

Coraline e la Porta Magica



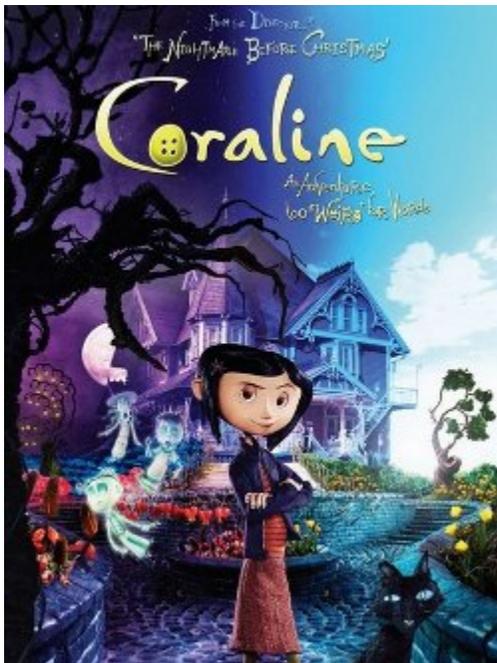
Scritto da Claudio Lugli

25 Ott, 2009 at 07:33 PM

Il piccolo mondo salvato da una ragazzina

“Il mondo che stava attraversando era un pallido nulla, come un foglio di carta bianco o un'enorme stanza bianca e vuota. Non c'era temperatura, né consistenza, né sapore.”

Neil Gaiman, **Coraline**



Sicuramente, a molti sarà sfuggito che l'indiscusso capolavoro **Tim Burton's Nightmare Before Christmas** non è esclusivamente frutto dell'estro geniale dell'autore de **La sposa cadavere**, ma porta la firma di un altro artista dotato di notevole perizia e sensibilità: Henry Selick, ieri regista di quell'opera memorabile, e oggi tornato agli onori della cronaca, per via dell'uscita nelle sale cinematografiche (19 giugno 2009) del lungometraggio animato (il primo in *stop-motion* e in 3D) **Coraline e la Porta Magica**, di cui è prossima la pubblicazione in dvd (e in blu-ray), che sarà distribuito a partire da metà ottobre dalla Universal Pictures.

A rafforzare ancor di più il legame con il dinoccolato “principe di Halloween” la scena in cui “l'Altra Madre” sta preparando un'omelette a Coraline per colazione. Quando la donna rompe l'uovo e lo versa nella ciotola, si può vedere nel tuorlo il volto di Jack Skeletron. È una citazione – certo – ma al tempo stesso una dichiarazione di poetica. In altre parole, Selick “marca il territorio”, ovvero stabilisce l'appartenenza di **Coraline** al mondo delle fiabe nere.

Difatti, se è piuttosto facile associare l'eroina nata dalla penna di Neil Gaiman all'Alice di Lewis Carroll, è senz'altro più complicato trovare ascendenze al contesto e allo scenario in cui si svolgono le vicende di questo racconto dark. Magari qualcuno potrà paragonare la casa di Coraline al motel di Norman Bates in **Psycho**, oppure stabilire parentele e legami con quel vasto filone della letteratura per ragazzi che tratta il tema del doppio e dei mondi paralleli, ma riteniamo che l'originalità di **Coraline e la Porta Magica** vada oltre tali

ricerche.

Intanto il nome della protagonista, nato da un errore di battitura. Si dice, infatti, che Neil Gaiman, il suo creatore, intendeva scrivere Caroline, ma gli è scivolato il dito sulla tastiera e le lettere si sono scambiate di posto. Lo scrittore



re Larry Niven ha poi consigliato a Gaiman di conservare il refuso. Così Coraline è entrata a far parte della nutrita schiera dei personaggi animati che popolano la fervida fantasia dei bambini.

A undici anni, Coraline Jones si trasferisce con la famiglia dal Michigan al Pink Palace, una nuova abitazione nell'Oregon. I genitori sono troppo occupati con il lavoro per fornirle le

attenzioni che ella richiede e merita, così la piccola deve accontentarsi di pasti sbrigativi e insipidi e, a una settimana dalla riapertura delle scuole, viene spesso mandata a giocare in giardino, dove trova uno strano micio nero; incontra Wybie, un ragazzino della sua stessa età con cui litigare; si dedica all'esplorazione del territorio e alla conoscenza degli altri inquilini della casa. Nel seminterrato fa visita a Miss Forcible e Miss Spink, due vecchie signore, un tempo attrici, le quali, le offrono il tè e le donano un piccolo amuleto; poi vede l'eccentrico e acrobatico Mr. Bobinsky, un uomo di mezz'età dal passato circense, che sostiene di allenare topi per comporre show musicali e numeri di abilità.

Ma un giorno, innervosita dalla noia, Coraline s'impegna nell'accurata perlustrazione della casa, incuriosita da mobili d'epoca, suppellettili e anticaglie varie. Finché non s'imbatte in una porticina che conduce su un tunnel polveroso che porta a un altro appartamento, praticamente uguale al suo, dove vivono le copie esatte (oggi diremmo i cloni) dei propri genitori. Ma che differenza! Lui è gentile, brillante, e suona il pianoforte; lei con sobria eleganza sciorina succulenti manicaretti e la copre di attenzioni e affetto spacciandosi per "l'Altra Madre". Poi l'accompagna nella sua stanza ricca di accessori e giocattoli animati. Una meraviglia. Tutto in quell'abitazione pare bello e allettante, se non fosse per quegli strani bottoni cuciti sugli occhi di quella strana coppia.

Le volte successive Coraline uscirà nel giardino degli altri genitori, ricco di fiori variopinti e popolato da creature fantastiche, dove l'erba è più verde, e dove incontrerà tutte le repliche dei personaggi conosciuti al di qua della porta. Tutti muniti di bottoni oculari, eccezion fatta per il gatto nero, che nel mondo parallelo ha, però, la facoltà della parola. Così, l'andirivieni tra le due dimensioni finisce per diventare il passatempo più praticato dalla ragazzina, almeno fino a quando non comprende le reali intenzioni dell'Altra Madre: cucire anche a lei una coppia di bottoni sugli occhi e... divorarle l'anima.

Quando scopre i poteri stregoneschi di quel demone al femminile, i fantasmi di tre bambini vittime della megera, e la scomparsa dei propri - veri - genitori, Coraline non avrà più scelta:

l'affronterà con il sostegno del fedele gatto nero, e dell'amuleto, in una drammatica sfida ricca di *suspense* e colpi di scena. Naturalmente, ci asteniamo dallo svelare l'eccezionale epilogo della storia, che il pubblico potrà gustare in un supporto digitale estremamente curato e ricco di contenuti speciali, e addirittura, nell'edizione speciale in 2 dvd - uno dei quali contenente il film in 3D - riceverà in dono ben quattro paia di occhiali per la visione tridimensionale.



Che sicuramente sorprenderà, così come ha stupito i milioni di spettatori che hanno già apprezzato **Coraline e la Porta Magica** sul grande schermo. E non solo per l'interessantissima novità tecnica, quanto per la capacità di suscitare immedesimazione e partecipazione emotiva sia nel pubblico infantile che negli adulti. Magari, questi ultimi si sentiranno tirati in ballo perché responsabili indiretti delle peripezie affrontate da Coraline. Difatti, l'indifferenza e le nevrosi dei genitori conducono la ragazzina, malata di solitudine, alla fuga nella dimensione fantastica, che regala meraviglie (e il proprio nome finalmente pronunciato come si deve), ma anche gravi pericoli.



In secondo luogo, i parenti di Coraline subiscono passivamente - quantunque ignari - il rapimento e l'incantesimo della strega, e devono completamente affidarsi al carattere e alle qualità morali di quella bambina straordinaria, che finirà per preferire le problematiche della grigia realtà giornaliera invece delle patinate ed effimere lusinghe dei sogni. È altrettanto chiaro che il recettore adulto rifiuterà, a priori, ogni identificazione con gli "altri genitori", sì crudeli, ma certamente più interessanti dal punto di vista scenico e narrativo, come sempre accade ai "cattivi" dei film.

Seppur caratterizzata da un climax di tensione amplificato dallo scenario cupo della rappresentazione, nella quale, al mondo reale corrisponde l'atonìa cromatica, mentre quello fittizio prospera in un'orgia di colori, l'opera di Selick si accorda appieno alla tipologia della fiaba classica - magica e popolare -

con la situazione iniziale ben rilevata, un'eroina che matura la propria consapevolezza durante il corso delle vicende, la predizione di un futuro prossimo negativo contestualmente alla fornitura di un amuleto magico a supporto, la presenza, accanto alla protagonista, di uno o più aiutanti (Wybie e il gatto nero), che in tempi diversi forniranno l'apporto decisivo affinché l'amica non soccomba...

E in questa visione, adeguatamente commentata dalle musiche di Bruno Coulais, in cui l'avventura tinta d'orrore si nutre parimenti dell'apparenza idilliaca del male quanto dell'alienazione quotidiana, trova spazio un incredibile lavoro di scandaglio sulla psicologia dei personaggi secondari, segno della bontà del lavoro del regista, il quale, ha approfondito i caratteri, talvolta solo accennati, o addirittura estranei, come Wybie, del libro di Gaiman, descrivendo, come mai prima d'ora, un mondo di pupazzi così realistico e coinvolgente da farci desiderare di tornare bambini almeno per i cento minuti di sana paura e fantasia che regala questo raro gioiello di cinema.

Scheda tecnica

Coraline e la Porta Magica, regia di Henry Selick.

Distribuzione: Universal

Tutti gli inquilini della “casa rosa”

“C'erano volte in cui Coraline dimenticava chi fosse, quando sognava a occhi aperti di esplorare l'Artico, o la foresta pluviale amazzonica, o l'Africa più ignota... e solo quando qualcuno le batteva la mano sulla spalla o la chiamava per nome, lei tornava con un sussulto da un milione di miglia di distanza, e in una sola frazione di secondo doveva ricordarsi chi era, e come si chiamava, e che si trovava proprio lì.”

Neil Gaiman, **Coraline**

Presentiamo di seguito la galleria di personaggi che popolano il film animato **Coraline e la Porta Magica**. Non si tratta solamente di una mera rassegna, bensì di una breve analisi dei caratteri che tiene conto dei mutamenti avvenuti a quelle divertenti figure presenti sul set nel passaggio dalla pagina scritta al film, evidenziando affinità e differenze con il libro di Neil Gaiman.

Coraline è una ragazzina curiosa e attiva, sensibile e intelligente, accorta e coraggiosa, che soffre a sentir assimilato il proprio nome a quello più comune di Caroline. Cosa che non avviene, però, nel mondo speculare ed effimero che scopre dietro la porticina magica in salotto. Ma di questo dovrà lagnarsi

con il suo creatore, Neil Gaiman, il quale, ha tramutato un banale errore di battitura in un'ottima opportunità creativa.

La mamma di Coraline è una bella signora molto impegnata nel lavoro, che svolge a casa davanti al computer. È simpatica, moderna e discreta, ma non particolarmente brillante in cucina. Anche se ama molto sua figlia, è però, spesso distratta nei suoi confronti. Coraline la trova piuttosto noiosa, ma non disdegna intrattenere con lei lunghe schermaglie all'insegna dell'ironia...

Il papà di Coraline è, come sua moglie, un uomo molto occupato, e lavora anch'egli al pc nel suo studio personale. Si capisce che sotto l'apparenza di un uomo spento e monotono, Mr. Jones sia in realtà un padre attento e affettuoso, che farebbe qualsiasi cosa per sua figlia. Tuttavia, il suo peggior difetto è quello di cimentarsi, di tanto in tanto, nell'arte culinaria, preparando pietanze assolutamente scoraggianti...

Il Gatto Nero. Quando questi animali compaiono nelle storie il pensiero corre subito al celebre racconto di Edgar Allan Poe. In effetti, anche in **Coraline** il gatto nero è un essere molto strano, capace di vivere tanto nel mondo reale quanto in quello alternativo. In quest'altra dimensione, il gatto è in grado di parlare, e si comporterà con la ragazzina come una guida, aiutandola a orientarsi e, infine, a contrastare l'Altra Madre. Se inizialmente appare schivo e altezzoso, piano piano si lega a Coraline, senza la quale potrebbe rimanere per sempre imprigionato nell'incantesimo della donna demoniaca.

L'Altra Madre rappresenta la perfida antagonista. È una creatura oscura e tenebrosa, una specie di strega che ha creato il mondo artificiale in cui Coraline si trova invischiata. È identica alla vera madre della bambina, anzi, inizialmente sembra una versione ringiovanita e sorridente della signora Jones. È molto abile ai fornelli e prepara con le proprie mani autentiche leccornie, sinceramente apprezzate dalla ragazzina. Tuttavia, con il procedere della storia diventerà sempre più sgradevole e scheletrica, sebbene divori avidamente una grande quantità di scarafaggi. I suoi poteri non le permettono di creare mondi nuovi, ma solo di deformare quelli già esistenti, in cui adesca bambini, ai quali, una volta imprigionati (all'interno di uno specchio magico, secondo il libro), succhia completamente l'anima.

L'Altro Padre è una figura totalmente dipendente dall'Altra Madre, una sorta di pupazzo a carica manuale. Si presenta come una persona brillante, che suona il piano, o per meglio dire, il piano suona lui! Insomma, è un docile strumento nelle mani della strega, la quale, se ne sbarazzerà mutandolo in una creatura deforme e sgradevole allorché egli rivelerà a Coraline diversi importanti dettagli sul mondo ingannatore.

Miss Forcible e Miss Spink sono le vicine di casa di Coraline, un tempo attrici, oggi pensionate. Nel loro appartamento ospitano diversi cani, e tra di loro parlano utilizzando celebri frasi di drammi e commedie teatrali. Possiedono la facoltà di leggere il futuro nelle foglie del tè che si depositano

in fondo alla tazza, e quando presagiscono a Coraline una situazione d'imminente pericolo, le regalano un potente amuleto: una pietra con al centro un buco, attraverso il quale la ragazzina troverà le anime nascoste nell'Altro Mondo. Nella realtà parallela, invece, le due signore possiedono degli alter-ego giovani e aitanti, che si producono in lunghe e spassose performance teatrali per un pubblico esclusivamente canino. Una curiosità: durante la scena ai trapezi le due attrici recitano alcuni versi dell'**Amleto** di William Shakespeare.

Mr. Bobinsky abita la soffitta di Pink Palace. Di origine russa, munito di lunghi e curiosi baffi, è un personaggio alquanto bizzarro, ma decisamente simpatico. Ancora molto acrobatico nonostante l'età, e la pancetta, l'uomo, un tempo atleta in un circo, racconta di occuparsi dell'addestramento dei topi per uno spettacolo musicale e di destrezza. Nel libro compare come Mr. Bobo, ed è definito come il "vecchio pazzo". All'inizio Coraline non gli crede molto, ma poi comprenderà il ruolo dei topi: sono intermediari tra i due mondi.

I tre Fantasmi Bambini sono vittime della megera. Le loro anime sono state prosciugate lentamente fino a lasciarne solo gli spettri. Quando Coraline li incontra, promette di trovarle e di portarle in salvo, perché riposino in pace. Alla fine della storia, la ragazza sogna tutti e tre i bambini nelle loro forme reali: si tratta di un maschietto e di due femminucce.

Wybie è un simpatico ragazzino riccioluto, coetaneo di Coraline, che abita nei paraggi. Le si presenta con il motorino, e indossando un casco che somiglia piuttosto a uno scafandro. Poi le regala una bambola di pezza con due bottoni al posto degli occhi, che diventa immediatamente la mascotte della ragazzina. Comunque, Coraline, com'è normale alla sua età, non perde occasione per polemizzare con il ragazzo. L'altro Wybie è un fanciullo triste e inerte, completamente agghiogato ai capricci della strega. Nel finale, però, fornirà un aiuto decisivo alla soluzione positiva della vicenda. Questo personaggio è del tutto assente nel romanzo di Gaiman, dunque rappresenta un'idea originale di Henry Selick che produce una consistente variante narrativa, nonostante la sostanziale fedeltà del racconto animato nei confronti del libro.