



Benvenuti nel mondo parallelo Un fotogramma da «Coraline e la porta magica»

Coraline e la porta magica

Regia di Henry Selick

Dal romanzo di Neil Gaiman

Usa, 2009, cartone animato

Distribuzione: Universal

ALBERTO CRESPI

spettacoli@unita.it

Di porte misteriose, che accedono a mondi paralleli, è piena la letteratura fantastica di tutti i tempi e tutti i paesi. In fondo sono «porte» anche la tana di coniglio e lo specchio magico che consentono ad Alice - la madre di tutte le bambine intrepide - di vivere le sue mirabolanti avventure. Coraline è una figliola di Alice fin dal nome, che è un calembour: tutti lo storpiano e la chiamano «Caroline», che è un nome normale, men-

tre Coraline è più insolito... ma è l'unica cosa insolita della sua vita, che per il resto si snoda noiosa per colpa di due genitori che campano scrivendo libri sulla natura pur odiando cordialmente tutto ciò che sia terra, pioggia, fango, erba, animali. Come è capitato a tutti i bimbi prima o poi, Coraline vorrebbe essere altrove, avere altri genitori, fare un'altra vita. E nella nuova casa dove mamma e papà l'hanno portata può realizzare questo sogno: basta aprire una porticina nascosta dietro un armadio, percorrere un tunnel ed arrivare in un mondo parallelo dove tutto è uguale... ma tutto è diverso, perché i genitori sono simpatici ed eccentrici e i noiosissimi vicini di casa sono mattacchioni, il giardino è coloratissimo e pieno di fiori: insomma, è un po' come il mondo di Oz rispetto al Kansas di Dorothy (*Il mago di Oz* è un altro testo sacro qui ampiamente saccheggionato). Piccolo dettaglio: l'«altra» mamma e l'«altro» papà hanno dei bottoni cuciti al posto degli occhi, proprio come la strana bambola che ha guidato Coraline in quel mondo alieno. E la bimba scopre che per rimanere in quel paradiso bisogna pagare un pegno infernale.

COME UN VIDEOGAME

Coraline e la porta magica è il nuovo film di Henry Selick, 56enne del New Jersey, mago dell'animazione già collaboratore di Tim Burton per *Nightmare Before Christmas* (firmavano assieme, a 4 mani, la regia). È uno dei film più attesi del 2009 perché si ispira a un romanzo di Neil Gaiman che è un classico della letteratura per infanzia e adolescenza. Esce in contemporanea a un raffinatissimo videogame che è stato concepito parallelamente al film, a sua volta strutturato come un gioco di ruolo nel quale Coraline deve superare prove, utilizzare oggetti magici, farsi aiutare da «donatori» - il termine con il quale Vladimir Propp, nella sua fondamentale *Morfologia della fiaba*, definiva i personaggi che aiutano gli eroi delle storie popolari a vincere i nemici. Fiaba e videogame sono sempre più sinonimi, nel mondo della Playstation e della Wii: quando un film riesce a sintetizzarne i linguaggi, può uscire un capolavoro. *Coraline* è bellissimo: è un cartone animato in 3D dove la tridimensionalità ha un suo perché, non si limita a un'ostentazione di oggetti sporgenti; è in fondo la natura stessa della storia, imperniata su un mondo multiplo come i colori dei famigerati occhiali necessari per la visione. Come già *Mostri contro alieni*, il cartoon ha una doppia distribuzione: lo vedrete in 3D nelle sale attrezzate e «piatto» (ma sempre emozionante) in quelle normali, informatevi prima di acquistare il biglietto. ●

“
**ECCO
CORALINE
FIABA
IN 3D**

**Un viaggio magico nel mondo multiplo
di una bambina che ricorda Alice...
ma piacerebbe molto anche a Propp**