



Regia Sam Fell, Chris Butler - **Origine** Usa 2012
Distribuzione Universal - **Durata** 92' - **Dai** 10 anni

Norman Babcock vive a Blythe Hollow, nel New England, e ha un dono: vede i fantasmi della gente morta e può comunicare con loro. Per questo, però, tutti lo prendono in giro e lo ritengono un tipo "strano". La famiglia accoglie questo suo potere come una bizzarria, magari legata alla sua passione per i film dell'orrore, e inizialmente sembra non darvi troppo peso. A scuola, invece, le cose vanno decisamente peggio: il bullo Alvin, infatti, lo prende sempre di mira. L'unico che sembra offrirgli un'amicizia sincera e incondizionata è il coetaneo e vicino di casa Neil.

Si avvicina intanto il 300° anniversario dell'uccisione della temibile strega di Blythe Hollow. Per questo Alvin viene avvicinato dal signor Prenderghast, l'uomo che fino a oggi ha tenuto a bada lo spirito della megera e che ora intende passare a lui il testimone: Norman dovrà infatti leggere un libro di fiabe sulla tomba della Strega per impedirne il ritorno.

Il ragazzo, però, non riesce a compiere il rituale e così si ritrova in balia dei morti viventi evocati dalla Strega e cerca di fermarli con l'aiuto di sua sorella, di Alvin e di Neil con suo fratello.

L'avventura permetterà comunque ad Alvin di conoscere i veri retroscena sulla morte della Strega, condannata sebbene fosse innocente e ormai accecata dal rancore.

I produttori del bel film *Coraline e la porta magica* continuano a sperimentare l'animazione a passo uno e questa volta scelgono un curioso soggetto a tematica *horror* che sembra vagamente influenzato dalle atmosfere dei racconti di R.L. Stine, l'autore dei *Piccoli brividi*. In effetti la scelta appare coerente: come testimonia infatti il bell'*incipit* in cui Norman guarda in tv un film dell'orrore, la caratura artigianale dell'animazione in *stop motion* si adatta bene all'idea grottesca e al corollario di mascheramenti e fisionomie mostruose insiti nelle storie *horror*. Il risultato, perciò, è quello di un divertente ibrido fra la commedia nera e il racconto fantastico, che riesce in questo modo a stimolare la fantasia.

D'altra parte, *ParaNorman* dimostra di privilegiare un ritmo insolitamente *démodé* nell'era dei prodotti ipercinetici alla Pixar o (ancor più) Dreamworks, quasi che voglia permettere allo spettatore di assaporare tanto la sua fattura artigianale, quanto un mondo fatto di sentimenti profondi, sedimentati nel vissuto dei personaggi e della loro comunità, che prevaricano le azioni. Succede relativamente poco nel film, tutto si concentra nel piccolo spazio di Blythe Hollow e la parte più strettamente spettacolare è controbilanciata da una morale di fondo e da un intento pedagogico tutto racchiuso nel microcosmo dello stesso Norman: il ragazzo, appassionato di cinema *horror* e costretto a "vedere la gente morta", appare infatti connotato come il classico pre-adolescente inquieto e fuori fase rispetto a un mondo superficiale e vanesio, dove chi non si allinea ai

gusti della maggioranza è dalla stessa estromesso.

La vicenda particolare diventa universale allorché il dramma interiore di Norman si rispecchia in quello della Strega stessa, che si scoprirà essere stata vittima del medesimo meccanismo di esclusione, portato agli eccessi da una mentalità puritana che infine l'aveva condannata al rogo e ne aveva infangato il nome nei secoli a venire. Il *fantasy* diventa quindi la lente d'ingrandimento attraverso cui si modifica la prospettiva storica, riportando a galla il sommerso. *ParaNorman*, sostanzialmente, fa questo: riduce i giudici puritani, che erano stati mossi solo dalla paura per ciò che non riuscivano a capire, a grotteschi *zombie*; e, allo stesso tempo, li sfrutta per smascherare l'apatia



dei cittadini, ritratti come un'orda isterica e priva di menti razionanti in grado di elaborare cosa stia realmente accadendo. Norman diventa quindi l'elemento nodale della vicenda, in quanto unico personaggio capace di entrare in sintonia con il dolore che attanaglia l'animo della Strega. Questo aspetto permette al film di allargare il suo campo d'azione: Norman, infatti, nel "salvare" la ragazza condannata dagli errori della Storia e dell'umanità, deve farsi carico del destino di Blythe Hollow

e diventare così un eroe che compie un'impresa straordinaria.

Gli autori ci spiegano, peraltro, che la soluzione puramente rituale e meccanica di mettere a dormire la Strega leggendo una fiaba è solo un palliativo fino a quando non si comprendono i meccanismi più profondi alla base delle sue azioni. *ParaNorman*, dunque, ci insegna anche che la paura va affrontata non con l'obiettivo di conviverci, ma per superarla.

Davide Di Giorgio



Elementi per la discussione / suggerimenti didattici

- Il film ci insegna che la vita è fatta di paure che devono essere superate: cosa ti fa più paura e qual è il tuo comportamento in proposito? Cerchi di affrontare la paura da solo o chiedi aiuto a una persona fidata?
- Norman è un ragazzo evitato dagli altri perché differente: come ti poni nei confronti dei coetanei che non hanno i tuoi stessi gusti o che magari si comportano in modo diverso dalla maggioranza?
- Neil è il migliore amico di Norman: descrivi il tuo migliore amico e gli interessi che vi legano.
- Mostri, streghe e fantasmi. Norman ha una grande passione per il fantastico e l'*horror*: ti piacciono questi generi? Elenca le creature che più ti interessano e spiega i motivi del loro fascino. In alternativa classifica e descrivi i mostri che si vedono nel film.
- La città di Blythe Hollow festeggia i 300 anni dalla sconfitta della Strega: il patrono cittadino. Qual è quello della tua città e quali sono i riti a lui collegati?
- Possibile parallelo fra Norman e i protagonisti della collana *Piccoli brividi*. Approfondisci l'opera di R.L. Stine, in parallelo fra i libri e la versione televisiva.
- L'animazione in *stop motion*: studia il processo creativo. Distingui da quello dell'animazione tradizionale. Inoltre, costruisci un percorso tematico con altre celebri opere dello stesso tipo, elencando le differenze tra le varie storie. Titoli suggeriti: *Nightmare Before Christmas*, *James e la pesca gigante*, *Wallace & Gromit e la maledizione del coniglio mannaro*, *Coraline e la porta magica*.