

ParaNorman

	DATA USCITA 11 Ottobre 2012
	GENERE Animazione, Avventura, Horror comedy
	ANNO 2012
	REGIA Chris Butler, Sam Fell
	SCENEGGIATURA Chris Butler
	PRODUZIONE Laika Entertainment
	DISTRIBUZIONE Universal Pictures
	MONTAGGIO Christopher Murrie
	FOTOGRAFIA Tristan Oliver
	MUSICHE Jon Brion
	PAESE USA
	DURATA 92 minuti
	VALUTAZIONE Dizionari 4 stelle su cinque Pubblico 3,5 stelle e mezzo su cinque Valutazione media 3,85

Le mie riflessioni

Prof.ssa C.Giambagli

Il primissimo pensiero che mi viene in mente quando penso a "ParaNorman", capolavoro in stop-motion di Butler e Fell, è di spaesamento, nel senso più ricco e articolato del termine. Non esiste altro film che condensa in un amalga perfetto di generi una storia piena di emozioni, sostenuta da una animazione che

vale da sola la visione del film. Definire capolavoro "ParaNorman" non è azzardato, se si pensa all'immenso lavoro che sottende ad un simile film, dove per sostenere un'animazione continua a 24 fotogrammi al secondo, si realizzano pupazzetti di plastina, la cui realizzazione per un singolo personaggio va dai tre-quattro mesi di lavoro, esclusi test e progettazione, dove per 27 secondi di ripresa sono necessarie circa 250 espressioni modellate per singolo personaggio, realizzate e create da 45 animatori che hanno lavorato per un totale di cinque anni, con una tale dedizione da giustificare per una singola scena (quella ambientata nel bagno della scuola) ben due anni di lavoro di animazione.

Ma tornando all'amalgama di generi, soffermiamoci sull'immenso numero di riflessioni che questo film porta in se stesso. La prima impressione è quella di un consueto film di animazione, tipologia di animazione a parte, dove un'astuta rilettura in chiave leggera di temi e sequenze care all'horror tradizionale divertono il pubblico di ogni età, riuscendo a tratti a spaventare i più piccoli, che però non possono fare a meno di ridere in alcune sequenze action indimenticabili. Mentre il pubblico più piccolo apprezza il genere animazioni nei suoi tratti più immediati, il pubblico più maturo non può fare a meno di godere di tutti i rimandi, richiami e citazioni che la narrazione propone. Ad una riflessione più profonda, ci si può interrogare su come i registri magistralmente abbiano saputo trattare un tema così cupo e tragico, evidenziando ed indagando i lati più tremendi ed inquietanti dell'azione dell'uomo, quando questa viene guidata dall'ignoranza e dalla paura di ciò che è diverso e che non si riesce a spiegare e giustificare con gli stereotipi di una società inchiodata in valori mummificati e orribilmente conformi ad un'etica vecchia e sottesa da pregiudizi. Ed è in questa società, orrenda nel suo conformismo e nei suoi stereotipi, chela figure dell'eroe è quella di un outsider, un ragazzino mingherlino, preso in giro da tutti i suoi coetanei e mal tollerato dagli adulti per la sua diversità, ma ricordiamoci: nessuno riesce a diventare un eroe, se rimane imbrigliato nella normalità di un individuo che diventa degno di rispetto e meritevole di diritti, solo in quanto globalizzato e conformato ad una società che ci vuole tutti identici.

Cos'è la stop-motion?

Scopri la magia dell' animazione a passo uno.



Stop Motion: una tecnica d'animazione realizzata fotogramma per fotogramma.

Cosa hanno in comune i cartoon **Galline in fuga**, **Coraline**, **The nightmare before Christmas** e **Wallace & Gromit, ParaNorman**? Facile: sono realizzati grazie a una particolare tecnica d'animazione che si chiama **stop motion**, in italiano **passo-uno**.

La **stop motion** è una tecnica di animazione che usa, in alternativa al disegno eseguito a mano, **oggetti inanimati mossi progressivamente, spostati e fotografati a ogni cambio di posizione**. La proiezione in sequenza delle immagini dà l'illusione di movimento: esattamente come accade nel cinema con gli esseri umani.

Come si filma in stop motion

Il lavoro di un animatore in stop motion è particolarmente laborioso: occorre davvero molta pazienza e tempo. **Per 1 secondo di animazione bisogna scattare 24 fotografie!** E in ciascuna di queste foto, il personaggio o l'oggetto inquadrato va mosso o modificato un poco.

La Stop Motion è nata insieme al cinema: era utilizzata già da George Mèliés nei primi anni del secolo scorso. Se avete visto il film **Hugo Cabret** avrete assistito al modo in cui il cinema creava i primi effetti speciali! Anche il primo film su **King Kong**, girato nel 1933, ha sfruttato la stop-motion!

Esistono tanti tipi di stop-motion

In base alla tecnica e ai materiali utilizzati, la stop-motion può prendere diversi sotto-nomi. **Pingu, Galline in fuga o Wallace & Gromit**, per esempio, sono realizzati in **claymation** (abbreviazione di Clay animation) ossia animando con pazienza dei **pupazzi di plastilina**.

Quando invece si usano ritagli di giornale, vestiti, e altri oggetti di uso comune, la stop-motion prende il nome di **cutout**: il suo effetto è quello di **un collage in movimento**.

La **puppet animation** è la stop-motion usata per animare pupazzi, marionette, fantocci, giocattoli, bambole di carta e anche modellini all'interno di un set (un ambiente) costruito con grande cura dagli animatori. **I pupazzi, generalmente, hanno un'armatura rigida interna che li mantiene fermi** anche quando le loro giunture vengono manipolate per far loro assumere le necessarie posizioni. **The Nightmare Before Christmas** è stato realizzato così.

Molti altri film, cartoni animati e perfino spot di pubblicità sono realizzati attraverso la stop motion. Particolare successo, negli ultimi anni, hanno avuto i cortometraggi della **Brickfilm**, realizzati **applicando la stop-motion ai mattoncini Lego**. Perfino il maghetto **Harry Potter** è stato rifatto in stop-motion con i Lego!

GUARDA "Stop-motion: l'arte dell'animazione a passo uno esplorata in un video" – sito badtaste.it

Everyeye

Recensione ParaNorman

Norman vede la gente morta...

Articolo a cura di [Alessandra De Tommasi](#) 11 Ottobre 2012

La diversità fa paura. E la paura, nel caso di **ParaNorman**, fa bene (anzi benissimo) allo spirito. Il lungometraggio in stop-motion, nato dagli stessi realizzatori di *Coraline e la porta magica* in uscita l'11 ottobre per Universal, racconta infatti l'horror ai più piccoli senza esorcizzarlo né indorare la pillola. E se dovesse scappare qualche gridolino, pazienza. Chi non fosse più in età scolare, invece, apprezzerà molti altri aspetti di questo gioiellino che ruota attorno alle avventure piuttosto bizzarre di un ragazzino di provincia. Tutti, genitori inclusi, lo considerano uno strambo ("freak", per essere precisi) e per questo lo additano per la strada isolandolo in maniera progressiva. La sua peculiarità, infatti, è quella di comunicare con i morti ma... nessuno gli crede. Ogni giorno guarda la tv in compagnia della nonna-fantasma e per strada ha sempre una parola gentile per gli spettri che popolano l'isolato, persino per quelli poco raccomandabili o assurdi. Il suo "dono" si trasforma in una "maledizione", al pari di quella che da 300 anni si abbatte sulla cittadina dove vive.

L'antica leggenda



Secondo la leggenda, infatti, una strega perseguita gli abitanti del luogo che secoli or sono l'hanno condannata al rogo. La vicenda rivive nelle recite scolastiche, tra i monumenti cittadini e nei racconti tramandati di generazione in generazione. Gli incubi da oltretomba, insomma, non mancano, e Norman ormai ci convive da sempre, pur sapendo che il prezzo da pagare per questa sua abilità resta sempre la solitudine, quando ovviamente non si ritrova vittima del bullo Alvin o non deve lottare con i capricci della svampita sorella maggiore, Courtney. Eroe involontario? Forse sì e con una spalla da manuale, un altro outsider suo compagno di scuola, il paffutello Neil.

Norman da i numeri



Per dar vita al mondo di Norman, popolato da zombie, streghe e fantasmi, ci sono voluti **45 animatori**: le espressioni usate, ad esempio, in una ripresa di **27 secondi** sono oltre **250**, ognuna disegnata su un volto diverso e contenuta in una delle **1.257 scatole** necessarie per archivarle, tenendo presente che la realizzazione di un singolo pupazzo (test e progettazione esclusi) richiede dai **3 ai 4 mesi di lavoro**. La cura dei dettagli e i riferimenti ai cult del genere rappresentano solo due delle ragioni per catapultarsi in sala e godersi, anche in 3D, questo gioiellino. In effetti possono apprezzarlo anche quanti sono piuttosto digiuni di horror e, pur non cogliendo le citazioni raffinate, si divertono a vivere le stesse avventure del protagonista, accompagnando i più piccoli in sala.

La magica e inquietante possibilità che ci siano infiniti mondi capaci di intrecciarsi con il nostro e l'ipotesi che si possa rimanere intrappolati a metà tra due di essi, sospesi (o condannati?) tra la vita e la morte, in attesa di una riconciliazione con il destino, suscitano nel pubblico una curiosità crescente. Se mescolata ad un gruppo di personaggi ben scritti e splendidamente animati allora ci fa assaporare atmosfere dark senza perdere di vista il lato più ironico e raggiunge alla perfezione lo scopo di intrattenere, spaventare e divertire. La promessa di morire dal ridere è ampiamente mantenuta: un protagonista come Norman scatena subito l'empatia dello spettatore perché timido, imbranato, insicuro, eppure onesto e generoso, quindi il contraltare perfetto per gli sbruffoni del villaggio, i sapientoni e in generale "gli adulti", che sanno sempre cosa dire e non si preoccupano di farlo (anche a sproposito).

MOVIEPLAYER

10 ottobre 2012 - Elementi come la tolleranza, la possibilità di compiere il Male, l'accettazione della morte, la strada verso il perdono assurgono a veri temi ParaNorman, che lo rendono molto più interessante di una semplice parodia sugli horror zombie.

di Giuseppe Gangi

La bellezza della paranormalità

Nel tinello di casa, Norman passa i pomeriggi guardando film horror alla tv in compagnia della sua dolce nonnina. Che è morta. Questa particolare dote del ragazzino comincia a dare sui nervi al padre, perché naturalmente crede, insieme alla superficiale sorella di Norman, che sia solo un modo per mettersi al centro dell'attenzione. La madre, invece, pensa sia solo un passaggio che fa parte dell'elaborazione del lutto e lo difende tiepidamente.

Norman preferisce ormai la compagnia dei fantasmi coi quali si incontra e conversa amichevolmente ogni giorno a quella degli esseri viventi che vedono nel ragazzino un anormale da guardare con sospetto o, per i bulli della sua età, un debole da vessare continuamente. Come ne *"Il sesto senso"* di M. Night Shyamalan i fantasmi che si mostrano al protagonista sono passati a miglior vita in maniera brusca e traumatica oppure lasciando un conto in sospeso: la stessa nonna è rimasta perché aveva promesso che sarebbe rimasta a vegliare sul nipotino per sempre. L'unico ragazzino che si avvicina a Norman è un altro "freak" come lui, Neil, il ragazzo grasso ("fatty" in originale) della scuola che condivide l'isolamento e le vessazioni del protagonista. I due riescono a giocare insieme e a capirsi e Neil è l'unico che trova straordinaria la capacità di Norman di vedere la gente morta.



Il paese in cui è ambientata la vicenda, Blithe Hollow, è stato lo scenario di una caccia alle streghe culminata con l'esecuzione di un'oscura megera, della quale si celebra annualmente l'anniversario della morte. La strega prima dell'esecuzione ha scagliato una maledizione sui suoi sette accusatori, maledizione di cui nessuno si cura. Ma lo zio Prenderghast, barbone che non ha tutte le rotelle apposto e ha reciso ogni rapporto con la famiglia, si rifà vivo col nipote per annunciargli che presto si ritroverà a fronteggiare la strega e che dovrà prepararsi a fermare la maledizione. Né Norman né Neil gli danno particolarmente retta, ma quando lo zio Prenderghast (in originale col vocione di John Goodman) riappare al nipote sotto forma di ectoplasma intimandogli di prendere il libro che annulla la maledizione, Norman capisce che è meglio agire prima del tramonto.



ParaNorman inizia qui la sua parte più action e movimentata, ma cuore dell'opera esplode realmente solo nella parte finale in cui vengono a galla tutti i segreti della strega di Blithe Hollow. Elementi come la

tolleranza, la possibilità di compiere il Male, l'accettazione della morte, la strada verso il perdono assurgono a veri temi di **ParaNorman**, che lo rendono molto più interessante di una semplice parodia sugli horror zombie.

Con una pre-produzione iniziata già ai tempi di *"Coraline e la porta magica"*, il livello dell'animazione in stop-motion di questa nuova produzione **LAIKA** si conferma altissimo e l'opera di Chris Butler e Sam Fell è una sorta di mash-up fra John Carpenter e John Hughes, come gli stessi autori hanno dichiarato, stuzzicati dall'idea di un Breakfast club con la maledizione dei morti di Fog. Costruito quindi come uno zombie movie che va in direzione diverse, dall'avventura all'azione, al racconto di formazione, **ParaNorman**, pur con qualche passaggio a vuoto nella sezione centrale, appartiene di diritto a quell'animazione di ultima generazione pronta a soddisfare grandi e piccini: i primi noteranno i **fil rouge** tematici e adulti, mentre i secondi rideranno delle gag a ripetizione e si emozioneranno per il cuore pulsante dell'opera.

Bad Taste

ParaNorman

11 ottobre 2012 di Gabriele Niola



ParaNorman è cinema per ragazzi della miglior specie.

Tutto parte da lontano, da **Henry Selick** (**Nightmare Before Christmas** e l'immenso **Coraline**), il maestro di **Chris Butler**, l'autore e regista (assieme al più esperto mestierante **Sam Fell**) di questo film sull'infanzia girato come se fosse in live action. E invece è animato.

Perchè **ParaNorman**, nonostante vanti una fattura d'eccezione, non somiglia per niente ad un cartone animato, nemmeno ad uno in stop-motion. Non ne ha i topoi, la scansione narrativa o la struttura. Come già **Fantastic Mr. Fox** prima di lui (e ancora prima **Rango**, che un giorno ricorderemo come un vero precursore), si inserisce nel solco di una serie di lungometraggi animati che stanno operando quel passo che, fisiologicamente, nè la Pixar, la Dreamworks o qualsiasi altro studio d'animazione potevano fare: **trasformare l'animazione in una tecnica e non un genere e realizzare attraverso essa film la cui sceneggiatura poteva benissimo essere realizzata in live action.**

Il Norman di **ParaNorman** è il classico outsider, nerd dell'orrore che guarda filmacci di serie B all'italiana con la nonna. Solo che la nonna è morta, lui è l'unico a poterla vedere, come del resto è l'unico a poter vedere e parlare con tutti gli altri fantasmi in giro per la città. Questa peculiarità abbastanza invadente di

certo non lo aiuta nella già difficile vita sociale a scuola, specie quando le visioni cominciano a farsi più insistenti e totalizzanti. La famiglia nemmeno lo capisce, tranne uno zio matto e barbone da tutti schifato. Anche lui vede i fantasmi e per anni ha difeso la cittadina in cui vivono da una vecchia strega che proprio lì fu bruciata viva e che ogni anno tenta di tornare. Lo zio muore e ora tocca a Norman.

L'avventura è chiara, i villain anche (la varia e orrenda umanità del villaggio armata di forconi e torce), i compagni, come in ogni film per ragazzi che si rispetti, sono amici, nemici e qualcuno di un po' più grande (geniale la risoluzione del romance tra la sorella di Norman e l'atleta) e l'orrore è vero. **ParaNorman**, sempre rimando cinema per ragazzi, non intende cedere sul piano della paura e si regala alcune sequenze o tormenti degni del genere.

Il mondo dei normali è orrendo e aberrante mentre quello dei mostri si rivela divertente ragionevole e pieno di empatia. **Butler** si dimostra audace anche nel cercare di fondere diverse mitologie dell'orrore. Partendo dai classici zombie da B movie (inquadrature sghembe e colori psichedelici) lentamente scivola verso le bambine possedute dei j-horror (stilizzazione e forza spaventosa dell'immagine) mentre condisce tutto con un immaginario iconico anni '50.

Ma siccome è un vero horror comico, si ride moltissimo in **ParaNorman** e ogni risata svela una contraddizione, mette in ridicolo una figura di potere o aiuta a sovvertire l'ordine naturale delle cose (al cinema) per riportarlo più vicino all'ordine naturale delle cose (nella vita).

ParaNorman: recensione di Cineblog

ParaNorman è uscito ieri, 11 ottobre 2012, nelle sale di tutta Italia.

3 anni dopo **Coraline**, la Focus Features torna alla complessa ma affascinante stop motion con il curioso ed atteso **ParaNorman**, vera e propria sorpresa animata diretta a quattro mani da Chris Butler (supervisore degli storyboard di La Sposa Cadavere e Coraline) e Sam Fell (Giù per il tubo e La avventure del topino Despereaux).

Giocando con i classici dell'orrore degli anni 50, i due registi osano l'inosabile, dando vita ad un cartoon in plastilina e 3D che strizza l'occhio più ai grandi che ai piccini, grazie ad atmosfere cupe, zombie, fantasmi, rimandi cinematografici, streghe e cult orrorifici del passato, realizzando di fatto un autentico gioiello. Anzi, il miglior cartoon visto fino ad oggi in sala in questo 2012.

Calcando la mano sull'Universo dei 'diversi', Butler e Fell pennellano una società alquanto scorbutica, razzista, omofoba e selettiva. Grassi, 'freak', ragazzini strambi, cheerleader dal neurone solitario, pompatori privi di intelletto ed omosessuali vanno derisi, umiliati, e perché no, bruciati in piazza come streghe. Omosessuali? Esatto. Anche omosessuali. Perché in **ParaNorman**, udite udite, assistiamo al primo coming out della storia dell'animazione cinematografica.



Un atto di coraggio da parte di registi e produttori, ovviamente andati incontro alle sbraitanti urla dell'americana Family Research Council, che ha coraggiosamente tuonato: *"I genitori che porteranno i bambini a vedere il nuovo film ParaNorman potrebbero trovarsi a rispondere a domande indesiderate sul sesso". "Questa storia potrebbe non far inarcare le sopracciglia ai genitori delle città metropolitane, ma crediamo che si debbano lasciare ai genitori informazioni sull'orientamento sessuale di un personaggio, nel caso in cui si voglia evitare questo tipo di conversazione sulla strada di casa"*.

Bigotti ed omofobi da sempre, quelli della Family Research Council non hanno ovviamente capito una virgola del gioiello partorito dalla Focus Features. Perché son proprio loro i veri indiretti protagonisti del film. Coloro che puntano il dito, che insultano, denigrano, e distinguono tra cittadini di serie A e di serie B. Il piccolo protagonista della pellicola è un dolce, solitario e taciturno ragazzino. Che ha un dono. Vede e può parlare con i morti. Ma nessuno gli crede. Il povero Norman è circondato dai fantasmi, ma è lo zimbello della città. Il povero pazzo da evitare come la peste. Perché 'strano', perché mostro, diverso. Neanche in famiglia lo stanno troppo a sentire. Il padre lo guarda quasi con terrore. La sorella lo evita come la peste. La mamma non prende posizione. Solo la nonna, la 'defunta' nonna, gli è vicino, mentre manda giù decine di film horror alla tv.

Al suo fianco un bimbetto cicciotello, sfottuto perché grasso, e una serie di emarginati inconsapevoli. La sorella bionda, che definire 'stupida' è dire poco; il fratello muscoloso, tutto ormoni e pochi neuroni; il matto del Paese, che da sempre millanta verità mai prese in considerazione; l'insopportabile bullo, macho fuori ma 'mammoletta' dentro; e ovviamente loro. Gli zombie, tutt'altro che crudeli e addirittura terrorizzati da noi umani. Perché siamo proprio noi, quando vogliamo, a trasformarci in mostri. Cattivi con il prossimo, pronti a giudicare, a far del male, tanto fisicamente quanto a parole, armati di forconi, torce infuocate e insulti gratuiti.

La pseudo anormalità che incontra la pseudo normalità, ridando luce ad una verità assoluta, troppo spesso taciuta, che ci vuole tutti 'identici', e per questo meritevoli di diritti e rispetto. **Cavalcando un'animazione spettacolare, e di una complessità abnorme (5 anni di lavoro), Butler e Fell giocano con luoghi comuni sociali e cinematografici, senza dimenticarsi l'ingrediente principale. Le risate.** Tante, tantissime. Secchiate di divertimento, da associare ad una ricca dose di **action (incredibilmente affascinante la scena del bagno della scuola, costata ben 2 anni di lavoro)**, per un film che intrattiene, diverte ed illumina, confermando la crescita esponenziale del cinema d'animazione. Sempre più originale e coraggioso, e non solo in casa Pixar, come dimostra questo autentico gioiello. Che definire imperdibile è dire poco.

ONDA CINEMA

recensione di Paolo D'Alessandro

Norman Babcock (Kodi Smit-McPhee) frequenta le elementari ed è già un emarginato, solo per una piccola, inquietante stranezza: è capace di vedere e parlare con i fantasmi. Per questo, è preso in giro a morte dai compagni, in testa il viscido Alvin (Christopher Mintz-Plasse), ed è tormentato dalle incomprensioni della famiglia e della sorella civetta Courtney (Anna Kendrick). Il solo amico che gli rimane è l'altro sfigato della classe, il grassoccio e vigliacco Neil (Tucker Albrizzi). I due si ritrovano a dover fronteggiare, spalleggiati dai loro peggiori nemici, una minaccia che incombe su loro e tutta la cittadina di Blithe Hollow: la maledizione della streghetta arsa viva trecento anni prima e del suo drappello di zombie che stanno per risvegliarsi...

Dopo il grandioso successo di pubblico e critica della **"Coraline"** firmata Henry Selick, lo **studio Laika** conferma il suo religioso impegno nell'animazione in stop motion, con una pellicola di altissimo artigianato e mestiere del tutto complementare al film che aveva inaugurato la storia di questa casa di produzione. **"ParaNorman"** gioca con i codici dell'horror e, molto sottilmente, delle sue riletture metalinguistiche, senza lasciarsi tentare da parodie forzate. Al contrario, si testa la resistenza di un impianto narrativo tutto sommato tradizionale disseminandolo di cliché a doppio taglio e piccole trovate destabilizzanti.

Non solo pupazzetti in stop motion fotografati e animati splendidamente, quindi, ma **una divertentissima perla incentrata sul contrasto tra individualismo e collettività**: se l'uno accresce e coltiva la necessità di un punto di vista unico, le aspettative e la pigrizia della collettività la fagocitano in una spirale di crudele credulità. La massa condanna e non "risolve le cose a parole". D'altra parte, la formula "ognun per sé" non funziona - anzi, accresce l'acredine: **il primo passo per crescere non è diventare adulti/massa, ma cercare gli strumenti per comprendere se stessi e gli altri di conseguenza**.

"Non si diventa eroi rimanendo normali".

Con questa speriamo di non aver spogliato la pellicola della magia tangibile della stop motion, che trova spessore ulteriore in un 3D discreto che ben disegna questo mondo "cute, geeky & creepy". **"ParaNorman"** naviga in acque finalmente lontane dalla stilizzazione del "padrino" Tim Burton, per muoversi su segni e colori sempre più freschi. Ma sono tutte parole predigerite davanti a una gemma di cinema che muove occhi e cuore di adulti e bambini.

Avvertenza finale: se, nel viaggio verso casa, il vostro bambino vi farà qualche domanda scomoda, non stupitevi...

COOMING SOON

ParaNorman - la nostra recensione della commedia-horror d'animazione

09 ottobre 2012 - Federico Gironi

Un po' sorprende, che un film come **ParaNorman** non sia arrivato prima. Perché, in fondo, il film della **Laika** diretto da Chris Butler e Sam Fell è assieme punto d'arrivo di una strada già segnata e anello di congiunzione tra vettori paralleli che da tempo giocano a incrociarsi. Alla base di questa divertente favola morale, che è anche commedia che è anche horror, di cui è protagonista un bambino che "vede la gente morta", c'è difatti lo storico gioco di attrazione-repulsione che ogni bambino prova per l'oscuro, lo spaventoso, lo schifoso, tratto con un'intelligenza che ne garantisce non solo l'esorcizzazione, ma, anche un positivo cambio di segno.

Infarcito da richiami ai fumetti e al cinema horror degli anni Sessanta e Settanta, a **zio Tibia**, a **Creepshow** e **Tales from the crypt**, all'horror ironico di **Sam Raimi** e ai cartoni animati di **Scooby Doo**, con una colonna sonora che mixa sonorità alla **Danny Elfman** con le tastiere dei **Goblin**, **ParaNorman** sembra una storia di pre-adolescenza kinghiana ibridata con un gli stereotipi dei teen-movie.

Uno Stand by Me shakerato con Mean Girls, e servisto ai tavoli di una bettola di Salem.

Nell'affrontare la maledizione di una strega e gli zombie del coloni che l'avevano messa al rogo, infatti, il giovane Norman si troverà a far squadra con amici, nemici e familiari che compongono uno spettro completo (ammucchiato dentro un furgone che pare la **Mystery Machine**) di figure iconiche, ma non stereotipate, dei film d'ambientazione scolastica, come fossimo in un film di **John Hughes**. E, come in quei film (e come in alcune opere di **Stephen King**), si testimonia e documenta la necessità di un coming-of-age personale e collettivo, di un cambio di prospettiva: in parte già avvenuto ("oh no, i geek hanno preso il comando", esclama a un certo punto un personaggio), in parte ancora da venire, come quello relativo (e tutt'altro che banale) alla tradizionale e superficiale distinzione tra buoni e cattivi.

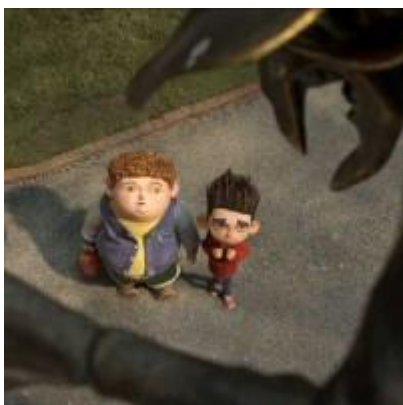
Forte di un'animazione in stop motion di altissimo livello e di trovate azzeccate, **ParaNorman** è un viaggio in una casa degli orrori gradevole e sorprendente, dove i più piccoli si divertono e spaventano, i grandi

sogghignano e studiano dettagli e meccanismi, mentre le ragnatele imperanti della trama sono fatte della dolcezza appiccaticcia e fiabesca dello zucchero filato.

CINEMATOGRAFO

Quando vecchie tradizioni e nuove tecniche generano mostri... L'animazione stop-motion della LAIKA è da applausi

10 ottobre 2012 di Valerio Sammarco



Norman parla ancora con la nonna morta. Cammina per strada e vede le sagome di chi, anche da qualche centinaio di anni, non è più di questa terra.

A scuola, neanche a dirlo, è preso di mira dal bulletto di turno, mentre a casa soffre l'incomprensione di un padre sin troppo normale, di una madre troppo affettuosa e di una sorella maggiore terribilmente superficiale. Ma la cittadina di Blithe Hollow, a breve, dovrà fare i conti con un'antica maledizione, sferrata 300 anni prima da una strega mandata al rogo: e l'unico che potrà salvarla, guarda caso, sarà proprio Norman.

Un po' in anticipo rispetto ad Halloween arriva **ParaNorman**, altro imperdibile film animato in stop-motion firmato dai realizzatori di **Coraline e la porta magica** (la Laika Production): **il risultato è a tratti stupefacente, raggiungendo nuove vette per quello che riguarda la perfetta simbiosi tra vecchie tradizioni e nuove tecniche**, 3D incluso. Il lavoro di Chris Butler (esordio in regia ma già autore degli storyboard di *La sposa cadavere* e *Coraline*) e Sam Fell (*Giù per il tubo*, *Le avventure del topino Despereaux*) non si limita però ad assecondare lo sguardo solamente attraverso la resa estetico/visiva del film: **ParaNorman – la più grande produzione in stop-motion d'animazione di sempre – non fa mistero di trarre ispirazione dai grandi classici dell'horror per il tratteggio di atmosfere e personaggi (gli zombie, su tutti, già presentati nel prologo del film attraverso un irresistibile film di serie z in tv), dedica molta attenzione anche alle figure di contorno – come l'incredibile zio di Norman, nella versione originale "doppiato" da John Goodman – e porta avanti un discorso sulla diversità e sull'integrazione da non sottovalutare. Senza dimenticare l'ironia e il gusto per alcune gag, anche queste rimandanti ad alcuni capolavori delle parodie di "paura", da *Per favore non mordermi sul collo* a *Frankenstein Junior*: divertimento horror, insomma, al quale però difficilmente potranno prendere parte i giovanissimi under 10.**

MYMOVIES

Appassionato horror d'animazione che non indietreggia mai di fronte alle regole e alle virtù del genere

di Gabriele Niola

Norman è un bambino introverso e appassionato di horror che fatica a fare amicizie, in questo di certo non lo aiuta il fatto di essere l'unico del suo paese a vedere i fantasmi. Tutti i trapassati che hanno ancora questioni irrisolte sulla Terra gli appaiono e gli parlano, costantemente, nonna inclusa. In più da qualche tempo è preda di visioni che sembrano catapultarlo nel passato.

Per questo motivo gli altri lo credono un po' scemo, nonostante il piccolo paese in cui vive secoli prima sia stato teatro di diversi roghi di streghe e ancora se ne vanta come fosse un'attrazione turistica. Tutto cambierà quando un suo zio ritenuto matto gli comunicherà poco prima di morire che ora tocca a lui tenere lontani, ogni anno, i morti viventi e la maledizione di una delle streghe bruciate secoli prima. Come accade per i grandi capolavori, nei primi minuti di racconto di **ParaNorman** c'è già tutto il senso di quel che verrà. Norman è intento a guardare un filmaccio horror di serie B all'italiana in tv (la cui fotografia sarà il punto di riferimento visivo del film) mentre la nonna (fantasma) sostiene che "è inutile che urlino e scappino quando basterebbe parlare, ma del resto se parlassero sarebbe un altro genere di film". Allo stesso modo non è altro genere se non un horror (comico) anche **ParaNorman, cartone in stop motion che sa essere parte del cinema nel senso più ampio del termine e non della sola categoria dell'animazione. Anche in ParaNorman non si parla con i morti viventi, ma si corre da e verso di loro per tutti i 92 minuti indiatolati in cui Chris Butler racconta la sua storia, con una tempra morale di ferro, passione per i luoghi comuni dell'horror e capacità di mostrare con una sola battuta il ridicolo che si cela dietro ogni figura.** La soluzione sarà tutta nelle parole ma non potrà che arrivare alla fine, altrimenti sarebbe un altro genere di film.

Con un equilibrio mostruosamente perfetto tra tradizione e modernità, tra titolistica anni '50, Mario Bava (nella prima parte) e l'horror giapponese (nella seconda), **ParaNorman** si rivolge ai bambini amanti dello spavento e li tratta come veri adulti, facendoli ridere delle assurdità del mondo che li circonda (adulti, genitori e bulli) ed eccitare con l'esplorazione delle immagini e situazioni più spaventose. Sebbene in scala ridotta e per spettatori più piccoli **ParaNorman** fa quello che è il lavoro dell'horror: indagare le fobie del suo pubblico per sovvertire l'ordine che solitamente regna nel cinema o nelle storie edificanti. **Butler infatti riesce nell'impresa di tradurre per l'immaginario di un bambino e rendere coerente in una commedia animata, alcuni dei più grandi momenti del cinema horror, senza cedere nemmeno un passo di fronte alla loro potenza. Il tormento delle visioni, le apparizioni nei bagni della scuola, la visita nella casa piena di scheletri e il confronto con lo spirito sono tutte sequenze serissime di un film capace di deridere tutto e tutti per mostrare che un altro mondo è possibile. L'eroe è un outsider che scopre come l'origine della paura di tutti quanti sia un'altra "diversa" come lui, mentre cheerleader, genitori o atleti di football si dimostrano capaci di prendere le decisioni peggiori perchè, al contrario di Norman, sono preda della paura ma non della volontà di capire.**

A capo di questo **gioiello di cinema e di racconto animato** l'esordiente Chris Butler fa la figura del maestro. Già storyboard artist per Henry Selick (il genio dietro *Nightmare before Christmas*, *La sposa cadavere* e *Coraline*), Butler dimostra oltre ogni ragionevole dubbio di aver imparato dal maestro, oltre all'arte dell'animazione stop motion, anche le possibilità espressive legate all'esplorazione dell'universo della paura infantile.