

Alessandro Rak racconta *Gatta Cenerentola*: "Cyberpunk? Non proprio. E le musiche sono decisive"

Data: 10 gennaio 2017 | Autore: Antonio Maiorino



Quando vedi film come *Gatta Cenerentola*, ti accorgi che la cinematografia nazionale, almeno a livello di idee, non è poi così “cenerentola” rispetto ai giganti del mercato mondiale. Presentato nella sezione Orizzonti della 74esima Mostra del Cinema di Venezia, il film “a otto mani” – **Alessandro Rak, Ivan Cappiello, Marino Guarnieri, Dario Sansone** – muove dalla felice esperienza de *L'arte della felicità* della Mad Entertainment di Luciano Stella, allargando decisamente i confini creativi e di produzione.

La storia, ambientata in un futuro insieme possibile e indefinito, è quella del giro d'interessi attorno a Vittorio Basile, ingegnere navale che dà lustro alla città di Napoli con una singolare creazione, una particolarissima nave in grado che si avvale di ologrammi ed inventive tecnologie. Quando Salvatore Lo Giusto, detto O' Re, allunga la propria ombra criminale sull'impresa, il giro di vite coinvolgerà tutti, in particolare la promessa sposa malandrina Angelica ed il poliziotto Primo Gemito, ex membro della scorta di Basile, che farà di tutto per difendere la bambina dell'ingegnere – detta proprio *Gatta Cenerentola*– e far luce sui sotterfugi criminali del porto di Napoli. Alessandro Rak ce ne parla in una lunga intervista-dossier.

ANTONIO MAIORINO: La prima sensazione che si ha nell'approcciare *Gatta Cenerentola*, compreso tutto ciò che circonda il film, è che l'impresa produttiva sia cresciuta, che la squadra si sia allargata. Ci racconti il “day after” *L'arte della felicità*, il primo spunto organizzativo che si sarebbe trasformato in un progetto di tale portata?

ALESSANDRO RAK: Devo dire che le persone più indicate per questa risposta sarebbero **Luciano Stella e Ivan Cappiello**, uno dei quattro registi del film. Dopo *L'arte della felicità* alcuni di noi erano ancora impegnati nella chiusura delle attività promozionali ed altre cose seguite all'uscita del film,

mentre Ivan aveva già cominciato a sviluppare il progetto su un'idea di Luciano Stella ma anche di Antonio Fresa (uno degli autori delle musiche originali con Luigi Scialdone). Fu lui a prendere in gestione il progetto ed a procedere alle prime stesure di *Gatta Cenerentola* con altri autori che gli hanno dato una mano, nonché a visualizzare scenari ed ambientazioni con un autore di fumetti che si chiama **Marco Galli**. Quando si è liberato il resto della squadra, una quindicina di ragazzi, con qualche altro aiuto al montaggio e in regia, Ivan Cappiello ha avuto la generosità e l'altruismo di aprire il progetto anche agli altri "senior" della squadra, che saremmo io, Dario Sansone e Marino Guarnieri. Abbiamo allora intrapreso una strategia operativa simile a quella de *L'arte della felicità* ma con un problema fondamentale: **l'animazione è un processo lungo di collaborazione** tra persone che può durare anche più di tre anni e di conseguenza mentre si lavora ad un film bisogna necessariamente cominciare a supporre quale sarà il prossimo. In questo senso il percorso che ha fatto Ivan è stato fondamentale, per poi andare ad incontrare il resto della squadra ed a nuove stesure di sceneggiatura. Tutto sempre con la collaborazione forte della casa di produzione Mad Entertainment e, tra gli altri, dei partner **Videa e Raicinema**, sempre pronti ad aiutarci con le loro opinioni. [MORE]

***Gatta Cenerentola* nasce dunque con una dimensione plurale. Questo riguarda non solo l'organizzazione, ma anche l'ispirazione testuale: dal racconto di Giambattista Basile tratto da *Lo cunto de li cunti*, passando per l'adattamento teatrale di Roberto De Simone. Ma il cinema tutto trasforma e tutto digerisce: qual è l'aspetto peculiarmente cinematografico di *Gatta Cenerentola*, il suo carattere distintivo rispetto alle sue fonti?**

Diciamo che il nostro ponte di relazione forte era con la fiaba in particolare che citavi, ma anche con **la fiaba in generale**, cioè con l'idea che le fiabe conservino un archetipo che ha qualcosa di indelebile ma anche qualcosa che si insinua nella genetica, nel DNA di ognuno di noi, per dirla alla maniera junghiana. Pertanto, l'idea di relazione con l'opera originale consisteva da un lato nel portare *Gatta Cenerentola* a Napoli, luogo della prima stesura, e restituirlo alla lingua napoletana, la prima in cui fu scritta; dall'altro c'era la volontà di andare al di là del territorio per confrontarsi con aspetti tipici dell'umanità, le ragioni umane in generale. Questi elementi, che sono alla base di ogni tipo di narrazione – letteraria, teatrale o cinematografica – sono stati da noi sperimentati in ambito cinematografico, come da altri in altri ambiti. Il rinnovamento di questi contenuti nel cinema, che è un'arte più nuova e moderna, ci ha messo a disposizione scenari e realtà inimmaginabili rispetto a quelli di altre opere che hai citato. In questo senso la **sensazione futuristica o da presente parallelo** che abbiamo dato al film, mantenendo comunque la vaghezza dei contorni della favola, è stato l'elemento possibile da parte nostra, mentre era impossibile in altri tipi di lavori precedenti.

Ogni lettore potrà fare questo esperimento: mettere in Google le parole "Gatta Cenerentola cyberpunk" e fare il conto di recensioni ed articoli che si affidano a questo termine. La senti come un'etichetta appiccicata addosso impropriamente, o è un effetto consapevolmente coltivato in fase di creazione?

Credo che *cyberpunk* sia un'etichetta impropria. Capisco il senso di questa lettura che viene data, perché nell'idea giornalistica c'è forse quel sapore di fantascienza ancora connessa al contesto del presente e della modernità – ed a questo rimanda il cyberpunk, un futuro prossimo dalle tinte fosche che esaspera le negatività della società e le porta ad una condizione ulteriore, anzi, deteriore. Per la nostra ambientazione si può piuttosto parlare **di retro-futuro**, e nemmeno **steampunk** – altro aggettivo che ho sentito correlare a *Gatta Cenerentola* – può andar bene. Certo, se utilizzate così spesso, queste parole avranno una loro ragione: servono come comunicazione con le persone per creare un quadro di approssimazione ed avvicinamento all'ambientazione particolare che abbiamo

consegnato.

Nel film emerge con prepotenza il tema della città, e segnatamente di Napoli e di come venga vista. Avete inteso veicolare un'immagine ben precisa, oppure contrastata, cioè come una "Fama" che risuona diversamente in infinite bocche?

La relazione con la città da parte degli autori è difficile da definire. Parliamo di un gruppo di persone, piccolo, nate a Napoli, operanti a Napoli, che ambientano i lavori nella città di Napoli – anche se in questo caso lo scenario è più indefinito – e riversa all'interno di ciò che fa un insieme di considerazioni, approcci sentimentali alla città, idee sociali e di micro-politica. Perciò è difficile dare una definizione univoca della nostra relazione con la città di Napoli. Quello che è sicuro è che da persone che la vivono e che in essa riescono a realizzare i propri sogni, il nostro approccio non è da delusi o disillusi, ma da gente che la vive come fonte di ispirazione continua, ne subisce gli stereotipi che provengono dall'esterno, ma anche dall'interno. **Quando affrontiamo il tema della nostra città nel film, lo facciamo secondo una coscienza cittadina, per aprire un discorso, non per chiuderlo**; per esplorare, per vagliare le varie possibilità che una città esprime (non solo Napoli). Nel nostro film c'è un prima e un dopo, ci sono situazioni temporali che si susseguono; nella realtà invece sono tutte possibilità che abbiamo davanti. C'è la possibilità di un futuro avveniristico, di un progetto che si apra al resto del mondo da parte della città, così come c'è la possibilità di puntare solo sugli aspetti deteriori della nostra città e vederla in qualche modo deperire dentro i suoi stereotipi. **La città che noi conosciamo ha tutte queste potenzialità**: grandi luminari, persone di talento e di genio, che possono dare qualcosa di nuovo e di diverso, ma anche altri tipi di progettualità, come quelle nel film rappresentate da Salvatore Lo Giusto detto O' Re, protagonista negativo; sta alla città scegliere cosa assecondare e dunque in cosa trasformarsi.

Animazione fa rima con incubazione. Se così lunghi sono i tempi di realizzazione, è inevitabile che in corso d'opera sopravvengano idee che vi portano in luoghi creativi diversi da quelli che immaginate. Cosa è cambiato di più durante il percorso?

Questo è un aspetto poco noto dell'animazione: il percorso lungo permette un ragionamento continuo e una ri-trasformazione di quello che stai facendo, sempre che non comprometta la possibilità di rispettare i tempi dati per l'opera. **Noi preferiamo partire da un'idea di sceneggiatura che abbia un sapore di canovaccio**, per due ragioni: una di carattere narrativo, cioè la possibilità di seguire nuove fasi di elaborazione ed ogni considerazione che dovesse sopraggiungere in fase creativa; un'altra di carattere pragmatico, cioè, il progetto deve poter ospitare quello che capita nell'arco dei tre anni, ad esempio un pezzo musicale che ci venga proposto o che ci passi sotto al naso, una possibile collaborazione con un attore diverso da quello che avevamo immaginato. Questi aspetti devono poter essere integrati affinché il film approfitti delle situazioni e non sia invece vittima degli ostacoli che si incontrano in ogni realtà produttiva. La sceneggiatura-canovaccio consente un'integrazione di quella che chiamo **"la qualità che capita"**, a differenza di progettualità più chiuse che richiedono a quel punto professionalità esatte, piani più precisi e budget di tipo diverso da quelli di cui possiamo disporre.

Qualche spettatore potrebbe essere sfiorato dalla percezione della musica del film come di un elemento di colore, se non di folklore. Per dissipare questo equivoco, ti chiedo in che modo la colonna sonora abbia partecipato al processo simbolico e di senso di *Gatta Cenerentola*.

La musica è parte integrante e trae impulso dalla scena partenopea, giovane ma non solo. Non a caso nel film ci sono interventi di **Daniele Sepe o Enzo Gragnaniello**, che sono delle realtà di fatto con una marcata radice culturale napoletana. In realtà, già nella sceneggiatura ci sono pezzi che è

poi possibile ascoltare nei film, e la sceneggiatura stessa è costruita immaginando una partecipazione della scena artistica. Il resto sta alla generosità degli artisti e dei musicisti, nonché alla nostra capacità di coinvolgerli e di portarli all'interno della progettualità, come nel caso di **Francesco Di Bella**, allorché si è intervenuti sul testo di una canzone già scritta per allinearla ancora di più ai contenuti della sceneggiatura. Un altro esempio è quello dei testi di **Ilaria Graziano e Francesco Furnie** dei due pezzi di Gragnaniello che si susseguono nella sequenza finale. Di quei pezzi ci interessavano sia il testo che la musica, sono stati motivo di ispirazione in fase di scrittura ed allo stesso tempo **sono stati pezzi che hanno consentito di risolvere i personaggi**, di definirne il profilo. Fanno tutt'uno col retropensiero di Salvatore Lo Giusto, mentre il pezzo di Ilaria Graziano e Francesco Furnie, che si chiama Dove siamo, è stato d'ispirazione per la costruzione del personaggio di Angelica. Nel finale del film, dunque, metterli uno dopo l'altro ha significato proprio questo: in qualche modo, ricostruire le nostre fonti d'ispirazione nella scrittura dei personaggi.

Tu sei anche fumettista, e peraltro con la tua squadra sei già al lavoro ad un'opera tratta dalla graphic novel *A Skeleton Story*. Nel mondo dell'animazione, esiste secondo te un problema creativo, cioè di mancanza di forze vive, o distributivo, cioè di mancanza d'investimento? O c'è uno scarto culturale rispetto ad altri Paesi nel considerare l'animazione solo in relazione a bambini ed adolescenti?

In un quadro di problemi, bisogna trovare il problema sorgente, quello principale. Se ti parlo di cinema, tutti questi problemi non ci sono, perché un Paese che ti permette di fare cinema, tutto sommato è un Paese in buona condizione. Sicuramente, però, **nell'aspetto della distribuzione c'è un elemento che cambia tutto il gioco del cinema**. Se prima il cinema era la possibilità di assistere collettivamente a qualcosa che veniva da fuori o che veniva anche dall'interno della propria realtà, in seguito si sono affermate realtà economiche più forti in grado d'imporre un prodotto piuttosto che di proporlo, attrezzate per convincere di quello che stanno imponendo. Questo aspetto cambia molto la relazione sociale col cinema. Diventa ovvio che se mettiamo una singola persona, per quanto intelligente ed appassionata nel raccontare, davanti ad una platea vuota, quella persona si sente svilita ed i suoi tentativi di attirare l'attenzione diventano più banali e sciocchi, perché mossi solo da un senso di solitudine e dalle sollecitazioni che avverte intorno a sé. Se invece quella persona è messa nelle condizioni di massima attenzione nei suoi confronti, ne miglioriamo le possibilità di comunicazione, le parole che spende hanno un peso diverso.

Quindi la distribuzione è un fattore con inevitabili ricadute sull'arte di fare film, non è solo un fattore che subentra in fase di comunicazione.

Nella distribuzione, cioè nell'attenzione e nella curiosità che ci sta intorno, cambia la qualità del discorso: la curiosità degli altri entra in quello che fai, se non ci entra è mortificante per te, per quello che fai e per gli altri. **Serve un discorso condiviso tra spettatori e autori**, che riguardi anche il nostro territorio e le prospettive comuni. Voglio dire, il cinema è diventato un mezzo un po' più alieno, e gli alieni sono gli Americani, "**bestie d'Oltreoceano**", che vengono a raccontarci una realtà che per noi rimarrà sempre un sogno cinematografico, e mai qualche cosa che possiamo vivere e toccare con mano.

(in copertina e all'interno: dettagli di immagini da Gatta Cenerentola)

Antonio Maiorino

