

SPECIALE OSCAR 2013 - "Ralph Spaccatutto", la trasformazione della favola nell'era digitale

Data: Invalid Date | Autore: Gisella Rotiroti



Ralph Spaccatutto, diretto da **Rich Moore**, 52esimo classico Disney, uscito il 20 dicembre 2012 nelle sale, è candidato al Premio Oscar come miglior film d'animazione. Prima del film viene proiettato il bellissimo cortometraggio *Peperman*, una delle ultime opere dello storico animatore Disney **Glen Keane**, diretto da **John Kahrs**. La particolarità di *Paperman* è la tridimensionalità innovativa ottenuta grazie alla tecnologia *Meander*: i personaggi e lo sfondo sono in computer grafica, mentre tutto il resto è disegnato a mano.

Ralph Spaccatutto è un omaggio al mondo dei videogiochi arcade ormai obsoleti, perché sostituiti da supporti tecnologici alla portata di tutti, caratterizzati in modo esponenziale dall'alta definizione ("Il tuo viso, che alta definizione!" - dice **Felix** a **Tamora** su *Hero's duty*). Il film ripercorre trent'anni di storia dei videogiochi attraverso le apparizioni di personaggi icona fra cui **Pac-Man**, **Sonic**, **Ryu** e **Ken** di *Street Fighter*: un omaggio velato di nostalgia che rappresenta anche la riflessione sul cambiamento dell'immaginario fantastico delle nuove generazioni.

Ralph Spaccatutto è il cattivo del videogioco arcade **Felix Aggiustatutto**, nel quale **Felix** aggiusta il condominio che **Ralph** distrugge. Dopo trent'anni passati a distruggere il palazzo e vivere in una

discarica di mattoni, **Ralph** non vuole più fare il cattivo, decide di dimostrare che anche lui può essere un "buono" e può vincere una medaglia. Fugge attraverso i cavi di alimentazione ed entra nello sparatutto *Hero's Duty* dove aiuta il sergente **Tamora Jean Calhoun** a sconfiggere gli "scarafoidi", invasori alieni. Ottenuta la medaglia, **Ralph** entra per errore in *Sugar Rush*, un videogioco di kart. Qui incontra **Vanellope von Schweetz**, un presunto *glitch* (errore di programmazione) che gli ruba la medaglia per partecipare alla gara di kart. I due diventano amici: **Ralph** deve aiutare **Vanellope** a costruire un kart e lei gli restituirà la medaglia se dovesse vincere la gara.

La Disney ha da sempre narrato le favole classiche che venivano lette e raccontate ai bambini; i personaggi di queste fiabe rimangono immortali ma non costituiscono più l'immaginario fantastico delle nuove generazioni. Gli eroi tradizionali sono stati sostituiti dai protagonisti dei videogiochi, i quali però sono amati e dimenticati in un tempo molto più rapido - conseguente all'inarrestabile ascesa del progresso tecnologico - di quello che ha conservato nella memoria personaggi come **Biancaneve**, **Pinocchio**, **Robin Hood**.

Ma se i personaggi delle fiabe erano liberi e veri all'interno delle loro storie - simbolo dell'immaginazione che, attraverso il racconto, può spaziare all'infinito - i personaggi dei videogiochi vengono messi in scena intrappolati all'interno di regole imposte dal programma al quale devono aderire, costretti a ripetere meccanicamente le stesse azioni e gli stessi ruoli. ("Nella sua programmazione è stata inclusa una storia drammatica", viene detto nel film per spiegare l'indole di **Tamora**).

[MORE]

Il significato della personificazione non è più quello della trasformazione mitologica, effettuata con personaggi come il candelabro **Lumière** o il granchio **Sebastian**, ma è quello di una personificazione globale che, attraverso il digitale, può animare e far muovere qualsiasi cosa, ben oltre l'immaginazione, in una gabbia cibernetica di codici (il programma) che non consente di dare libero spazio alla fantasia.

Da questo risulta il dramma del nuovo eroe, che non può più esaltare il proprio ruolo, ma deve accettarlo attraverso la consapevolezza che nell'ingranaggio esso è qualcosa di necessario.

La fiaba perde dunque il suo sapore romantico; il realismo fantastico, puro e fine a se stesso, che la caratterizzava viene declinato in una storia che rappresenta il conflitto da risolvere, venendo a patti con il sistema tecnologico da cui è generato, che esercita una forma di potere sui personaggi e di conseguenza sull'immaginazione.

Jonh Lasseter, dunque non a caso il produttore del film, è molto più a quello Pixar. Attraverso la storia vengono ribaltati i tradizionali valori della fiaba classica a favore di un'ideologia più concreta e contemporanea che rifiuta i ruoli canonici dell'eroe: il protagonista, **Ralph**, alla fine giura che non desidererà mai più essere buono e il personaggio femminile, **Vanellope**, preferisce più correre in macchina che vestire da principessa. (La principessa **Merida**, protagonista di *Ribelle - The Brave*, incarna lo stesso simbolo.)

Le tematiche complesse del film sono affrontate con ricchezza di invenzioni, profondità nell'indagine psicologica e spessore narrativo. Purtroppo, il lieto fine - d'obbligo in un film d'animazione Disney - non risulta sempre coerente con le problematiche messe in campo. (Mentre **Ralph** è costretto ad accettare il ruolo di cattivo, imposto dal programma, **Tamora** alla fine sposa

Felix, affrancandosi dal programma).

Titolo originale: Wreck-It Ralph

Interpreti (voci originali): John C. Reilly, Jack McBrayer, Jane Lynch, Sarah Silverman, Dennis Haysbert, Alan Tudyk

Origine: Usa, 2012

Distribuzione: Walt Disney Pictures

Durata: 108'

(in foto Ralph Spaccatutto e Vanellope von Schweetz)

Gisella Rotiroti

Articolo scaricato da www.infooggi.it

<https://www.infooggi.it/articolo/speciale-oscar-2013-ralph-spaccatutto-la-trasformazione-della-favola-nell-era-digitale/37459>

