

SCHEDA FILMICA – CORALINE E LA PORTA MAGICA

TITOLO DEL FILM, REGISTA, ANNO, GENERE, DURATA <i>Il titolo del film deve essere riportato prima in lingua italiana e, se diverso, in lingua originale.</i>	Coraline e la porta magica (<i>Coraline</i>) Henry Selick 2009 Animazione, horror, fantastico 100 minuti
SINOSI <i>Breve riassunto della trama del film.</i>	<p>Coraline Jones è una ragazzina curiosa e intraprendente, che ha appena traslocato, per necessità lavorative dei genitori, in una casa antica in Oregon, il <i>Pink Palace</i>. Irritata a causa del trasferimento e sentendosi ignorata dai genitori, inizia ad esplorare la nuova casa e scopre in soggiorno una piccola porta murata. Nel frattempo, conosce anche gli eccentrici coinquilini e Wybie, il nipote di Miss Lovat, la proprietaria del palazzo, che le regala una bambola uguale a lei ma con dei bottoni sugli occhi. Una notte, la ragazzina si sveglia e, seguendo dei topolini, arriva alla porticina in salotto: attraversandola, giunge in un mondo doppio rispetto al suo, con un altro <i>Pink Palace</i>, più colorato, altri genitori che la coccolano con sorprese e attenzioni e vicini di casa che la coinvolgono in attività interessanti. Sera dopo sera, la ragazzina continua ad andare in questo altro mondo; tuttavia, alla terza notte, viene avvertita dall'altra madre che per restare lì dovrà farsi cucire dei bottoni al posto degli occhi, caratteristica che hanno tutti i personaggi di questa dimensione. Da qui in poi, inizia l'avventura spaventosa di Coraline, che, rifiutati i bottoni, cerca di scappare da questo posto di cui scopre piano piano la vera natura: il tutto è opera dell'altra madre, che in realtà è <i>Beldam</i>, una strega mostruosa che attira i bambini nel <i>Pink Palace</i> dopo averli spiati attraverso la bambola - ora in possesso di Coraline - per poi cucire loro i bottoni e nutrirsi delle loro vite. Dopo varie vicende, la ragazzina riesce a fuggire, ma si accorge che i suoi veri genitori sono stati rapiti nell'altro mondo: spetta quindi a lei tornare indietro a salvarli. Per fare ciò, propone un gioco a <i>Beldam</i>, che, in caso di vittoria, le avrebbe permesso di liberare i genitori e anche gli spiriti dei bambini precedentemente morti nelle grinfie della strega. Con l'aiuto di alcuni personaggi dell'altro mondo, tutti</p>

	fantocci creati dall'altra madre, Coraline è infine in grado di scappare e fare ritorno alla sua vera casa.
TEMI <i>Elenco degli "argomenti chiave" che il film affronta.</i>	Apparenza, crescita, avventura, rapporto genitori-figli.
DESTINATARI DEL FILM <i>I potenziali destinatari del film all'interno di contesti educativi.</i>	Film adatto a bambini di età scolastica ma anche agli adulti.
SIGNIFICATO E VALORE EDUCATIVO <i>Descrizione dei motivi per cui il film ti ha colpito e perché credi che possa avere un valore educativo per i destinatari indicati.</i>	<p>Il film presenta una struttura che richiama quella delle fiabe, per questo può risultare d'impatto più vicino a un pubblico infantile: la presenza di personaggi strani, porte e tunnel che guidano a luoghi in cui la realtà è "sottosopra" ricorda Alice nel paese delle meraviglie, la figura dell'altra madre, simile a una strega, che cattura i bambini, richiama alla mente Hansel e Gretel, ...</p> <p>La protagonista è poco più di una bambina e vive diverse peripezie che la portano a crescere: per questo motivo, il film può essere visto come un'opera di formazione. Coraline all'inizio si lascia influenzare dalle lusinghe di una realtà "perfetta", nel tentativo anche di evadere dalla sua che le sembra noiosa, ma alla fine capisce che rifugiarsi in un mondo fantastico finto non è la soluzione.</p> <p>Altra tematica centrale è quella delle apparenze, rappresentate dall'immagine dei bottoni, che per quanto belle sono pur sempre false e possono diventare pericolose. La protagonista impara a negare le illusioni per volerci vedere chiaro e questo influisce anche sui rapporti familiari: nessuno cambia radicalmente alla fine del film, la figlia impara a cercare di comprendere di più i genitori e ad apprezzare anche la realtà vera quotidiana.</p>
SEQUENZE CHIAVE <i>Descrizione dei momenti più importanti del film in relazione al suo significato, anche dal punto di vista tecnico (se in possesso delle competenze necessarie).</i>	Tra le sequenze più interessanti, soprattutto se messe a confronto, c'è quella del primo ingresso nel mondo magico alla prima sera e quella della fuga della protagonista alla fine. Si vede come il tunnel che viene percorso a mo' di collegamento tra le due realtà è sempre lo stesso: tuttavia nel primo caso è di colori luminosi e ha un'aria magica, nel secondo caso è cupo, tremolante e pieno di ragnatele e oggetti rotti. Il tunnel è una metafora di come una stessa illusione può sembrarci meravigliosa o spaventosa in base alla nostra consapevolezza della sua problematicità.

VARIE

Curiosità o altro (recensioni, citazioni, aneddoti sul set, filmografia del regista) che si ritiene opportuno segnalare in relazione ai temi proposti.

- Il film è tratto dall'omonimo romanzo per bambini di Neil Gaiman, uscito nel 2002.
- Il film è stato realizzato con la tecnica particolare dello *stop-motion*.