



Anna Antoniazzi

*Gatta Cenerentola. Lettura crossmediale*

Quello delle app è un mondo nuovo nel quale i confini della narrazione si estendono ben oltre quelli di ogni singolo medium che vi partecipa. Un mondo del quale si devono ancora espressamente individuare tonalità specifiche, con l'intera gamma di sfumature possibili e un *modus narrandi* che le identifichi, da subito, come linguaggio autonomo.

Basta confrontare la versione cartacea con la trasposizione digitale di una qualsiasi storia dedicata a bambini e ragazzi per accorgersi di come, nella maggior parte dei casi, il passaggio si limiti ad essere una mera conversione non supportata da un progetto in grado di inserire il prodotto nel nuovo contesto mediatico.

Rispetto a tv, cinema, ma anche ai videogame per pc o consolle di "antica" generazione le app portano a rivoluzionare e a rendere estremamente dinamico e fluido il rapporto tra immagine, suono, testo, interattività. Eppure il fenomeno riguarda non tanto e non solo la confluenza su piattaforma *touch-screen* di linguaggi mediatici diversi, ma la possibilità di vedere trasformato l'orizzonte narrativo. Quando ben progettate e sviluppate, infatti, le app concorrono a modificare la narrazione stessa, a collocarla su un diverso livello percettivo, cognitivo ed esperienziale.

Nelle migliori *application software* il senso stesso del narrato acquista un'autonomia diversa, per certi aspetti completamente inedita. La possibilità di animare le immagini o di interagire con quelle semplicemente sfiorandole con un dito, offre agli utenti di ogni età, ma principalmente ai bambini, la sensazione di appartenere alla storia, di partecipare attivamente al flusso degli eventi, di avere un'immedesimazione coinvolgente ed entusiasmante.

Ma non solo.

Se le illustrazioni che accompagnano il testo scritto sono da sempre potenzialmente percepite come "narrazione nella narrazione", come apertura verso altre dimensioni di senso, come indicazione di percorsi alternativi, nelle app esse amplificano esponenzialmente la loro portata avendo la possibilità di acquistare completa autonomia.

Quello che emerge con maggiore evidenza dallo studio di questa modalità di narrazione è la novità assoluta del rapporto che si instaura fra i media al loro interno. Rapporto che se da un lato prevede una sorta di simbiosi tra i linguaggi che vi sono contenuti, dall'altro prevede la possibilità per ciascuno di godere di un'autonomia altrove impensata. Potenzialmente, infatti, le app permettono la convergenza simultanea delle due tipologie più ricorrenti di crossmedialità: quella specifica che prevede il prolungamento di un soggetto da un medium all'altro (ad esempio i *Pokemon* che passano dalle serie tv, ai fumetti, ai videogame, ai giochi di ruolo, ai film animati, ai gadget, ecc.) e quella tematica, in cui uno stesso tema viene approfondito attraverso vari mezzi di comunicazione. In questo senso le app, sia dal punto di vista teorico che pratico, offrono l'opportunità, a chi le realizza e a chi ne fruisce, di aggregare o disgregare media; a proprio piacere e ottenendo ogni volta effetti diversi. Si può scegliere se leggere direttamente la storia, farsela raccontare, guardare le immagini, giocare, vagare tra i linguaggi, o fare tutte queste cose insieme.

Ed è proprio focalizzando l'attenzione sull'estrema flessibilità di questo linguaggio espressivo che *Fairitaly* ha ideato e realizzato la app *Gatta Cenerentola*, traendo ispirazione dalla più crossmediale delle versioni dell'omonima fiaba: quella scritta da Charles Evans e illustrata da Arthur Rackham.

Nel 1919 Evans rinarra la storia di Cenerentola connotandola con caratteristiche, toni e personaggi che attraverso il lungometraggio Disney diverranno universalmente riconosciute e riconoscibili: le sorellastre goffe, brutte, prepotenti; la matrigna perfida, autoritaria e autoreferenziale; il nobile incaricato di provare a tutte le fanciulle la scarpetta perduta. E assieme ai personaggi gli ambienti, come la soffitta nella quale Cenerentola viene relegata e nella quale coltiva sogni e aspirazioni.

Sono però le silhouette di Arthur Rackham a fornire alla storia di Evans un tono particolare, irriverente e inquietante insieme: la fata ha le sembianze di una strega, o della Befana, e si muove a cavallo di un bastone; i topolini sono ratti che paiono appena usciti da sotterranei oscuri e nefitici; il cocchiere un ramarro metamorfico.

La scelta di utilizzare silhouette, ombre nere, permette a Rackham di amplificare le emozioni dei protagonisti attraverso altri strumenti rispetto a sguardi, ammiccamenti o espressioni del viso. Ogni sensazione trapela da gesti talvolta appena abbozzati, talvolta enfatizzati. Ed è proprio questa plastica mobilità che, forse più di ogni altra caratteristica, ha reso le illustrazioni di Rackham così versatili e adatte ad essere ritagliate, mosse, animate, in una pluralità di contesti mediatici diversi giungendo, attraverso il cinema – già nel 1922 Lotte Reiniger aveva realizzato un cortometraggio animato ritagliando e animando le silhouette dell'illustratore britannico – fino alla app *Gatta Cenerentola*.

Lo straordinario e faticosissimo lavoro di Adalinda Gasparini e Claudia Chellini che non solo hanno scritto la storia, ma hanno ritagliato, mosso, montato, vivificato ogni singola figura realizzando le sequenze animate della app, la composizione degli adattamenti musicali da parte di Marco Catarsi, la complessa e poetica voce narrante di Silvia Guidi, non solo donano un'atmosfera magica alla fiaba, ma collocano *Gatta Cenerentola* in una posizione singolare e pressoché inedita nel panorama dei prodotti per smartphone e tablet. Si tratta di un'impresa artigianale in un mondo caratterizzato dalla serialità più spinta, ma un'impresa che, proprio grazie alla diffusione delle nuove tecnologie, può essere in ogni luogo, in tutto il mondo, a disposizione di chi ama le fiabe.

Con le app, e con *Gatta Cenerentola* in particolare, la fiaba ha dunque la possibilità di trovare nuova linfa vitale e di continuare ad essere un irrinunciabile momento di conoscenza di sé e degli altri e offrendo una straordinaria apertura al possibile. Come diceva Gianni Rodari, infatti, “la fiaba è il luogo di tutte le ipotesi: essa ci può dare delle chiavi per entrare nella realtà per strade nuove, può aiutare il bambino a conoscere il mondo”.