

PROPOSTA DI ANALISI: IL BELLO DELLA DIFFERENZA DI BRUNO BOZZETTO

In questo approfondimento riportiamo in maniera sintetica un'analisi realizzata durante un laboratorio di scrittura per l'animazione. L'analisi verte su uno spot sociale di Bruno Bozzetto¹, sul disturbo da deficit di attenzione e iperattività, dal titolo *Il bello della differenza* (2007). Obiettivo: mettere in guardia genitori e insegnanti dal rischio di giudicare troppo facilmente "malato" un bambino distratto o esuberante².

Il filmato è visibile interamente su YouTube a questo link:

www.youtube.com/watch?v=Km_LUC9KUAW

Le cinque domande più una:

Proviamo a ipotizzare le domande che l'autore ha posto ai suoi committenti e a rispondere alla luce del filmato.

- *Di che parla?* È la sesta domanda. Quella che non trovate enunciata tra quelle del capitolo secondo, ma a cui è dedicato il resto del libro. Il messaggio da veicolare è di sensibilizzare l'opinione pubblica sul rischio di giudicare troppo facilmente un bambino vivace affetto da ADHD. L'autore ce lo racconta mettendo in scena l'impresa di un diverso, un cerchio, in un mondo quadrato. Chiara metafora di come la differenza non debba essere vista come un limite, ma come una forza.
- *A chi è diretto?* Il target è il più ampio possibile. Il filmato è costruito su più livelli di comprensione, in modo che possa essere visto da tutti.
- *C h e t a g l i o b a ?* B o z z e t t o u t i l i z z a mag g e r e maniera lieve e piacevole un tema delicato.

¹ Bruno Bozzetto è uno dei più importanti animatori italiani. Padre del personaggio del *Signor Rossi*, oltre ad aver realizzato lungometraggi cult e numerosi cortometraggi in tecnica tradizionale, a fine anni '90 scopre l'animazione *Flash* e il web, reinventandosi. Le sue principali caratteristiche narrative ed estetiche vanno nella direzione dell'ironia e della semplicità, che gli hanno permesso di raccontare temi complessi e delicati in maniera lieve.

² *Il bello della differenza* è uno spot sociale voluto dall'associazione Primum Non Nocere, sviluppato all'interno della campagna *Perché non accada*, sostenuta da numerosi illustratori, fumettisti e animatori.

- *Come va strutturato?* È uno spot e come tale deve essere breve e immediato.
- *Dove verrà fruito?* Ovunque possibile: dalle presentazioni, a incontri e convegni, alla diffusione on line. Potrà essere presentato in tv ed essere fruito su *mobile device*.
- *Quanto costa?* Poco. L'autore realizza un prodotto dai costi estremamente contenuti.

L'analisi

Esaminiamo ora le singole componenti strutturali, espressive e narrative da cui è formato.

Storia

- Semplicità: un cerchio, grazie alla sua rotondità, riesce a superare un ostacolo che nessuno dei quadrati presenti in scena è in grado di valicare. A ostacolarlo ci sono dita e occhi, antagonisti che provano a omologare il cerchio al mondo quadrato.
- Emotivamente pregnante: il pubblico parteggia per il diverso e gioisce della sua vittoria.
- Lieve: un concetto ostico è reso in maniera giocosa.
- Positivo: Bozzetto non fa un corto che demonizzi chi reputa la vivacità un problema, ma valorizza la differenza dandole un valore positivo.

Grafica e animazione

- Essenzialità geometrica: la grafica è basata su forme geometriche universali quali il cerchio e il quadrato. Dalla loro diversità viene fuori visivamente il conflitto al cuore della storia: da un lato sta l'angolo su cui sono costruiti i quadrati e l'ostacolo, dall'altro il cerchio.
- Utilizzo di elementi simbolici: gli antagonisti sono occhi e dita separati dal corpo. Rappresentano degli elementi censori adulti calati all'interno di un contesto infantile fatto di cubi da costruzione e palle.
- Conflitto cromatico: il protagonista è un cerchio variopinto. Gli elementi censori sono grigi e il cerchio lo diventa quando viene schiacciato. Una chiara opposizione che indica nel grigio il colore dell'omologazione. L'opposizione tra grigio e colore acceso si propone anche nello sfondo, i cui colori si illuminano man mano che il cerchio conquista la meta.

Audio

- Mancanza di dialoghi: la rappresentazione visiva chiara e definita fa sì che il filmato non abbia bisogno di dialoghi.
- Colonna sonora: in mancanza di dialoghi è la colonna sonora di Roberto Frattini a evidenziare i passaggi narrativi della storia variando quando il protagonista è ostacolato ed esplodendo quando supera l'ostacolo a sottolineare la vittoria del cerchio³.

³ Da notare come la marcia dei quadrati ricordi la vuota e ossessiva marcia delle scope nell'episodio di *Fantasia* (1940), *L'Apprendista stregone*.

- Musica emotiva: sottolinea il conflitto e la vittoria del cerchio, accompagnando le emozioni dello spettatore fino alla gioia finale.

Testi

- Il testo scritto: non è necessario dal punto di vista narrativo. Ribadisce in maniera esplicita il messaggio dello spot.
- La parola mondo: la posizione conclusiva evidenzia la parola “mondo”, chiara metafora visiva della palla variopinta.
- Logo: la presenza del logo della campagna prima che inizi il video fa sì che lo spettatore colleghi la diversità di cui parla la storia con l'iperattività dei bambini, dando una chiara chiave di lettura al filmato.

Piattaforme

- Web: il filmato per le sue qualità di immediatezza, ironia e brevità ha le caratteristiche ideali per essere fruito on line⁴. Il web può essere definito la *core platform*.
- Mobile device: alle caratteristiche individuate per il web si aggiunge la semplicità grafica⁵ che rende il filmato perfettamente fruibile su schermi di ampiezza limitata.
- Altro: il filmato è perfettamente proiettabile a un incontro o all'interno di una mostra e su tutte le piattaforme utilizzate dalle campagne promozionali: dalla promozione cinematografica, alla messa in onda sui monitor di metropolitane e grandi stazioni ecc...

Costi

- Animazione: l'utilizzo del software d'animazione *Adobe Flash* permette all'autore di realizzare il filmato da solo e in tempi brevi, abbattendo i costi.
- Grafica: la semplicità degli elementi grafici e dello sfondo rafforza il significato simbolico e diminuisce i costi di realizzazione del filmato.
- Dialoghi: la loro assenza elimina i costi di doppiaggio e traduzione.

La progressione della storia e i tre livelli espressivi

Dalla nostra analisi sono chiare le scelte che Bruno Bozzetto ha compiuto per realizzare un filmato che rispondesse al *brief* dei committenti: a partire dalle cinque domande protagoniste del capitolo secondo del libro.

All'interno dei paletti dati dalla produzione (dai limiti di budget alle scelte di piattaforma) ha realizzato un prodotto animato capace di veicolare in maniera efficace il contenuto richiesto dai committenti. Ci riesce sfruttando al massimo le caratteristiche audiovisive dell'animazione.

⁴ Il filmato è stato realizzato nel 2007, quando la fruizione di video on line era meno diffusa e tecnicamente limitata. Inoltre la soglia d'attenzione del pubblico sul web era molto più bassa rispetto ai giorni nostri.

⁵ Piattezza di colori e campiture, assenza di dettagli e campi lunghi.

Già a partire dal principio costruisce il filmato su tre livelli narrativi, due visivi e uno uditivo, che raccontano il conflitto del protagonista con le forze antagoniste e l'ambiente, e la sua capacità di superare l'ostacolo che ha di fronte.

Il primo è il livello delle **forme**: il cerchio grazie alla sua conformazione ha la competenza per oltrepassare il gradino (angolare) e viene fermato una prima volta dallo sguardo degli occhi. Quindi le dita provano a renderlo quadrato e rallentarlo, menomandolo nel tentativo di cambiargli forma. Ma il suo essere cerchio avrà il sopravvento e lo porterà alla vittoria.

Il secondo è il livello dei **colori**: il cerchio è variopinto, fa parte del mondo azzurro che lo aspetta dopo il gradino. Quando le dita tentano di fermarlo e di cambiargli forma, anche il colore ne soffre, ingrignandosi. Ma l'essenza variopinta avrà la meglio e il cerchio potrà continuare il suo percorso.

Il terzo è il livello della **colonna sonora**: il movimento del cerchio ha un leitmotiv musicale che si stacca dalla marcia dei quadrati e diventa più allegro man mano che ci si avvicina al superamento dell'ostacolo. Un leitmotiv che i tentativi di occhi e dita provano a normalizzare nella direzione della marcetta omologatrice dei quadrati, ma che torna prepotente man mano che il protagonista supera gli ostacoli, fino all'esplosione finale e al raggiungimento dell'obbiettivo.

La costruzione formale audiovisiva porta avanti la storia su tre binari. Forma, colore, e suono sono declinati in modo da connotare negativamente il mondo della storia a partire dai valori di angolo, grigio, marcia. A sfidarli arriva il cerchio in cui gli stessi valori sono declinati in maniera positiva (tondo, colore, jingle allegro). Malgrado le forze antagoniste provino a quadrarlo, renderlo grigio e annullarne l'allegria sonora, il cerchio riesce a far valere i valori di cui è portatore e a superare l'ostacolo grazie alla capacità di rimbalzo data dalla sua rotondità, per conquistare un nuovo equilibrio in un mondo colorato, dove esplose la musica gioiosa della colonna sonora (è la vittoria dei tre poli positivi di forma, colore, suono). È la vittoria della differenza del cerchio su un mondo eccessivamente quadrato.