

Non solo tecnici

Identità tra memoria e progetto

Figure *in* movimento

Asprocomix è un progetto audiovisivo d'animazione.

Fonda la propria ispirazione e i suoi contenuti, all'interno di un particolare brano del territorio calabrese: l'Aspromonte.

Un progetto pensato, promosso e realizzato, in questa prima fase, da Rosario Giovanni Brandolino e Nino Sergi, e che è già passato al vaglio di una prima e importante occasione pubblica, dove addetti del settore e pubblico hanno avuto modo d'apprezzarlo.

Quest'occasione, è la nona edizione del Festival Internazionale dell'Animazione Televisiva, svoltosi a Positano dal 27 aprile al 1 maggio del 2005. Personaggi e ambientazioni di questo progetto audiovisivo d'animazione, sono il frutto di un'analisi e di una rilettura dei paesaggi naturali e urbani dell'Aspromonte e, soprattutto, della fauna e della flora che lo caratterizzano. Da qualche anno, Rosario Giovanni Brandolino, si trova a dirigere, presso l'Università Mediterranea di Reggio Calabria, un corso di Grafica che, per il tema di ricerca, può sembrare abbastanza atipico per una Facoltà d'Architettura. Capire la città e i luoghi attraverso la descrizione grafica per immagini trascritte, si evolve anche sui binari di nuove rappresentazioni, dei contenuti culturali e civili di chi li vive. Un disegno, come accade al

disegnatore o in questo caso all'architetto, riproduce, oltre a spazi e a strutture, anche delle immagini mentali, narrative.

La natura vissuta, in questo caso, attraverso la narrazione visiva del racconto, ritratta nel quotidiano, nel banale, nei luoghi comuni, nella cronaca, tenta di definire, in maniera diversa, dei luoghi, possibili. Un tentativo che concorda con l'idea di costruire un parco ad un passo oltre la soglia del visibile, in una geografia di dimensioni più vaste della città, e descritto secondo la logica mentale dell'infanzia. La grafica e l'informazione grafica nel fumetto popolare e d'autore, sono il tema di quest'esperienza. Proposta, prima, durante le attività didattiche, e successivamente sviluppato anche nella proposta, e nella definizione di un fumetto complesso, quest'esperienza apre nuove prospettive nella personale ricerca di Rosario Giovanni Brandolino e di Nino Sergi.

Il contesto di questo fumetto d'animazione può portare alcuni caratteri innovativi nella riscoperta dello spazio naturale, sulla scorta di



AsprComix

una tradizione consolidata in questo senso. Basti pensare all'orso Yoghi, all'orsetto Bubu e ai Rangers del Parco di Yellowstone: unico caso? Certamente, negli Stati Uniti d'America, e poi nel mondo, questo precedente è divenuto, nel tempo, un caso singolare, che affascina bambini e visitatori del Parco, e che attira la curiosità di chi non ha mai visto i luoghi descritti. La rappresentazione di ciò che appare, come sempre, trova un'idealizzazione nel mondo visionario dei fumetti. Tali singolarità sono evidenti anche nel mondo delle anime giapponesi (i Manga). Si può pensare ai paesaggi descritti e rappresentati da Hokusai, che Manga non sono, ma che descrivono scenari unici. Nel caso del progetto Asprocomix, il filo conduttore del racconto ruota intorno ad un piccolo Driomio che vive in Aspromonte (un animale tipico dell'Aspromonte). È l'ultimo superstite d'antichi monaci amanuensi. Vive in una grotta sede di una biblioteca molto confortevole e passa le sue giornate a studiare e risolvere enigmi storici insieme al suo amico fidato: il Mustiolo Minerva. Nell'ambiente in cui vive si dipanano tante storie, sulle quali indagare: foreste in fiamme, discariche abusive, paesi abbandonati pieni di misteri. Il piccolo Driomio riesce a risolvere i casi sempre in maniera brillante, e senza mai uscire dal suo studio, consultando i suoi eruditi e saggi testi, e mandando in giro i suoi assistenti: il Mustiolo Minerva ed El Ave Paso, l'Aquila del Bonelli. La comunità del parco dell'Aspromonte, nell'immaginario narrativo, si

avvale dell'aiuto di diversi personaggi: Amaltea, la Capra, mezzo di locomozione ecologico, che collega i vari paesini; Ozzy, sibilla e poetessa, una contastorie che vive fuori luogo; Efy, la Lucciola, segnalatore mobile, che funge da indicatore notturno per messaggi speciali attraverso un suo particolare alfabeto morse luminoso; Oghu, il Merlo Acquaiolo, burbero e simpatico, e la distrattissima Gazza che fa rivivere le magiche note di Rossini.

Le diverse storie immaginate tendono a vivere attraverso le avventure del nostro eroe indagatore, quei temi legati alla riscoperta del territorio: come la valorizzazione di luoghi e siti abbandonati, e la ricerca e l'utilizzo di forze energetiche alternative.

Ogni racconto prova a descrivere ambiti di conoscenza. I luoghi raccontano i caratteri di un ambiente com'essenza e attraverso i canoni della visibilità e della rappresentazione, tendono a diversificarsi secondo una lettura che è propria e che si avvale del mezzo descrittivo composito: verso e immagine. Una maniera avanzata per cogliere i valori di una

precisa realtà sociale che si proietta e si specchia in un territorio, insieme agli aspetti più reali della propria natura. La lettura è un transito e, anche, un invito, ad esplorare i luoghi, per meglio conoscerne i contenuti. Un piano fantastico, diverso dalla storia e dalla natura, che può diventare misura attiva, pronta a definire bisogni e necessità del domani. Un piano di lettura che non elude la montagna e suoi processi naturali.

Chi lavora a questo progetto ritiene, in sostanza, che un luogo, per essere poetico, ha bisogno di diventare tale.

A chi si rivolge, soprattutto, il linguaggio immaginario, il fantastico?

L'immaginario percorre sempre le sue direzioni di ricerca rivolgendosi in primo luogo, al mondo dell'adolescenza, perchè questo è il bacino dove si forma il nostro domani, anche, di questo territorio. Una maniera per provare a guardare il mondo dalla stessa altezza dei bambini e per ricordare, a noi grandi, che cosa vuol dire essere bambini: la necessità di non dimenticare.

