

Un paradiso abitato da diavoli. L'immagine dicotomica di Napoli nei film di animazione

Napoli e il paradiso

Nel descrivere icasticamente la condizione di Napoli, Benedetto Croce si serviva di una felice espressione - “un paradiso abitato da diavoli” (Croce 2006, 13) - risalente a Bernardino Daniello, che prendeva a sua volta spunto da una delle *Facezie* del Piovano Arlotto (Croce 2006, 71), per esprimere lo *specimen* della “napoletanità.” In essa si coglie, infatti, un contrasto fra un ambito geografico di riferimento, mitico e ampiamente mitizzato, e il carattere ambiguo e addirittura negativo di chi vi abita (uomini “di poco ingegno, maligni, cattivi e pieni di tradimento”), contrasto che ne riflette uno più ampio, radicato nella stessa storia della città, condensato nel nome di origine greca, che rimanda alla coesistenza di due diverse entità, l'antico sito, sull'attuale collina di Pizzofalcone, e il nuovo in riva al mare.

La coesistenza di una atavica duplicità nell'immagine cittadina, divenuta via via più evidente e rafforzatasi nel periodo postunitario, quando l'antica capitale viene soppiantata nel suo ruolo di guida, determina le modalità di una interpretazione letteraria che si riflette anche sul cinema e che trova un terreno precipuo di espressione nella produzione di pellicole di animazione ambientate a Napoli nel corso del Novecento e nella prima parte del terzo millennio.

Napoli nei cartoons. Il sogno americano.

La città è lo sfondo idealizzato di una serie di prodotti cinematografici di animazione almeno a partire dagli anni Cinquanta, allorché William Hanna (1910-2001) e Joseph Barbera (1911-2006), fondatori insieme a George Sidney dell'omonima casa produttrice, decidono di far svolgere nel sito urbano partenopeo un episodio della nota serie *Tom & Jerry* dal titolo *Topo napoletano* (1954).

Nella pellicola, con l'animazione di Ed Barge, Irvn Spence, Ray Patterson e Kenneth Muse e la colonna sonora di Scott Bradley, i due amici-rivali giungono a bordo di una nave da crociera nell'ex capitale borbonica, dove incontrano un simpatico roditore indigeno, loro *fan*, che, dopo aver difeso Jerry dagli attacchi di Tom, si offre come guida attraverso i luoghi più belli della città, intonando per loro anche la celebre canzone *Maria Marì*, composta da Eduardo Di Capua e Vincenzo Russo nel 1899.

UN PARADISO ABITATO DA DIAVOLI

La vicenda si snoda attraverso un panorama urbano che, da un lato, è reso immediatamente riconoscibile e perspicuo grazie ad alcune peculiarità iconiche (il golfo, il Vesuvio, il Maschio Angioino, Nisida, la fontana della Tazza di Porfido, il teatro San Carlo, i gradoni di Chiaia); da un altro, è, in alcune sequenze, volutamente generico e anzi palesemente irrealista, giacché caratterizzato da edifici e costruzioni tipologicamente “italiani” e non partenopei, attraverso una mescolanza di linguaggi e *stili* che tende a fare di Napoli l’immagine della città italiana *tout-court*.

Il cortometraggio si apre con un ampio panorama del centro urbano, identificato immediatamente dall’indicazione stradale, inquadrato da una immaginaria macchina da presa, che scende dalla collina del Vomero verso la costa senza perdere mai di vista il Vesuvio sullo sfondo, anacronisticamente dotato del suo pennacchio fumante.

Il valore iconico-grafico della scena è amplificato dall’arrangiamento musicale, poiché il contrappunto sonoro è dato dalla melodiosa *Santa Lucia luntana* composta nel 1919 da E.A. Mario, pseudonimo del poeta Giovanni Ermete Gaeta (1884-1961), motivo dei più famosi all’estero, divenuto simbolicamente, per la sua nostalgica sonorità, l’inno dei migranti.

Sullo sfondo del Vesuvio e all’ombra dell’immane pino di Posillipo, la nave dei due protagonisti entra nel porto dominato dalla mole del Castello Angioino, in cui anche la massiccia cementificazione che andava coinvolgendo in misura sempre crescente la zona collinare sembra riassorbita entro una vivace coloritura narrativa, che conferisce all’insieme il sapore *pop* di una cartolina. L’ambiente del *cartoon* pare confondere intenzionalmente l’atmosfera italiana e quella mediterranea in generale, sicché botteghe colme di frutti e ceste di prodotti agricoli si affacciano sui vicoli dei Quartieri Spagnoli, in cui vive il topolino napoletano.

Come il panorama urbano tende a divenire meno immediatamente e perspicuamente identificabile come “partenopeo,” così lo stesso roditore indigeno non ha nulla che lo caratterizzi come napoletano né nell’accento né nei connotati fisici o nell’abbigliamento. Attaccati da un gruppo di cani di strada, i tre sodali riescono a mettersi in salvo e ad avere la meglio sugli avversari: i due protagonisti possono così ripartire, salutati non solo dal loro nuovo compagno, ma anche dai cani oramai sconfitti.

La visita alla città mira a presentarla come luogo dell’abbondanza e delle leccornie, del sole e della bellezza, una sorta di “terra promessa” secondo un *topos* ampiamente attestato, che aveva avuto largo successo soprattutto in seguito alla circolazione oltreoceano degli scatti realizzati

CAMPONE

dalla Detroit Photographic Company, che, a partire dal 1890, aveva prodotto, con la tecnica della fotocromia, alcune suggestive stampe urbane, volte a cogliere, nell'ambiente partenopeo, quegli elementi che concorrevano a determinare, agli occhi del pubblico statunitense e, più in generale, nordamericano, quell'immagine "pittoresca" corrispondente alle attese di un esotismo, che, diffusosi con particolare vivacità nel XX secolo, rendeva la città campana un soggetto degno di attenzione. Così, la scena iniziale, ad esempio, ricalca *in toto* una di queste lastre, conservata negli archivi della Library of Congress di Washington (R0A4R4), a riprova del fascino che l'ex capitale meridionale esercitava all'estero già alla fine dell'Ottocento, mentre la resa delle botteghe locali ripropone un prototipo immortalato in tanti scatti dall'identico soggetto.

Il mondo della letteratura fantastica, riletto attraverso i *cultural studies*, diventa così un viaggio storico-letterario volto a inseguire un itinerario immaginifico, che incrocia l'esotismo all'orientalismo. In un'ottica rinnovata, l'antico colonialismo, di cui l'orientalismo era mezzo efficace di rivestimento ideologico (Said 2013), è ora sostituito da uno nuovo e latente, il cui soggetto è Napoli, terra di emigrazione vagheggiata da lontano. E come l'Oriente aveva assolto una funzione sognante agli occhi di un Vecchio Continente che provava nei suoi confronti un ambivalente sentimento di attrazione e repulsione insieme, così nel Nuovo Mondo quella funzione viene ora svolta dalla patria di migranti che, con i loro usi e costumi tenacemente difesi, costituivano un fertile terreno di indagine sociologica.

Recuperando un filone epico-mitologico tradizionale, insito nella storia di Napoli, riletto in chiave moderna e legato al mito omerico delle sirene, ammalianti e pericolose, si concorre a ridefinire il ruolo dell'Oriente nella narrativa dell'immaginario. La percezione della città si carica, agli occhi del mondo d'oltreoceano, di valori 'altri' che pongono le basi per una dimensione distorsiva ricca di preconcetti, stereotipi e temi comuni. Tenuto conto di tali premesse, il fantastico e il fantasioso rappresentano una lente d'ingrandimento e un occasionale strumento di indagine foriero di perspicue riflessioni.

L'occhio estraneo che guarda a Napoli come luogo del *fascinum*, in senso etimologico, ripropone il problema della connessione tra "racconto" e "altrove," finendo col sostituire l'Oriente stesso, per il fatto di essere, agli occhi degli italo-americani e degli americani tutti, "la fonte delle civiltà e delle lingue; il concorrente principale in campo culturale; e uno dei più radicati simboli del Diverso" (Said 3-4).

UN PARADISO ABITATO DA DIAVOLI

Il cortometraggio di Hanna & Barbera presenta in sostanza Napoli quale *summa* dell'Italia tutta, secondo un percorso ideale, a comprendere il quale occorre tener presente che il destinatario principale del *cartoon* era un pubblico in buona parte composto da immigrati di origine meridionale o, comunque, italiana, agli occhi dei quali Napoli era l'inveramento dell'Italia, la madre patria vista con gli occhi nostalgici di chi ha dovuto separarsene. Ciò spiega anche l'ottica benevola con cui si guarda alla malavita locale, presentata secondo i canoni, fissati in pittura dalla Scuola di Posillipo e, in particolare, da Giuseppe e Filippo Palizzi (1812-1888; 1818-1899), del "guappo," prototipo idealizzato del camorrista, figura simbolica rappresentata dai disegnatori in una chiave ironica, adattata al contesto. La postura, tesa all'esaltazione di sé, l'atteggiamento ostentativo, la scelta stessa del cane, animale comunque fidato e fedele, connotano questi malavitosi secondo le regole del *sympathos*, trasferendo nell'animazione cinematografica i tratti del personaggio, tipico della "sceneggiata," genere esclusivamente napoletano, presente tanto nella letteratura –da Matilde Serao a Ferdinando Russo (1866-1927)- quanto in tante pellicole di successo.

Tale modalità di presentazione riflette l'affermarsi di un discorso sulla criminalità organizzata locale che, nel corso della prima metà del XX secolo, intercetta immagini e discorsi più generali su Napoli e i suoi cittadini, tesi a distinguere il "vero guappo," ligio a un suo codice morale, da quello "moderno" frutto di una mentalità degradata (Marmo 2011, 85, 246; Nappi 2015, 43).

Rispetto alla rappresentazione ottocentesca della camorra, descritta come una consorteria criminale perfettamente organizzata e gerarchica, si avverte ora un'enfasi sulle singole figure, con una sorta di declinazione individualistica del potere territoriale, che, nel caso del *Topo napoletano*, assume caratteri parossistici, sicché il guappo è sostanzialmente un piccolo delinquente di strada, che suscita l'ilarità partecipazione dello spettatore, una figura che trova i suoi precedenti nelle parodie di un acuto demistificatore della *guapparia* stessa, quale Raffaele Viviani (1888-1950), nome di punta del teatro napoletano, il quale ne esplicitava già lo *status* di figura grottesca proprio in quanto sostanzialmente umana.¹

Così, se il "guappo" rappresenta l'aspetto positivo, agli occhi del pubblico, di una malavita ancora considerata come fenomeno locale, circoscritto al territorio in cui e da cui trae linfa vitale, gestibile e controllabile dalla politica nazionale e, addirittura, regolatrice dello *status quo* in termini di ordine pubblico (i cani, infatti, prendono di mira due

CAMPONE

stranieri), secondo un'ottica ben illustrata nel teatro di Eduardo De Filippo;² le angherie cui sottopongono il gatto e i due topi, pienamente aderenti alla trama dei *cartoons* e destinate a risolversi nella loro sconfitta, generano la partecipazione divertita degli spettatori, lungi da ogni critica di tipo sociale.

D'altro canto, la pellicola è girata in quella fase in cui l'animazione era ancora considerata un prodotto per un pubblico infantile e in cui il passaggio dal cinema alla televisione non aveva ancora assunto le forme massicce dell'odierna produzione, in cui le tematiche affrontate, col progressivo abbandono di mimica e surrealismo, hanno determinato un deciso cambiamento del genere.

In effetti, la Napoli di queste pellicole di animazione è una città ad uso e consumo di un pubblico che le è sostanzialmente estraneo, un pubblico straniero che non vuole rinunciare ai suoi rassicuranti stereotipi, come dimostrano da subito le scene iniziali, in cui la ripresa muove dal mare, presentando la visuale di quanti arrivano in città da turisti e si aspettano di trovarvi non la complessità sociale che essa vive, ma lo scenario che, negli anni Quaranta e Cinquanta, fa da sfondo ai tanti "musicarelli" di ambientazione partenopea. A tale funzione evocativa risponde la colonna sonora, essendo *Santa Lucia luntana* il brano dedicato agli emigranti che partivano verso l'ignoto dal porto di Napoli.

Alla stessa funzione risponde, nella produzione della Disney, il richiamo a un'icona per eccellenza del golfo e della Campania tutta, l'attrice di origine puteolana Sophia Loren, che ispira, per ammissione dello stesso disegnatore, il personaggio di Amelia, la papera antropomorfa dai folti e lunghi capelli neri, le ciglia lunghe e il vestito aderente, che vive in una casetta alle pendici del Vesuvio, creata da Carl Barks nel 1961. Nella storia di esordio *Zio Paperone e la fattucchiera*, la protagonista riesce a ottenere da Paperone de' Paperoni la famosa "Numero uno," la prima moneta che il miliardario aveva guadagnato e per la quale nutrive uno speciale valore affettivo. La trama si svolge in gran parte sul suolo italico, dove Paperone e i suoi nipoti riusciranno a recuperare appena in tempo la preziosa moneta sul cratere del Vesuvio e presenta una caratteristica illuminante in merito alla genesi di Amelia e alla complessa simbologia cui ella rimanda, giacché, pur essendo una maga, non possiede alcun potere straordinario, ma, come anche negli altri episodi scritti fino al 1963, riesce ad avere la meglio grazie a trucchi e piccoli raggiri, miranti a realizzare quel "tocco di Mida" che costituisce, nell'immaginario

UN PARADISO ABITATO DA DIAVOLI

collettivo, il sogno di un popolo pronto a scendere a compromessi pur di arricchirsi facilmente.

Napoli e la sua maschera

Il legame identitario fra la città e la “sua” maschera è tradotto in *cartoons* da Emanuele Luzzati (1921-2007) e Giulio Gianini (1927-2009) in *Pulcinella* (1973), vincitore del *Nastro d'argento* nell'anno della sua uscita cinematografica e candidato al Premio Oscar l'anno seguente. Un disegno originale e, nel contempo, fedele alla tradizione consente al regista, che è anche *art director* e *character design*, di evidenziare i tratti peculiari di una maschera antichissima, portata alla ribalta europea da Andrea Calcese (1595-1656), Silvio Fiorillo (m. 1646 ca.) e Michelangelo Fracanzani (1638-1698), la cui fama era stata consolidata, fra le altre, dalle interpretazioni di Antonio Petito (1822-1876) ed Eduardo De Filippo. Luzzati accentua alcune caratteristiche fisiognomiche e caratteriali del personaggio - il naso, la parlantina logorroica, la postura raccogliaticcia, quasi deforme, la forte autoironia, l'agire popolano, la carnalità ossessiva - per esprimere l'anima immortale di un popolo, che, pur conscio dei suoi problemi, riesce sempre a superarli, ma non a risolverli, con un sorriso. Originale appare la scelta della colonna sonora, *Il turco in Italia* di Gioacchino Rossini (1792-1868), opera di ambientazione napoletana, rappresentata nel 1820 in vernacolo al Teatro Nuovo (Gossett 1988, 24, 40, 289).

La geniale commistione di elementi popolareschi con altri di tono diverso - l'opera lirica, *in primis* - dà luogo a una contaminazione narrativa che, pur reiterando taluni luoghi comuni, fa della “napoletanità” un carattere atemporale idealmente collegato al glorioso passato di una grande capitale europea, meta di artisti che ambivano, come era accaduto al “Mozart italiano,” non solo a visitarla, ma a risiedervi e a dirigere i suoi teatri.

Napoli e il cinema d'animazione nel Nuovo Millennio

La complessità della realtà partenopea e l'ambivalenza di una “politica a due piani,” scissa fra l'immagine di metropoli rinnovata, propagandata dalle varie amministrazioni succedutesi nel tempo, e i fattori evidenti di disagio urbano (Ragone 1997), si colgono nello sviluppo di alcuni *cartoons* ambientati in città e prodotti all'inizio del XXI secolo.

Il presepe

CAMPONE

Sul ruolo identitario che, nell'immaginario collettivo, svolge il presepe napoletano insiste *Opopomoz* (2003), diretto da Enzo D'Alò, doppiato da Peppe Barra, Fabio Volo, Oreste Lionello, Silvio Orlando, Vincenzo Salemme. Tre diavoletti pasticcioni vogliono impedire la nascita di Gesù Bambino nella notte di Natale e, insieme, quella del fratellino del protagonista. La storia si svolge qui prevalentemente nell'interno domestico, nel quale si muovono i personaggi, scelta questa che, così come quella di una trama dipanantesi intorno al presepe, metaforico e reale, richiama il celebre precedente di *Natale in casa Cupiello* di Eduardo de Filippo (1931), cui sembra rimandare anche il protagonista, Rocco, evocatore ora di Lucariello, nelle scene iniziali, ora del figlio, Nennillo, per il sostanziale distacco dalla vicenda affettiva familiare. Pur nell'originalità della trama e dell'ambientazione, la vicenda si richiama alla storia della città partenopea anche nella scelta onomastica: così il nomignolo di Francesco, il nascituro fratello del protagonista, è quello di Franceschiello, identificativo di Francesco II delle Due Sicilie, mentre la presenza dei tre diavoletti imbranati e inconcludenti costituisce una chiara citazione della novella *Lo mercante* contenuta ne *Lo cunto de li cunti* di Giovan Battista Basile (1566-1632), a cui rimanda peraltro anche l'elemento, consolidato da un'inveterata tradizione letteraria, dell'astio fra i due fratelli.

La cucina

Il *topos* del napoletano buongustaio e incline ai piaceri della tavola ispira *Totò Sapore e la magica storia della pizza* (2003), che, già nel titolo, condensa alcuni degli elementi più noti della fortuna di Napoli. Ambientata nel XVIII secolo, la storia del giovane cantastorie Totò Sapore, diretta da Maurizio Forestieri, si ispira, in parte, al racconto *Il cuoco prigioniero* di Roberto Piumini, senza tralasciare alcuni riferimenti a ben noti prodotti cinematografici incentrati sulla storia del Regno di Napoli, trattata in chiave ironica, come, fra gli altri, *La bella mugnaia* (1955) di Mario Camerini e *Ferdinando I, re di Napoli* (1959) di Gianni Franciolini. Alcuni elementi della trama - la fame del popolo napoletano, la forte differenza sociale e le iniquità legate alle dominazioni straniere in città - rinviano ad altrettanti *topoi* letterari, tipici delle novelle di Basile, degli articoli di Matilde Serao o dei testi di Francesco Mastriani (1819-1891) e ancora dalla novella derivano la presenza di un oggetto magico - le quattro pentole fatate - e l'importanza dell'elemento affabulatorio. La resa del protagonista, poi, doppiato da Eugenio Bennato, costituisce una chiara

UN PARADISO ABITATO DA DIAVOLI

citazione del Totò “Pazziariello” de *L'oro di Napoli* di Vittorio De Sica (1901-1974), prototipo di una pubblicità di strada tesa a evocare la dimensione della singolare modalità napoletana, maggiormente centrata sui rapporti interpersonali, di vivere il contesto civico.

In effetti, la caratterizzazione di Totò, i suoi tratti somatici, il nome stesso, la presenza accanto a lui di Pulcinella-cetrulo, l'immagine di Confiance, moderna riedizione della principessa delle fiabe, da un lato, risalgono al patrimonio della Commedia dell'Arte, da un altro, mirano a definire in senso tutto partenopeo un patrimonio teatrale e cinematografico immediatamente identificabile.

L'opera sviluppa in maniera originale un noto stereotipo ironicamente illustrato da Filippo Tommaso Marinetti (1876-1944) nel *Manifesto della cucina futurista*:

agli italiani la pastasciutta non giova. Per esempio, contrasta collo spirito vivace e coll'anima appassionata generosa intuitiva dei napoletani. Questi sono stati combattenti eroici, artisti ispirati, oratori travolgenti, avvocati arguti, agricoltori tenaci a dispetto della voluminosa pastasciutta quotidiana. Nel mangiarla essi sviluppano il tipico scetticismo ironico e sentimentale che tronca spesso il loro entusiasmo. (5-6)

In effetti, il cibo del cartone animato è l'alimento per eccellenza “napoletano,” la pizza, ideata, gustata, sognata, cui corrisponde, nella trama, il punto focale della narrazione, essendo essa il segno di una convivialità che da sempre è ritenuta connotativa dei napoletani.

Doppiato da artisti prettamente partenopei – oltre a Bennato, occorre citare almeno Lello Arena, Pietra Montecorvino, Mario Merola, Francesco Paolantoni e Rosalia Porcaro - *Totò Sapore* si snoda secondo quelle che sono le funzioni dello schema di Propp, mescolando, tuttavia, abilmente spunti ed elementi attinti alla tradizione epica mediterranea: così la *nèkya* omerica, privata però di ogni elemento macabro o tragico, fornisce lo spunto alla scena iniziale, con il dialogo fra il protagonista e la madre morta, dove assume i caratteri della visione o del sogno incubatorio, attestato nella letteratura mondiale sin dal *Poema di Gilgamesh*. La scelta di nomi parlanti, attinti scopertamente alla tradizione culturale partenopea, non solo risponde a uno schema consolidato, ma è calcolata in maniera da far corrispondere il nome stesso alle caratteristiche tipologiche dei personaggi, per la qual cosa Fefè è il viziato erede del re di Spagna;

CAMPONE

Vesuvia, la perfida strega padrona dell'omonimo vulcano; Mestolon, il cuoco di corte, Vincenzona, l'inserviente dalla poderosa corporatura e dalle scarse capacità cognitive, e così via, secondo uno schema consolidato, attinto alla commedia napoletana e a quella di Scarpetta, in particolare, la cui *Miseria e nobiltà* (1887), nella versione cinematografica di Mario Mattoli (1954), è scopertamente riecheggiata.

Il *cartoon* sembra riproporre due aspetti divergenti di Napoli, città di bellezze artistiche e paesaggistiche, ma anche metropoli dai grandi contrasti sociali che tornano a vantaggio della malavita organizzata, ricomponendole in un'armonia che, se da un lato è richiesta dal genere di riferimento, da un altro, si fa erede di un filone culturale che affonda le sue radici nel Settecento europeo e nella moda del *Gran Tour*.

Il vedutismo nella pittura e nei cartoons

In effetti, per molti aspetti, il cinema di animazione sembra proseguire in gran parte un fortunato filone vedutistico, che, avviato dalla Scuola di Posillipo, aveva affidato l'immagine urbana a una serie di elementi fissi, costantemente reiterati. Così, mentre per tutto il corso dell'Ottocento, le piccole tavole, dipinte per lo più a olio o ad acquerello, avevano contribuito all'affermazione del *topos* iconografico della città languidamente distesa sul mare, costituendo un ambito *souvenir* per i numerosi viaggiatori giunti nel Meridione; ora, con l'avvento del cinema, lo stesso ruolo è svolto dal film e dal cartone animato.

Il paragone non sembra peregrino, laddove si considerino gli elementi caratterizzanti i due diversi generi: le vedute ottocentesche, frutto di specifiche ricerche dei rispettivi autori, maturate a contatto con le esperienze artistiche europee, si impregnano del linguaggio romantico portato a Napoli da artisti come William Turner (1775-1851) e Jean-Baptiste Camille Corot (1796-1875). Trasferendo nell'ambiente napoletano la pittura *en plein air* degli impressionisti francesi, questi vedutisti riproducevano dal vero una grande varietà di soggetti - il Vesuvio, la costa, le case locali, i monumenti - tipici della realtà cittadina, che, tramite la continua reiterazione e la replica della loro stessa immagine, dovevano divenire iconici e caricarsi di contenuti a volte apparentemente estranei alla loro stessa essenza.

Così, i *cartoons* di Hanna & Barbera, recuperando quest'intensa esperienza artistica attraverso il *medium* delle stampe fotografiche, se da un lato contribuiscono a farne un prodotto di massa, per effetto della stessa diffusione commerciale del prodotto cinematografico, pure mirano a

UN PARADISO ABITATO DA DIAVOLI

reiterare, a loro volta, un prodotto artistico di eccellenza, di cui riproducono non solo i singoli particolari, sicché ogni sequenza si presenta come un quadretto di genere a sé stante, ma soprattutto la tecnica dei capolavori originali. La luce tenue dell'alba o del tramonto che avvolge ogni cosa, il cielo limpido, il mare calmo, il vulcano fumante, ma benigno, la città distesa sul golfo sono tutti elementi che, immortalati un secolo prima dai capolavori di Giacinto Gigante (1806-1876), di Filippo Palizzi (1818-1899) e di Achille Vianelli (1803-1894), ora divengono un *topos* letterario e cinematografico, valido non più per il suo valore artistico, ma, come ogni *topos*, per il valore assoluto cui esso rimanda. Difatti, l'osservazione iniziale della città e diverse altre scene, nel cortometraggio americano, partono dall'alto di Posillipo, proprio come accadeva nelle vedute panoramiche di Consalvo Carelli (1818-1900), di suo padre Raffaele (1795-1864) e del figlio Giuseppe (1858-1921), in quelle di Salvatore Fergola (1796-1874) e degli altri maestri della pittura di paesaggio napoletana.

Non a caso, sin dalla scena iniziale del *Topo napoletano*, lo spettatore sa di trovarsi a Napoli non tanto e non solo per la didascalica segnaletica stradale, ma per la colonna sonora e la nitida e tersa visione inconfondibile del golfo, che, consegnata a una serie di cartoline e stampe e diffusa, tramite queste, nei diversi continenti, era divenuta "monumento" essa stessa. Su questa stessa traccia si muovono i fondali di *Totò Sapore*, realizzati da Marcos Mateu Mestre, nei quali la rievocazione dei vicoli e delle piazze di Napoli segue il modello iconografico del presepe settecentesco, con le rovine in bella vista a segnare il carattere anacronistico della rivisitazione proposta, e del vedutismo ottocentesco, come nel tramonto sulla costa di Posillipo. E in effetti, alcune scene, come quella della corsa del cavallo imbizzarrito fermato da Totò, sembrano presupporre il vedutismo inglese di fine Settecento, in particolare le tele di Joseph Wright of Derby (1734-1797), per il tono fiabesco e chiaroscurale, a tratti anche visionario, con cui l'autore si relaziona alla natura.

I disegni di Lele Luzzati per il cartoon di Forestieri introducono un elemento di sottile drammaticità, nei profili aguzzi dei vicoli cittadini e nella scabra resa dei settori murari, accentuato dal connubio di tecniche miste con cui è realizzata la pellicola, che mescola computer grafica e animazione tradizionale, portando a una voluta esagerazione della geografia fisica, funzionale a rendere l'idea della difficoltà della vita quotidiana dei protagonisti, che si svolge infatti in vicoli fatiscenti e scuri, che ricordano le tele di Micco Spadaro (1609/12-1675).

CAMPONE

Proprio il tentativo di conciliare un esasperato realismo con il genere del cartoon, che da sempre si distingue per i contenuti umoristici, e, nello stesso tempo, la trasformazione che il genere stesso ha subito in seguito al suo ingresso graduale in televisione, determinano nel film di Forestieri la resa di una Napoli povera, ma colorata, contenta e improbabile, in cui la città diviene sfondo di un carnevalesco rovesciamento, per cui re e regine sono brutti e scontenti, mentre cuochi rivali e domestici sono invidiosi e presuntuosi.

Napoli, città della musica

Un felice connubio fra la tradizione partenopea e le tensioni della vita contemporanea presenti nel tessuto urbano di Napoli si realizza nella *Gatta Cenerentola*, lungometraggio d'animazione uscito nel 2017, diretto da Alessandro Rak, Ivan Cappiello, Marino Guarnieri e Dario Sansone e ispirato all'omonima novella di Basile, messa in scena e musicata da Roberto De Simone nel 1976, che contiene espliciti riferimenti alla fase più antica della storia partenopea. Il film si apre, infatti, con l'ingenuo sogno di un ricco armatore, che vuole ridare lustro alla sua città, Napoli, trasformando il porto in un grande polo tecnologico attraverso la costruzione di un'enorme nave chiamata Megaride. Il suo sogno sarà spezzato tuttavia dalla camorra, che lo uccide nel giorno del suo matrimonio, sicché la piccola Mia, figlia di primo letto dell'uomo, soprannominata "Gatta Cenerentola," sarà affidata alla matrigna cattiva. Pur riutilizzando elementi tipici delle fiabe, il regista innova profondamente i suoi modelli creando una fiaba dark, un inno doloroso alla città, sostenuto dalla speranza in un futuro migliore.

Alcuni temi nuovi per il genere d'animazione - come il traffico internazionale di stupefacenti, lo sviluppo tecnologico degli archivi digitali - si fondono con altri particolarmente iconici (il nome della nave, il paesaggio, il porto) secondo un procedimento che, per molti versi, è simile a quello dei murales napoletani di Banksy (la *Madonna con pistola* e la *Santa Teresa*) per la capacità di unire concetti diversi, a volte opposti, in una sola immagine o in un unico *storyboard*. D'altro canto, Rak aveva già dato prova della sua capacità di conciliare elementi inediti con altri tradizionali in *L'arte della felicità*, prodotto nel 2013 e ambientato in una Napoli (pre)apocalittica e degradata, sferzata da una pioggia incessante che ne rende irricognoscibile il panorama urbano. Lo stile dei disegni di stampo fumettistico, la raffinata tecnica di animazione e la toccante colonna sonora conferiscono originalità a una storia che recupera un motivo caro al

UN PARADISO ABITATO DA DIAVOLI

cinema italiano e straniero, il tassista che vede scorrere le vite dei suoi passeggeri, alle quali partecipa per il breve spazio di una corsa, fondendolo con il tema onirico, che consente al regista di inserire in una storia fortemente innovativa elementi dalla grande stratificazione semantica, dal Vesuvio alle rovine antiche. Così, l'alienazione della vita contemporanea, metaforicamente inverata dal lavoro di Sergio, il protagonista, che pure attinge, per la claustrofobica sceneggiatura e il clima plumbeo che domina la vicenda, al modello di *Taxi driver* di Martin Scorsese (1976), rappresentata, come nel modello americano, dalla *climax* crescente che domina la storia, da un lato, ha il suo corrispettivo oggettivo nella condizione atmosferica del nubifragio che si abbatte sulla città; da un altro, trova in qualche modo un elemento di pacificazione nel sogno, che, dato il suo valore terapeutico, finisce con l'essere l'erede dei grandi sogni incubatori della tradizione classica.

Le due pellicole innovano uno dei temi portanti della "napoletanità" ovvero la canzone napoletana, che viene rivisitata profondamente. Nella *Gatta Cenerentola*, nonostante il *fil rouge* che unisce l'opera al capolavoro di De Simone, manca ogni richiamo al lavoro di ricerca che l'autore e il suo gruppo, la "Nuova Compagnia di Canto popolare," avevano condotto sulle tradizioni orali e musicali del Meridione d'Italia. Allo stesso modo, la lingua scelta è un italiano misto al dialetto napoletano, che è altro dalla lingua napoletana utilizzata dal regista musicologo. Tali differenze, dovute anche al genere di riferimento e ai destinatari del prodotto, non annullano tuttavia il legame identitario che esso mantiene con i suoi colti precedenti, legame evidente non solo perché gli interpreti si esibiscono su un palco e davanti a un pubblico - chiara citazione del teatro di De Simone - ma soprattutto perché si affrontano problemi concreti calati drammaticamente nel contesto napoletano.

Un procedimento inverso guida invece *Yaya e Lennie-The Walking Liberty* (2021), in cui Rak ambienta la società del futuro in una Napoli post-apocalittica, ricoperta dalla giungla, i cui abitanti si battono contro una "Istituzione," che cerca di ripristinare l'ordine sociale del passato. La libertà difesa dai protagonisti si incarna in una città nella quale l'unico elemento urbanisticamente riconoscibile è la cupola del Tesoro di San Gennaro nel Duomo, simbolo del legame identitario con il santo protettore per eccellenza dei membri della comunità, la cui riconoscibilità è affidata, per il resto, alla musica e al doppiaggio, per il quale il regista ha scelto personaggi dalla perspicua origine partenopea, da Lina Sastri a Francesco Pannofino, da Maurizio De Giovanni a Massimiliano Gallo e Ciro Priello.

CAMPONE

A fronte dei precedenti film, Rak ripropone in questo caso il nesso “Napoli-melodia,” uno dei luoghi comuni sulla città partenopea, che nel *cartoon* diviene terra di un’indipendenza nostalgicamente sognata. Gli elementi caratteristici della società immaginata nella pellicola, che evoca come suoi lontani precedenti il *Contratto sociale* di Rousseau (1762), *Walden ovvero Vita nei boschi* di Henry Thoreau (1845) e *Uomini e topi* di John Steinbeck (1937), sono ora incarnati in Rospoléon-Maradona, segno di una città che nel calcio ha trovato il suo riscatto sociale, quello che invece il filosofo francese si attendeva dalla politica e dall’educazione.

Favola ecologica dall’evidente messaggio ambientalista, il cartone affronta diversi problemi oggi molto sentiti, dal rapporto col “diverso” al difficile tentativo di preservare la libertà individuale da organizzazioni sempre più pervasive fino ai rischi connessi al disastro ambientale. L’universalità di tali tematiche viene tuttavia calata in un contesto urbano ben preciso, quello di Napoli, metropoli che conserva aspetti di “villaggio” e che, storicamente, anticipa questioni sociali, essendo così in grado di interpretare il paesaggio umano nella sua vastità.

Napoli segreta

A fronte dei dirompenti esperimenti di Rak e colleghi, un’impostazione decisamente tradizionale ha il primo cartone animato in 3D ambientato, ispirato e creato a Napoli, *Il piccolo Sansereno e il mistero dell’uovo di Virgilio* (2012), che porta sullo schermo un personaggio immaginario di Nicola Barile, Edoardo Maria Gastone di Vivara, XV principe di “Sansereno,” un vivace ragazzino che vive in una dimora principesca – ispirata al Palazzo dello Spagnolo nel rione Sanità– nel centro antico di Napoli, a piazza San Domenico Maggiore, poco distante dalla cappella del vero Principe di Sansevero, che è suo padre. Edo è il protagonista di un’avventura tutta napoletana, alla scoperta di luoghi affascinanti, tra automi e cripte segrete, fantasmi e leggende, per recuperare l’Uovo di Virgilio sottratto dal Castel dell’Ovo. Il pestifero ragazzino, capo della Banda dei Leoni di San Domenico, composta da bambini sia nobili che popolari, venuto a conoscenza del grave pericolo che incombe sulla città grazie alla sirenetta Partenope che gli appare in sogno, si trova ad affrontare insieme ai suoi compagni la più grande delle avventure: il Mistero dell’uovo di Virgilio.

Il piccolo Sansereno può considerarsi in parte frutto del rinnovato *appeal* per Napoli e le sue bellezze artistiche sperimentato negli ultimi anni da parte di un pubblico sempre più vasto e interessato a una

UN PARADISO ABITATO DA DIAVOLI

didascalica presentazione delle peculiarità urbane, come si evince chiaramente dal fatto che l'intera storia ruota intorno a luoghi e personaggi, resi chiaramente riconoscibili anche nel disegno, con i quali il turista medio identifica l'apporto della città al patrimonio culturale europeo. La sua destinazione spiega probabilmente la presenza di alcuni elementi che potremmo definire edulcorati rispetto ai modelli di riferimento: così il fenomeno delle *baby-gang*, che ispira in tutt'altro contesto *La paranza dei bambini* di Roberto Saviano (2016), viene rimodulato e in un certo senso riplasmato, sino al punto da divenire una sorta di microcosmo egualitario all'interno di una società rigidamente gerarchizzata come quella del XVIII secolo.

L'armonia perduta

Visto nel suo complesso, attraverso questa rapida e non certo esaustiva carrellata, lo sviluppo dei *cartoons* ripropone sostanzialmente, con plurali e significative variazioni, gli stereotipi che, nella loro permanente presenza, caratterizzano la napoletanità, ovviamente in una versione generalmente edulcorata, adatta al genere di riferimento. Per questa via, esso riflette una situazione del tutto dicotomica rispetto a quella espressa da Raffaele La Capria nel suo *L'armonia perduta*, nel quale l'autore sosteneva che Napoli è una città

dove la storia si è arrestata, è rimasta irrealizzata [...] Il blocco non riguarda soltanto la storia degli eventi, ma proprio il processo di crescita; riguarda la lingua, che rimane fissata a modi di pensare, parole, strutture, non più adeguate; riguarda la visione del mondo, il sentimento della vita, che si chiudono nell'autocontemplazione così tipica di quei luoghi dove tutto è già accaduto, e da cui tutto sembra ormai accadere sempre altrove. (La Capria 1986, 15)

Secondo lo scrittore, la napoletanità sarebbe segno di un'operazione di omologazione sociale di stampo piccolo-borghese, che tenta così di tenere a freno fenomeni sociali altrimenti incontrollabili. Pertanto, nella città si sarebbe realizzata solo una "mezza modernità" fatta, come denunciava anche Francesco Rosi ne *Le mani sulla città* (1963), di cui La Capria fu sceneggiatore, di speculazione e consumismo, che non derivano certo dalla natura, ma da una classe politica che ha sottomesso e deturpato lo spazio urbano e i suoi abitanti.

CAMPONE

Tuttavia, a ben guardare, l'attuale situazione internazionale dimostra che il fragile compromesso fra capitalismo e democrazia si è rotto da tempo e che il "caso Napoli," su cui La Capria e altri intellettuali della sua generazione si sono soffermati, era solo l'esempio più evidente di una più generale crisi sociale e morale. In tal senso, Napoli, tenacemente ancorata ai suoi valori tradizionali, destinati a scomparire nel resto del mondo, cultrice dell'arte di essere se stessi, confusa frettolosamente con l'arretratezza, ma che è invece ostinata tutela della propria identità pur nei cambiamenti in atto, è forse l'immagine più vera di una resilienza che è considerata caratteristica fondamentale nell'attuale società.

Lo dimostra chiaramente l'opacità indomabile di una natura, come quella del golfo sormontato dal Vesuvio, che resiste a ogni pur pervasiva azione umana e finisce per essere immagine dell'insediamento sviluppatosi *in loco*. Proprio la natura si fa, in virtù della sua resilienza, mezzo di una trasfigurazione mitica della realtà storica, in cui il ruolo del popolo napoletano, che La Capria vedeva come responsabile sia di quel trauma storico collettivo che fu la rivoluzione del 1799 sia della conseguente eliminazione della borghesia e dell'aristocrazia illuminata, finisce per risultare ben diverso da quello che l'autore descriveva. La permanente presenza in un lasso di tempo piuttosto ampio, pur in un genere ritenuto a torto "minore," quale i cartoni animati, di stereotipi fissi che identificano una napoletanità avvertita, agli occhi degli stranieri, come "italianità," mentre nega in sostanza che la "plebe napoletana" sia quella massa amorfa e priva di idealità che La Capria immaginava, costituisce l'antitesi perfetta della "modernità liquida" in cui un grande filosofo del Novecento, Zygmunt Bauman (1925-2017), ha identificato la caratteristica precipua della società contemporanea e della postmodernità (Bauman 2011).

In tale ottica, Napoli costituisce, nella pervasiva immanenza dei suoi connotati e dei significati che le sono propri, una negazione stessa della "liquidità" postmoderna, come provano la costante presenza di maschere ricorrenti e figure-tipo, la teatrale gestualità, il paesaggio ripetuto secondo uno schema idiomatico, l'identificazione della città attraverso musiche e canzoni divenute iconiche finanche in un genere "per bambini," ulteriore dimostrazione di un sistema sociale in grado di non vivere la "vita liquida" nella "modernità liquida."

A fronte dell' "omogeneizzarsi" - che Bauman vedeva come elemento costitutivo della civiltà postmoderna - come conseguenza della guerra alle paure umane, siano esse legate a fattori naturali o sociali, e come motore di un processo di omologazione legato all'assorbimento

UN PARADISO ABITATO DA DIAVOLI

passivo dovuto a usi e consuetudini, a modelli culturali e di condotta prevalenti in un dato contesto sociale, la resilienza costitutiva della napoletanità risulta tanto più attiva in quanto la permanenza degli elementi che le sono propri non viene riproposta *sic et simpliciter*, ma, come si vede in *Totò Sapore*, è oggetto di un'attualizzazione che, nel disegno dei film di animazione, è evidente: lo palesa il confronto tra la maschera di Pulcinella e la sua resa ad opera di Luzzati, che la plasma come un pingue pupazzo, meno aderente all'originale, ma più adatto alle attese del pubblico internazionale. Tale scelta, che pure potrebbe apparire frutto di una banalizzazione, a ben guardare, può essere letta, invece, anch'essa come una forma di resistenza al fenomeno pervasivo dell'omogeneizzarsi, inteso come insieme di comportamenti o valori che aprioristicamente e in maniera dogmatica vengono accettati e tramandati tra le generazioni di individui, senza alcuno spirito critico o alcuna capacità riflessiva, preludio insomma a processi quali la spersonalizzazione e l'alienazione.

In effetti, nelle pellicole di animazione ambientate a Napoli si coglie una differenza profonda fra prodotti espressamente destinati al mercato internazionale, come *Topo napoletano* e *Totò Sapore*, e altri, come *Opopomoz*, con una più esplicita vocazione "interna." Nei primi, predomina un'impostazione centrata sui *topoi* che hanno reso celebre la città, dalle maschere alla musica, dal panorama alla cucina tipica napoletana che arriva, in taluni casi, all'autocitazione scoperta: è il caso di Vincenzone /Mario Merola che intona *O' zappatore* in un pezzo esilarante. Differente l'impostazione di *Opopomoz*, più intimista, meno incline a citazioni scoperte, che presuppone, invece, uno spettatore smaliziato e attento alla realtà cittadina, rievocata attraverso la poetica riproposizione del presepe e le musiche di Pino Daniele e dei Neri per caso.

A ben guardare, nell'evoluzione dei prodotti di animazione si può cogliere, con un certo ritardo cronologico, la stessa linea di sviluppo che, in un ambito diverso, come quello teatrale, ha segnato il passaggio dall'esperienza di Scarpetta a quella di Eduardo De Filippo: l'elemento comico, che si materializza nell'uso delle maschere-tipo (Tom, Jerry, i ribaldi), l'ambientazione volutamente e fortemente riconoscibile, il perfetto binomio testo-musica, che ricorda la produzione scarpettiana durante la fase di collaborazione con Rocco Galdieri (1877-1923), nei prodotti di Hanna & Barbera; una situazione più introspettiva e, nello stesso tempo, universale, ma calata in un mondo evidentemente napoletano nella sua stessa intimità, in *Opopomoz*; il tentativo di coniugare ambedue i poli della diversità in *Totò Sapore*, in cui si coglie la sinergica capacità di

CAMPONE

mostrare un popolo unito nella spiritualità, data dalla musica, e nella miseria.

Così, se la prima pellicola citata può essere paragonabile al “teatro di costume,” emblema della napoletanità del primo trentennio del secolo scorso, destinato a influenzare gran parte del cinema della prima metà del Novecento, le altre sembrano risentire di quel rinnovamento, che, perseguito sulle scene da Eduardo, sulla scia di Pirandello, porta a scomporre la realtà, per mettere in luce la complessità dell’esistenza. Nella specifica situazione dei *cartoons* e del pubblico principale cui esso è destinato, ciò ovviamente non si traduce affatto nella complessità psicologica dei personaggi del teatro di De Filippo. Eppure, nonostante la ovvia fissità di alcune convenzioni drammaturgiche, in essi è possibile scorgere il segno delle trasformazioni sociali in atto, l’evidenziazione e il contrasto del malcostume politico e del lassismo morale, pur se cristallizzati e trasportati in un passato avulso da ogni considerazione storiografica e perciò altamente rassicurante, come, ad esempio, nella rappresentazione della Napoli settecentesca di *Totò Sapore*. Allo stesso tempo, vi si avverte un’eco di quella che per Eduardo De Filippo era la “società commerciale,” figlia del consumismo, che travolge ogni cosa e ogni sentimento, rischiando di far crollare anche la famiglia (Testoni 2005), come si percepisce in *Opopomoz*.

Più in generale, la dicotomia rilevata da Croce è riassorbita in una più generale diversità fra i prodotti esteri, in cui l’immagine della città e dei suoi abitanti è tracciata in maniera fortemente stereotipata, e quelli di matrice locale, nei quali è evidente una più consapevole riflessione sulle problematiche sociali e culturali in atto, sicché i “diavoli,” depotenziati della loro carica negativa, diventano di volta in volta i buffi e comici demonietti di *Opopomoz* o l’inetto e ingenuo Vincenzone di *Totò Sapore*, o, se mantengono la caratteristica natura malvagia, lo fanno in omaggio a uno scoperto modello di riferimento, la cui *vis* è potenziata dal confronto con celebrati luoghi urbani mitici, come nel caso di Angelica e delle sue figlie nella *Gatta Cenerentola* di Rak.

Proprio per la resiliente persistenza di riferimenti colti e di maschere fisse, la vicenda di Napoli diventa immediatamente riconoscibile per il pubblico, anche quello dei *cartoons*. Essa infatti ripropone uno schema storico valido ovunque nel mondo, ma che in Italia ha trovato un suo paradigma proprio nella città partenopea, che si presenta come spazio culturale identitario forte e complesso, unico, ma non univoco, capace di quella che Glissant definiva “poétique de la totalité-monde” (Glissant

UN PARADISO ABITATO DA DIAVOLI

1996, 34), in grado di conciliare globalizzazione e particolarismi locali, dal momento che le produzioni artistiche, letterarie, musicali napoletane o dedicate a Napoli, chiaramente identificabili come tali, legano la città al proprio territorio e al proprio tempo, rendendola al contempo universale, grazie alla capacità - che Napoli storicamente ha e che il cinema di animazione coglie - di mettere orizzontalmente in relazione miseria e nobiltà, bellezza e corruzione, arte e degrado. Amelia, Yaya, Totò Sapone, i guappi e tutti gli altri personaggi sono eterni e contemporanei insieme, perché le loro vicende si svolgono su uno sfondo urbano riconoscibile pur nei cambiamenti, “incantatore” in senso etimologico, in cui l’epico canto delle sirene viene sostituito da melodie che continuano a svolgere, per il pubblico, la fascinazione delle formule magiche cui l’aggettivo rinvia. Pertanto, anche nei prodotti maggiormente rispondenti al *cliché* di una napoletanità incarnata da stratificati elementi iconici e letterari insieme, si avverte l’eco di una fusione curata con modelli diversi ed eterogenei - la New York di Scorsese, la grande novellistica seicentesca e, attraverso questa, la letteratura d’evasione araba ed europea del Medioevo e del primo Umanesimo - che non snaturano l’originale, ma contribuiscono ad arricchirne la carica semantica. Si spiega così come la produzione di film d’animazione scelga spesso Napoli come emblema dell’Italia, mentre le altre località della Penisola, se compaiono, sono presenti nella loro *facies* antica (come nella serie *S.P.Q.R.* del 1972, prodotta da Hanna & Barbera) o per una generica e non ben definita bellezza paesaggistica, poco diversificata e genericamente caratterizzata (come in *Luca* di Enrico Casarosa, prodotto da Disney nel 2021).

Napoli, pur con le sue mille contraddizioni e i suoi problemi, sembra così incarnare l’ideale di resilienza, definito come possibilità di trasformare un evento critico e destabilizzante in motore di ricerca personale (Malaguti, Cyrulnik 2005, 8), capacità di superare i momenti critici (Di Lauro 2012), strategia per adattare città e comunità alle emergenze sociali e climatiche (Guénard 2005, 12), capacità di reinventare continuamente l’antico per trarne una lezione perennemente valida (Magnoli Bocchi 2020). Napoli è talmente resiliente da continuare ad esserlo anche senza bisogno dell’intervento umano, anzi, nonostante questo, come ha scritto di recente Roberto Saviano, a proposito di una trasmissione televisiva dedicata alla città: “Napoli [...] esiste ma non per nostro merito. Sta lì e resiste in un Sud che arranca, perennemente in affanno” (Saviano 2022).

Guardando in tale prospettiva la vicenda della città, verrebbe da pensare che il giudizio di La Capria sia essenzialmente valido solo

CAMPONE

nell'ottica specifica del periodo in cui fu formulato: la perdita dell'armonia settecentesca, che egli lamenta e che sicuramente ha causato la frattura del 1799, guardata nella prospettiva storica odierna, proprio perché ha impedito alla plebe di diventare popolo, come egli sostiene, ha ostacolato anche il processo tuttora in atto di massificazione che, nei totalitarismi, causa la perdita dell'identità e della memoria collettiva (Arendt 1999), trasformando appunto il popolo in massa. Proprio in virtù di tale fenomeno, la napoletanità diventa, agli occhi dello straniero, italianità, segnando la rivincita di quella tribù con cui Pier Paolo Pasolini (1922-1975) identificava i napoletani e in cui riponeva le sue residue speranze di resistenza al consumismo, una tribù che ha deciso di “estinguersi, rifiutando il nuovo potere, ossia quella che chiamiamo la storia o altrimenti la modernità” per restare, pur negli inevitabili cambiamenti, “irripetibile, irriducibile e incorruttibile” (Ghirelli 1976, 15-16), come i personaggi dei film di animazione, “diavoli” depotenziati in un “paradiso” permanente.

Maria Carolina Campone SCUOLA MILITARE “NUNZIATELLA”

NOTE

¹ Si pensi a personaggi come Aitano Pagliuchella in *Porta Capuana* (1918) o Tore 'o sellaro in *Osteria di campagna* (1918) e ad opere come *'O guappo 'e cartone* (1932), che consacrano un personaggio, il “guappo di cartone” appunto, rivisitato poi da Vittorio De Sica ne *L'oro di Napoli* (1954) con l'episodio *Il guappo*.

² Esempio, in tal senso, è la vicenda illustrata ne *Il sindaco del rione Sanità* (1960), il cui protagonista, Antonio Barracano, un anziano malavitoso, funge da amministratore e regolatore della vita sociale nel quartiere da cui l'opera trae il titolo.

OPERE CITATE

Arendt, Hannah. *La banalità del male. Eichmann a Gerusalemme*. 1963.

Traduzione di Piero Bernardini, Feltrinelli, 1999.

Barbagallo, Francesco. *Storia della camorra*. Laterza, 2014.

Bauman, Zygmunt. *Modernità liquida*. 2a ed., Laterza, 2011.

Croce, Benedetto. *Un paradiso abitato da diavoli*. A cura di Giuseppe Galasso, Adelphi, 2006.

De Filippo, Eduardo. “Il sindaco del rione Sanità.” *Teatro*, vol. III, t. II, Mondadori, 2007, pp. 791-950.

UN PARADISO ABITATO DA DIAVOLI

- Della Ragione, Achille. *Napoletanità Arte miti e riti a Napoli*. Vol. I. CLEAN, 2012.
- . *Napoletanità Arte miti e riti a Napoli*. Vol. II. CLEAN, 2013.
- . *Napoletanità Arte miti e riti a Napoli*. Vol. III. CLEAN, 2014.
- Di Lauro, Domenico. *La resilienza. La capacità di superare i momenti critici e le avversità della vita*. Xenia, 2012.
- Ghirelli, Antonio. *La napoletanità*. Società Editrice Napoletana, 1976.
- Glissant, Edouard. *Introduction à une poétique du divers*. Gallimard, 1996.
- Gossett, Philip. “Note al testo.” *Rossini, Gioachino. Edizione critica delle opere*, vol. 3, a cura di Philip Gossett. Fondazione Rossini, 1988.
- Guénard, Tim. “La resilienza incarnata.” *Costruire la resilienza. La riorganizzazione positiva della vita e la creazione di legami significativi*. A cura di Boris Cyrulnik, Elena Malaguti. Erickson, 2005, pp. 11-20.
- La Capria, Raffaele. *L’armonia perduta*. Mondadori, 1986.
- . *L’occhio di Napoli*. Mondadori, 1994.
- . *Napoli*. Mondadori, 2015.
- Magnoli Bocchi, Giovanni Battista. *La resilienza dell’antico. La storia alla prova del presente*. Mimesis, 2020.
- Marinetti, Filippo T. “Il manifesto della cucina futurista.” *Gazzetta del popolo*, 28 dicembre 1930.
- Marmo, Marcella. *Il coltello e il mercato: la camorra prima e dopo l’unità d’Italia*. L’Ancora del Mediterraneo, 2011.
- Nappi, Paolino. “Mitizzazione e smitizzazione del guappo-camorrista nella letteratura napoletana del primo Novecento: le maschere di Ferdinando Russo e Raffaele Viviani.” *Quaderni d’italianistica*, vol. XXXVI, no. 2, 2015, pp. 41-67.
- Pautasso, Guido A. *Cucina futurista: manifesti teorici, menu e documenti*. Abscondita, 2015.
- Ragone, Gerardo. “Napoli oggi tra luci e ombre.” *Quaderni di sociologia*, vol. 14, 1997, pp. 5-19.
- Russo, Ferdinando. Serao, Ernesto. *La camorra. Origini, usi, costumi e riti dell’ “annurata suggità”*. Bideri, 1907.
- Said, Edward. *Orientalismo*. 1978. Traduzione di Stefano Galli, Feltrinelli, 2013.
- Saviano, Roberto. “Usare le bellezze di Napoli per delegittimare il male è dare la città all’oppressore.” *Corriere della sera*, 7 gennaio 2022.

CAMPONE

Spunta, Marina. “Prima persona: intervista a Erri De Luca.” *Annali d’Italianistica*, vol. 18, 2000, pp. 459-474.

Testoni, Elio. “Introduzione.” *Eduardo De Filippo*. A cura di Elio Testoni, Rubbettino editore, 2005.

FILMOGRAFIA DI RIFERIMENTO

Hanna, William. Barbera, Joseph. *Topo napoletano (Neapolitan Mouse)*. Metro-Goldwyn-Mayer, 1954.

Gianini, Giulio. Luzzati, Emanuele. *Pulcinella*. Thalia film, 1973.

D’Alò, Enzo. *Opopomoz*. Albachiaro, Rai Cinema, DeAPlaneta, 2003.

Forestieri, Maurizio. *Totò Sapore e la magica storia della pizza*. Medusa film, 2003.

Cappiello, Ivan. *Il piccolo Sansereno e il mistero dell’uovo di Virgilio*. Mad Entertainment, 2012.

Rak, Alessandro. *L’arte della felicità*. Mad Entertainment, Rai Cinema, Big Sur, MiBACT, 2013.

—. Cappiello, Ivan. Guarnieri, Marino. Sansone, Dario. *Gatta cenerentola*. Mad Entertainment, Rai Cinema, Tramp Ltd, O’ Groove, MiBACT, 2017.

—. *Yaya e Lennie-The Walking Liberty*. Mad Entertainment, 2021.