

LOMBARDIA. COSTRUIAMOLA INSIEME.

RegioneLombardia

Progetto grafico e impaginazione:
Elena Simen - Ruta Fotolito e Prestampa, Milano
Stampa:
Tipografia Fratelli Verderio, Milano

LOMBARDIA CINEMA RAGAZZI
ANNO SCOLASTICO
DUEMILADIECI&DUEMILAUNDICI

26ª EDIZIONE DEL CIRCUITO

ARRIVANO I FILM

NELL'AMBITO DEL PROGETTO

LOMBARDIA CINEMA RAGAZZI
iniziativa culturale promossa da

Regione Lombardia

rivolta alle scuole e realizzata
in collaborazione con:

Provincia di Bergamo, Brescia, Como, Lodi,
Milano, Monza e Brianza, Pavia, Sondrio,
Varese e Comune di Cremona

Associazione Generale Italiana dello Spettacolo
delegazione Lombarda

Fondazione Cineteca Italiana

Centro Studi per l'Educazione all'Immagine

Arrivano i Film *segna quest'anno l'importante traguardo dei ventisei anni di attività. Il circuito di film per ragazzi, infatti, si è ormai accreditato sul territorio lombardo come un importante strumento per diffondere e promuovere il cinema di qualità tra i giovani in età scolare. L'obiettivo è trasmettere un patrimonio di valori e contenuti destinati a migliorare la loro formazione.*

Il cinema è la rappresentazione della vita, la trasposizione dei vissuti. Proprio per questo è un supporto educativo ormai insostituibile per la diffusione di saperi e valori. La scelta di calendarizzare, dunque, nel quadro dell'anno scolastico film di qualità risponde sicuramente alle esigenze di una società globalizzata, che più spesso ricorre alle immagini offerte dai media per diffondere contenuti e messaggi.

L'iniziativa propone la visione di film scelti appositamente per le diverse fasce scolastiche (dalla scuola dell'infanzia alla media superiore) opportunamente seguita da un lavoro di approfondimento in classe grazie agli spunti di riflessione offerti dal catalogo che qui presentiamo.

Occuparsi del cinema per bambini rientra sicuramente in un più vasto progetto di accrescimento culturale degli studenti che, insieme a una efficace politica scolastica, non può che essere un buon investimento per il futuro. Sono quindi lieto di presentare ancora una volta questa iniziativa che si inserisce a pieno titolo nella politica regionale di promozione educativa e culturale delle giovani generazioni.

MASSIMO ZANELLO
Sottosegretario del Presidente
Cinema

INDICE

PAG.

FILM PROPOSTI DAI 5 ANNI

L'ERA GLACIALE 3 - L'ALBA DEI DINOSAURI 8
IL MIO VICINO TOTORO 11
NAT E IL SEGRETO DI ELEONORA 14
PIOVONO POLPETTE 17
LA PRINCIPESSA E IL RANOCCHIO 20

FILM PROPOSTI DAGLI 8 ANNI

DRAGON TRAINER 24
MAGA MARTINA E IL LIBRO MAGICO DEL DRAGHETTO 27
NANÈ - IL SOGNO DIVENTA REALTÀ 30
IL PICCOLO NICOLAS E I SUOI GENITORI 33
UP 36

FILM PROPOSTI DAI 10 ANNI

ALICE IN WONDERLAND 40
A CHRISTMAS CAROL 43
PERCY JACKSON E GLI DEI DELL'OLIMPO: IL LADRO DI FULMINI 46
TATA MATILDA E IL GRANDE BOTTO 49

FILM PROPOSTI DAI 12 ANNI

14 KILÓMETROS 54
FANTASTIC MR. FOX 57
ROBIN HOOD 60
L'UOMO CHE VERRÀ 63

FILM PROPOSTI DAI 14 ANNI

IL CONCERTO 68
DIECI INVERNI 71
INVICTUS 74
WELCOME 77

INDICE

PAG.

FILM PROPOSTI DAI 16 ANNI

BEN X 82
I GATTI PERSIANI 85
THE HURT LOCKER 88
LA PRIMA COSA BELLA 91

SEGNALAZIONI

VEDO ZERO 94
POESIA CHE MI GUARDI 96

INDIRIZZI UTILI 98

ELENCO DISTRIBUTORI 100

LOMBARDIA CINEMA RAGAZZI
ANNO SCOLASTICO
DUEMILADIECI&DUEMILAUNDICI

FILM PROPOSTI
dai 5 anni

L'ERA GLACIALE 3 - L'ALBA DEI DINOSAURI

IL MIO VICINO TOTORO

NAT E IL SEGRETO DI ELEONORA

PIOVONO POLPETTE

LA PRINCIPESSA E IL RANOCCHIO



Età consigliata
dai 5 anni

L'ERA GLACIALE 3
L'ALBA DEI DINOSAURI

Titolo originale Ice Age - Dawn of the Dinosaurs
Regia Carlos Saldanha **Origine** Usa, 2009
Durata 90' **Distribuzione** Fox

Gli eroi sotto zero dei blockbuster mondiali L'era glaciale *e* L'era glaciale 2 - Il disgelo *sono tornati in un'avventura incredibile destinata a non passare inosservata. Scrat sta ancora cercando di catturare l'ineffabile e inafferrabile ghianda (e intanto forse troverà il vero amore); Manny ed Ellie attendono la nascita del loro primo cucciolo di mammuth; Sid, il bradipo, si mette nei guai quando decide di mettere su famiglia con alcune uova di dinosauro che ha trovato; Diego, la tigre dai denti a sciabola, si domanda se non si stia "rammollendo" ad andare in giro con i suoi amici. Il gruppo deve, però, all'improvviso partire in missione per salvare lo sfortunato Sid e si avventura in un misterioso mondo sotterraneo, dove avvengono incontri ravvicinati con dinosauri, piante battagliere e altri animali feroci, e dove vive una donnola combattiva di nome Buck, orba di un occhio, sempre a caccia di dinosauri.*

I nostri amici preistorici ci riportano nuovamente nell'Era Glaciale con, in più, un immenso e incredibile mondo sotterraneo. Un ambiente lussureggiante, coloratissimo, che sovrasta non solo fisicamente l'habitat ghiacciato e invernale nel quale siamo stati abituati a vedere Manny e i suoi amici di sempre. Un mondo pieno di pericoli che trascinerà i nostri 'eroi' in una realtà tutta nuova e che metterà in crisi il sentimento di supremazia del mammuth. Manny infatti dovrà vedersela, oltre che con feroci e carnivori avversari, anche con una natura selvaggia e irta di pericoli, diversa e più complessa rispetto a quella abitualmente vissuta. Tutto ciò avviene proprio quando Ellie, compagna del mammuth leader del gruppo, è in attesa del loro primo cucciolo.
La paternità è forse il tema più forte del film: l'attesa, la preparazione all'evento (seppur in maniera diversa) da parte dei diversi protagonisti è il nucleo centrale della storia. Ognuno, a modo proprio, cerca di creare l'ambiente migliore per il nuovo arrivato. Ed Ellie, forte e madre nel senso più mistico del termine, non ci sta a essere equiparata a un'ammalata ma anzi vuole a ogni costo condurre una vita normale e piena così come è sempre stato. Incarnando in ciò un atteggiamento contemporaneo sano e concreto rispetto al più grande evento che una donna possa vivere. Manny è – d'altro canto – spaventato e ansioso rispetto al nuovo arrivo: da leader, vuole prevedere e organizzare tutto, avere ogni cosa sotto controllo, 'sistemare' la realtà. Ma non tutto va come previsto…
Si apre così una nuova alba per la saga dei nostri amici nel ghiaccio. Non solo per la presenza dei dinosauri, che dà il titolo a questo terzo capitolo, ma anche per l'indiscutibile successo senza precedenti al box office per un film di animazione che rilancia un *franchise* che sembrava già essere arrivato al capolinea con il fiacco sequel di tre anni fa. Ora, si torna a ridere con i bizzarri e adorabili protagonisti de *L'Era glaciale 3 - L'alba dei dinosauri*, i dialoghi riacquistano brillantezza e, sebbene il nucleo della storia e il suo sviluppo non brillino per originalità, ad assicurare un gradevole intrattenimento restano gli irresistibili personaggi, ben connotati e fortemente caratterizzati in fase d'animazione tanto da essere davvero esilaranti.



Al gruppo messo insieme nel corso dei primi due episodi, si aggiungono due nuove macchiette che hanno saputo conquistare gli spettatori: la scoiattola Scrattina che da rivale di Scrat nella rincorsa all'inafferrabile ghianda si ritroverà ad amoreggiare con lui, e la donnola Buck che farà da folle guida e da guardia del corpo ai nostri protagonisti in un mondo sotterraneo lontano dai ghiacci e pieno di pericoli. C'è infatti un nuovo mondo da scoprire per la tigre Diego, i due mammuth Manny e Ellie e i fratelli opossum Crash e Eddie, tutti in viaggio nella terra dei dinosauri per recuperare il bradipo Sid che come al solito si è messo nei guai.
Alla storyline principale si aggiungono una serie di interessanti sottotemi ai quali in verità viene riservata scarsa attenzione: oltre al sopraccitato tema della paternità, ci sono anche sentimenti quali la gelosia, la fragilità dell'identità, l'idea di gruppo e forse il più contemporaneo degli status: quello di famiglia allargata. Tema, quest'ultimo, che avrebbe potuto trovare più spazio nel film e che per molti *umani* è divenuto un habitus usuale. Il concetto di famiglia allargata – pur essendo accennato – fa da contorno ai vari caratteri del film. I protagonisti, nel corso dei diversi episodi, hanno un'evoluzione che, in questo caso sì, si coglie e si percepisce nettamente. Da singoli scoprono cosa voglia dire vivere in gruppo; il sentimento predatorio si fa da parte per lasciare il posto a un più chiaro sentimento di comunità.
La crescita emotiva è la traccia, il filo rosso che fa arrivare i nostri amici glaciali a una più consapevole maturità ed età adulta. Con tutte le novità e le contraddizioni del caso. Eppure, anche se si è tolta profondità alla storia, si guadagna in una leggerezza che soddisfa nel breve termine, ma non si va oltre un prodotto di massa che non potrà certo vantarsi dell'etichetta di classico. Si potrebbe imputare agli autori di questo terzo capitolo di aver mancato di coraggio nello sviluppo dello script, impegnati ad accontentare mediamente tutti, ma comunque il discorso sulla famiglia allargata (anche se poco approfondito), che accoglie gli altri da sé e ne rispetta la diversità, si lascia apprezzare per la sua saggezza. D'altronde il bradipo Sid si riconferma il personaggio più *gay friendly* che si sia visto in un prodotto d'animazione, mentre i siparietti della vita casalinga di Scrat e Scrattina, dopo il miracolo iniziale dell'amore, sanno raccontare in maniera spassosa, divertita e divertente i problemi quotidiani che spesso intervengono nella separazione (o unione?) di una coppia.
I progressi nell'animazione da parte della Blue Sky sono in pratica impercettibili: tutto è ancora votato alla semplicità, i fondali – seppur sfolgoranti nell'uso del colore e nella ricchezza dei particolari – restano appunto solo sullo sfondo, mentre la cura maggiore è riservata all'espressività dei personaggi, vera forza e motore del film. Inoltre, il 3D poco aggiunge alla visione, a differenza di quanto avviene in altri film di animazione degli ultimi anni. Difetti che però non sono determinanti e non ci negano il piacere di godere delle eccentriche peripezie dei protagonisti de *L'era glaciale 3 - L'alba dei dinosauri*: dal tango dell'amore dei due scoiattoli in calore, alla 'ridarella' degli amici pelosi vittime dei gas tossici, fino alla goffaggine di Sid che ce la mette proprio tutta per 'strapazzare' le tre uova di dinosauro a cui vuole fare da mamma, sono tanti i motivi di divertimento, ma anche di riflessione. I realizzatori hanno voluto sfruttare tutte le possibilità offerte dal 3D digitale per offrire al pubblico un'esperienza full immersion nel mondo sotterraneo e non – viceversa – per creare spa-

vento nei piccoli spettatori. Ciò ha consentito una maggiore consapevolezza forse, senza sollecitare in modo eccessivo l'attenzione ma perfezionando alcuni particolari di per sé vincenti.



SPUNTI DI RIFLESSIONE

- Crescita e spirito di gruppo i temi dominanti del film. Analizza come questi agiscono sul singolo individuo e sul *clan*.
- Figli, genitori, famiglia. Analizza e confronta le opportunità, le aspettative, gli eventuali problemi che i diversi ruoli comportano.
- Amici diversi da noi. Quale ruolo hanno nella tua vita e come ti relazioni con loro?
- Dinosauri e animali dell'era glaciale. Due mondi distanti nella realtà, vicini nella fantasia. Quali animali del film accendono di più la tua fantasia?

PERCORSI DIDATTICI

- Ciò che emerge prepotentemente da questo nuovo capitolo della saga dell'Era Glaciale è il concetto di famiglia e come si arrivi a questa nuova 'condizione'. Si consiglia la visione (e l'analisi del concetto e del suo contrario) di due classici, anche se diversi per ambientazione e genere, che trattano l'argomento:
  - *Le avventure di Peter Pan* (1953, animazione, Walt Disney), dove alla totale assenza dei genitori si contrappone un forte e sviluppato spirito di gruppo che consente ai ragazzi di esplorare, capire, conoscere e crescere indipendentemente da una figura adulta.
  - *E.T.* (1982, Steven Spielberg). Anche in questo caso, i genitori rimangono sullo sfondo consentendo ai ragazzi di aggiungere un nuovo 'componente' al loro nucleo familiare, che permetterà loro di acquisire maggiore consapevolezza del proprio *Io* e della realtà che li circonda.

a cura di *Caterina D'Ambrosio*

Età consigliata dai 5 anni

IL MIO VICINO TOTORO

Titolo originale Tonari no Totoro
Regia Hayaho Miyazaki **Origine** Giappone, 1988
Durata 86' **Distribuzione** Lucky Red

Le sorelline Satsuki e Mei (rispettivamente di 11 e 4 anni) si trasferiscono col padre a Matsu no Gô, villaggio dell'hinterland di Tokyo, per stare più vicini alla mamma, ricoverata in ospedale. Quando arrivano trovano una casa abbandonata, un po' fatiscente e infestata da makkurokurosuke*, spiritelli della fuliggine. Ma quando le due sorelline corrono dal padre per richiedere il suo intervento, gli spiritelli sembrano svanire. Una vecchietta, saggia del paese, che si trova a casa loro per aiutare la famiglia nel trasloco, svela l'arcano: sono esseri che solo i bambini possono vedere. A poco a poco si scoprirà che i makkurokurosuke non sono gli unici spiriti con cui le due sorelline entreranno in contatto. Un mondo intero, plasmato su quello reale, sarà messo a loro disposizione, se sapranno vederlo. Allora, le due si imbatteranno in un Tororu, l'equivalente dei nostri troll, che Mei, avendo solo quattro anni, storpierà chiamandolo Totoro. Anche Satsuki incontrerà Totoro, una notte piovosa alla fermata dell'autobus, dove scoprirà che esistono anche altri tipi di mezzi di trasporto, come il gattobus, un gatto a dodici zampe, con sedili morbidi e pelosi e due fari al posto degli occhi.*

Dopo ventuno anni è approdato in Italia il capolavoro tratto dall'omonimo manga realizzato da Hayaho Miyazaki e co-firmato con Kubo Tsugiko. *Il mio vicino Totoro* è stato, infatti, il lungometraggio che all'epoca confermò il primato dell'autore giapponese come padre dell'animazione, capace di divertire e affascinare grandi e piccini, unico in grado di competere (all'epoca) con il colosso Disney.
Insieme al collega Isao Takahatata, dopo il successo del film, Miyazaki decise di adottare la sagoma del grande spirito della foresta come logo della casa di produzione che i due fondarono insieme nel 1985, lo Studio Ghibli. *Tonari no Totoro* (titolo originale) uscì nei cinema giapponesi nel 1988 in concomitanza con uno dei capolavori di Takahata (*Una tomba per le lucciole*), di cui avrebbe dovuto essere un cortometraggio d'accompagnamento ma che, in fase di produzione, divenne troppo lungo per gli scopi iniziali (86 minuti). Tra le varie, i due lungometraggi affrontano tematiche estremamente diverse, con toni agli antipodi. *Una tomba per le lucciole*, infatti, è un film che si rivolge a un target più adulto con tematiche dure e drammatiche, come possono essere quelle della guerra e della ricostruzione, mentre ne *Il mio vicino Totoro* la storia è solo un espediente per raccontare un mondo magico, un modo per far sognare i piccoli e per ricordare ai grandi come si fa, o per rammentargli la strada (qualcuno suggeriva: "seconda stella a destra…", qualcun altro di guardare le stelle e domandarsi se la pecora ha mangiato o no il fiore…). Distante dai temi tanto cari a Miyazaki come il conflitto natura/progresso, campagna/città, le istanze della crescita, o il (tanto shakespeariano) modo di affrontare i sentimenti, *Il mio vicino Totoro*, in effetti, è davvero uno di quei film che riescono una volta nella vita, senza nulla togliere alle altre produzioni Ghibli.
Il film, più che un lavoro da manuale, è un capolavoro che stravolge qualunque forma di

composizione filmica, a partire dalla costruzione narrativa in cui, se il protagonista si può ancora individuare, c'è la totale assenza di un antagonista, un cattivo, un elemento esterno che crei una situazione critica e spinga lo spettatore a chiedersi cosa succederà dopo. Manca la paura, ingrediente immancabile nei film e cartoons per l'infanzia, non c'è mai nulla di veramente minaccioso, e sul timore prevalgono lo stupore, la meraviglia, il comico, insomma l'appagamento estetico. Non ci sono meccanismi di suspence, a parte forse un elemento di tensione finale che, però, non è sicuramente ciò che spinge la storia ad andare avanti. O meglio, non è il motivo per cui lo spettatore segue il film dall'inizio alla fine, forse senza trattenere il fiato ma sicuramente con un sorriso regressivo e infantile (nel senso più genuino possibile) sulle labbra. "Avevo pensato di voler fare anime per me stesso" ha confessato Miyazaki "ma poi sono divenuto padre e, quando ho fatto Totoro, è stato come cercare di fare veramente un film per bambini".



Questa forse è la chiave di successo del grande maestro dell'animazione, parlare attraverso gli occhi dei bambini, osservandoli, interrogandoli e cercando non tanto di insegnare, quanto di imparare a vedere il mondo con il loro sguardo attento, curioso e in grado di fantasticare su cose che nella quotidianità vengono date per scontate, come un albero. Questo perché ogni cosa nasconde un'anima, o meglio uno spirito, in grado di muoversi e di recepire ciò che lo circonda, capace di mutare in funzione degli accadimenti esterni. Questo accade, per esempio, ne *La Principessa Mononoke* (la "principessa degli spiriti vendicativi"), in cui l'incipit è proprio la degenerazione di uno spirito in demone a causa della sofferenza provocata da un proiettile di ferro che si trasforma in follia devastatrice. Ma in *Totoro*, lo si è detto, tutti i toni sono smorzati e qualsiasi elemento negativo, che non inciampa mai nel dramma, al massimo proviene dalla realtà "umana" (la scomparsa e la malattia), anche se l'atmosfera che emana il film è talmente rilassante, poetica e armonica, quasi fosse una filastrocca per bambini, che lo spettatore sa già che tutto andrà per il meglio. In fondo *Totoro* si posiziona in quel limbo tra sonno e veglia in cui tutto è possibile, anche ascoltare una canzoncina finale e sentirsi, se non più buoni, quantomeno un po' diversi.

SPUNTI DI RIFLESSIONE

- In Myazaki è costante il riferimento al punto di vista dei bambini. Solo loro, infatti, grazie all'innocenza tipica dell'infanzia, riescono ad avere accesso a un mondo fantastico pieno di creature magiche. In *Totoro* il mondo della realtà e quello dell'immaginazione si mescolano perfettamente per dare vita a uno zoo in cui uomini, animali e alberi convivono alla pari (a un certo punto il papà dirà: "All'epoca gli alberi e gli uomini erano amici. Allora salutiamo l'albero e torniamo a casa").
- Qual è il messaggio che Miyazaki vuole trasmettere con questo film? Che valore hanno per lui sentimenti come innocenza e ingenuità? Qual è il rapporto che i bambini e gli adulti instaurano con il mondo animale e vegetale che li circonda?
- La casa abbandonata nell'immaginario occidentale è un posto inquietante, legato a eventi

traumatici come la perdita di vita o l'abbandono. Al contrario, quale significato simbolico acquisisce in *Totoro*? E che funzione hanno, nell'economia di questa visione, i *makkurokurosuke*, gli spiriti della fuliggine?
- Alla scomparsa di Mei si innesca una catena di solidarietà per aiutare Satsuki a ritrovare la sorellina. Quanto questa propensione all'aiuto del prossimo è connaturata alla dimensione agreste e quanto è presente in quella cittadina?



Per gli insegnanti ed eventuali spettatori delle scuole secondarie
- Riflettere su quante e quali notizie riportate dai giornali hanno denunciato violenze e maltrattamenti avvenuti alla luce del giorno e in presenza di una moltitudine di persone che non hanno avuto il coraggio o l'impulso di intervenire.
- Riflettere sul fatto che, nonostante il film risalga a due decenni fa, appare estremamente attuale la figura del genitore, nello specifico il padre, single. Anche se Miyazaki non affronta il tema del divorzio e la condizione di solitudine paterna è momentanea, come viene affrontata nel film l'assenza di unione familiare?

PERCORSI DIDATTICI

- La cultura shintoista appare molto simile al politeismo occidentale che attribuiva più che un'anima, uno spirito divino a ogni cosa. Che cos'è Totoro e a quale divinità o spirito europeo può essere comparato? Trovare eventuali altri parallelismi.
- Nel film giapponese, i bambini possono vedere esseri che sono invece interdetti al mondo degli adulti, come se questi con la crescita si dimenticassero che il mondo è un posto che offre stimoli sempre nuovi. Tale tema è stato più volte affrontato anche nella letteratura europea, in particolare da Saint-Exupéry. Quale era l'animale richiesto dal Piccolo Principe che i grandi non erano in grado di vedere? Quali sono le differenze tra l'opera giapponese e quella francese? Trovare altri parallelismi.
- In principio l'opera di Miyazaki doveva avere come protagonista una sola bambina di dodici anni, poi il regista giapponese optò per una coppia di bambine dall'età differente. Provare a capire i motivi di tale scelta e ad analizzare il rapporto tra le due sorelline in relazione anche ad altri libri o film che trattano l'argomento.

Per gli insegnanti ed eventuali spettatori delle secondarie
- Il rapporto tra uomo e natura, l'industrializzazione, la migrazione dalla campagna alla città sono temi fondamentali del cinema di Miyazaki nello specifico e propri della cultura orientale in generale. Non a caso il "protocollo di Kyōto", trattato internazionale in materia ambientale, è stato sottoscritto proprio nell'omonima città giapponese. Cosa prevede il protocollo e quali sono stati i recenti sviluppi in materia ambientale?

a cura di *Valeria De Rubeis*

Età consigliata
dai 5 anni

NAT E IL SEGRETO DI ELEONORA

Titolo originale Kerity: La maison des contes
Regia Dominique Monféry **Origine** Italia/Francia, 2009
Durata 75' **Distribuzione** Ripley's Film Srl

Per Natanaël l'estate è legata alle storie fantastiche raccontate dalla zia Eleonora, proprietaria della casa dove tutti gli anni egli si reca in vacanza con i genitori e la sorella Angelica. Quando la vecchia signora muore, lascia ad Angelica una bambola russa e a Nat la chiave di una stanza che nessuno ha mai aperto, dove un'enorme biblioteca conserva le prime edizioni dei classici più famosi. Nat non sa leggere e i libri senza una lettrice non hanno molto valore per lui; la casa necessita di riparazioni e il ragazzo propone ai genitori di vendere i libri a un antiquario per trovare i soldi necessari. Nat scopre solo in seguito che i personaggi dei libri possono uscire dalle pagine e che per salvare quel patrimonio immenso lui deve diventare il successore di Eleonora leggendo una frase posta al di sopra dell'orologio entro mezzogiorno del giorno seguente. Ma Nat è convinto di non saper leggere e per questo viene ridotto alle dimensioni di uno gnomo da una fata impulsiva che lo sospetta di aver tradito il segreto della zia. Nel frattempo i genitori vendono i libri a un furbo commerciante, che ne ha scoperto il valore e che li trasporta nel suo magazzino.
Nat deve affrontare all'improvviso difficoltà enormi, date le sue dimensioni attuali: impedire all'antiquario di vendere i libri a collezionisti privati e raggiungere di nuovo la casa per leggere la scritta e far sì che il rito si compia. Riuscirà nell'impresa grazie all'aiuto dei personaggi della fantasia e della sua sorellina.

Nat e Angelica sono due fratelli che non riescono a comunicare e hanno una visione della vita piuttosto contrastante: lui pieno di fantasie e lei concreta e con un vivo senso pratico. Angelica non crede alle storie che affascinano il fratello, lo deride spesso perché non sa leggere; quando lei scopre che la sua eredità consiste in una semplice bambola, mentre a Nat tocca un'intera stanza piena di libri, che lui non è in grado di leggere, le cose non migliorano. L'eredità della zia Eleonora sembra in un primo momento insignificante ai due bambini, ma nasconde un segreto dentro al quale è celato un messaggio strettamente correlato al senso dell'esistenza; per comprenderne il significato occorre affrontare delle prove e compiere quel viaggio che permette di scoprire l'invisibile che è nascosto dietro alle apparenze, di subirne il fascino e di cogliere più pienamente il senso della realtà. Le prove che fratello e sorella si trovano ad affrontare insegnano loro a valutare il vero valore delle cose e di fronte a una situazione insolita anche l'incredula Angelica comincia a pensare che la dimensione del reale non sia l'unica possibile nel gioco della vita.
L'incapacità di leggere di Nat dipende piuttosto dalla sua sfiducia in se stesso: imparare può sembrare a un bambino un'impresa al di sopra delle proprie forze: a volte solo uno stimolo esterno o l'identificazione con un eroe alle prese con un compito da portare a termine, può innescare un meccanismo che permetta di superare l'ostacolo.
La scoperta della stanza segreta scatena il panico nell'animo di Nat: l'immensa biblioteca



piena di libri che egli non può leggere lo porta a uno stato confusionale in cui le parole e le lettere si mescolano e si librano nell'aria, lui si sente travolto dalla loro danza frenetica. Entrando nella stanza Nat viene a sapere che i libri sono tutte Prime edizioni e che i personaggi hanno la facoltà di uscire dai loro volumi, di uscire dalla fiaba e parlargli. Gli raccontano che corrono il pericolo di sparire: scoprire di poter comunicare con loro lo porta a entrare in un'altra dimensione. Diventando piccolo, entra nei libri e vive un'avventura molto simile a quelle compresse nei vecchi volumi. Il pericolo da sventare è non perdere l'occasione di ripetere il rito per continuare la tradizione, ma anche quello di far fallire i piani dell'antiquario che ha fiutato l'affare e tenta di vendere le preziose prime edizioni ai collezionisti privati: sono i personaggi stessi che, scambiando i testi o facendo sparire le illustrazioni, fanno scappare i possibili clienti. Chiuse nel museo di qualche collezionista le opere acquistano un valore commerciale ma perdono la loro vitalità e il contatto con i bambini, la possibilità di aiutarli a superare la paura di crescere.

Insieme ad alcuni personaggi delle fiabe il bambino affronta un percorso pieno di pericoli. La strada da percorrere, che nelle sue dimensioni normali è un breve tragitto, diventa lunghissima a causa delle dimensioni ridotte. Ogni piccola cosa che egli è abituato a maneggiare con noncuranza nella vita di tutti i giorni, diventa gigantesca e costituisce ogni volta un ostacolo da superare. Nella seconda parte dell'impresa egli riesce a comunicare con la sorella portandola a superare la sua incredulità per ciò che riguarda le cose della fantasia. Il suo aiuto sarà indispensabile per arrivare in tempo al finale: la solidarietà nell'affrontare i pericoli fa nascere fra i due una nuova intesa e fa emergere un affetto che prima rimaneva inespresso.

Angelica scopre alla fine che anche la sua eredità nasconde un segreto: la bambola russa contiene i gioielli che serviranno a restaurare la casa e quindi a conservare la memoria della persona scomparsa e il patrimonio di libri da lei faticosamente riunito nel corso della sua esistenza.

Una bella storia che denuncia il pericolo di mettere in cantina le storie del passato e le vecchie fiabe che hanno ancora tanto da dire.

Il film è una versione fedele nella forma e nei contenuti del libro *Kerity: La maison des contes*, un testo di Anik Le Ray, illustrato da Rébecca Dautremer: la grafica elegante che caratterizza i suoi disegni viene impreziosita nella trasposizione animata, i personaggi tracciati con linee semplici e rotondeggianti si muovono su sfondi pittoreschi che riproducono paesaggi deserti in cui la città è completamente assente. Le sequenze piene di luce, che riproducono gli esterni, si contrappongono all'oscurità che prevale negli interni della biblioteca, nel mondo dei personaggi fiabeschi che nasconde quel mistero che ci spaventa e ci affascina, che seduce il nostro immaginario, che ci induce a individuare i legami segreti che uniscono la realtà alla fantasia.

SPUNTI DI RIFLESSIONE



- Nel mondo contemporaneo, in cui siamo continuamente indotti a ricercare la "novità", spesso si tende a sottovalutare il valore della memoria, delle storie che attraverso i tempi vengono continuamente rinarrate magari in forme diverse, in nuove versioni, che però conservano sempre una struttura di base che viene da un tempo lontano e a volte indefinibile.
- La ricerca delle "novità" è spesso indotta da un mondo commerciale che fa affari vendendo, appunto, tutto ciò che viene rivestito di un'apparenza di eccezionalità che spesso viene costruita ad arte; forse è più facile scoprire i nostri veri bisogni esplorando l'eredità di una vecchia signora.
- Si tende a considerare tutto ciò che viene dal passato come qualcosa di cui occorre liberarsi per aprire nuovi orizzonti. Ma la struttura stessa della psicologia umana e i fondamenti dell'esperienza vissuta hanno profonde radici nel ricordo interiore e sedimentato di tutto ciò che ci viene da tempi lontani e recenti. Negare questa realtà può voler dire privarsi della possibilità di costruire un futuro.
- Le storie che vengono da un tempo lontano (fiabe, racconti, leggende) conservano le strutture di un immaginario che appartiene all'umanità, riportano in forma simbolica, metaforica o allegorica i percorsi necessari a sviluppare la capacità di affrontare le difficoltà e le paure radicate nella psiche e quindi a disporre l'individuo ad affrontare il mondo. Salvare questo patrimonio vuol dire garantire un futuro all'umanità.

PERCORSI DIDATTICI

- Rilettura delle principali fiabe i cui personaggi sono rappresentati nel film. Ogni alunno si sceglie un personaggio preferito e immagina di intavolare un dialogo con lui, che può essere riportato in una esercitazione scritta.
- Riflessione sui pericoli e le difficoltà che Nat e la sorella affrontano per salvare i personaggi della fantasia. Confronto con le difficoltà da affrontare tutti i giorni per salvaguardare qualcosa a cui si tiene molto. Ogni alunno può fare un disegno o un'esercitazione scritta in cui viene rappresentato o raccontato un momento in cui ha dovuto affrontare una difficoltà ottenendo un risultato che ha compensato la fatica sostenuta.

Per gli eventuali spettatori delle ultime classi della primaria e delle secondarie

- Confronto con altri testi in cui si affronta il problema della possibile scomparsa del regno della Fantasia, come *La storia infinita* di Michael Ende (di cui esiste anche la trasposizione filmica del 1984 con la regia di Wolfgang Petersen).

a cura di *Laura Zardi*

Età consigliata dai 5 anni

PIOVONO POLPETTE

Titolo originale Cloudy With a Chance of Meatballs
Regia Phil Lord, Chris Miller **Origine** Usa, 2009
Durata 90' **Distribuzione** Sony Pictures

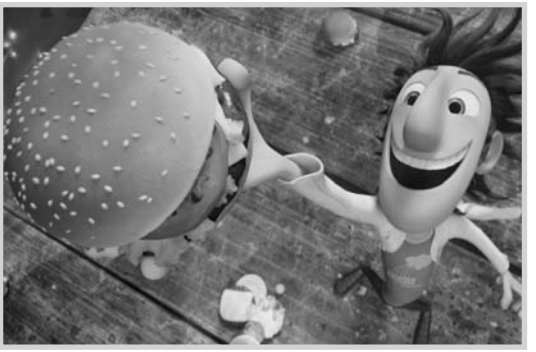
Sull'isoletta di Swallow Falls vive un bambino di nome Flint Lockwood. Flint è un inventore nato e questa sua passione è sostenuta dalla madre. La principale attività locale è l'inscatolamento di sardine che, non avendo più un mercato fiorente, costringe gli abitanti a nutrirsene in continuazione. Divenuto un ragazzo e morta la mamma, Flint si vede proporre da suo padre, che ha sempre avuto un atteggiamento scettico a proposito delle sue invenzioni, di lavorare con lui nel suo negozio in cui si vendono… sardine. Ma il giovane ha appena inventato un nuovo marchingegno capace di trasformare l'acqua in cibo. Nel momento in cui decide di testarlo però finisce con il lanciarlo nell'atmosfera con una conseguenza inaspettata. Non appena piove, infatti, dal cielo cadono non gocce di pioggia bensì hamburger e altri alimenti. Una stazione televisiva decide di inviare la propria esperta di meteorologia sul posto e Flint diventa famoso. C'è però un problema: l'avido sindaco Shelbourne lo invita a mettere sotto pressione la macchina e il rischio per l'umanità si fa preoccupante.

Un film decisamente originale sin dall'inizio *Piovono polpette*. La banana che fa saltare via la figura femminile su piedistallo simbolo della Columbia è già di per sé minacciosa anticipando la problematica del film. C'è poi un giusto (per quanto sempre dimenticato) omaggio a chi realizza un film di animazione. Alla scritta "Un film di…" segue il testo "un sacco di persone" a sottolineare quanto il cinema di animazione sia una realtà complessa ancor più della fiction.
La fonte di ispirazione è anche questa volta un libro. Judi Barrett lo ha scritto nel 1978 e suo marito Ron Barrett lo ha illustrato. Benché siano trascorsi più di 30 anni dalla pubblicazione i temi trattati risultano più che mai attuali. A partire da quello della diversità causata dalle proprie aspirazioni personali che non coincidono con il conformismo circostante. Il piccolo Flint è praticamente 'nato' inventore con il desiderio di risolvere problemi, anche quelli più quotidiani come le scarpe slacciate. Anche se le sue invenzioni finiscono con l'avere sempre qualcosa che non funziona non si arrende mai. Grazie anche all'amorevole sostegno della mamma che arriva a regalargli un camice 'da scienziato' di molte taglie più grande quasi a prefigurargli un futuro. Qui entra in gioco il ruolo dei genitori nel sostenere o meno le potenzialità dei figli. Infatti, mentre la madre è a fianco del figlio, il padre, pur non contrastandolo attivamente, è decisamente scettico sulle sue possibilità di riuscita. Perché il genitore è conformista e non vede altro futuro che il presente che è assolutamente piatto e privo di sbocchi. Perché nell'isoletta di Swallow Falls (gioco di parole che sta tra l'ingozzarsi e il venire sommersi) che è quasi invisibile sulla carta geografica, tutti sono costretti a nutrirsi di sardine. L'unica creatività rimasta è quella legata all'inventarsi nuovi modi per cucinarle. È a questo orizzonte limitato che Flint vuole sfuggire. Ma non è il solo *diverso* della storia. Perché anche Sam Sparks lo è. Stagista di una rete televisiva a cui è affidato il meteo, è brillante e intelligente ma nessuno la valorizza. Viene inviata sull'isoletta e i



conduttori dei telegiornali non hanno alcuno scrupolo nel dileggiarla mentre va in onda. A un certo punto della vicenda rivelerà di avere avuto un'infanzia che la isolava dal contesto delle coetanee grazie alla sua passione per la meteorologia.
Perché Sam viene inviata sull'isola? Qui si innesta un'ulteriore tema: quello dell'inaffidabilità della politica. Il sindaco Shelbourne ha deciso infatti, senza sentire il parere di nessuno e utilizzando tutte le risorse del Comune, di rivitalizzare l'economia locale creando un parco turistico a tema. Il tema non può che essere uno: le sardine. La figura del sindaco verrà sviluppata con feroce ironia nel corso del film cogliendo l'occasione dallo sviluppo degli eventi per mostrarne tutti i difetti. L'occasione è data dal tema principale (e più facilmente analizzabile anche con il pubblico dei più piccoli). Divenuto ormai un giovane uomo, Flint si vede costretto ad aderire alla richiesta del padre che lo vuole con sé nel negozio in cui si vendono… sardine. Ma il ragazzo ha il suo rifugio nel laboratorio che si è costruito davanti a casa e nel quale intende porre rimedio ai problemi alimentari dei suoi concittadini. Ha inventato infatti un dispositivo che dovrebbe essere in grado di trasformare l'acqua in cibo. Un cibo, ovviamente, che non risponda al nome di… sardine. Occorre però una forte quantità di energia per testarlo. Flint la trova nella centrale elettrica locale proprio mentre il sindaco sta inaugurando il suo effimero parco a tema. Il dispositivo va in cortocircuito e non solo distrugge il baraccone voluto dall'autorità locale ma viene proiettato nel cielo. Dal quale, nel giro di poco tempo, pioveranno gustosissimi hamburger. Di lì a poco i segnali inviati da terra permetteranno di ottenere che dal cielo piova ogni sorta di cibaria.
Ecco innescato il tema della sovralimentazione, della ingordigia indiscriminata, del nutrirsi non perché si ha fame ma solo perché si sente il bisogno (indotto) di ingurgitare alimenti. Perfetto emblema della situazione diventa il sindaco la cui voracità di potere si traduce anche in bisogno costante di cibo che lo porta all'obesità. Una condizione fisica e psicologica che sta cominciando a divenire un problema anche alle nostre latitudini e che negli Stati Uniti lo è in modo preoccupante. Come spesso accade in un mondo globalizzato dai media quello che già si dovrebbe prospettare come un problema inizialmente viene proposto invece come un'attrattiva per l'intera umanità che ne apprende l'esistenza grazie ai servizi di Sam. Ecco entrare in gioco un'ulteriore e duplice tematica. Sam è catturata dall'entusiasmo di Flint (anche se da donna conserva un briciolo di distacco in più, vedi ad esempio quando l'isola è ammantata invece che da neve da una 'gelatata' di molteplici gusti) ma vede anche nell'evento un'occasione per riscattarsi dall'ironica sottovalutazione di superiori e colleghi del network. Ma la responsabilità nei confronti di quanto si comunica è (o dovrebbe essere) legata non ai propri desideri (vedi il palazzo di gelatina) o al proprio bisogno di rivincita ma a una necessità obiettiva. Il personaggio di Flint viene invece progressivamente fatto coincidere con le problematiche di chi opera in ambito scientifico. Perché a un certo punto è costretto a scegliere tra il padre (che è sempre scettico ma ora ha motivi per esserlo visto che il figlio sembra non capire i danni possibili che possono derivare dall'ipertrofizzarsi della sua scoperta) e il sempre più dilatato sindaco che lo tenta con prospettive di fama e successo planetari giocando sul bisogno di approvazione

dall'esterno che ha sempre dominato sin da piccolo il genio frustrato.
Ma la scienza deve sapersi porre dei limiti? Questa è la domanda che eticamente ci si deve sempre porre e a cui il film dà una risposta molto chiara e affermativa. In una società edonistica che vuole sempre di più senza porsi quesiti sulle possibili conseguenze il rischio della catastrofe non è ipotetico e in questo caso viene esemplificato con grande efficacia dalle enormi e incontrollate quantità di cibo che finiscono con il riversarsi sul mondo. Flint saprà risolvere il problema, grazie agli ammonimenti di Sam e con l'aiuto di chi sarà disposto a collaborare, ma il tema della necessità di sapersi fermare in tempo resta all'ordine del giorno e viene esemplificato, dopo il classico "The End" dal personaggio galleggiante del sindaco Shelbourne.



SPUNTI DI RIFLESSIONE

- Ti sei mai sentito emarginato dai tuoi compagni/e? Quale ne era la causa? Hai pensato che avessero ragione loro e hai cercato di farti accettare rinunciando a parte della tua personalità? Hai tenuto fermo il tuo modo di essere? Hai trovato una mediazione?
- Quanto sono importanti i genitori nel sostenere le potenzialità dei propri figli?
- Nutrirsi è una necessità, un piacere oppure un bisogno costante?
- Prova a elencare dieci cibi che ti attraggono e dieci che invece non vorresti mai mangiare e prova a chiedertene il perché.
- Gli scienziati dovrebbero porsi dei limiti nelle loro sperimentazioni oppure no? Qualora la risposta fosse affermativa, i limiti dovrebbero provenire dal loro stesso ambito o dall'esterno (politica, religione ecc.).
- Chi ha l'incarico di comunicare delle notizie quali doveri ha?
- Osserva per intero i titoli di coda e verifica quante professionalità debbono cooperare per realizzare un film di animazione.
- Qualora tu abbia assistito alla proiezione in 3D esponi le sensazioni che la stessa ti ha suscitato.

PERCORSI DIDATTICI

- Promuovere una ricerca sull'alimentazione a partire da un'indagine sulla mensa scolastica di cui gli alunni si avvalgono oppure (qualora non esistesse) su quali cibi viene consentito loro di mangiare e verso quali vanno le loro preferenze. Se ne possono trarre dati statistici sui quali riflettere.
- Registrare, vedere e analizzare insieme spot pubblicitari che promuovano alimenti per verificare quali siano le strategie di comunicazione messe in atto per promuoverne l'acquisto.
- Fare un'indagine sulla meteorologia a partire dalla registrazione (nell'arco di una medesima giornata) delle previsioni del tempo messe in onda dai più diversi canali televisivi e/o proposte su Internet. In materia può rivelarsi utile la lettura (anche parziale) del libro di Luca Mercalli *Filosofia delle nuvole* edito da Rizzoli nel 2008.

a cura di *Giancarlo Zappoli*

Età consigliata dai 5 anni

LA PRINCIPESSA E IL RANOCCHIO

Titolo originale The Princess and the Frog
Regia John Musker, Ron Clements **Origine** Usa, 2009
Durata 97' **Distribuzione** Walt Disney

Anni 20, Quartiere Francese di New Orleans. Tiana è una cameriera afro-americana che sogna di realizzare il desiderio che fu del padre: aprire un ristorante. Mentre la città si prepara al carnevale, sbarca il principe Naveen, diseredato dai genitori regnanti di Maldonia. Amante del jazz e delle belle donne, è promesso a Charlotte, figlia di un ricchissimo nobile locale. Il principe finisce però nella trappola del Dr. Facilier (mago nero interessato alle sue presunte ricchezze), che lo trasforma in ranocchio, sostituendolo con il lacché di Naveen.
Durante la festa di fidanzamento, mentre il finto principe familiarizza con Charlotte, Tiana si imbatte nel ranocchio. Confidando nella tradizione delle fiabe, lo bacia nel tentativo di riportarlo a sembianze umane. È lei invece a diventare rana. Si ritrovano così nella baia della Louisiana, braccati da Facilier e le sue ombre malvagie, bisognose del sangue di Naveen, senza il quale si romperebbe l'incantesimo. Compagni di fuga sono il coccodrillo suonatore Louis e la lucciola Ray, che li conducono dalla maga Mama Odie. Tiana e Naveen scoprono l'amore reciproco, sconfiggono il malvagio Facilier e si sposano da ranocchi. Il bacio che segue restituisce loro sembianze umane e a Tiana la possibilità di realizzare il suo sogno.

Gli artefici di questa nuova avventura Disney hanno presentato ***La principessa e il Ranocchio*** puntando sulla riscoperta del disegno a mano, rinunciando al digitale (comunque presente per i ritocchi di post-produzione), con lo scopo di ricreare le atmosfere classiche. Segno morbido, stesure di colore piatte, vivacizzate dai tagli di luce, volti piacevoli e grandi occhi espressivi, scenari realistici, protagonisti quanto i corpi sinuosi, caratterizzati dalla solita plasticità e capaci di deformarsi, piroettare, ballare. E non basterebbe il solo stile, perché a far grande Disney è il modo di fare narrazione, di raccontare le storie, di costruire le fiabe. Pixel o pennelli, la tecnica è da sempre al servizio delle esigenze narrative. Afferma Lasseter che ***La principessa e il Ranocchio*** non poteva trovare altra soluzione grafica che quella classica, tanto quanto il robottino Wall-E appartiene all'universo dei pixel, che ne concretizza tutto il potenziale.
Così riecco il 2D per dipingere la storia di un principe caduto in disgrazia e un'umile cameriera con l'unico sogno di aprire un ristorante, che il padre avrebbe voluto concretizzare con i risparmi di una vita di sacrifici. Due afro-americani, a loro modo emarginati, che per conquistare maturità e autonomia (lui), dignità e ruolo sociale (lei) devono attraversare la classica foresta nei panni di due buffi ranocchi, sconfiggere il maligno, aiutati da personaggi tutt'altro che di contorno. Una fiaba classica per l'appunto ambientata in un luogo tutt'altro che scontato: New Orleans, città di jazz e carnevale, colorata e vivacemente multirazziale.
Il residenziale Garden District, il Quartiere Francese, il Bayou e il Grande Fiume, sono incantevoli luoghi di magia per i bambini, mentre lo scintillare di luci e colori non può far dimenticare agli adulti il presente tragico ancora segnato dall'uragano Katrina. New Orleans città delle contraddizioni, della compresenza di culture diverse, di integrazione irrisolta, è

celebrata da Clements e Musker come unico e possibile teatro, dove lo straordinario può trovare casa. Se il nuovo eroe *made in Usa* oggi può essere scuro di pelle, nella New Orleans disneyana il razzismo esiste velatamente solo nei ruoli sociali assegnati ai protagonisti sin dall'incipit: Tiana e Charlotte sono bambine e giocano insieme, perché la mamma di Tiana confeziona abiti per il ricco Big Daddy e la sua piccolina viziata; il padre di Tiana si spezza la schiena per pochi soldi e gli altri afro-americani sono tutti o musicisti di strada o camerieri.



Lo scontro interetnico è lontano dal racconto, che invece si sviluppa sull'eterno conflitto tra bene e male. Il maligno è scatenato come sempre dagli egoismi umani, dal materialismo cieco, dal desiderio di conquistare ricchezze. Anche il principe Naveen, prima di scoprire il vero amore, scende a patti con il diavolo (Facilier) per scelta. L'errore è però il presupposto della prova suprema, unica via per accedere alla trasformazione e migliorare se stessi. Nulla di nuovo, ma si sa che le fiabe vivono sulla reiterazione del racconto, magari con delle piccole varianti che svecchino le funzioni. Al limite rimodernate sull'immaginario del pubblico nuovo. Anche di quello adulto, target aggiunto di ogni recente film di animazione, che gode del gioco degli omaggi che la pellicola propone.

Così *La principessa e il Ranocchio* contiene non solo il mondo Disney, che emerge inevitabilmente (da *La Bella e la Bestia* al *Libro della giungla*, da *Aladin* a *Cenerentola*) attraverso rimandi iconografici e allusioni mascherate, ma cita i classici del musical con spudoratezza, e anche Tim Burton di *Nightmare Before Christmas* a dire il vero. Ed è forse l'elemento che meno affascina. Non perché siano fuori luogo o contesto, ma perché da *Shrek* in poi (lì erano funzionali, visto il convergere in un unico universo di personaggi fiabeschi, più propriamente la loro parodia) straripano a ogni occasione. Disney in certa misura si afferma come luogo di creazione e di manipolazione del proprio mondo parallelo. Se i *Simpson* citano il carosello dello spettacolo (e della politica spettacolo), perché è onnipresente nel quotidiano vivere del cittadino medio, Disney impone dei collegamenti con il suo passato per ribadire un marchio di fabbrica e una radice forte che alimenta riccamente la propria pianta. Ai bambini poco interessa. Sono loro il vero terminale di ogni nuovo racconto (siamo a quarantanove lunghi), coloro che si cibano di quella pianta (stracolma di sorprese e merchandising).

La coerenza stilistica è un parametro indispensabile. *La Principessa e il Ranocchio* vince la nuova sfida a tutti i livelli, proponendo una storia già sentita ma che desideriamo costantemente riascoltare, se a vincere almeno sullo schermo sono l'amore e la lealtà. Basta un bacio per restituire la forma umana ai due ranocchi che comunque, scoprendosi innamorati, avevano già raggiunto la felicità. E alla fine Tiana riesce anche ad aprire il suo ristorante, sogno paterno realizzato e simbolo di emancipazione razziale.

Nonostante si passi per sentieri più bui e spaventosi che in passato (ma forse le ombre di Facilier non sono tanto più terrificanti della strega di Cenerentola), nonostante per arrivare al gran finale edificante si debba passare dalla morte della lucciola Ray (che comunque diventa una stella splendente nel cielo), le fiabe continuano a metaforizzare la vita, segnando una strada possibile, dove a trionfare davvero è la speranza.

SPUNTI DI RIFLESSIONE



- Identifica e descrivi tutti i personaggi e gli ambienti presenti nella storia.
- Descrivi Tiana, Charlotte e le loro famiglie.
- Quali difficoltà devono affrontare i genitori di Tiana? Che sogno coltiva il suo papà?
- Chi è Naveen e perché è stato diseredato? Descrivi questo personaggio.
- Come mai stringe un patto con il Dr. Facilier?
- Quali sono gli obiettivi del Dr. Facilier?
- Come mai Tiana e Naveen si ritrovano in una foresta trasformati in ranocchi? Da chi sono accompagnati?
- Cosa devono fare per ritornare a essere umani e da chi devono fuggire?
- Ricostruisci il finale. Quali sono gli insegnamenti che puoi trarre dalla storia?

PERCORSI DIDATTICI

- Analizzando *La Principessa e il Ranocchio* emergono degli elementi comuni ad altre fiabe. Una volta identificati, potrebbe essere utile confrontare il film di animazione con altri classici Disney, mettendo poi in evidenza le novità legate a un contesto geografico inusuale e al colore della pelle dei protagonisti.
- Successivamente potrebbe essere utile fare ricerche su New Orleans (e il suo triste passato legato alla catastrofe dell'uragano Katrina), città multirazziale e colorata, di artisti e musicisti, ma dove l'integrazione tra culture diverse non è ancora un fatto acquisito.
- Altro itinerario più strettamente legato alle tecniche di animazione. Interessante potrebbe essere l'accostamento di *La Principessa e il Ranocchio* o classici come *Cenerentola*, i film di Miyazaki come *La città incantata* (anche questi girati in 2D), a prodotti in 3D da *Toy Story* a *Up*, identificando differenze e somiglianze, per ritornare poi alle strutture narrative e ai messaggi che le storie veicolano.

a cura di *Alessandro Leone*

LOMBARDIA CINEMA RAGAZZI
ANNO SCOLASTICO
DUEMILADIECI&DUEMILAUNDICI

FILM PROPOSTI
dagli 8 anni

DRAGON TRAINER

MAGA MARTINA
E IL LIBRO MAGICO DEL DRAGHETTO

NANÈ - IL SOGNO DIVENTA REALTÀ

IL PICCOLO NICOLAS E I SUOI GENITORI

UP



Età consigliata dagli 8 anni

DRAGON TRAINER

Regia Chris Sanders, Dean DeBlois **Origine** Usa, 2010
Durata 98' **Distribuzione** Universal

Berk è un antico villaggio vichingo, assillato dal problema delle continue incursioni dei draghi. Qui vive il tredicenne Hiccup (singhiozzo), detto Hic, un adolescente magrolino, sensibile e intelligente che ama la lettura. Essendo però figlio dell'autoritario guerriero e capotribù Stoick l'Immenso, Hic tenta comunque di impegnarsi nella caccia, per far contento suo padre e per farsi notare da Astrid, la ragazza dei suoi sogni. Una notte il ragazzino riesce a colpire una Furia Buia, specie di drago velocissimo in volo, inafferrabile e molto pericoloso, ma ne perde le tracce.
Poiché nessuno gli crede, il giorno dopo cerca la sua vittima e la trova nel bosco, ferita e immobilizzata da alcune corde. Mosso a pietà, decide di risparmiarla e giorno dopo giorno ne diventa amico. Battezza il drago Sdentato, per la sua capacità di ritrarre i denti, gli costruisce una specie di protesi per consentirgli di volare nonostante le ferite e impara come ammansire gli altri draghi, diventando una celebrità nel villaggio e l'orgoglio del padre. Quando però all'esame finale del corso di addestramento Hiccup è in pericolo perché si rifiuta di uccidere un drago, Sdentato lo raggiunge per difenderlo e viene subito catturato.
Stoick organizza una spedizione diretta al nido dei draghi, ma suo figlio cerca di dissuaderlo: sa infatti che in esso un drago enorme e spaventoso attende il cibo dagli altri, se non vogliono essere mangiati a loro volta. Poiché la battaglia è molto dura, il capotribù lascia che il ragazzo liberi Sdentato per aiutarlo a sconfiggere la belva. Hiccup viene ferito, ma vince, e da quel giorno i draghi diventano gli animali da compagnia e da lavoro degli abitanti di Berk.

In questi ultimi anni i film d'animazione stanno prendendo una piega nuova che, nella spettacolarità avvincente della tridimensionalità, affronta anche temi impegnativi: la tolleranza fra creature diverse, la superiorità dell'intelligenza sulla forza, della cultura sull'ignoranza, della conoscenza sulla paura e dell'amore sull'odio. *Dragon Trainer* è la dimostrazione evidente di come un film di questo genere, solo in apparenza minore, possa invece convincere il pubblico con un plot classico, una vicenda a metà tra fantasy e commedia e una svolta moderna, soprattutto nel finale non totalmente lieto.
Tratto dalla saga di successo in dieci volumi *How to Train your Dragon* della romanziera inglese Cressida Cowell (in Italia *Come addestrare un drago*, ed. Mondadori) il film ha tutte le caratteristiche di un primo episodio funzionale a presentare i personaggi di una possibile serie. Per l'adattamento sono serviti sei anni di lavoro e alcuni cambiamenti in corso d'opera, perché la storia rischiava di prendere una piega troppo infantile, mentre l'intenzione degli autori era di renderla adatta a tutta la famiglia, compresi gli adulti che accompagnano i bambini al cinema.
I registi Sanders e DeBlois si sono conosciuti alla Disney una decina di anni fa, nella produzione di *Mulan*, e poi hanno diretto insieme *Lilo e Stitch*, candidato nel 2002 all'Oscar.



Nonostante questo successo mondiale, alla fine della sua presidenza, nel 2003 Michael Eisner polverizzò inspiegabilmente il geniale team e bandì il disegno a mano, riconquistato poi da John Lasseter (Pixar) che però pochi anni fa ha regalato all'avversario Dreamworks la matita di Chris Sanders. Così un'eccezionale scheggia disneyana è passata ora al nemico e ne è risultato un cartoon di produzione Dreamworks in stile Disney di qualità superiore, un'avventura di formazione e di emancipazione di un giovane vichingo refrattario alla violenza, alla potenza virile barbara e alla sfida, che per questo motivo ha un rapporto contrastato con il padre.

Dal punto di vista tecnico, si tratta di un film come altri, tra cui *Alice in Wonderland*, creato in 2D e poi 'gonfiato' in 3D, in cui manca lo stupore da effetti di uscita dallo schermo e si punta tutto sul fascino della profondità di campo. Qui il risultato è molto accurato, soprattutto nelle sequenze aeree: "Abbiamo lavorato molto", spiega Phil McNally "sul design delle scene di volo, in modo che gli spettatori si sentano come Hic, in groppa al drago Sdentato, accentuando in certi momenti il senso di vertigine, facendo prove con lenti diverse e lavorando sull'inquadratura soggettiva". "La difficoltà", spiega il supervisore degli effetti visivi Craig Ring, "aumenta esponenzialmente, perché se prima era sufficiente comporre i vari elementi dell'immagine solo rispetto alle due dimensioni, ora dobbiamo anche preoccuparci dello spazio tra i vari personaggi e tra questi e i fondali". Un'altra sfida è stata la creazione del fuoco sputato dai draghi: per ottenere il massimo del realismo, gli artisti degli effetti speciali hanno trascorso un'intera giornata a sparare fuochi d'artificio e petardi nel parcheggio dello studio, riprendendo tutto con cineprese ad alta velocità e utilizzando i filmati come riferimento per la creazione delle impressionanti fiamme digitali.

Il budget di 180 milioni di dollari ha consentito inoltre un grosso colpo: Roger Deakins, uno dei più grandi direttori della fotografia contemporanei, che inizialmente doveva fare solo un corso di aggiornamento agli animatori, è stato talmente incuriosito da rimanere nella produzione del film, e così la luce naturale ed essenziale di alcune scene ricorda quella di alcuni suoi film importanti come *L'assassinio di Jesse James per mano del codardo Robert Ford* o *Non è un paese per vecchi*. Deakins, pur avendo ormai collezionato nella sua carriera 8 nomination, non ha mai vinto l'Oscar e sarebbe bizzarro, ma non immotivato, che lo prendesse questa volta per un film di animazione.

La morale di questa favola, antica e sempre nuova, rovescia lo stereotipo sui draghi: sono esseri terrificanti per paura e autodifesa, perché subiscono a loro volta la dittatura di una creatura ancora più mostruosa di loro. Alla fine Hiccup riuscirà a far capire a tutti quanto sia più interessante e costruttivo conoscersi e venirsi incontro, piuttosto che continuare a guardarsi in cagnesco per l'eternità. Insegnamento questo che, consegnato senza retorica e con molto spirito, rappresenta il messaggio centrale del film.

SPUNTI DI RIFLESSIONE



- Le due realtà che prima si scontrano, ma poi impareranno a conoscersi e a confrontarsi, sono da una parte il gruppo dei vichinghi, composto dal forzuto istruttore Skaracchio Ruttans e dai suoi allievi, come i rudi monelli Gambedipesce, Moccicoso, i gemelli Testa Bruta e Testa di Tufo, la bella brutale Astrid; dall'altra quello dei draghi, fra cui Uncinato Mortale, Orripilante Bizippo, Terrore Terribile, Incubo Orrendo. Descrivi le caratteristiche principali di tutti questi personaggi. Individua quelli zoomorfi, cioè simili a qualche animale (pappagallo/chihuahua…). Riesci a individuare anche delle figure mitologiche di riferimento?
- Per ragioni produttive la Disney ha voluto realizzare il film in un anno, mentre avrebbe meritato un tempo di lavorazione più lungo. Sono rimaste alcune imperfezioni nei personaggi secondari, scene comiche poco credibili e una qualità non sempre elevata, anche perché nel frattempo una parte dello staff si era distaccato per concentrarsi sull'imminente *Shrek Forever After*. Se tu potessi aggiungere, modificare o migliorare qualcosa in questa vicenda, che interventi faresti? Prova a immaginare un finale diverso.
- Il disegno degli autori è fluido, rotondo e sensuale, sullo sfondo di paesaggi emozionanti ed immensi, catturati dall'Islanda e dall'Oregon. Disegna la scena del film che ti è piaciuta di più.
- L'autrice del romanzo da cui è tratto il film assicura che la storia è in parte autobiografica: da bambina passava le vacanze con la famiglia in un isolotto irlandese sperduto in mezzo al mare, senza elettricità, e lì la sua fantasia volava in alto. Se tu fossi uno scrittore, quali sarebbero i tuoi luoghi preferiti di ispirazione?

PERCORSI DIDATTICI

- *Dragon Trainer* è ricco di riferimenti cinematografici: grandi battaglie e scene volanti a cavallo dei draghi come in *Avatar*, il rapporto fra l'apprendista guerriero e l'apprendista drago come in *E.T.*, il drago tutto occhioni e capricci che ricorda il robot femmina Eve di *Wall-E*, il personaggio di Hic che assomiglia anche nel fisico a Semola, protagonista di *La spada nella roccia*. Dopo la visione di questi film individua le somiglianze e le differenze.
- *Lilo e Stitch* (2002), diretto dagli stessi registi Sanders e DeBlois, racconta la storia dell'amicizia fra un alieno e una piccola hawaiana disadattata. Stitch assomiglia molto a Sdentato: hanno entrambi occhi felini, muso tondo da lucertola e una prepotente dentatura. Dopo aver visto il film, confronta anche le personalità di questi due protagonisti.
- Preferisci i film d'animazione che raccontano una storia con uno stile narrativo tradizionale, come *Dragon Trainer*, oppure quelli caratterizzati dalla parodia, cioè dall'imitazione e dalla presa in giro di altri film, come le fortunatissime serie di *Shrek* e *Madagascar*? Motiva la tua risposta.

a cura di *Silvia Savoldelli*

Età consigliata
dagli 8 anni

MAGA MARTINA E IL LIBRO MAGICO DEL DRAGHETTO

Titolo originale Hexe Lilli, der Drache und das magische Buch
Regia Stefan Ruzowitzky **Origine** Germania/Italia/Austria, 2009
Durata 89' **Distribuzione** Walt Disney

La buona strega Teodolinda, a più di 420 anni di età, si sente troppo vecchia per resistere agli attacchi del perfido mago Geronimo che, sotto le spoglie di una bella fanciulla, si è perfino intrufolato nella sua casa per rubare il Libro degli Incantesimi con il quale potrebbe costruire la Macchina per il Dominio del Mondo. Per fortuna il tentativo di Geronimo fallisce grazie al geniale intervento del fido draghetto volante Ettore, che nella provocante biondina, riconosce il mago, pronto a ipnotizzare Teodolinda. Ma uno specchio catturerà il flusso magico e Geronimo sarà vittima della sua stessa magia. Diventa però urgente per la buona strega trovare una giovane, sua degna erede, colei che custodirà il Libro Magico e che avrà il titolo di super maga. La ragazza prescelta avrà 99 ore per dimostrare di essere all'altezza del compito. Il draghetto Ettore viene incaricato della ricerca e, seguendo le indicazioni del Libro Magico, arriva rumorosamente nella cameretta di Martina, una ragazzina che lo prende per un peluche del fratellino Leo e lo mette nel mucchio dei giocattoli. Martina trova il librone, legge alcune formule e subito avvengono cose strane: compaiono scimmiette e un bestione che incute paura; in frigorifero, mezzo assiderato, ritrova Ettore che finalmente le spiega il significato del misterioso librone e il suo compito di cercare una nuova strega.

Il giorno dopo la ragazzina porta il libro a scuola e si diverte a compiere innocenti magie come far comparire codine alle compagne antipatiche o allagare la classe. Il draghetto però le spiega che la magia deve essere usata per scopi più seri e buoni altrimenti lei non potrà mai sostituire la maga Teodolinda.

Martina deve vedersela col mago Geronimo e il suo scaltro aiutante Serafino (trasformato in cane in seguito a un incantesimo mal riuscito). I due riescono a sottrarre il Libro Magico e a iniziare la costruzione della famosa Macchina, facendo lavorare un folto gruppo di uomini e di donne ipnotizzati. Bisogna recuperare immediatamente il libro e impedire la realizzazione del malvagio piano. Geronimo può assoggettare tutti al suo potere tranne i bambini.

La commedia cede ora il posto all'azione. Martina chiede aiuto a un gruppo di amici fidati ed esperti in tecnologia. Tutti insieme entrano nel castello del mago, divenuto una fantastica fabbrica. Devono salvare Leo, caduto nelle mani di Geronimo, recuperare il libro e liberare tutti gli uomini schiavizzati. Basterà un Nintendo per mandare all'aria tutta la tecnologia della fabbrica.

Scontato il lieto fine (come in tutte le favole) che vede la eliminazione del mago cattivo e la conquista per Martina del titolo di supermaga.



Primo fantasy movie europeo prodotto dalla Walt Disney (che ha già incassato nella sola Germania più di 6 milioni di euro) è tratto dalla fortunata serie di libri per bambini "Maga Martina" che ha venduto in tutto il mondo oltre 10 milioni di copie, tradotte in 40 lingue (in Italia Ed. Sonda). Ne è autore Ludger Jochmann, che si firma Knister quando scrive libri per l'infanzia. Dopo la fortunata serie televisiva che ha appassionato oltre mezzo milione di bambini ad ogni puntata, ora Martina debutta sul grande schermo.

Vera sorpresa la regia dell'austriaco Stefan Ruzowitzky (vincitore nel 2008 di un premio Oscar per il miglior film straniero con *Il falsario*) che, con disinvoltura, passa dal dramma al film per bambini, indovinandone il ritmo, il brio, la spensieratezza e la spontaneità. Lascia infatti spesso che i piccoli protagonisti parlino a ruota libera, piuttosto che costringerli a ripetere una parte imparata a memoria. Tutti, tranne Alina Freund (Martina) già comparsa alla Tv, sono alla loro prima esperienza davanti alla mdp. Non poche le difficoltà incontrate nella trasposizione del linguaggio scritto in immagini, anche perché è stata adottata una tecnica mista di animazione e attori reali ed è stato introdotto il personaggio del draghetto Ettore in computer graphic. "A volte, racconta Alina in una intervista, una marionettista, quando non si vedeva Ettore, teneva una marionetta davanti alla macchina da presa, perché potessi immaginarmelo un pochino".

Il film, primo forse di una serie (è già in progetto il secondo), non poteva non spiegare come e perché Martina sia divenuta una maga, incipit necessario per le successive avventure.

Il cinema ci ha abituati a conoscere vari maghetti, Martina però differisce da tutti gli altri perché non nasce maga, né si forma presso una scuola specifica. È una bambina normale, rossa di capelli, vestita semplicemente con pantaloncini e calze colorate; ha un fratellino, Leo, vivacissimo e una mamma deliziosamente dolce e comprensiva. Trova il Libro Magico, catapultato da Ettore, sotto il suo letto, lo apre, lo legge e subito nella sua cameretta accadono eventi strani: animali sconosciuti, scimmiette che buttano tutto all'aria. Lo porta a scuola, fa comparire codine alle compagne antipatiche, allaga la classe con gran divertimento dei ragazzini che nuotano tra i banchi, tenta un incantesimo d'amore rivolto ad Andreas che fa presa invece su un compagno che le è indifferente. La magia sta nel libro, non nella ragazzina che, anzi, quando lo apre combina solo pasticci, che poi deve risolvere da sola, usando la propria intelligenza o l'aiuto di amici.

Il successo del personaggio "Maga Martina" è dovuto proprio alla sua *normalità* e perciò alla possibilità per i piccoli spettatori di identificarsi e di pensare che le sue avventure potrebbero capitare a chiunque. Inoltre Martina è spiritosa, ama divertirsi, ma non si contrappone al mondo degli adulti (genitori, maestre…), usa solo la magia buona, quella della strega Teodolinda (una brava Pilar Bardem, madre del noto Javier), fa scherzi e giochi innocui. Il film la asseconda con immagini, soprattutto nella prima parte, luminose, di ampio respiro: campi verdeggianti, corse in bicicletta, cavalli al maneggio. A lei si contrappone il "cattivo" mago Geronimo, che usa il Libro Magico per dominare il mondo e ridurre tutta l'umanità in schiavitù. Ipnotizza gli uomini con lo sguardo o direttamente quando li incrocia per strada o attraverso un grande schermo. Claustrofobica l'ambientazione della fabbrica del mago,

tutta tecnologia, con un esercito di uomini ipnotizzati, tutti vestiti di grigio che si muovono come degli zombies alle direttive di un folle. Niente paura. Basterà un Nintendo (ancora tecnologia) nelle mani di bambini per rompere l'incantesimo, liberare l'umanità, avere la meglio sul mago cattivo. Condannabile non è il mezzo tecnologico, ma lo scopo per cui è usato. È sempre l'uomo protagonista: la magia buona sta dentro di lui, nella sua inclinazione a rapportarsi con gli altri.



Film brioso, con alcune gag spiritose, permeato di una vena umoristica. Anche il personaggio di Geronimo desta ilarità; non si può avere paura di un mago che sbaglia incantesimo con il suo aiutante e poi non sa come rimediare al suo errore. L'impianto narrativo semplice non esclude anche i più piccoli dalla comprensione.

SPUNTI DI RIFLESSIONE

- Significato di *magia*, intesa come visione della realtà attraverso la fantasia. Può essere usata da persone buone per divertimento o più nobilmente per aiutare gli altri a risolvere i propri problemi, mai a scopi malefici.
- Molto evidente il contrasto (come in tutte le favole) Bene e Male, rappresentato dai due personaggi protagonisti: Martina e Geronimo, l'una altruista, l'altro assetato di potere.
- Come la magia, anche la tecnologia è buona di per sé (sarà un Nintendo a salvare il mondo), ma deve essere usata non per asservire l'uomo, ma per aiutarlo e migliorarlo.
- Importante nel film il tema dell'amicizia. Occorre saper scegliersi dei buoni amici affezionati, capaci, in grado di aiutare al bisogno. Importante anche il *gruppo* in cui si sviluppano le potenzialità dei singoli componenti.
- Solo i bambini non vengono assoggettati al maleficio. Perché?
- Base della formazione educativa è la famiglia: l'affetto, l'esempio, il rapporto tra i membri della stessa creano dei futuri uomini liberi, capaci di fare scelte giuste, affrontare prove e difficoltà per raggiungere un obiettivo.

PERCORSI DIDATTICI

- Illustrazione delle varie tecniche di animazione dal disegno animato a passo uno fino all'uso del digitale. Se possibile, realizzazione di un breve cartoon.
- Analisi, corredata dalla visione di filmati, di vari personaggi della Walt Disney e scelta ragionata dei più simpatici.
- Paragone tra "Maga Martina" e altri maghi protagonisti di serie di film famosi: differenze e analogie.

a cura di *Anna Fellegara*

Età consigliata dagli 8 anni

NANÈ - IL SOGNO DIVENTA REALTÀ

Titolo Originale Nanhe Jaisalmer: a Dream Come True
Regia Samir Karnik **Origine** India, 2007
Durata 113' **Distribuzione** Fondazione Cineteca Italiana
Film in lingua originale con sottotitoli italiani

Un film di Bollywood per raccontare la storia di un ragazzino di dieci anni di nome Nanhe, che vive nel Rajasthan e che si guadagna da vivere accompagnando i turisti a visitare le bellezze della cittadina di Jaisalmer e dei dintorni con il suo cammello, Raja. Nanhe conosce molte lingue straniere e si considera la miglior guida del luogo. Nel tempo libero ama andare al cinema e colleziona le fotografie di Bobby Deol, un attore famoso, suo idolo assoluto. Ma non sa neppure scrivere, quindi è sua sorella più grande che scrive per lui le lettere al divo. Nanhe non ne vuole sapere di andare a scuola, anche se poi accetterà malvolentieri di seguire un corso serale insieme ad adulti. Quando scopre che Bobby girerà un film per trenta giorni proprio vicino alla sua città, decide di incontrarlo e, grazie a un colpo di fortuna, ci riesce. Non solo, ma Bobby mostra di riconoscerlo come il suo più grande fan. Con il tempo, Bobby riuscirà a esercitare un'influenza positiva su Nanhe, insegnandogli a combattere e a intraprendere alcune sfide decisive per la sua vita (in particolare la scelta di studiare). Alla fine scopriamo che Bobby Deol non è mai venuto a Jaisalmer e noi spettatori abbiamo assistito a una serie di proiezioni/invenzioni di Nanhe.
Da adulto Nanhe cambia il proprio nome in in Vikram Seth e scrive un libro autobiografico, su come ha immaginato di incontrare Bobby Deol e sugli avvenimenti dell'infanzia. Alla presentazione in libreria del suo libro, che ha vinto il prestigioso Booker Prize, Nanhe/Vikram si commuove profondamente quando Bobby Deol si presenta davvero confermandogli la loro amicizia, cementata nel tempo.

Il film è una bella fiaba di formazione e racconta in maniera intensa la fascinazione per il mondo del cinema e delle sue star (il cinema di Bollywood è pieno di grandi divi amatissimi) da parte di un bambino di dieci anni. Il tutto sullo sfondo di location spettacolari come le architetture di Bada Bagh e il lago Gadisar. La struttura narrativa è alquanto convenzionale: nella prima parte si presentano i problemi e i nodi e nella seconda si risolvono e si sciolgono. Anche se nel finale si propone un curioso e inatteso ribaltamento del punto di vista narrativo. L'idea che il carismatico Bobby Deol sia interpretato dal divo in persona aggiunge una nota curiosa di gioco meta e auto-referenziale e dà profondità alla sua funzione di guida per Nanhe. I temi dell'amicizia, dell'importanza dell'educazione, della fiducia in se stessi sono al centro del film. La performance di Dwij Yadav, che interpreta Nanhe, è di una naturalezza eccezionale, il giovane attore è assolutamente spontaneo e disinibito nel passare, davanti alla macchina da presa, dall'ostinazione allo scoppio di pianto. Divertenti anche tutte le figure di contorno, in particolare i compagni (adulti) di scuola.
La funzionale musica di Himesh Reshammiya avvolge il film che si snoda tra illusioni, apparizioni e circostanze quotidiane. È bravo il regista a 'sospendere' per quasi tutto il film la nostra 'credenza' relativa all'incontro/ cammino tra Bobby Deol e Nanhe. Anche se la sceneggiatura, in alcune scene, scivola su un binario sdolcinato e spesso didascalico. Il direttore

della fotografia Binod Pradhan riesce a donare a interni quotidiani e a spettacolari esterni la medesima 'impressione' di cartolina colorata.



Tra i molti elementi drammaturgico-linguistici sono da notare: la cornice narrativa del film che introduce la presentazione di un libro autobiografico da parte di uno scrittore (che poi scopriremo essere il protagonista del lungo flash-back); la passione/devozione di Nanhe per il divo Bobby Deol (vedi la cameretta piena di poster); la controversa relazione con Magghu, il bullo che comanda la banda di ragazzini, inquadrato attraverso una ripresa in soggettiva ribaltata; la passione per il cinema evocata attraverso le proiezioni nella sala cinematografica all'aperto (i film sono Bollywood doc: azione/inseguimenti/balli/scene d'amore) e la collezione di biglietti di Nahne; l'immedesimazione/sogno da parte di Nanhe di essere presente a uno spettacolo del divo; la figura della ricca signora che organizza i corsi di alfabetizzazione; la sequenza della corsa di Nanhe per la città (ripresa con una piccola camera-car) alla notizia dell'arrivo del divo; i colori variopinti dei vestiti e dei tessuti al mercato; il testo della canzone che evoca la relazione bambino/divo: "I miei occhi vedono te, solo te"; l'incontro/miraggio nel deserto fuori città con Bobby Deol; le buffe sequenze relative alla Scuola serale; l'incontro intimo e 'fantasmatico' nella cameretta di Nahne con Bobby Deol; l'episodio in cui Nanhe e suoi amici si ribellano al bullo (la musica suggerisce atmosfere alla Sergio Leone); la corsa/balletto/canzone nel deserto con Bobby Deol; lo scherzo atroce delle scritte ("asino") sul cammello, Raja, e sul braccio di Nahne ("asino più grande"), analfabeta; Nanhe piange e Bobby Deol lo consola consigliandogli di risolvere il suo 'handicap'; i ragazzi che passano con lo zaino scolastico (in montage-sequence con canzone) e Nanhe che studia; il matrimonio festoso della sorella; la sequenza flash rivelatrice: si è trattato di una fantasia di Nanhe, sviluppata a partire dalle foto appese alle pareti della cameretta (da notare nelle foto l'abbigliamento identico del divo e l'angolazione obliqua dall'alto); la cornice finale in libreria (che si raccorda all'inizio) con l'arrivo di Bobby Deol che chiama lo scrittore: "Nanhe".

Il film ha vinto il premio *CineCineMondo*, istituito lo scorso anno a latere della seconda edizione della Rassegna *Piccolo Grande Cinema - la festa di "Arrivano i film"* di Milano. La Cineteca Italiana di Milano ne ha acquisito i diritti per il circuito non commerciale.

SPUNTI DI RIFLESSIONE

- La passione per il cinema di Nanhe.
- La forza di credere nei propri sogni.
- Le location del film: Il Rajasthan.
- Il rapporto tra Nanhe e il divo Bobby Deol.
- Il problema dell'analfabetismo e l'importanza dell'educazione.
- La costruzione narrativa del film: tra sogno, illusione e realtà.
- Le convenzioni del cinema di Bollywood: location, gag, balli, canzoni, musiche, colori, mobilità della macchina da presa, …
- Confronta il film con le sequenze che raccontano l'infanzia del protagonista di *The Millionaire* di Danny Boyle (tra l'altro, anche lui appassionato di cinema).

PERCORSI DIDATTICI



- Consigliamo la lettura della *Storia del cinema indiano* di Elena Aime, Lindau 2007.
- La fascinazione per il cinema e la memoria delle sale cinematografiche.
  Avere una passione per un attore/attrice, adorare certi generi cinematografici, andare al cinema, ricordare la prima volta in sala cinematografica, recuperare un film della storia del cinema, ricordare nella finzione cinematografica l'atto/il rito di andare al cinema, scrivere di sale cinematografiche in romanzi e diari, ricostruire la memoria dell'esercizio cinematografico, ripercorrere e recuperare i ricordi delle figure professionali legate alla sala cinematografica (il proiezionista anziano di *Nel corso del tempo* di Wim Wenders, il proiezionista giovane di *Generazione 1000* Euro di Massimo Venier, la cassiera della sala che chiude in *L'ultimo spettacolo* di Peter Bogdanovich, la cassiera di *Vivement Dimanche* di François Truffaut, l'esercente/sceneggiatore (Jim Carrey) di *The Majestic* di Frank Darabont…). Ecco tutta una mappa di possibili percorsi che intrecciano sala cinematografica, spettatori e memoria.
- Il cinema indiano e Bollywood. Ricerca notizie in proposito arricchendo le note che ti proponiamo qui sotto.

  Col termine *Bollywood*, fusione di Hollywood e Bombay, si intende il cinema popolare indiano in lingua hindi e occasionalmente in lingua urdu, con caratteristiche specifiche che lo differenziano sia dal cinema hindi d'autore che dalle altre cinematografie indiane (tamil malayalam, telogu e bengali), altrettanto ricche di produzione annuale di film.

  Temi/ambientazioni

  Il cinema di Bollywood focalizza, spesso, la propria attenzione verso le classi medio alte e si dirige in modo particolare a un pubblico giovane. Sono importanti i temi familiari, il ruolo delle ragazze e la ridefinizione dell'identità. Le trame dei film raccontano spesso la storia di giovani innamorati, contrastati dalle rispettive famiglie. Le storie sono ambientate in belle case e in luoghi dove si fa sfoggio della nuova condizione sociale. I personaggi dei film di Bollywood si muovono tra identità tradizionale e confronto con la società occidentale ma i modelli proposti sono spesso tradizionali, dato che prevale l'autorità paterna, la famiglia numerosa e le sue esigenze. Il tempio, le cerimonie e le feste occupano un posto rilevante.

  La musica

  La musica e le canzoni sono da sempre una parte integrante della cultura popolare indiana, non esiste momento di aggregazione, ricorrenza e fase della vita dove non sia presente. È importante ricordare anche che le due grandi epopee tradizionali dell'India (Mahabarata e Ramayana) da sempre vengono memorizzate e tramandate col canto. È quindi notevole l'importanza della musica e delle canzoni nel cinema di Bollywood.

  La danza

  Altrettanto forte è la presenza della danza. In una cinematografia che non ammette la rappresentazione esplicita della sessualità, le scene ballate sono un elemento per esprimere maggiormente il lato erotico, altre volte possono rappresentare una modalità per conoscere più a fondo l'universo emozionale di un personaggio. A volte, sono semplicemente una convenzione per digressioni che rendono la narrazione non lineare. (Note desunte da wikipedia.org)

- Consigliamo anche la lettura dei testi: Gian Piero Brunetta, *Buio in sala. Cent'anni di passioni dello spettatore cinematografico*, Marsilio e Paolo Castelli *Memoria delle sale, sale della memoria* in www.sguardidessai.com/saggi-e-documenti.

a cura di *Paolo Castelli*

Età consigliata
dagli 8 anni

IL PICCOLO NICOLAS E I SUOI GENITORI

Titolo originale Le petit Nicolas **Regia** Laurent Tirard
Origine Francia, 2009
Durata 90' **Distribuzione** Bim

Nicolas è un ragazzino felice, appagato dall'amore dei genitori e dall'affetto dei compagni di scuola. Benvoluto dalla maestra, anche se la sua condotta come studente non è proprio esemplare, non presenta grossi motivi di preoccupazione. Un giorno la conversazione con un compagno di scuola, Joachim, rattristato dalla nascita di un fratellino perché teme di perdere le attenzioni e i privilegi del figlio unico, sembra per un momento minare le certezze di Nicolas: e se la stessa cosa accadesse anche a lui? Un dubbio che gli sfiora la mente per pochi minuti, a cui però non presta molta attenzione.
Un dialogo tra i suoi genitori lo indurrà però a ricredersi e a pensare al peggio. Il ragazzino, dalla fervida immaginazione, si è ormai convinto che la madre sia incinta e decide di rivolgersi ai propri coetanei, nella speranza che possano dargli qualche prezioso consiglio. Il suggerimento è unanime: Nicolas dovrà rendersi indispensabile agli occhi del padre e della madre, assecondandone ogni richiesta. In realtà i genitori hanno ben altre preoccupazioni, come, ad esempio, quali pietanze preparare per una cena importante…

Una pellicola che prenda spunto da un classico della letteratura moderna per l'infanzia si trova, senza dubbio, a dover far fronte a numerose insidie, prima fra tutte, tenendo conto che *Le petit Nicolas* è un racconto illustrato, la necessità di rapportarsi, nel dar corpo ai personaggi, a un immaginario preesistente. Oltre a questo aspetto, un buon adattamento deve restituire lo stile e la *verve* dell'originale, ma soprattutto deve condensare, in poco meno di due ore, la vita e gli umori dei protagonisti di una saga dalla vita lunga e prolifica. Facendo propria la lezione di Truffaut sugli adattamenti letterari, Laurent Tirard con *Il piccolo Nicolas e i suoi genitori* compie un piccolo miracolo, riuscendo, come suggeriva l'autore de *I quattrocento colpi*, a cogliere l'essenza, lo spirito dell'opera, senza timore di dover selezionare e quindi in parte di "tradire" il testo cui attinge.
Ma facciamo un passo indietro, una breve premessa. *Le petit Nicolas* fa la sua comparsa su una rivista francese nella primavera del 1959. Ideato da René Goscinny, co-autore di *Astérix* e *Lucky Luke*, e animato dai disegni di Jean-Jacques Sempé, del fumetto era previsto un solo episodio. L'impatto col pubblico fu tale, da convincere gli autori a proseguire, e furono pubblicati più di duecento episodi. A cinquant'anni dalla sua nascita, il piccolo "eroe" fa il suo debutto sul grande schermo, replicando il successo di quella prima uscita.
Il piccolo Nicolas e i suoi genitori comincia con i preparativi di una foto di gruppo di una classe elementare, dove scolari in divisa, disposti su più file, sono in posa nell'area di ricreazione, in attesa dello scatto. La narrazione ha inizio con la presentazione dei protagonisti e si sfoglia come le pagine di un libro sul quale si animano, per la durata dei titoli di testa, i personaggi principali, tratteggiati in bianco e nero.
Sceneggiatore e regista – che ha al suo attivo una discreta produzione cinematografica, tra



cui, ricordiamo, una commedia degli equivoci distribuita anche in Italia, *Le avventure galanti del giovane Molière* –, Laurent Tirard ricrea e trasferisce su pellicola la magia, l'umorismo sottile e delicato del racconto illustrato, a partire dalla scelta di riprenderne lo stile narrativo. È il piccolo Nicolas a narrare in prima persona di sé e dei suoi amici. È Nicolas difatti che "apre" il film, e introduce i suoi amici, Alceste, Geoffroy, Clotaire, Eudes, Rufus e Agnan, tenendo presente l'argomento del tema richiesto dalla maestra, *Racconta cosa farai da grande*. Soltanto lui non ha ancora la risposta, la svelerà nel finale.

Sin dalle prime battute della pellicola, il ritmo è impeccabile e trascinante. Nicolas è un minuto ragazzino di travolgente simpatia, con grandi occhi azzurri e un sorriso disarmante.

Quello che si schiude davanti allo spettatore è un universo pieno di colori, dalle tinte pastello a nuances più accentuate, in cui non vi è una consapevole contrapposizione rispetto al mondo degli adulti, al contrario, il desiderio più grande è quello di farne parte, di essere accettati. Lo spunto che dà l'avvio alla vicenda è provocato da un equivoco, un ingenuo e banale malinteso, del resto l'irresistibile forza del film, come anche dell'opera letteraria, risiede proprio nella naiveté del suo protagonista e nella sua lettura bidimensionale e acritica della realtà. Nicolas si è convinto, da una conversazione udita di sfuggita dai genitori, che sia in arrivo un fratellino. Impressionato dalla favola di *Pollicino*, angosciato all'idea di poter un giorno essere abbandonato nel bosco, chiede aiuto agli amici.

È il *qui e ora* che regola ogni mossa nel microcosmo perfettamente autosufficiente governato da ragazzini, i quali, nell'attuazione dei progetti, non conoscono regole, né misure, il "fine giustifica i mezzi". Un susseguirsi di "buoni" proponimenti che non sempre vanno a buon fine; tuttavia, intrapresa una via, questa viene percorsa senza indugio. Esemplare, in tal senso, la sequenza in cui la fioraia finisce a terra, tra le "braccia" di un cactus, per una schermaglia tra gli scolari, andati a comprare una rosa per la mamma di Nicolas; oppure, quella in cui i giovani protagonisti sono determinati a fare le pulizie in casa di Nicolas.

Tirard attinge al linguaggio del fumetto, in particolare per le visualizzazioni dei pensieri dei protagonisti, che rimandano stilisticamente alla nuvoletta che compare sopra ai personaggi rivelandone i pensieri, e rende esplicito omaggio all'opera di René Goscinny, riprendendo i suoi personaggi intenti a leggere un episodio di *Astérix*, dal quale prenderanno spunto per spillare soldi ai propri compagni creduloni, pubblicato su "Pilote" – rivista sulla quale, a partire dall'autunno del 1959 uscirono in contemporanea le avventure di Nicolas e quelle del più famoso eroe gallico.

Il piccolo Nicolas e i suoi genitori restituisce l'universalità del messaggio del fumetto, la leggerezza nel saper far sorridere, senza alcun moralismo o presa di posizione, degli affanni dei più giovani, come dei più grandi. In quell'universo rovesciato, sottosopra, catturato dalla macchina fotografica a inizio della pellicola, non esiste indigenza, violenza, tanto meno, cattiveria. Vi è sempre come un doppio binario sotteso alla narrazione, un doppio punto di vista da cui osservare, quello ad altezza dei piccoli protagonisti, che vivono quotidianamente le proprie esperienze e quello invece più maturo degli adulti.

Lo sfondo sul quale si dipana la vicenda è una Francia anni cinquanta irreale, stilizzata, ep-

pure familiare, una scuola con aule dai banchi in legno e lavagne come c'erano a quei tempi, il cortile alberato antistante, un bidello burbero ma in fondo protettivo. Nella casa di Nicolas, elementi di arredo, alcuni elettrodomestici, come un televisore a valvole e una lavatrice, rappresentano indizi temporali, raccontano di una società del dopoguerra, fiduciosa in un avvenire promettente e tecnologico.



SPUNTI DI RIFLESSIONE

- All'inizio del film Nicolas presenta uno a uno i suoi compagni di scuola. In quale ti riconosci maggiormente, chi tra loro ti ispira più simpatia?
- L'amicizia è un tema centrale del film. Quanto sono importanti gli amici nella tua vita?
- Descrivi l'universo in cui vive il protagonista e il suo rapporto con i genitori. Cosa ti colpisce maggiormente della raffigurazione di questi due mondi?
- Come ti sembra la scuola presentata nel film? E la tua, com'è?
- Chi è il Gufo, quali valori rappresenta?
- Nel film Nicolas teme per l'arrivo di un fratellino, ma poi reagisce, non si lascia scoraggiare, anzi, comprende che tutte le sue paure erano infondate. Sei d'accordo? Ti è mai capitato di provare paura?
- Nel film molte azioni compiute dai ragazzi sono spesso esagerate, non realistiche, tese a far scaturire situazioni di comicità. Si tratta di finzione, non di realtà. Cosa ne pensi?
- Cosa vorrà fare da grande Nicolas? E tu, hai qualche idea?
- Ti è capitato di vedere altri film o di leggere libri che abbiano per protagonisti bambini e i loro genitori? Racconta.

PERCORSI DIDATTICI

- Conduci, insieme alla tua insegnante, una ricerca su René Goscinny e sulla sua opera.
- Confronta il fumetto *Il piccolo Nicolas* con il film e, più in generale, scopri, quali altri celebri personaggi di fumetti sono stati trasportati al cinema.
- Vedi e analizza film come, ad esempio, *La guerra dei bottoni*, *I quattrocento colpi*.
- Leggi e commenta, insieme alla tua insegnante, alcuni brani del romanzo, *Il giornalino di Gian Burrasca* di Vamba (1907). Prendi visione della serie tv (disponibile in dvd).

Per gli alunni delle secondarie

- Visione del film di Tati, *Mon oncle* per cogliere eventuali analogie stilistiche con *Il piccolo Nicolas e i suoi genitori*.
- Ricerca quali sono i film più noti nella storia del cinema che hanno i bambini come protagonisti.
- Scopri quali sono i classici della letteratura per l'infanzia portati sullo schermo.
- Confronta *Il giornalino di Gian Burrasc*a col testo da cui ha preso liberamente ispirazione, *Diario di un ragazzaccio. La vera storia di Gian Burrasca* di Metta Victoria Fuller Victor. Individua eventuali analogie tra i personaggi e raffrontali con Nicolas.

a cura di *Luisa Ceretto*

Età consigliata dagli 8 anni

UP

Regia Pete Docter, con la collaborazione di Bob Peterson
Origine Usa, 2009
Durata 104' **Distribuzione** Walt Disney

Carl ha trascorso la vita con Ellie, che ha sposato e con la quale ha condiviso dall'infanzia la passione per esplorazioni e paesi esotici. Ora che ha 78 anni e Ellie non c'è più vorrebbe restare nella casa dove ha vissuto con la moglie, ma alla sua porta la vita non cessa di bussare: c'è il piccolo boy-scout Russell, e soprattutto i servizi sociali che lo vorrebbero sistemare in una casa di riposo. Carl non ci sta e, alla vigilia del trasferimento, lega migliaia di palloncini colorati alla sua casa, li libera attraverso il camino e, tra lo sgomento di tutti, vola via, diretto verso quelle Cascate Paradiso dove avrebbe sempre voluto portare la sua Ellie. Con lui, senza volerlo, parte anche il piccolo Russell, che sarà il suo compagno di avventura.
Giunti a destinazione, i due affrontano pericoli esotici, aiutati da Kevin, grosso uccello multicolore che fa amicizia con Russell e non si separa più da lui, e da Doug, bonario cane da punta. Doug, in realtà, è sfuggito a un famelico branco di mastini al servizio di Charles F. Muntz, un esploratore idolatrato da Carl e Ellie nella loro infanzia. Carl scopre così che Muntz si è in realtà ritirato nella giungla per dare la caccia a un rarissimo uccello tropicale, la prova della cui esistenza potrebbe riabilitarlo presso la comunità scientifica. Quell'uccello, del resto, è proprio Kevin e toccherà a Carl e Russel salvarlo dalle mire di Muntz e dei suoi terribili cani parlanti.

Up è un film di avventura sull'infanzia ritrovata. Carl è rimasto solo nella casa in cui ha trascorso tutta la vita assieme alla sua amata Ellie. La vita quotidiana gli offre le certezze delle abitudini e soprattutto dei ricordi, a partire da quelli dell'infanzia in cui, con Ellie, aveva coltivato il sogno di una vita avventurosa, sulla scia del loro eroe personale, l'esploratore Charles F. Muntz. Ma fuori dalla casa c'è la realtà di un quartiere in ricostruzione, dei servizi sociali che vorrebbero sistemarlo in un istituto e anche dell'invadenza di Russell, piccolo boy-scout che vede nel "vecchietto" una buona azione da compiere, ma è anche una sorta di immagine riflessa dell'infanzia di Carl (ed è forse soprattutto per questo che, in principio, Carl lo rifiuta perentoriamente). A partire da questo quadro, *Up* ribalta lo schema della vita quotidiana e reale, nella quale il protagonista si è adagiato, trasformandolo nello schema di una classica avventura, di quelle ambientate in scenari esotici, con personaggi alle prese con realtà misteriose, creature incredibili, ricerche ai confini del mondo. Nel fare questo, gli autori calano Carl nella realtà che avrebbe voluto vivere assieme a Ellie, ponendolo di fronte al suo eroe d'infanzia, l'esploratore Muntz (nel frattempo caduto in disgrazia e, come lui, chiusosi in un isolamento assoluto), e facendolo affiancare da quella sorta di "avatar" della sua infanzia perduta che è il piccolo Russell. Quello che accade a partire da questo *setting* altro non è che l'incontro tra Carl e quello che avrebbe voluto/potuto essere. Un incontro che produce ovviamente avventura ma anche identificazione nelle proprie aspettative tradite, rivelazioni ma anche spazio per una sfera affettiva che considera l'altro (e non solo l'al-



trove, come ha per una vita pensato Carl) come territorio di scoperta e conoscenza. L'esito conclusivo, infatti, passerà per l'inevitabile rinascita di Carl, il quale, portandosi dietro la sua casa e dunque l'intero bagaglio della sua vita (compresa la sua infanzia riflessa nella presenza di Russell), si ritrova in un mondo dove l'ignoto e l'imprevisto sono la regola e dove la stessa relazione tra alto e basso, tra cielo e terra diviene lo schema di confronto tra la condizione ideale e quella reale, tra la leggerezza dei sogni e la pesantezza della realtà. Salvo poi scoprire che anche librandosi nella sfera degli ideali si possono incontrare brutte sorprese, ostacoli alla libertà: lezione che giunge a Carl proprio dal suo eroe d'infanzia, l'esploratore Muntz, che, come lui, vive a mezz'aria nel suo futuristico dirigibile, ma che ha perso il contatto con l'amore e ha trasformato la sua passione per l'esplorazione nella ricerca ossessiva di quella creatura celestiale e ideale che invece solo la purezza di Russell poteva davvero trovare nel coloratissimo pennuto Kevin.

Carl dunque svincola se stesso e la sua vecchia casa dal presente con l'intento di recuperare quel tempo dell'avventura che non ha mai vissuto assieme a Ellie. Le Cascate Paradiso sono il luogo ideale fantasticato da Carl assieme alla compagna, ma anche un posto che rappresentava un po' la zavorra che lo aveva tenuto ancorato alla sua quotidianità, cristallizzando un mito dell'infanzia nella vita adulta. Sicché ciò che Carl troverà al termine del suo viaggio sarà non già il suo passato, ma il suo presente nutrito dalla realtà degli affetti e degli ideali che la quotidianità dell'esistenza gli aveva fatto perdere. In *Up*, dunque, il viaggio visualizza la traiettoria di un'esistenza infine definita, in cui Carl trasporta non solo il burbero se stesso invecchiato, ma soprattutto quel suo alter ego d'infanzia che è il boy-scout Russell, la sempre cara Ellie, anima di quel "focolare domestico" che non poteva certo lasciarsi dietro, e persino quel mito d'infanzia – quel "padre" da abbattere – che era ed è l'esploratore fasullo Charles F. Muntz, col suo superbo dirigibile, che per una vita Carl ha emulato nella realtà quotidiana, vendendo i suoi palloncini colorati.

Più che la ribellione di un burbero vecchio, più che la fuga da una reclusione forzata in una casa di riposo, quella messa in atto da Carl è la ricerca di un tempo reale che finalmente coincida col suo tempo interiore. Percorso che il film descrive inarcandosi in una definizione molto classica della messa in scena e delle sue dinamiche, fortemente debitrici di uno spirito hollywoodiano originario, che nei prodotti Pixar non scarseggia mai, ma che in *Up* sembra quasi divenire materia piena e visibile. In questo senso, il regista Pete Docter (già autore di *Monster's & Co.*) e il co-regista Bob Peterson (già sceneggiatore di due commedie Pixar come *Alla ricerca di Nemo* e *Ratatouille*) sono molto bravi nel descrivere la parabola di Carl: il suo passare attraverso una vita in attesa di realizzazione, lasciando trascorrere il ritmo del film dalle cadenze da commedia della prima parte, alle dinamiche da classica avventura esotica della seconda. Se infatti nella prima parte *Up* è segnato dalla fragranza sentimentale del rapporto tra Carl e la lieve Ellie, che dopo la sua morte si traduce in un divertente faccia a faccia tra Carl e il mondo circostante, nella seconda parte riecheggia la tradizione classica hollywoodiana di certi B-Movie che trovavano mondi fantastici nel chiuso degli studios. Del resto *Up* passa con agilità dalla trasfigurazione ellittica del prologo, in cui

viene raccontata la storia di Carl ed Ellie, alla squadratura dinamica della prima parte, in cui Carl soggiace al peso del mondo, per accendersi, infine, nella lussureggiante profondità dello scenario esotico, in cui la fantasia al potere scontorna forme e dimensioni reali in un caleidoscopio di elementi irreali: dal coloratissimo pennuto Kevin ai cani parlanti di Muntz, veicolati dal più irreale di tutti, la casa sospesa ai palloncini colorati. Immagine, quest'ultima, di sublime surrealismo magrittiano (come rilevato da più parti), ma anche omaggio al maestro dell'animazione giapponese Hayao Miyazaki, al cui *Castello errante di Howl* si deve il tema della casa in cammino per il mondo, ma omaggiato anche nelle numerose sequenze aeree (come quelle con i bimotori pilotati dai cani di Muntz, che rimandano al film di Miyazaki *Porco rosso*).



Chi poi vede il film nella sua versione 3D (questa è la prima produzione Pixar in versione tridimensionale) potrà notare come gli autori utilizzino questo formato stereoscopico solo per trovare la profondità della scena, lavorando sulla profondità della seconda linea piuttosto che sul rilievo degli elementi in primo piano. Evitando, insomma, di giocare sugli abusati effetti di proiezione degli elementi visivi verso lo spettatore, ottenendo risultati di gran lunga superiori a quelli ricavati per esempio dalla Dreamworks in *Mostri contro Alieni*.

SPUNTI DI RIFLESSIONE

- Il film mostra un uomo anziano a confronto con la propria vita, fatta di ricordi: racconta le tue esperienze con le persone più grandi di te, gli insegnamenti che ti hanno dato e le lezioni di vita dei loro racconti.
- Carl ha un rimpianto: non aver mai raggiunto le Cascate Paradiso. Qual è il tuo rapporto con il sogno? Ci sono obiettivi che ti piacerebbe realizzare ma che ti sembrano difficili da raggiungere? Questa difficoltà è per te un incentivo oppure ti scoraggia?
- Il viaggio come metafora della crescita: racconta i luoghi che più hanno ispirato la tua fantasia, quelli che ti piacerebbe visitare e quelli da cui hai tratto insegnamenti.

PERCORSI DIDATTICI

- Anziani amici nella storia del cinema. Possibili riferimenti: *A spasso con Daisy* di Bruce Beresford (1989), *Dad - Papà* di Gary David Goldberg (1989), *Gran Torino* di Clint Eastwood (2009).
- La casa volante di Carl è solo l'ultima di una serie di oggetti "anomali" che il cinema è riuscito a sollevare nel cielo: dal letto volante di *Pomi d'ottone e manici di scopa* (1971) alle auto volanti di *Chitty Chitty Bang Bang* (1968) e *Ritorno al futuro* (1985). Descrivi le sequenze aeree più interessanti e particolari che hai visto.
- Animali parlanti fra il *Dr. Dolittle* e i cani di *Up*: un genere che negli ultimi anni ha conosciuto un revival. Rifletti sui vari tipi di animali parlanti che hai visto al cinema.

a cura di *Massimo Causo*

LOMBARDIA CINEMA RAGAZZI
ANNO SCOLASTICO
DUEMILADIECI&DUEMILAUNDICI

FILM PROPOSTI
dai 10 anni

ALICE IN WONDERLAND

A CHRISTMAS CAROL

**PERCY JACKSON
E GLI DEI DELL'OLIMPO:
IL LADRO DI FULMINI**

TATA MATILDA E IL GRANDE BOTTO



Età consigliata dai 10 anni

ALICE IN WONDERLAND

Regia Tim Burton **Origine** Usa, 2010
Durata 110' **Distribuzione** Walt Disney

Alice è una diciannovenne anticonformista nell'Inghilterra vittoriana. Insofferente ai bustini e alle regole, rifiuta un ottuso fidanzato per inseguire fantasie infantili e conigli bianchi sempre in ritardo. Precipitata dentro la cavità di un grande albero, finisce in un universo capovolto, un sottomondo popolato da gatti stregati, topini impavidi, brucaliffi saggi, leprotti paranoici, carte da gioco, cappellai magici, regine malvagie e regine candide. Prima di ritrovare la via per la realtà, Alice dovrà affrancare il regno di Sottomondo e le sue creature dalla scellerata Regina di cuori, riconsegnandolo alla deposta Regina Bianca. Decapitato il Ciciarampa e congedatasi dallo sguardo verde del Cappellaio, Alice abbandona la dimensione del sogno per il mondo reale e l'età adulta.

Conciliatorio, buonista e naturalmente disneyano. Queste le definizioni rivolte all'Alice di Tim Burton da una parte della critica afflitta da ossessione comparativa e dalla scarsa capacità di meravigliarsi. A questi signori l'*Alice in Wonderland* del regista californiano è sembrato abdicare alle caratteristiche principali della sua poetica, incline alla critica radicale alle convenzioni e all'amore incondizionato per i personaggi emarginati perché mostruosi o "devianti": clown malinconici, giganti buoni, cavalieri senza testa, abitanti della parte sbagliata delle favole. *Alice in Wonderland* tuttavia mantiene fede al "gotico" e all'eccentrico, trovando una corrispondenza forte in *Big Fish*, storia di un uomo costretto a letto dalla malattia, la cui unica passione è quella di raccontare storie meravigliose abitate da bizzarre creature. Edward Bloom e Alice sono idealmente prossimi. Fuori dal tempo e dentro il tempo, condividono la dolorosa presa di coscienza della maturità, della normalità rifiutata e del venire a patti con l'universo incantato e fiabesco delle nostre fantasie. Se la consapevolezza per Edward arriva nell'ora del lutto, per l'Alice di Mia Wasikowska sopraggiunge nell'ora più dolce del "giorno", quando una ragazzina non ha ancora idea di chi è e di chi incanterà col racconto del suo sogno. Le sue avventure cominciano sulle pagine soporifere di una vita "senza dialoghi né figure", decisa per lei dagli adulti. La sospensione verso il basso di Alice la sveglierà in un paese con una geografia precisa ma in cui si confondono i confini tra fantasia e realtà. Ingrandita e rimpicciolita, Alice perde la sua identità e per un breve intervallo il nome, riceve investitura e spada, decapita le sue paure, emancipa il suo inconscio dalla logica della Regina di cuori e si ritrova, riemergendo nel Sopramondo, con gli occhi finalmente aperti. Come *Big Fish* anche *Alice in Wonderland* può essere considerato un film pacificatorio, un'avventura estetica in cui realtà e fantasia, storia e leggenda, verità e menzogna, normalità ed eccedenza sperimentano e trovano il confronto. È d'altra parte da *Big Fish* che il cinema di Burton attesta una nuova maturità e un'evidente evoluzione dello sguardo. Da quel momento l'autore prova a spiegarci la sua raggiunta felicità e la sua riappacificazione col mondo. La celebrazione del connubio avvenuto tra norma e anomalia, ordinario e incredibile, dovrebbero forse rendercelo inviso? Indubbiamente no. Ben venga l'infelicità dissolta sotto ondate di cioccolata o la vendetta disfatta nei pasticci di carne e allunga-

ta con sangue copioso. Le schiere benigne dell'esercito mostruoso di Burton hanno fatto un passo indietro, imparato la convivenza con le figure del reale e trovato l'unico compromesso possibile: la trasformazione. La fiaba non fa più a meno del suo controcampo. Il Brucaliffo del Sottomondo si fa allora farfalla nel Sopramondo, mentre Alice lascia il paese delle meraviglie ed entra nella vita e nella sua storia.



Nata dalla penna del reverendo (e professore di matematica) Charles Lutwidge Dodgson, meglio conosciuto con lo pseudonimo di Lewis Carroll, Alice e la sua trama sprovvista della sicurezza della logica non poteva mancare di innamorare Tim Burton, invitandolo a darne una lettura sempre prossima al sistema di rappresentazione dei *cartoons*. In equilibrio perfetto tra esigenze dell'industria e fedeltà senza compromessi alla poetica personale, *Alice in Wonderland* recupera la follia e il *nonsense* del testo di Carroll senza esserne tuttavia un adattamento letterale. Burton ribadisce la dimensione simbolica e lo straordinario gioco di disarticolazione dei meccanismi verbali (tradotti dal Brucaliffo e dal Cappellaio di Depp) di "Alice nel paese delle meraviglie" e di "Alice nello specchio", aumentando l'età anagrafica della bambina e inventando per lei un preciso percorso di formazione, un'iniziazione alla vita adulta, una terra di Oz da attraversare, un tè da sorseggiare, una partita a croquet da vincere, un cattivo da abbattere, un pozzo da risalire, un mare da navigare. Burton, fedele al disegno disneyano, la avvolge in un abitino azzurro ma poi immagina per lei un padre, introducendo deliberatamente nella narrazione, come aveva già fatto per il Willy Wonka della *Fabbrica di cioccolato*, uno degli elementi più ricorrenti della sua poetica. Le figure paterne nella filmografia burtoniana sono sempre problematiche, perché assenti (*Edward mani di forbici*, *Batman*), perché incapaci di accettare la diversità del figlio (*La fabbrica di cioccolato*) o perché la difficoltà di comprendersi reciprocamente è parte costitutiva della relazione padre-figlio (*Big Fish*). In *Alice in Wonderland* il padre, presente nel prologo del film, è colui che consola gli incubi di Alice bambina, convalidando la sua follia (leggi fantasia) e lasciando emergere (e risaltare) la poesia del diverso. E Alice cresce diversa, piena dell'unica luce che possiamo sperare di ricevere, il bagliore dello stupore e la volontà di crederci. Alice è curiosa fin dalla soglia e per questo viene precipitata dentro una realtà che è aldilà, dove tutto può accadere, dove ogni cosa può essere vista, toccata, mangiata, dove i gatti sorridono da un orecchio all'altro, dove le regine di cuore senza cuore decapitano i re e corteggiano i fanti, dove i cappellai matti d'amore riacquistano le mani per confezionare cappellini e indovinelli senza soluzioni. Tim Burton attraversa lo specchio di Carroll e rimescola le carte, scartando la lezione del surrealismo e degli anni Sessanta, che riflettevano nelle avventure di Alice più di una somiglianza con i viaggi psichedelici, e recuperando lo spirito autentico e moderno dell'opera del reverendo. Inseguendo il bianconiglio e cedendo ancora una volta alle ragioni della fantasia, il regista di Burbank trova un nuovo sogno da sognare e una regina macrocefala e superba nel volto alterato (dagli effetti speciali) di Mrs Helena Bonham Carter. Musa del regista e diva dal protagonismo invisibile, la signora Burton è diventata star sparendo o mimetizzandosi dietro personaggi di plastilina, scheletrini sexy, voci voluttuose, pelame da primate. È la regina crudele di un mazzo di carte incarta-

to, l'ultima sovrana del fantastico gotico, baluardo "complessato" di un paese meraviglioso a cui ha imposto la legge della fiaba. Troppo bella per essere abbattuta o per non pensare di donarle finalmente un cuore.



SPUNTI DI RIFLESSIONE

- L'Alice di Lewis Carroll è una bambina con una grande carica trasgressiva, inconsueta nell'Inghilterra vittoriana. Tim Burton ha mutuato fedelmente il carattere della fanciulla. Con l'aiuto degli insegnanti prova a individuare la diversità di Alice relativamente al suo tempo.
- Perché Alice critica gli adulti?
- In quale modo Alice e i suoi "compagni di avventura" cercano la loro identità e una collocazione nel mondo?
- Qual è la lezione di Alice? Il suo viaggio alla scoperta del sogno è la chiave che apre la porta della percezione alla scoperta della realtà e delle regole che la governano?

PERCORSI DIDATTICI

- Carroll col suo romanzo regalò ai lettori un campionario di trovate fantastiche che resero il testo particolarmente adatto ad essere trasposto sullo schermo. Non è strano allora che il cinema abbia pensato molto presto ad adattare "Alice nel paese delle meraviglie". Dal 1903 si contano già quattro adattamenti per la regia di Cecil M. Hepworth, Bud Pollard, Norman McLeod e naturalmente Walt Disney. Prova a recuperare alcune di queste versioni e a compararle col film di Burton.
- Nella seconda metà dell'Ottocento fanno la loro comparsa sul palcoscenico letterario internazionale Lewis Carroll e Mark Twain, scrittori anticonformisti e creatori di un mondo infantile più autentico. Sono "esponenti" di una nuova letteratura che rompeva con una narrativa edificante quanto falsa e impegnata a descrivere un mondo di adulti e bambini buoni e giusti, irreali e inesistenti. Padri di Tom Sawyer, Huckleberry Finn e Alice, come i loro piccoli protagonisti sono insofferenti verso ogni forma di conformismo e omologazione. Leggi e confronta i romanzi di questi autori e prova a rintracciare i caratteri peculiari dei loro protagonisti.
- Negli stessi anni anche in Italia appaiono i primi personaggi discoli e disobbedienti, privi però della forza trasgressiva dei loro colleghi stranieri. Il primo fu l'intraprendente "Giannettino" di Collodi. Il percorso "eversivo" dello scrittore giungerà però a maturazione con "Pinocchio". Prova a rintracciare con la tua insegnante i testi di Collodi e ad aprire una discussione sui primi "ribelli" italiani.
- Il romanzo di Carroll disorienta alcuni lettori perché la trama abbandona la sicurezza della logica per tuffarsi nella fantasia più sfrenata. Se ti piacciono il nonsense della vita e le ragioni della fantasia, insegui il bianconiglio e immagina il tuo paese delle meraviglie.

a cura di *Marzia Gandolfi*

Età consigliata dai 10 anni

A CHRISTMAS CAROL

Regia Robert Zemeckis **Origine** Usa, 2009
Durata 90' **Distribuzione** Walt Disney

Siamo nel XIX secolo a Whitechapel, la zona più povera di Londra; stanno arrivando le festività natalizie e, nonostante la miseria, le strade – coperte dalla neve – sono rese vivaci dalle grida dei venditori ambulanti, dagli schiamazzi gioiosi dei ragazzini, dal movimento di persone in cerca di un regalo, dalle carrozze trainate dai cavalli e dagli spazzini che si arrampicano sui comignoli.
Ma c'è un uomo che detesta lo spirito del Natale, anzi detesta tutto e tutti: è un uomo freddo, freddo come l'inverno che si osserva dalla finestra del suo ufficio poco riscaldato. L'uomo è Ebenezer Scrooge, un vecchio che ha speso buona parte della vita ad accordare prestiti in denaro a tassi altissimi; insomma, uno strozzino avaro, cinico e senza scrupoli. Ha un unico dipendente, Bob Cratchit – che riceve uno stipendio bassissimo pur dovendo mantenere una famiglia numerosa – e un nipote, Fred, con cui non ha nemmeno l'ombra di un rapporto familiare affettuoso. Il giorno di Natale, quindi, per il Sig. Scrooge è un giorno qualunque, anzi nefasto perchè deve pagare il compenso al povero Bob.
La notte della vigilia, però, per il protagonista non sarà uguale a tutte le altre. A Scrooge, infatti, appena appisolato, compare il fantasma di Jacob Marley, suo ex socio in affari, deceduto sette anni prima e ora costretto a trascinare pesanti catene, simbolo dantesco del suo attaccamento ai beni materiali. L'anima di Marley gli annuncia l'arrivo di tre spiriti del Natale: uno gli mostrerà il Passato (per ricordargli il bambino che è stato), un altro gli ricorderà chi è diventato (il cambiamento negativo che si è verificato nel suo cuore) e il terzo lo ammonirà nei confronti del futuro: se Scrooge, infatti, non cambierà il proprio stile di vita e, sopratutto, il proprio modo di rapportarsi con le altre persone, finirà col morire in completa solitudine e senza lasciare un buon ricordo di sé, anzi con il rimpianto di non aver aiutato il claudicante Tiny Tim, il figlio minore e malato di Cratchit, impossibilitato a curarsi a causa del misero stipendio del padre e dell'insensibilità di Scrooge.
Ma una favola è sempre una favola e l'happy-end è assicurato: si scioglie il gelo nel cuore del protagonista ed egli ritrova il calore degli affetti e il significato del donare, donare se stesso con l'amore, la cura e la pazienza.

Della celebre novella di Charles Dickens, dal titolo italiano "Canto di Natale", il Cinema si è impossessato sin dal 1914 con pellicole che hanno visto coinvolti Paperon de Paperoni, Bill Murrey e perfino i pupazzi dei Muppets. Nel 2009 non poteva mancare la versione in 3D – che ormai imperversa nelle sale italiane e straniere – per la regia di Robert Zemeckis (già autore di opere a effetti speciali tridimensionali, quali: *Polar Express* (2004) e *La leggenda di Beowulf* (2007) e con la capacità espressivo/facciale di Jim Carrey che qui si moltiplica, interpretando più personaggi.
Un film cupo, questo *A Christmas Carol*, forse più adatto agli adulti che ai bambini sia per

la messa in scena gotica nelle architetture degli ambienti e nelle atmosfere orrifiche, sia per le tematiche, non immediate, che vengono affrontate nel testo. A una prima lettura, infatti, si tratta di una favola, con tanto di morale, sulla redenzione. Ma Dickens è stato un grande scrittore anche per la sua capacità di parlare agli spettatori di argomenti universali di carattere etico, filosofico e, in un certo senso, politico.



I tre spiriti del Natale, ad esempio, introducono il tema della dimensione temporale: si parla del ciclo della vita di Scrooge, di un'esistenza legata inesorabilmente al ciclo della Natura (tutti gli esseri umani, in quanto tali, sono mortali) e legata anche alle esistenze di chi incontra sul proprio cammino (che Scrooge lo voglia o no, la sua vita è collegata a quella di Bob, di Fred, di Timmy, ecc.).
Per quanto riguarda il discorso etico, i comportamenti del protagonista hanno avuto o potrebbero avere determinate conseguenze: si parla, quindi, di "libero arbitrio". È lui – e solo lui – che può decidere se continuare a scegliere la strada dell'indifferenza e dell'egoismo oppure, invece, scegliere di ritornare a essere la persona di tanti (forse troppi) anni prima, capace di generosità d'animo e di buoni sentimenti. In fondo, lo stesso Ebenezer è diventato spietato e arido in seguito al comportamento e alle scelte di altre persone: una delusione cocente può portare a un cambiamento interiore radicale. Nel film, dunque, viene raccontata la storia di un uomo non più giovane, costretto a fare i conti con la propria coscienza, con i propri rimorsi e rimpianti prima di lasciare questa terra.
Dickens, inoltre, non tralascia l'aspetto socio-politico: siamo in piena Rivoluzione industriale e, secondo lo scrittore inglese, il Regno Unito dovrebbe occuparsi di coloro che hanno perso tutto a causa dei cambiamenti economici e urbanistici. Non si tratta di un discorso "marxista", ma di un discorso cristiano: lo scrittore, legato alla chiesa anglicana, reputa sbagliato giudicare le persone in base al loro tenore di vita.
Ci sono molti contenuti nel testo di *A Christmas Carol* e Zemeckis sceglie di esporli attraverso immagini e suoni che rimandano all'horror (le fattezze dei personaggi, la morte come una grande ombra) e alle ghost-story più classiche (gli spettri inquietanti, il suono lugubre delle campane, angoli di ripresa disturbanti): il tutto amplificato dall'uso della terza dimensione che rischia, come spesso accade, di distrarre dal significato profondo della storia. (Ricordiamo comunque che le copie del film proiettate normalmente nel circuito *Arrivano i Film* non sono in 3D). Una storia in cui non è tanto importante il finale, ma il percorso che fa approdare il protagonista alla conclusione positiva: i ricordi – lieti o amari – delle persone e delle situazioni che hanno contribuito alla sua crescita e al suo diventare uomo. Ma a quel prezzo? E ora Scrooge è alle prese con la lotta finale, quella più difficile e più dura: tale lotta – non contro gli spettri, ma contro alcune parti di sé – avrà una ricompensa: la libertà del suo cuore che ricomincerà a sorridere.

SPUNTI DI RIFLESSIONE



- Il tema del viaggio come percorso interiore è frequente in letteratura e nel cinema. Approfondisci questo tema con riferimento a questo film di Zemeckis e prendendo in considerazione altri film o racconti.
- A proposito del percorso di formazione: quali prove deve superare il protagonista del film per ritrovare la parte buona di sé?
- Evidenzia e spiega gli elementi simbolici del racconto filmico (le catene, per esempio).
- I personaggi del film rappresentano alcune virtù. Elencali e spiega quali sono, secondo te, i valori che veicolano.
- Considera l'importanza che, nel testo, viene data al denaro.
- La messa in scena di questo film è molto curata: prova a individuare le scelte che sono state fatte a proposito di regia, di montaggio, di fotografia e di colonna sonora.
- Commenta le parole a proposito dei figli degli uomini che sono: la bambina – l'*ignoranza* e il bambino – il *bisogno*.
- Al di là del significato religioso, il Natale rappresenta una *rinascita*: approfondisci questa considerazione.

PERCORSI DIDATTICI

- Leggi e confronta il testo di Charles Dickens con il film. Se vuoi, confronta il film con altre opere cinematografiche tratte dallo stesso soggetto.
- C'è, a tuo parere, un collegamento tra il film di Zemeckis e alcune opere di Tim Burton? Guidato dall'insegnante, nel caso abbia avuto occasione di vedere qualche film di Burton, motiva la tua risposta, considerando l'aspetto sociale delle storie e le tecniche con cui i film sono stati realizzati.
- Commenta il significato della parola inglese "scrooge" in relazione al testo.
- Con l'aiuto dell'insegnante e di libri di Storia approfondisci il tema della Rivoluzione industriale e del periodo storico in cui essa ha preso vita.
- *A Christmas Carol* è stato definito una favola gotica. Quali sono le caratteristiche di tale genere letterario?

Per eventuali spettatori delle secondarie

- Tutto il film è basato sull'importanza delle parole. Condividi questa affermazione? C'è un collegamento, secondo te, tra quanto propone il film e la figura di Gesù (il Verbo che si fa parola per creare una *relazione* con gli altri?). Approfondisci questo discorso.

a cura di *Alessandra Montesanto*

Età consigliata dai 10 anni

PERCY JACKSON E GLI DEI DELL'OLIMPO: IL LADRO DI FULMINI

Titolo originale Percy Jackson & the Olympians: The Lightning Thief
Regia Chris Columbus **Origine** Usa, 2010
Durata 120' **Distribuzione** 20th Century Fox

Venti di guerra soffiano sull'Olimpo: il segreto della folgore di Zeus è stato infatti rubato e il padre degli dei accusa il figlio di suo fratello Poseidone, un semidio che vive fra gli uomini ignaro della sua vera natura.
Percy Jackson, questo il nome del ragazzo, conduce infatti una vita da adolescente come tanti altri, fra problemi scolastici e familiari, quando viene aggredito da una fiera che intende strappargli il potere della folgore divina. Il ragazzo, ignaro di quanto gli sta capitando, si ritrova così coinvolto in una grande avventura.
Condotto dalla madre Sally al Campo Mezzo Sangue per essere protetto e addestrato all'uso dei suoi poteri da semidio, Percy viene aggredito da un Minotauro che uccide la donna: così il ragazzo decide di recarsi negli Inferi per convincere Ade a riportarla in vita. Il dio della morte però, in cambio vuole la folgore per poter rovesciare il potere di Zeus e il ragazzo dovrà convincerlo di non avere nulla a che fare con il suo furto. Nell'avventura Percy è accompagnato dal satiro Grover, suo protettore, e dalla bella e valorosa Annabeth, figlia della dea Atena.

Ispirato al capostipite di una saga letteraria creata da Rick Riordan nel pieno del boom del genere fantasy esploso con il revival del *Signore degli Anelli* e il travolgente fenomeno di *Harry Potter*, *Percy Jackson e gli dei dell'Olimpo* chiama in causa stavolta non la magia o i regni di un *altrodove* incantato, ma la mitologia greca, ibridata al classico prodotto giovanile con protagonisti adolescenti. La formula, infatti, è coerente con gli stilemi propri del *fantasy* sviluppatosi a Hollywood da trent'anni a questa parte, che utilizza le avventure di un ragazzo come racconto iniziatico che coinvolga in modo empatico spettatori giovanissimi.
Pertanto la storia si pone l'obiettivo di eliminare l'elemento di alterità spesso insito nel racconto mitologico, accordandolo al nostro presente, con gli dei che intervengono nei fatti della società attuale (un riferimento chiama in causa anche "un semidio alla Casa Bianca", con possibile riferimento all'eccezionalità insita nell'elezione di Barack Obama, primo Presidente afro americano della nazione a stelle e strisce) e uno stile che sappia sfruttare gli elementi *fantasy* insiti nella fonte epica, ibridandoli per l'occasione con un tono più scanzonato che tenga presente quelli che sono gli elementi propri della moderna cultura *pop*.
Per questo, accanto a citazioni precise di fenomeni come *High School Musical* o alla musica della celebre cantautrice Lady Gaga, il regista Chris Columbus cerca di lavorare sul tono del racconto, "svecchiando" (o, più propriamente, esemplificando) le storie originali, rielaborate secondo un'estetica che tradisce debiti precisi proprio con il già citato *Harry Potter* (che vide i primi due film della sua saga non a caso diretti proprio da Columbus). Ecco dunque che Percy deve unirsi a una comunità di suoi pari, in una scuola in cui pure svetta come un prescelto e stabilisce un patto d'amicizia con due ragazzi che lo accompagneranno nelle avventure destinate a segnare profondamente il suo destino.
Qui interviene l'elemento più interessante del racconto, laddove Percy, stante la sua natura



di semidio, deve in realtà ridefinire se stesso attraverso un percorso iniziatico che ristabilisca e chiarisca i suoi legami con la parte terrestre e con quella divina. In ragione di ciò, Percy non è dipinto inizialmente come un vincente, ma al contrario come un ragazzo affetto da problemi di varia natura, dalla dislessia che gli procura noie con lo studio, a una scuola che, sebbene tratteggiata in fretta, appare in ogni caso come un posto dove serpeggiano inquietudini (vediamo alcuni ragazzi azzuffarsi nei corridoi), fino alla difficile situazione familiare con un patrigno fannullone e prepotente che maltratta sua madre senza ritegno. Si tratta in realtà di un autentico disallineamento del personaggio rispetto agli elementi che, ricontestualizzati attraverso l'ottica divina, assumono senso: la dislessia è infatti legata alla sua attitudine a visualizzare le scritte secondo la matrice divina del greco antico (lingua parlata sull'Olimpo), mentre la situazione familiare è collegata al desiderio della madre di "nascondere" la sua natura semidivina ai terzi attraverso la presenza occlusiva ed estremamente fisica, "terrena", del padre bifolco. In ragione di ciò il percorso che Percy deve compiere per raggiungere l'Ade è connotato secondo una logica avventurosa che ricorda in parte quella del percorso a enigmi: siamo insomma fra *Indiana Jones* e le dinamiche da *videogame* (giocati con passione da Luke, altro semidio che si rivelerà centrale nel corso della storia), con una serie di prove da superare in luoghi differenti per arrivare infine al raggiungimento dell'obiettivo e della conoscenza di sé.

Il film in questo modo stabilisce una sorta di dicotomia fra una realtà ultraterrena e divina in cui i titolari del potere (gli dei, appunto) sono afflitti da logiche che sembrano avversare ogni legame di sangue, ricondotti ad autentica maledizione e strumenti di rivalità reciproca, e un mondo terrestre dove invece quei legami diventano qualificanti per riuscire a trovare il proprio posto e il proprio equilibrio. Non a caso, non solo Percy riesce a superare alcune prove grazie ai suggerimenti che il padre Poseidone gli impartisce di nascosto da suo fratello Zeus, ma addirittura il motore dell'intera vicenda diventa quello del ricongiungimento con la madre. Non va inoltre sottovalutato il fatto che Percy sia accompagnato da due amici che si rivelano in molti casi fondamentali per il raggiungimento dell'obiettivo finale, con tanto di sacrificio del satiro Grover, che accetta di rimanere nell'Ade per farlo fuggire. La costruzione dei personaggi anche in questo caso rispetta quel disallineamento enunciato in precedenza: i due compagni di viaggio, infatti, sono ritratti pure con delle mancanze che però, nella prospettiva semidivina, si rivelano invece dei punti di forza. Grover è infatti apparentemente afflitto da un handicap che gli impedisce di camminare senza l'ausilio di due stampelle. In realtà si tratta di un mascheramento atto a celare le sue gambe caprine, che nel nostro mondo ne farebbero un semplice mostro. Apparentemente meno problematico è invece il personaggio di Annabeth, bella, coraggiosa e abituata a vincere le sue battaglie, ma che pure deve fare i conti con il fatto di non aver mai potuto abbandonare il Campo Mezzo Sangue e di essere perciò priva di conoscenza del mondo esterno.

Il film pertanto invita i suoi spettatori a non cedere alle debolezze, spiegando come gli apparenti elementi di diversità rispetto alla realtà massificata (rappresentata con pungente ironia nella sosta a Las Vegas) possono invece costituire dei punti di forza se inquadrati da

una differente prospettiva. *Percy Jackson* diventa così anche un invito a *reimparare a vedere* il mondo e il gioco delle prospettive che innesta si riflette sul rapporto con la mitologia classica. Chi infatti non la conosce ne ottiene una versione edulcorata ma nel complesso rispettosa di alcuni cardini originali, chi invece ha già una buona infarinatura del materiale cartaceo può divertirsi a riconoscere le varie citazioni disseminate lungo il racconto, reiterando quindi quella dinamica ludica dell'esperienza e della ricerca che Percy e compagni compiono nella loro realtà cinematografica.



SPUNTI DI RIFLESSIONE

- Il film illustra l'importanza dei legami familiari come motore per la propria crescita e maturità: rifletti sull'importanza che gli insegnamenti dei tuoi genitori hanno avuto nella tua formazione.
- I protagonisti del film vengono da realtà apparentemente difficili (scuola, famiglia, problemi personali anche fisici): ti sei ritrovato in alcuni di questi elementi? Ti è mai capitato di avere a che fare con situazioni difficili legate agli ambienti che frequenti (possibili temi da trattare: bullismo, violenze domestiche, rapporto con problemi fisici più o meno gravi).
- L'handicap fisico di Grover o la dislessia di Percy sono trattati nel film come elementi di difficoltà che però non pregiudicano il valore dei personaggi: nella tua realtà ti è mai capitato di avere a che fare con persone afflitte da problemi fisici? Quale atteggiamento hai avuto nei loro confronti? Diffidenza, paura, oppure amicizia? Lo spunto può inoltre fornire l'occasione per una riflessione più approfondita sul tema dell'omologazione e dell'emarginazione nella scuola e nella società di chi proviene da realtà differenti o da situazioni difficili.

PERCORSI DIDATTICI

- La mitologia classica: Zeus, Poseidone, Ade e Atena. Approfondisci lo studio di questi personaggi attraverso i racconti dell'epoca ellenica e cerca gli elementi di contatto e di differenza con quanto si vede nel film.
- La mitologia classica nella cultura popolare: traccia un parallelo fra *Percy Jackson* e altre opere che si ispirano ai miti greci. Possibili riferimenti: Scontro fra Titani per il cinema, *Hercules* per i telefilm, *I Cavalieri dello Zodiaco* per i cartoni animati. In particolare può essere anche interessante una attenta e precisa analisi comparata di sequenze fra loro simili (ad esempio la lotta con Medusa in *Scontro fra Titani* e in *Percy Jackson*).
- Percy Jackson e il fantasy: inquadra la saga di Percy nel moderno cinema fantasy tracciando anche le differenze e gli elementi in comune con gli altri personaggi cult del momento, da *Harry Potter* a *Eragon* a *Le Cronache di Narnia*.

a cura di *Davide Di Giorgio*

Età consigliata dai 10 anni

TATA MATILDA E IL GRANDE BOTTO

Regia Susanna White **Origine** Gran Bretagna/Francia/Usa, 2010
Durata 109' **Distribuzione** Universal

La signora Green è stremata. I suoi figli, Norman, Megsie e Vincent, litigano sempre, suo marito Rory è in guerra e suo cognato Phil insiste per farle vendere la fattoria. Inoltre i suoi due altezzosi nipoti, Celia e Cyril Gray, sono arrivati da Londra e il guardiano del villaggio la spaventa con assurdi discorsi sulle bombe che potrebbero cadere per errore anche in campagna.
Per fortuna, nella sua vita arriva Tata Matilda. Le basta lanciare una rapida occhiata agli scalmanati ragazzini per capire che in quella casa c'è estremo bisogno di lei e del suo bastone magico, che la aiuterà a educarli in cinque lezioni. Le prime a essere apprese, la sera stessa del suo arrivo, sono: smettere di litigare e chiedere scusa, condividere le cose con gentilezza.
Durante la notte, Phil fa scappare i maialini per impedire alla cognata di venderli e convincerla invece a cedergli la fattoria. Il mattino dopo però Tata Matilda induce i bambini a collaborare alla ricerca e a riportare i maialini a casa: la terza lezione, aiutarsi a vicenda, è terminata.
Quando un telegramma annuncia la morte del sig. Green, Norman non crede che sia vero e con Cyril e Tata Matilda raggiunge il Ministero della Guerra a Londra per avere spiegazioni. Qui il padre di Cyril gli comunica che il signor Green è disperso e che il Ministero non ha inviato alcun telegramma.
Una bomba viene sganciata sul campo d'orzo un attimo prima che Norman sveli ai suoi famigliari il perfido inganno dello zio Phil. I ragazzi disinnescano la bomba: la lezione quattro, essere coraggiosi, è stata appresa. Infine, quando Tata Matilda si sta già allontanando e tutti la inseguono perché pensano di avere ancora bisogno di lei, ritorna il sig. Green: anche la lezione cinque, avere fede, è terminata.

"Ora le spiegherò come lavoro. Quando avrà bisogno di me, ma non mi vorrà… io resterò. Quando mi vorrà, ma non avrà più bisogno di me… io me ne andrò." (Tata Matilda)
A cinque anni dal grande successo di *Tata Matild*a, Emma Thompson torna a scrivere e interpretare un nuovo capitolo della favola che ha entusiasmato bambini e adulti in tutto il mondo. Se il primo raccontava i dissidi tra un padre e i suoi figli, qui invece protagonisti sono cinque terribili ragazzini. In entrambi i film prevale una sensazione di assenza: nel primo caso essa è dovuta alla morte della Signora Brown, quindi è definitiva, nel secondo invece è solo provvisoria perché il Signor Green combatte al fronte, e si risolverà nell'happy ending.
Tata Matilda, in originale *Nanny McPhee*, è la protagonista delle favole scritte dalla giallista inglese Christianna Brand e illustrate da suo cugino Edward Ardizzone a partire dal 1964. Susanna White, regista televisiva e di documentari alla sua prima prova per il grande schermo, ha dichiarato: "Ero affascinata da quel che Emma e il regista Kirk Jones erano riusciti a fare con il primo film: avevano dato vita a una creatura mitica – quella tata è davvero magica! – benché

inquietante, ma inquietante in modo costruttivo. Capii che avevano creato un'icona."



In questo secondo film, dopo un viaggio spazio-temporale Tata Matilda compare con la sua sagoma inquietante alla porta di una nuova famiglia, durante una tempesta. È un periodo di guerra, con un padre impegnato al fronte e una madre occupata a mandare avanti da sola la famiglia, ma non ha una connotazione storica precisa, anche se assomiglia a quello degli Anni Quaranta e quindi alla Seconda Guerra Mondiale. Grazie al viaggio in un altro secolo si possono incontrare alcuni bambini, ormai adulti, a cui Tata Matilda aveva impartito le sue famose lezioni: l'imponente sergente di colore Jeffreys, custode al Ministero della Guerra, e l'eccentrica signora Docherty, interpretata da Maggie Smith (la Prof.ssa McGranitt di *Harry Potter*), che alla fine si rivela essere la piccola Agatha Brown del primo film, grazie alla comparsa del suo sonaglietto d'argento. La scelta di ambientare la vicenda in un periodo di guerra inoltre fa sì che protagonisti della vicenda siano donne e bambini, costretti ad assumere, soprattutto i primogeniti, i ruoli generalmente degli adulti.

La vera guerra della storia tuttavia è quella tra i bambini della famiglia Green (che significa 'verde', quindi campagna), allegri e chiassosi, e i loro cugini londinesi Gray ('grigio', città), altezzosi e arroganti. Norman Green (interpretato da Asa Butterfield, protagonista di *Il bambino con il pigiama a righe*) ha solo 11 anni ma ora che suo padre è in guerra è lui l'uomo di famiglia, sua sorella Megsie è un vero maschiaccio e sa aggiustare ogni cosa, il piccolo Vincent all'inizio è molto birichino, ma sarà il primo a diventare più buono grazie a Tata Matilda. Cyril Gray è snob, gli piace litigare e combinare guai, tuttavia si rivelerà molto intelligente e generoso, mentre sua sorella Celia, che è molto pigra e viziata, diventerà collaborativa e grintosa. La sig.ra Green è oppressa dai figli pestiferi, ma è una donna allegra e originale, che riesce a inventarsi l'impossibile per mandare avanti la fattoria, la famiglia e il lavoro al negozio della sig.ra Docherty. Lo zio Phil al contrario è un debole e combina grossi guai per saldare i debiti di gioco. Il congegno fantastico inventato dal Signor Green, lo strofinatore automatico per maiali, ci fa capire, nonostante la sua assenza, che si tratta di un uomo creativo, attento e sensibile.

Protagoniste del film sono anche numerose specie di animali: i porcellini, quadrupedi simpatici e molto intelligenti cui i maghi degli effetti visivi della Framestore hanno aggiunto la capacità di arrampicarsi sugli alberi e di fare nuoto sincronizzato, la mucca, la capra, le tre oche che girano la testa in sincronia e persino un cucciolo di elefante. Anche Tata Matilda ha un animale 'da compagnia': il signor Edelweiss, la sua cara amica taccola, attraverso la quale la bambinaia mostra un lato inedito di sé, tenero e premuroso.

Gli esterni della fattoria e alcuni dei campi sono stati girati alla Tilsey Farm, nei pressi di Guildford, arredata con lo stile utilizzato nelle campagne inglesi negli anni Quaranta. In contrasto con l'ambiente agreste, nella rappresentazione di Londra predomina su tutti il colore rosso: autobus, cassette postali, cabine telefoniche, uniformi delle Guardie Reali, perfino le unghie e i rossetti delle comparse femminili. Per il Ministero della Guerra alcune tonalità di grigio e di nero rendono l'idea della freddezza nei rapporti fra Cyril e suo padre, autoritario e distaccato: il ragazzo gli rinfaccia di vivere un matrimonio senza amo-

re, ormai trasformatosi in una separazione di fatto.



Un elemento centrale dei libri da cui è tratto il film è che l'aspetto di Tata Matilda migliora con il modificarsi degli atteggiamenti dei bambini. Quando entra per la prima volta in casa, viene descritta dalla Brand "con due protuberanze pelose, un unico sopracciglio, un dente sporgente e un naso che sembrano due patate". I cambiamenti nel volto della tata a volte sono talmente impercettibili che persino il pubblico ha difficoltà a notare le differenze tra una scena e l'altra. Sono gli animali a notarle per primi: il signor Edelweiss, che emette strida rauche, e uno dei maialini, che lancia una strizzatina d'occhio a Tata Matilda. I produttori non tentano neanche di spiegare tali cambiamenti e preferiscono rifarsi a un popolare proverbio norvegese, secondo cui "chi è amato è sempre bello". Dal punto di vista registico, è stato necessario approntare una tabella molto dettagliata con i momenti precisi in cui si verificano i vari mutamenti, perché costumisti, truccatori, parrucchieri, assistenti alla regia conoscessero il punto esatto in cui fermare le riprese e apportare i cambiamenti.

Nei titoli di coda i personaggi e i luoghi del film ritornano sotto forma di disegni animati, aggiungendo ancora un po' di divertimento alla visione.

SPUNTI DI RIFLESSIONE

- Pochi minuti prima dell'arrivo di Tata Matilda, oltre la porta compare la figura di un'altra persona. Di chi si tratta? Perché secondo te gli autori hanno avuto questa idea?
- In quale carattere dei cinque ragazzi protagonisti ti ritrovi di più? Qual è invece il tuo animale preferito?
- È più divertente la scena del nuoto sincronizzato dei maialini o il viaggio in side-car a Londra?
- Che cos'è secondo te il *grande botto* di cui parla il titolo?

PERCORSI DIDATTICI

- Dopo aver visto *Tata Matilda* (2005), individua le somiglianze e le differenze indicate nell'analisi.
- La giornalista Paola Casella (in *Europa*, 05/06/10) ha scritto che "Tata Matilda è la 'cugina brutta' (ma anche molto più divertente) di Mary Poppins, a metà fra la baby-sitter e la strega". Sei d'accordo? Perché?
- Il Ministero della Guerra è un edificio di fantasia, ma il Big Ben, Trafalgar Square e Buckingham Palace sono tra i luoghi e monumenti più famosi di Londra. Raccogli alcune informazioni su di essi.

a cura di *Silvia Savoldelli*

LOMBARDIA CINEMA RAGAZZI
ANNO SCOLASTICO
DUEMILADIECI&DUEMILAUNDICI

FILM PROPOSTI
dai 12 anni

14 KILÓMETROS

FANTASTIC MR. FOX

ROBIN HOOD

L'UOMO CHE VERRÀ



Età consigliata dai 12 anni

14 KILÓMETROS

Regia Gerardo Olivares **Origine** Spagna, 2007
Durata 95' **Distribuzione** Bolero Film

Violeta, Buba e Mukela sono tre giovani provenienti da paesi diversi dell'Africa subsahariana. La ragazza vive in un villaggio costiero del Mali, dove viene venduta (per dieci mucche) come moglie a un vecchio lascivo, che l'aveva già molestata da bambina. Buba fa il meccanico a Niamey, capitale del Niger; maltrattato dal padrone che lo paga quando gli capita, sogna il calcio, spronato dal fratello Mukela, disoccupato, che ha già tentato inutilmente la fuga. L'assenza di futuro, la miseria li spingono a tentare il viaggio disperato verso l'Europa, dopo aver venduto il poco che possedevano. I loro destini s'incrociano sugli omnibus straripanti di cose, uomini e animali che li portano verso nord: da Agadez al deserto del Teneré, dove si ritroveranno soli e perderanno l'orientamento girando in tondo; Mukela muore, gli altri due saranno salvati dai Tuareg. Le forze, anche psicologiche, vengono meno, polizie di mezza Africa li bloccano, verranno divisi, ma la fuga continua; l'Algeria attraverso Tamanrasset, fino al Marocco, da Oujda ad Asilah, dove si ritroveranno e una barca li traghetterà verso la costa spagnola. Anche qui dovranno correre, scappare: la Guardia Civil li cerca, li vede, si accosta… È finita, il sogno muore. Buba riapre gli occhi, le mani in alto in segno di resa: dov'è la guardia? Corri, Violeta, corri, il sogno continua.

14 chilometri separano l'Africa dall'Europa: la misura dello stretto di Gibilterra, una linea sottile tra la realtà e il sogno di sfuggire alla miseria e alla violenza che si manifesta in diversi modi come un destino quotidiano, raggiungendo un'Europa opulenta "dove nessuno muore di fame". Dopo tre anni di attesa (il film è del 2007) giunge sugli schermi italiani il secondo lungometraggio di Gerardo Olivares, documentarista spagnolo, già autore di un altro ritratto africano, ***Il grande match***, di cui mutua alcuni temi (il deserto, il calcio); questa volta pone al centro del suo lavoro il tremendo viaggio verso l'ignoto affrontato dai clandestini africani che riempiono le barche che solcano il Mediterraneo, di cui tanto si parla nei notiziari, giornali, cronache politiche e non. Protagonisti diventano tre giovani e l'Africa. All'Autore non interessa l'Europa e la sorte che li attende; in chiusura vediamo solo qualche inquadratura di Tarifa, la città andalusa dove sbarcano. È l'Africa in primo piano, con la sua natura immensa, i grandi spazi incontaminati, filmati con stile documentaristico, che strappa ammirazione e paura per una natura che avvolge e respinge a un tempo, come sanno da sempre i Tuareg, che spiegano a Buba: "il turbante è il nostro sudario e la sabbia che lo ricopre proviene dal deserto che ci ha visto venire al mondo".
In questo universo splendido e crudele si dipana in montaggio alternato la storia di tre ragazzi, provenienti dal cuore dell'Africa nera, la più povera. Come tutti i giovani sognano un futuro che per loro non c'è. Nessuna prospettiva per Buba, aspirante calciatore, che dopo il lavoro di meccanico, svolto con impegno e col sorriso pronto per tutti, ha un solo desiderio: correre ad allenarsi. Infila il pallone nello zaino e via verso una nuova vita! Sorte



ancora più nera per Violeta, preda dello stesso vecchio che la insidia dall'infanzia. L'aiuto di un'amica è provvidenziale. "I sogni hanno gambe e possono camminare", dice la frase di lancio del film. Ed è un cammino interminabile quello filmato e raccontato dal regista, attraverso la fuga dei due ragazzi (Mukela muore poco dopo l'incipit), che si perdono nel deserto, che accoglie ma non soccorre, si ritrovano, cominciano a conoscersi e a sostenersi a vicenda, scoprendo il significato della solidarietà, dell'amore e della disperazione. Divisi tra l'ignoto e il desiderio di tornare a casa, rassegnarsi: il biblico piatto di lenticchie potrebbe bastare in certi momenti.

L'Autore fonde mirabilmente la sua esperienza nel documentario con la capacità di rendere l'odissea tragica, senza epica alcuna, degli ultimi di questa terra. Alterna, quindi, le riprese dell'abbagliante deserto sconfinato con l'uso della camera a mano, stretta sui volti, di Buba e Violeta in primis, impassibili, rassegnati, coperti di sabbia, disidratati, sui piedi e sulle scarpe che un migrante ha dovuto farsi con due bottiglie di plastica, racconta piccoli episodi, ci fa conoscere l'inferno della rete dei *passeurs*, la corruzione della polizia che a ogni posto di blocco bisogna blandire con mazzette, i falsificatori di passaporti, fino ai traghettatori (Caronte?) che stipano su barche simili a bare una folla di disperati.

Nessun pietismo, lo sguardo si tiene a giusta distanza, partecipe ma discreto; si problematizza, anzi, la fuga continua attraverso le parole dei nomadi: "Voi danneggiate l'Africa. Il futuro deve essere qui". Preme al regista, anche sceneggiatore, parlare con chiarezza al pubblico, che aiuta a seguire questo viaggio della speranza con animazioni grafiche, perché anche noi possiamo sentire la sabbia del deserto che ci penetra, l'amarezza, la divisione dell'animo tra il sogno, l'ignoto e il bisogno di radici. Se un appunto si può fare è l'aver sacrificato a questo bisogno di chiarezza, per il doppiaggio uniforme della versione italiana, la molteplicità delle lingue africane. La realtà del continente è ben più complessa: nel film tutti sembrano capirsi al volo. Scelta motivata e accettabile, comunque.

Essenziale in questo film l'importanza delle location, l'itinerario di viaggio sottolineato dalla grafica, didascalica forse, ma molto efficace, alle soglie della poesia attraverso le molte riprese aeree e una fotografia giustamente estetizzante di tramonti e paesaggi mozzafiato, non solo preda dei cataloghi turistici. Curato esteticamente anche nella composizione delle inquadrature; si vedano le primissime scene delle due ragazze, Violeta e l'amica, al fiume a lavare il bucato: immediato il richiamo a certa pittura moderna per l'insieme, i colori dello sfondo, delle ceste della biancheria, degli abiti delle due giovani.

È un film straziante e gentile, delicata storia di giovani, toccante dramma sociale e poesia. Perché, conclude il regista con le parole della scrittrice spagnola Rosa Montero "Continueranno a vivere e a morire, non c'è muro capace di contenere un sogno".

SPUNTI DI RIFLESSIONE



- Spesso i telegiornali trasmettono la notizia di sbarchi di clandestini sulle nostre coste. È un problema dei paesi affacciati sul Mediterraneo. Sapevi già, avevi visto altri film, documentari, sentito racconti sulle difficoltà di viaggi della speranza che possono durare anni?
- Quando incontri un "viso nero" che cerca di venderti un giornale, che gestisce un negozio, hai mai avuto la curiosità di conoscere la sua storia?
- Ti sembra raccontata con realismo la vicenda dei migranti o con una visione di parte?
- Prevale l'amarezza del dover lasciare le proprie radici, gli affetti, la casa, o il piacere dell'avventura?
- La cura figurativa, la bellezza del paesaggio, l'uso delle tecniche di ripresa tipiche del documentario ti sembrano adatte al tema drammatico, teso a illustrare e, soprattutto, a denunciare la tragedia di tanti popoli? O rischiano di essere fini a se stesse, catalizzando l'attenzione verso un estetismo egoista?
- È evidente la simpatia del regista per i suoi protagonisti. L'ha saputa trasmettere agli spettatori? Quando dalle masse l'attenzione si sposta agli individui, non è più questione di numeri, ma di madri, padri, sorelle…

PERCORSI DIDATTICI

Tutto il film è teso a porre in primo piano i problemi dell'Africa: continente e popoli.
Molte le piste di approfondimento possibili.

- Analisi geografica, naturalistica, dell'itinerario percorso dai due giovani.
- Analisi delle diverse situazioni politiche interne, degli interessi internazionali in gioco, dei problemi legati alle forme di governo dei singoli stati, all'eredità lasciata dal colonialismo.
- Come aiutare un continente ricco di risorse naturali, ma che sta tuttavia morendo?
- Il mondo del volontariato e del no profit.
- Voci contro: "Voi danneggiate l'Africa, il futuro è qui", dicono i Tuareg.
- *La carità che uccide*, un best seller di Dambisa Moyo, africana dello Zambia, una delle cento personalità più influenti del mondo, secondo *Time*. Non oboli, per sgravarsi la coscienza dopo la decolonizzazione, ma investimenti. Come fa la Cina, pur cercando profitti.
- Turismo ricco: sviluppo o sfruttamento?
- Un sito internet, in lingua francese, molto interessante: www.africultures.com, letteratura, musica, cinema, storia, avvenimenti legati al mondo africano, in Africa e nel mondo.

a cura di *Carla Delmiglio*

Età consigliata dai 12 anni

FANTASTIC MR. FOX

Titolo originale Fantastic Mr. Fox
Regia Wes Anderson **Origine** Usa/Gran Bretagna, 2010
Durata 88' **Distribuzione** 20th Century Fox

Mr. Fox è un onesto ladro di galline, tra i più bravi nel suo mestiere, è un ottimo atleta, è simpatico, divertente. In una parola, brillante. Ha molto seguito tra gli animali del villaggio, che diverte e stupisce con continue battute e gag spassose. Un giorno, però, la fidanzata volpe, di cui è molto innamorato, gli dà una notizia che cambierà di punto in bianco la sua vita: presto diventerà papà. Mr. Fox decide, allora, di mettere la testa a posto, di diventare un villico onesto e di affrontare la vita con più responsabilità e maturità. Diventa giornalista e autore di una piccola rubrica del giornale del villaggio. Ma la volpe è insoddisfatta. La rubrica non viene letta da alcuno dei suoi amici ed è a malapena conosciuta dagli abitanti del villaggio. Passato così dallo status di star, con tanto di gestualità holliwoodiane e ammiccamenti imbalsamati, a quella di Mr. padre-di-famiglia, villico onesto e responsabile, Mr. Fox decide di affidare all'istinto contemporaneo del possedere la sua riqualificazione nella società. "Il lupo perde il pelo ma non il vizio", come dice il proverbio, e così, per pagare i debiti accumulati, la volpe sarà costretta, con rinnovato interesse per la vita, a sfruttare le sue migliori doti di cacciatore di galline per affrontare le spese di una vita troppo lussuosa, ma soprattutto per ritrovare un se stesso ormai datato dalla crisi di mezza età, con inaspettate conseguenze…

Toni caldi e ambientazione da campagna inglese, aria frizzante e gusto un po' retrò accompagnano questa ultima produzione dell'ormai noto regista Wes Anderson. Questa volta la scelta dell'eccentrico autore americano è ricaduta su una storia di animali, volpi frustrate dalla crescita e dall'obbligo di abbandono degli istinti primordiali. L'origine della storia va rintracciata nell'omonima produzione letteraria *Fantastic Mr. Fox* di Roald Dahl (*I Gremlins*, *James*, *La fabbrica di cioccolato*), rispetto alla quale, però, il film di Anderson mantiene un'impronta indipendente, svincolandosi dalle rigidità di una corretta traduzione intersemiotica e abbandonandosi alle più concrete ed efficaci esigenze di copione. Amplia il testo e inserisce personaggi nuovi, mantenendosi fedele alle ricorrenze narrative e formali della propria cinematografia, ormai palesi e sempre in evoluzione, che hanno appunto conferito ad Anderson il titolo di autore. L'attenzione è nuovamente focalizzata sulla crescita e sulle dinamiche familiari che tale inarrestabile scadenza innesca. Nuovamente, sia nel senso di 'ancora una volta', 'di-nuovo', in maniera ricorrente, sia nel senso di 'differentemente', 'in maniera nuova', più matura rispetto al passato. La filmografia di Anderson, infatti, sembra servire più al regista che non al pubblico per riflettere, raccontare e affrontare i difficili passaggi all'età adulta. In effetti, il mondo infantile non viene quasi mai raccontato, se non sotto forma di riassunto o di flashback. Mentre l'epicentro narrativo, l'elemento critico è sempre la maturazione, più o meno riuscita, di personaggi assurdi, strampalati, pieni di fissazioni e capaci di azioni inspiegabili. In questo *Fantastic Mr. Fox* vengono affrontati il tema della crescita e le dinamiche familiari con rinnovato vigore rispetto ai pre-

cedenti *Le avventure acquatiche di Steve Zissou* e *Il treno per Darjeeling*, e ritrovata la forza dislessica dei *Tenembaum*.



La storia è sempre la stessa, un simposio sulle quattro mura domestiche (anche quando diventano cave di alberi), in cui il padre di famiglia è tripartito tra affettività, cinismo e istinti primari, la moglie è lo stereotipo della femminilità che si ritrova nella maggior parte dei film di Anderson, e formalizzato nell'espressività pittorica, mentre il figlio, incapace e inetto, incarna tutte le paure dei genitori e tutto ciò che questi non vorrebbero fosse o diventasse, in un verso ribaltato e tipicamente andersoniano. Il padre, costantemente in bilico tra egoismo, cinismo e tardo sentimentalismo è una figura dai tratti indefiniti, dotato di una morale ambigua e continuamente altalenante. Sempre estremamente presente, per non dire invadente, muove le fila delle dinamiche familiari, o fingendosi malato come accade nei *Tenembaum* o enfatizzando la propria assenza con uno stuolo molto ingombrante di valigie ne *Il treno per Darjeeling*. La forza e la prepotenza di una figura di riferimento maschile, che qui diventa buffa nella sua ossessione per i passamontagna, genera nei figli l'impossibilità all'azione, l'assenza di comunicazione e l'inettitudine.

Nel caso di Mr. Fox, poi, la realtà viene peggiorata da istinti animaleschi ancora più forti e giustificati proprio dalla natura dei protagonisti. "Siamo animali selvaggi" ripete Mr. Fox nel corso del film, quasi a voler giustificare le proprie azioni, a rivendicare la diversità dall'essere umano che gli conferisce il diritto di saccheggiarne e depredarne il lavoro. È in queste differenze che si costruisce, tra le varie, il cinema di Anderson, diversità che spesso producono incompatibilità, mancanza di comunicazione e distanza. Quella, per esempio, generata dall'assenza di un padre che ritorna solo dopo anni e che non riesce a colmare il vuoto lasciato, creando una lontananza emotiva forse peggiore di quella fisica. La distanza tra *Steve Zissou* e l'unico essere, l'animale selvaggio, lo squalo, in grado di redimere e riesumare l'eroe di un tempo. In *Fantastic Mr. Fox*, invece, l'incontro con l'animale selvaggio (grandissimo topos del cinema americano) è, al tempo stesso, ridimensionato e ribaltato dal fatto che ad affrontare l'animale selvatico questa volta è un altro animale, solo più civile.

Le battute sono graffianti e brillanti, l'estetica un po' da videogame è tipica della stop motion a passo due, ma le carrellate e i movimenti della macchina da presa sono riconoscibili e riconducibili al regista indipendente tra i più apprezzati del cinema contemporaneo.

SPUNTI DI RIFLESSIONE

- La volpe è un mammifero diffuso in tutto il mondo, in particolare nell'emisfero settentrionale. Le sue dimensioni possono variare tantissimo così come le specie e, in funzione di queste, anche i colori. A che specie appartiene Mr. Fox? Cosa mangiano le volpi? Qual è il comportamento della madre nei confronti dei piccoli? E quello del padre nei confronti della "famiglia"? È corretto parlare di "famiglia" quando si tratta di animali?
- La volpe è una figura che appartiene all'immaginario comune. Non è insolito trovarla nelle favole, nei cartoni animati o addirittura nelle filastrocche o nei detti proverbiali. Nella mag-

gior parte dei casi, però, qual è la visione che questi ne danno? È una visione positiva o negativa? Quali sono le caratteristiche che si potrebbero attribuire a tale animale e perché?



- Perché Mr. Fox, a un certo punto del film, decide di cambiare casa? Quale significato simbolico acquisisce il passaggio in una casa costruita su un albero rispetto a una scavata sottoterra, come quella che aveva precedentemente, e perché l'acquisto è così caro?
- Qual è il rapporto tra Mr. Fox e il figlio Ash? Qual è il nuovo sport, una via di mezzo tra cricket e baseball, in cui Ash e il cugino Kristofferson si cimentano? Quali sono le regole? Quanto Ash si dedica a questo sport perché il padre si accorga di lui?

PERCORSI DIDATTICI

- Rispetto all'originale, l'omonimo libro per bambini di Roald Dahl, quali modifiche sono state effettuate nella trasposizione filmica? In che modo e in quale misura varia la storia e vengono modificati i caratteri dei personaggi? Quali sono le caratteristiche del linguaggio audiovisivo da una parte e di quello scritto dall'altra e, in funzione di ciò, quali sono i cambiamenti necessari da apportare affinché un film rispetti l'anima del libro dal quale viene tratto?
- Da sempre, quando si racconta una storia di animali, c'è la tendenza all'antropomorfizzazione, ossia all'attribuzione di caratteristiche e qualità umane agli esseri animati. Tale procedimento ha una lunga tradizione sia nell'arte che nella letteratura, da Esopo ai libri di C. S. Lewis, da Rudyard Kipling a Lewis Carroll. Cercare altri paralleli e trovare per ogni animale le componenti caratteriali e la personalità che meglio gli si addice.
- Nel film vi è una marcata differenza tra superficie e sottosuolo. Anche questa bipartizione ha radici lontanissime, fino ad arrivare alle recenti produzioni, sempre in animazione, come *Arthur e il popolo dei Minimei* e *Giù per il tubo* (anche questo fatto con la tecnica della stop motion). Ma in Mr. Fox, la superficie rappresenta un passaggio, un cambiamento di status. Spiegare in che termini e confrontare i differenti significati.
- Dal punto di vista estetico quali sono le caratteristiche che presenta l'animazione in stop motion rispetto a quelle generate dall'animazione in 3D. Quali sono le differenze visive tra questa produzione e quelle, per esempio, targate Pixar o PDI?

a cura di *Valeria De Rubeis*

Età consigliata dai 12 anni

ROBIN HOOD

Regia Ridley Scott **Origine** Usa/Gran Bretagna, 2010
Durata 148' **Distribuzione** Universal

Francia nel 1199. Robin Longstride è un arciere esperto al seguito dell'esercito del Re Riccardo I d'Inghilterra. Alla morte di questi in battaglia si trova a dover riportare la corona in Inghilterra fingendosi Sir Robert Loxley, ucciso in un agguato.
Assolto questo compito, si reca a Nottingham dove incontra il padre e la moglie di Loxley, Marion della quale si innamora. Fingendosi marito di quest'ultima per volere di Sir Walter Loxley (padre di Robert), lotta contro le ingiustizie e la corruzione del nuovo re Giovanni (fratello di Riccardo) che, messo da parte Guglielmo il Maresciallo – fidato consigliere di Riccardo – e seguendo i suggerimenti di Sir Godfrey (che si professa suo amico, ma sfrutta questa posizione per tradire l'Inghilterra e consentirne l'invasione da parte del Re di Francia Filippo), dà vita a un regno di terrore e centralismo, imponendo alte tasse e punendo i nobili che si rifiutano di pagare iniqui tributi.
La divisione dei nobili inglesi e il conflitto con la corona (de facto una guerra civile) spianano la strada all'invasione francese. Ma Robin, che ha scoperto la trama di Godfrey, riesce a riunire i nobili intorno alla promessa di una carta (la famosa Magna Charta) nella quale il regno riconosce diritti e libertà ai sudditi, in una mediazione di poteri unica nel suo genere.
L'invasione francese è respinta, Godfrey ucciso e Robin conquista l'amore di Marion. È la fine del film e l'inizio della leggenda: Robin Longstride diviene suo malgrado fuorilegge e costretto a vivere nei boschi.

Il *Robin Hood* di Ridley Scott finisce dove cominciano i tanti film sul personaggio. Il regista propone la storia dell'arciere al servizio di Re Riccardo prima che diventi il fuorilegge della leggenda. In un arco temporale che va dal 1199 (morte di Riccardo I *Cuor di Leone*) al 1215 (anno della firma della *Magna Charta* a Runnymede), in un'Inghilterra tormentata da una guerra civile, da ingiustizia e corruzione, Robin Longstride riesce a dare speranza al popolo e alla nobiltà, a guidarli verso la difesa epica della Madrepatria contro il nemico di sempre (la Francia), a restituire al Regno onore e splendore.
La ricostruzione del paesaggio e del clima storico realizzata da Scott è quasi maniacale. La grandiosità dei castelli, la vastità delle foreste, campi, villaggi, chiese, perfino un mulino ad acqua funzionante… Il film è maestoso anche nelle scene di combattimento, dall'assedio in Francia, alle scorribande di Sir Godfrey nel nord dell'Inghilterra contro i baroni inglesi, fino all'epico sbarco dei francesi sulle coste dell'Inghilterra che ricorda *Salvate il Soldato Ryan*. Le riprese – ricche di dettagli – sono state relizzate con ben nove mdp normali, una Steadycam e una Wescam, oltre che con un sapiente uso dell'elicottero per inquadrare dall'alto 1500 comparse e oltre 100 cavalli.
Russel Crowe è un Robin Hood quasi perfetto, nella fisicità e nell'animo. La sua abilità nel cavalcare e nel maneggiare le armi medievali, unite a una preparazione scrupolosa al ruolo

hanno contribuito a rendere la forza di questo personaggio epico. È un uomo duro, di poche parole, con un innato senso di lealtà e giustizia. Combattere soprusi fa parte del suo animo. E da arciere diviene leader, simbolo di libertà e giustizia.



Cate Blanchett è una Lady Marion ferrea e "maschile" nella gestione delle terre lasciate dal marito partito per la guerra, materna nell'accudire il vecchio padre del marito, Sir Walter Loxley, amico del padre di Robin che, cieco, capisce subito il valore dell'arciere sostenendolo nella sua lotta. Il rapporto tra Lady Marion e Robin nasce da esigenze "pratiche" perché all'epoca esisteva una legge secondo la quale, se il marito di una nobildonna fosse morto senza lasciare un figlio maschio, i possedimenti sarebbero tornati alla corona. Ecco perché Sir Walter (uno splendido Max von Sydow) incoraggia Robin a "recitare" fino in fondo la parte del figlio morto. La Marion di Scott non è la timida e sottomessa fanciulla rassegnata in attesa dell'amore conosciuta in altri film, ma una donna coraggiosa che accetta di assumersi il ruolo di capo villaggio.

William Hurt interpreta il ruolo di Guglielmo il Maresciallo in modo asciutto. Questi è un personaggio storico di grande importanza, vero architetto della realizzazione della *Magna Charta*. Confidente e consigliere di Re Riccardo I, allontanato dal fratello di questi, capisce la gravità della situazione e agisce per riportare l'Inghilterra, e soprattutto i nobili (spina dorsale del regno) al loro ruolo. Guglielmo e Sir Walter sono amici di Thomas Longstride, padre di Robin – autore della *Carta della Foresta*, documento che illustrava i diritti e i privilegi dell'uomo comune (proteggendolo dagli abusi dell'aristocrazia), antesignano della Magna Charta –, ucciso dal predecessore di Riccardo (Enrico II) davanti agli occhi del piccolo Robin perché ritenuto un traditore proprio per aver redatto quel documento. Un omicidio che Robin ricorda in maniera sempre più nitida e che contribuisce a motivare il suo impegno per la causa della libertà. Robin è l'erede di Thomas Longstride, e la *Magna Charta* l'erede della *Carta della Foresta*; Sir William e Sir Walter i "padri" fondatori che, aiutando Robin, si riscattano dal senso di colpa per aver lasciato solo il ragazzo dopo la morte del padre.

Sir Godfrey (Mark Strong) – cattivo, doppiogiochista, approfittatore – è amico del Re Giovanni, ma anche intimo del Re di Francia Filippo. È un personaggio dalle mille facce, il vero cattivo della storia. Il suo ruolo, per certi versi, è quello della nemesi di Robin. Danny Huston e Dame Elieen Atkins sono Re Riccardo I e la Regina Eleonora di Aquitania, madre del Re e del Principe Giovanni (futuro Re d'Inghilterra). Il primo rispecchia il personaggio storico che partecipò alla Terza Crociata (1189-1192), detta anche crociata dei re. Fu fatto prigioniero e sulla strada del ritorno in Inghilterra affrontò l'assedio di alcuni castelli in Francia, che nobili locali – in sua assenza – avevano sottratto al suo possesso, trovando la morte nell'assedio di Chalus nel 1199. Eleonora di Aquitania, la regina madre, alla morte del figlio prediletto Riccardo, tenta in tutti i modi di rendere il fratello Giovanni "degno" del trono, senza peraltro riuscirci. Comprende fin da subito la gravità della situazione e i pericoli che il regno corre da parte della Francia, e si muove dietro le quinte per contribuire al successo di Sir William e dei nobili, anche in contrasto con il suo stesso figlio.

I cinque personaggi cari alla leggenda di Robin Hood sono lo Sceriffo di Nottingham (solitamente presentato come il vero nemico di Robin Hood e in questo film tratteggiato come un

burocrate approfittatore), Frate Tuck, personaggio ben poco "ecclesiastico", anzi in contrasto con la Chiesa ufficiale (che pretende tributi pesanti), vicino al popolo, e i tre compagni di avventura – Little John, Will Scarlett e Allan A'Dayle – che ben rappresentano i popolani del tempo dediti a balli e canti dell'epoca, accompagnati dal liuto.



Il film è interessante, godibile, grandioso. Un kolossal del calibro di Ben Hur, nel quale sono frequenti i richiami a *Il Gladiatore* e alle Crociate (*Kingdom of Heaven* che trattava della caduta di Gerusalemme). Del resto Scott ha affermato di amare profondamente i film storici e di aver affrontato un percorso storico passando dalla storia romana a quella medievale.

SPUNTI DI RIFLESSIONE

- Chi è il Robin Longstride? Un personaggio storico? Epico? Un simbolo?
- Robin Hood è stato protagonista di molti film. Quali sono le differenze principali tra i film del passato e questo di Ridley Scott?
- Robin Longstride è un uomo che della lealtà, della fedeltà e dell'onore fa i suoi punti di riferimento: tu che ne pensi? Sono solo valori del passato o possono essere anche attuali?
- La vita nel Medioevo era dura, il cibo non sempre certo, gli agguati e le guerre dietro l'angolo. Pensa alle differenze tra il modo di vivere di allora e di oggi.
- La *Magna Charta* è il più antico embrione di "costituzione" che si ricorda nella storia. Come ha cambiato il rapporto tra regnanti e popolo? Tra istituzioni e società?
- Marion è un esempio di donna forte e tenace. Ma qual era il ruolo della donna nel Medioevo?
- Nel Medioevo tutti gli uomini liberi portavano le armi. Portare le armi era un tratto distintivo della condizione di uomo libero. Secondo te era un fatto positivo? Come mai oggi gli uomini liberi in Europa non portano le armi se non in casi eccezionali?
- Il tradimento è una costante nella storia. Quali sono stati i più grandi traditori? Perché si tradisce?
- I personaggi tratteggiati da Scott nel suo *Robin Hood* sono di diversa estrazione sociale, appartenenza etnica e ruolo. Cogli le differenze e contestualizzale se riesci nell'organizzazione della società medievale.
- Cosa ti ha colpito maggiormente della vicenda?

PERCORSI DIDATTICI

- Il Regno di Inghilterra: dall'invasione Normanna di Guglielmo il Conquistatore alla *Magna Charta*.
- Francia e Inghilterra: rivali per tutto il Medioevo. Fai una ricerca sulla nascita delle rivalità tra i due Regni e sugli sviluppi di questi nel corso del Medioevo.
- In molti hanno cercato di "invadere" le isole britanniche nel corso della storia ma soltanto Guglielmo il Conquistatore ci è riuscito fino in fondo. Fai una ricerca sulle tentate invasioni del suolo britannico, l'ultima delle quali voluta da Hitler durante la Seconda Guerra Mondiale.
- Fai una ricerca su Robin Hood come personaggio tratteggiato dalla letteratura e dal cinema.

a cura di *Filippo Bascialli*

Età consigliata dai 12 anni

L'UOMO CHE VERRÀ

Regia Giorgio Diritti **Origine** Italia, 2009
Durata 117' **Distribuzione** Mikado

Inverno 1943. Sull'Appennino bolognese, alle pendici del Monte Sole, Martina, una ragazzina di appena otto anni, chiusa in un mutismo da quando è morto il fratellino appena dato alla luce, vive insieme ai genitori di origine contadina. L'esercito tedesco ha occupato il territorio e fa incetta, entrando nelle case degli abitanti del luogo, dei beni di prima necessità come il bestiame, il vino, le uova, il latte. Le difficoltà e l'asprezza di uno stile di vita dedito al lavoro si moltiplicano con la presenza dei soldati.
Col trascorrere delle stagioni, l'avanzata degli Alleati e le azioni di disturbo dei partigiani, spesso figli o nipoti dei contadini, causeranno nella zona una rappresaglia senza precedenti da parte delle truppe tedesche. Giunti a settembre, la mamma di Martina, nuovamente incinta, dà alla luce un bambino. All'indomani del lieto evento la piccola esce di casa e scorge poco distante un'abitazione in fiamme, va a cercare il padre, il quale dà l'allarme. Donne, bambini e anziani devono andare a rifugiarsi in chiesa: gli uomini devono nascondersi nel bosco. Di lì a poco hanno inizio i rastrellamenti: gli abitanti rifugiatisi in chiesa, vengono fatti uscire, trascinati in un cimitero e sterminati. Rimasta illesa, Martina riesce a fuggire dalla chiesa, fa appena in tempo a tornare nella propria abitazione e a portare in salvo il neonato…

Nel semibuio del primo piano di un casolare, stanze con letti sui quali ricadono coperte mal piegate, cassetti semichiusi, porte di armadi spalancate. La macchina da presa si fa largo tra le camere, scrutandone silenziosamente ogni angolo. È il piano-sequenza con cui si apre il secondo lungometraggio di Giorgio Diritti, ***L'uomo che verrà***, risultato di un lungo lavoro preparatorio di ricerca e documentazione, di interviste ai sopravvissuti, partigiani e contadini. Dopo aver esordito con ***Il vento fa il suo giro***, una pellicola ambientata in un borgo montano della provincia di Cuneo, il regista emiliano torna alle proprie origini, ai paesaggi dell'Appennino bolognese, che nel settembre del 1944 furono teatro di un efferato eccidio noto come la strage di Marzabotto. L'Italia di allora era divisa in due dalla linea gotica, costruita dall'esercito tedesco a partire dal luglio 1943 per impedire che l'esercito Alleato raggiungesse la pianura padana o, comunque, per rallentarne l'avanzata. Si trattava di una linea fortificata di resistenza, costituita da una serie di difese tracciate lungo i crinali dell'Appennino, che sfruttava le caratteristiche morfologiche delle montagne.
Nell'estate del 1944 il tratto orientale della linea gotica fu investito dall'armata britannica e le forze tedesche dovettero arretrare, attestandosi su una nuova linea fra Imola e Faenza, sull'estrema propaggine nord dell'Appennino tosco-emiliano, a una ventina di chilometri dal capoluogo felsineo. A Marzabotto era forte la presenza della brigata partigiana Stella Rossa. Per contrastarne le azioni, per ordine del generale Kesserling, le truppe naziste, guidate da Walter Reder, rastrellarono e uccisero barbaramente, nella sola vallata di Monte Sole, oltre settecento innocenti, tra cui donne, bambini, anziani.



Allievo di Ermanno Olmi, di cui ha frequentato la scuola non scuola *Ipotesi Cinema*, Giorgio Diritti ha fatto propria la lezione del maestro e con *L'uomo che verrà* racconta la guerra vista dal basso, dal punto di vista di chi il conflitto l'ha vissuto e subito nella quotidianità.
Idealmente il film è diviso in due parti. Nella prima la narrazione segue lo stile di vita di una famiglia di contadini, scandita dalla ciclicità delle stagioni. Sin dalle prime ore del mattino la suddivisione del lavoro segue regole precise, ogni gesto costituisce un rituale che si ripete, uguale a se stesso, ogni giorno dell'anno.
La vita di una borgata contadina non conosce tregua, e ai genitori non resta molto tempo per accudire i figli. La sera, riuniti davanti al fuoco, gli uomini lamentano le difficoltà economiche del momento, raccontano le esperienze avute, chi in mare, chi in altri luoghi. I giovani si ritagliano qualche istante di svago, un ballo, magari nello scantinato adibito per l'occasione, prima di essere scoperti dagli anziani. La seconda parte, invece, documenta la progressiva efferatezza della furia nazista contro l'intera popolazione.
La lentezza del racconto, che consente allo spettatore di immergersi nella vicenda gradualmente, subisce una brusca accelerazione nella parte conclusiva.
Per raccontare tutto ciò, Diritti opta per l'uso del dialetto (anche se nelle prime battute l'interazione tra attori professionisti e non affatica un po' il racconto), e lascia i dialoghi dell'esercito e i loro ordini in tedesco senza traduzione, rendendo appieno la sensazione di estraneità e di disagio provata dagli autoctoni nei confronti delle truppe di occupazione.
Sullo sfondo dell'imminente tragedia la comunità contadina conduce la propria battaglia di resistenza quotidiana, cercando di nascondere il bestiame ai tedeschi per evitare che glielo sottraggano, soccorrendo i partigiani feriti, festeggiando i ragazzi che celebrano la prima comunione.
Il paesaggio ha un ruolo chiave nel documentare il repentino cambio di attitudine da parte dei soldati verso i civili, egregiamente ripreso nei colori che segnano il passaggio delle stagioni, dai verdi cupi ai dorati estivi, alla semioscurità del sottobosco.
D'un tratto, quel paesaggio familiare, quel microcosmo dove è il ritmo della natura a dettare legge, verrà totalmente sconvolto, in un impari confronto tra braccianti affamati e indifesi e soldati addestrati alla violenza. Quei luoghi conosciuti dai propri abitanti, ritenuti sicuri, l'abitazione, il sagrato, la chiesa, si trasformano in trappole mortali. L'unica possibilità è ripararsi nel bosco, non privo di insidie, che costituisce un prezioso riparo, permettendo di disperdere le proprie tracce.
Affidandosi al potere evocativo delle immagini, Diritti sospende ogni giudizio per raccontare la vicenda attraverso lo sguardo di Martina, mostrando, per così dire, il lato umano della guerra e del nemico. Non mancano, infatti, momenti in cui un soldato scherza e gioca con la ragazzina, del resto anche un partigiano la prende in braccio, ponendola in sella al proprio cavallo, tanto da indurla a pensare, che l'unica differenza tra tedeschi e "ribelli", sia che questi ultimi vestono in maniera a lei più familiare.
L'uomo che verrà rilegge la Storia dal punto di vista di chi, come ha suggerito il regista, come Martina ha osservato la tragedia "da dietro un albero", "da dietro un riparo", costretto a

guardare nella totale impotenza di fronte al brutale massacro. È in quello sguardo che risiede il senso profondo del film, che vi si riflette l'orrore di una violenza che non si può dimenticare.



SPUNTI DI RIFLESSIONE

- Chi è *L'uomo che verrà* del titolo?
- La vicenda è filtrata attraverso gli occhi di una ragazzina di otto anni. Ti sembra efficace dal punto di vista della narrazione?
- Sullo sfondo della Seconda Guerra Mondiale il film ritrae lo stile di vita di famiglie contadine scandito dal lavoro della terra, dove la natura ha la supremazia sull'uomo. Che impressione ti sei fatto di questo universo? Come sono i rapporti tra le differenti generazioni?
- Anche se c'è la guerra, i più giovani, appena è possibile, cercano un po' di svago, forse un modo per reagire alla drammaticità dei tempi. Cosa ne pensi?
- Per quali motivazioni l'esercito tedesco si trova sull'Appennino tosco-emiliano?
- Commenta l'atteggiamento dei tedeschi nei confronti degli abitanti. Cos'è una rappresaglia?
- Qual è il sentimento più diffuso tra la popolazione nei confronti dei soldati?
- Come sono accolti i partigiani dai contadini?
- Cosa rappresenta la chiesa per gli abitanti del luogo? Qual è il ruolo del prete?
- Commenta la determinazione di Martina nel portare in salvo il fratellino appena nato.
- Il film è un omaggio alle vittime della strage di Marzabotto. Le sequenze più violente sono funzionali a descrivere l'orrore di quell'eccidio? Qual è il significato del film?
- Cosa ti ha colpito maggiormente della vicenda?

PERCORSI DIDATTICI

- Conduci una ricerca sulla Seconda Guerra Mondiale in Italia, in particolare cosa accadde l'8 settembre 1943? Quali erano i rapporti tra Italia e Germania prima e dopo quella data? Prendi visione del film, *Tutti a casa*, di Comencini.
- Fai una ricerca sulla figura di Walter Reder.
- Per ulteriori approfondimenti sulla strage di Marzabotto, puoi visitare il sito dedicato a Monte Sole, dove è stata istituita una scuola di Pace con numerose attività didattiche e campi estivi.
- Se vuoi approfondire l'argomento, leggi: Luca Baldissara, Paolo Pezzino (a cura di), *Un massacro. Strage di civili a Monte Sole*, Il Mulino, 2009 e Luciano Gherardi, *Le querce di Monte Sole. Vita e morte delle comunità martiri fra Setta e Reno, 1898-1944*. E ancora, guarda il documentario, *Lo stato di eccezione* di Germano Maccioni.
- Estendi la tua indagine ad altri eccidi, come ad esempio, la strage di Stazzema.
- Conduci una ricerca sulla Resistenza e sulle formazioni partigiane.
- Svolgi una ricerca sui fatti più salienti accaduti nella tua regione, durante la seconda guerra mondiale, presta particolare attenzione al periodo in cui si svolge la pellicola, (dicembre 1943-settembre 1944).
- Confronta la descrizione della vita rurale di *L'uomo che verrà* con quella che appare nella pellicola di Ermanno Olmi, *L'albero degli zoccoli*.

a cura di *Luisa Ceretto*

LOMBARDIA CINEMA RAGAZZI
ANNO SCOLASTICO
DUEMILADIECI&DUEMILAUNDICI

FILM PROPOSTI
dai 14 anni

IL CONCERTO

DIECI INVERNI

INVICTUS

WELCOME



Età consigliata dai 14 anni

IL CONCERTO

Titolo originale Le concert **Regia** Radu Mihaileanu
Origine Francia/Romania/Belgio/Italia, 2009
Durata 120' **Distribuzione** Bim

Mosca, Teatro Bolscioi. L'orchestra prova un concerto di Mozart. Un uomo si avvicina per ascoltare. Si tratta di Andrei Filipov, trent'anni prima grande direttore d'orchestra del teatro, ridotto dal governo di Breznev, che aveva introdotto un rigido controllo ideologico e l'antisemitismo, a uomo delle pulizie. Nel lontano 1980 la polizia aveva interrotto bruscamente l'esecuzione del concerto per violino e orchestra in re maggiore n.35 di Cajkovskij e Andrei era stato licenziato come nemico del popolo. Si era infatti rifiutato di allontanare i musicisti ebrei, tra cui il suo amico Sacha. L'orchestra si era dispersa e i suoi componenti si erano ridotti a svolgere lavori semplici, alcuni erano tornati a suonare tra i gitani.

Forse, dopo tanti anni, è giunta l'ora del riscatto. Casualmente, nell'ufficio del direttore, Andrei trova un fax del Théatre du Chatelet che invita l'orchestra ufficiale del Bolscioi per un concerto. Subito concepisce un'idea che sembra folle: rintracciare i 50 musicisti di una volta e partire per Parigi spacciandosi per l'orchestra ufficiale. Lo sostengono e lo incoraggiano all'impresa la moglie e l'amico di sempre Sacha.

Ci sono pochi giorni per radunare tutti, preparare visti e passaporti falsi, contattare il direttore del teatro francese, Jean-Paul Carrère, e la violinista, star internazionale, Anne Marie Jacquet, che si scoprirà essere dalla nascita legata al gruppo. Si unisce in aiuto agli orchestrali Ivan, l'ex impresario comunista, non del tutto perdonato per la parte che aveva sostenuto nel loro licenziamento, ma che ora si rivela prezioso per dirimere e appianare l'aspetto strettamente contrattuale con il teatro francese.

Il sogno è portare a termine l'esecuzione del concerto interrotto.

Giunti fortunosamente a Parigi, gli orchestrali si disperdono con l'unico intento di fare soldi e disertano le prove. Andrei, sempre più preoccupato, contatta la giovane violinista Anne Marie, le svela la vera identità dell'orchestra e il suo senso di colpa nei confronti di Lena, la solista di trent'anni prima. La giovane rifiuta di suonare: è una violinista, non potrà mai essere "una seduta psicanalitica". Sacha interviene e le promette che, dopo il concerto, troverà finalmente i suoi genitori.

La sera seguente si compirà il "miracolo". Tutti sono presenti, anche se in ritardo. Perfino Ivan che riesce a bloccare in uno sgabuzzino il direttore del Bolscioi, arrivato a Parigi per una vacanza. Durante il concerto, in un crescendo di commozione, Andrei ricorda Lena e il marito di lei Isac, morti in un campo di concentramento, che avevano affidato la loro piccola Anne Marie allo stesso Andrei e a Sacha. La bambina era stata poi portata in Francia da una donna che le aveva fatto da madre e le era ancora vicina. Passato e presente si uniscono sulle note del compositore russo.



Il regista rumeno, ora trasferito in Francia, Radu Mihaileanu ha la rara capacità di presentare le tragedie individuali e storiche più drammatiche con un tocco di umorismo e di ironia. Vuole esaltare e celebrare la vitalità del popolo russo (in cui convivono le diverse anime, slava, ebraica e gitana) che, oppresso da un regime totalitario, è riuscito a mantenere la capacità di ridere e di aspirare alla libertà. L'umorismo nasce da un inganno (una sorta di beffa, come nella commedia dell'Arte) perpetrato a fin di bene in opposizione alla prepotenza del Male, dettato non dall'odio, ma dal sorriso, dal desiderio di farsi gioco dell'oppressore (nazisti o russi). Così nel film *Train de vie* un gruppo di ebrei inscena una autodeportazione e trasforma un treno abbandonato in treno tedesco con finti nazisti e finti deportati per raggiungere il confine. Anche l'attuale *Il concerto* gioca su un espediente (un fax trovato per caso) perché dei musicisti ebrei possano con l'inganno realizzare il sogno di riprendere a suonare.

Il film è ricco di sfaccettature e di contenuti ed è molto importante perché per la prima volta ci fa conoscere come gli ebrei siano vissuti per 40 anni sotto un regime totalitario, che neppure ha rispettato l'arte. I musicisti, bollati come "nemici del popolo" sono stati scacciati dal loro paese, mandati nei campi di lavoro, se non addirittura a morire in Siberia, costretti a lavori estranei all'arte (facchini, commessi, addetti alle pulizie, conducenti di ambulanze, doppiatori di hard movie), privati della musica in una condizione di povertà fisica e spirituale.

Il film si svolge al tempo attuale e l'ironia non risparmia alcuno. Sferzante la satira sulla società russa di oggi. Arricchiti mafiosi ostentano la loro ricchezza: si assiste così a un ricevimento di nozze con mille invitati, che termina in una volgare rissa tra guardie del corpo dei boss, sullo sfondo di ville sfrenatamente lussuose. Altri, rimasti legati all'ex partito, organizzano comizi, che andrebbero deserti se non venissero pagate le presenze. Il tutto in una dilagante amoralità.

Ben evidenziata la differenza culturale tra Oriente e Occidente, rappresentata da Ivan e dal direttore del teatro francese, ironicamente ridotto a macchietta.

I protagonisti del film accettano immediatamente l'invito del loro ex direttore; Parigi rappresenta il riscatto di trent'anni di sofferenze. Non hanno più gli abiti da concerto, gli strumenti che sono stati costretti a vendere, non hanno soldi, ma la musica è rimasta nel loro cuore come qualcosa di incompiuto, qualcosa che urge con prepotenza, che dà loro la forza di partire, forse di ricominciare.

Una volta giunti in Francia, ubriachi di libertà, gli orchestrali vengono però investiti da uno spirito goliardico e si disperdono per la Ville Lumière, disertano la prova. Il regista, con introspezione psicologica e ironia, ne segue alcuni: l'avaro che tenta di commerciare scatolette di caviale russo e telefonini cinesi, Ivan, l'antico impresario, comunista convinto, che vuole ritrovare vecchi amici di partito, ma le cose sono cambiate… Il film acquista un ritmo incalzante in un crescendo di trovate divertenti che contrastano con una vena melodrammatica parallela: la scoperta da parte della violinista-star del destino dei suoi genitori e il riacutizzarsi nell'animo di Andrei di antichi sensi di colpa. Ben giocata la scoperta della vera identità dei genitori della giovane. Secondo alcuni indizi, abilmente seminati nel corso

della storia, si è portati ad attribuirne la paternità ad Andrei, ma solo alla fine si scopre che era figlia di una coppia di amici, Lena e Izac.



Coinvolgente la sceneggiatura, ben scritta e ottima l'interpretazione degli attori, primo fra tutti Aleksei Guskov (Andrei) di cui si può cogliere ogni minimo moto dell'animo: attesa, paura, speranza fino a farlo proprio.
La grande serata della rivalsa, così attesa, inizia con tensione. Gli orchestrali sono in ritardo, il pubblico rumoreggia, Andrei sul podio… Anche noi siamo in tensione, anche noi temiamo che si risolva in un fiasco clamoroso. Anche noi, come Anne Marie piangiamo. Tutto sembra perduto. Ma improvvisamente, come d'incanto l'orchestra si ricompatta e alle prime note del violino di Anne Marie tutti sono di nuovo se stessi. Si sprigiona la musica, sempre più coinvolgente, ammaliante, impetuosa, che trascina i musicisti che danno finalmente libero sfogo al loro animo passionale e raggiungono la "suprema armonia", interrotta tanti anni prima, in una perfetta comunione fisica e spirituale. È la musica, vera protagonista del bellissimo film, a mettere uomini e popoli d'accordo.

SPUNTI DI RIFLESSIONE

- La musica parla un linguaggio universale, non necessita di traduzioni, va direttamente al cuore degli uomini ed è compresa da tutti.
- Nessun regime può soffocare l'arte. Essa è scolpita indelebilmente nell'artista e, se messa a tacere, può improvvisamente riaffiorare e tornare a mostrarsi.
- Importante, anche nelle situazioni che sembrano disperate, mantenere la capacità di sorridere e la forza d'animo di voler ricominciare.
- Considerazioni sulle differenze culturali, sociali dei paesi di Oriente e di Occidente.
- Riflessioni sulle tipologie dei singoli personaggi del film, analizzandone i caratteri, la personalità e le diverse culture.

PERCORSI DIDATTICI

- Studio degli avvenimenti storici che fanno da sfondo alla narrazione filmica.
- Approfondimento del significato che il termine "antisemitismo" ha assunto in Europa.
- Incontro con la personalità del regista e visione ragionata degli altri suoi film: *Train de vie* e *Vai e vivrai*.

a cura di *Anna Fellegara*

Età consigliata dai 14 anni

DIECI INVERNI

Regia Valerio Mieli **Origine** Italia/Russia, 2009
Durata 99' **Distribuzione** Bolero Film

"Un giorno incontriamo la persona giusta. Restiamo indifferenti, perché non l'abbiamo riconosciuta" *Natalia Ginzburg*

È l'inverno del 1999. Su un vaporetto che attraversa la laguna veneziana, la diciottenne Camilla nota tra la folla Silvestro, suo coetaneo. I due cominciano a scambiarsi fuggevoli sguardi: lei è arrivata a Venezia per frequentare l'Università e studiare letteratura russa. Anche lui è appena giunto in città, ha le idee forse un po' meno chiare, intende occuparsi di botanica, desidera avere un allevamento di lumache, finirà col lavorare con i bambini. Quando il vaporetto attracca e Camilla scende, Silvestro decide di seguirla e di fare la sua conoscenza. Camilla gli dà ospitalità per una notte, fuori è freddo, il ragazzo dovrebbe proseguire il suo viaggio, ma non ci sono più imbarcazioni, è sera ormai. L'indomani lui se ne va e si rivedranno l'inverno successivo, del tutto casualmente. Il loro incontro dà l'avvio a un rapporto, in cui gelosia, amicizia e amore sono sentimenti confusamente mischiati e inespressi. Saranno coinquilini nella stessa casetta sulla laguna, ospiti a un matrimonio nella campagna russa, passanti distratti nell'affollato mercato di Rialto, si innamoreranno di altre persone, lui di un'interprete russa, lei di un regista di un teatro di Mosca.
Trascorso un certo periodo a Mosca, Camilla farà ritorno a Venezia, finirà l'Università e avrà una figlia da una relazione con un amico di Silvestro, Simone. Infine, Camilla e Silvestro avranno nuovamente occasione di incontrarsi quando, dieci anni dopo, la casa dove si erano conosciuti verrà messa all'asta.

"*Dieci inverni* è la storia di due ragazzi che non riuscendo ad amarsi subito devono imparare a farlo, destreggiandosi tra le difficoltà del diventare adulti. Per raccontare questa storia d'amore volevo una forma di romanticismo che fosse vera e fiabesca insieme. Per questo ho scelto di ambientare il film in una città poetica come Venezia, ma mostrandone il volto più quotidiano dei mercati, dei bàcari e dei vaporetti. In tutte le fasi della lavorazione, dalla scrittura al lavoro con gli attori, fino a quello sulla musica, la mia preoccupazione principale è stata di mantenere quest'equilibrio tra realismo e levità" (Valerio Mieli).
Dieci inverni è una storia d'amore, o meglio il prologo di una storia d'amore. Un prologo lungo dieci anni, raccontato per quadri (di una esposizione di sentimenti): ogni inverno è una finestra aperta a 'frugare' nella vita di due persone che non si perdono mai del tutto e intanto crescono, 'traghettate' dal difficile abbandono dell'adolescenza al complesso e timido ingresso nell'età adulta. Il titolo sintetizza il concept della costruzione narrativa: dieci momenti casuali, sempre invernali, estrapolati da dieci anni successivi, raccontano per 'istantanee' e riti di passaggio una storia tra due ragazzi, Silvestro e Camilla.
Venezia non è solo la location principale del film ma costituisce un luogo simbolico, magico, sospeso in un curioso mix tra rarefazione e sogno. La città si rivela anche paesaggio



quotidiano, umido, industriale, lontano dal formato cartolina, pieno di viuzze intime, campielli geometrici, mercatini, canali nebbiosi, … Una fredda e caotica Mosca (strade, parchi, aeroporto, …), una innevata e sacra campagna russa, le calme e atemporali colline venete di Valdobbiadene (dove Camilla a un certo punto si rifugia) costituiscono le altre location di una educazione sentimentale, dai diciotto ai ventott'anni, dove gli incroci del destino e del caso ma soprattutto le tensioni, le paure, i dubbi, i non-detti, le impennate d'orgoglio del momento hanno sempre il sopravvento.

"I set risultano importanti nell'economia della narrazione di *Dieci inverni*, poiché sono lo specchio, ragionato, dei sentimenti dei protagonisti e dell'andamento della storia; si pensi a quando Camilla si trova a Mosca e Silvestro a Venezia: la distanza fisica corrisponde a quella sentimentale (…). Un'altra sequenza particolarmente indicativa è quella del penultimo quadro, il momento forse più critico del rapporto tra i protagonisti, quando un macigno di incomprensioni e di cose non dette li divide: Camilla fa jogging in una piazza e Silvestro legge il giornale dal lato opposto; ma un grosso edificio nel mezzo impedisce ai due di vedersi". (Maria Cafagna, *cinemavvenire.it*).

Nell'opera prima di Valerio Mieli la macchina da presa 'osserva' (lucida) e pedina l'evoluzione di una relazione che prende forma, si arresta, si modella, si modifica, parallelamente alla crescita interiore dei due protagonisti. Isabella Ragonese e Michele Riondino sono molto bravi in una recitazione che va dalla sottrazione alla moltiplicazione delle emozioni.

Lo sguardo di Mieli riprende con tenerezza ma anche con rigore, nella composizione delle inquadrature e nella fotografia, che suggerisce una gamma di colori spenti e sfumati, lavorando soprattutto sulla luce naturale. La tensione tra separazione e ricongiunzione in Camilla e in Silvestro "si traduce visivamente nella difficoltà della mdp a riprenderli insieme nella stessa inquadratura, come fossero incuranti della loro reciproca presenza o troppo spaventati per accettarla". (Luisa Ceretto, *Il Ragazzo Selvaggio*, n. 80).

Una struttura narrativa sincopata, frammentata, che 'parla piano' (come la canzone che esegue Vinicio Capossela), attraverso ottimi dialoghi mai banali ma soprattutto gesti, sguardi, silenzi, in cui svolgono un ruolo sottile e essenziale le macro-ellissi temporali, i vuoti in-visibili: il resto del tempo (perduto?).

Il regista ha infatti dichiarato di aver voluto mantenere un equilibrio tra realismo e levità, e per ottenerlo ha deciso di mostrarci le conseguenze delle azioni dei protagonisti e non le loro cause, occultandoci ogni rapporto di causa-effetto per mezzo di arditi salti temporali e di ellissi narrative.

Ogni quadro ha una sua cifra: si passa dalla commedia, indice della spensieratezza degli anni dell'Università, al mélo sentimentale e al dramma esistenziale.

Una transizione che viene ulteriormente accentuata, a livello stilistico, dal passaggio da scene ritmate e frenetiche a lunghi piani-sequenza.

Tra tanti film italiani che raccontano di adolescenti (in primis l'epopea cinematografica dei film tratti dai romanzi di Moccia) *Dieci inverni* si distingue per una 'levità' quasi rohmeriana nella costruzione di una partitura di emozioni trattenute e di gesti fuori sincrono.

Il film ha vinto sia il *David di Donatello 2010* che il *Nastro d'argento 2010* per il miglior regista esordiente.



SPUNTI DI RIFLESSIONE

- Il concept narrativo del film: "Venezia d'inverno, una storia nel tempo, raccontata per ellissi…" (Valerio Mieli).
- Tra fiaba e realtà: "Quanto alla fiaba, penso che una caratteristica di *Dieci Inverni* sia proprio l'equilibrio tra il realismo e il fiabesco. Sul realismo abbiamo lavorato molto sia scrivendo i dialoghi, che lavorando con gli attori e con il direttore della fotografia. D'altra parte l'ambientazione e la scelta di concentrarsi unicamente sugli incontri tra i protagonisti, lo rendono un film sospeso, un po' fiabesco" (Valerio Mieli).
- Il 'favoloso' mondo di Camilla.
- L'inquieto' mondo di Silvestro.
- Venezia/Mosca. Location interiori e simboliche: "A Venezia tenevo fin dall'inizio. La Venezia degli studenti, dei vaporetti, delle osterie, oltre a essere stata poco raccontata al cinema, è intrisa di quell'equilibrio tra realismo e fiaba che serviva al film. È un luogo sospeso e fantastico, eppure vero: ci abitano le persone, ci si ammalano, ci si innamorano. Mosca è arrivata dopo: in sceneggiatura serviva una capitale europea fredda e tra le ipotesi di coproduzione quella con la Russia ci è parsa la migliore. Mosca è un po' la capitale dell'inverno, e poi mi piaceva che Camilla studiasse letteratura russa, ma anche che Silvestro, che la va a trovare, si ritrovasse in un 'mondo straniante', in una città in cui non si riescono nemmeno a leggere i cartelli per strada" (Valerio Mieli).
- Frammenti, gesti, sguardi, silenzi di un discorso amoroso: "Quando ami qualcuno/meglio amarlo davvero e del tutto/o non prenderlo affatto/dove hai tenuto nascosto/finora chi sei?" (dalla canzone *Parla piano* di Vinicio Capossela). Si consiglia di leggere il testo completo della canzone.

PERCORSI DIDATTICI

- Venezia nell'immaginario cinematografico: da *Morte a Venezia* a *Dimenticare Venezia*, da *Indiana Jones e l'ultima crociata* a *Cortesie per gli ospiti*, da *C'era una volta in America* a *Il mercante di Venezia*.
- Adolescenti e sentimenti nell'immaginario cinematografico.
  Due film, di cui si consiglia la visione, sono comparabili, nella struttura narrativa e per i temi trattati a *Dieci inverni*: *Un amore* di Gianluca Maria Tavarelli, 1999, protagonisti Lorenza Indovina e Fabrizio Gifuni e *500 giorni insieme* di Marc Webb, 2009, protagonisti Joseph Gordon-Levitt e Zooey Deschanel.
  Si consigliano, inoltre, il saggio di Davide Boero, *Chitarre e lucchetti. Il cinema adolescente da Morandi a Moccia*, Le Mani, 2009 e il romanzo scritto dal regista Mieli, *Dieci inverni*, Rizzoli.
- Il tema dell'amore nella riflessione filosofica e psicanalitica: lettura di alcuni brani da *L'amore e l'Occidente* di Denis de Rougemont (Garzanti), da *Frammenti di un discorso amoroso* di Roland Barthes (Einaudi) e da *Mi ami?* di Ronald Laing (Einaudi).
- L'amore e i sentimenti raccontati dal cinema. Trovate in qualsiasi dizionario cinematografico film che contengano nel titolo le parole *amore* e *amare*. Provate a leggerne alcune trame e a individuarne le costanti narrative e drammaturgiche comuni.

a cura di *Paolo Castelli*

Età consigliata dai 14 anni

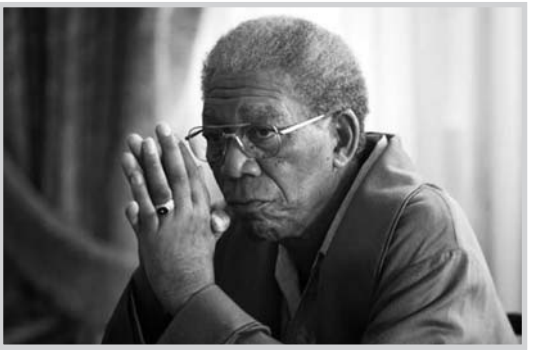
INVICTUS

Regia Clint Eastwood **Origine** Usa, 2009
Durata 133' **Distribuzione** Warner Bros

Nelson Mandela, primo presidente nero a essere eletto in Sudafrica dopo 27 anni di prigionia, si fa carico della riappacificazione in un paese diviso fra la minoranza bianca degli "afrikaner", che hanno detenuto a lungo il potere, e quella nera che vede in lui il baluardo per rovesciare i rapporti di forza. Determinato a riunire il popolo sotto un'unica bandiera, Mandela intravvede nel campionato mondiale di rugby, che si terrà proprio in Sudafrica, l'occasione ideale per il suo scopo. La squadra locale però è reduce da prove poco esaltanti che lasciano temere il peggio e non è decisamente fra le favorite: Mandela però crede nelle potenzialità del gruppo, guidato dal capitano François Pienaar.

Il confronto con la Storia, nel cinema di Clint Eastwood, non può mai essere disgiunto da una riflessione sull'uomo che parta dal personale per giungere infine a esplorare le dinamiche "epiche" in grado di interessare forze più universali. Nel caso specifico, dunque, l'evento apparentemente secondario dato dalla vittoria di un campionato sportivo diventa, nelle mani del regista e dell'attore protagonista Morgan Freeman (autentico *deus-ex-machina* del progetto), l'occasione per riflettere su concetti come il rapporto fra realtà e leggenda e sulle dinamiche del tifo come collante sociale.
Nel primo caso, infatti, Eastwood e Freeman sono ben consapevoli di confrontarsi con una figura ingombrante e "mitica" come quella di Nelson Mandela, che è stato capace di ascrivere sul suo corpo le sofferenze di un popolo piegato dall'Apartheid, sopportando una lunga prigionia per la difesa dei suoi ideali di libertà. Una volta eletto Presidente, Mandela non si fa carico della "rivincita" dei neri, come gli stessi invece erano autorizzati a pensare, ma invece porta avanti l'idea di unire le varie etnie del Paese, in nome della riconciliazione personale e del perdono.
La dinamica messa in moto da Mandela diventa terreno di esplorazione umana per il regista, che illustra in questo modo la necessità di capire le ragioni "dell'altra parte", esattamente come aveva fatto nel dittico su Iwo Jima (*Flags of Our Fathers* e *Lettere da Iwo Jima*, entrambi del 2006). Non a caso il film inizia con la liberazione di Mandela che viene accolta con sdegno dalla minoranza bianca, certa di dover assistere da quel momento in poi alla rivalsa dei neri nei loro confronti. Eastwood conduce lo spettatore in un percorso umano che lo porta gradualmente a comprendere le ragioni che spingono Mandela a perdonare i suoi carcerieri in nome di un più alto ideale umano, attuando una rivoluzionaria (per i nostri tempi in perenne odore di revanscismo) etica del perdono e della comprensione. Il presidente sudafricano si avvale dunque di uno staff misto, non si lascia intimidire dai possibili attentati alla sua persona e prosegue nella ricerca del suo sogno informando il capitano Pienaar delle sue ragioni.
Pienaar è l'altro personaggio che il film utilizza per illustrare in modo compiuto la dinamica della comprensione delle ragioni altrui, nella sequenza altamente simbolica in cui egli visita la cella dove Mandela è stato rinchiuso per quasi trent'anni, di cui misura lo spazio al-

largando le braccia, arrivando quindi a comprendere la realtà altrui attraverso la condivisione del suo spazio fisico. Pienaar non a caso "vede" letteralmente Mandela mentre si rompe la schiena nei lavori forzati o prega nello spazio angusto della sua cella e realizza in questo modo quella empatia che Eastwood aveva eletto a elemento fondante per una riconsiderazione degli equilibri sociali nel precedente *Gran Torino*, dove il solitario Walt Kowalski comprendeva le ragioni dei vicini asiatici una volta varcata la soglia della loro porta di casa.



In questo modo la sfida del singolo (la partita di rugby affrontata da Pienaar) diventa anche la missione dell'altro (Mandela) e l'elemento unificatore del popolo. Qui Eastwood pone in primo piano anche una riflessione più sottile sul valore aggregante dello sport, come strumento di propaganda. Non a caso incita i giocatori a unire la condivisione dello spazio fisico con l'intento squisitamente propagandistico di far "arrivare" il pallone ovale nelle zone più lontane del paese. Ecco dunque il tour che Pienaar e i suoi compiono, giocando a rugby con alcuni bambini di zone più disagiate, che in questo modo iniziano a "sentire propria" quella squadra che fino a poco prima era stata patrimonio esclusivo dei bianchi. Non è infatti da sottovalutare il fatto che lo stesso Pienaar venga non solo da una famiglia di "afrikaner", ma anche da un nucleo sociale che guarda a Mandela con sospetto, essendo parte in causa nella possibile faida che i neri potrebbero intentare contro i bianchi. Pienaar però è capace di astrarsi da questi sentimenti proprio perché anche lui ha sopportato sulla sua pelle il sapore dell'umiliazione attraverso le molte sconfitte sportive che la sua squadra ha dovuto sopportare nel tempo (illuminante a tal proposito il brindisi che il capitano tributa alla sconfitta perché non si debba più assaporare una simile esperienza).

Le due direttrici del film (condivisione dello spazio e potere aggregante dello sport) si ritrovano simboleggiate magnificamente nella sequenza, apparentemente minimale e secondaria, del giovane ragazzo nero che ascolta la telecronaca della partita alla radio di un'auto della polizia e progressivamente si avvicina ai tutori della legge, condividendo infine la vittoria insieme a loro. La distanza che il ragazzo compie verso l'auto contiene in sé la chiave per la comprensione dell'intero messaggio eastwoodiano e non a caso si sovrappone all'attraversamento del campo che i giocatori devono compiere e far compiere alla palla per segnare ogni volta i loro punti.

Il gioco di relazioni incrociate diventa quindi anche una questione di prospettive da cui un possibile evento può essere inquadrato: questo spiega pure i falsi attentati, che si rivelano nel primo caso con la consegna di giornali da parte di un furgone che taglia la strada al Presidente durante la sua passeggiata mattutina e nel secondo caso con l'augurio che un aereo di linea tributa ai giocatori passando sopra lo stadio. Due eventi a loro modo particolari (soprattutto il secondo), che però non covano germi distruttivi e dimostrano come spesso sia necessario imparare a cogliere i segni della realtà circostante per meglio codificare i suoi eventi. In questo sicuramente Mandela è un uomo capace di interpretare il flusso di una realtà che cambia, e Eastwood gli va appresso. Come si era già evidenziato con il precedente e già citato *Gran Torino*, infatti, il suo cinema va sempre più distanziandosi dal nichilismo che aveva reso celebre suoi personaggi iconici come lo sbrigativo Ispettore Calla-

ghan e si apre sempre più a un'idea di ricostruzione del mondo che si pone anche in antitesi ad alcune direttive del genere fondativo per eccellenza del cinema americano, il western. Ecco dunque che *Invictus* si pone anche in prospettiva critica rispetto al grande padre del genere, John Ford, rispetto al quale evidenzia come spesso leggenda e realtà possano coesistere (laddove Ford sosteneva fosse sempre la prima a vincere): nel caso specifico esse sono sintetizzate dalla figura di Nelson Mandela, rispetto al quale Eastwood e Freeman attuano un lavoro di autentica mimesi fisica, con l'attore che "scompare" completamente nel ruolo, di cui ha accettato il peso e la grandezza. In sintesi ne ha compreso le ragioni.



SPUNTI DI RIFLESSIONE

- Le ragioni dell'altra parte: quando hai a che fare con persone che la pensano diversamente da te sei sempre attento a capire le loro motivazioni o piuttosto tendi a imporre il tuo pensiero? Solitamente tendi a circondarti da amici che condividono i tuoi stessi interessi e hanno opinioni simili alle tue, oppure accetti il confronto in nome della curiosità e della voglia di imparare?
- Il film dimostra come lo sport sia un formidabile strumento di aggregazione: come vivi il tuo rapporto con lo sport che più ami (sia come tifoso che come eventuale praticante) e quanto è stato ed è importante nella tua vita come strumento di socializzazione?
- Il film, fra le altre cose, illustra anche l'importanza di una figura simbolica che funga da guida per una comunità: chi sono i punti di riferimento più importanti della tua vita? (genitori, amici, parenti, insegnanti, gente del mondo dello spettacolo).
- Il tuo rapporto con la politica e gli uomini che guidano il tuo paese: segui le vicende quotidiane, hai degli ideali o delle figure di riferimento?

PERCORSI DIDATTICI

- Storia dell'Apartheid con particolare riferimento al percorso politico e umano di Nelson Mandela, dalla prigionia alla liberazione.
- Il film illustra i campionati mondiali di Rugby svoltisi in Sudafrica nei primi anni Novanta. L'evento fa il paio con i recenti campionati del mondo di calcio, che si sono pure svolti nella nazione africana. Indaga gli elementi di continuità e di discontinuità fra i due eventi.
- Lo sport come genere cinematografico: costruisci un percorso attraverso l'analisi comparata di differenti pellicole sportive (possibili titoli da suggerire: *Fuga per la vittoria*, *Sognando Beckam*, *Febbre a 90°*, *Maradona la mano de dios*).

a cura di *Davide Di Giorgio*

Età consigliata dai 14 anni

WELCOME

Regia Philippe Lioret **Origine** Francia, 2009
Durata 110' **Distribuzione** Teodora Film

Bilal è un iracheno di diciassette anni che ha raggiunto la Francia dopo mesi di viaggio con mezzi di fortuna. La tappa successiva dovrebbe essere Londra, dove lo aspetta la sua ragazza Mina, la cui famiglia si è riunita al padre che da anni lavora in Inghilterra. Con altri clandestini paga l'autista di un tir per attraversare la Manica nascosti tra casse di merce. A un controllo però vengono scoperti per colpa di Bilal, incapace di tenere la testa chiusa in un sacco di plastica, a causa di un trauma precedente.
Dopo il processo, il ragazzo non può essere rispedito a casa perché proveniente da un paese in guerra, ma nemmeno ricevere aiuti: la legge punisce i cittadini di Calais che "agevolano" la permanenza dei clandestini. Bilal progetta di arrivare in Inghilterra a nuoto e per questo frequenta una piscina dove conosce Simon, istruttore ed ex campione nazionale. L'uomo, che si sta separando dalla moglie che lavora per un'associazione di volontariato, prende in simpatia Bilal e cerca di dissuaderlo dal suo folle proposito. La polizia presto inizia a controllare la sua abitazione, su invito di un vicino razzista. Nel frattempo il padre di Mina vuole farla sposare a un cugino. Bilal non può più aspettare. Dopo un primo tentativo fallito, ritenta la traversata con la muta del suo maestro. A soli ottocento metri dalla costa, una vedetta britannica lo affianca, ma il ragazzo, tentando la fuga, si immerge e muore ucciso dalle eliche dello scafo.

La vicenda di Bilal, diciassettenne curdo col sogno del Manchester United, è vera come centinaia di vicende simili che il cinema si ostina ancora a rappresentare, sperando di affondare nelle coscienze. Una fuga dal paese in guerra e dalla miseria, la speranza di migliorare la propria condizione, far coincidere un sogno con il minimo indispensabile per vivere. Bilal rappresenta la moltitudine di persone che si riversano in Europa, dopo viaggi terrificanti, magari aggrappate tra due ruote motrici di un autoarticolato. Ma al contempo è diverso, perché viaggia per raggiungere la ragazza che ama. Fallito il tentativo di attraversare la Manica all'interno di un tir, è tollerato dalle autorità francesi solo perché la legge proibisce l'espulsione di chi scappa da zone di guerra. Le stesse autorità puniscono però volontari e privati cittadini che favoriscono la permanenza dei clandestini (fino a cinque anni di reclusione). Il risultato è un pre-inferno intorno agli scali portuali, dove i disperati cercano di sopravvivere prima di ritentare nuovi spostamenti, alimentati con fatica dalle locali associazioni di volontari. Come anime perse e senza dimora gli immigrati fanno la fila per una zuppa calda e si arrangiano per dormire e racimolare pochi soldi, il necessario per pagare altri avvoltoi e ritentare viaggi disperati. Bilal che è stato tradito da un sacchetto di plastica, cerca un'alternativa e pensa subito da incosciente di affidarsi al suo corpo.
L'amicizia che nasce tra il ragazzo e il suo istruttore Simon, matura tra una bracciata e l'altra, nell'elemento acqua nuovo per il ragazzo, ma aggredito nonostante richieda continue immersioni e sospensioni del respiro. È la prova definitiva del coraggio di Bilal. Simon capi-



sce subito che dietro alla determinazione di Bilal si nasconde qualcos'altro. Presto il rapporto assume i caratteri di un'adozione. La semplice solidarietà si trasforma in un affetto profondo, contrastato dall'assurdo divieto di aiutare in qualsiasi modo un clandestino. Simon osserva Bilal, trasparente nella sua disperazione: è il volto di un'umanità tragica e intrappolata in un destino scritto da altri, vittima di conflitti infiniti e di giochi di potere, dove i poveri sono comprimari sacrificabili. In questo contesto (e lo abbiamo visto efficacemente in *Come un uomo sulla terra* di Andrea Segre) l'Occidente è il minore dei mali, la morte è messa in conto. Ma a diciassette anni l'infanzia è più che un ricordo, è un'età che ancora parla e disegna sogni, ambizioni, giostre di amori nel corpo fiorente dell'adolescente. Il corpo di Bilal è un racconto fatto di sguardi interrogativi e paure nel petto. Pronto a trasformarsi da calciatore promettente a nuotatore resistente.

Sembra virare verso la fiaba il racconto di Bilal: l'eroe si mette in viaggio per riconquistare la regina perduta, ma deve affrontare una serie di difficoltà, scontri con belve mostruose che vorrebbero impedirgli di raggiungere il suo scopo; un aiutante magico si offre di agevolargli il cammino, offrendo supporto e strumenti (compreso un anello per la fidanzata che apparteneva alla moglie perduta). Così dopo diverse prove fallite (l'ultima lo ha visto ripescato in mare dopo cinque ore di nuoto) lo spettatore si aspetta il finale opportuno: il ragazzo raggiunge Mina, promessa dal padre musulmano al cugino più anziano ma con un ristorante di proprietà; le dona l'anello, mentre Simon risponderà al massimo all'accusa di favoreggiamento dell'immigrazione clandestina.

Invece accade altro. Bilal ha fretta, deve riprendersi Mina. Indossa la muta e riparte a nuoto, ma quando pare aver conquistato Dover, tenta una fuga disperata e irrazionale dalla polizia portuale. Muore. Niente riprese subacquee, nessuna inquadratura a mostrare il corpo morto. Niente. La rappresentazione sarebbe oscena. Quando lanciamo il nostro sguardo su Bilal che si immerge non possiamo immaginare di averlo guardato per l'ultima volta. Nulla riconcilia lo spettatore con la realtà, che resta insopportabile anche nella finzione cinematografica. La vasca in cui si è immerso Bilal ha alimentato le sue speranze e l'ha inghiottito. In mare – da Calais a Dover – ha vinto le correnti e il gelo, la paura di soccombere sotto il livello dell'orizzonte dove aria e vita lasciano il posto ad acqua e morte, per finire inesorabilmente travolto dalle eliche di uno scafo qualsiasi. Come cadere da un tir o da un treno in corsa, quando si viaggia senza biglietto stretti a una staffa. Il regista non può mentire con un lieto fine. Questa è la realtà nuda e cruda.

A Bilal è stata tolta la dignità di uomo perché clandestino, con azioni semplici e mirate. Il clandestino è disumanizzato perché gli si sottrae anche lo sguardo, insieme agli aiuti materiali: così la solidarietà diventa reato, ascoltare la sua storia anche. Negare a queste persone di avere dei racconti, è negarne l'esistenza. È la spogliazione completa che caratterizza tutte le guerre. Questa l'essenza del presente: razzismo strisciante e una guerra costante contro gli invasori, che sono poi il risultato delle invasioni dei popoli dell'Occidente. In guerra non si fanno sconti e si azzerano le emozioni, gli individui sono ridotti a numeri e macchine senza futuro.

SPUNTI DI RIFLESSIONE



- Chi è Bilal e da dove arriva?
- Cosa cerca? Perché decide di partire a soli 17 anni? Chi lascia in Iraq?
- Prova a immaginare il viaggio che ha dovuto affrontare Bilal.
- Prova a descrivere il carattere di Bilal.
- Simon non è un uomo davvero felice. Prova a descrivere la sua situazione.
- Descrivi il rapporto che si instaura tra Bilal e Simon. Quali sono le tappe significative?
- Come cambia Simon e perché?
- Chi sono gli antagonisti di Bilal? E quelli di Simon?
- Bilal vorrebbe raggiungere la fidanzata. Cosa vorrebbero raggiungere gli altri migranti?
- L'anello è un oggetto che compare più volte. Come cambia il suo valore simbolico nel film?

PERCORSI DIDATTICI

- Sono diversi i film che negli ultimi tempi hanno affrontato il tema dei viaggi della speranza. Il cinema, sempre attento a raccontare il presente, è riuscito a cogliere le trasformazioni in atto in Europa dopo i molteplici flussi migratori. Segnaliamo alcune opere (ma i film che affrontano il tema dell'immigrazione sono numerosi) che potrebbero aiutare un percorso di approfondimento e di cui è facile reperire sinossi e copia in dvd. Il tema del viaggio è affrontato in: *Lamerica* di Gianni Amelio, *Lontano* di André Téchiné, *Cose di questo mondo* di Michael Winterbottom, *Quando sei nato non puoi più nasconderti* di Marco Tullio Giordana, *Lettere dal Sahara* di Vittorio De Seta. Segnaliamo inoltre il fondamentale *Come un uomo sulla terra* di Andrea Segre, docufilm del 2008 basato sui racconti di chi è scampato alla morte dopo mesi, a volte anni, di viaggio massacrante, passando da prigionie ingiuste, torture, furti, stupri.
- Interessante sarebbe accompagnare il percorso cinematografico con la lettura del magnifico e toccante *Bilal. Viaggiare lavorare morire da clandestini* (da notare la coincidenza del titolo con il nome del protagonista di *Welcome*) di Fabrizio Gatti, edito da BUR. Il libro racconta l'esperienza dello stesso scrittore/giornalista che ha percorso le rotte dei disperati (con i disperati) che cercano il mare attraversando il Mali, il deserto del Niger e la Libia, fino alle coste italiane.

a cura di *Alessandro Leone*

LOMBARDIA CINEMA RAGAZZI
ANNO SCOLASTICO
DUEMILADIECI&DUEMILAUNDICI

FILM PROPOSTI
dai 16 anni

BEN X

I GATTI PERSIANI

THE HURT LOCKER

LA PRIMA COSA BELLA



Età consigliata dai 16 anni

BEN X

Regia Nic Balthazar **Origine** Belgio/Olanda, 2007
Durata 90' **Distribuzione** One Movie

Ben è un diciassettenne affetto dalla sindrome di Aspergen, una forma mite di autismo. Comprende tutto, sente ogni cosa, risponde agli stimoli, ma ha problemi relazionali. Almeno nella vita reale.
Infatti, in quella che per il ragazzo è la "vera" vita egli è un eroe, un guerriero che lotta contro i demoni nell'universo di ArchLord, un gioco di ruolo online.
Nelle sue avventure virtuali Ben X – questo il nickname – ha al proprio fianco Scarlite, affascinante giocatrice che non lo abbandona mai.
La vita reale tra le pareti scolastiche, purtroppo, non ha nulla di eroico e se una forma di celebrità c'è, questa per Ben è legata alle vessazioni che è costretto a subire, non ultima quella di essere denudato e filmato dai propri compagni di classe, che hanno poi caricato il video online. I due ideatori della malefatta, Bogaert e Desmedt, hanno violato così l'unico luogo "sicuro" di Ben: Internet.
Per il ragazzo è il culmine di una sofferenza che può sfociare solo nella morte. A salvarlo giunge Scarlite, che anche nella realtà si dimostra una compagna ideale, in grado di redimere Ben e condurlo alla rinascita dopo il game over.

Ben X non è solo un nickname. In olandese, infatti, "(ik) ben niks" significa "(io) sono nessuno". Nel caso del protagonista è davvero così, almeno nella vita reale, come egli crede.
Le vicende di Ben, le fasi che hanno portato alla scoperta e al riconoscimento della sua malattia sono ripercorse attraverso interviste a familiari e insegnanti e mediante l'uso di flashback.
Il film ha una forza straordinaria, che nasce anche da un'ottima sceneggiatura, scritta dal regista stesso che, precedentemente, aveva realizzato un romanzo su questa storia ispirata a fatti realmente accaduti.
Qualche anno fa, infatti, Balthazar ricevette l'incarico di scrivere un romanzo per ragazzi. Fu allora che si ricordò di un giovane autistico diciassettenne che a Ghent (città belga in cui vive lo scrittore) si era suicidato gettandosi da un castello medievale, disperato per le angherie subite dai compagni.
La madre sosteneva che niente avrebbe potuto consolarla. Balthazar però – come egli stesso ha dichiarato – voleva mostrare come sarebbero potute andare le cose, aprire la porta alla speranza.
Il libro ebbe un successo straordinario, al punto che ne derivò uno spettacolo teatrale e, in seguito, il film (attualmente in fase di remake negli USA).
In *Ben X* non c'è una divisione netta tra i piani di realtà: quella del MMPORG (Massive Multiplayer Online Role Game) e la vita quotidiana si compenetrano e interagiscono.
Fulcro nella storia è la rappresentazione di se stessi. Più volte Ben e Scarlite alludono al "livello 80" conquistato dal ragazzo: questo significa che in ArchLord (che, peraltro, ha dedicato un'intera pagina al film) egli è un guerriero temuto, un conquistatore e signore di terre.
Il problema nasce piuttosto nella vita reale: ogni mattina dentro lo specchio (che non a caso poi il ragazzo manderà in frantumi) c'è un giovane che ha difficoltà a mostrare i propri

sentimenti, non riesce a (de)codificare le emozioni e ha bisogno di un piano. Questo presuppone la costruzione di se stessi. *Ben X* si "compone" come un avatar. Azione dopo azione dà forma alla propria immagine, simula reazioni e modi di fare. Il suo io fisico è avatar del suo vero io virtuale.



Non è infatti la costante umiliazione subita dai compagni di classe a destabilizzare Ben, è piuttosto l'irruzione dei demoni-compagni nella sfera online a costituire il crollo di ogni certezza; a ciò si affianca la violazione del segreto più intimo: l'esistenza di Scarlite e l'incontro con lei. Bogaert e Desmedt lo scoprono rubando il cellulare di Ben e, prima di andarsene, lo picchiano e drogano. Sotto effetto di stupefacenti Ben ha un'allucinazione sulla ragazza, le parla, la bacia. Il "sentire" legato ai cinque sensi ma anche in chiave metaforica è centrale nell'economia della storia; Ben spiega: "per cominciare a sentirmi bene devo cominciare a sentire". Quando la madre lo ritrova è euforico, ammette di essere a pezzi ma di aver la possibilità di rinascere. Come dopo un *game over*.
Il risveglio da questo stato e la scoperta che anche la mamma è a conoscenza dell'esistenza del video determina un nuovo crollo che può essere evitato esclusivamente dall'incontro reale con la sua compagna di gioco in stazione. Ben la vede ma non riesce a parlarle e lascia che vada via. L'idea del suicidio si fa strada con forza nella mente del ragazzo. Decide di gettarsi sui binari ma proprio Scarlite, infine, lo salva.
La ragazza è nella vita reale ciò che è in ArchLord: una guaritrice. È suo compito sanare le ferite del guerriero e dargli forza, evitando la morte. Esattamente quello che la ragazza fa anche nel film. Discute con Ben delle sue idee suicide, delle modalità scelte e dei tempi: lo dissuade, gli fa apparire la morte come qualcosa che è troppo banale da considerare per un guerriero del suo rango. Dopo la sua prima "apparizione" Scarlite non abbandonerà Ben.
È interessante che nel momento in cui l'universo online del ragazzo è minacciato, egli costruisca un nuovo mondo nella vita reale con i personaggi virtuali. Non a caso noi non conosceremo mai il vero nome di Scarlite e lei non avrà nessun'altra funzione che non sia la medesima che ricopriva all'interno del gioco.
Accanto al tema dell'io è quello del *bullismo* a costituire il centro del film. In tal senso *Ben X* denuncia le crudeli tendenze in atto. Cronache di atti violenti, derisioni e condivisione dei filmati di queste azioni sono aumentate. Il film non offre semplicemente un giudizio su tali episodi, bensì dimostra come queste azioni possano avere conseguenze nefaste e – come nella scena del finto funerale – quanta vergogna possano provocare se ritorte contro chi le ha promosse.
La morte, a un certo punto, domina ogni singola scena e trova la sua più forte concretizzazione nel "finto" suicidio dal parapetto del battello, perpetrato con l'aiuto dei genitori di Ben e interamente filmato. Il telegiornale che trasmette le immagini è un dejà vu nella mente dello spettatore, così come la collocazione che questa notizia ha rispetto alle altre. L'annuncio della morte di Ben è seguito da quello del risultato di una partita di calcio: come a voler dire che ormai si tratta di casi ordinari, fanno parte del normale flusso dell'esistenza. La drammatizzazione messa in atto dai familiari del ragazzo è un tentativo di redimerlo da tutte le prepotenze subite.

È presente anche la tematica religiosa: Ben guarda il crocifisso della Chiesa lungo il tragitto verso la scuola, ogni giorno. La prima lezione a cui assistiamo è di religione. L'oggetto su cui Ben lavora e che rende un'arma è un crocifisso. Nella sua ora più buia, il ragazzo guarderà il Cristo ripetendo le Sue stesse parole "perché mi hai abbandonato?".
Ben X, opera prima di Balthazar, è stato candidato agli Oscar 2007 come miglior film straniero in rappresentanza del Belgio.



SPUNTI DI RIFLESSIONE

- Il bullismo è uno dei temi principali del film e viene trattato in modo esplicito. In che modo tale tema appare all'interno della narrazione? In particolare, sapresti individuare le sequenze più significative?
- I compagni di Ben caricano il video dei soprusi su Internet. YouTube e simili offrono visibilità a fatti ed eventi anche piuttosto personali: come reputi tali casi?
- Si afferma spesso che i videogiochi inducano a un atteggiamento violento e asociale: in *Ben X*, al contrario, il mondo dei MMPORG è lo spazio della socialità: come valuti tale contrasto? Hai esperienze di gioco online? In che modo esse sono comparabili a quanto esperito dal protagonista del film?
- Sembra esservi un crescente numero di casi di suicidio giovanile: hai già sentito altre notizie in proposito? Come ritieni che sia stato trattato il tema nel film rispetto agli eventi reali da cui trae spunto?

PERCORSI DIDATTICI

- *Ben X* è tratto dal bestseller "Niets was alles wat hij zei" (Nothing was all he said), a firma del regista stesso della pellicola. Leggi il volume e comparalo al film, approfondendo in particolare gli aspetti relativi alla personalità del protagonista.
- Molti dei temi principali del film sono già stati oggetto di rappresentazione cinematografica. Sulla sindrome autistica l'esempio migliore resta *Rain Man* (Barry Levinson, 1988). L'isolamento del soggetto e l'esistenza di un compagno immaginario ricordano *Donnie Darko* (Richard Kelly, 2001). Sul bullismo si potrebbero visionare *Stand By Me* (Rob Reiner, 1986) e *Pensieri Pericolosi* (John N. Smith, 1995). Merita di essere visto anche *Second Skin*, (Juan Carlos Pineiro Escoriaza, 2008), documentario sui MMPORG che ha girato per vari festival. Scegli uno dei film proposti e legalo a *Ben X* analizzando contesti, differenze e analogie tra le pellicole, soffermandoti anche sul modo in cui i temi vengono trattati dai registi.

a cura di *Emanuela Zaccone*

Età consigliata dai 16 anni

I GATTI PERSIANI

Titolo originale Kasi az gorbehaye irani khabar nadareh
Regia Bahman Ghobadi **Origine** Iran, 2009
Durata 106' **Distribuzione** Bim

A Teheran una coppia di giovani musicisti di Indi Rock, Ashkan e Negar, vagano per la capitale alla ricerca di elementi per una nuova band. Sono appena usciti di prigione, colpevoli di aver fatto musica che il regime giudica intollerabile per genere e per contenuti. Sognano di andare a suonare a Londra, per questo tentano di procurarsi passaporti falsi, aiutati da Nader, traffichino con un giro di musica e film masterizzati.
Vagando tra scantinati e locali, dove si suona clandestinamente, i due fidanzati riescono a mettere in piedi la band e a provare i loro brani. Organizzano un concerto per mettere insieme il denaro sufficiente per pagare i passaporti a due falsari conosciuti tramite Nader. Questi però vengono arrestati e Nader, che si sente responsabile, consapevole di aver deluso le aspettative degli amici, scompare in un festino a base di alcol e droga. Ashkan e Negar lo trovano ubriaco, ma una retata sconvolge i loro piani. Nel tentativo di fuggire Ashkan cade dal terzo piano.

Girando senza autorizzazioni, in maniera del tutto clandestina, Ghobadi racconta, a poche settimane dalle elezioni presidenziali (quelle del 2009) che avrebbero dovuto cambiare i destini non solo dell'Iran ma di mezzo mondo, il magma musicale che si agita a Teheran. Come spesso accade il cinema sostituisce l'informazione classica, aprendo finestre insospettabili sulla realtà. Scopriamo così che a Teheran c'era una protesta in atto, ben prima delle elezioni; che Ahmadinejad non aveva che un consenso di facciata; che i giovani aspirano a costruire un paese per nulla belligerante e che rispetti le libertà individuali.
I giovani iraniani nel film di Ghobadi gridano il dissenso attraverso la loro musica e fa un certo effetto vederli sullo schermo di una sala cinematografica occidentale affermare il loro diritto alla libertà di espressione, dopo i movimenti di piazza finiti nel sangue, dopo le esecuzioni sommarie e le morti nelle carceri di ragazzi e ragazze del movimento verde. I *gatti persiani*, attraverso le vicende di una coppia di musicisti di Indi Rock (che in Iran corrisponde all'underground, sia pure per la clandestinità con cui viene suonata e ballata), avvicina Teheran alle capitali europee per vivacità culturale, nonostante i movimenti di avanguardia vivano nell'ombra, perseguitati dalla polizia. Ashkan e Negar si muovono tra scantinati, terrazzi, fattorie, luoghi dove le band "fuori-legge" iraniane provano e compongono i loro brani lontane da occhi zelanti, per tentare di trasformare in musica la loro protesta. Testi che non fanno sconti. Ad accompagnarli in questa specie di tour è Nader, logorroico Groucho Marx iraniano, che utilizza la parola in maniera sofisticata per convincere, a volte raggirare, i suoi interlocutori (ma è sempre questione di sopravvivenza): musicisti e discografici, come altri traffichini e, addirittura, i poliziotti che vorrebbero incastrarlo, finiscono in una rete di parole che generano sovente effetti comici. È appassionato di musica (scopriremo solo dopo essere cantante sopraffino) e di cinema: ha centinaia di film masterizzati, classici con Al Pacino e Marlon Brando, e ama Bollywood. Tanto è vero che il regista sembra



farsi trasportare dalla vitalità del suo personaggio, trasformando involontariamente la ricerca di Ashkan e Negar da docufiction musicale a musical dagli echi indiani. Dal rap al rock, dall'elettronica alla musica tradizionale: in Iran si respira musica vera, magari intrisa di suggestioni occidentali, magari mescolando Marylin e Madonna. Nell'era di internet le contaminazioni spronano alla ricerca stilistica con fervore e passione; il desiderio rimane quello di misurarsi con i colleghi occidentali per maturare nuove sonorità, ma anche per affermare la propria identità culturale. Così nella pellicola le note si sovrappongono alle immagini, anzi le sovraccaricano, trasformando a tratti il docufilm in un videoclip, estetica scelta dal regista quando ci porta sulle strade di Teheran, rappresentando per fotogrammi le contraddizioni del presente.

Si capisce che la storia tragica di questa coppia che non coronerà il proprio sogno di raggiungere Londra è un pretesto per descrivere sì la scena musicale, ma in quanto rappresentativa dell'Iran moderno, trafitto da anacronistici motivi fondamentalisti. La tragedia che marchia il finale decreta la negazione del sogno accarezzato e quasi raggiunto, metafora di un paese che frustra ogni tentativo di emancipazione, eliminando anche fisicamente chi si permette di protestare con vigore (e lo hanno dimostrato le epurazioni successive alle elezioni, dove non sono stati imprigionati e torturati solo i leader della contestazione ma anche ragazzi e ragazze appena maggiorenni). Ghobadi però si guarda bene dal mostrare la violenza fisica. La caduta di Ashkan non chiarisce se sia morto o meno (lo vediamo in fin di vita portato in sala operatoria); neanche di Negar conosciamo il destino. A questo punto al regista interessa solo la dinamica interna alla dittatura che imbavaglia le voci più genuine (gli slanci di chi il futuro dovrebbe immaginarlo, rappresentarlo e concretizzarlo), attraverso l'azione di un braccio armato anche questo mai mostrato, ovvero senza volto, oscurato, tagliato dall'orizzonte del nostro sguardo di spettatori. C'è una scena emblematica a tal proposito, apparentemente secondaria. I due ragazzi sono in auto e lei ha in braccio un cane. Vengono fermati e costretti da un poliziotto, che dall'interno dell'auto non vediamo mai, a mollare l'animale. La tradizione vuole che, essendo le bestie impure, un uomo non possa tenere tra le braccia un cane. È un passaggio per noi non facilmente comprensibile, ma che racconta di quanta distanza ci sia tra il vecchio Iran e il nuovo che cerca spazio. La violenza è microscopica se paragonata a ciò che vediamo attraverso internet, attraverso organi di informazione indipendente, ma arriva in tutta la sua tragicità.

Il film si chiude in modo drammatico, eppure l'impressione è di aver scoperto qualcosa di nuovo, un organismo vivo; la musica potente, impermeabile, rivoluzionaria ne è l'emblema.

SPUNTI DI RIFLESSIONE



- Il film è un ibrido: un po' documentario e un po' film a soggetto. Prova a individuare gli elementi che lo identificano come ibrido.
- Da quale traumatica esperienza arrivano i due protagonisti del film?
- Quali sono i loro sogni? Cosa li motiva fortemente?
- Quali sono le difficoltà che devono affrontare per raggiungere il loro scopo?
- Quale significato profondo si nasconde nel fare musica?
- Che tipo di musica si suona a Teheran? Esiste un genere ben definito?
- La cultura occidentale arriva nella capitale attraverso quali strade?
- Prova ad analizzare il personaggio di Nader.
- Cosa manda in crisi davvero Nader alla fine del film? È una reazione comprensibile?
- Come ti saresti comportato/a in una situazione simile?
- Che speranze lascia il film di Ghobadi? Il regista crede al cambiamento o dal film traspare rassegnazione?

PERCORSI DIDATTICI

- Il film è un'occasione per approfondire la storia contemporanea dell'Iran, fino alle ultime elezioni presidenziali e al movimento verde. Le azioni dei protagonisti sono infatti la conseguenza di una falsa democrazia, che limita le libertà di espressione e opinione.
- Altri spunti potrebbe offrirli la visione del film d'animazione *Persepolis* di Marjane Satrapi, storia autobiografica che parte dalla Rivoluzione Islamica degli anni '70, per comprendere ancora meglio l'evoluzione di un paese che ha conosciuto in passato momenti in cui idee e slanci liberali non costituivano reato.

a cura di *Alessandro Leone*

Età consigliata dai 16 anni

THE HURT LOCKER

Titolo originale The Hurt Locker
Regia Kathryn Bigelow **Origine** Usa, 2008
Durata 127' **Distribuzione** Videa Cde

Iraq: l'unità speciale Bravo (formata dallo specialista Owen Eldridge e dai sergenti Matt Thompson e JT Sanborn) è impegnata in operazioni di recupero e di disinnesco di ordigni esplosivi. Durante una di queste, Thompson rimane ucciso: lo sostituisce il sergente William James, che fin da subito ostenta un atteggiamento sfrontato e quasi fatalistico nei confronti delle situazioni estremamente rischiose che lui stesso e i suoi compagni devono quotidianamente affrontare.
I comportamenti di James lo pongono in frequente contrasto soprattutto con Sanborn, ma la sua perizia e la sua efficienza sono fuori discussione: in particolare, la freddezza con la quale sventa la minaccia di un'autobomba piazzata in pieno centro cittadino gli vale l'encomio dell'ufficiale in comando.
Dopo una cruenta sparatoria nel deserto fra l'unità Bravo (spalleggiata da alcuni mercenari britannici incontrati casualmente) e un gruppo di cecchini, James, Sanborn ed Eldridge si ritrovano in un edificio che si rivela essere una base logistica dei terroristi. Qui James fa una macabra scoperta: una grossa quantità di tritolo letteralmente cucita all'interno del cadavere di un ragazzino soprannominato "Beckham" (che bazzicava in città vendendo dvd pirata ai militari ed era stato preso in simpatia dall'artificiere).
Lo shock è forte anche per l'apparentemente insensibile James, che pare smarrire il controllo: dapprima fa irruzione in quella che ritiene essere l'abitazione di Beckham, rimanendo spiazzato dalla reazione degli inquilini; poi, nel corso di una missione notturna, ferisce accidentalmente Eldridge, che viene rimpatriato d'urgenza.
A pochi giorni dal congedo dell'unità Bravo, si profila una nuova emergenza: un detonatore a tempo è stato collegato a una serie di cariche esplosive disposte sul corpo di un civile iracheno, trasformato così in un'autentica bomba umana; malgrado i suoi sforzi, James non riesce a impedire l'orribile morte della vittima. Al rientro a casa, neppure la presenza della moglie e del figlio basta a dissolvere un disorientamento ormai totale e irreversibile: il ritorno al fronte appare perciò la sola e inevitabile "cura" per un malessere che somiglia sempre più a un vero e proprio stato di dipendenza.

Ancor prima che le immagini prendano a scorrere sullo schermo, l'ottavo lungometraggio di Kathryn Bigelow (San Carlos, California, 1951) introduce uno degli elementi fondanti – il principale, anche se sicuramente non l'unico – degli eventi che stanno per andare in scena. La citazione tratta dal libro *Il fascino oscuro della guerra* (in originale *War Is a Force That Gives Us Meaning*, cioè "La guerra è una forza che ci conferisce significato") di Chris Hedges, giornalista e scrittore dal corposo curriculum di corrispondente di guerra, traccia infatti le coordinate di un'operazione che trascende gli schemi di genere invitando esplicitamente lo spettatore a servirsi di una diversa, potente chiave di lettura: il «fragore della batta-

glia» intesa come esperienza stordente e totalizzante, in grado di trasformare percezioni e coscienze degli esseri umani che vi sono coinvolti proiettandoli in una condizione di alterazione permanente, non dissimile da quella provocata dalle sostanze comunemente definite "stupefacenti". E dalla quale è difficile, se non impossibile, svincolarsi.



Per il sergente William James, la guerra (anche e soprattutto *questa* guerra, intrisa di paura e di terrore strisciante, che si combatte per le strade mentre la gente va a fare la spesa al mercato o ti osserva dal balcone di casa magari riprendendo tutto con la videocamera, contro un nemico invisibile e senza volto che può nascondersi dietro qualsiasi angolo e usa telefonini come armi letali) è una droga perché la realtà parallela che rappresenta ha ormai bruciato ogni legame con il mondo cosiddetto "civile". Da perfetto tossicodipendente, James vive in un eterno presente, in un "qui e ora" che si ripete ciclicamente (non a caso, il film si chiude con un nuovo inizio); e non dobbiamo aspettare di constatare il suo disagio, nelle brevi sequenze ovattate di sordo malessere nelle quali si aggira come uno zombie fra le corsie di un supermercato o in un ambiente familiare completamente straniato, per renderci conto del suo progressivo, irrevocabile scollamento.

Sarebbe assai semplicistico – e, per certi versi, "ideologicamente" fuorviante rispetto alle dichiarate intenzioni degli autori di *The Hurt Locker* – attribuire l'origine di tutto ciò a una mera ricerca del brivido del rischio fine a se stesso, dell'elettrizzante scorrere dell'adrenalina; alla dissennata volontà di partecipare a una demenziale roulette russa, continuamente rilanciata dalla scommessa sul filo giusto da tagliare o sul contatto da scollegare. La componente "machista", che pure esiste e ha il suo peso, è come connaturata al contesto militare e comunque secondaria rispetto a una costante, ossessiva sensazione di prossimità, di *complicità* con la morte: ed è esattamente qui – nella consapevolezza di non poter più fare a meno di accarezzarla giorno dopo giorno come se la vita si fosse ridotta a *sopravvivenza*, a una serie di attimi da strappare finché il destino non deciderà altrimenti – che la Bigelow e lo sceneggiatore Mark Boal (i cui trascorsi di giornalista *embedded* erano già confluiti nel soggetto di un'altra pellicola tematicamente connessa al conflitto iracheno, *Nella valle di Elah* di Paul Haggis) ravvisano l'allucinata e agghiacciante natura della "dipendenza" di James. Si rimane – e si sceglie di ritornare – dentro l'inferno non in nome di qualche causa da difendere o da far prevalere, ma perché quello è diventato il solo luogo in cui è possibile stare; e dentro una scatola ("l'armadietto del dolore" al quale allude il titolo?) si collezionano prove tangibili di ognuno degli istanti in cui si è sfiorata la fine. L'orrore ce l'hai davanti, ed è ancora capace di scuoterti nel profondo: le viscere di un ragazzino invadente ma tutto sommato simpatico, squarciate e riempite di esplosivo; un povero cristo che non hai saputo o potuto salvare e che ti si frantuma davanti agli occhi mormorando una preghiera. Ma nonostante questo, e nell'incomprensione dei tuoi stessi commilitoni, non c'è davvero nulla che possa condurti o trattenerti altrove.

Coerentemente a tali premesse, rifiutando uno sviluppo narrativo lineare e strutturando il film (girato in larga parte con macchine digitali *high speed*) come un susseguirsi di lunghi blocchi non necessariamente interlacciati fra loro, la regista di *Point Break* e di *Strange*



Days spinge la vicenda sul versante dell'astrazione, slegandola da qualunque contingenza storico-politica. La ben nota "muscolarità" del suo cinema si dispiega in improvvise accensioni di pura azione, autentiche sventagliate di inquadrature brevissime e frammentate, mentre la tensione pressoché insostenibile di alcune sequenze (l'intero incipit, il disinnesco dell'autobomba, l'incursione notturna) è controbilanciata da momenti più meditativi e quasi sospesi; il tutto evitando concessioni a una facile e gratuita spettacolarità, bensì subordinando i singoli segmenti alla funzionalità dell'insieme. Nove nomination e sei Oscar, fra cui il primo assegnato a una donna per la miglior regia: un esito piuttosto sorprendente, malgrado i giudizi dell'Academy vadano sempre accolti con la dovuta cautela e risentano sovente del clima politico generale (nella fattispecie, l'"effetto Obama"?). In ogni caso, buon segno.

SPUNTI DI RIFLESSIONE

- La tecnica e il linguaggio di *The Hurt Locker*: le scariche di montaggio "subliminale" e la febbrile mobilità della macchina digitale a mano come equivalenti iconico-cinetici della condizione di instabilità psicologica dei protagonisti (segnatamente del sergente James).
- Il nuovo volto della guerra: non più (o comunque non solo) trincee o scontri aperti sui campi di battaglia, ma azioni terroristiche spesso calate in contesti urbani, sotto l'occhio – non sempre neutro e oggettivo – dei mezzi di comunicazione di massa.
- L'Iraq, l'Afghanistan, il Medio Oriente come "nuovo Vietnam"? Differenze e similitudini tra due facce dell'interventismo statunitense, fra "difesa del mondo libero" ed "esportazione della democrazia". Gli ingenti costi umani e finanziari, il dissenso interno e internazionale, le oggettive difficoltà di una "exit strategy" dalle molteplici implicazioni.

PERCORSI DIDATTICI

- Due decenni di fronte mediorientale nel cinema americano: visione e analisi comparata di alcune fra le pellicole – eterogenee per intenti, impostazioni narrative e linguistiche, prospettive e punti di vista – che si sono cimentate sull'argomento (*Three Kings*, 1999, di David O. Russell; *Jarhead*, 2005, di Sam Mendes; *Nella valle di Elah*, 2007, di Paul Haggis; *Redacted*, 2007, di Brian De Palma).

a cura di *Marco Borroni*

Età consigliata dai 16 anni

LA PRIMA COSA BELLA

Regia Paolo Virzì **Origine** Italia, 2009
Durata 116' **Distribuzione** Medusa

Siamo nel 1971, a Livorno. Al festival di Sanremo ottiene un enorme successo una canzone intitolata "La prima cosa bella". Quelle parole e quella musica animano anche l'estate successiva; presso uno stabilimento balneare una giovane donna – Anna Nigiotti in Michelucci – vince un concorso di bellezza davanti agli occhi sgranati di uomini in visibilio. Ma Anna è già sposata e madre di due bambini. Il marito – gelosissimo e di orizzonti mentali limitati – la manda via di casa insieme ai loro figli, ancora piccoli: Bruno di otto anni e Valeria di cinque.

Con la forza del proprio sorriso e della propria vitalità, Anna – sprovveduta e ingenua – vaga, in cerca di alloggi sempre diversi, incontrando persone insensibili e senza scrupoli, (una sorella, ad esempio, rivale e mai alleata). Anna è vicina ai suoi adorati figli – a cui canta allegre canzonette anche nei momenti più difficili – e legata ai suoi sogni di donna-bambina. Crede, a un certo punto, di essere riuscita a realizzare il desiderio più grande: far parte del mirabolante mondo del Cinema. Ottiene, infatti, una piccola parte in un film di Dino Risi e si accompagna al produttore. Ma, presto, scoprirà la verità di un altro uomo meschino e di una realtà che propone solo finzione.

La scena cambia e lo spettatore si ritrova al Nord, al giorno d'oggi. Il protagonista sullo schermo, ora, è Bruno. È diventato un quarantenne insoddisfatto e ombroso. Stanco professore di lettere, solitario (anche se ha una donna accanto), dedito, troppo spesso, all'uso di droghe leggere. La sorella Valeria lo chiama per dirgli che la madre è malata, molto malata. Sarebbe opportuno che lui tornasse a Livorno per trascorrere insieme il tempo che rimane. All'inizio riluttante, Bruno, in seguito, accetta. Anna ha perso i capelli, ma non il suo sorriso. Ama ancora incondizionatamente i suoi figli: parla e ride, racconta e ricorda. Fino all'ultimo non si arrende tanto che suggella il suo patto con la vita sposandosi – poco prima di dire addio – con il vicino di casa e presentando un altro figlio, un'altra estensione di sé. La donna regala, infine, a Valeria il coraggio di lottare per la felicità autentica e a Bruno la capacità di non guardare più la vita da spettatore passivo, come se scorresse su uno schermo cinematografico.

Sono trascorsi sedici anni dall'esordio di Paolo Virzì dietro la macchina da presa: sceglie, il cineasta toscano, il registro della commedia – ***La bella vita***, ***Ovosodo***, ***Caterina va in città***, per citare alcuni titoli – una commedia spesso caustica e attenta ai problemi di una società italiana complessa e contraddittoria.

Con ***La prima cosa bella*** (alla cui sceneggiatura, oltre al regista, hanno partecipato Francesco Piccolo e Francesco Bruni) il tono si fa più intimista e dolce, senza cadere nella retorica o nel melodramma. Il "mélo" c'è, stemperato da umorismo: le parole della celebre canzone

di Nicola di Bari e de *I Ricchi e Poveri* diventano una dichiarazione d'amore tra una madre e i suoi figli. I lunghi piani sequenza e i flashback intrecciano le esistenze dei tre protagonisti uno all'altro e al tempo passato che hanno in comune. Certo, Anna non ha saputo gestire l'amore nel modo più razionale ed equilibrato: spesso la giovane e bellissima donna scambia attenzioni e attrazioni fisiche per un sentimento vero. È anche poco ricambiata: subisce l'amore possessivo di un marito egoista, sopporta l'invidia di una sorella conformista e l'imbarazzo ipocrita di una comunità bigotta. Anna è ingenua e sola, ma ha tanti assi nella manica: un'inesauribile energia, una spasmodica fiducia nel prossimo e sempre un fortissimo amore per i suoi bambini. Anna è l'archetipo della Madre, lei stessa bambina.



Bruno e Valeria avrebbero avuto bisogno di una madre più "risolta" e risoluta. Valeria, in quanto femmina, si identifica con la donna-bambina e, inconsapevolmente, accetta le avventure – sentimentali e lavorative – del capo di una famiglia così piccola e sgangherata. Bruno – da maschio innamorato della sua "prima cosa bella", la mamma – osserva serio e preoccupato, dilaniato da un rapporto di amore-odio, dal desiderio di simbiosi e di rabbia feroce. Neanche col passare del tempo Bruno riesce a capire e coltiva il rancore. Ma, con la malattia di Anna, arriva anche per lui il momento di fare i conti con se stesso, guardando allo specchio il proprio volto per confonderlo con quello della donna che, nonostante tutto, è la più importante della sua vita.

Oggi, Anna, Valeria e Bruno trascorrono le giornate con il pensiero rivolto alla fine, ma con la gioia piena di chi si sta ritrovando; ecco che Virzì non cade nell'amarezza della nostalgia e del rimpianto. A mano a mano che scorrono le ore e i giorni, Bruno ricomincia a sorridere e Valeria prende consapevolezza di un matrimonio di convenienza, ormai vuoto di passione.

Cosa può insegnare a questi adulti confusi una madre che è stata ancora più confusa di loro? In fondo anche i bambini, con le loro poche esperienze, insegnano qualcosa ai "grandi". Insegnano – o ricordano loro – che per crescere bisogna buttarsi a capofitto nei vortici del destino; che la saggezza sta nel sapersi adattare alle diverse situazioni, anche quando queste sono difficili; insegnano che quando si cade, ci si può alzare di nuovo per continuare a esperire il mondo; ci dicono di affidarsi agli altri per capire quando si può chiedere aiuto e quando, invece, è il caso di cavarsela da soli.

Anna, Bruno e Valeria si muovono in una Livorno di luce e di sole (ben fotografata da Nicola Pecorini, professionista apprezzato anche da Terry Gillian), una piccola città accogliente con chi conosce e provinciale con chi non ri-conosce, ma qui irradiata dal calore e dall'ottimismo di mamma Anna. Valerio Mastrandrea è Bruno, ancora quel bambino ferito dall'insensata spensieratezza di una madre immatura. Lo strappo da una famiglia apparentemente unita, le persone diverse che lo allontanano da "sua" mamma, l'infanzia senza approdi hanno portato Bruno ad andarsene per staccare la spina da un passato doloroso, però col tempo si scioglie nello stesso sorriso rassicurante della madre. Micaela Ramazzotti è l'Anna-bambina, sensuale Peter Pan che cresce di pari passo con la prole. Stefania Sandrelli è Anna da adulta, fiaccata nel corpo, ma non nello spirito che, come testamento, lascia una lezione

importante: quella di un amore profondo per ogni singolo attimo in cui ci è permesso di guardare e ascoltare, cantare e respirare, insomma di bere la vita a grandi sorsi.



SPUNTI DI RIFLESSIONE

- Descrivi le caratteristiche psicologiche dei tre protagonisti: quali sentimenti hanno in comune i due fratelli, Bruno e Valeria? E che tipo di rapporto coltivano con una figura materna così ingombrante? Come cambia il loro comportamento?
- In che modo Anna trasforma o migliora la realtà agli occhi dei suoi figli?
- Approfondisci il tema della "elaborazione": l'elaborazione della sofferenza passata e del lutto. Nel film, quali meccanismi vengono messi in atto per attuare tale elaborazione?
- Quali sono gli elementi che ci fanno pensare ai concetti di "perdono" e di "riconciliazione"?
- Racconta una tua esperienza in cui hai dovuto fare leva sul coraggio, sull'ottimismo e sulla speranza.
- Cosa insegna questa storia a proposito della paura della malattia e della morte?
- Qual è, per te, il significato della parola rimpianto?
- Cosa significa essere figlio o genitore? Descrivi le diverse declinazioni della parola "amore".

PERCORSI DIDATTICI

- Si è parlato, per questo film, di "commedia all'italiana": svolgi una ricerca, evidenziando titoli e caratteristiche.
- Nelle pellicole italiane, come in questo caso, si parla spesso di famiglia. Confronta questo film con altri che affrontano questo tema e discuti sul senso del nucleo familiare nella società contemporanea. La famiglia si sta trasformando: si parla di famiglie spezzate e allargate, di figli adottivi, di coppie di fatto… Leggi anche alcuni articoli di giornali e avvia un dibattito.
- Come viene descritta la provincia italiana ne *La prima cosa bella*? E in altre pellicole recenti? Svolgi una ricerca e seleziona pregi e difetti di una piccola comunità.
- Spesso, nei suoi lavori, Virzì affronta il tema della precarietà: lavorativa, affettiva, esistenziale. Approfondisci questo argomento, non solo con strumenti filmici, ma anche letterari e musicali.
- Attraverso esempi cinematografici e letterari, discuti il tema della fuga: fuga da una città verso un luogo sconosciuto, fuga dai sentimenti e, soprattutto, fuga da se stessi.

a cura di *Alessandra Montesanto*

SEGNALAZIONI

VEDOZERO

70 adolescenti. 70 telefoni cellulari.
Per raccontare i diciotto anni dal proprio punto di vista.
70 realtà diverse, più o meno complicate, più o meno connesse, più o meno sfuggenti.
Un film che le raccoglie. Un ritratto generazionale senza protagonisti, se non l'adolescenza stessa.



VEDOZERO *è una visione. Qualcosa che sta intorno a noi. Dentro al mondo degli adolescenti. Liquido e cangiante.* VEDOZERO *è lo "sbattimento" della scuola, le gioie e le paranoie, lo "sballo" artificiale e quello naturale, il culto degli amici, la famiglia mai scontata. E' il fidanzato che non arriva mai, le serate vuote, le fughe dalla classe, gli slalom in skateboard, il dramma della patente, i sogni al luna park, la filosofia sull'altalena e i jeans nuovi che fanno un bel culo. E infine una domanda: sarà questa l'età più bella?*

IL PROGETTO

L'idea, nata dall'esperienza maturata in più di dieci anni di percorsi di alfabetizzazione cinematografica nelle scuole da parte di Andrea Caccia, si è sviluppata pian piano e, grazie al sostegno della Provincia di Milano, ha preso il via nel mese di novembre 2008. Il primo scoglio da superare è stato quello di trovare le tre classi che aderissero al progetto. Entrare a scuola e proporre l'utilizzo di uno strumento come il telefonino per riprendere scene di vita quotidiana da parte dei ragazzi è stato come entrare in banca con una calza di nylon calata sul volto. Uno strumento ormai alla portata di tutti e soprattutto dei giovani, più avvezzi alle nuove tecnologie, viene vissuto in modo negativo da parte di insegnanti, presidi, educatori, famiglie. Il motivo sono i tristemente noti esempi che abbondano su *YouTube*: ragazzi disabili picchiati dai compagni, professori ripresi mentre fumano in classe, scollature e biancheria intima di professoresse e compagne, scorribande in motorino nei locali scolastici, e tanto altro ancora. *VEDOZERO* voleva essere invece l'esempio di come uno strumento di per sé né negativo né positivo, il telefonino dotato di videocamera, potesse diventare l'occasione per raccontarsi senza alcun filtro o binario precostituito, da parte di 70 adolescenti. Nel corso di 6 mesi le tre classi aderenti hanno incontrato settimanalmente diversi professionisti del settore (sceneggiatori, operatori di ripresa, psicologi, montatori, esperti di web e nuove tecnologie, e naturalmente il regista) per apprendere nozioni utili alla realizzazione dei filmati che compongono il film.

I 70 ragazzi e ragazze, inizialmente scettici, hanno cominciato a produrre una quantità enorme di video della durata massima di un minuto ciascuno (unico limite imposto loro). I video venivano caricati direttamente dai giovani autori sul sito appositamente creato (www.vedozero.it) che è diventato una sorta di contenitore di immagini che compongono il film.
A giugno 2009 il percorso prettamente produttivo ha avuto fine e *VEDOZERO* è entrato nella fase di montaggio, una scelta difficile tra i più di 4000 video caricati. L'aggiunta di musiche e titoli ha completato la gestazione del film. Giusto in tempo per ottenere la menzione speciale ai Martini Première Awards quale miglior film innovativo dell'anno e per essere selezionato al Festival di Rotterdam.

"Il progetto, ideato a partire da un decennio di esperienze maturate in ambito scolastico e cinematografico, nasce con il preciso intento di realizzare un film documentario sul mondo degli adolescenti. Un tentativo già fatto molte volte, ma spesso con risultati deludenti. Storie prevedibili, personaggi senza sfumature, strutture narrative troppo rigide hanno generato film nei quali il percorso di crescita dei ragazzi ne è uscito quasi sempre banalizzato, plastificato, depotenziato di quella carica emotiva che rende l'adolescenza, un vero e proprio big bang esistenziale. E quasi sempre la ragione di questi fallimenti è da ricercarsi nell'idea che noi adulti abbiamo dei ragazzi e del loro universo. Ribaltare questa prospettiva, intrisa di supponenza, moralismo e a volte anche di semplice opportunismo, è la scommessa di Vedozero. Fornire agli studenti la possibilità di raccontarsi senza filtri e pregiudizi, con lo scopo di formare sguardi consapevoli, capaci di osservare il mondo con nitidezza e discernimento."

Andrea Caccia

Regia Andrea Caccia
Montaggio Cristian Dondi
Direttore della fotografia Massimo Schiavon
Musiche originali Attila Faravelli
Produzione Esecutiva Erica Gianesini
Rapporti con le scuole Barz and Hippo
Organizzazione e coordinamento didattico Stefano Maiocchi
Montaggio suono Simone Cazzaniga e Massimo Cherubini
Colore e grafica Arianna Biasiolo
Produzione Roadmovie, con il contributo della Provincia di Milano (Bando per il sostegno all'innovazione delle imprese milanesi di produzione audiovisiva)
Interpreti settanta ragazzi delle scuole: Liceo della Comunicazione "Maddalena di Canossa" di Monza, classi 4 A e 4 B; Istituto Professionale "Floriani" di Vimercate, classi 4 Ets, 4 Cts; Liceo Scientifico Tecnologico "Ettore Majorana" di Rho, classe 3 S.
Formato DVD
Durata *77'*
Origine Italia, 2009
Distribuzione Barz and Hippo

POESIA CHE MI GUARDI

Marina Spada parte dalla figura di Antonia Pozzi, grande poetessa del ventesimo secolo, morta suicida a soli 26 anni nel 1938, per riflettere sul ruolo dell'artista e del poeta nella società di allora e di oggi.
Il film si snoda intorno ai temi cardine della poesia pozziana, al suo ruolo di donna controcorrente e al suo disagio verso l'ambiente alto-borghese di cui fa parte, ma che non le permette di vivere in maniera sincera e coerente. Sullo schermo scorrono immagini girate in 8 mm dal lei o dal padre, e fotografie che raccontano la sua vita, la sua famiglia, la natura, le sue amate montagne e la periferia.
Sovrapposta a questo piano narrativo troviamo la storia di Maria, cineasta appassionata, studiosa della poesia della Pozzi e voce narrante dell'opera.
Per Maria cruciale è l'incontro con il gruppo di studenti universitari H5N, "scrittori" di versi poetici sui muri, insieme ai quali decide di dar vita al progetto di far rinascere la poesia di Antonia Pozzi a Milano, così da poterle rendere il riconoscimento e la visibilità negatele in vita.



"Poesia che mi guardi è una riflessione sulla poesia e sulla sua necessità.
Amo la poesia e amo i poeti perché danno voce, coraggiosamente, a ciò che di solito è taciuto. Antonia Pozzi, in particolare, mi aveva fulminata perché la sua poesia è libera, carnale, sincera. Mi affascinava questa giovane donna costretta a nascondere, dietro l'apparenza borghese, una passionalità intensa che mal si conciliava con le strettoie e le convezioni dell'epoca. Antonia Pozzi, era sola perché, come tutti gli imperdonabili, era troppo moderna per essere compresa. Ha saputo guardare, senza ritrarsi, la bellezza e il dolore del mondo e testimoniare se stessa. Morta suicida, come spesso è accaduto alle donne poeta, è nata e vissuta a Milano, come me.

Marina Spada

NOTA BIBLIOGRAFICA

Antonia Pozzi nasce a Milano nel 1912.
Donna di grande cultura ed intellettuale stimata, non riesce tuttavia a farsi accettare come poetessa e scrittrice dai suoi contemporanei, che considerano i suoi versi " disordine emotivo".
Riscoperta dalla critica e dal pubblico negli anni Ottanta, la sua prima pubblicazione postuma avviene già nel 1943, con prefazione a cura di Montale.
Dopo le prime pubblicazioni che non rendono giustizia alla sua originalità, solo in anni recenti una nuova critica, attraverso studi storici e alla versione originaria delle poesie, precedentemente modificate dal padre, e le lettere e i diari scampati ai suoi interventi censori, ne ha sottolineato la forza straordinaria e l'estrema attualità.
La solitudine di Antonia come poetessa, si accompagna alla sofferenza esistenziale per essere costretta dalla sua famiglia alto-borghese, a reprimere la sua grande ricchezza umana dentro i confini di un'emancipazione solo di facciata.
È proprio questo suo disagio a portarla ad abbandonare l'aula in cui insegna il 2 Dicembre 1938 per dirigersi fino a Chiaravalle, ingerire barbiturici e sdraiarsi in un campo di neve in attesa della morte, che avverrà il giorno seguente a soli 26 anni.

Regia Marina Spada
Durata *57'*
Tipologia documentario
Sceneggiatura Marina Spada, Simona Confalonieri, Marella Pessina
Scenografia Fabrizio Longo
Fotografia Sabina Bologna
Musiche Tommaso Leddi
Costumi Marella Berzini
Montaggio Carlotta Cristiani
Produzione e Distribuzione Miro film - Renata Tardani
Ufficio stampa Lo Scrittoio - Isabella Rhode

INDIRIZZI UTILI

PROVINCIA DI BERGAMO
Settore Cultura, Spettacolo,
Identità e Tradizione
Mediateca Provinciale
c/o SAS
Via Bonomelli, 13
24122 Bergamo
Tel. 035320828
Referente: Silvia Savoldelli
biblioteca@sas.bg.it - sas@sas.bg.it
www.provincia.bergamo.it

PROVINCIA DI BRESCIA
Assessorato Attività e Beni Culturali
Valorizzazione delle Identità Culturali
e Lingue Locali
Via Musei, 30/32
25121 Brescia
Tel. 0303749919
Referente: Maria Luisa Morando
mmorando@provincia.brescia.it
www.provincia.brescia.it

PROVINCIA DI COMO
Assessorato Cultura, Politiche per la Tutela
e la Valorizzazione dei Beni Architettonici
e Artistici
Via Borgovico, 148
22100 Como
Tel. 031230397
Referente: Milli Brunelli
marialina.brunelli@provincia.como.it
www.provincia.como.it

COMUNE DI CREMONA
Settore Politiche Educative
Via del Vecchio Passeggio, 1
26100 Cremona
Tel. 0372407912
Referente: Luca Beltrami
luca.beltrami@comune.cremona.it
www.comune.cremona.it

PROVINCIA DI LODI
Dipartimento IV°
Politiche Culturali, Formative, Sociali
e dello Sviluppo Economico
Via Fanfulla, 14
26900 Lodi
Tel. 0371442275
Referente: Fabio Francione
fabio.francione@provincia.lodi.it
www.provincia.lodi.it

PROVINCIA DI MILANO
Settore Cultura e Beni Culturali
Viale Vittorio Veneto, 2
20124 Milano
Tel. 0277406322
Referente: Irene Moresco
i.moresco@provincia.milano.it
www.provincia.milano.it

PROVINCIA DI MONZA E DELLA BRIANZA
Assessorato alla Cultura e Beni Cuturali
Piazza Diaz, 1
20052 Monza
Tel. 0399756741
Referente: Giampiero Bocca
gi.bocca@provincia.milano.it
www.provincia.mb.it

PROVINCIA DI PAVIA
Assessorato ai Beni e alle Attività Culturali
Piazza Italia, 2
27100 Pavia
Tel. 0382597425
Referente: Barbara Galbiati
barbara.galbiati@provincia.pv.it
www.provincia.pv.it

PROVINCIA DI SONDRIO
Assessorato Istruzione e Cultura
Corso XXV Aprile, 22
23100 Sondrio
Tel. 0342531231
Referente: Maria Sassella
maria.sassella@provincia.so.it
www.provincia.sondrio.it

PROVINCIA DI VARESE
Assessorato al Turismo e alla Cultura
Piazza Libertà, 1
21100 Varese
Tel. 0332252010
Referente: Paola Polmonari
ppolmonari@provincia.va.it
www.provincia.varese.it

REGIONE LOMBARDIA
Assessorato alla Cultura
Via Pola, 12/14
20124 Milano
Tel. 026765-2611/3337
Referenti:
Lucia Montrone e **Francesca Montonati**
lucia_montrone@regione.lombardia.it
francesca_maria_montonati@regione.lombardia.it
www.cultura.regione.lombardia.it

AGIS LOMBARDA
Piazza Luigi di Savoia, 24
20124 Milano
Tel. 0267397822
Referente: Laura Romano
romano@agislombarda.it
www.lombardiaspettacolo.com

FONDAZIONE CINETECA ITALIANA
Viale Fulvio Testi, 121
20162 Milano
Tel. 0287242114
Referente: Lorena Iori
info@cinetecamilano.it
www.cinetecamilano.it

ELENCO DISTRIBUTORI

2001 DISTRIBUZIONE FILM - CIRCUITO CINEMA
Via Soperga, 36 - 20127 Milano
Tel. 0226140808 - Fax 0226140535
Distribuisce i film delle seguenti case di distribuzione nazionali:
Lucky Red
Bim distribuzione

ARCO FILM
Via Soperga, 43 - 20127 Milano
Tel. 02280471 - Fax 022619420
Distribuisce i film delle seguenti case di distribuzione nazionali:
20th Century Fox Italia S.p.A.

BARZ AND HIPPO
via Roma, 4 - 20040 Cavenago di Brianza (MB)
Tel. 0295339774 - Fax 0295339775
paola.corti@barzandhippo.com

BOLERO FILM
Via Vicenza, 5 - 00185 Roma
Tel. 064463061
bolero.film@gmail.com

FONDAZIONE CINETECA ITALIANA
Via Fulvio Testi, 121 - 20162 Milano
Tel. 0287242114 - Fax 0287242115

LO SCRITTOIO
Via Crema, 32 - 20135 Milano
Tel. 024983111 - Fax 024984260

MEDUSA FILM
Via Soperga, 45 - 20127 Milano
Tel. 0226116042-3 - Fax 0226116044

MIKADO FILM
Via Emanuele Gianturco, 4 - 00196 Roma
Tel. 063244989 - Fax 063219489
mikadoro@mikado.it

ONE MOVIE
Via A. Costa, 31 - 20131 Milano
Tel. 0226116305 - Fax: 0226115126
info@onemovie.it

RIPLEY'S FILM SRL
Via Don Filippo Rinaldi, 9 - 00181 Roma
Tel. 0678441401 - Fax 0678441430
info@ripleysfilm.it

SONY PICTURES RLEASING ITALIA
Via Cantalupo in Sabina, 29 - 00191 Roma
Andrea Miro (Senior Area Manager)
Tel. 0633084242 - Fax 0633084254

TEODORA FILM DISTRIBUZIONE
Via Ovidio, 20 - 00193 Roma
Tel. 0680693760 - Fax 068069665
info@teodorafilm.com

UNIVERSAL PICTURES
Via Soperga, 8 - 20127 Milano
Tel. 026690441 - Fax 026690932

VENETA CINEMA E TEATRI
Via San Martino, 16 - Este (PD)
Tel. 0429601724 - Fax 0429611351
Distribuisce i film delle seguenti case di distribuzione nazionali:
Videa-CDE
Walt Disney

WARNER BROS
Via Ugo Foscolo, 1 - 20121 Milano
Tel. 0272128363 - Fax 0272128360

Lombardia Cinema Ragazzi
è un'iniziativa culturale rivolta alle scuole e realizzata da Regione Lombardia, in collaborazione con le Province di Bergamo, Brescia, Como, Lodi, Milano, Monza e Brianza, Pavia, Varese, Sondrio, il Comune di Cremona, l'Agis lombarda, il Centro Studi per l'Educazione all'Immagine e la Fondazione Cineteca Italiana.

www.cultura.regione.lombardia.it