

LOMBARDIA. COSTRUIAMOLA INSIEME.

RegioneLombardia

Grafica di copertina

Elena Simen
Ruta Fotolito e Prestampa, Milano

LOMBARDIA CINEMA RAGAZZI

ANNO SCOLASTICO
2011 & 2012

27ª 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

Catalogo a cura di Mariolina Gamba
Centro Studi per l'Educazione all'Immagine

Centro Studi Cinematografici
www.cscinema.org

Progetto grafico e impaginazione

Jessica Benucci
www.gramma.it

Nell'anno scolastico 2011-2012 il Progetto Arrivano i Film *festeggia il ventisettesimo compleanno, un'età di tutto rispetto. Per tanti anni ha accompagnato l'impegno formativo di funzionari provinciali e insegnanti che hanno lavorato sulla base degli stimoli dei Cataloghi organizzando proiezioni e dibattiti per decine di migliaia di alunni. Tali momenti educativi sfociavano di norma nella realizzazione di personali elaborati critici. Quest'anno il Gruppo di Lavoro del Progetto, per razionalizzare al meglio le risorse, grazie alla disponibilità e alla collaborazione del* Centro Studi per l'Educazione all'Immagine *(che ha curato da sempre la realizzazione del Catalogo) ha deciso di editare (in pdf, per la Rete) una trentina di schede facendo riferimento a testi critici in gran parte già apparsi sulla rivista del Centro Studi Cinematografici* Il Ragazzo Selvaggio, *pubblicazione legata al Progetto regionale da sempre. Ci auguriamo che gli insegnanti possano trovare nelle pagine che seguono spunti di riflessione e proposte per arricchire il loro intervento educativo.*

LA COMMISSIONE DI SELEZIONE FILM

AUTORI DELLE SCHEDE

Filippo Bascialli

Patrizia Canova

Massimo Causo

Carla Delmiglio

Davide Di Giorgio

Valeria De Rubeis

Anna Fellegara

Marzia Gandolfi

Elio Girlanda

Alessandro Leone

Minua Manca

Alessandra Montesanto

Silvia Savoldelli

Cecilia M. Voi

Giancarlo Zappoli

Laura Zardi

INDICE

5

Film proposti dai 5 anni

Le avventure di Sammy 9
Rapunzel - L'intreccio della torre 12
Rio 15
Winnie the Pooh
Nuove avventure nel bosco dei 100 Acri 18

8

Film proposti dagli 8 anni

Cattivissimo me 22
Eep! 25
Kung Fu Panda 2 28
L'incredibile viaggio della Tartaruga 31
Mià e il Migù 34

10

Film proposti dai 10 anni

Le cronache di Narnia - Il viaggio del veliero 38
Megamind 41
I pinguini di Mr. Popper 44
Porco Rosso 47
Rango 50

Film proposti dai 12 anni

i12

Captain America: Il primo Vendicatore 54
Super 8 57
Tron Legacy 60
Tutti per uno 63
Vento di primavera 66

Film proposti dai 14 anni

i14

Detective Dee
e il mistero della fiamma fantasma 70
Il Grinta 73
Kick-Ass 76
Il ragazzo con la bicicletta 79
The Social Network 82

Film proposti dai 16 anni

i16

Almanya - Benvenuti in Germania 86
Cirkus Columbia 89
The Conspirator 92
Il discorso del re 95
In un mondo migliore 98
Maledimiele 101
We Want Sex 104

Indirizzi utili 107
Elenco Distributori 109

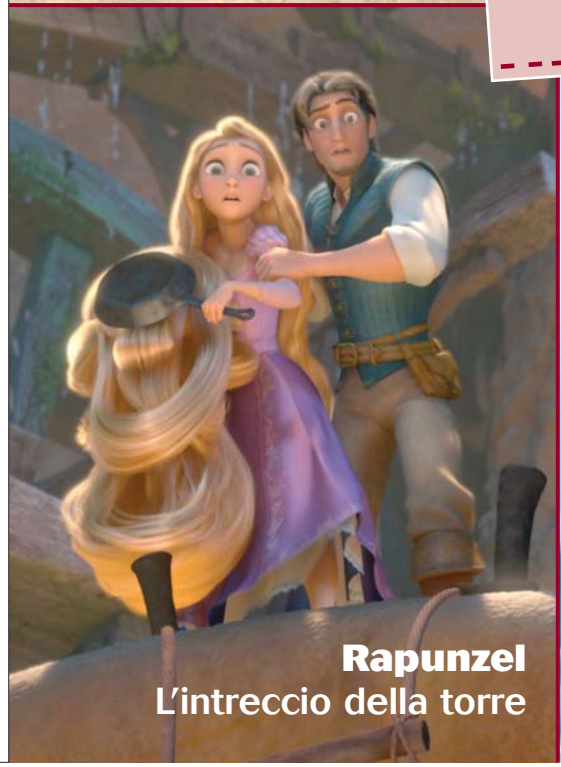


Le avventure di Sammy

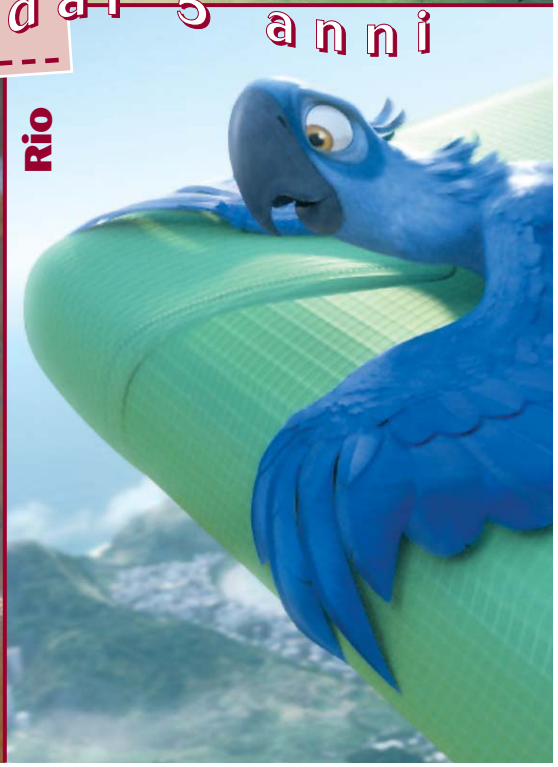


Winnie the Pooh
Nuove avventure
nel bosco dei 100 Acri

dai 5 anni



Rapunzel
L'intreccio della torre



Rio

Le avventure di Sammy

dai 5 anni



Titolo originale
Sammy's avonturen:
De geheime doorgang

Regia
Ben Stassen

Origine
Belgio 2010

Distribuzione
Eagle

Durata
89'

Sammy è un tartarughino marino che subito dopo la nascita è già costretto a conoscere i pericoli della vita. Finito nel becco di un gabbiano, riuscirà a salvarsi e, proprio grazie al rischio corso, incontrerà l'amore della sua vita: la tartarughina Shelly dalla quale resterà immediatamente affascinato. Sarà però un incontrarsi e dirsi addio perché subito dopo i due si perderanno.
Il viaggio attraverso gli oceani che Sammy compirà prima di tornare al luogo in cui è nato avrà lo scopo di sottoporlo a prove non facili da superare. Assieme al suo amico Ray, Sammy si renderà conto di come gli esseri umani stiano recando danno al pianeta. Verrà però anche tratto in salvo da alcuni umani, si batterà contro i piranhas, sfuggirà a un'aquila pescatrice.
Nel corso dei cinquant'anni in cui si sviluppa la vicenda, Sammy vedrà comunque la situazione dell'ecosistema peggiorare sempre di più. Sul piano personale avrà però la possibilità di trovare il passaggio segreto che potrebbe portarlo a ricongiungersi con Shelly.

Finalmente (e si tratta di un avvenimento sempre più raro) ci troviamo di fronte a un film che si rivolge all'infanzia senza per questo annoiare gli adulti. Evitando però tutti quegli ammiccamenti e rinvii che hanno caratterizzato tanta (troppa) animazione degli ultimi anni (per non dire decenni). Anche l'uso del 3D si stacca dal tradizionale effettismo per immergere



lo spettatore nel mondo sottomarino meravigliando (altro compito del cinema non sempre portato a compimento) nel senso più positivo del termine i più piccoli.
Le origini del film sono singolari. Ben Stassen le ricorda così: "Alcuni anni fa andai in vacanza in Messico assieme a mio figlio di sei anni. Al tramonto, notammo una folla di persone sulla spiaggia. Lo staff dell'hotel stava trasportando alcune uova di tartaruga marina in procinto di schiudersi. La madre le aveva deposte sul prato, nello stesso identico posto dove, 30 anni prima, era nata lei; ma a quei tempi l'hotel non era ancora stato costruito. Il problema era che quegli esserini minuscoli non riuscivano a issarsi sul marciapiede di cemento per raggiungere il mare, era troppo alto per loro. Mentre guardavamo queste taratarughine appena nate che facevano i loro primi passi verso il mare e che venivano risbattute indietro dalle onde, lo staff dell'hotel ci spiegò che queste creature rimangono sulla superficie dell'oceano per i primi dieci anni della loro vita. In questo periodo viaggiano per distanze enormi, trasportate dalle correnti. Quando ho visto la reazione dei bambini e degli adulti, quella sera, ho pensato che quella storia avrebbe potuto diventare un bel film di animazione in 3D."
Le tipologie dei protagonisti sono ben diversificate. Sammy, sin da piccolo, non si arrende dinanzi alle difficoltà e unisce saggezza a lealtà. Shelly è altrettanto determinata e spinta da un desiderio di conoscere che la porta a cercare l'avventura anche con qualche punta di impulsività. Non manca poi il 'migliore amico'. Ray si prende cura di Sammy, lo aiuta a crescere e gli insegna anche come comportarsi con l'altro sesso. Si presenta come un concentrato di energia positiva. Non può mancare poi un rivale ben definito (oltre ai pericoli che si succedono nelle profondità marine). È Fluffy, un gattone infastidito dall'inserimento di Sammy nella comunità hippy di cui il felino è la mascotte.
Va dato atto a Stassen di essere riuscito nell'impresa di liberarsi anche dal possibile fardello di *Alla ricerca di Nemo* con una storia che non dimentica di lasciare pure qualche piccola traccia di insegnamento. La rappresentazione degli esseri umani, ad esempio, non è mai univoca. C'è chi inquina ma anche chi cerca di contrastarne l'azione. C'è chi dà la caccia alle balene ma anche chi prova a impedirne la strage. Viene cioè denunciato il negativo ma viene anche proposta una possibilità di impegno per combatterlo. Al di là del pollice verso di qualche critico allergico ai 'messaggi' (ecologici o non che siano).

Giancarlo Zappoli

Spunti di riflessione

- I primi giorni di vita di Sammy e il suo primo incontro con Shelly: atteggiamenti ed emozioni.
- Ray e Fluffy, due personaggi a confronto.
- I comportamenti positivi e negativi degli esseri umani.
- Se hai visto e ricordi il film *Alla ricerca di Nemo,* prova a paragonarlo a questo.



Rapunzel
L'intreccio della torre

dai 5 anni



Titolo originale
Tangled

Regia
Byron Howard, Nathan Greno

Origine
Usa 2010

Distribuzione
Walt Disney

Durata
100'

Rapunzel è una principessa, ma non lo sa. Nata dal Re e dalla Regina, la ragazza era stata rapita nella culla dalla strega Gothel, per vendicarsi dei regali genitori che, allo scopo di salvare la bimba da una malattia, le avevano sottratto un fiore magico che garantiva alla megera l'eterna giovinezza.
In compagnia di un simpatico camaleonte, Rapunzel è cresciuta sognando il mondo di fuori che Gothel, spacciandosi per madre premurosa, le preclude, prospettandole minacce e pericoli d'ogni sorta. Dotata di una lunghissima chioma dorata dai poteri magici che assicurano a Gothel la tanto agognata giovinezza, Rapunzel vorrebbe quanto meno sapere cosa sono quelle lanterne (in realtà accese dal Re e dalla Regina in suo ricordo) che illuminano il cielo nel giorno del suo compleanno.
Quando nella sua inaccessibile torre si presenta il giovane e vanitoso Flynn Ryder, un gagliardo bandito in fuga dai soldati del Re e da un paio di suoi ex compagni di scorribande per aver rubato la preziosa corona della principessa, Rapunzel decide di sfruttare l'occasione e lo costringe a farle da guida nel periglioso viaggio. Sulle loro tracce ci sono però Gothel e i due gaglioffi che vogliono regolare i conti con Flynn, ma anche i soldati del Re e soprattutto Maximus, il cavallo bianco del Capitano, il più determinato di tutti a catturare il bandito.

Cinquantesimo film animato per la Disney: alla testa della major c'è ormai il genio di John Lasseter e l'unione con la formidabile Pixar istiga strane alchimie, ibridi classico/moderni che sanno più di esperimenti che di opere pienamente riuscite. *Rapunzel - L'intreccio della torre* ne è un esempio perfetto, col suo attingere alla tradizione fiabesca europea rimaneggiando "Raperonzolo" (la fiaba popolare, cristallizzata dai Fratelli Grimm) per ricreare la tradizione animata "waltdisneyana" (quella che faceva riferimento a Walt Disney in persona) fatta di regni lontani, principesse prigioniere di incantesimi, infide streghe, salvifici principi azzurri, comprimari zoomorfi e, soprattutto, reiterate divagazioni musicali. Ma poi c'è il 3D e l'animazione digitale e, se l'impianto di partenza è rigorosamente classico sia nello snodo narrativo che nel concept artistico e nella caratterizzazione dei personaggi, va riconosciuto al film un vettore di modernità che nella seconda parte sembra spingerlo verso un dinamismo e un'agilità che ha le stimmate di John Lasseter e in buona misura salva il film da un esito scontato. La colonna sonora



infarcita di brani di Alan Menken (francamente ben lontano dagli esiti eccellenti di *La Bella e la Bestia* o *La Sirenetta*) predispone del resto la fiaba a coreografie e languori di speranza che ben conosciamo, melodizzando in maniera un po' prevedibile gli "a solo" psicologici della protagonista e coreografando la coralità che fa da sfondo agli eventi. L'avventura ha inizio in chiave clas-

sica, cantando sulle note di Menken la solitudine della principessa e animandosi in rocamboleschi inseguimenti sulle tracce del bel bandito e della principessa fuggiasca, mentre Gothel da brava megera fa i suoi sortilegi e tesse il suo doppio gioco. Rapunzel è un po' Fiona di *Shrek*, scaltra di testa e di mano (oltre alla chioma dorata, la sua arma è una padella molto efficace), un po' Cenerentola illanguidita di sogni turchini, un po' Bella e anche un po' Tiana di *La principessa e il ranocchio*. E il tutto, rielaborando liberamente la fiaba dei Grimm come da lezione disneyana, sarebbe destinato a spegnersi nel ricordo della tradizione, se non fosse per una seconda parte in cui il film acquista una marcia in più, dinamizza caratteri e situazioni, accelera il tono fiabesco e avvita l'intreccio su cambi di registro imprevedibili. Il motore autentico della svolta è di sicuro il cavallo sbirro Maximus, il personaggio più riuscito del film, figura straordinaria che assume imprevedibilmente dimensione di rilievo, iracondo e inflessibile tutore dell'ordine imperiale, sfuggito al controllo del capitano delle guardie e determinato nella sua rincorsa di Flynn, anche se destinato per nobiltà di spirito a diventare complice della fuga per la libertà della coppia di innamorati.

Diretto da Byron Howard e Nathan Greno, due giovani autori della scuderia disneyana che già avevano firmato un successo (soprattutto americano) come *Bolt*, *Rapunzel - L'intreccio della torre* sembra insomma concepito dalla Disney di John Lasseter come un autentico passaggio di testimone tra la formula classica e quella moderna: un esperimento di metamorfosi a vista che in sé appare riuscito a metà, ma nella prospettiva storica della major dei cartoon avrà di certo da dire qualcosa agli studiosi di domani.

Massimo Causo



Spunti di riflessione

- "Raperonzolo" dei Fratelli Grimm e *Rapunzel*: analogie e differenze.
- Rapunzel: i suoi rapporti con la strega, con il camaleonte, con Flynn, con il cavallo sbirro Maximus.
- Personaggi positivi e negativi del film. Qualcuno di loro cambia?

Rio

dai 5 anni



Regia
Carlos Saldanha

Origine
Usa/Brasile/Canada 2011

Distribuzione
Fox

Durata
96'

Blu è un esemplare di Ara di Spix, rara specie di pappagalli dal piumaggio blu che vive nella Foresta Amazzonica. Catturato, finisce "accidentalmente" in una cittadina del freddo Minnesota, dove viene "soccorso" e accudito da Linda, una ragazza del luogo che lo cresce come se fosse un animale "domestico".

Anni dopo si presenta nella libreria di Linda, Tullio, un ornitologo che le rivela che Blu è l'ultimo maschio della sua specie, e che da poco è stata trovata una femmina della stessa specie di nome Gioiel. È vitale che i due si accoppino, ma Linda non ne vuole sapere. Tullio riesce a convincerla e partono (con Blu) alla volta di Rio. Qui Blu incontra Gioiel e tra i due non è proprio amore a prima vista; anzi, Gioiel critica Blu per il fatto di non saper volare, e per essere troppo "amico degli umani". Non riesce a capire come un esemplare della sua specie possa essere così "sereno" in cattività.

Blu e Gioiel vengono rapiti da un mercante di uccelli che vuole venderli (insieme ad altre centinaia di esemplari di diverse specie) per ottenere una cospicua somma di denaro. Legati insieme da una catena, riescono a fuggire tra mille peripezie, aiutati da Rafael (un saggio Tucano), Pedro e Nico (due inseparabili volatili) e Luiz (un bulldog specialista in motoseghe), in una sfida tra il "bene" e il "male" contro il cacatua Miguel e la tribù delle scimmie.

Alla fine Blu impara a volare e "sposa" Gioiel. A Rio, Linda e Tullio realizzano un'oasi per uccelli per preservarli dai bracconieri.

Il film a cartoni animati in 3D è stato ideato e diretto da Carlos Saldanha (il regista dei tre episodi de *L'Era Glaciale*) che l'ha considerato per lungo tempo un "sogno da realizzare", promettendo che sarebbe stato il più "musicale" tra i suoi film. E già dalle prime battute si capisce che è proprio così. La scena iniziale è un susseguirsi di figure, uccelli e forme della natura che nel momento di maggior caratterizzazione: il carnevale. La gioia, il divertimento, la popolarità del carnevale traspaiono chiaramente, e il fatto che il film sia stato ideato da un regista brasiliano ha sicuramente il suo peso. Lo spettatore viene trascinato nel cuore della città, dove tutto si ferma per il carnevale, tra carri allegorici, musica, danze, e anche in sala non si può fare a me-



"danzano" la ritmatissima musica brasiliana, in un crescendo di colori e un turbinio di movimenti che rendono al meglio la grandezza e la pienezza della natura incontaminata. La fotografia è impressionante, con le luci e i colori della Foresta Amazzonica, le diverse specie di uccelli, le variazioni cromatiche date dalle piante e dall'acqua…
Il titolo viene dall'ambientazione a Rio de Janeiro della quasi totalità del film e la città ci viene presentata no di muoversi al ritmo delle splendide canzoni brasiliane.
La trama non è originalissima ma godibile, lo svolgimento lineare senza grossi colpi di scena, l'happy end di rigore. I disegni sono molto belli (specialmente i paesaggi e i giochi di colore), la regia di sicuro mestiere.
La colonna sonora ha alcuni momenti di grande interesse e sicuramente Saldanha mantiene la promessa di un film "musicale": la track list presenta infatti ben 14 canzoni

(tra cui la famosissima *Mas que Nada* oltre a 19 brani inediti strumentali. Brani famosi si alternano a inediti, in un mix di samba e bossanova con qualche punta di raggae.
Molto curati (come del resto anche nei precedenti film di Saldahna) i personaggi, quasi tutti animali di diverse specie, ben caratterizzati. A fare la parte del leone gli uccelli: ara, cacatua, tucani, canarini, cardinale ciuffo rosso, ma anche il simpatico bulldog Luiz. Non mancano gli umani, a cominciare da Linda, l'intellettuale libraia del Minnesota che nasconde la timidezza dietro un paio di grandi occhiali; l'ornitologo, imbranato e idealista Tullio; il perfido e senza scrupoli Armando, contrabbandiere.
E proprio la caratterizzazione dei diversi personaggi ha un ruolo importante nel film. Blu, sfida se stesso, accetta - scoprendo la sua vera identità - di imparare a volare sul campo. Gioiel abbandona l'altezzosità e capisce che l'unione fa la forza; Rafael, Pedro e Nico aiutano i nostri eroi, così come il bulldog Luiz, che alla fine rimane l'unico a non "saper volare". Ben caratterizzati anche i personaggi antagonisti, Miguel e la tribù delle scimmie.
Come ne *L'Era Glaciale* è il gruppo eterogeneo che risulta vincente. E come ne *L'Era Glaciale* l'appartenenza "sociale" risulta più importante dell'appartenenza "biologica".
Saldanha e Blue Sky (la casa di produzione) vincono la sfida di cambiare ambientazione geografica, passando dal gelo al caldo tropicale, regalandoci un film pieno di simpatia e allegria, senza dimenticare le tematiche più alte.
Nel complesso uno spettacolo piacevole che ha ottenuto ottimi riconoscimenti dalla critica e che permette di passare un paio d'ore sognando e riflettendo.

Filippo Bascialli

Spunti di riflessione

- La vicenda del film, pur non essendo molto originale, coinvolge gli spettatori. Cosa la rende così accattivante e divertente?
- I personaggi del film sono ben scelti e connotati. Quali ti sono sembrati più originali e meglio caratterizzati?
- Individui e gruppo sociale. Quali di queste due entità gioca un ruolo di primo piano nel film?
- Ambientazione, immagini, ritmo, musica e colori. In quale misura ciascuno di tali elementi espressivi contribuisce alla riuscita del film?



Winnie the Pooh
Nuove avventure nel bosco dei 100 Acri

dai 5 anni



Titolo originale
Winnie the Pooh

Regia
Stephen Anderson, Don Hall

Origine
Usa 2011

Distribuzione
Walt Disney

Durata
65'

Come da tradizione la storia si svolge nell'arco di una giornata. Winnie Pooh si sveglia nella sua casetta nell'albero con un solo pensiero in mente e cioè il solito: mangiare miele. Ma le scorte sono finite ed è costretto a uscire per andare in cerca di ciò che può soddisfare il suo appetito. Incontra così Ih Oh il quale è più triste del solito perché ha perso la coda. Subito gli amici del bosco si danno da fare, con l'aiuto di Christopher Robin, per trovargliene una nuova. Chi ci riuscirà avrà in premio…un barattolo di miele.
I tentativi sono diversi ma hanno scarso successo. A un certo punto interviene un problema ancor più grave a occupare il gruppo. Da un foglietto lasciato da Christopher si deduce che è stato catturato da un certo 'Appresto'. Costui, nella fantasia degli animaletti, si trasforma immediatamente in un mostro dai mille aspetti che chissà dove starà trattenendo il loro amico.
Anche questa volta però ci si organizza e si dà avvio alle ricerche che si rivelano non semplici ma che trovano una soluzione decisamente lineare: è ricominciata la scuola e Christopher voleva informare gli amici che era molto preso concludendo, con un errore di ortografia, con l'auspicio 'a presto'.
Tutto è bene quel che finisce bene anche se Pooh continua a sentire il pancino che brontola per mancanza di miele.

L'orsetto Winnie the Pooh torna sullo schermo ma questa volta non si tratta di una delle tante edizioni homevideo in trasferta temporanea e promozionale al cinema. Questo è un medio metraggio pensato per il cinema. E si vede.
Non occorre iscriversi d'ufficio all'ordine degli amanti del buon tempo antico per essere nostalgici dei primi *Winnie the Pooh* che avevano



una grafica curata e non sviluppata per un consumo un po' troppo 'mordi e fuggi'. Perché in questa occasione la Disney torna davvero alle origini consentendo anche un uso didattico particolare del film. Perché, se il disegno è spesso acquerellato con una sensibilità che rimanda alla Potter, ciò che più conta è il riferimento alla parola scritta. Una gran parte dei bambini che amano l'orsetto grassoccio e goloso e la banda dei suoi amici probabilmente neppure sa che non è nato su uno schermo più o meno digitale bensì in un libro. Non sa cioè che nasce dalla penna di A. A. Milne il quale aveva un figlio di nome Christopher che, ammiratore di un orso donato allo zoo di Londra da un veterinario canadese, cambiò il nome al proprio orsacchiotto di pezza dandogli quello del plantigrado reale: Winnie. Suo padre iniziò a raccontargli storie che avevano l'animale come protagonista e queste furono date per la prima volta alle stampe nell'ottobre del 1926. Quindi in principio c'era un libro ed è a questo libro, e alla voce del narratore, che si fa riferimento costante.
La storia si sviluppa in continuità ma, ogni tanto, qualcuno dei nostri eroi si trova a stretto contatto con la pagina illustrata del libro. Così ci si aggrappa a un punto per non cade-

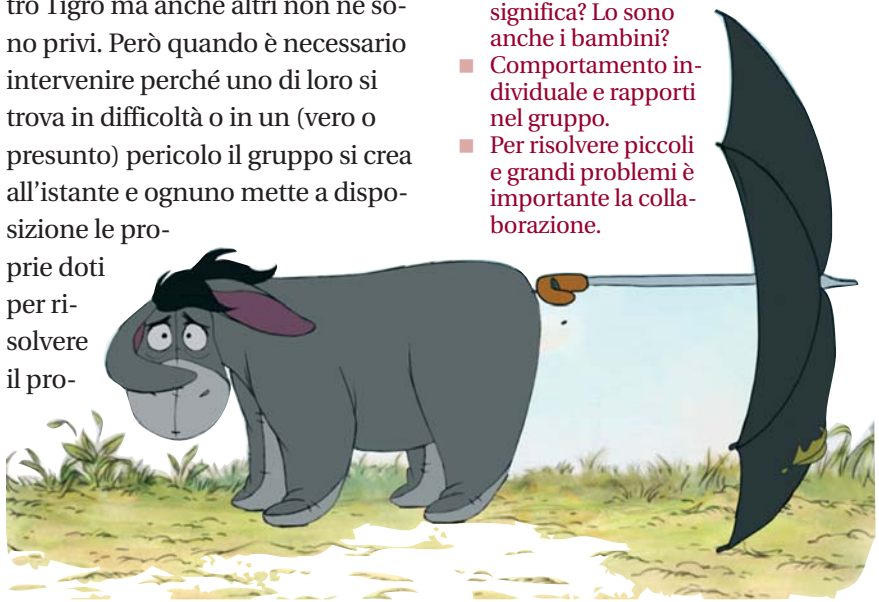
re, si scivola sulle parole scritte e le si utilizza addirittura come scala per uscire da una buca. Cosa di meglio per sviluppare con i più piccoli l'interesse non solo per l'immagine in movimento ma anche per il libro? Quello che poi resta uno degli insegnamenti più importanti delle avventure di Christopher Robin, di Pooh e dei loro amici è il tratto con cui ogni individualità viene raccontata. Ognuno di loro è in fondo il catalizzatore di una caratteristica dei bambini: la golosità, il dinamismo, la tristezza per il sentirsi incompresi e così via. Molti di loro sono uniti da un'altra caratteristica infantile: l'egocentrismo. Il massimo esponente in materia è senz'altro Tigro ma anche altri non ne sono privi. Però quando è necessario intervenire perché uno di loro si trova in difficoltà o in un (vero o presunto) pericolo il gruppo si crea all'istante e ognuno mette a disposizione le proprie doti per risolvere il problema. Le doti, ma anche i difetti che non sempre si possono cancellare all'istante.

È una lezione preziosa per i più piccoli l'insegnare loro ad accettarsi per come sono senza però chiudersi in se stessi ma cercando di aiutare gli amici nel momento del bisogno. Le avventure di Winnie Pooh ce lo ricordano sempre. Questa volta con un surplus di raffinatezza stilistica.

Giancarlo Zappoli

Spunti di riflessione

- Pregi e difetti di ciascun personaggio, a cominciare da quelli di Winnie the Pooh.
- I personaggi della storia sono spesso egocentrici. Cosa significa? Lo sono anche i bambini?
- Comportamento individuale e rapporti nel gruppo.
- Per risolvere piccoli e grandi problemi è importante la collaborazione.



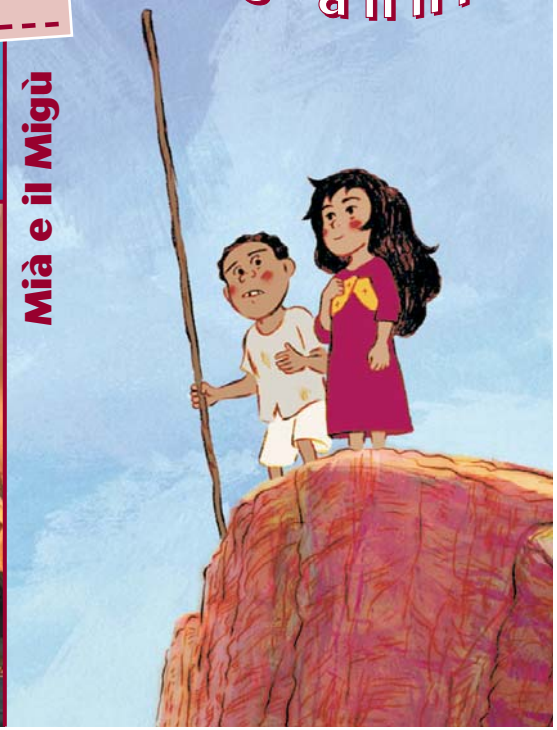








dagli 8 anni



Cattivissimo me

dagli 8 anni



Titolo originale
Despicable Me

Regia
Chris Renaud, Pierre Coffin

Origine
Usa 2010

Distribuzione
Universal

Durata
95'

Gru è un super-cattivo, insensibile a tutto e tutti, inquinatore, dispettoso, egoista, progetta il colpo del secolo: rubare la luna, che fin dall'infanzia è stata al centro dei suoi desideri. Frustrato da sempre dall'atteggiamento indifferente della madre, cerca in questa avventura un'occasione di riscatto, che lo trasformi nel più famoso ladro di tutti i tempi, così da essere ricordato per sempre.
Coadiuvato da un esercito di buffi esseri gialli, i Minions, instancabili lavoratori, e da un anziano inventore, il dottor Nefario, che per lui progetta macchinari avveniristici, Gru dovrà fare i conti con il rivale Vector che dopo aver rubato una delle Piramidi, lo sfida sul suo stesso terreno del furto della luna.
Per introdursi in casa di Vector, Gru adotta tre orfanelle, con l'intenzione di liberarsene al più presto e proseguire nel suo piano criminale. Le tre bambine, però, fanno breccia nel cuore di pietra di Gru che inizia a scoprire le gioie della paternità e della vita. E Gru, da insensibile e misantropo, diventerà il più affettuoso dei papà.

Cattivissimo me, primo lavoro di animazione in 3D della Universal Pictures prodotto da Chris Meledandri (già producer di *Era Glaciale*, *Robots*, *Era glaciale 2: il disgelo*, *I Simpson: il film*, *Alvin Superstar*, *Ortone e il mondo dei Chi*) è un cartone animato ben disegnato e originale. È una favola dark, ora moderna ora comica, ora drammatica, ora sentimentale, una sorta di *Nightmare Before Christmas* senza mostri, senza canzoni, più colorato e demenziale. Incentrata sul personaggio di Gru (il Cattivissimo), uomo insoddisfatto e irrealizzato, che cerca nel furto della luna il suo grande riscatto, la vicenda appare semplice e lineare. Gru è un cattivo un po' anomalo: è un bambino nel corpo di un adulto che decide di darsi al crimine per attirare l'attenzione della madre e guadagnarsi la sua approvazione. È una persona inaridita dalla solitudine, cattiva ma in fondo "adorabile". Le sue imprese però sono quasi tutte fallimentari. A corto di fondi, cerca un prestito nella Banca del Male presso cui i cattivi si rivolgono per i finanziamenti (e qui i più avveduti noteranno il cartello della banca che recita "già Lehman Brothers" con chiaro riferimento alla crisi dei subprime), ma il padrone della banca è il padre di Vector (e qui la frecciatina è al nepotismo) e quindi tenta in tutti i modi di non dare i soldi a Gru.



Ovviamente, la trovata del film sono i Minions, i minuscoli e fedeli aiutanti di Gru: rubano la scena ogni volta che compaiono con gag fisiche e stupide da comiche anni Trenta che fanno invidia ai Pinguini di *Madagascar* e a Scrat di *L'Era Glaciale*, senza però mai

risultare avulsi dalla storia o inseriti forzatamente tra una scena e l'altra. La loro allegria e le esilaranti gag delle quali sono protagonisti hanno reso i Minions nuovi idoli dei bambini americani.
La Universal Pictures approda al mondo dell'animazione CG mettendosi a debita distanza dai suoi avversari. Né film impressionanti come i Pixar, né marchette commerciali infarcite di riferimenti pop e *inside joke* per adulti come i film Dreamworks: *Cattivissimo me* bilancia un'idea interessante con un umorismo *slapstick* per tutte le età e un impianto grafico molto originale a metà tra *La famiglia Addams* e Walt Disney.
Produzione americana, ma cuore europeo: i registi e lo studio di animazione sono francesi, e questo deve aver contribuito non poco allo sviluppo di uno stile narrativo originale.
Interessante il fatto che il mondo di Gru sia pieno di improbabili sedicenti cattivi dediti a piani più o meno congegnati, ma non ci siano né eroi a contrastarli né sembri che la gente sia sconvolta più di tanto dalle loro imprese. In realtà alla fine i veri mostri si rivelano altri, ad esempio l'inquietante direttrice dell'orfanotrofio o il direttore della banca.

In ogni caso il film risulta molto godibile, a tratti divertente, strappa risate e applausi. Molto bella l'animazione 3D. Spettacolari i Minions.
Cattivissimo me è pertanto, come già detto, una proposta accattivante sia per i bambini che per gli adulti. Il merito è soprattutto di una sceneggiatura spumeggiante, che mescola armonicamente humor nero, buoni sentimenti e attualità. Numerosi anche gli spunti di riflessione, legati in particolare alle dinamiche relazionali, all'evoluzione dei personaggi, agli stereotipi e ai pregiudizi tanto diffusi nella società di oggi.

Filippo Bascialli



Spunti di riflessione

- Le caratteristiche particolari di Gru, il suo rapporto con la madre e con le persone che lo circondano.
- Le tre orfanelle: il loro primo incontro con Gru e il cambiamento che provocano in lui.
- Gli stereotipi e i pregiudizi tanto diffusi nella società odierna.

Eep!

dagli 8 anni



Regia
Ellen Smit

Origine
Belgio/Paesi Bassi 2010

Distribuzione
Fondazione Cineteca Italiana
Versione originale
con sottotitoli in italiano

Durata
81'

Il signor Warre, appassionato di ornitologia, un giorno, durante una passeggiata, trova sotto un albero una creatura tanto piccola da stare sul palmo della mano. Ha il capo e il corpo di una bambina, ma ali al posto delle braccia. Emozionato, la porta a casa dalla moglie Tine, da tempo desiderosa di divenire madre, che decide di tenerla con sé. La chiama Birdie (nome che rispecchia bene la sua natura) e tenta di allevarla come una bambina cercando di evitare la curiosità delle vicine. La piccola cresce e impara a farsi capire anche se "Eep" è l'unico suono che sa articolare, ma presto manifesta un irresistibile istinto a volare. Si unisce infatti a uno stormo di uccelli che in autunno migrano verso il Sud, ma il suo volo è ancora incerto e pesante, sbaglia direzione e si allontana dal gruppo.
I genitori adottivi per ritrovarla affrontano un viaggio ricco di avventure e di incontri con personaggi curiosi e stravaganti che si interessano alla sorte di Eep e vogliono salvarla dal freddo dell'inverno imminente.
Loetje, una bambina molto sola, la trova nella sua cameretta e vorrebbe tenerla con sé. Un soccorritore di professione non riesce a farla scendere da un campanile, circostanza che gli procurerà molti problemi.
Warre e Tine riusciranno a riabbracciarla, le cureranno l'ala spezzata, e finalmente comprendendola, la lasceranno libera di unirsi a uno stormo migratore.

Vincitore della terza edizione del Concorso *CineCineMondo 2010* promosso dalla Regione Lombardia, e presentato con successo in Festival prestigiosi internazionali, *Eep!* è un film ben girato e coinvolgente emotivamente, impegnativo sul piano della comprensione narrativa e contenutistica. Scritto da Mieke de Jong, che voleva trattare del rispetto e della rivendicazione della diversità, mostra la favola fantasiosa di una creatura metà uccello e metà bambina senza usare effetti speciali (tranne le piume che ricoprono le braccia). Protagonista infatti è una bambina reale, Kenadie Jourdin Bromley, affetta da nanismo primordiale (malattia che colpisce meno di 100 persone nel mondo). Nata piccolissima (poco più di 2 libbre) era destinata a non sopravvivere. Oggi ha più di 7 anni e grazie a questo film e a un documentario su di lei è diventata una star del cinema internazionale.



Il tema socialmente delicato e sensibile della diversità è visto nel film attraverso le reazioni dei personaggi che vengono in contatto con la piccola creatura. Warre è mosso subito spontaneamente dalla curiosità, non sa catalogare scientificamente l'essere che ha trovato, lo accetta in casa per studiarne l'evoluzione e finisce per comportarsi da padre. Le vicine di casa provano solo una curiosità morbosa. Molto interessante e ricco di sfaccettature psicologiche il personaggio di Tine, che subisce una trasformazione nel corso della narrazione. La donna è felice di occuparsi di Birdie per soddisfare il proprio desiderio di maternità non realizzato, ma è questo un sentimento egoistico ben lontano dal puro atto d'amore che dovrebbe essere l'impulso verso qualsiasi adozione. Vuole allevarla come una bambina, plasmarla per farla diventare come desidererebbe che fosse; è la prima a non accettare e rispettare la sua diversità. La veste con gli abiti delle bambole, tenta di insegnarle a stare a tavola, ma Birdie non ha mani e non può usare le posate; al ristorante non può mangiare normalmente. Non sa parlare, non pronuncia le *a* e le *o*, si trova a suo agio con le galline e comprende il linguaggio degli uccelli. Quando Birdie vola via, Tine si arrende poco per volta alla realtà e capisce di amare la piccola per quella che è. Il viaggio che i genitori intraprendono per ritrovarla è simbolicamente un viaggio interiore, che porta alla loro maturazione, all'accettazione del "diverso" (fisicamente, socialmente o etnicamente inteso), a comprendere cosa significhi "educare". I genitori devono far crescere i figli come "altri da sé", renderli indipendenti, far loro acquisire la propria personalità per poi lasciarli "volare via". Adulti consapevoli e autonomi torneranno dai genitori pronti ad amarli nella stessa misura di quanto siano stati amati. "Tornerà a primavera" dice Tine con sicura speranza vedendo volare via la sua "bambina".



Kenadie viene chiamata da molti "piccolo angelo" e non si possono negare gli effetti positivi sulla gente che la avvicina. Anche il film sottolinea la profonda amicizia che Birdie ispira. Loetje, ad esempio, molto sola perché il padre è sempre troppo occupato per il lavoro, si affeziona a Birdie e si unisce ai genitori adottivi per cercarla quando lei se ne va. Ritroverà tutto l'affetto del padre preoccupato per la sua assenza.

Curato sul piano espressivo, il film conquista l'attenzione dei piccoli spettatori (che ne apprezzano l'originalità del racconto e il lato avventuroso) e degli adulti (che ne sanno cogliere i contenuti didattici ed educativi).

Anna Fellegara

Spunti di riflessione

- L'amicizia è un bene prezioso. Può nascere tra persone diverse sulla base del rispetto reciproco.
- Il difficile mestiere di genitore: educare e far crescere delle personalità autonome.
- Importanza degli affetti famigliari per la formazione morale e caratteriale dei figli.
- Rifletti sul tema dell'accettazione del "diverso" esemplificandone i vari aspetti.

Kung Fu Panda 2

dagli 8 anni



Regia
Jennifer Yuh

Origine
Usa 2011

Distribuzione
Universal

Durata
88'

Po, il panda gigante che nel primo episodio lottava contro la tigre Tai Lung, vive adesso nel Palazzo di Giada insieme ai suoi compagni di avventura Tigre, Vipera, Scimmia, Mantide e Gru. Ormai Po riesce a tenere a bada il suo stomaco come un lottatore di Kung Fu quasi provetto. Al simpatico bestione manca però il raggiungimento del livello più alto di consapevolezza, la pace interiore, necessaria per essere davvero invincibile. Il maestro Shifu, che governa il gruppo di eroi, spiega che la pace interiore non può essere insegnata, bensì ricercata e che ciascuno la deve raggiungere da sé.
L'apprendistato spirituale di Po è interrotto all'improvviso da una nuova minaccia: nella Città dei Cancelli è tornato da usurpatore il pavone Lord Shen, esiliato anni prima dal padre che vedeva in lui una sconfinata ambizione. Lord Shen vuole infatti impossessarsi dell'intera Cina e per farlo non esita a forgiare una temibile arma da fuoco, destinata a cancellare qualsiasi resistenza e a distruggere per sempre lo stesso Kung Fu. Po e gli altri percorrono tutto il paese per giungere alla Città dei Cancelli. Una volta arrivati scoprono di essere attesi, secondo un'antica profezia che li indica come salvatori.
La battaglia si rivela ardua, perché Lord Shen è capace di rievocare i ricordi dolorosi dell'infanzia, ostacolando il raggiungimento della pace interiore. Solo ricostruendo il proprio passato, Po riuscirà a trovare la forza di sconfiggere il suo nuovo crudele nemico.

Secondo un celebre orientalista statunitense, *Kung Fu Panda* pecca di superficialità nel raccontare di una Cina che non è cinese. Si può senz'altro concordare con questa osservazione di natura storica: il film è orientale alla maniera americana e cioè ripropone tutti gli stereotipi derivati dalla cultura giapponese, ricca, chiassosa e frenetica; così come non mancano gli echi di un I-Ching fai da te e un po' ovvio. Non credo, tuttavia, che sia questa la chiave di lettura migliore per valutare il film, per due motivi. Il primo è il gradimento del pubblico che, giustamente, ha ignorato i dettagli filologici per premiare la simpatia dei personaggi. Il secondo motivo risiede nel fatto che questo sequel, in particolare, compensa la sua abbondanza di cliché con un'attenzione alla dimensione simbolica ed evocativa del genere fantastico. È un pregio che manca a molti disegni animati, ripiegati nel citazionismo e nella parodia.

Tra i produttori di *Kung Fu Panda* si trova infatti Guillermo Del Toro che ha impresso una nota gotica e lievemente inquietante sia alla scenografia, sia alla colonna sonora. Se ricordate il suo *Il labirinto del fauno*, capirete a quale atmosfera mi riferisco: molte sequenze oniriche e scene ambientate in paesaggi tetri o in corridoi bui e sinistri.
Il film tocca tematiche importanti, portando avanti ciò che già dal primo episodio si intuiva, cioè che un panda non può essere figlio di un volatile. Questo nodo viene affrontato qui con la rivelazione da parte del padre di Po, gestore di un ristorantino in paese, di aver adottato il "piccolo" panda gigante da lui trovato abbandonato nella cesta della verdura destinata alla sua cucina.
Il gioco dei rispecchiamenti prende il via, le generazioni si confrontano: da una parte Lord Shen, figlio degenere di un padre giusto, cacciato a malincuore dai suoi stessi genitori; dall'altra Po, salvato da un triste de-





stino da un amorevole padre putativo. La difesa dei tradizionali valori familiari - che faceva dell'animazione la scelta per eccellenza per bambini e ragazzi - si aggiorna al presente. Il legame di sangue non è il più forte. Se non possiamo scegliere la coppia che ci ha dato la vita, possiamo (e dobbiamo) decidere, sembra dire il film, chi consideriamo padre e madre. Acquistano importanza i maestri e gli amici, mentre il Kung Fu, antica arte marziale, è simbolo della conoscenza e del dominio di sé. Siamo in presenza di un vero e proprio film di formazione, che trae la sua forza dal mettere in scena un gruppo di amici invincibili, eppure fragili, coraggiosi, eppure sensibili. Una compagnia dell'anello, quella di *Kung Fu Panda*, che fa sua l'associazione, tanto cara alle fiabe classiche, tra vizi e virtù degli animali e vizi e virtù del genere umano. C'è l'implacabilità di Tigre - donna, non a caso -, l'agilità di Scimmia, la velocità di Mantide, il meditativo Gru, il pericoloso Vipera. I maestri Rinoceronte e Toro, forti e testardi. Poi Lord Shen pavone vanesio, il padre, oca confusionaria ma generosa, e naturalmente Po, il gigante imbranato dal cuore d'oro. Uno spunto, quest'ultimo, sempre valido per stimolare la creatività nei bambini e la loro immedesimazione con l'uno o l'altro personaggio. È chiaro dunque che *Kung Fu Panda* potrebbe essere ambientato in Cina come altrove, ma quello che conta è il valore poetico che riesce a trasmettere.

Cecilia M. Voi

Spunti di riflessione

- Po, figlio adottivo, non assomiglia fisicamente al papà: però i due hanno tratti in comune del carattere. In cosa assomigli e sei diverso dai tuoi genitori?
- In questo film i protagonisti sono tutti animali e a ciascuno sono attribuite delle caratteristiche specifiche: prova a ricordare quali sono i pregi e i difetti di ogni personaggio. Quale animale ti piacerebbe essere?
- I cinque eroi del Kung fu vivono insieme le stesse avventure, ma non sempre vanno d'accordo. Quando un amico è triste, cosa si può fare per farlo star meglio? E quando si litiga, come si può fare per tornare alla pace?
- Ricordi e cinque sensi. Po ricorda solo alcuni dettagli della sua infanzia: il viso della mamma, il freddo, il pianto, il cibo. Qual è il tuo primo ricordo? Ti accorgerai di ricordare solo qualche dettaglio: un profumo, un colore, un sapore, un giocattolo, una musica. Elencate i vostri ricordi e cercate di capire qual è il senso che rimane più impresso nella memoria.

L'incredibile viaggio della Tartaruga

dagli 8 anni



Titolo originale
Tortuga - Die unglaubliche Reise der Meeresschildkröte

Regia
Nick Stringer

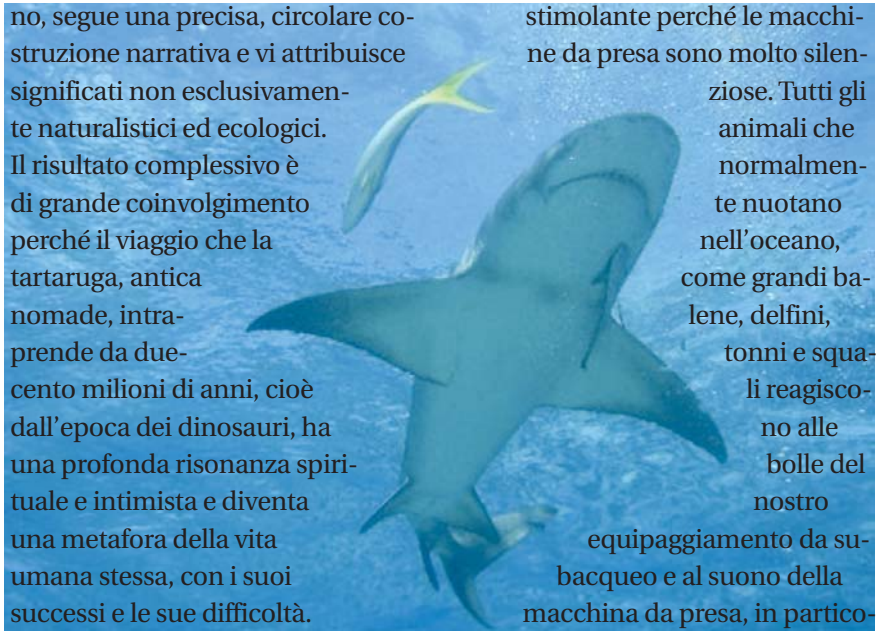
Origine
Austria/Germania/Gran Bretagna
2009

Distribuzione
Bolero Film

Durata
80'

Sulle spiagge della Florida, sotto mezzo metro di sabbia, una piccola tartaruga marina rompe il guscio del suo uovo e inizia l'avventura per arrivare al mare. Grande come il palmo della mano di un bambino e ancora priva del carapace, rischia in continuazione di essere catturata dai granchi e dagli uccelli, ma è molto fortunata e appartiene a quella metà che sopravvive e che riesce a raggiungere, dopo tre giorni, l'Oceano Atlantico. In seguito al primo incontro con un branco di pesci, per lei enormi e pericolosissimi, la protagonista entra nella Corrente del Golfo e può finalmente riposarsi. Al risveglio si trova sopra una zattera di alghe nella foresta dei Sargassi: qui impara a convivere in equilibrio con animali di altre specie, a procurarsi il nutrimento e a nascondersi fra le alghe quando si avvicina uno squalo.
La tartaruga viaggia per molti mesi verso Nord: deve anche affrontare acque gelide e banchi di ghiaccio, tuttavia riesce a seguire la sua mappa segreta e a procedere verso l'Africa. All'età di due anni, accompagnata da un branco di delfini, raggiunge le isole Azzorre, dove ritrova molti esemplari della sua specie e si ferma a lungo. Un giorno rimane impigliata in un amo da pesca e rischia di morire, ma il pescatore la libera e la rigetta in mare. Continuando a tenere la rotta, arriva nel mare dei Caraibi. Adesso ha venticinque anni: dopo essersi accoppiata, torna finalmente sulla spiaggia dove è nata a deporre le sue preziose piccole uova. E il ciclo ricomincia…

Riguardo a *L'incredibile viaggio della tartaruga* è bene chiarire anzitutto che, nonostante le apparenze, non si tratta di un documentario, bensì di un'opera di pura finzione: infatti l'autore, pur riprendendo in parte dal vero e in parte in studi appositamente creati i fondali marini e gli animali che li percorrono, segue una precisa, circolare costruzione narrativa e vi attribuisce significati non esclusivamente naturalistici ed ecologici. Il risultato complessivo è di grande coinvolgimento perché il viaggio che la tartaruga, antica nomade, intraprende da duecento milioni di anni, cioè dall'epoca dei dinosauri, ha una profonda risonanza spirituale e intimista e diventa una metafora della vita umana stessa, con i suoi successi e le sue difficoltà.



Alla sua prima opera non televisiva, il regista e biologo americano Nick Stringer riprende il ciclo vitale della tartaruga con telecamere in miniatura Hi-Definition, che con le loro piccolissime lenti permettono allo spettatore di osservare ogni fase da un punto di vista insolito e coinvolgente, alimentando la tensione o sciogliendola in base alle varie situazioni. Per realizzare questa esperienza eccezionalmente intima, il regista si è avvalso della professionalità di Rory McGuinness e Rick Rosenthal, fotografi subacquei tra i migliori al mondo. Stringer e Rosenthal hanno dichiarato: "Portare l'HD nell'ambiente marino è stimolante perché le macchine da presa sono molto silenziose. Tutti gli animali che normalmente nuotano nell'oceano, come grandi balene, delfini, tonni e squali reagiscono alle bolle del nostro equipaggiamento da subacqueo e al suono della macchina da presa, in particolar modo quando è posizionata dentro contenitori subacquei. Con l'HD il suono è limitato e questo ci permette di lavorare in relativo silenzio. Ha fatto davvero la differenza in alcune delle sequenze più impegnative delle riprese".
Per quanto riguarda invece la colonna sonora, Henning Lohner ha lavorato accostando la musica esclusivamente ai rumori e ai suoni prodotti dalla natura e dagli animali, dal momento che l'unico essere umano presente nel film, il pescatore che con un gesto pietoso lascia andare la tartaruga, non apre nemmeno la bocca. La voce narrante, appartenente nella versione italiana a Paola Cortellesi, benché a volte assuma toni un po' troppo didascalici e fiabeschi, fornisce indubbiamente una ricca e interessantissima serie di informazioni e commenti extra, altrimenti non deducibili dalle pur attraenti immagini.
L'incredibile viaggio della tartaruga è stato prodotto con il supporto di Save Our Seas Foundation, un'organizzazione no profit con sede a Ginevra che sostiene numerose ricerche scientifiche e progetti educativi per difendere gli oceani dall'inquinamento. Una delle ricerche mira proprio allo studio della tartaruga marina e alla sua salvaguardia, e questo film testimonia la grandezza e l'impegno del lavoro svolto. Durante il suo lungo viaggio, la tartaruga si imbatte in due ostacoli che potrebbero fermarla per sempre: una grande chiazza di petrolio rilasciato da una nave, che le irrita la pelle e le rende molto difficile nuotare, e una borsa di plastica che, se



scambiata per una medusa e ingerita, le provocherebbe una terribile morte per soffocamento. Per ottenere numerose informazioni sugli oceani e scaricare un decalogo sulle cose da non fare per aiutare le tartarughe, tra cui sporcare le spiagge e usare le borse di plastica, è disponibile il sito www.saveourseas.com.

Silvia Savoldelli

Spunti di riflessione

- Con l'aiuto dell'insegnante, individua sulla carta geografica del planisfero oppure sul mappamondo il percorso compiuto dalla tartaruga nell'Oceano Atlantico e tutte le tappe che compie in prossimità della terraferma.
- Individua tutte le specie animali e vegetali che la tartaruga incontra lungo il suo itinerario (pescatore compreso!)
- Per chi volesse approfondire l'argomento dei fenomeni migratori animali, suggeriamo la visione di altri due film: *La marcia dei pinguini* di Luc Jacquet (Francia 2005) e *Il popolo migratore* di Jacques Perrin (Francia 2001).
- Secondo te, che cosa può fare ciascuno di noi nel suo piccolo per evitare l'inquinamento del mare?

Mià e il Migù

dagli 8 anni



Titolo originale
Mia et le Migou
Regia
Jacques Rémy-Girerd
Origine
Francia 2008
Distribuzione
R.V.EN
Durata
92'

Un grande albero misterioso e 'magico' compare nei titoli di testa. Mià è una bambina di 10 anni orfana di madre. Pedro, suo padre, lavora in un enorme cantiere nel quale si sta trasformando un'area della foresta tropicale in un grande centro alberghiero per ricchi. Una notte la bambina 'sente' che suo padre è in pericolo (è rimasto sepolto da una frana in una galleria mentre cercava di individuare l'origine di strani rumori). Decide di partire da sola per un lungo e non facile viaggio al fine di rivederlo. A proteggerla, lei pensa, basteranno i suoi portafortuna. Nel frattempo Monsieur Jekhide (l'uomo che ha insediato il cantiere) tiene una riunione in città per convincere alcuni possibili facoltosi partner a investire nell'impresa in vista di facili guadagni futuri. Ma nel corso della riunione viene interrotto dall'annuncio del rinvenimento di misteriose orme. Il contratto però non viene firmato perché due possibili investitori desiderano visitare il luogo.
Jekhide sta per accompagnarli con il suo jet privato quando sua madre, in partenza a sua volta, gli lascia l'incarico di occuparsi di Aldrin, suo figlio. Jekhide infatti è separato dalla moglie ma si occupa pochissimo del figlio il quale ha una grande ammirazione per la madre, una scienziata che si trova da un mese sulla banchisa polare per studiare il fenomeno del surriscaldamento del pianeta. Aldrin dovrà viaggiare con il padre. Nella foresta li attendono i Migù, spiriti dell'ambiente dotati di poteri magici.

Sono queste le premesse del film di animazione che ha vinto nel 2009 l'Oscar europeo del cinema assegnato dall'European Film Academy. *Mià e il Migù* è stato realizzato dallo stesso regista de *La profezia delle ranocchie*, un professionista del mondo dell'animazione da sempre attento a rapportare la qualità del disegno a influssi che derivano dal mondo della pittura. È così che questo nuovo film rinvia alle opere di Cézanne e Van Gogh pur conservando una propria originalità di tratto.

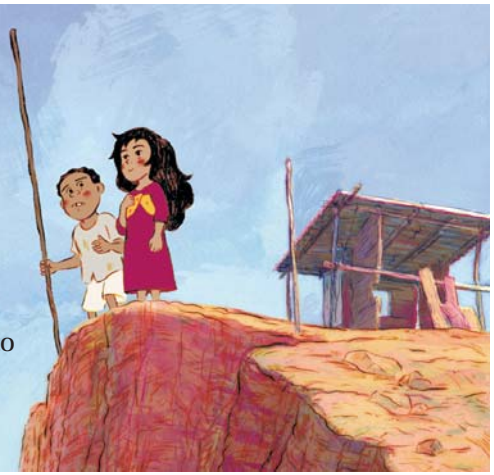


Il film sviluppa il tema ecologico in modo complesso e al contempo semplice e lineare. La complessità è offerta dalla molteplicità delle tematiche affrontate. La salvaguardia dell'ambiente è il tema centrale che viene sviluppato grazie a una serie di elementi talvolta contrastanti. Si parte infatti dallo sfruttamento della Natura a scopo di lucro incarnato nel personaggio di Jekhide, il cui nome non a caso rimanda alla duplice personalità del protagonista di un classico della letteratura come "Lo strano caso del dottor Jekyll e di Mister Hyde" di Robert Louis Stevenson. Jekhide è' l'uomo indurito da un affarismo senza scrupoli che si trova progressivamente a fare i conti con la paternità e quindi con i sentimenti e i valori più importanti. C'è poi (in anticipo su Avatar) la magia della Natura rappresentata dai misteriosi Migù. La magia non significa però solo bucolica pace ma anche capacità di ribellarsi e lottare contro gli abusi e gli scempi. Non mancano poi tematiche sociali come quella dello sfruttamento del lavoro (il padre di Mià e i suoi compagni non vivono certo in condizioni ottimali) a cui si accompagna una riflessione mai didascalica sulla pro-

blematica degli infortuni sul lavoro. A tutto questo si aggiunga la lettura in parallelo delle due modalità di rapporto genitori/figli. Mià ama (riamata) così tanto il padre da intraprendere un lunghissimo viaggio per raggiungerlo mentre Aldrin ha, per buona parte del film, un padre che 'sopporta' il peso di un figlio che scaricherebbe ben volentieri sulla ex moglie.

Si tratta di un film semplice e lineare adatto ai più piccoli in cui la semplicità e la coerenza sono da intendere rapportandole alla dimensione del viaggio che Mià compie per raggiungere il genitore che ha percepito in pericolo. Nel percorso ci saranno, come ogni narrazione fiabesca prevede, ostacoli da superare. La bambina conta su se stessa e sulla propria determinazione ma trova anche la collaborazione degli altri (anche di chi poteva sembrare potenzialmente pericoloso). Il film finisce così con il presentare duplici possibilità di lettura, ognuna delle quali adatta a una fascia d'età. I più piccoli (pubblico di elezione) coglieranno maggiormente l'avventura (con il ruolo del 'cattivo' assegnato al padre di Aldrin), il messaggio di salvaguardia della Natura e l'elemento fantastico costituito dai Migù con i loro poteri e la loro predisposizione alla discussione. I bambini un po' più grandi avranno la possibilità di affrontare anche almeno alcuni dei temi più complessi evidenziati sopra.

Giancarlo Zappoli



Spunti di riflessione

- Rispetto e sfruttamento della natura. A quali personaggi del film si collegano questi due atteggiamenti e comportamenti?
- Nella vicenda sono presenti il tema dello sfruttamento del lavoratore e quello degli infortuni sul lavoro. In proposito cosa sostiene il film e tu che cosa ne pensi?
- Cosa porta Mià a raggiungere il proprio obiettivo. Rifletti sulla determinazione personale della bambina e sulla collaborazione da parte di chi incontra nel viaggio.
- Componenti realistiche e fantastiche nel film.



Le cronache di Narnia
Il viaggio del veliero

dai 10 anni



Titolo originale
The Chronicles of Narnia:
The Voyage of the Dawn Treader

Regia
Michael Apted

Origine
Gran Bretagna 2010

Distribuzione
Fox

Durata
115'

Il mare tempestoso di un quadro inonda la camera dei piccoli Lucy ed Edmund, ospiti a Cambridge del cugino Eustace, e li risucchia, facendoli riapparire nel mare di Narnia, dove sono subito issati a bordo del veliero del principe Caspian, nel frattempo diventato re. Egli è alla ricerca dei sette Lord esiliati da Miraz, l'usurpatore, prima che venisse sconfitto. I tre piccoli viaggeranno tra isole misteriose, incontreranno creature magiche e nemici inquietanti fino alla sconfitta delle tenebre e all'incontro col loro amico di sempre, il leone Aslan.
In un'isola dove i mercanti di schiavi sacrificano gli abitanti a una malefica nebbia verde, ritrovano il primo Lord, prigioniero. Fuggiti, saranno preda di nani invisibili dai grandi piedi da cui li libererà il mago Corkin, che rivelerà loro il segreto per dissipare la nebbia: ritrovare le sette spade dei Lord e deporle sulla tavola di Aslan.
È poi la volta di un'isola vulcanica dove scorrono fiumi che trasformano cose e persone in oro e dove ritrovano lo scheletro di due Lord.
Raggiunta un'altra isola, ecco la tavola di Aslan e altri tre lord addormentati. Nell'ultima isola, quella delle Tenebre, riappare l'ultimo Lord. Anche la misteriosa nebbia, che ha il potere di concretizzare le paure di chi vi si addentra, dopo una lotta mortale col Male, un mostruoso serpente marino, si dissipa. Le persone sacrificate riappaiono e Aslan conduce l'equipaggio nella sua terra, prima di rimandare i tre piccoli in Inghilterra.

Terza puntata della saga cinematografica tratta da "Il viaggio del veliero", terzo dei sette libri che C. S. Lewis ha scritto su "Le Cronache di Narnia", pubblicato nel 1952. Dopo le atmosfere cupe de *Il principe Caspian,* si torna al dominio della magia, all'avventura, alle mirabolanti creature. Molte le allegorie leggibili, i derivati dalle mitologie classiche e nordiche, ma l'accento è fortunatamente sulla suggestione fiabesca del racconto. Che procede quasi per giustapposizione di avventure e di luoghi, senza una linearità di sviluppo, teso a sorprendere con l'azione e, soprattutto, con gli effetti speciali, ampliati dal 3D. Dominante l'aspetto visivo di un racconto in cui la scena è occupata dai piccoli Lucy ed Edmond, insieme al recalcitrante cugino, ossia la ragione che non vede le ragioni della fantasia, mentre gli altri vivono intensamente la dimensione fantastica della vita.
Tornati re e regina di Narnia, Lucy la Valorosa, Edmond il Giusto, Caspian e il topo guerriero Reep volano sullo splendido Veliero dell'Alba per affrontare nemici crudeli e le proprie paure, in un mare dominato da serpenti marini e sirene trasparenti, sorvolato da draghi, ma anche da angeli e consiglieri-guida eterei.



Il viaggio è il tema centrale del film, tra incantesimi e metamorfosi, animali parlanti desunti dai bestiari mitologici, sullo sfondo di scenari molto realistici, ispirati dall'irlandese Contea di Down dove lo scrittore è nato. Tutto procede secondo le regole del fantasy, disturbato solo dalla continua protesta di Eustace, che una volta trasformato in dragone si arrenderà all'evidenza della magia e collaborerà, ossia maturerà. Sono limitate in questo capitolo le scene di battaglia e i combattimenti, se si eccettua la grande lotta conclusiva con l'enorme mostro marino realizzato in digitale.
Che, come tutto il film, è la traduzione spettacolare della lotta tra il Bene e il Male, una spettacolarità visiva particolarmente apprezzabile in alcuni momenti: il suggestivo passaggio dal reale al fantastico dei tre bimbi letteralmente inghiottiti



dal quadro della loro cameretta; l'isola delle Tenebre, o del Male, che sembra disegnata da Doré; l'intenso finale con la bianca spiaggia chiusa dal muro di un'onda perenne, oltre la quale (oltre la morte) si accede all'al di là, allude a un'immensità non raffigurabile. Una spettacolarità che gioca con l'effetto sorpresa per veicolare emozioni, ma anche concetti.

Perché a suo modo *Narnia* è un film colto, che parla al cuore e alla mente. Nell'intero ciclo della saga del letterato e filologo Lewis è corretto leggere una storia del mondo dalla creazione (il nipote del mago) fino alla fine (l'ultima battaglia), in cui Aslan corrisponderebbe a Cristo, e il padre (l'imperatore d'Oltremare) a Dio. Fedele al testo letterario, il regista inserisce le allegorie nella leggerezza della fantasia. Le molte metafore non gravano sull'intrattenimento: il viaggio, un percorso di formazione spirituale, spinto come in Omero dalla sete di conoscenza; la simbologia dell'acqua come rinascita; la funzione maieutica della fantasia, che pesca nel profondo di ciascuno; i sette Lord come i sette vizi capitali; il male, non identificabile in questo o quel nemico, ma dentro di noi, come l'isola delle Tenebre, che non fa che dare forma esteriore alle nostre personali paure, da affrontare e da superare. Un kolossal per effetti speciali, da cui traspare l'elogio della fede e della lotta contro il male. Perché, afferma Lucy "Non si ha altro se non ciò in cui si crede".

Carla Delmiglio

Spunti di riflessione

- Un tuffo nel favoloso mare del Regno di Narnia per vincere nemici terribili, un'avventura nell'oceano dell'immaginazione, perché la fantasia non ha confini. È solo evasione o può aiutare a conoscere meglio se stessi e a crescere?
- Aslan dice che per combattere il male bisogna prima conoscere e vincere i nostri punti deboli, i nostri mali … Quello di Lucy è l'invidia per la bellezza della sorella maggiore; e quello di Edmond e di Eustace? E il tuo?
- Il bellissimo Veliero dell'Alba è ispirato all'Endeavour, la nave con cui James Cook raggiunse le coste nord orientali dell'Australia nel 1770. Cerca le avventure reali del grande navigatore.
- Confronta questo terzo libro della saga con il film; scopri, se vuoi, gli altri sei libri. Scopri, e confronta, la raffinatezza delle illustrazioni dei romanzi originali di Pauline Baynes, che il film riporta sui credits finali.
- In Italia, in provincia di Terni, esiste la cittadina di Narni, la latina Narnia dal 299 a. C. Ti sembra che possa richiamare la favolosa Narnia?

Megamind

dai 10 anni



Regia
Tom McGrath

Origine
Usa 2010

Distribuzione
Universal

Durata
95'

Megamind è un super-criminale maldestro. Suo scopo è dominare Metrocity umiliando Metroman, il super-eroe amato da tutti. La rivalità tra i due risale all'infanzia, quando ambedue erano giunti sulla Terra per sfuggire a una catastrofe stellare: Metroman era stato allevato da una famiglia affettuosa, Megamind da detenuti. Tra i due si pone la bella giornalista televisiva Roxanne, che viene usata come esca da Megamind per attirare Metroman nelle sue trappole.

Metroman finisce davvero vittima dell'ennesimo tranello di Megamind e iniziano i giorni bui di Metrocity, che diviene terreno di conquista del super-criminale. Questi, però, si rende conto ben presto che non ha senso essere un super-criminale se non si ha un super-eroe al quale contrapporsi. Cercando dunque di ristabilire l'equilibrio tra Bene e Male, Megamind decide di creare un nuovo super-eroe e, a tal fine, infonde i poteri appartenuti a Metroman in Hal, l'impacciato cameraman di Roxanne. Questi, da sempre innamorato della ragazza, inizia a volare nel cielo di Metrocity nel costume di Tighten, sperando di far colpo sulla giornalista. Ma il cuore di Roxanne è ora preso da Bernard, il giovane bibliotecario di Metrocity, dietro le cui sembianze si nasconde in realtà Megamind, scopertosi a sua volta innamorato della ragazza. Così, mentre Tighten, infuriato per il rifiuto di Roxanne, imperversa su Metrocity e Roxanne, scoprendo la vera identità di Bernard, fugge via delusa, a Megamind non resta che cercare di mettere le cose a posto, utilizzando sino in fondo la sua intelligenza e ritrovando la fiducia in se stesso.

Il superbuono, il superbrutto e il supercattivo: nell'universo supereroistico del cartooning il conflitto tra Bene e Male resta a volte una questione di percezione di sé, quasi un fatto intimo nel rapporto del *super-uomo* col *super-se stesso*. *Megamind* è un'avventura in cui l'oscillare della bilancia tra Bene e Male avviene non già nel campo della comunità nel cui contesto gli eroi agiscono, bensì sul piano del rapporto dell'eroe con se stesso, con la propria natura, le proprie origini e la propria storia.



Megamind tende a spiazzare le attese anzitutto scegliendo per protagonista l'eroe negativo, al quale affida il ruolo di *Io narrante*, rafforzando il suo punto di vista e elaborando le sue ragioni. In più il film fa slittare la storia su una costruzione dei caratteri che elabora gli elementi costitutivi per contrapposizioni. Così Megamind è cattivo ma intelligente e soprattutto sensibile, persegue il male ma cerca l'amore, ha un ego smisurato ma nutre un profondo affetto per Minion (il robot con la testa di pesce che gli fa da amico/tutore). Alla stessa maniera Metroman è buono ma piuttosto ingenuo ed essenzialmente insensibile, lotta per il Bene ma è sentimentalmente svincolato, sembra vivere d'altruismo ma in realtà nutre solo la sua vanità e finisce per negarsi egoisticamente al mondo. Il risultato è che la loro contrapposizione non si gioca su un malinteso equilibrio morale, ma su un sottinteso gioco di relazione tra l'eroe, la propria indole e il ruolo imposto dalla comunità.
Come da tradizione DC Comics, infatti, in *Megamind* siamo in presenza di un processo di simbiosi assoluta e positiva tra l'eroe Metroman e la comunità di Metrocity che protegge e da cui prende addirittura il nome. Solo che qui gli autori attivano uno sdoppiamento nel processo



simbiotico: a fronte del rapporto d'identità e complicità tra la comunità e il suo eroe, mettono infatti in campo un rapporto di estraneità ed esclusione tra la popolazione e l'antieroe Megamind.
A partire dal personaggio di Roxanne il film elabora un altro elemento fondamentale nell'iconografia super-eroistica: il tema dell'identità nascosta. Proprio perché destinati a vivere in se stessi il rapporto col loro ruolo, infatti, sia Metroman che Megamind non hanno certo bisogno di maschere, anzi giocano proprio con la sovraesposizione pubblica del loro volto e della loro identità. Il tema del mascheramento subentra laddove entrano in gioco i sentimenti: Metroman finisce con l'eclissarsi del tutto fingendosi morto per sfuggire alla morsa affettiva assoluta della comunità (cristallizzata nell'infatuazione di Roxanne); Hal veste la maschera di Tighten nella convinzione di riuscire a conquistare i favori della sua amata giornalista; Megamind deve spacciarsi per Bernard per farsi accettare dalla ragazza, nascondendosi dietro un sembiante, proprio come faceva quel Cyrano al cui celebre amore nascosto rimanda, del resto, il nome dell'amata Roxanne. Insomma, c'è un'evidente tensione verso la spersonalizzazione per tentare di entrare in una relazione affettiva con quel simbolo della comunità tutta di Metrocity che la telegiornalista ovviamente rappresenta.
Il che ci riporta al nucleo originario del film, che evidentemente è non tanto lo scontro tra un Bene e un Male assoluti, quanto la relazione tra l'individuo (con i suoi poteri, ovvero le sue potenzialità) e la comunità, in relazione alla quale la soggettività dell'individuo si definisce e si esprime. *Massimo Causo*

Spunti di riflessione

- Tradizione e novità nella concezione e definizione del super-eroe. Quali caratteristiche ha Megamind rispetto ad altri protagonisti di film simili?
- Analisi dei due personaggi di Megamind e Metroman: caratteristiche fisiche, atteggiamenti, relazioni con se stessi e con gli altri.
- Funzione dei personaggi di secondo piano, in particolare di Roxanne e Hal.
- Originalità del film nell'affrontare il conflitto tra Bene e Male.

I pinguini di Mr. Popper

dai 10 anni



Titolo originale
Mr. Popper's Penguins

Regia
Mark Waters

Origine
Usa 2011

Distribuzione
Fox

Durata
94'

Il piccolo Tommy cresce privo di un legame diretto e affettuoso con il padre, sempre in giro per il mondo. Passano gli anni e, diventato adulto e a sua volta padre, Thomas Popper è ora un brillante agente immobiliare con la possibilità di fare carriera. Vive a Manhattan, conduce una vita agiata ma priva di affetti: è infatti separato dalla moglie Amanda e i suoi due figli lo ignorano.
Mentre è impegnato ad acquistare il celebre Tavern of the Green di Central Park per ottenere una promozione cui aspira da tempo, una mattina riceve la notizia della morte del padre (con il quale ha sempre avuto un rapporto conflittuale) nel corso di una spedizione in Antartide. Insieme all'informazione sul lutto arriva una sorpresa: si vede recapitare, come eredità, una cassa sigillata contenente un branco di pinguini.
Mr. Popper potrebbe, finalmente, diventare socio dell'agenzia per cui lavora se riuscisse a convincere l'anziana Mrs. Van Gundy a vendergli il famoso ristorante, ma la riuscita dell'affare è messa a dura prova dalla convivenza con i pennuti che ne combinano di tutti i colori. Il manager prima cercherà di sbarazzarsene, poi si affezionerà ai simpatici animali e, grazie alla loro presenza, riuscirà a riavvicinarsi ai suoi figli, alla ex-moglie e a riscoprire un modo di vivere sano e sicuramente più felice.



La pellicola di Mark Waters è un adattamento cinematografico dell'omonimo romanzo scritto nel 1938 da Richard e Florence Atwater. Jim Carrey torna alla letteratura per ragazzi, dopo *Il Grinch* e *Christmas Carol*, con una slapstick-comedy semplice e divertente. Il racconto si snoda con una serie di gag basate sulla fisicità e sulle espressioni, ormai famose, dell'attore canadese. Ma - come spesso accade nei film di ultima generazione - sono gli animali, qui realizzati in parte in computergrafica, a dare ritmo e senso alla storia. In questo caso i pinguini prima trasformano completamente l'appartamento dell'arido uomo d'affari e poi la sua stessa esistenza. Le piccole creature, infatti, sono degne dei loro nomi: Urlacchia, Amoroso, Tontino, Puzzoso... Sono vivaci e dispettose, tenere e bisognose di cure (geniale la trovata di calmare la loro esuberanza con un film di Charlie Chaplin).

Grazie alla forzata coabitazione, Mr.Popper è costretto a gestire la situazione in ogni momento, anche durante un importante incontro di lavoro al Museo Guggenheim oppure all'interno del suo lussuoso attico che diventa uno zoo delle meraviglie: ma se l'appartamento di Popper si riempie di ghiaccio per far sopravvivere quelli che sono ormai diventati i suoi migliori amici, il suo cuore freddo, invece, si scioglie e il manager torna a essere uomo: marito, genitore e anche figlio. Marito perché scoprirà di essere ancora innamorato della bella e paziente moglie; genitore perché i suoi figli, una ragazzina e un bambino, lo vedranno più attento e responsabile e si avvicineranno a lui con fiducia e confidenza; figlio perché il padre, oltre alla cassa dei pinguini, gli lascia come eredità la capacità di amare: quella capacità che, forse, non è stato in grado di esprimere mentre era in vita.



La trama del film come abbiamo detto è semplice, ma a volte con la semplicità si può avviare una riflessione su valori oggi dimenticati. Ad esempio sull'importanza e la fortuna di avere una famiglia solida e affetti consolidati, oppure su come esseri di natura diversa (umani e animali) possano stabilire un legame. Un altro aspetto su cui il pubblico più maturo può pensare è come la vita possa essere stravolta dall'inatteso e come la maturità stia proprio nel saper affrontare anche le situazioni inaspettate (positive o dolorose che esse siano).
Una commedia vera e propria, dialoghi serrati e ben scritti; una sceneggiatura aggiornata ai nostri tempi (i figli di Popper all'inizio viziati e incapaci di comunicare se non con sms e wikipedia); ben caratterizzati anche i personaggi di contorno come la ex moglie, la segretaria e il portiere.
Anche la colonna sonora contribuisce a rendere gradevole la visione e, furba ma efficace l'idea del rap finale con la campionatura della celebre canzone dei Queen per ottenere il consenso degli spettatori della generazione di Carrey. Ma, su tutto e tutti troneggia il personaggio della saggia Sig.ra Selma Van Gundy (la sempre brava Angela Lansbury, certamente più conosciuta come la "Signora in giallo") che subito intravede dietro alla cinica maschera di Popper il bambino ferito dall'abbandono del padre e l'adulto che sarà in grado di voler bene ai propri cari, con calore e presenza.

Alessandra Montesanto

Spunti di riflessione

- In che modo si trasforma il personaggio di Mr. Popper?
- Individua i temi e i valori veicolati dal film. Quali sono, secondo, te i valori della società contemporanea?
- Partendo da quello messo in evidenza nel film, approfondisci il tema del rapporto padri/figli o, più in generale, tra genitori e adolescenti. Se vuoi, racconta la tua esperienza.
- Confronta e analizza la storia di questo film con quella di altri in cui sono protagonisti i pinguini.
- Confronta la slapstick-comedy con la commedia italiana.

Porco Rosso

dai 10 anni



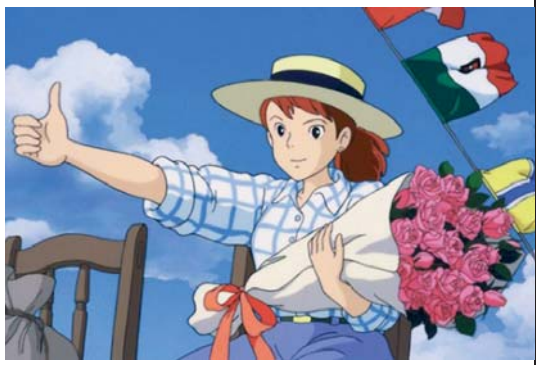
Titolo originale
Kurenai no Buta
Regia
Hayao Miyazaki
Origine
Giappone 1992
Distribuzione
Lucky Red
Durata
94'

Istria. Milano. Tra le sponde dell'Italia e della Croazia si combatte la Prima Guerra Mondiale e Marco Pagot è uno degli attori della battaglia aerea esplosa sopra le acque del Mare Adriatico.
Il pilota italiano è un asso dell'aviazione, ma uno scontro quasi mortale con la flotta aerea tedesca lo porta ad abbandonare il suo posto, la sua squadra nonché il fidato amico Berlini.
A seguito di questo episodio, o forse proprio per questo motivo, Marco si trasforma in un maiale antropomorfo. Tale aspetto raccapricciante lo spinge a rifugiarsi sulla costa dalmata, a vivere come un fuggiasco e a guadagnarsi da mangiare con le taglie poste sui pirati dei cieli.
Il suo monoplano si tinge di rosso (da cui il nome "Porco Rosso") e la sua vita si spende tra una caccia e l'altra con qualche pausa nell'assolata costa dell'Hotel Adriano, almeno finché non arriva Curtis, spavaldo avventuriero ingaggiato dagli americani per contrastare la superiorità aerea dell'ormai leggendario Porco Rosso.

Dopo l'epoca degli innumerevoli remake cinematografici, sembra arrivato il momento dei re-covered miyazakiani o, meglio, della post-distribuzione dei film targati Ghibli. Sì, perché il maestro dell'animazione giapponese era già noto in Italia nel 1981 grazie a una co-produzione tra Rai e Tokyo Movie Shinsha per una serie animata chiamata *Il fiuto di Sherlock Holmes*, di cui il regista curò la supervisione e diresse i primi sei episodi. In questa opera Miyazaki collaborò con Marco Pagot (figlio di uno dei fratelli che crearono Calimero), da cui il nome di *Porco Rosso*, protagonista dell'omonimo film che uscì dopo circa un decennio nelle sale giapponesi.

Porco Rosso, inoltre, è prevalentemente ambientato in Italia, tra Milano e Venezia, durante l'epoca del fascismo ("Meglio porco che fascista" dice il pilota suino), si vede la Mole Antonelliana nella sigla di coda e ci sono tantissime citazioni che omaggiano il paese nostrano, tra cui un aviatore di nome Arturo Ferrarin (primo pilota a coprire nel 20 la tratta Roma-Tokyo), la banda di pirati "Mamma aiuto" ispirata al "Mammaiut", soprannome di un idrovolante e diventato poi il grido di reparto del 15° Stormo SAR.

Oggi, grazie all'impresa compiuta dalla Lucky Red e probabilmente con lo zampino di Marco Müller (direttore della Mostra del Cinema di Venezia), l'unico in grado di fare spostare personalmente il riservatissimo Maestro, invitandolo a ritirare il Leone d'Oro alla carriera nonostante il forfait della Notte degli Oscar, finalmente dopo diciotto anni, anche in Italia abbiamo la possi-



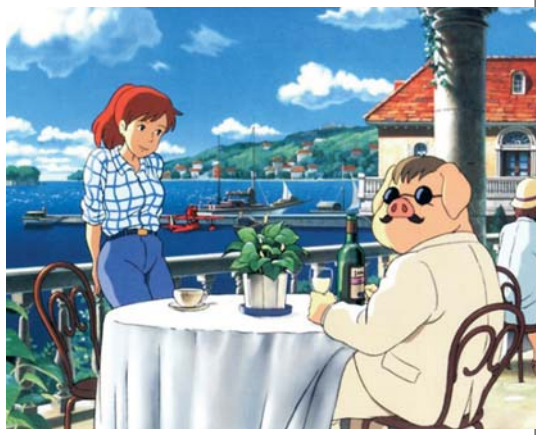
bilità di vedere il primissimo lungometraggio di Miyazaki su grande schermo. Un film che, seppur coerente con le precedenti produzioni per tematiche e personaggi, si distingue per l'impegno politico e l'indole libertaria del regista che, in un contesto fanta-italico o pre-nipponico, rifiuta qualsiasi forma di omologazione. "Sono sempre i più buoni a morire", dice l'anti-eroe antropomorfo. Una frase molto distante dalle vedute quasi fiabesche

cui Miyazaki ci ha abituato, un attacco alla società moderna che prostituisce la bellezza e si sottomette al potere; la solitudine e l'emarginazione del diverso, raccontati oltretutto da un protagonista che è molto distante dalla figura dell'eroe, un anti-eroe, quello dei film noir, che non a caso indossa un'impermeabile alla Humphrey Bogart e fuma costantemente sigarette.

Ma poi Miyazaki, quello che conosciamo, il cantastorie, il nonno buono che racconta le favole, ritorna manovrando aerei, sulle scie dei quali si leggono sfumate le storie di *Conan, il ragazzo del futuro* e di *Nausicaä della Valle del Vento*, rivive come mago trasformando i meno meritevoli in maiali, che mangiano accanto ai genitori di Chihiro e ad Ashitaka, rispettivamente ne *La Città incantata* e *Principessa Mononoke*.

Infine, inconfondibile tra i temi del Maestro giapponese, la presenza di un personaggio femminile adolescente che decide di affrancarsi dalle sorti di una società in sfacelo, lei e solo lei è l'emblema dell'innocenza, l'unica in grado di redimere il protagonista attraverso una saggezza verbale anomala per quell'età. Fio Piccolo, è il nome della bambina, della "Piccolo S.p.a." dove Porco Rosso può vedere un nuovo tipo di motore, il Fiat A.S.2, realmente esistito e vincitore della Coppa Scheider nel 26.

Valeria De Rubeis



Spunti di riflessione

- Caratterizzazione di Porco Rosso. Rifletti sui suoi atteggiamenti e comportamenti, ma ripensa anche al suo modo di vestire e alle sue abitudini. Ti sembra un eroe, o piuttosto un "anti-eroe", cioè un personaggio molto originale per come è stato pensato e rappresentato?
- Descrivi il personaggio femminile adolescente che il regista ha inserito nel film. Ripensa in particolare al rapporto che stabilisce con il protagonista e all'influenza che riesce a esercitare su di lui.
- Se hai visto altri film di Hayao Miyazaki (ad esempio *La Città incantata*), confrontali con questo suo primo lungometraggio del 1992.
- Nel film ci sono molte citazioni, ne ricordi qualcuna?

Rango

dai 10 anni



Regia
Gore Verbinski

Origine
Usa 2011

Distribuzione
Universal

Durata
107'

Rango, un camaleonte "domestico", vive la sua vita tranquilla all'interno di un'ampolla di vetro in cui gioca a essere la star delle sue storie, dei suoi racconti, l'eroe che ognuno vorrebbe avere al proprio fianco o nella città in cui abita. Ha rapporti solo con una palma finta, una bambola (senza testa, senza un braccio e priva di gambe) e un insetto morto. Le cose cambiano profondamente quando la "campana di vetro"- trasportata in macchina nel deserto al confine tra Usa e Messico - si rompe e Rango è costretto a relazionarsi con il mondo reale, un mondo, o meglio, una cittadina che ha bisogno del Suo eroe.
Il piccolo camaleonte finora ha solo fatto finta, interpretato ruoli. Come si comporterà di fronte a una folla che lo nomina sceriffo? Riuscirà a non deludere le aspettative e a ritrovare se stesso? Solo lo spirito del West potrà dirlo…
Da questo momento il film diventa un western con tanta aridità, molta polvere, personaggi e volti scarni e deformi, ambientazioni squallide e allucinate.
Il versatile e camaleontico Johnny Depp interpreta l'omonimo animale in questa ultima prodezza di Verbinski, che fa rivivere miti come Hawks, Eastwood ma senza dimenticarsi delle lezioni di Tarantino.

Nel 1995 *Dead Man* di Jarmusch calò il sipario sul Western Movie. In tanti hanno provato a far risorgere il mito, se non dell'eroe solitario, quantomeno del genere che è stato sempre centrifugato e risputato sugli schermi cinematografici per esigenze commerciali. Ma nessun film era riuscito nell'impresa, fino all'arrivo di *Rango*, che riparte dal punto in cui avevamo lasciato Johnny



Depp in quel film, ribaltandone la condizione: non una sconfinata distesa d'acqua, ma la sua totale assenza che ha reso tutto sterile e ha restituito al genere il suo contesto imprescindibile, la terra arida, il deserto, la sabbia.
Questo nuovo film di Gore Verbinski, infatti, porta con sé tutti i cliché del Western a partire dal tono introspettivo che diventa veicolo di identità molteplici, fino ad arrivare allo sfruttamento di un'autonomia narrativa che presenta tutti i passaggi della divisione in tre atti (conflitto, duello, relazione uomo/donna, azione-reazione, conclusione). In particolare il regista polacco, più che al cinema di Peckinpah, ammicca a quello di Hawks che crea "perfetti ibridi di fusione tra la rapidità gestuale dei personaggi e lo humor della commedia che, rallentando decisione e comportamenti, ne scopre i gangli di debolezza o d'incrinatura". Anche se in questo caso il protagonista, un camaleonte vissuto per troppo tempo in cattività, riesce a trovare un'identità da sceriffo proprio grazie a gag strampalate degne di Buster Keaton e di quella comicità corporea tipica dei cartoon di vecchio stampo.
Ma gli omaggi non finiscono qui, infatti non ci è dato di sapere il vero nome del protagonista se non dopo che gli abitanti di Dirt, il villaggio in

cui il camaleonte si ritrova per una serie di casi fortuiti, lo interrogano e decidono di elevarlo a difensore della legge. "Gli abitanti di Dirt credono che le cose possano migliorare e che l'acqua tornerà, e in questo momento credono in lei", dice uno degli abitanti, nominandolo sceriffo. Esattamente come accadeva al cavaliere de *Gli Spietati* che esisteva solo nelle proiezioni di un'ansia di giustizia. E da Eastwood Verbinski impara anche a non lasciarsi ingannare dall'impressione, dall'estetica del bello che rende glassate la maggior parte delle pellicole contemporanee di genere, in particolare quelle 3D, tecnica con cui è stato girato il film. In un panorama dominato da Pixar e PDI, dove i personaggi sono morbidi, tondi, quasi gommosi, per esigenze di merchandising, *Rango* impone una scelta cruda, realistica, segnata dall'arsura e dalla violenza del luogo. I character sono infatti freaks orbi, monchi, scarni, pieni di rughe e di polvere.
Il film è caratterizzato anche da un elevato tasso di mortalità, estraneo ai più famosi cartoon digitali. Per questo non è adatto ai bambini. Per capirlo e apprezzarlo lo spettatore è bene abbia almeno 10-12 anni.
Questa scelta di rivolgersi a un pubblico "maturo" ha permesso agli autori di affrontare tematiche abbastanza complesse. L'eroe non può esistere senza conflitto e serve un evento inatteso che lo catapulti nella storia, che non gli lasci altra scelta se non l'azione e ne determini la "morte" e la conseguente risurrezione. Evento che in questo caso arriva esattamente quando deve arrivare: il protagonista viene catapultato fuori dall'ampolla di vetro e messo in condizione di seguire solo la propria ombra. Scampando alcuni pericoli, approda a Dirt, cittadina in cui gli abitanti hanno bisogno di un eroe e lui si plasma in questa eteroattribuzione di identità.

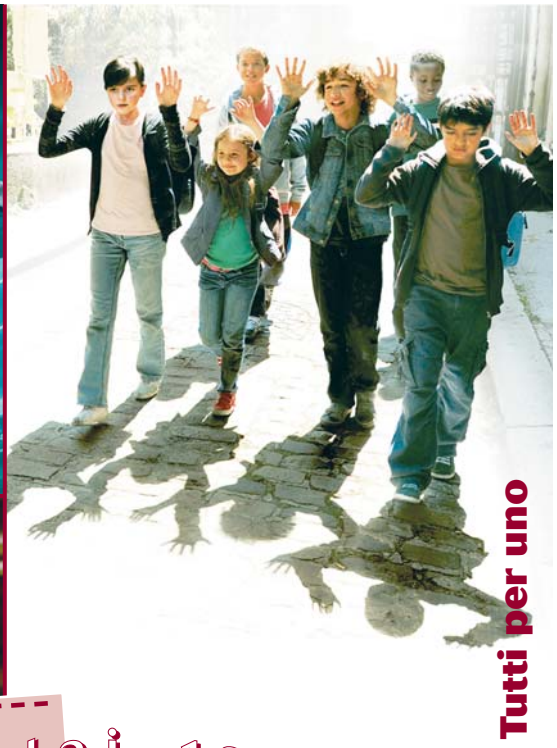
Valeria De Rubeis

Spunti di riflessione

- Rango ripropone i canoni del western oscillando fra tradizione e originalità. Elementi classici e novità.
- Il film è ricco di citazioni dal western e dalla storia del cinema. Cerca di identificarne qualcuna.
- Atteggiamenti e comportamenti dell'eroe. Sua evoluzione.
- I personaggi di contorno: caratteristiche e loro ruolo nella vicenda.









dai 12 anni





Captain America
Il primo Vendicatore

dai 12 anni



Titolo originale
Captain America: The First Avenger

Regia
Joe Johnston

Origine
Usa 2011

Distribuzione
Universal

Durata
125'

1942. Il giovane Steve Rogers è ansioso di arruolarsi per raggiungere l'Europa e combattere contro i nazisti, ma il suo fisico gracile lo rende inidoneo alla leva. La sua perseveranza nell'affrontare ripetutamente i test per l'arruolamento lo porta all'attenzione del Dr. Erskine, un transfuga della Germania che ha sintetizzato un rivoluzionario siero in grado di trasformare un umano qualsiasi in un super soldato: Steve accetta così di fare da cavia per quello che, verosimilmente, dovrà diventare il primo esemplare di una nuova specie di guerriero.
L'esperimento si rivela un completo successo e il gracile adolescente si trasforma in un uomo capace di esprimere le potenzialità del corpo umano al suo massimo.
Erskine viene però ucciso da un agente nazista e così Steve resta l'unico super soldato a disposizione dell'esercito, che gli dona il nome di Captain America e lo utilizza come figurante in parate propagandistiche per spingere i giovani ad arruolarsi. Quando però il suo amico d'infanzia Bucky viene rapito dai nazisti, Steve interviene, ottenendo così il suo battesimo sul campo. Ben presto l'attività di Captain America si focalizza sulle mire di Johann Schmidt, detto il "Teschio Rosso", capo dell'Hydra, la divisione speciale del partito nazista dedita al paranormale. Schmidt intende infatti scavalcare lo stesso Hitler e conquistare il mondo.

Era tempo che anche il supereroe più iconico dei fumetti Marvel tornasse al cinema in una trasposizione realizzata con ampio dispendio di risorse finanziarie e con il gusto un po' *retrò* dell'avventura alla *Indiana Jones*. A incaricarsi dell'impresa è un regista come Joe Johnston, che già aveva tentato un'operazione simile anni addietro con il dimenticato *Rocketeer*. Si tratta quindi di mettere in scena una storia "di mezzo", capace cioè di stare a metà strada fra l'avventura classicamente intesa (con ruoli ben definiti e imprese che puntano più sull'azione fisica che sugli effetti) e le diavolerie tecnologiche care agli amanti del fumetto, secondo una direttrice da "futuro anticipato" tipica della fantascienza. Il personaggio di Capitan America si presta bene allo scopo, perché la sua stessa natura è ibrida, essendo egli un supereroe ma privo di poteri realmente straordinari, in quanto le sue capacità si limitano a esprimere le potenzialità del corpo umano al suo meglio, al pari di un campione olimpionico. Da questo punto di vista è assolutamente interessante notare come il personaggio di Steve Rogers riesca a riassumere perfettamente in sé le contraddizioni di questo plot, essendo egli una figura scentrata rispetto al suo tempo già quando è nelle vesti del gracile aspirante soldato. Anzi, si potrebbe agevolmente affermare che la straordinarietà di Rogers è tale quando egli è ancora un semplice umano, poiché è in quel caso che maggiormente emergono le qualità umane di perseveranza, altruismo e spirito di sacrificio che poi forgeranno la leggenda di Capitan America. Il suo passaggio allo stadio successivo di super-soldato, insomma, non fa che lasciar emergere ciò che già era latente in lui, conferendogli quel posto nel mondo che il fisico acerbo gli im-





pediva di guadagnare. Da questo versante non stupisce che, una volta sul campo, Capitan America emerga più che altro come un buon leader le cui imprese non appaiono straordinarie, non quanto almeno ci si aspetterebbe da un supereroe: Johnston riesce infatti a mantenere - pur negli anacronismi tecnologici che vedono i nazisti sfoggiare armi fin troppo moderne - un senso di materialità che rende il tutto realistico pur nel suo aspetto sommariamente fumettistico e "pulp".
Questo versante "fantastico" è ben evidenziato anche dal percorso "pop" che Rogers deve compiere, passando prima per la trasfigurazione in icona mediatica buona per far arruolare le masse, e poi per l'esperienza diretta sul campo, contro un nemico parimenti sopra le righe come il Teschio Rosso. In Steve Rogers si sommano dunque una dimensione umana e una mitica, che permettono alla sua figura di stazionare perfettamente in quella zona a metà fra la concretezza del buon uomo e la forza leggendaria dell'eroe, regalandoci anche un piccolo saggio di quali sono gli elementi che fanno grande l'avventura al cinema. Tutto è comunque sospeso: il finale infatti scompagina le carte consegnando il personaggio al presente attraverso una sorta di paradosso temporale. La ricerca del sé è destinata a continuare in futuri sequel e nel progetto-ombrello dei *Vendicatori*, in uscita nel 2012.

Davide Di Giorgio

Spunti di riflessione

- Il film mostra un personaggio all'inizio debole ma che si rivela già capace di ottime doti: intelligenza, altruismo, spirito di gruppo e sacrificio. Ci sono stati casi in cui l'intelligenza o alcune di queste qualità ti hanno permesso di fare meglio di persone che ti sembravano superiori?
- Forza e intelligenza: quanto, nella vita di tutti i giorni, ti affidi alla prima e quanto invece alla seconda?
- Il ruolo della propaganda e i miti di massa: Capitan America spinge molta gente a finanziare la guerra e ad arruolarsi, in virtù del suo fascino mediatico. Quanta importanza hanno nella tua vita i modelli imposti dalla televisione o dal cinema?
- Capitan America e Teschio Rosso: modelli buoni e cattivi. Chi sono i personaggi che senti a te vicini e che ti ispirano a fare bene? E quali invece ritieni che rappresentino esempi negativi?
- Confronto fra Capitan America e altri supereroi (nomi possibili: Thor, Iron Man, Batman, Spider-Man). Quale preferisci e perché?

Super 8

dai 12 anni



Regia e sceneggiatura
J.J. Abrams

Origine
Usa 2011

Distribuzione
Universal

Durata
112'

Estate 1979. In una cittadina dell'Ohio un gruppo di amici appena adolescenti vuole girare un film sugli zombie in Super 8. Charles è il regista, aiutato da quattro amici, che ricoprono ruoli diversi. Joe, che conosce Charles dai tempi della scuola materna, si occupa di trucco ed effetti speciali. Ha perso la mamma quattro mesi prima in un incidente nell'acciaieria in cui era operaia, durante un turno in sostituzione di Jack, padre di Alice, una coetanea di Joe.
Alice viene coinvolta nel progetto del film come attrice e tra lei e Joe nasce un amore mal digerito dai rispettivi padri: il papà di Joe in particolare, vicesceriffo del paese, ritiene Jack responsabile della morte della moglie. Mentre i ragazzi girano un notturno, un treno merci deraglia dopo aver speronato un pick-up, guidato dal prof. Woodward. I ragazzi rimangono illesi, mentre la macchina da presa continua a girare.
Da quel momento il paese è militarizzato. Scompaiono motori, cavi della corrente, elettrodomestici. Il vicesceriffo indaga, mentre i ragazzini rivedendo il girato dell'incidente, capiscono che dal treno è fuggita una creatura aliena. Il mostro è da tempo vittima di esperimenti e adesso cerca di difendersi e di costruire una nave per lasciare la terra. Nel sottosuolo ha fabbricato un reattore e imprigionato esseri umani tra cui Alice. Joe con l'aiuto degli amici riesce a infiltrarsi e a liberarla, dopo un incontro ravvicinato, che precede la partenza definitiva della creatura.

Super 8 nel racconto degli incontri ravvicinati tra umani e alieni si colloca nel tempo cinematografico che separa *Incontri ravvicinati del terzo tipo* ed *E.T.*, rispettivamente usciti nel 1977 e nel 1982. Si sente certamente Spielberg (che produce il film), come si sentono le *guerre dei mondi* e in generale il cinema delle invasioni extra-terrestri. Eppure non si prova la sensazione del già visto, a vantaggio di un'apertura totale alla storia che innesta nella vicenda dei sei ragazzini che girano uno *zombie-movie* il dramma di un alieno prigioniero dell'esercito, che cerca il modo di tornare a casa. Dal Super 8 alla guerra dei mondi e non viceversa. Joe e i suoi amici finiscono dentro il *monsters-movie*, continuando a costruire la loro storia fantastica, per diventare a un certo punto dei *goonies* alla scoperta di un tesoro, che è la verità sull'incidente iniziale e sull'alieno.

Mentre girano una scena notturna sulla banchina della stazione del paese, i ragazzi sono introdotti al mistero dal loro professore di biologia, che ha causato il deragliamento del treno su cui viaggia la creatura, prelevata dall'Area 51 (luogo di misteri alieni per eccellenza). Ma mentre lo spettatore capisce che i fenomeni di sparizione di cani, persone e oggetti sono da imputare agli alieni, Joe e Charles comprenderanno che la realtà ha superato le loro fantasie di cineasti "figli di Romero", solo quando la pellicola girata durante l'incidente mostrerà una *cosa* emergere dal fumo. La chiamata all'avventura, dopo la scomparsa di Alice, è raccolta dai ragazzi che organizzano un piano, mentre il padre di Joe se la gioca su un livello apparentemente superiore, faccia a faccia con il colonnello Nelec, responsabile delle torture



per "fini scientifici" sulla creatura. In questo *Super 8* appartiene al "cinema degli alieni" di terza generazione: intendo quel filone che, dopo le invasioni extra-terrestri di nemici deformi e colonizzatori, metafora della guerra fredda e del pericolo rosso, e dopo l'ipotesi ecumenica di Spielberg, dove due nature si toccano proponendo un dialogo in funzione evolutiva, adesso ribalta la questione trasformando noi in mostri. *Distrect 9* e *Monsters* su tutti smascherano l'ipocrisia borghese delle società opulente, che dopo aver scampato il pericolo di una supposta invasione, si inventano lager preventivi per creature presunte pericolose. Il mostro umano prevarica e tortura, mentre le creature vorrebbero solo tornare a casa. Somiglia a Eliot che empatizza con E.T., Joe che affronta il mostro, lo guarda negli occhi cogliendone il dolore, vince la paura identificandosi con lo strazio della perdita (per lui la mamma, per l'alieno la casa) e lo invita a partire. Gli uomini non sono tutti uguali (forse nemmeno i mostri). Soprattutto i bambini, prima della possibile corruzione dell'anima. Ed è probabile che anche la creatura caduta per sbaglio sulla terra, negli anni 50 fosse ancora bambina.
I modellini e gli effetti speciali di



Joe, gli esplosivi di Cary, Charles che gira un horror, sono l'essenza del processo creativo che permette di rinnovare la realtà con linguaggi sempre nuovi, perché non venga divorata dalla paura del cambiamento. Il Super 8 diventa così protagonista non perché sia effettivamente centrale nello sviluppo della storia, ma in quanto fa memoria del processo creativo che investe questi quasi adolescenti, che attraverso il loro piccolo horror finiscono per esorcizzare la paura provata di fronte a un evento straordinario: l'avventura della vita che ha scoperchiato il cielo verso l'infinito e sancito l'addio al bambino dentro.

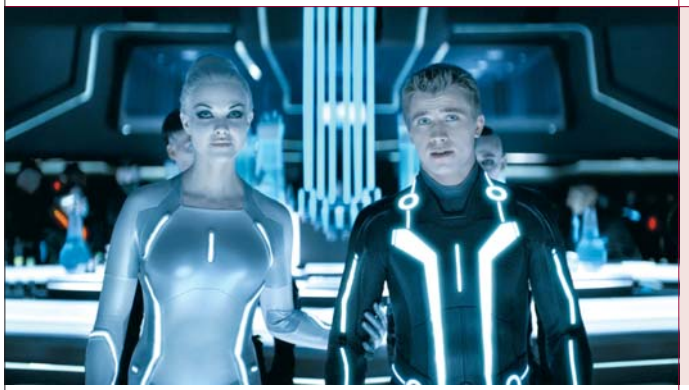
Alessandro Leone

Spunti di riflessione

- Relazioni tra genitori e figli. La famiglia come supporto per affrontare i momenti dolorosi.
- L'amicizia nel processo di maturazione e la forza del gruppo.
- Il mostro come metafora della paura nei confronti di ciò che non conosciamo.
- Il coraggio nell'accettare le sfide del mondo nel processo di crescita.

Tron Legacy

dai 12 anni



Regia
Joseph Kosinski

Origine
Usa 2010

Distribuzione
Walt Disney

Durata
127'

Kevin Flynn, brillante programmatore di videogame, è scomparso nel nulla all'apice del suo successo, abbandonando il figlio Sam e lasciando la sua società informatica Encom senza una guida. Passano alcuni anni e la Encom, ancora leader del settore, prosegue le sue ricerche nel campo informatico, ma sotto una nuova dirigenza che lentamente disattende le direttive tracciate da Flynn tempo addietro e basate sulla libera condivisione dei programmi. Sam nel frattempo è cresciuto e sottrae i programmi elaborati dalla Encom per diffonderli liberamente nella Rete. Tutto questo finché una chiamata dal vecchio ufficio di Kevin non lo spinge a tornare in quel luogo ormai abbandonato, nella speranza di trovare una traccia che conduca al padre scomparso.
Sam si ritrova così nell'universo virtuale, alle prese con una realtà cupa e governata da Clu, un programma ombra creato a immagine e somiglianza di Kevin. Clu ha creato il sistema perfetto, realizzando il sogno di ogni genio informatico ma, ignaro dei suoi limiti, intende espandersi anche al mondo reale per soggiogarlo e sottometterlo alle regole che governano il suo. Per farlo, però, ha bisogno dell'aiuto del vero Kevin Flynn, prigioniero da anni nell'universo virtuale.
Sam può così riabbracciare il padre e combattere con lui l'ultima battaglia contro un sistema ormai incontrollabile.

Quasi trent'anni separano il primo *Tron* da questo sequel, realizzato quando la rivoluzione digitale può dirsi compiuta e ormai perfettamente integrata con il mondo e il nostro immaginario: la prima conseguenza di ciò è che l'universo virtuale non ci appare più come un mondo completamente scisso dal nostro - quasi una sorta di visualizzazione lisergica di un'utopia impossibile - ma risulta al contrario abbastanza affine allo stesso. Il che inevitabilmente permette al film di diventare metafora del nostro mondo e al contempo riflessione critica sull'eredità (enunciata sin dal titolo) che il primo capitolo ha seminato nel corso del tempo. La storia compie dunque una ricognizione sui momenti topici del primo film, passati in rassegna da una struttura narrativa che aggiorna e ripropone battute e soluzioni. Il nuovo capitolo, pertanto, concepisce l'universo e l'immaginario di *Tron* come un amalgama di elementi che interagisce con la conoscenza e le aspettative dello spettatore, e gioca non più soltanto con il senso della meraviglia, ma al contrario tenta di chiamare in causa dinamiche come la riconoscibilità, il senso di appartenenza a un sostrato comune e il desiderio di coesistenza: qui si crea la saldatura con il capostipite, poiché in entrambi i casi, nonostante sia desiderio del protagonista riguadagnare il proprio mondo, lo spettatore è portato a desiderare l'universo virtuale e, magari, a preferirlo rispetto al reale.
Stavolta però il film prosegue illustrando i rischi insiti in una confusione tra i due mondi, che sono quelli dell'assoggettamento indifferenziato di uno spazio rispetto all'altro, come perseguito dal "cattivo" Clu, in opposizione ai sogni di Kevin, che invece lavora perché i due universi trovino una sintesi in grado di rappresentare un segno di evoluzione comune. Pertanto gli elementi presenti nei due mondi e la "matericità" che avvicina l'uni-





verso virtuale a quello reale non devono trarre in inganno: l'obiettivo stavolta condiviso dallo spettatore è quello di uscire dal virtuale per tornare nel reale, superando ogni confusione tra le due realtà attraverso la ricerca di un punto di svolta, che superi i rischi insiti nell'idea di un mondo riproducibile soltanto nei suoi aspetti esteriori (come Clu riflette l'ideale di eterna giovinezza di Kevin Flynn), privo di variabili e, in ultima istanza, di umanità.
Il punto di fuga è dato dagli elementi non prevedibili, rappresentati dai corpi che sono capaci di essere unici nelle loro differenze. Così come Clu è soltanto il prodotto di una perfezione esteriore che "congela" la giovinezza del suo creatore e non riesce a costituire una sua evoluzione, allo stesso modo Kevin è un personaggio che invece, nel rapporto con il figlio Sam, riflette l'evoluzione come confronto con la propria storia, i propri errori e la conseguente maturazione. Per questo la dicotomia Kevin/Clu racchiude in sé il principio e la fine della storia, le contraddizioni e le scelte che pongono l'uomo di fronte ai bivi della vita e del progresso e la necessità di costruire un percorso basato sulla conoscenza e il rapporto con ciò che è stato (Tron) e ciò che sarà (Sam). Il tutto in uno spettacolo di rara bellezza visiva, potente e lirico, che appaga il grande senso dell'avventura e iscrive i sentimenti chiamati in causa in un disegno grandioso e accattivante.

Davide Di Giorgio

Spunti di riflessione

- L'avventura permette a Kevin di capire i suoi errori e di riflettere sugli stessi: in quali occasioni ti è capitato di imparare dai tuoi sbagli?
- Il film illustra l'importanza di essere differenti per poter evolvere insieme: quali sono gli elementi che riconosci come comuni con gli amici e quali quelli di differenza? Ritieni che essi siano un ostacolo al tuo rapporto con gli altri o una ricchezza?
- Qual è il tuo rapporto con i videogame? Quali emozioni ti trasmettono e quali insegnamenti ti forniscono?
- L'utopia di un mondo perfetto e i regimi totalitari: ricognizione e analisi storica.

Tutti per uno

dai 12 anni



Titolo originale
Les mains en l'air
Regia
Romain Goupil
Origine
Francia 2010
Distribuzione
Teodora
Durata
90'

Marzo 2067. Milana ricorda con nostalgia la sua vita di bambina immigrata cecena a Parigi circa 60 anni prima: la scuola, il tempo condiviso con un gruppo di compagni e amici: Blaise e sua sorella Alice, Youssef, Claudio, Ali. I ragazzi costituiscono una banda affiatata in cui le differenze culturali non mettono in forse la solidarietà. Hanno un covo segreto in cui organizzano un traffico di svariati oggetti di cui forniscono i compagni passandoseli in classe durante la lezione.
Un giorno la polizia interviene per fermare degli immigrati senza permesso di soggiorno e rimpatriarli, tra di essi vi è anche Youssef. Anche la famiglia di Milana è senza permesso, solo la sua sorellina potrebbe rimanere perché nata in Francia.
A scuola alcuni protestano contro il rimpatrio forzato. La madre di Blaise propone che le famiglie disponibili accolgano i bambini che possono restare, lei si offre per prima. Milana, pur soffrendo per la separazione dalla famiglia è contenta di andare a vivere con Blaise e Alice anche perché per Blaise prova da tempo grande simpatia.
Ma il soggiorno di Milana in Francia è comunque minacciato e la "banda" decide di diventare clandestina. Tutti si nascondono in uno scantinato in cui la vita scorre in compagnia di una famiglia di topini. Un ragazzo mantiene i contatti con l'esterno; per molto tempo neppure la polizia riesce a trovarli. I giornali riportano a grandi titoli il caso dei bambini scomparsi. Usciranno dal nascondiglio con le mani in alto solo quando avranno la certezza che la loro compagna non verrà espulsa.

Un film che, con particolare attenzione all'universo infantile, pone l'accento su di un tema attuale, quello del rimpatrio forzato degli immigrati senza permesso di soggiorno, giocando su argomenti come la solidarietà e l'impegno militante contro provvedimenti che possono avere effetti deleteri sulla vita dei più giovani.



I ricordi di Milana fanno riemergere il suo sguardo di bambina insieme agli sguardi degli altri bambini, inseparabili compagni di quel lontano passato. La macchina da presa inquadra i ragazzi calati nel vivere quotidiano mettendo in evidenza i loro interessi: in classe non è la lezione il punto di riferimento ma gli scambi di oggetti che fanno parte di un'attività clandestina e non del tutto "legale". In uno spazio sotterraneo, tutto loro, riescono a costruire una propria autonomia, a vivere una vita di comunità, che va oltre quella che ognuno vive in famiglia. Gli sguardi e i gesti ci indicano che tra Blaise e Milana esiste un sentimento che va oltre la solidarietà e l'amicizia.
Una decisione che viene dall'alto, da un apparato estraneo al vissuto dei ragazzi, del quale hanno solo vaghe notizie, riesce a entrare nelle loro vite e pretende di condizionarle.
A scuola emergono le varie posizioni sulla questione dell'espulsione. C'è chi vorrebbe ignorare il problema, chi si rende disponibile per una protesta e chi si impegna personalmente nell'accogliere i bambini che possono restare in Francia; come Cendrine, la madre di Blaise e Alice. Una figura adulta carica di risorse umane che si contrappone a un apparato che prende decisioni considerando le persone numeri, senza sentimenti, senza una collocazione sociale.
Dalla persona di Cendrine emana un fluido speciale. Comprende profondamente il problema dei bambini che si ritrovano all'improvviso a essere privati del diritto di vivere in un luogo dove sono nati e si impegna personalmente per evitare loro questo destino assurdo. Milana è felice di essere accolta nella nuova famiglia, anche per il sentimento che la lega a Blaise; ma probabilmente anche perché intuisce in Cendrine questo atteggiamento di apertura che ha imparato ad apprezzare e che forse non ritrova nella sua famiglia, legata a una tradizione diversa. Tutto questo le suscita un senso di colpa nei confronti dei suoi; vive lo star bene con una madre francese quasi come un tradimento nei confronti delle sue origini.
I bambini sono i veri protagonisti del film e lo sono non solo in quanto attori di un quotidiano vissuto come un'avventura ma in quanto soggetti capaci di opporsi a un provvedimento insensato che li priverebbe di una compagna che ha i loro stessi diritti.
Lo spirito di gruppo gioca un ruolo fondamentale sia in senso psicologico che pratico; promuove lo sviluppo di una solidarietà necessaria a sostenere il rifiuto di una rottura forzata e ingiusta: "Siamo tutti Milana" è il messaggio che lasciano i ragazzi prima di sparire.



Lo spazio segreto e l'indipendenza sono la base per organizzare la clandestinità. La ribellione va a correggere iniziative che tendono a creare lacerazioni nel tessuto sociale, a ignorare le problematiche presenti cercando di cancellarle piuttosto che di risolverle attraverso la promozione di attività che favoriscano l'integrazione e riducano il disagio. La conclusione lascia comunque, soprattutto nel cuore di Milana e Blaise, una traccia amara: è la fine dell'avventura, la fine dell'infanzia e la separazione tra i due sarà inevitabile.

Laura Zardi

Spunti di riflessione

- I ricordi nella vita di ciascuno. Emozioni positive e negative. Nostalgia, rimpianti…
- Il rimpatrio forzato degli immigrati clandestini, tema doloroso e complesso che non può lasciare indifferenti.
- Condivisione e solidarietà nonostante le diverse radici culturali tra i ragazzi. E tra gli adulti?
- Come spieghi e giudichi le scelte della mamma di Blaise e Alice?

Vento di primavera

dai 12 anni



Titolo originale
La rafle

Regia e sceneggiatura
Roselyne Bosch

Origine
Francia/Germania/Ungheria 2010

Distribuzione
Videa - CDE

Durata
115'

Joseph Weismann, undici anni, vive a Montmartre con la sua famiglia e va a scuola nella capitale francese occupata dai nazisti, sul vestito una stella gialla che lo identifica come ebreo: un "biglietto" per non salire sulla giostra, non frequentare più la scuola. Le restrizioni imposte agli ebrei sono difficili da accettare, tuttavia il ragazzino e i suoi amici cercano di mantenere la spensieratezza propria dell'infanzia.
Ma nella notte tra il 15 e il 16 luglio 1942 oltre tredicimila persone di razza ebraica, tra cui almeno quattromila bambini e lo stesso Joseph, vengono rastrellati e condotti al Vélodrome d'Hiver senza viveri, acqua, vestiti; successivamente 'parcheggiati' per un lungo periodo nei campi di transito sulla Loira, in attesa di essere inviati ad Auschwitz. Qui i bambini, ignari del loro tragico destino, giocano a la rafle, (la retata) impersonando i diversi ruoli dell'olocausto, trasformando l'orrore della reclusione in una sorta di nascondino. In seguito Joseph e i suoi coetanei vengono separati dai genitori che partono per primi verso i lager.
Al termine della guerra, dei quattromila bambini internati, solo venticinque faranno ritorno.
Il film è ispirato a fatti realmente accaduti, per i quali Jacques Chirac ha chiesto pubblicamente scusa nel 1995 a nome della Francia.

Un incipit in bianco e nero (di repertorio) che mostra una città deserta attraversata da un lugubre corteo di macchine tedesche, sulle note di Edith Piaf, apre un film storico, particolarmente umano, su un pezzo quasi sconosciuto della storia francese. (Sull'episodio ricordiamo i precedenti *Les Guichets du Louvre* di Michel Mitrani del 1973 e il documentario *La Rafle du Vel' d'Hiv* girato da William Karel nel 1993 per la televisione francese). Un crimine indelebile di cui non esistono documenti fotografici, ma testimonianze di pochi sopravvissuti, uno dei quali è proprio il "protagonista" del film, oggi ottantenne, ma lucidamente memore nel descrivere i minimi particolari della sua storia. L'autrice Roselyne Bosch, dopo tre anni di ricerche negli Archivi, affronta con rigore storico e commossa passione civile la vicenda del Vélodrome d'Hiver, teatro della Shoah francese, vista dagli occhi di un ragazzino.
Il racconto si sviluppa lungo tre piani narrativi: la storia mai raccontata al cinema dei bambini ebrei nei campi francesi, la visione di un Pétain che gioca alle corse, impassibile per la sua scelta scellerata: la consegna di venticinquemila ebrei a Hitler. Un Hitler quotidiano "mostro ordinario" (così la regista) ripreso nella sua casa di vacanza a Borghof in Baviera.
Così si intrecciano le vicende dei piccoli e degli adulti, delle vittime e dei carnefici, dove il male ha il volto rassicurante dei governanti infidi e bugiardi. Una serie di micronarrazioni sullo sfondo della Storia ufficiale curate in ogni fotogramma, frutto di approfonditi studi dell'autrice, nei minimi dettagli, in momenti banali di piccole scene da cui emerge in tutta la sua drammaticità la tragedia dei bambini, dei loro sguardi (in)consapevoli che dallo schermo sembrano chiedere allo spettatore il perchè di tanta crudeltà.



L'occhio della macchina da presa osserva e riprende l'estate del 1942, dopo i festeggiamenti per la presa

della Bastiglia. Per Joseph è la fine della scuola e dell'innocenza. Come per i più piccoli di lui avviati ai forni. La prima delle tre estati raccontate in questo film. La seconda è quella dei politici francesi che contrattano con i tedeschi sui tempi e modi della deportazione degli ebrei. La terza è quella di Hitler a Borghof che organizza festicciole, si dichiara vegetariano (vedi *Moloch* di Sokurov) e gioca amabilmente coi bambini dei suoi collaboratori. Come spiega Roselyne Bosch la prima estate è il "campo", la terza il "controcampo", mentre la seconda è lo "sfondo", l'atto d'accusa alla connivenza francese con la Shoah. La Francia bifronte: quella ufficiale del governo che collabora, che stila le liste, della polizia che arresta e non nasconde il proprio antisemitismo. Ma anche quella che aiuta e salva con atti d'eroismo individuale, come i pompieri che portano l'acqua ai detenuti, di tanti anonimi e senza volto che soccorrono, nascondono, delle crocerossine che curano i bambini sino alla fine non sapendo che il loro destino si chiama Auschwitz.
La giostra-carosello dell'inizio, sulla quale Joseph non può salire in quanto ebreo, ritorna nel finale osservata da Hugo, uno dei piccoli scampati con Joseph. Lo sguardo intriso di dolore ci comunica che la tragedia si è compiuta, mentre i cavallini continuano a girare.

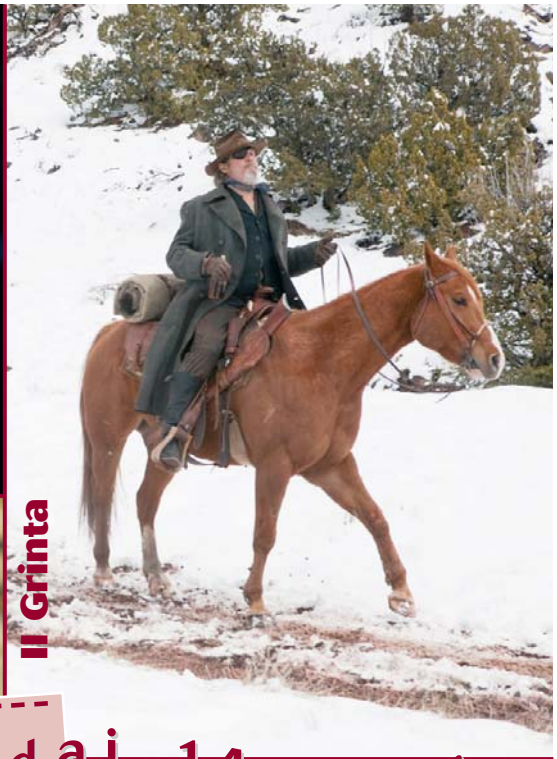
Minua Manca

Spunti di riflessione

- Conoscevi già i fatti a cui fa riferimento questo film? Da quale punto di vista sono raccontati?
- Adulti e bambini nel corso della retata e durante la permanenza al Vélodrome. Ripensa alle loro azioni e reazioni. Similitudini e differenze.
- Atteggiamenti e comportamenti dei francesi nei confronti dei deportati. Sono tutti negativi? Qualcuno ti ha colpito in particolare?









dai 14 anni





Detective Dee
e il mistero della fiamma fantasma

dai 14 anni



Titolo originale
Di Renjie zhi Tongtian Diguo

Regia
Tsui Hark

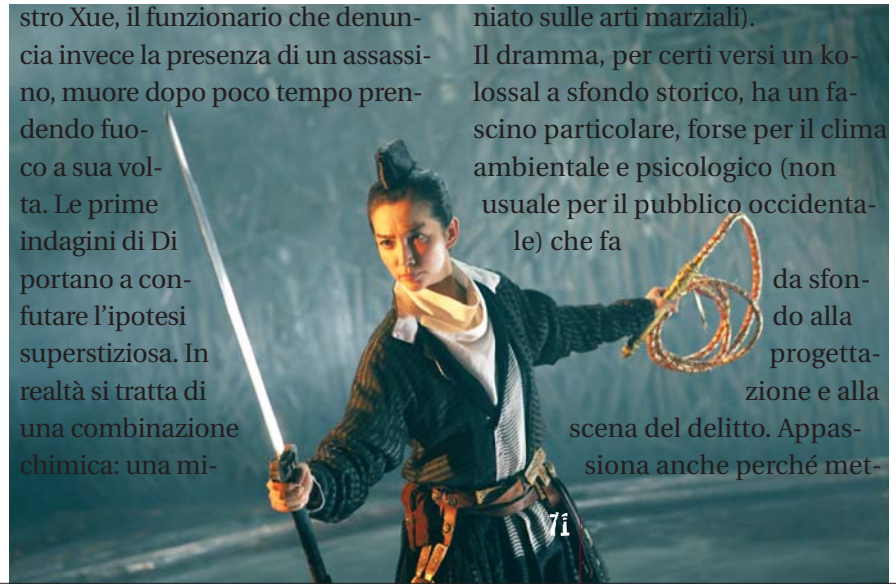
Origine
Cina 2010

Distribuzione
Tucker

Durata
122'

Nella Cina del 689 d.C. Wu Zetian si prepara a diventare la prima imperatrice donna. Un'enorme statua di Budda sta per essere terminata per celebrare l'incoronazione. Ma i lavori rischiano di subire un ritardo a causa della morte per autocombustione di due funzionari della regina. Otto anni prima Di Renjie era stato imprigionato per aver cospirato contro di lei accusandola di usurpare il potere del legittimo erede. Wu decide di liberarlo e di affidargli l'incarico di risolvere il mistero. Lui accetta e viene affiancato da due compagni che hanno anche il compito di controllarlo: Jing, favorita della regina, abilissima nelle arti marziali, e il violento magistrato Bei Donglai.
All'interno della statua Di incontra Shatuo in veste di supervisore dei lavori, suo compagno ai tempi della denuncia contro la regina. Punito col taglio di una mano, ma riabilitato, aveva ottenuto la direzione dell'opera. Una complessa indagine in cui muoiono sia Donglai che Jing indica in lui il colpevole. Shatuo ha ideato un complesso sistema di meccanismi che avrebbero portato al crollo della statua sul palazzo imperiale il giorno dell'incoronazione: la sua vendetta nei confronti della donna che nella sua carriera non ha esitato a compiere azioni criminali pur di arrivare al potere. All'ultimo momento Di salva la regina deviando la linea di caduta del colosso. Il veleno degli scarafaggi, arma dei vari delitti, lo ha contaminato; potrà continuare a vivere solo rinunciando alla luce del sole.

Una statua enorme si staglia contro il cielo dominando il panorama: eretta a testimonianza di un potere che vuole essere senza limiti. L'interno è una fucina, carica di vapori e di calore, che impiega centinaia di operai e di tecnici, ma che nasconde già un'attività segreta rivolta al suo crollo. Un potere fondato sul delitto, sulla prevaricazione e sullo sfruttamento ha i piedi di argilla.
Dalla meraviglia si passa all'orrore quando il corpo di Mastro Jia prende fuoco mentre viene illustrata a un visitatore straniero la tecnica di fabbricazione del colosso. Shatuo, il supervisore generale, avanza l'ipotesi che l'incidente sia frutto di una punizione divina dovuta al fatto che i sacri amuleti erano stati spostati durante una verifica sui lavori, ma non viene preso sul serio. Mastro Xue, il funzionario che denuncia invece la presenza di un assassino, muore dopo poco tempo prendendo fuoco a sua volta. Le prime indagini di Di portano a confutare l'ipotesi superstiziosa. In realtà si tratta di una combinazione chimica: una miscela di acqua, sangue e fosforo può innescare il meccanismo dell'autocombustione. Altre osservazioni mettono in evidenza il fatto che le due vittime avevano bevuto dallo stesso boccale e si erano incendiate nel momento in cui erano state esposte ai raggi del sole…
Un intreccio complesso che mette in campo misteriosi animali velenosi, città fantasma che custodiscono segreti innominabili, colpi di scena, tutto condito con combattimenti costruiti sulla base di un tempismo matematico.
Il regista realizza un romanzo d'avventura che coniuga il divertimento all'azione, la realtà storica a quella fantastica, la suspense alle emozioni e ai sentimenti. Infatti l'ambientazione è quella tipica del fantasy-wuxia (il genere orientale imperniato sulle arti marziali).
Il dramma, per certi versi un kolossal a sfondo storico, ha un fascino particolare, forse per il clima ambientale e psicologico (non usuale per il pubblico occidentale) che fa da sfondo alla progettazione e alla scena del delitto. Appassiona anche perché met-

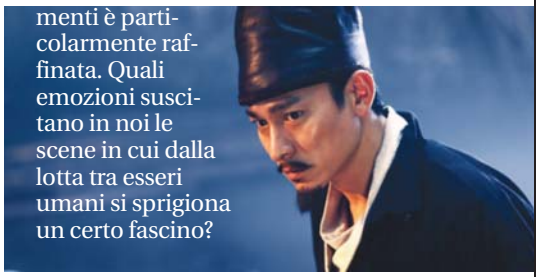


te al centro dell'azione una donna, il suo sguardo, le sue emozioni e le sue scelte.
La vicenda viene arricchita da continui scontri tra i protagonisti, costruiti, (come già accennato) con perfetto tempismo, in una geometria di movimenti che fondono corpo e spirito, contraddistinti da un'estetica raffinata e coinvolgente. Le sequenze di azione sono messe a punto con gusto coreografico; la fotografia, che privilegia i toni caldi, rivela una particolare cura e le inquadrature raggiungono notevole livello espressivo.
Gli scenari maestosi si alternano a quelli apocalittici creando un contrasto tra magnificenza e orrore, mettendo in scena una contesa tra un Bene e un Male entrambi connotati da ombre e ambiguità.
Amore e morte, devozione e sentimento sono i temi che affiancano questa ricerca sui meccanismi del potere. Un potere che si serve pure di un'estetica che seduce. Anche l'incorruttibile ex funzionario ribelle è vittima di tale seduzione e salva l'imperatrice solo in cambio della promessa che in futuro abdicherà in favore di un erede legittimo.
Infine, nel film - che si muove spesso in atmosfere tipiche del *giallo* - si possono cogliere anche venature di ironia di stampo orientale e non mancano spunti per riflettere su tanti altri temi legati alla politica.

Laura Zardi

Spunti di riflessione

- Wu Zetian ha realizzato qualcosa di impossibile nella storia della Cina antica, la presa del potere da parte di una donna partita dal semplice ruolo di concubina dell'imperatore, come ci indicano le fonti storiche sull'argomento. Ma la sua ascesa è costellata di delitti. D'altra parte essa ha governato il paese con saggezza, facendo anche riforme per migliorare la condizione femminile. Come si pone la nostra coscienza etica di fronte a vicende come questa?
- L'atteggiamento di Di Renjie può essere visto come contraddittorio; in passato ha denunciato Wu per aver usurpato il trono e in seguito salva la regina nonostante abbia avuto un'ulteriore conferma dei suoi crimini. Quali sono gli elementi che lo inducono a una tale scelta? Individuare nel film i passaggi che possono essere, a questo proposito, significativi.
- Nel film la ricerca estetica applicata ai combattimenti è particolarmente raffinata. Quali emozioni suscitano in noi le scene in cui dalla lotta tra esseri umani si sprigiona un certo fascino?



Il Grinta

dai 14 anni



Titolo originale
True Grit
Regia
Joel ed Ethan Coen
Origine
Usa 2010
Distribuzione
Universal
Durata
110'

Mattie Ross è un'adolescente loquace e ostinata a cui Tom Chaney, un codardo villano al servizio del padre, ha ucciso il genitore per un cavallo e due pezzi d'oro. Arrivata a Fort Smith per occuparsi delle esequie, la ragazza è fortemente determinata ad avere vendetta e a consegnare il volgare criminale alla giustizia perché venga condannato alla pena capitale. Nonostante gli ostacoli e le perplessità degli adulti che la circondano e la dissuadono all'azione, Mattie assolderà per la ricerca Rooster Cogburn, sceriffo anarchico col vizio della bottiglia e della pistola carica. Riluttante a condurre con sé la fanciulla, Cogburn cederà alle sue ragioni e alla sua irriducibile testardaggine.
Partiti per la terra indiana di Choctaw, cavalcherà con loro l'affettato LaBoeuf, Texas Ranger di fascino e misura, da tempo sulle tracce di Tom Chaney, su cui pende già una grossa taglia. La convivenza dei tre 'cavalieri', guidati ciascuno da un proprio codice morale, sarà spigolosa ma li condurrà ugualmente alla meta, rivelandone i caratteri, il coraggio e l'impavido valore.
Armati di cartucce e di ardimento, lo sceriffo, il ranger e la ragazzina avranno la meglio sul losco Chaney e la sua banda di miserabili.
Sopravvissuti allo scontro a fuoco, seguiranno ciascuno il proprio destino di morte e di vita, lontani ma uniti per sempre dalla più grande delle avventure.

Ispirato alle centosettantacinque pagine del libro di Charles Portis, *Il Grinta* dei fratelli Coen non è il remake dell'omonimo film di Henry Hathaway interpretato da un autunnale John Wayne. Ambientato in Arkansas e girato tra il New Mexico e il Texas, realizza pienamente le suggestioni western di *Non è un paese per vecchi*, trattando la vendetta e la giustizia in un interregno sospeso tra barbarie e leggi per garantire un ordine necessario a una rassicurante convivenza civile. Intenzionalmente distanti dall'epica solare e dall'avventura benevola di Hathaway, i registi si misurano direttamente con un classico della letteratura americana, aderendo fedelmente ai dialoghi ma intervenendo significativamente sul tessuto narrativo. Interventi, i loro, che hanno liquidato le divagazioni ed esagerato il separarsi e il ritrovarsi dei protagonisti, enfatizzato la cavalcata finale dello sceriffo Cogburn e convertito il realismo letterario in parentesi surreali (l'atmosfera allucinatoria della galoppata notturna), ridimensionato il ruolo del Texas Ranger LaBoeuf col corrispondente incremento delle qualità 'grintose' e battagliere della giovane Mattie Ross, che invoca avvocati e ricorsi legali, impugna pistole e predica il Vecchio Testamento.



Fedele al testo è pure la cornice soggettiva del racconto, dichiarata dalla voce over di Mattie che apre e chiude il film, e la triplice prospettiva portisiana: tre personaggi, tre sguardi e tre caratteri dell'America portatori rispettivamente di uno zelo protestante (Mattie), di uno spirito anarchico (Cogburn) e di un'anima repubblicana (LaBoeuf). Il raffinato *Grinta* dei Coen restituisce al western quella centralità nell'immaginario quotidiano che da troppo tempo non deteneva. Quarantadue anni dopo *Il Grinta* di Henry Hathaway, i fratelli Coen recuperano lo sceriffo anarchico e sbronzo di whisky di Charles Portis e ne restituiscono una lettura fedele al romanzo e conforme al loro cinema. Jeff Bridges, faccia da duro e modi da duro, impugna il fucile e sfida John Wayne, interprete marmoreo del cinema epico-avventuroso, e il ruolo che gli valse il solo Oscar della carriera e un remake nel 1975 con Katharine Hepburn. Coinvolti loro malgrado in uno scontro a fuoco mediatico, i contendenti incarnano e portano a termine la stessa avventura: accompagnare la vendetta di un'adolescente protestante e ostinata nella terra indiana di Choctaw, dove si nasconde il pavido assassino di suo padre. Stessa *grinta*, stessi peccati, stessi morti sulla coscienza, stessa voglia di whisky, stessa benda nera (ma diverso occhio chiuso), Wayne e Bridges producono sullo schermo una discorde eco emotiva ma esibiscono la medesima natura classica. Le loro performance distanti per 'corpo', tenace e atletico il primo, pigro e gravato il secondo, rivelano tracce di emozioni precedenti e di stagioni cavalcate e differenti del cinema americano, dentro il quale condividono John Huston, la malinconia crepuscolare, lunghi anni di gavetta e lo spirito da 'fondisti'.



A distinguere le interpretazioni corpose sono piuttosto i film che le comprendono e le svolgono. Se il vecchio maresciallo dell'esercito interpretato da John Wayne era protagonista dell'avventura disneyana e paterna di Hathaway, lo sceriffo bevitore di Jeff Bridges è spettatore ravvicinato di un mistero in gonnella che riuscirà comunque a risolvere, trascinandosi dentro un western sospeso e osservando quello che gli accade intorno per poi dare il colpo di grazia con una cavalcata finale fulminante.

Marzia Gandolfi

Spunti di riflessione

- Analizza i tre personaggi principali: connotazioni fisiche, atteggiamenti, carattere, scelte, azioni e relazioni, riferimenti valoriali.
- Quali momenti del film ti sono parsi più efficaci e coinvolgenti? Quali scelte espressive ti hanno colpito di più?
- Se hai visto altri film dei fratelli Coen, considera *Il Grinta* all'interno del loro modo di fare cinema. Quali elementi di coerenza puoi rilevare?
- Dopo la visione dell'omonimo film interpretato da John Wayne impegnati in un'analisi comparata delle due opere.

Kick-Ass

dai 14 anni



Regia
Matthew Vaughn
Origine
Gran Bretagna/Usa 2010
Distribuzione
Eagle
Durata
117'

V.M. 14 anni

Dave Lizewski è un tipico adolescente vessato dai più grandi e ignorato dalle ragazze. Per farsi notare, o anche soltanto per emulare le avventure degli eroi mascherati a fumetti di cui è un grande fan, il nostro decide di fabbricarsi un costume e diventare così un giustiziere in grado di raddrizzare i torti in città. Nasce in questo modo Kick-Ass, vestito con un'improbabile muta da sub adattata alla buona, armato di bastoni e soprattutto di tanta buona volontà: il caso vuole che la sua prima impresa sia notata da un gruppo di ragazzi che postano un video su YouTube, trasformando Dave in una celebrità. Il ragazzo scopre così di non essere l'unico giustiziere sulla piazza, ci sono infatti anche Damon Macready, ex poliziotto che ha ora assunto l'identità segreta di Big Daddy, e la sua giovane e abile figlia Mindy, una vera furia sotto la mascherina di Hit Girl. I due combattono il boss mafioso Frank D'Amico, il quale si convince ben presto che la causa di tutti i suoi guai sia il solo Kick-Ass.
Le cose non si mettono bene per Dave, che viene avvicinato da Chris D'Amico, figlio del boss, sotto le mentite spoglie del supereroe Red Mist: il ragazzo infatti vuole fare colpo sul padre, e quale migliore occasione se non quella di buggerare i giustizieri indossando anche lui un costume?

Ispirato a un fumetto dello sceneggiatore inglese Mark Millar, *Kick-Ass* affronta il genere dei supereroi ponendo come centrale il confronto con una controparte, che spieghi le mancanze dei personaggi e giustifichi le svolte narrative, complici le motivazioni fornite da un contesto reale e dagli stimoli istillati dalle sottoculture *pop*. Il percorso di *Kick-Ass* ribadisce dunque le tappe necessarie alla creazione di un supereroe, ma allo stesso tempo anche il difficile percorso umano che la metafora dell'uomo in calzamaglia naturalmente sottende, senza dimenticare i processi di emulazione tipici della nostra società dell'immagine. La dicotomia principale che la storia pone pertanto in essere è quella fra la persona e il personaggio, con il secondo che tenta di coprire le carenze del primo, ma che non fa altro, invece, che metaforizzarle e per questo renderle esplicite.
Tutti i protagonisti della storia, quindi, si palesano per una presenza scenica forte, che riflette quella tendenza all'iconografia tipica del media disegnato. Ciò avviene non soltanto attraverso la creazione di personaggi dal look accattivante, ma anche attraverso un tono narrativo da commedia,



che cerca (anche forzatamente) la complicità e la simpatia dello spettatore. Allo stesso tempo, però, le persone nascoste dietro la maschera si concretizzano al contrario per essere degli individui affetti da mancanze forti e anche drammatiche: che sono prima di tutto affettive, collocati come sono in una realtà complessa che per contrasto li costringe a un continuo lavoro di relazione con scenari differenti (la scuola, le associazioni di volontariato, i locali pubblici, l'azienda) che ribadiscano quella fatica del vivere propedeutica alla necessità di un simbolo eroico cui tutti siano capaci di guardare.
La sintesi di queste istanze tra loro difformi si raggiunge nella mancanza di un autentico confronto con la figura genitoriale. Se Dave è



infatti caratterizzato fin dal principio come un orfano di madre che ha con il padre un rapporto alquanto freddo e distaccato, Mindy è il personaggio più interessante perché il suo rapporto con il genitore Damon, apparentemente di grande complicità, rivela alla lunga un'autentica sudditanza psicologica (è stato lui infatti a "imporle" il ruolo di eroina per vendicare i torti da lui subiti): la famiglia rivela perciò una condizione problematica che genera malcontento sociale e trova la valvola di sfogo unicamente nel costruirsi un'identità fittizia che riconduca tutto a uno schema preordinato e facilmente comprensibile. Non è da meno il giovane Chris D'amico, che sfrutta il travestimento come Red Mist per cercare di aiutare il padre nella lotta contro Kick-Ass, salvo poi entrare in crisi quando l'amicizia generatasi con il giustiziere lo porta a riflettere sulla sua solitudine. La saldatura che la parte finale viene a creare con la mitologia condivisa dall'immaginario *pop* (in cui Hit Girl e Kick Ass compiono imprese sovrumane falciando stormi di nemici), diventa così la più lampante dimostrazione di quel rapporto dialettico fra una persona segnata da carenze e una figura autoritaria di riferimento (l'eroe mascherato) capace di assicurarle il proprio completamento.

Davide Di Giorgio

Spunti di riflessione

- Il film mostra i personaggi alle prese con varie realtà: la scuola, il lavoro, l'associazione di volontariato, le comunità di appassionati nelle fumetterie. Quali sono i luoghi in cui passi più tempo e quali differenze presentano nel rapporto con le persone che li frequentano?
- La figura del supereroe nell'immaginario contemporaneo: quali sono i valori che questa figura ti trasmette?
- Il rapporto con la figura paterna: quanto è importante la famiglia nella tua formazione, e quanto i suoi insegnamenti influiscono sulla tua crescita?
- Cultura pop nella società attuale: quali sono le tue principali passioni, in che modo esse determinano le tue scelte e quanto influiscono sulle tue amicizie?
- Confronto fra Kick-Ass e altri celebri eroi mascherati dello schermo (Spider-Man, Superman, Batman, Iron Man).

Il ragazzo con la bicicletta

dai 14 anni



Titolo originale
Le gamin au vélo

Regia e sceneggiatura
Jean-Pierre e Luc Dardenne

Origine
Belgio/Francia/Italia 2011

Distribuzione
Lucky Red

Durata
87'

Cyril ha quasi dodici anni. Dopo la morte della nonna il padre, incapace di provvedere alla sua educazione e senza fissa occupazione, lo ha lasciato in un centro di accoglienza per minori. Il ragazzino è però intenzionato a farsi riprendere dal genitore. Dopo essere scappato dal centro, capisce che il padre non solo ha lasciato la casa, ma ha anche venduto la sua bicicletta. Durante un tafferuglio con gli educatori viene casualmente coinvolta Samantha, una parrucchiera che, dopo aver ricomprato la bici di Cyril, ne chiede l'affidamento nei fine settimana.
Il rapporto è difficile. La donna ritrova il padre di Cyril, ma durante un incontro l'uomo confessa di non volerlo più vedere. La rabbia del bambino si trasforma in aggressività. Samantha fatica a contenerlo e non riesce a proteggerlo dall'influenza di un bullo che lo convince a rapinare un negoziante.
Non tutto fila liscio: Cyril colpisce con una mazza l'uomo e suo figlio, scappa dal padre, ma l'ennesimo rifiuto lo riporta da Samantha. Nonostante la donna ripaghi i danni fisici e morali alle parti lese per riavere l'affidamento di Cyril, questi subisce la vendetta del figlio del negoziante, che lo colpisce con una pietra causandone la caduta da un albero. Sembra morto. Quando il padre del ragazzo ha già pronto un piano per discolpare il figlio, Cyril si rialza e torna a casa.

Il sole estivo splende per la prima volta in un film dei fratelli Dardenne e sembra suggerire un lavoro diverso anche con la macchina da presa: sempre di pedinamento si tratta ma, nel solco tracciato con *Il matrimonio di Lorna*, l'obiettivo non imprigiona i personaggi in piani sempre ravvicinati e claustrofobici, seguendone i passi irrequieti. C'è aria intorno a Cyril, che cerca il padre in sella alla sua bicicletta, impegnato in una battaglia per riconquistare l'affetto perduto, inciampando qua e là in un bosco denso di pericoli, ma trovando anche una fatina disposta ad abbracciarlo incondizionatamente.

Come al solito i registi avvicinano i personaggi senza preamboli, adottandone il punto di vista, evitando cadute melense, soluzioni drammaturgiche forzate, scavando piuttosto in profondità semplicemente registrandone le traiettorie. Sono sospese facili letture psicologiche o ideologiche. Fatta eccezione per rari e lirici commenti musicali, prima o appena dopo gli snodi narrativi (ma che funzionano – affermano i Dardenne – come carezze sul capo del bambino), lo stile è ancora asciutto.

La potenza del cinema dei Dardenne resta la propensione a evocare l'universo individuale attraverso un cinema spoglio: uno sguardo, un tic nervoso, mezza battuta di dialogo, come nella definizione del disagio del padre di Cyril, che confessa di non sentirsela di educare il figlio dopo la morte della nonna, perché *mi mette ansia*. I registi non ci ritornano, il resto viene precisato dalle azioni dell'uomo, figlie del suo sentire.

Il film ci immerge senza preamboli nella caccia caparbia al genitore "evaso". Cyril, un fascio di nervi, non afferra la razionalità di un rifiuto. L'infanzia si oppone alla disfatta e pretende una guida, altrimenti deraglia. I Dardenne afferrano subito il nocciolo e lo aprono in due, quando il bambino ancora senza bicicletta urta contro Samantha e l'abbraccia come si abbraccia un palo per resistere alla forza di un uragano. Lei non fraintende il contatto, ma sicuramente, toccata dalla grazia, ne sente il calore della rabbia e l'urgenza, perché decide di prenderlo con sé recuperando il suo oggetto magico, la bicicletta. Con la bici Cyril si libera nelle strade attraversando i confini dell'istituto; con la bici cerca il padre. E per recuperare la bici si avventura nel bosco e finisce nel gruppo di sbandati che lo mette di fronte alla prova suprema con i connotati dell'iniziazione e della misura del coraggio. Ma è l'abbraccio sincero della sua fata, che trasforma realmente Cyril: Samantha ricuce gli strappi tra lui-bambino e gli altri-mondo, disegnando i primi segni di un'educazione improntata alla lealtà.

Eppure il gioco, che sottintende i meccanismi del reale, nasconde questa volta una sterzata verso il fiabesco. Per questo sono giustificate certe incongruenze, insolite nella puntuale scrittura dei Dardenne: come l'assenza di servizi sociali a supporto di Samantha, o di una forza istituzionale, magari autoritaria che metta in discussione i comportamenti della donna. La realtà stavolta si fa da parte, rimane sullo sfondo, perché possa stagliarsi vivace nei colori, netta nei contorni, la parabola di un figlio perduto che, dopo aver sperimentato il baratro e agito il male, muore idealmente per poi risorgere nell'amorevole luce estiva di una nuova mamma.

Alessandro Leone





Spunti di riflessione

- L'incredulità, il disagio e la sofferenza di Cyril.
- Momenti essenziali del suo cammino di ribellione e di crescita.
- Motivazioni del comportamento del padre e della disponibilità all'accoglienza di Samantha.
- La dimensione espressiva del film. Apprezzamenti ed eventuali perplessità.

The Social Network

dai 14 anni



Regia
David Fincher

Origine
Usa 2010

Distribuzione
Sony

Durata
120'

2003, Università di Harvard, Boston.
In una sera d'autunno, nella sua stanza al college, reduce da una delusione amorosa con Erica, lo studente Mark Zuckerberg, aiutato dall'amico informatico Eduardo, programma un gioco su internet che mette a confronto le belle ragazze di Harvard per poterle eliminare: Facemash.
In breve tempo il sito ha grande successo e attira su Mark prima le ire delle autorità universitarie per violazione della privacy, poi le attenzioni di alcuni colleghi come i ricchi gemelli Winklevoss.
Insieme, i ragazzi progettano un sito di relazioni amicali, modellato sul fotobook del college. Mark, però, sempre con il suo amico fidato, progetta qualcosa di suo. I gemelli gli intentano una causa legale, ma il sito si diffonde ben presto nel mondo.
Al processo, Mark si mostra indifferente alle ragioni dei suoi concorrenti come al tradimento nei confronti del suo amico Eduardo.
Un accordo economico chiude la vertenza mentre Mark davanti al suo computer rivede la sua ex-ragazza.

Basato sul libro *Miliardari per caso* di Ben Mezrich, nonché su atti processuali e altre fonti, *The Social Network* indaga sulle "colpe" all'origine di Facebook e del suo inventore, il più giovane miliardario della storia. Lanciato dallo slogan "Non arrivi a 500 milioni di amici senza farti qualche nemico" e presentato con successo al Festival di Roma, il film mescola biografia e dramma, cronaca e mito su un fenomeno mediatico. In poco più di un decennio prima la telefonia mobile, poi i social network, hanno prodotto un mutamento radicale nella comunicazione mediata e nel nostro modo di rapportarci agli altri. È dimostrato poi, soprattutto fra i più giovani, come si crei una sovrapposizione continua tra la dimensione online e quella offline, in un continuum che unisce reale a virtuale, in una confusione tra sé e gli altri, in un'esperienza sempre più vissuta come unica.



Definito come "il *Quarto potere* del nuovo secolo", dal regista di *Seven* e *Fight Club* e dallo sceneggiatore della serie tv *The West Wing*, il film ha suscitato pareri diversi. La scrittrice inglese Zadie Smith ne segnala il "ritardo" generazionale: "È un film su persone 2.0 realizzato da persone 1.0 (Sorkin e Fincher, che hanno rispettivamente 49 e 48 anni). È un film parlato che più parlato non si può, con lo stesso numero di parole al minuto di *La signora del venerdì* (1940)". E ancora: il processo con l'impassibile Zuckerberg e l'incredulo amico tradito, ricorda "un po' Spencer Tracy che perde il

controllo di fronte all'inflessibile Frederic March, in quell'altro classico film giudiziario che è *…e l'uomo creò Satana* (1960)".
Ecco allora il peccato genetico del film: un *instant movie* scritto benissimo, una biografia piena di rabbia e insoddisfazione secondo le regole dei nuovi serial televisivi per l'immediata identificazione nei giovani, soprattutto "nativi digitali", con la struttura ancora classica in tre atti, con molti rimandi culturali ma senza invenzioni o ribaltamenti moderni, tranne il flashback sulla nascita di Facebook che si definisce lungo la cronologia del processo. Dice lo sceneggiatore: "I temi sono ampiamente esplorati dagli autori del passato: lealtà, amicizia, potere, denaro, invidia, status sociale e gelosia. È una storia che, se Eschilo fosse vivo, l'avrebbe scritta lui. Shakespeare l'avrebbe scritta, o forse Paddy Chayefsky. Per mia fortuna nessuno di questi personaggi era disponibile, così ho avuto modo di scriverla io". La Smith corregge: "Il vero Zuckerberg ha una passione per la cultura e gli autori della Grecia antica. Forse è proprio qui la discrepanza tra il vero e il falso: il film lo colloca nel mondo della Roma antica, fatto di tradimenti ed eccessi, mentre il vero Zuckerberg sembra piuttosto appartenere a quello greco, magari agli stoici ('eliminare il desiderio'?)". Inoltre qui si pretende di "giudicare" la nascita di un social network e della Rete, ignorando però come il destino dei media sia segnato sempre dagli usi sociali ovvero dagli utenti.



Elio Girlanda

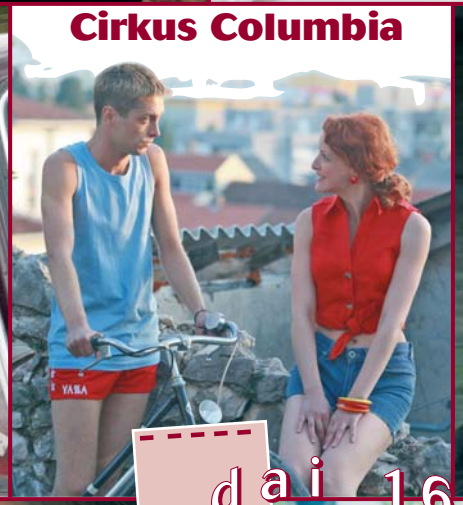
Spunti di riflessione

- Mark, il protagonista, inventa la possibilità di farsi una rete con tanti amici. Eppure lui diventa sempre più solo. Quali sono i suoi veri amici e perché gli altri lo abbandonano?
- Mark ha rubato la sua idea vincente ai gemelli oppure, grazie allo scambio, ha saputo creare qualcosa di rivoluzionario per Internet?
- Mark è davvero innamorato della sua fidanzata Erica? Cosa pensa delle donne, in genere, a cominciare dalle sue colleghe di Harvard?
- Il Rettore dell'università aiuta Mark a sviluppare le sue idee. È questo oggi il ruolo della scuola, quando bisogna trasformare le informazioni in conoscenza e applicazioni?
- Facebook è una grande forma di socialità oppure una "second life" che ci dà l'illusione di essere padroni della vita degli altri?





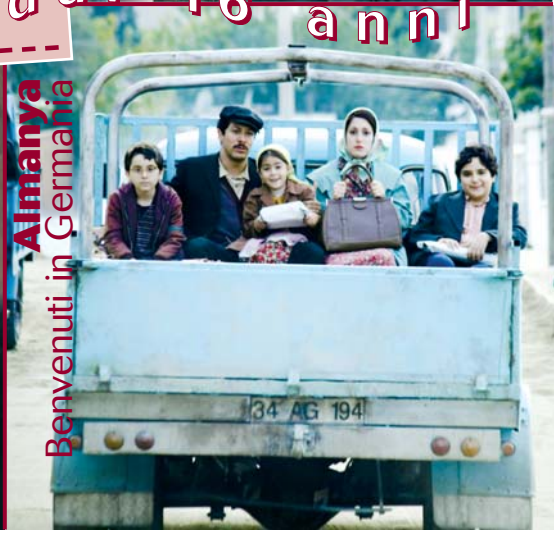






dai 16 anni





Almanya
Benvenuti in Germania

dai 16 anni



Titolo originale
Almanya
Willkommen in Deutschland

Regia
Yasemin Samdereli

Origine
Germania 2011

Distribuzione
Teodora

Durata
101'

10 settembre 1964. Il milionesimo lavoratore immigrato viene accolto nella Repubblica Federale di Germania.
Oggi il piccolo Cenk Yilmaz si chiede quale sia la sua identità: "Sono tedesco o turco"? I suoi compagni di scuola turchi non lo vogliono nella squadra di calcio perché lo ritengono tedesco, mentre i tedeschi lo respingono in quanto turco.
Per consolarlo Canan, la cugina ventiduenne, gli racconta la storia del nonno Hüseyin giunto negli Anni Sessanta in Germania come gastarbeiter (operaio-ospite). Hüseyin si era fatto poi raggiungere dalla moglie Fatma e dai figli in quel Paese che chiamava Almanya. La Germania era poi divenuta la sua patria.
Ma una sera, dopo 45 anni di lavoro nel Paese in cui è ospite, l'ormai anziano Hüseyin riunisce la sua vasta famiglia e all'improvviso comunica di aver acquistato una casa in Turchia. Vuole ristrutturarla e far ritorno nella terra d'origine insieme ai famigliari.
Non è possibile sollevare obiezioni e così tutta la famiglia parte per la Turchia. Nel corso del viaggio per alcuni prevalgono i ricordi di un passato che sembrava sepolto nell'oblio. Per altri risulta più forte la nostalgia per la vita appena abbandonata e quindi le discussioni si fanno animate.
Fino al giorno in cui un evento inatteso muta il corso dell'intera impresa.

Yasemin Samdereli ha affermato: "Io e mia sorella Nesrin (sceneggiatrice del film) ci siamo accorte molto rapidamente che le persone si divertivano quando raccontavamo loro ciò che facevamo da bambine. Per esempio il fatto che Nesrin fosse stata majorette e che durante la Messa cantasse con impegno i canti cattolici. Io invece suonavo il flauto traverso e a scuola mi firmavo come Jasmin fino al giorno in cui alle elementari la mia insegnante se ne accorse e pose fine alle mie manovre diversive."
Esiste ormai nel cinema contemporaneo dai tempi di *East is East* di Damien O'Donnel (Gran Bretagna 1999) un modello di narrazione che potremmo definire "commedia sull'integrazione". Di solito però si tratta di famiglie di immigrati che risiedono all'estero da tempo e che sono ormai abbastanza ampie da consentire la compresenza della prima generazione con quella di figli e/o nipoti nati su suolo straniero. *Almanya* aderisce al modello con la caratteristica (determinante) di scegliere come soggetto una famiglia turca.
Come è noto la nazione che in Europa ospita il maggior numero di turchi è proprio la Germania. I dati statistici ci dicono che su 82 milioni di abitanti i turchi costituiscono un'entità di circa un milione e settecentomila persone legalmente residenti. I problemi legati all'integrazione non sono sicuramente mancati. Di recente però, grazie anche all'opera di Fatik Akin, il cinema tedesco ha prodotto film che costituiscono un ponte fra le due culture. Mancava però la commedia generazionale che grazie all'escamotage della narrazione al piccolo di famiglia, prende le mosse da come il nonno fosse giunto, emigrante dall'Anatolia, nella Germania del boom economico.
Si sviluppa cosi' una sorridente alternanza tra un passato di difficoltà e una progressiva crescita operosa. L'idillio prevale sui contrasti ma l'ironia non manca. Così come viene de-



scritta con una molteplicità di sfaccettature la figura del nonno pronto a integrarsi al suo arrivo ma disinteressato ad acquisire la nazionalità tedesca caparbiamente voluta e ottenuta invece dalla moglie.
Soprattutto nella parte finale il film (che invece regge bene il ritorno in Turchia con acute osservazioni sui pregiudizi) non riesce a sfuggire a un po' di retorica al glucosio che finisce con il nuocergli più che portargli vantaggi. Questo però non inficia la resa complessiva di un'opera piacevole che consente anche ai non esperti di storia e società tedesche di divertirsi e (magari, perché no?) di fare anche produttivi paragoni con situazioni italiche passate e presenti.
La distribuzione della vicenda su un arco di 45 anni (grazie al frequente uso dei flashback) consente anche di rivisitare usi e costumi di un passato recente vissuti in una dimensione diversa da quella della nostra nazione mettendo a contatto, con la dovuta dose di sorridente distacco, i più giovani con una realtà apparentemente lontana e invece vicina sia geograficamente che dal punto di vista delle relazioni sociali.
"Abbiamo voluto fare un film che mostri in modo del tutto soggettivo il perché della presenza turca in Germania, ma anche cosa significa essere stranieri in un paese. Per farlo abbiamo lavorato con una troupe mista turco-tedesca tra la Germania e la Turchia, usando all'occorrenza l'inglese come lingua franca. Un'esperienza non solo professionale, ma di vita, basata in buona parte su materiale autobiografico…" ha avuto occasione di affermare ancora la regista al *Festival di Berlino* dove il film è stato presentato *Fuori Concorso*.

Giancarlo Zappoli



Spunti di riflessione

- L'immigrazione e le sue dinamiche all'epoca del boom e oggi in tempi di crisi economica globale.
- Le radici culturali. La patria di adozione.
- Il rapporto tra generazioni in un contesto di famiglia di immigrati.
- Le dinamiche che si instaurano sul piano scolastico tra i nuovi arrivati e chi è nato e vissuto nella nazione meta dell'immigrazione.
- Il viaggio come modello narrativo.

Cirkus Columbia

dai 16 anni



Regia
Danis Tanovic

Origine
Bosnia-Erzegovina/Francia/Gran Bretagna/Germania/Slovenia/Belgio 2010

Distribuzione
Archibald

Durata
113'

Bosnia-Erzegovina, 1991. È da poco crollato il muro di Berlino. È caduto il comunismo.
Dopo vent'anni di esilio in Germania, Divko Buntic torna nel proprio Paese da uomo ricco e potente. Il suo rientro avviene in grande stile: a bordo di una fiammante Mercedes rossa e accompagnato da una giovane e bella fidanzata, Azra. Ma anche un uomo così realizzato ha bisogno di un portafortuna e quello di Divko è un gatto nero di nome Bonny dal quale non si separa mai.
Divko è fortemente deciso a rimpossessarsi della casa d'origine in cui oggi vivono la ex-moglie, Lucjia, e il figlio, ormai adolescente, Martin, abbandonati per ragioni legate all'antico antagonismo tra partigiani e ustascia. Divko trova l'appoggio da parte di Ivanda, il cugino eletto sindaco "democraticamente"; Lucjia, invece, quello da parte di Savo, capitano della caserma e di Leon, ex sindaco comunista.
La vita di tutti loro sarà stravolta da un fatto apparentemente banale: la fuga del gatto. Divko sguinzaglia la cittadinanza sulle sue tracce e questo avrà come prima conseguenza l'inizio di una relazione tra Martin e la bella Azra. Ma, soprattutto, un cambiamento profondo nei rapporti interpersonali tra ex amanti e nemici politici. Un evento molto più grave, infatti, è alle porte: la guerra. E proprio poco prima dello scoppio di una bomba, uomini e donne riscopriranno il valore dell'amore e della vita.

In sottofondo, radio e telegiornali annunciano strane notizie riguardanti appartenenze etniche e religiose, ma gli abitanti della cittadina slava sono distratti dall'arrivo di Divko Buntic.
Sono tutti abbagliati dalla sua appariscente compagna, dai suoi soldi e dal suo atteggiamento autoritario e arrogante. Il ritorno dell'uomo crea scompiglio nella piccola comunità e, soprattutto, nella vita della ex moglie Lucjia, costretta a trasferirsi in un tugurio sporco e malridotto con il figlio Martin, appassionato di ricetrasmittenti e ostinato nel desiderio di mettersi in contatto con l'America, terra di libertà e di sogni realizzabili.
La fuga del felino, poi, diventa il motore di una serie di eventi: la relazione erotica tra Martin e Azra, la fine dell'amicizia tra il ragazzo e Pavic, l'amico d'infanzia; la missione punitiva nei confronti di Leon, accusato di favorire l'esercito jugoslavo passando informazioni al capitano Savo; e, infine, il viaggio clandestino di Lucjia e del figlio verso l'Europa, che non sarà proprio come l'America ma almeno lì si starà al sicuro.
Denis Tanovic, torna a parlare del conflitto di cui è stato testimone, dopo *No Men's Land* e *Triage*, ma con *Cirkus Columbia* (presentato nel 2010 al Festival di Venezia, nella sezione "Giornate degli Autori") lo fa partendo dalla psicologia di persone ignare, che non si aspettano - e quindi non temono - di essere protagoniste di un fatto così drammatico come una guerra. Lo fa con accortezza e sensibilità qui mescolate al sapore dell'ironia e del disincanto tipico dei balcanici.
All'inizio tutti i personaggi sono pietrificati in ruoli ben definiti: Divko e Azra i capitalisti, Leon il comunista, Lucjia la vittima, Martin il sognatore, ecc. Ma la presenza di Bonny e



la sua fuga rappresentano l'imprevedibile che irrompe nell'esistenza e sconvolge i piani e i comportamenti. L'imprevedibile, però, può essere molto più devastante.
Il testo filmico risulta apparentemente leggero, a tratti commovente, sempre sul filo del surrealismo e della poesia. Pensiamo, per esempio, ai teneri sguardi tra chi si è amato e ora crede di odiarsi oppure a quei catartici tuffi nel fiume che fanno sorridere prima del pianto.
Il regista - che ha scritto la sceneggiatura insieme a Ivica Djikic, autore del romanzo da cui è stato tratto il film - procede per simboli: rimpossessarsi della casa vuol dire rimpossessarsi della propria patria e del proprio passato; l'auto, i soldi, il cellulare sono gli status-symbol di un Occidente che promette felicità; la Cirkus Columbia è la giostra dei ricordi e della speranza di redenzione. Ma in lontananza si sente il rumore di una prima deflagrazione...
Un film che suggerisce molti temi: quello del nostos, della memoria, del rapporto padre/figlio, dell'amicizia e dell'amore che, forse, sono più forti di ogni incomprensione e di tanta, inutile violenza. Un racconto dolce-amaro dedicato alle generazioni passate che hanno ancora negli occhi la sofferenza e la paura e a



quelle di oggi affinché sappiano affrontare il futuro con consapevolezza e cura nei confronti del prossimo.

Alessandra Montesanto

Spunti di riflessione

- Analizza nel dettaglio il personaggio di Divko Buntic nella connotazione fisica, caratteriale e comportamentale. Analizza poi anche gli altri personaggi importanti della vicenda – l'ex moglie Lucjia, il figlio Martin, l'appariscente compagna di Divko. Considerali anche nella loro cambiamenti dall'inizio alla fine del film. Rapportali infine all'ambiente e alla situazione socio-politica in cui sono inseriti. Eri già a conoscenza di questi fatti? In proposito che cosa ti ha colpito di più nel film?
- Prendi in considerazione il personaggio del gatto con particolare riferimento al momento della sua fuga. Che cosa accade nel film e nei personaggi da quel momento in poi?
- Nel film ci sono oggetti che divengono simboli di desideri e modalità esistenziali. Ne ricordi qualcuno?
- Quali sono i temi più evidenti nel film? Ci sono in esso anche momenti di poesia?
- Hai per caso avuto occasione di vedere i film dello stesso regista *No Men's Land* e *Triage*? Confrontali con questo *Cirkus Columbia*, rilevandone analogie e differenze.

The Conspirator

dai 16 anni



Regia
Robert Redford

Origine
Usa 2010

Distribuzione
01

Durata
122'

Washington, 15 aprile 1865, guerra civile americana: il presidente Lincoln viene assassinato da John Wilkes Booth durante uno spettacolo teatrale. La Nazione è sconvolta, i colpevoli catturati, Booth ucciso. Dei responsabili uno solo sfugge, John Surratt. Il segretario alla difesa Stanton è categorico: il processo e le condanne devono essere esemplari e, poiché siamo verso la fine della guerra di Secessione, il tribunale è quello di guerra: il collegio giudicante è composto da ufficiali e presieduto da un generale.
L'imputato eccellente è Mary Surratt, madre di John, sudista (da poco a Washington) che gestisce una pensione.
È difesa dal giovane avvocato Frederick Aiken, già capitano nordista, che ne assume la difesa controvoglia.
Ma, più il processo va avanti, più Aiken si convince che a rischiare non è tanto una donna sudista accusata di cospirazione contro il presidente, ma l'intero impianto delle garanzie costituzionali della giovane nazione americana, e gli ideali di diritto, libertà e presunzione d'innocenza fino a prova contraria. Avendo contro tutto l'establishment, viene a poco a poco emarginato ma, convinto dell'estraneità ai fatti della donna e dell'accanimento contro di lei per far "capitolare" il figlio (vero imputato contumace), non molla giungendo ad andare contro l'autorità costituita per tentare di salvarla. Perderà, ma la battaglia non sarà vana: una sentenza della Corte Suprema l'anno seguente segnerà l'inizio di una stagione di diritti e garanzie per gli imputati anche in tempo di guerra.

Primo film prodotto dalla The *American Film Company* (nata per produrre film avvincenti e accurati sulla storia americana), e diretto da Robert Redford, *The Conspirator* è un dramma processuale, che parte dall'assassinio di Abramo Lincoln per gettare uno sguardo sulla più ampia cospirazione ordita da un gruppo di giovani sudisti per decapitare il governo nordista (oltre a Lincoln i bersagli erano il vicepresidente e il Segretario di Stato) di cui in realtà il grande pubblico conosce ben poco. Il processo a Mary Surratt, è l'occasione per tuffarsi nella realtà americana della guerra civile dove, oltre alla divisione tra nordisti e sudisti, c'era anche una "lotta" tra chi voleva un governo autorevole (che non si curasse troppo delle garanzie costituzionali) e chi invece metteva la costituzione sopra ogni cosa. Stanton, segretario alla guerra, fautore del pugno di ferro contro le cospirazioni, più per opportunità politica che per sete di giustizia, di fatto manovra il processo, fin dalle prime battute, avendo già in mente come debba andare a finire. Il vecchio avvocato sudista Johnson, che difende la Surratt, sapendo di non essere la persona giusta, affida la conduzione della difesa in aula al giovane Aiken, ufficiale nordista durante la guerra, e promettente avvocato. La sete di giustizia e il profondo rispetto dei valori costituzionali sui quali si fonda la nazione americana fin dal 1789, sono il filo conduttore della difesa di Aiken in tribunale. E la profonda convinzione della mancanza di equità nel processo lo porta a convincersi della necessità di spendere tutto se stesso nella difesa della donna. Non manca nel corso del film l'analisi introspettiva dei personaggi e della loro diversa reazione emozionale agli avvenimenti. Il confine tra lealtà, tradimento, fedeltà ai valori, alla famiglia, alla propria "parte": tutto questo è tratteggiato ora in filigrana ora in controluce. Anche il rapporto madre-figlio, patria-nazione, giustizia-opportunità - e in





un certo senso anche bene-male - trova posto in questo dramma storico, che ha nel processo il suo centro focale. Temi principali del film sono comunque quello della giustizia, della difesa dei diritti e delle garanzie processuali, tanto importanti nella stesura della costituzione degli Stati Uniti d'America.
Lo spaccato che ci offre Redford sia dal punto di vista storico che umano è sorprendente. Il film è condotto sapientemente senza eccessi, con una fotografia realistica anche nel colore e nelle luci, attenta a ricreare le giuste atmosfere della Washington del 1865. La tecnica utilizzata è quella dell'autocrome, procedimento speciale di sviluppo della pellicola che prevede l'utilizzo di speciali filtri-colore.
Interessante il cast dove primegga una Robin Wright (Mary Surratt) che riesce a rendere al meglio il personaggio enigmatico e stoico della prima donna impiccata della storia americana, una madre che "in cuor suo si sacrifica per salvare il figlio", bravi anche James McAvoy (Frederick Aiken), molto coinvolto nel progetto, Evan Rachel Wood (nel ruolo della figlia di Mary, Anna Surratt) e Kevin Kline, che siamo soliti vedere in ruoli più da commedia, e che rende al meglio la risolutezza e la durezza del segretario della guerra Stanton.
Nel complesso un film di sicuro interesse sia per l'alto valore storico - la cura dei particolari, l'attenzione alla scenografia - che per la passione civile che trasmette.

Filippo Bascialli

Spunti di riflessione

- La guerra civile americana, la realtà politico-sociale che l'ha seguita, l'assassinio di Abramo Lincoln, il processo a Mary Surratt. Conoscevi già questi fatti? Che cosa hai imparato dal film? Lo hai trovato chiaro ed esaustivo in proposito?
- Analizza i due personaggi di Mary Surratt e del giovane avvocato Aiken nella loro caratterizzazione iniziale e nella loro evoluzione. Ti sembrano ben connotati e ben interpretati?
- Ci sono momenti del film che ritieni più riusciti e toccanti? Quali e perché?
- Emozioni e fedeltà o meno ai valori di riferimento nei personaggi più importanti del film. Lealtà, tradimento, coerenza, relazioni familiari, professionalità, coraggio, in quali momenti del film sono particolarmente presenti e come prendono forma?
- L'ambientazione e le altre scelte espressive. Che cosa ti ha particolarmente colpito in proposito?
- Hai trovato il film interessante dal punto di vista drammatico e storico o lo ritieni troppo complesso e pesante?

Il discorso del re

dai 16 anni



Titolo originale
The King's Speech

Regia
Tom Hooper

Origine
Gran Bretagna/Australia 2010

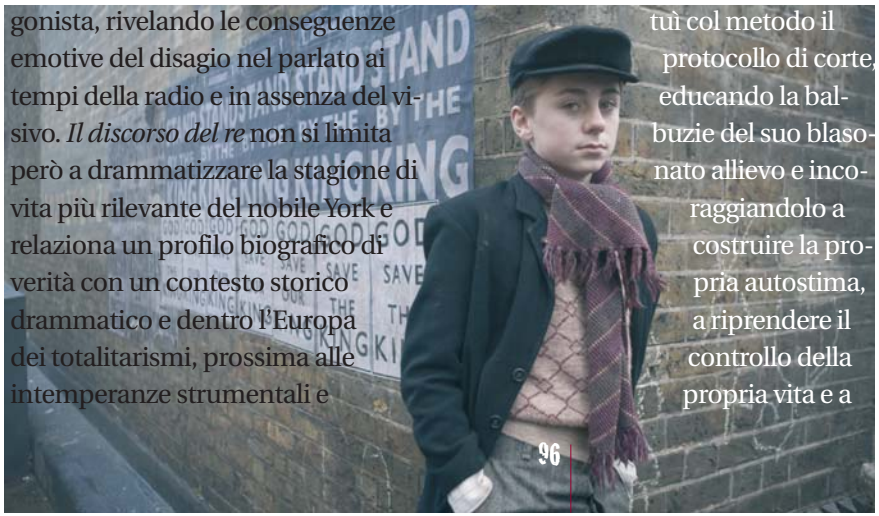
Distribuzione
Eagle

Durata
111'

Duca di York e secondogenito di re Giorgio V, Bertie è afflitto dall'infanzia da una grave forma di balbuzie che gli aliena la considerazione del padre, il favore della corte e l'affetto del popolo inglese. Figlio di un padre anaffettivo e padre affettuoso di Elisabetta (futura Elisabetta II) e Margareth, Bertie è costretto suo malgrado a parlare in pubblico e dentro i microfoni della radio, medium di successo degli anni Trenta.
Sostituito il corpo con la viva voce, il Duca di York deve rieducare la balbuzie, buttare fuori le parole e trovare una voce.
Lo soccorrono la devozione di Lady Lyon, sua premurosa consorte, e le tecniche poco convenzionali di Lionel Logue, logopedista di origine australiana.
Tra spasmi, rilassamenti muscolari, tempi di uscita e articolazioni più o meno perfette, Bertie scalzerà il fratello "regneggiante", salirà al trono col nome di Giorgio VI e troverà la corretta fonazione dentro il suo discorso più bello. Quello che ispirerà la sua nazione guidandola contro la Germania nazista.

Dopo aver raccontato la storia della Rivoluzione Americana in nove ore, dentro una mini-serie e attraverso gli occhi del secondo Presidente degli States (*John Adams*), Tom Hooper volge lo sguardo verso il vecchio continente, colto in tribolazione e alla vigilia del Secondo Conflitto Mondiale. Al centro del palcoscenico la cronaca del malinconico e addolorato Duca di York, figlio secondogenito dell'energico Giorgio V, inchiodato dalla balbuzie e da una complessata inferiorità di fronte allo spigliato fratello maggiore David. Crogiolo d'angoscia (im)medicabile e di squilibri emotivi sono quelle esitazioni, quei prolungamenti di suoni, quei continui blocchi silenti che impediscono a Bertie di esprimersi adeguatamente, ingenerando una sensazione di impotenza. Il regista britannico si concentra sul vissuto interno del protagonista, rivelando le conseguenze emotive del disagio nel parlato ai tempi della radio e in assenza del visivo. *Il discorso del re* non si limita però a drammatizzare la stagione di vita più rilevante del nobile York e relaziona un profilo biografico di verità con un contesto storico drammatico e dentro l'Europa dei totalitarismi, prossima alle intemperanze strumentali e propagandistiche di Adolf Hitler. Non sfugge al re sensibile di Colin Firth e alla regia colta di Hooper l'abile oratoria del Führer, che intuì precocemente le strategie di negoziazione tra ascoltatore e (s)oggetto sonoro, il primo impegnato nel tentativo di ricostruire l'immagine della voce priva di corpo, il secondo istituendo un rapporto di credibilità se non addirittura di fede con la voce dall'altoparlante. Se il mondo precipitava nell'abisso non era tempo di guardare al mondo con paura, soprattutto per un sovrano. Bertie, incoronato Giorgio VI, doveva ricucire dentro di sé il filo interrotto della relazione con l'altro, affrontando il suo popolo dietro al microfono e l'immaginario radiofonico.

Fu un illuminato e poco allineato logopedista australiano a correggere il "mal di voce" di un re che voleva imporsi al silenzio. Lionel Logue sostituì col metodo il protocollo di corte, educando la balbuzie del suo blasonato allievo e incoraggiandolo a costruire la propria autostima, a riprendere il controllo della propria vita e a





vincere prima la guerra con le parole e poi quella con le potenze dell'Asse. Abile 'ritrattista' di corte, Tom Hooper conferma la sua vocazione a cogliere senza compiacerle figure storiche che incarnano il potere, rivelandone con sensibilità il profilo privato e mettendole in alto grado di visibilità tra amore e dolore. La regia impeccabile di Hooper si inginocchia davanti all'inespressa malinconia di un sovrano dal sorriso antico, dalla singolare saggezza e dal senso della vita, dei suoi valori, obblighi, diritti, sentimenti.

Il discorso del re delinea una biografia con una scansione pacata e distesa, qualche impennata drammaturgica, nessun pompierismo agiografico e lunghe inquadrature frontali per impedire ogni distrazione spettacolare da un uomo illuminato che credeva nei valori civili e nei propri doveri verso il suo popolo.

A guadagnare la fluenza e a prendersi la parola è il 'regale' protagonista di Colin Firth, impeccabile nell'articolare legato, solenne nella riproposta plastico-fisica del suo sovrano e appropriato nell'interpretazione di un re che 'ingessa' emozioni e corporeità nel rispetto rigoroso della disciplina. Dietro al 're' c'è l'incanto eccentrico di Geoffrey Rush, portatore di una "luccicanza" che brilla, rivelando la bellezza della musica (*Shine*) o quella di un uomo finalmente libero dalla paura di comunicare.

Marzia Gandolfi

Spunti di riflessione

- Analizza il protagonista nelle sue caratteristiche fisiche, negli atteggiamenti/comportamenti, nei disagi e negli squilibri emotivi, nel suo complesso di inferiorità nei confronti del fratello maggiore David.
- Prendi in considerazione in un secondo tempo l'evoluzione del protagonista verso il superamento del proprio handicap e il raggiungimento di un maggior grado di autostima e di controllo della propria voce/vita.
- La figura del nobile York nel drammatico contesto storico europeo degli anni che hanno preceduto la Seconda Guerra Mondiale.
- Le figure della moglie di Bertie (la devota Lady Lyon) e quella del logopedista di origini australiane Lionel Logue. Analizza tali personaggi e le loro relazioni con il futuro Giorgio VI.
- Quali scelte espressive ti hanno maggiormente convinto nella regia di Tom Hopper? Hai trovato coerente e convincente l'interpretazione di Colin Firth nei panni del protagonista del film?

In un mondo migliore

dai 16 anni



Titolo originale
Hævnen

Regia
Susanne Bier

Origine
Danimarca/Svezia 2010

Distribuzione
Teodora

Durata
113'

Anton è un chirurgo che opera in un campo profughi in Sudan. In una cittadina di provincia in Danimarca vivono il figlio adolescente Elias, timido e insicuro, e la moglie Marianne, anche lei dottoressa, con cui vive un rapporto di coppia difficile.
Elias a scuola è costantemente vessato da un gruppo di bulli, fino a quando in suo aiuto arriva Christian, coetaneo trasferitosi col padre dalla nonna, dopo la morte della mamma, malata di tumore. Il ragazzo vive il lutto chiuso nel risentimento verso il padre, che lo aveva rassicurato sulla guarigione della madre, e in conflitto con il mondo che lo circonda. Trova così in Elias l'amico fragile da proteggere. Pesta a sangue il prevaricatore (minacciandolo con un coltello che poi regala a Elias) e progetta di vendicare Anton per un torto subito (un uomo lo ha schiaffeggiato per futili motivi, ma lui non ha reagito). Nel frattempo il medico vorrebbe ricucire il legame con la moglie, ma è costretto a ritornare in Africa.
Senza la guida del padre Elias si fa convincere dall'amico della necessità di punire l'uomo che ha umiliato Anton facendo saltare in aria la sua auto. Non tutto però fila liscio e nell'esplosione Elias finisce gravemente ferito, dopo aver salvato la vita a due persone che passavano di lì per caso. Anton ritorna a casa e si riavvicina a Marianne, mentre le condizioni di Elias migliorano. Vedere Elias in fin di vita scuote Christian, che si accolla la colpa di ciò che è successo.



La vicenda di Elias e Christian dà alla regista danese l'opportunità di ritornare su temi cari, quali le relazioni interpersonali, la responsabilità del singolo in un contesto sociale, ma soprattutto la manifestazione graduale del male invisibile che si insinua sotto la superficie patinata del quieto vivere occidentale.

Come già era stato in *Dopo il matrimonio*, torna il terzo mondo, nel caso specifico le zone martoriate del Sudan. Anton è un medico senza frontiere che opera in un campo profughi, mettendosi a disposizione di chiunque arrivi bisognoso di cure, anche di chi si è macchiato di feroci esecuzioni di donne e bambini, in nome di una deontologia professionale che lo mette di fronte a difficili scelte etiche. Ma, come metastasi che lavorano all'interno, il male che si rivela poco a poco sotto le sembianze del disagio e dell'inquietudine esplode inaspettatamente con aggressività e violenza anche dove i bisogni primari sono soddisfatti e le guerre mancano ormai da più di sessant'anni.

Anton è il contatto tra mondi apparentemente distanti e che, se non si ignorano del tutto, faticano a dialogare. L'accostamento proposto dalla Bier, nonostante rischi di decentrare costantemente la narrazione, crea giustapposizioni di senso, ponendo le basi di una riflessione che dovrebbe trovare nel contrasto stridente la conferma dell'esistenza di un peccato originale che procura dolore e sofferenza, indipendentemente da chi siamo e dove siamo. Se da una parte la morte è esperienza quotidiana e la sopravvivenza è questione che riguarda non l'individuo ma la comunità, dall'altra la sua eccezionalità fa emergere la fragilità invincibile che ci caratterizza nel profondo. La scomparsa della mamma non coglie impreparato solo Christian, ma anche suo

padre che, respingendo fino all'ultimo la morte come presenza già concreta intorno al corpo malato della moglie, cerca di negarla prima di tutto a se stesso.
Essere padre attento alla superficie non basta a curare un profondo tormento dell'anima, che induce infatti Christian a cercare altre medicine: la vendetta ad esempio, consumata contro nemici non suoi (il bullo ragazzino, il bullo adulto), e quindi terribilmente inutile. Elias in questo contesto è uno strumento perché pena, angoscia, rabbia possano fluire, come l'energia elettrica che corre nei cavi. Nel contempo Elias si identifica nel coraggio e nella risolutezza di Christian (e non nell'evangelico porgere l'altra guancia di Anton). A suo modo vive una piccola guerra interiore, ma paradossalmente l'unico alleato per lui possibile, il padre, sta combattendo su altri fronti (non è di aiuto il collegamento difettoso attraverso Skype). Chris ed Elias punti di vista possibili sono così costretti a cercarseli da soli, mettendo a fuoco i loro sguardi partendo dal dolore che si portano dentro. È metaforico (anche troppo) appartarsi continuamente sull'alta torre che domina il paese: distacco da terra e profondità di campo servono a cercare altri luoghi, *un mondo migliore*, per diventare adulti meno smarriti. Soprattutto Christian che ha intravisto la morte senza comprenderla, e che per esorcizzarla deve sfidarla (cammina sul cornicione del terrazzo).
Per intraprendere il percorso verso una vera rielaborazione e ristabilire una scala di valori, dove il rispetto verso gli altri viene prima dell'urgenza di un risarcimento personale e vacuo, servirà il sacrificio di Elias, a sua volta trasformato da un atto eroico.

Alessandro Leone



Spunti di riflessione

- Relazioni, scelte, responsabilità personali e sociali nella vita di ciascuno.
- Valori esistenziali e morali di riferimento. Disagi e difficoltà della loro identificazione anche nel mondo occidentale.
- L'adolescenza, momento affascinante, caratterizzato però da insicurezze, tensioni, problemi.
- Il male: possibilità di una sua esplosione e diffusione a ogni latitudine e in ogni cultura.

Maledimiele

dai 16 anni



Regia
Marco Pozzi
Origine
Italia 2010
Distribuzione
Lo Scrittoio
Durata
106'

Sara ha 15 anni, è carina, intelligente, brava a scuola, circondata da 'amiche del cuore', corteggiata da un compagno, ma non corrisposta da Matteo di cui è innamorata. Appartiene a una famiglia borghese dove madre e padre, concentrati sul lavoro e la carriera, sembrano accoglienti e affettuosi, ma di fatto non hanno con la figlia alcun dialogo reale.
È un'adolescente come tante, senza evidenti motivi di insoddisfazione. Eppure è tutt'altro che felice. Un'ombra di tristezza l'accompagna sempre. Benché frequenti regolarmente la scuola dove è ben inserita e stimata, condivida il proprio tempo con le compagne di classe, vada con loro al parco o alle feste, Sara di fatto vive in solitudine, o meglio, in compagnia solo del proprio de-umanizzante segreto: riuscire a diminuire progressivamente il cibo che consuma per raggiungere quello che considera il peso ideale, perfetto: 38 kg. Così le sue giornate scorrono scandite da attacchi bulimici in cui ingurgita intere scatole di biscotti per poi provocarsi il vomito, correre al supermercato per riacquistare quanto consumato, ricominciare a mangiare, vomitare ancora, pesarsi ossessivamente e tracciare i contorni del suo corpo su un lenzuolo bianco.
Per ottenere il risultato e sentirsi capace di auto controllare il suo corpo, Sara è disposta a tutto e si impone un codice di comportamento durissimo che la porterà progressivamente a essere risucchiata nella spirale buia della malattia che non perdona e da cui è difficile uscire: l'anoressia.



Marco Pozzi, della scuola di cinema di Olmi, presenta con sguardo sensibile e attento uno dei problemi più temibili del mondo giovanile: l'anoressia, un malessere dolce, che come il miele scivola nelle pieghe del corpo e della mente, ma amaro nelle conseguenze perché può portare alla morte. Un male tra i più diffusi e sommersi che, insieme a bulimia e obesità, sembra interessare il 30% della popolazione, in particolare femminile. Attraverso la figura di Sara il regista racconta quella folle gara contro il cibo - 'grande nemico' da vomitare come un veleno - che porta adolescenti smaniose di diventare magre, sempre più magre, in un tunnel da cui è difficile uscire. Come spiega il regista, che per girare il film si è avvalso della consulenza di esperti, "all' inizio può cominciare quasi per gioco, un po' di dieta, giusto per entrare nei jeans nuovi. Ce la fai e insisti. Ancora qualche chilo in meno e un fantastico senso di euforia in più. È la fase chiamata "luna di miele": ti scopri capace di controllarti, più forte e sicura. Invece è l'inizio della malattia. Oscura, crudele, che scarnifica il corpo e consuma la vita. Talora fino a portartela via".

Maledimiele accompagna lo spettatore dentro la malattia e a conoscerne le pieghe attraverso la recitazione di Benedetta Gargari, ma mette anche in campo il vuoto esistenziale e la difficoltà di comunicare della famiglia borghese (padre e madre sono Gianmarco Tognazzi e Sonia Bergamasco, la nonna Isa Barzizza).
Per rendere la complessità della situazione di Sara il regista non ricorre però alla rappresentazione di corpi scheletrici, né cerca di spiegare il fenomeno, lascia intuire il dramma che via via divora l'esistenza della ragazza attraverso scelte estetiche differenti. *Gioca* sulla ripetizione da parte della protagonista di gesti simbolici: tracciare l'impronta del suo corpo su un lenzuolo quasi fosse un sudario, cercare di estrarre dal collo di una bottiglia un oggetto rosso (corpo/cuore?). Lavora sulla contrapposizione tra pieno e vuoto (del corpo, della relazione con i genitori, dell'amore negato) accentuandolo attraverso la collocazione degli eventi in spazi ampi, ma vuoti, algidi, silenziosi e claustrofobici.

Utilizza il contrasto tra luci e ombre nei luoghi in cui Sara consuma i giorni, ma anche nelle due parti della sua personalità: quella che mostra a tutti e quella che consuma nella penombra delle sue stanze segrete. Sottolinea l'inconsistenza della famiglia rappresentandola quasi fosse un quadretto privato di ogni consistenza reale, di ogni corporeità, di ogni voce (è ripresa sempre a tavola e osservata a distanza attraverso la cornice di una finestra o di una porta). Descrive la madre come una donna impegnata a combattere la fame del mondo, ma incapace di accorgersi della lotta contro il cibo della figlia. Il padre come esperto oculista, ma incapace di vedere cosa si nasconde dentro agli occhi della figlia, anche quando la visita con la lente d'ingrandimento. E il cane come un animale malato per eccesso di cibo e carenza d'affetto.
Di particolare effetto è la scelta di scandire la narrazione con la voce over di Sara che, nell'elencare le norme di comportamento da seguire per raggiungere il peso forma, si fa via via più spigolosa, pungente e raggiunge lo spettatore con la forza di una lama. Al termine della visione non può non rimanere scolpito nella memoria lo sguardo vacuo della ragazza, una fra le tante, insospettabili, carine e intelligenti, vittime di un ideale di femminilità che la moda insiste a proporre come un valore.
La visione del film può diventare uno stimolo per aprire canali di riflessione e dialogo con gli adolescenti che, non trovando adulti disposti ad ascoltarli davvero, spesso si tengono dentro segreti troppo grandi. In questo senso *Maledimiele* è un film utile prima di tutto per gli educatori che, anche a partire da ciò che nel film non viene detto, vogliano cercare di capire insieme ai giovani cosa stia dentro e dietro a quel 'maledimiele' in cui, nell'età incerta, è facile invischiarsi.

Patrizia Canova

Spunti di riflessione

- Per la delicata tematica che affronta la visione del film dovrebbe essere accompagnata da percorsi di approfondimento che prevedano l'intervento di nutrizionisti e psicologi disposti a spiegare e a rispondere alle domande degli studenti. Anche il coinvolgimento delle famiglie è di estrema importanza.
- Per ampliare la riflessione con un pubblico adulto si consiglia anche la visione del film *Primo amore* di Matteo Garrone e *Sweetie* di Jane Campion. Ma anche l'analisi di siti «pro ana», i fan club dell'anoressia dove le adolescenti si ritrovano per scambiarsi consigli, incoraggiarsi a perseverare nelle folli diete.

We Want Sex

dai 16 anni



Titolo originale
Made in Dagenham
Regia
Nigel Cole
Origine
Gran Bretagna 2010
Distribuzione
Lucky Red
Durata
113'

Area est di Londra, Essex, 1968. In una delle fabbriche Ford - mitica industria produttrice di auto - lavorano 187 donne su 55.000 uomini. Sono addette alla cucitura dei sedili con la qualifica di operaie "non specializzate". Fuori dalle mura della fatiscente fabbrica queste eroine del quotidiano sono anche brave mogli e madri eppure - nonostante in quel periodo siano al governo i Laburisti - il loro stipendio ammonta alla metà di quello degli uomini. Tutto questo non basta: si aggiungono anche i ricatti sessuali.
Un giorno d'estate, quando il caldo è soffocante e gli abiti si appiccicano addosso, le operaie cominciano a porsi alcune domande, a chiedersi il motivo dei soprusi e delle ingiustizie e, grazie all'incitamento di Albert (il sindacalista buono, interpretato dal bravo Bob Hoskins) decidono di scioperare. Le agguerrite signore della Ford scelgono come portavoce Rita O'Grady che - lingua sciolta e vestitini color pastello - affronta con grinta i dirigenti e fa bloccare la manodopera a oltranza.
A questo punto, l'opinione pubblica - prima benevola nei confronti delle lavoratrici - inizia a preoccuparsi per la mancata produzione. Ma intervengono il Ministro Barbara Castle e la moglie del grande capo, che scavalcano le barricate delle classi sociali per identificarsi con il vissuto e le esigenze delle altre. Le operaie, simpatiche e tenaci, riusciranno così a ottenere il rispetto dei loro diritti.

We Want Sex (titolo originale *Made in Dagenham*, dal quartiere londinese in cui si erge la città operaia della Ford, una delle più attive in Europa) riprende i temi cari a Ken Loach, ma il suo stile, la sua rabbia e il suo spessore sono lontani. Rimane comunque una pellicola interessante, scritta con garbo e ironia, per riprendere una storia del 68 che ha molte attinenze con il nostro presente. Ieri erano le donne a dover combattere per veder affermati i propri diritti; oggi purtroppo sono scesi in piazza tutti: giovani e meno giovani, uomini e donne, operai e studenti, italiani e stranieri...
Presentato fuori concorso all'edizione 2010 del Festival Internazionale del Film di Roma, il lavoro di Nigel Cole - dopo *L'erba di Grace* e *Calendar Girls* - propone, ancora una volta, il "pink power", il potere tutto al femminile, quello che viene dalla passione, dalla carica emotiva, dalla forza psicologica; quel motore che serve non tanto per produrre sempre più denaro e sterili privilegi, ma per migliorare la qualità della vita, per trovare l'equilibrio con se stessi e anche nella relazione con l'altro. Pensiamo ad esempio alla figura della moglie del manager, ingioiellata e frustrata, la quale troverà una ragione vera per affermare la propria identità e le proprie opinioni nell'amicizia con l'agguerrita "figlia del popolo". Non solo, quindi, una giusta e sacrosanta lotta sociale, ma una resistenza più profonda, una rivoluzione culturale a tutti gli effetti.
Non manca lo humor, ma lo script non perdona alcuna categoria, neanche quella dei sindacati, spesso piegati alle logiche aziendali e indifferenti alle richieste dei lavoratori.
Il genere è quello della commedia agro-dolce (con qualche scena didascalica di troppo come quella del suicidio



del marito di un'operaia, oppure quella del pignoramento del frigorifero alla prima rata non pagata e il finale positivo un po' scontato) e lo stile è quello documentaristico con una fotografia sporca e tinte poco accese per delineare gli ambienti e le atmosfere del quotidiano. A dare colore sono le personalità vivaci e combattive di quelle donne che hanno contribuito a far riconoscere maggior importanza alla dignità femminile: in fabbrica, nella società e in famiglia. Una rivolta che si fa rivoluzione, chiassosa e sgangherata, del tutto priva di strategie politiche, che finirà per coinvolgere anche i colleghi maschi nel momento in cui il lavoro verrà a mancare e anche loro si troveranno costretti a incrociare le braccia. Però, forse, saranno più consapevoli del valore di quelle donne con cui, giorno dopo giorno, condividono la sorte.
Un film sul significato di una ribellione sana, sul senso della democrazia, sulla questione femminile e non sul vuoto femminismo; ma anche un film sull'amicizia e sulla solidarietà. Altro che sex, come sembra suggerire lo slogan sullo striscione piegato: queste donne gridano a gran voce di volere "sex equality", ovvero pari opportunità e pari rispetto a partire dal luogo di lavoro. Un lavoro faticoso, ma onesto. Una lezione che arriva dall'Inghilterra e che ancora oggi è necessaria. E non solo lì.

Alessandra Montesanto



Spunti di riflessione

- Il film tratta un tema attuale: quello della lotta per affermare i propri diritti. In questo caso la presa di posizione è di un gruppo di operaie che lavorano alla Ford, ma il tema è attuale e riguarda oggi un grande numero di lavoratori. Rifletti in proposito e impegnati in analisi trasversali.
- Alla presa di posizione delle operaie si uniscono il Ministro Barbara Castle e la moglie del Capo. Perché? E' significativo il loro contributo?
- Le posizioni dei sindacati e dei colleghi maschi. Le logiche aziendali, l'opinione pubblica, la condivisione, la solidarietà…
- Rispetto, democrazia, pari opportunità, questi i valori per cui lottano le donne. Perché allora, secondo te, il titolo originale del film *Made in Dagenham* è stato trasformato dalla distribuzione italiana in *We Want Sex*?

INDIRIZZI UTILI

PROVINCIA DI BERGAMO
Settore Cultura, Spettacolo, Identità e Tradizione
Mediateca Provinciale
c/o SAS
Via Angelo Goisis 96/B
24124 Bergamo
Tel. 035320828

Referente: Silvia Savoldelli
e-mail: 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
e-mail: 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
e-mail: 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
e-mail: 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
e-mail: 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
e-mail: i.moresco@provincia.milano.it
www.provincia.milano.it

PROVINCIA DI MONZA E BRIANZA
Assessorato alla Cultura e Beni Culturali
Piazza Diaz, 1
20052 Monza
Tel. 0399756741

Referente: Giampiero Bocca
e-mail: gi.bocca@provincia.mb.it
www.provincia.mb.it

PROVINCIA DI PAVIA
Assessorato ai Beni e Attività Culturali
Piazza Italia, 2
27100 Pavia
Tel. 0382597425

Referente: Barbara Galbiati
e-mail: 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
e-mail: 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
e-mail: ppolmonari@provincia.va.it
www.provincia.varese.it

REGIONE LOMBARDIA
Direzione Generale Cultura-Struttura Spettacolo
Piazza Città di Lombardia, 1
20124 Milano
Tel. 026765-2611/3337

Referenti: Lucia Montrone e Francesca Montonati
e-mail:
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
e-mail: romano@agislombarda.it
www.lombardiaspettacolo.com

FONDAZIONE CINETECA ITALIANA
Viale Fulvio Testi, 121
20162 Milano
Tel- 0287242114

Referente: Lorena Iori
e-mail: info@cinetecamilano.it
www.cinetecamilano.it

ELENCO DISTRIBUTORI

2001 DISTRIBUZIONE FILM CIRCUITO CINEMA
Via Soperga 36 - 20127 Milano
Tel 02 26140808 - Fax 02 26140535

Distribuisce i film delle seguenti case di distribuzione nazionali:
Archibald film
Bolero Film
Lucky Red
Teodora film

ARCO FILM
Via Soperga 43 - 20127 Milano
Tel. 02/280471 - Fax 02/2619420

Distribuisce i film delle seguenti case di distribuzione nazionali:
Eagle Pictures
Fox

FONDAZIONE CINETECA ITALIANA
Via Fulvio Testi 121 - 20162 Milano
Tel 02 87242114 - Fax 02 87242115

LO SCRITTOIO
Via Crema 32 – 20135 Milano
Tel. 024983111 – Fax 024984260
e-mail: info@scrittoio.net

P.G.A.
Via Vitruvio 39 - Milano
Tel 02 49462604 - Fax 02 49462601

Distribuisce i film delle seguenti case di distribuzione nazionali:
01 Distribution
Videa-CDE

R.V.EN...
Via Pomba 29/A - 10123 Torino
Tel. 011/545494
e-mail: r.ven@libero.it

THE WALT DISNEY COMPANY ITALIA SPA BUENA VISTA
Via Sandro Sandri, 1 - 20121 Milano
Tel 02 290851

Distribuisce i film delle seguenti case di distribuzione nazionali:
Walt Disney

TUCKER FILM
Via Villalta 24 - 33100 Udine
Tel. 0432/2995445 - Fax 0432/229815
e-mail: tucker@tuckerfilm.com

UNIVERSAL PICTURES
Via Soperga 8 - 20127 Milano
Tel 02 6690441 - Fax 02 6690932

Distribuisce i film delle seguenti case di distribuzione nazionali:
Universal

WARNER BROS ENTERTAINMENT SPA
Via Ugo Foscolo, 1 - 20121 Milano
Tel 02 72128363

Distribuisce i film delle seguenti case di distribuzione nazionali:
Sony

Ottobre 2011

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