

**Centro per la Pace  
Forlì**

# **Animazione e cinema per ragazzi**

**dvd 200**



*Dicembre 2020*

**Via Andrelini, 59 - 47100 - Forlì  
☎ - 0543/20218 - 327 862 2022**

**L'art. 15 comma 2 della L 633/41 afferma che:**

*"Non è considerata pubblica la esecuzione, rappresentazione o recitazione dell'opera entro la cerchia ordinaria della famiglia, del convitto, della scuola o dell'istituto di ricovero, purché non effettuata a scopo di lucro".*

**Dunque la riproduzione all'interno di una scuola in quanto effettuata a scopo didattico e non di lucro non è pubblica ed è assimilata alla riproduzione domestica.**

**La visione di film nelle scuole, anche se avviene tramite i dvd, è uno strumento importante del quale ogni scuola italiana ha il diritto di potersi avvalere in supporto alla quotidiana attività didattica. Questo non solo per il grande patrimonio culturale, storico ed artistico che è conservato nella storia del nostro cinema, ma anche perché l'educazione alla lettura delle immagini è un'attività didattica di fondamentale importanza all'interno di una società multimediale come la nostra.**

**L'utilizzo dei film in dvd o vhs come strumento didattico nelle scuole è un diritto riconosciuto per legge, che non può essere messo in discussione.**

# Educazione e cinema di animazione

22/01/2013

Oggi a Bologna, presso l'Aula Magna del Dipartimento di Scienze della Formazione, si discute del rapporto tra educazione e cinema d'animazione (l'evento è promosso da Luigi Guerra e dal MELA, il laboratorio di Media Education del Dipartimento coordinato da Laura Corazza). L'evento mi ha suggerito alcune considerazioni al riguardo che condivido di seguito.

1. Non so se **il cinema di animazione sia educativo**; so che esiste:

- un cinema di animazione educativo;
- soprattutto, un uso educativo del cinema di animazione.

2. Certo il cinema di animazione, tradizionalmente, può funzionare bene in termini educativi in virtù del fatto che risponde a una logica di **favolizzazione**.

Questo rende ragione del fatto che gli adulti, genitori ed educatori, ne abbiano di solito una buona considerazione, non si pongano il problema di eventuali rischi cui potrebbe esporre i piccoli (a differenza di altri prodotti e generi): il cinema di animazione, ai nostri giorni, prende il posto della favola, anzi spesso ne costituisce la moderna versione (si pensi all'epopea Disney).

3. Cosa vuol dire che il cinema di animazione risponde a una logica di favolizzazione? Vuol dire che il suo funzionamento diegetico e di significazione è basato su alcuni dispositivi propri della favola:

a) la **semplificazione**. Il disegno schematizza, stilizza, coglie l'essenziale. Questo semplifica il lavoro dello spettatore: risiede qui la ragione per cui si ritiene che il cinema di animazione sia "per bambini" (anche se, poi sappiamo che non è vero);

b) la **stereotipia**. I personaggi nel cinema di animazione sono estremizzati nella loro caratterizzazione, corrispondono esattamente a quel che nell'immaginario diffuso viene a loro associato. Nel cinema di animazione, il cattivo è cattivo, raramente vi sono dubbi;

c) la **simbolizzazione**. Il tratto grafico riveste la realtà rappresentata di un vestito simbolico. Questo fa sì che con facilità, nel cinema di animazione, i personaggi, le cose, le vicende, prendano la distanza dalla realtà specifica, se ne astraggano, favo-

riscano l'universalizzazione. Inoltre spiega perché facilmente il cinema di animazione funzioni come un apologo e porti in gioco gli archetipi su cui la nostra cultura si costruisce.

4) Lo sviluppo dei processi di fictionalizzazione, in particolare l'avvento del **cinema digitale**, rende oggi più difficile distinguere ciò che è cinema di animazione e ciò che non lo è. In questo caso, l'animazione funziona esattamente al contrario rispetto alla sua tradizionale vocazione favolizzante: non risponde a una logica di simbolizzazione, ma di iper-realizzazione; invece di far lavorare l'immaginazione dello spettatore, la reifica, la materializza, facendo sembrare il fantastico assolutamente reale.

5) Quale lo spazio di un **uso educativo** del cinema di animazione, allora? Mi sembra che possa essere quello del controllo critico, come sempre capita nell'ambito della Media Education. Lo esemplifico in rapida sintesi in relazione agli aspetti finora portati in gioco:

a) semplificazione. La realtà è diversa dalla finzione. I gesti hanno i loro effetti, la morte è irreversibile, la violenza non è ritualizzata e non fa sorridere (come invece capita quando si assiste alle rocambolesche vicende di Vil Coyote alle prese con Beep Beep). Questo vale, probabilmente ancora di più, per il cinema digitale, nella misura in cui nel Fantasy esso consente di trasfigurare la realtà facendola sembrare diversa da come essa è;

b) stereotipia. Lo stereotipo semplifica e cristallizza la realtà. Occorre insegnare al bambino che il cattivo non lo è ontologicamente, senza possibilità alcuna di trasformazione. La realtà, inoltre, non è "bianco-o-nero": il mondo è fatto di un'infinita gamma di grigi, meglio, è a colori;

c) simbolizzazione. Il cinema di animazione contribuisce alla formazione del pensiero morale. Occorre saperlo e accompagnare il bambino a questo riguardo (si pensi, ad esempio, ai fenomeni di moral disengaging in rapporto alla violenza usata contro il cattivo, studiati in USA dalla scuola di Bandura e, in Italia, nelle ricerche di Dario Varin).

<p><b>Pier Cesare Rivoltella - professore ordinario di Tecnologie dell'apprendimento presso l'Università Cattolica di Milano. Direttore del Cremit (Centro di ricerca sull'educazione ai media, all'informazione e alla tecnologia) e presidente nazionale della Sirem (Società italiana di ricerca sull'educazione mediale).</b></p>
---

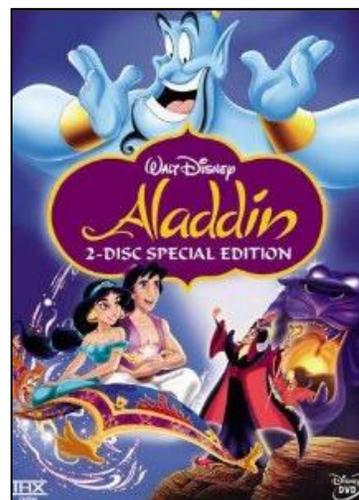
DVD 012

**Aladdin** (animazione) Ron Clements, John Musker, 1992, 91'

Il mondo delle fiabe disneyane si sposta verso l'Oriente, tendenza del periodo, e propone un'accurata miscela di Aladino e Il ladro di Bagdad. Un ladruncolo s'innamora della bella principessa Jasmine. Entrato in possesso di una lampada magica

Basato sul famoso racconto arabo di *Aladino e la lampada meravigliosa* contenuto nella raccolta *Le mille e una notte*.

Il mondo delle fiabe disneyane si sposta verso l'Oriente e propone un'accurata miscela di Aladino e Il ladro di Bagdad. La giovane principessa è stufo di vivere a palazzo e fugge in cerca d'avventura. Trova un simpatico Aladino che gira con scimmietta, mentre il genio della lampada è un gran cabarettista. Un tipo alla Fregoli, il personaggio più riuscito del film. Costato molti milioni di dollari è stato un enorme successo in tutto il mondo. Una menzione speciale al personaggio del tappeto. Senza avere occhi, bocca o naso riesce a far capire splendidamente i propri stati d'animo.



## Aladino (arabo Alà' ad-Din)

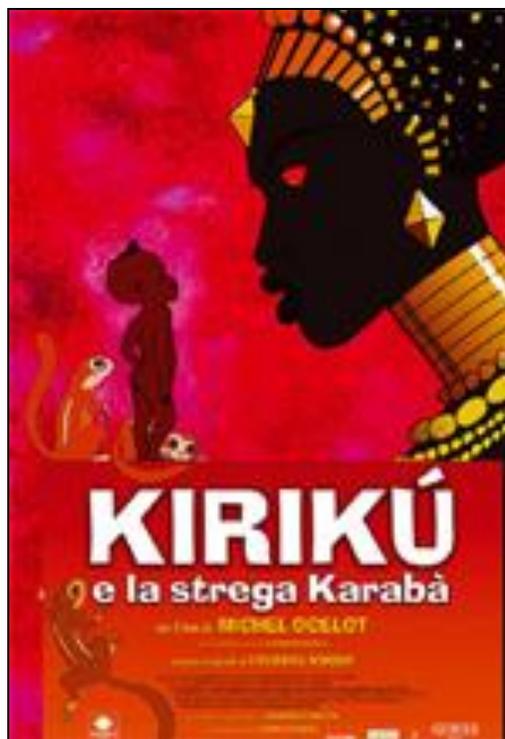
Protagonista di una notissima novella arabo-egiziana del XVI sec. inclusa nella traduzione settecentesca di A. Galland (1646-1715) delle *Mille e una notte*, ancor prima che il testo arabo venisse alla luce e pubblicato. È un giovane cinese, lo scioperato figlio di un sarto morto di crepacuore per causa sua, che grazie all'onnipotente genio di una lampada meravigliosa di cui viene in fortuito possesso, riesce a realizzare ogni suo desiderio e infine a sposare la principessa Badr al-Budùr, figlia del sultano della Cina, malgrado le brighe di un mago magrebino che per un breve periodo riuscirà a metter mano sulla magica lucerna e a servirsene contro il giovane. Riavuta la lampada, Aladino da ragazzo scapestrato qual era diverrà sultano, amato e stimato dai suoi sudditi e vivrà felice con la sua sposa.

La favola di Aladino ha ispirato un dramma fiabesco dello scrittore danese Adam Oehlenschläger (*Aladdin eller den forunderlige Lampe, A. o la lampada meravigliosa*). Essa fu inoltre musicata nel secolo scorso da vari compositori. La versione di Isouard e Benincori fu rappresentata a Parigi nel 1822.

DVD 010

## **Kirikù e la strega Karabà** (animazione) Michel Ocelot, 1998, 75'

Ambientato nella savana africana, questo film d'animazione racconta le avventure di un bambino molto speciale, Kirikù, che nasce, piccolissimo, in un villaggio africano e, appena nato, parla, cammina gattoni e si taglia da solo il cordone ombelicale. *"Un bambino che nasce da solo e si taglia il cordone ombelicale da solo, si lava da solo..."*, gli dice dolcemente la madre, quando Kirikù le chiede di lavarlo. Il villaggio in cui nasce Kirikù è vessato dalle angherie della strega Karabà, che ha mangiato tutti gli uomini del villaggio. Kirikù vuole affrontare la strega ma, soprattutto, vuole trovare una risposta alla domanda: "perché la strega Karabà è cattiva?". Kirikù parte per un viaggio che lo porta dal Saggio della Montagna, suo nonno, il quale gli svela il segreto della strega: la donna è piena di odio e di dolore per una spina avvelenata che, tanti anni prima, uomini cattivi le hanno infilato nella schiena: la spina è la fonte del suo potere, ma anche di uno stato di perenne dolore.



I dentini di Kirikù riescono a strapparle quella spina e quel dolore. La strega, dopo il coraggioso intervento di Kirikù, diventa una donna buonissima e bellissima. Kirikù le chiede un bacio: l'ultimo sprazzo di magia contenuto nel bacio muta il suo corpo minuto in quello di un adulto.

Basato su un racconto folkloristico dell'Africa occidentale, è coinvolgente per grandi e piccini. Merito anche della musica di Youssou N'Dour, capace di rendere ancora più particolari le atmosfere e i colori africani.

**Scheda analitica a cura di Teresa Braccio. Da utilizzare per cineforum e incontri tematici, in ambito educativo e formativo.**

- Di fronte alle realtà che spaventano siamo tentati di ricorrere a degli "amuleti", a dei punti di appoggio che ci diano sicurezza. Puoi individuarne qualcuno presente nella tua vita?
  
- Ambientato in un'Africa credibile, fedele alla realtà pur nella trasposizione artistica del carto-

ne animato, il film ripropone il sapore di questo continente, evidenziando il posto che hanno la musica, il canto, la danza e la festa. Si canta e si danza in ogni situazione, persino nelle più drammatiche, come il lamento su Kirikù creduto annegato. I bambini cantano la gloria del loro eroe Kirikù quando li salva. Infine c'è l'esplosione della gioia con i tamburi suonati dagli uomini finalmente non più feticci.

□ Kirikù è la voce della coscienza libera che "sa quello che vuole", come proclama coraggiosamente di fronte a Karabà che non crede ai suoi occhi. È affascinato dalla strega e si interroga sul perché della sua crudeltà. Sono mille i suoi perché e, come il Piccolo Principe, anche Kirikù non rinuncia mai ad una domanda una volta che l'ha posta. Allo zio che ribatte: «Ci deve essere per forza una ragione?», risponde serio di sì. Non lascia in pace nemmeno il vecchio del villaggio, saccente, pieno di pregiudizi, sempre scorbutico con tutti, che spazientito lo rimprovera: «Oh, mi stai seccando. Sei troppo piccolo per capire. E poi non bisogna fare domande sulle streghe».

□ Questa figura di anziano è posta in antitesi rispetto al nonno: il vecchio bizzoso siede sotto l'albero al centro del villaggio, dispensando consigli anche a chi non li domanda, e sentenzia: «Io so tutto». Il Saggio della Montagna vive da solo, per riflettere nel silenzio. Risponde con sapienza solo a coloro che interrogano con onestà e quando Kirikù chiede a quest'uomo speciale se sa tutto, risponde ridendo: «Oh, no! Io so solo poche cose!».

□ Un personaggio importante è la madre di Kirikù che, pur non sapendo rispondere alle domande impazienti del piccolo, lo incoraggia ad andare dal nonno perché «il Saggio della Montagna spiega le cose così come sono, mentre la strega ha bisogno che noi crediamo alle sciocchezze». La solidarietà tra madre e figlio è fondamentale perché il piccolo eroe possa raggiungere il confine della foresta e intrufolarsi oltre il territorio proibito. Il legame che c'è tra loro si manifesta forte nella sequenza finale quando è la madre a riconoscerlo mentre il villaggio lo respinge. Il suo aspetto è decisamente cambiato, ma le mani che lo hanno accarezzato a lungo da piccolo, non hanno dubbi: è l'amore che rivela l'identità della persona. È grande la diversità tra lei e lo zio, sempre incapace di andare oltre l'evidenza. Kirikù, desolato, glielo fa notare: «Zio, piccolo o grande, non hai mai saputo riconoscermi!».

□ Nel colloquio con il nonno, Kirikù scopre che proprio grazie alle paure della gente Karabà mantiene il potere: in realtà la strega non compie dei veri malefici, ma alimenta le superstizioni. Quando il nipote gli domanda un amuleto per affrontare la strega, il nonno rifiuta: sull'intelligenza poggia tutta la forza di Kirikù e lui lo sa bene: nelle situazioni più difficili, anche quelle che appaiono impossibili, ricorda a se stesso: «Finora mi sono sempre fatto venire qualche idea: riflettiamo!». Grazie alla saggezza del nonno, il bambino impara ad apprezzare ogni età della vita. Mentre sbuffa e si addolora perché vorrebbe essere grande, il vecchio gli spiega: «Oggi tu sei piccolo e sei potuto entrare dove nessun altro avrebbe potuto: rallegratene. Domani, quando sarai grande, non dimenticare di rallegrarti di essere grande».

Kirikù ha il coraggio di avere paura, non è uno sbruffone. Ha paura mentre striscia dentro la fonte, ha paura ad affrontare il mostro o nella tana della puzza o quando è inseguito dal faccero.

Ha paura che il termitaio rosso possa non aprirsi davanti a lui. Però sa superare i suoi timori, confidando nel buon senso, non disdegnando di farsi aiutare. Si rannicchia sulle ginocchia del nonno e gli confida: «A volte sono un po' stanco di essere sempre solo a battermi, e mi sento un po' piccolo e ho un po' paura».

□ Kirikù di una cosa non ha mai paura: della verità. Sa che la ricerca della verità è la scelta migliore e che non va taciuta. Quando i bambini compongono una canzone per celebrare le imprese del piccolo amico che li ha salvati dalla piroga e dall'albero stregato, lui ammette che hanno ragione a cantare, poiché dicono la verità riguardo a quanto ha fatto. Si stupisce quando invece la gente del villaggio non crede alla sua parola riguardo al cambiamento avvenuto in Karabà: per tutti una strega non può cambiare, mentre lui è convinto di sì. Non rimane bloccato in un pregiudizio, anzi cancellando il passato da strega di Karabà le chiede di sposarlo.

Il percorso avventuroso di Kirikù si può leggere allora come un cammino di iniziazione, un'uscita progressiva dall'infanzia acquisendo autonomia di giudizio, libertà di azione, maturità nelle scelte, capacità di amare autenticamente. Kirikù "diventa grande" per tutti questi motivi e prodigiosamente lo vediamo crescere sotto i nostri occhi, trasformandosi da bimbetto in un giovane aitante: è ormai un uomo interiormente, per questo può diventarlo anche fisicamente.

**DVD 026**

## **Le avventure di Sinbad:** (animazione) 50'

**La storia, tratta ancora una volta dai racconti delle *Mille e una notte*, è quella di Sinbad, marinaio coraggioso, costretto ad affrontare mille avventure per trovare l'Isola Nera e portare al califfo oro e gioielli in cambio dell'amore della figlia.**

Alla fine della 536esima notte, Sharāzād narra i racconti di Sinbad: ai tempi di Hārūn al-Rashīd, califfo di Baghdad, un nullatenente facchino si ferma su una panca a riposare fuori del cancello della villa di un ricco mercante e si lamenta con Allah dell'ingiustizia del mondo, dove i ricchi vivono tra gli agi mentre egli deve lavorare duramente e nonostante ciò rimanere povero. Il padrone di casa ode le sue lamentele e lo manda a chiamare. Si scopre che entrambi si chiamano Sinbad. Il ricco Sinbad riferisce al Sinbad povero che egli divenne ricco, grazie al favore del destino, nel corso di cinque meravigliosi viaggi, che inizia così a narrare.

**Sinbad il marinaio** (scritto anche **Sindbad**, dal persiano **سندباد**, Sand-baad, e talvolta anche **Simbad** e **Sindibad**) è il personaggio protagonista di una leggendaria storia di origine persiana che narra di un marinaio ai tempi del Califfato Abbàsido e delle sue fantastiche avventure durante i viaggi nell’Africa Orientale e nel sud dell’Asia. I racconti sono in parte basati sull’esperienza dei navigatori nell’Oceano Indiano, in parte sulla poesia antica (compresa l’*Odissea* di Omero), in parte sulle collezioni di mirabilia di origine indiana e persiana. Non c’è ancora un’etimologia del nome *Sinbad* che sia universalmente accettata.

La storia s'impenna sui racconti che il ricco mercante Sindbàd narra a un povero facchino suo omonimo e a un gruppo di commensali sui suoi sette viaggi per mare e sui relativi naufragi che li concludono, da cui egli si salva per la sua abilità, la sua fortuna e la sua resistenza, dopo aver vissuto numerose avventure straordinarie e meravigliose, ritrovandosi al suo definitivo ritorno più ricco che mai. I momenti principali dei sette viaggi sono: 1. L'arrivo di Sindbàd e compagni su un'isola che risulta essere in realtà un grosso pesce che s'inabissa. Sindbàd si salva fortunatamente e assiste al fenomeno della giumenta fecondata dal magico stallone del mare generando meravigliosi puledri. 2. Sindbàd trova l'uovo dell'uccello gigante Rukh che ciba i suoi piccoli di elefanti. Attaccandosi alla zampa del mostruoso volatile egli è trasportato alla valle di diamante, guardata da enormi serpenti da cui riesce a fuggire, in virtù di uno stratagemma, con le tasche piene di pietre preziose. 3. Perduta la nave a opera di innumerevoli piccole scimmie, Sindbàd vede i suoi compagni arrostiti e divorati da un cannibale gigante di cui si vendica accecandolo e riuscendo a sfuggire all'ira dei compagni del mostro. 4. Una tribù di neri selvaggi ingrassa e arrostitisce i compagni di Sindbàd, destino a cui egli scappa per giungere a insegnar l'uso della sella a un re straniero. Per gratitudine questi gli fa sposare sua figlia che ben presto muore e - secondo il costume locale - il marito vien posto a morire nella caverna in cui è inumato il cadavere della moglie. Anche da qui Sindbàd riesce a trarsi d'impaccio seguendo un animale selvatico che lo conduce a un'apertura nei pressi di una spiaggia, dove lo raccoglie una nave di passaggio, non prima d'essersi impossessato delle gioie e degli ori presi ai cadaveri della grotta. 5. Sindbàd si salva a stento dall'affondamento della sua nave, bombardata con rocce dagli uccelli Rukh cui i suoi compagni avevano distrutto un uovo. Sull'isola a cui giunge naufrago, un vecchio lo costringe a portarlo in giro sulle spalle. Se ne libera uccidendolo dopo averlo ubriacato. In un'altra isola Sindbàd arricchisce con le noci di cocco che delle scimmie gli lanciano per rispondere ai suoi lanci di pietre. 6. Scampato all'ennesimo - ma non ultimo - naufragio giunge al paese di un re che gli affida numerosi regali da offrire al califfo Harùn al-Rashìd. 7. Infine, partito ancora una volta e affondata la nave da grossi pesci, viene salvato da un vecchio ricco che gli fa sposare sua figlia e poi muore. Sindbàd parte con la moglie e i suoi averi tornando definitivamente a Bagdad.

L'analogia con Ulisse e il suo vagare non può sfuggire, al punto da esser stata ipotizzata una sorta di trasposizione in arabo del poema greco, anche se l'accostamento della figura di Sindbàd con la potente personalità dell'eroe omerico appare senz'altro esagerato.

Comunque i tratti comuni dell'ardente sete di toccar nuovi lidi, dell'umana debolezza nei momenti critici e la conseguente forza di reazione che porta alla salvezza e - ancora e soprattutto - le comuni manifestazioni d'astuzia che si esplicano nei fantasiosi stratagemmi dei due, non possono non farceli sentire prossimi e degni della medesima simpatia.

*Sindbàd*, "Encyclopédie de l'Islam"2, vol. 9, Leiden-Paris, 1998, pp. 663-4.

DVD 011

**Kirikù e gli animali selvaggi:** (animazione) Bénédicte Galup e Michel Ocelot, 2005, 73'

Di nuovo il personaggio del piccolo Kirikù, che questa volta diventa giardiniere, poi detective, vasaio, mercante, viaggiatore e persino dottore, senza mai perdere il suo infantile buon senso. La qualità della grafica, che rimanda alla pittura africana e a quella del Doganiere Rousseau, resta intatta così come la bellezza evocativa della musica di Youssou n'Dour.

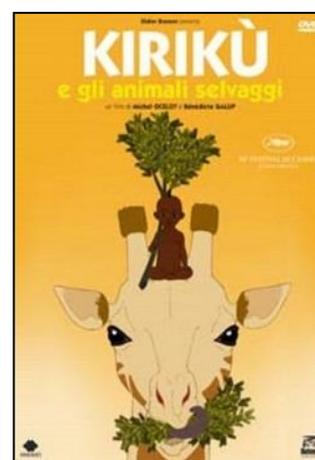
**Il nonno di Kirikù si rivolge al pubblico affermando che la vicenda raccontata in *Kirikù e la strega Karabà* era troppo densa per menzionare tutte le altre avventure capitate a Kirikù prima della liberazione della strega Karabà dalla spina che le affliggeva lo spirito.**

**Per questa ragione, egli racconta altri quattro episodi in cui la strega Karabà è ancora contrapposta al villaggio di Kirikù.**

**Il maggior numero di tali racconti riguarda gli incontri tra Kirikù ed alcuni animali selvatici: una iena, un bufalo, una giraffa, nonché un fiore velenoso e la pianta che gli cresce accanto e che produce un antidoto al veleno del primo.**

Le storie che si susseguono hanno la durata adatta per un pubblico prescolare, che potrà sicuramente gradire queste "piccole" avventure.

Michel Ocelot è scrittore, autore televisivo, illustratore e regista di film d'animazione. Nato in Costa Azzurra, ha passato l'infanzia in Guinea, l'adolescenza ad Anjou e ora vive a Parigi. Dopo aver studiato arte in Francia e negli Stati Uniti, ha dedicato la sua carriera al cinema. Ha diretto, sceneggiato e realizzato i disegni per diverse serie animate e cortometraggi. Le sue opere si caratterizzano per l'utilizzo di molteplici varietà di tecniche d'animazione e si ispirano al mondo delle fiabe. Dal suo primo lungometraggio di animazione, "Kirikù e la strega Karabà", una magica storia africana che ha ottenuto ampio successo di pubblico e di critica, oltre che numerosi premi, è stato tratto l'omonimo libro illustrato pubblicato in Italia da Ape Junior nel 2002. Da "Kirikù e le bestie selvagge", un nuovo lungometraggio di animazione a episodi, sono stati tratti i libri illustrati "Kirikù e il feticcio perduto" (Ape Junior, 2006) e "Kirikù e la giraffa" (Ape Junior, 2006). Sempre in Italia per Ape Junior sono usciti "Kirikù e il bufalo dalle corna d'oro" (2003) e "Kirikù e la iena nera" (2002). Dal nuovo lungometraggio, presentato nel 2006 in anteprima alla Festa del cinema di Roma, è stato tratto "Azur E Asmar" (Nord-Sud Edizioni), una favola emozionante, ricca di avventura e magia, che insegna tolleranza e umanità.



DVD 028

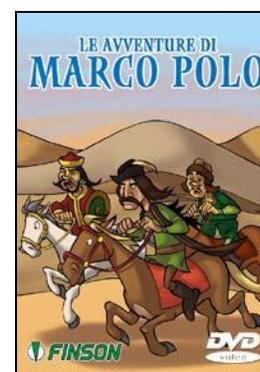
## **Le avventure di Marco Polo:** (animazione) AA.VV. 50'

Liberamente ispirato al libro di memorie *Il Milione*, il film racconta in 9 capitoli la storia di Marco Polo, ragazzo veneziano del XIII secolo, che partì assieme al padre ed allo zio alla volta dell'estremo oriente, all'epoca quasi totalmente inesplorato. Durante il viaggio i nostri eroi incontrano strani personaggi e mille pericoli. Ma grazie alla sua intelligenza, Marco diventa messaggero personale del Kublai Kan. Da qui inizieranno altre avventure per il ragazzo veneziano, che tornerà a casa solo dopo oltre vent'anni...

Nel 1200 vivevano a Venezia i nobili Polo; Andrea il padre, Niccolò e Matteo i due figli. Già da generazioni la famiglia aveva avuto commerci a Costantinopoli, dove molti veneziani in quell'epoca, abitavano e lavoravano. Anche Niccolò e Matteo intorno al 1260 vi si recarono un po' per svolgere le loro attività mercantili, un po' per il desiderio di conoscere il mondo. L'attrazione verso paesi sconosciuti li spinse però a proseguire sempre avanti fino alla corte del Gran Khan dei Mongoli, il quale li pregò di portare un suo messaggio al Papa affinché mandasse in Oriente un centinaio di frati per predicare il cattolicesimo.

Marco, figlio di Niccolò, aveva sedici anni quando nel 1271 i due fratelli decisero di ripartire per l'Oriente. Il ragazzo, che aveva fin da fanciullo sentito narrare storie straordinarie intorno a quelle terre, era curioso e desideroso di vederle e chiese di partire con loro. La spedizione era composta dai tre Polo e da due frati inviati come missionari da Papa Gregorio X. Ma i due frati non andarono molto lontano, perché appena giunti in Asia Minore, se ne tornarono indietro per mancanza di coraggio. Così i tre mercanti veneziani si trovarono ad essere messaggeri e missionari del Papa. Partendo da Cipro raggiunsero la costa asiatica, quindi attraversarono la Persia, da qui risalirono verso nord e, dopo aver raggiunto il Pamir ed attraversato il deserto di Gobi, finalmente arrivarono dopo tre anni nel Catai, la Cina.

Incontrarono il Gran Khan e con lui si diressero a Cambaluc, l'odierna Pechino. Marco non era più un ragazzo, ormai era un giovane ventunenne temprato alla dura scuola degli esploratori; il viaggio lungo e difficile gli aveva ben formato il carattere. Kubilai Khan apprezzò subito le qualità del giovane; l'intelligenza, la capacità di apprendere con facilità. Marco infatti imparò presto le quattro lingue parlate alla corte del Khan, assimilò le usanze del popolo tartaro, si misurò con i campioni locali al tiro con l'arco... Divenne quasi uno di loro, tanto che il Khan gli affidò incarichi diplomatici ed amministrativi nelle terre del suo impero in Mongolia, Cocincina, Tibet, Ceylon. E Marco era abile nel fare precisi resoconti di quelle missioni e delle terre attraversate e si rivelò utile e capace alla Corte. Marco rimase presso il Gran Khan per ben diciassette anni. Quando i Polo, nel 1292, vinti dalla nostalgia della lontana Venezia, chiesero il permesso di poter finalmente ritornare in patria, Kubilai Khan lo accordò a malincuore. Quando nel 1323 "Messer Polo" morì, la sua opera era già conosciuta ed apprezzata; il mondo ignoto dell'Oriente affascinava i lettori attraverso le parole di Marco Polo e nello stesso tempo serviva da guida preziosa per i viaggiatori di allora.



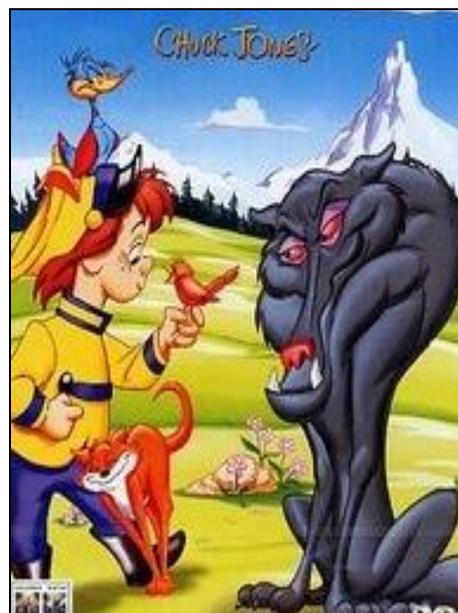
**DVD 013**

**Pierino e il lupo:** (animazione di Jones Chuck), regia George Daugherty, U-SA, 1996, 46'

Nel 1936 il Teatro Centrale dei Bambini di Mosca commissionò a Prokofiev la stesura di una nuova opera musicale per bambini, che avvicinasse alla musica anche i più giovani. Il compositore accettò, incuriosito dal particolare incarico e in soli quattro giorni completò il lavoro.

Il debutto avvenne il 2 maggio 1936; fu tuttavia infausto: scarso pubblico e poca attenzione. Prokofiev non poteva prevedere l'enorme successo che avrebbe riscontrato in seguito la sua opera, diventata un classico apprezzatissimo da adulti e bambini. La vicenda narrata è considerata semplice, ma al tempo stesso coinvolgente, grazie anche alla presenza di personaggi comprimari quali il nonno, l'anatra ed il gatto.

L'incredibile storia musicata da Prokofiev inizia in una splendida mattina di primavera ...



*Pierino e il Lupo* è un'opera scritta per flauto, oboe, clarinetto, fagotto, tre corni, tromba, trombone, timpani, percussioni e archi.

Ogni personaggio della storia è rappresentato da uno di questi strumenti, che intervengono nella vicenda con un motivo caratteristico:

- **Pierino: un'intera famiglia di archi**
- **L'uccellino: il flauto traverso**
- **L'anatra: l'oboe**
- **Il gatto: il clarinetto**
- **Il nonno: il fagotto**
- **Il lupo: i tre corni**
- **I cacciatori: un'intera famiglia di legni**
- **Lo sparo dei fucili: i timpani**

*Sul Web molti suggerimenti, percorsi didattici, schede per l'utilizzo di questa storia nella scuola materna o elementare  
( es. Scheda didattica scaricabile su [www.scuoladecs.ti.ch/vdq](http://www.scuoladecs.ti.ch/vdq))*

DVD 024

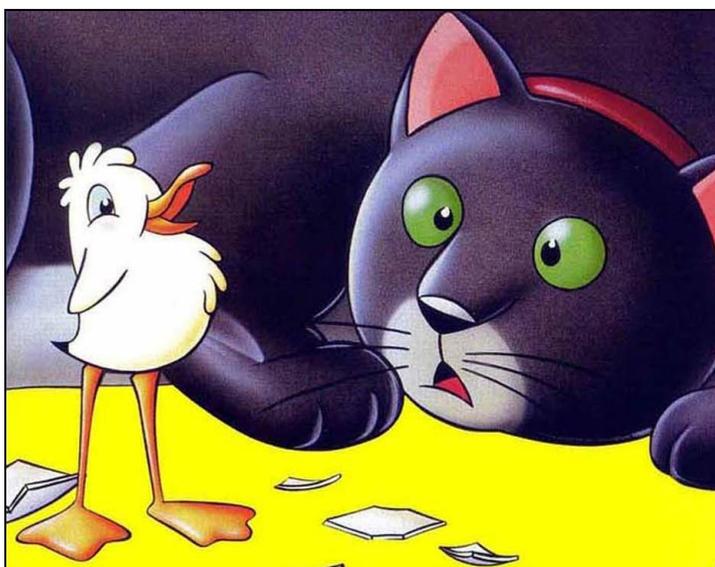
## **La gabbianella e il gatto:** (animazione) Enzo D'Alò, 1999, 78'

Il film è stato tratto dall'ottimo racconto di Luis Sepùlveda: Storia di una gabbianella e del gatto che le insegnò a volare, favola animistica intessuta di una grande poesia ed ispirazione, tradotta in ben dodici lingue e che ha venduto circa un milione di copie in tutto il mondo.

La trasposizione cinematografica è stata fatta con coscienza da due ottimi autori italiani: Enzo D'Alò e Umberto Marino, già autori de *La Freccia Azzurra* (bellissimo lungometraggio ricavato da un testo di Gianni Rodari).

Kengah, una gabbiana avvelenata da una macchia di petrolio, riesce ad affidare in punto di morte il proprio uovo al gatto Zorba, strappandogli tre promesse: quella di non mangiare l'uovo, di averne cura finché non si schiuderà e di insegnare a volare al nascituro.

Zorba chiede consiglio ai suoi amici Colonnello, Segretario, Pallino e Diderot, e grazie al loro indispensabile aiuto, la piccola creatura riesce a nascere senza problemi. La gabbianella orfana viene battezzata Fortunata (Fifi) dalla comunità dei gatti, coinvolta da Zorba nel compito difficile di



di allevare questa inattesa 'figlia'. La piccola Fifi si trova di fronte uno strano compito: quello di imparare a conoscersi e capire di non essere un gatto, prima di imparare a volare. E intanto, al fianco degli amici felini, si trova a dovere fronteggiare il pericolo rappresentato da dei malvagi ratti che aspettano l'occasione per uscire dalle fogne, prendere il potere e proclamare l'avvento del perfido Grande Topo.

Un giorno Fortunata, giocando con Pallino litiga con lui che per dispetto le dice che Zorba e gli altri gatti la vogliono mangiare. Allora lei scappa disperata e viene rapita dai topastri che vogliono papparsela. I gatti organizzano un'ope-

razione di salvataggio e la liberano insieme a Pallino, che nel frattempo si è pentito dell'errore commesso ed è andato da solo alla sua ricerca cercando di salvarla.

La gabbianella, ormai diventata adolescente, continua a pensare a ciò che le ha detto Pallino, ma Zorba la rassicura, confessandole che fa parte della natura animale, ma loro non le farebbero mai del male perché le vogliono bene e gliene vogliono ancora di più perché sanno che è diversa da loro.

Dopo qualche giorno i gatti decidono di insegnarle a volare rammentando che questa era l'ultima promessa che Kengah, la madre di Fifi, aveva chiesto a Zorba. Provano ogni tipo di espediente e mille esercizi, ma lei non ci riesce.

Allora Zorba chiede aiuto a Bubulina e alla sua padroncina Nina, per portarla in cima al campanile di San Michele, da dove potersi lanciare e, finalmente, volare. Arrivati in cima, Nina e Zorba aiutano la gabbianella a superare ogni paura. Fifi si butta in picchiata rischiando di schiantarsi al suolo, ma ecco che finalmente apre le ali e riesce a levarsi in volo. Fortunata saluta Zorba e i suoi amici. Pallino, pentitosi di quello che le ha detto in precedenza e finalmente felice che Fifi sappia volare, la saluta chiamandola "sorellina" e Fifi vola verso il mare dove, incontrando uno stormo di gabbiani, trova il suo futuro.

Pur non riuscendo a mantenere l'intensità poetica che permea tutto il libro di Sepùlveda, questo capolavoro dell'animazione made in Italy conserva tutto il calore ed i valori fondamentali su cui la storia originale è basata e cioè: amore e rispetto per la natura (intesa e vista quasi in senso animistico), il senso della solidarietà e la generosità disinteressata. Intatta è anche la visione che l'autore (che per altro ha collaborato attivamente alla produzione del lungometraggio, anche in vesti di doppiatore: interpreta sé stesso, ovvero un poeta) ha dell'uomo: un essere in grado di distruggere e di devastare un mondo del quale è solo ospite (in moltissimi casi indesiderato), ma anche l'unico in grado di risanare i danni causati.

La metafora di questo concetto risiede nel personaggio di Nina, figlia di un poeta sempre in caccia di ispirazione; affinché la gabbianella riesca a volare è necessario il suo aiuto, sia materiale che morale (chiaramente non racconterò come; bisogna vedere il film per apprezzare meglio il tutto).

**Morale della storia: è molto facile accettare e amare chi sembra uguale a noi. Ma è difficile far entrare nel cuore chi uguale non è.**

DVD 023

**La città incantata:** (animazione) Hayao Miyazaki, 2001, 125'



**Quando i cartoni non sono solo per bambini. La decenne Chihiro cambia casa con la famiglia. Dopo aver attraversato un tunnel si trova in un mondo inaccessibile normalmente agli umani. E' abitato da dei minori e da strani esseri....**

*La città incantata* (千と千尋の神隠し *Sen to Chihiro no kamikakushi?*, lett. "La sparizione causata dai kami di Sen e Chihiro") è un film d'animazione giapponese del 2001, vincitore dell 'Orso d'oro a Berlino 2002.

Il film, liberamente ispirato al romanzo fantastico *Il meraviglioso paese oltre la nebbia* della scrittrice Kashiwaba Sachiko, narra le avventure di Chihiro, una bambina di dieci anni che si introduce senza rendersene conto, insieme ai genitori, in una città incantata abitata da spiriti. Qui i genitori della bambina vengono trasformati in maiali dalla potente maga Yubaba e la piccola protagonista decide di rimanere nel regno fatato per tentare di liberarli.

La critica italiana si trova d'accordo con quella internazionale nell'elogiarne «il raffinato, elaboratissimo gusto estetico - veramente da rifarsi gli occhi» affermando inoltre che «le fantasie di Miyazaki non intendono parlare soltanto ai bambini [...] e non intendono soltanto consolare o far evadere: sono apologhi densissimi, sono "operette morali" dove la soluzione (il bene di qua il male di là) non ti viene servita su un piatto e senza sforzo»

## Tematiche trattate e analisi

Molti critici hanno tentato di paragonare *La città incantata* ad opere occidentali come *Alice nel Paese delle Meraviglie*, *Il mago di Oz* o *Harry Potter*. Il filo conduttore è costituito dalla presenza di un mondo "altro" dalla realtà in cui si sperimentano cose strane e magiche. Nell'opera di Miyazaki, Chihiro si ritrova nella città degli spiriti e la sua prima reazione di fronte al fantastico e al soprannaturale è quella di credere di stare sognando. L'autore ha però voluto instillare negli spettatori il dubbio che le avventure vissute dalla ragazza non siano tutte un sogno. Il fatto di avere adottato uno stile pseudo-occidentale per la città degli spiriti crea la sensazione di assistere a paesaggi che si sono già visti da qualche parte; le foglie accumulate sopra alla macchina e il bracciale che Chihiro si ritrova in mano all'uscita dal parco divertimenti sono una prova del fatto che sia passato del tempo nel mondo reale e quindi testimoniano l'esistenza del mondo "altro", dando un senso a tutta la storia. Storia che assume il significato di rito di passaggio e di iniziazione per Chihiro. Durante le sue avventure, infatti, ella è costretta, per la prima volta nella sua vita, a fare completamente affidamento alle sole proprie forze. Questo la porta ad un percorso di crescita e di maturazione.

A tal proposito Miyazaki ha affermato che le due scene più significative dell'intera narrazione sono la prima nel retro della macchina, in cui Chihiro è stanca, annoiata e «vulnerabile»; e l'ultima, dove invece «è piena di vita e ha appena affrontato il mondo intero. Queste sono due immagini di Chihiro che mostrano lo sviluppo del suo carattere». L'esperienza nel mondo degli spiriti rappresenta quindi in senso metaforico il passaggio dall'infanzia all'età adulta.

Uno dei temi del film indicati dai critici è quello del recupero delle tradizioni giapponesi. L'opinione di Miyazaki è che sia «una cattiva idea relegare tutte le tradizioni a un piccolo panorama di cultura popolare. Circondati da tecnologia e dispositivi accattivanti, i bambini stanno progressivamente perdendo le loro radici. Dobbiamo informarli della ricchezza delle nostre tradizioni. Seguendo questa chiave di lettura i protagonisti de *La città incantata* possono essere identificati con personaggi del folklore e della mitologia giapponese. Yubaba rappresenterebbe una *yamauba*, strega delle montagne dai poteri soprannaturali; Kamaji ha le fattezze di un ragno, simbolo di operosità e abilità; Haku, che tradisce Yubaba per aiutare Chihiro, ricalca in qualche modo la divinità Nigihayahi, che per aiutare l'imperatore del Giappone tradisce il suo ex-alleato; Senza volto — anche se interamente frutto della fantasia dell'autore — indossa una maschera che richiama il teatro Nō. Altri temi presenti sono l'importanza del nome, che implica il controllo totale della persona a cui è stato sottratto e che deriva probabilmente dal *Ciclo di Earthsea* di Ursula Le Guin, di cui Miyazaki è un grande appassionato; e l'ecologismo, argomento che è spesso presente nelle opere del regista giapponese. La scena in cui Chihiro, Rin e altri inservienti delle terme liberano lo spirito del fiume dalla sporcizia ne è un esempio e si riferisce ad un evento occorso allo stesso Miyazaki, quando si ripulì un fiume vicino a dove abitava ed ebbe modo di vedere quanto era sporco ed inquinato.

DVD 015

**Arthur e il popolo dei Minimei:** (anim.) Luc Besson, 2006, 102'

Tratto dai romanzi per l'infanzia dello stesso Besson *Arthur e il popolo dei Minimei* e *Arthur e la città proibita*.



1960. Connecticut. Il piccolo Arthur vive in campagna con la nonna. La tenuta sta per essere fatta propria da un avido uomo d'affari. L'unico modo per sottrargliela consiste nel ritrovare un tesoro di cui si parla nel misterioso diario del nonno scomparso da tempo. Il tesoro si trova nel mondo dei Minimei, esseri minuscoli che Arthur scoprirà viventi nel sottosuolo intorno a casa. Riuscirà a raggiungerli e a trasformarsi in uno di loro

per cercare di raggiungere il proprio obiettivo. Troverà anche l'amore. La morale poi è ecologica e pure interetnica grazie anche all'intervento risolutivo dei guerrieri africani.

### SPUNTI DI RIFLESSIONE

- Centrale nel film è la divisione tra favola e realtà, tra cinici imprenditori e avventurieri sognatori. Quali sono le caratteristiche utili a distinguere questa categoria di personaggi? Chi si trova nel mezzo?
- Un'altra distinzione è effettuata tra gli abitanti della superficie e quelli del sottosuolo. Questi ultimi, per esempio, sfruttano maggiormente le risorse naturali, sicuramente più ecologiche (la nave-foglia, la corrente marina). Quali altre differenze si possono notare?
- Qual è il rapporto che i personaggi mostrano di avere con l'ambiente?
- Nel film sono presenti vari tipi di popolazioni o di creature, dai minimei ai guerrieri africani. Quali sono i sentimenti che compaiono nel confronto/scontro tra le diversità? Arthur per esempio è entusiasta di conoscere un popolo leggendario, mentre il secondo è più diffidente. Rintracciare gli altri legami e compararli con la differenza cinici/sognatori.

DVD 014

## **La foresta magica:** (animazione) De la Cruz Angel, 2001, 83'

**Nella foresta magica la vita scorrerebbe tranquilla se non ci fossero i cacciatori e in particolare uno malvagio che li imbalsama e vuole 'studiare' le talpe ... Un film d'animazione galiziano tratto da un racconto molto noto in Spagna con un messaggio ecologista corretto e accessibile ai più piccoli.**

Il bosco di Cecebere é incantato. Appena gli uomini che lo attraversano si allontanano, gli alberi iniziano a cantare accompagnati da tutti gli animali. Fra i tanti abitanti del bosco vi é anche una colonia di talpe. Sono tante, ognuna con il proprio carattere, chi é tronfio, chi timido, chi testardo, e sono tutte impegnate a scavare lunghissime gallerie sotterranee. Un giorno la signora che abita in un casolare ai margini della foresta, per rinnovare il suo guardaroba, decide di farsi una pelliccia di talpa.

Finisce così la tranquillità. Furi, la talpa più timida del gruppo, dovrà affrontare molti pericoli per riuscire a salvare la sua amata Linda e tutti gli altri suoi amici. "Che gli uomini ti ignorino", é questo l'augurio che tutti nella foresta incantata si scambiano in continuazione, proprio perché hanno capito che l'uomo, la sua tecnologia, la sua superbia sono il male peggiore che la natura deve fronteggiare.

Girato interamente in 3D, questo cartone animato, tratto dal romanzo "El bosque animado" di Wenceslao Fernández é davvero entusiasmante: le foglie, l'erba, la casa, tutto sembra davvero reale. I movimenti dei vari animali, soprattutto quelli degli insetti sono fantastici. Molto simpatiche le due mosche, Ho-Ho e Hu-Hu, interamente votate alla lotta per la conquista,



da parte del popolo bruno (quello delle mosche appunto), del mondo intero. In Italiano sono doppiate dalle "Iene" Luca Bizzarri e Paolo Kessisoglu, gli unici in grado di immedesimarsi perfettamente in due scozzatori instancabili e litigiosi; tenerissime sono le talpe: la loro pelliccia é "del colore delle nuvole d'inverno", hanno le zampette rosa e grassottelle, i musetti rotondi e simpatici.

Il personaggio che però resta più impresso, quello più allegro e giocherellone é la luciola Luci. Inseparabile amico di Furi, non parla, ma si fa capire a gesti e quando é felice o imbarazzata o spaventata, non riesce a controllare la sua lucina che si accende a intermittenza.

Dolce e delicato é un film adatto ai più piccoli, ma può essere utile anche per quei grandi che hanno voglia di rituffarsi nel mondo semplice e spensierato dell'infanzia.

DVD 020

**Il principe d'Egitto:** (animazione) Chapman Brenda, Steve Hickner, Simon Wells, 1998, 97'

Affidato alle acque del Nilo per sfuggire all'editto del faraone Seti che condannava a morte i neonati ebrei, Mosè viene salvato proprio dalla moglie di Seti che lo alleva insieme a suo figlio Ramses. Cresciuto, Mosè scopre le sue origini, abbandona i fasti della famiglia adottiva, riceve l'investitura divina e, opponendosi al fratello diventato faraone, guida il popolo ebreo verso la Terra Promessa.



L'ambizione de *Il principe d'Egitto* è quella di configurarsi, ancor più dei recenti cartoon anni '90, come un prodotto "adulto", certo non esclusivamente diretto ad un

pubblico maturo, ma costruito con la sintassi e il respiro di un vero colossale alla Cecil B. De Mille. E l'impatto visivo ne è davvero all'altezza. Dallo struggente abbandono del neonato in una cesta in balia del Nilo, alla maestosità della costruzione di sfingi e piramidi, dall'incalzante sfida sulle bighe tra il giovane Mosè e il fratello Ramses, alle grandiose scene di massa che conducono gli schiavi ebrei verso la libertà. Il taglio delle inquadrature è di sorprendente modernità, il montaggio frenetico e ricercato (efficacissima la concentrazione in pochi minuti del crescendo delle piaghe bibliche), i tratti del disegno di una compiutezza figurativa straordinaria. Le citazioni pittoriche vanno da Monet a Doré, la cui influenza si evidenzia nella sequenza finale del passaggio del Mar Rosso, con il cupo incombere delle pareti d'acqua e il rosseggiare delle colonne di fuoco.

Perfino la mimica facciale dei personaggi, di incredibile espressività, ricorda i grandi attori di ieri e di oggi. Il risultato complessivo è un film di epica monumentalità e raffinata eleganza, più apprezzabile dal pubblico degli adulti o dei ragazzi che non dai bambini.

DVD 019

## **La sposa cadavere:** (animazione) Burton Tim, Mike Johnson, 2005, 75'

Victor vuol sposare Victoria, ma la sua sarà invece una sposa cadavere. Tim Burton inanella nella sua filmografia una nuova perla, un altro regalo ai bambini di 40 anni che da piccoli avevano paura del buio, ma non riuscivano a fare a meno di perdersi.

Per il regista Burton è il secondo lungometraggio realizzato con la tecnica dell'animazione *stop motion*, dopo il precedente *Nightmare Before Christmas*, che produsse solamente e che fu diretto da Henry Selick.

La pellicola è liberamente ispirata alla versione ebreo-russa del XIX secolo di una più antica storia folkloristica ebraica, trasposta in una immaginaria epoca simile all'era vittoriana.

### **La leggenda**

Le origini della storia su cui si basa il film si possono rintracciare nel racconto intitolato *Il Dito* del letterario rabbino Isaac ben Solomon Luria di Safed, un mistico ebraico vissuto nel XVI secolo. Protagonista del racconto originale è un demone. Nell'adattamento russo-ebraico del XIX secolo una donna viene uccisa nel suo giorno di matrimonio e viene sepolta col suo vestito da sposa. Successivamente, un uomo in procinto di sposarsi vede il suo anulare che fuoriesce dalla terra e pensa che sia un ramo contorto. Come per scherzo, mette la fede destinata alla moglie sul dito dello scheletro e comincia a danzarci intorno, cantando e recitando i sacramenti matrimoniali. Il corpo della donna emerge dalla terra (con l'anello dell'uomo al dito) e si presenta a lui come sua moglie. Sarà la sposa viva dell'uomo a supplicare la defunta di lasciarle sposare suo marito come dovuto, promettendole di crescere i loro futuri bambini anche in suo onore. Allora la defunta, commossa, le restituisce l'anello e accetta il patto. Torna nel Regno dei Morti e i due fidanzati possono finalmente sposarsi.



Nell'adattamento russo-ebraico del XIX secolo una donna viene uccisa nel suo giorno di matrimonio e viene sepolta col suo vestito da sposa. Successivamente, un uomo in procinto di sposarsi vede il suo anulare che fuoriesce dalla terra e pensa che sia un ramo contorto. Come per scherzo, mette la fede destinata alla moglie sul dito dello scheletro e comincia a danzarci intorno, cantando e recitando i sacramenti matrimoniali. Il corpo della donna emerge dalla terra (con l'anello dell'uomo al dito) e si presenta a lui come sua moglie. Sarà la sposa viva dell'uomo a supplicare la defunta di lasciarle sposare suo marito come dovuto, promettendole di crescere i loro futuri bambini anche in suo onore. Allora la defunta, commossa, le restituisce l'anello e accetta il patto. Torna nel Regno dei Morti e i due fidanzati possono finalmente sposarsi.

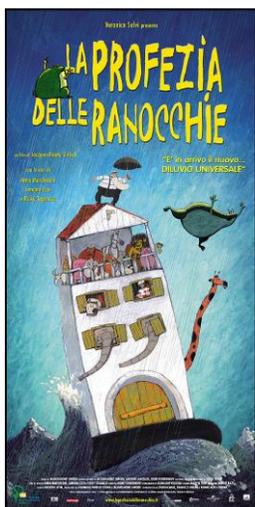
Allora la defunta, commossa, le restituisce l'anello e accetta il patto. Torna nel Regno dei Morti e i due fidanzati possono finalmente sposarsi.

L'adattamento folkloristico del racconto cinquecentesco nacque nel pogrom antisemita russo del XIX secolo, nel quale si diceva che le giovani donne in procinto di sposarsi venivano strappate dalle loro carrozze e uccise. Il racconto solitamente termina con i rabbini che decidono di annullare il matrimonio col cadavere, mentre la moglie vivente giura di vivere il matrimonio in memoria del cadavere, come da antica tradizione ebraica (secondo cui si deve sia onorare i morti durante la vita, sia la buona volontà dei vivi). A partire dal IV secolo il tema allegorico delle due spose, una vivente e una morta, si ritrova spesso nei primi antichi periodi del Cristianesimo (specialmente quello monastico).

DVD 018

**La profezia delle ranocchie:** (anim.) Girard Jacques-Rémy 2003, 86' (*La Prophétie des grenouilles*) (partecipa al doppiaggio Anna Marchesini nelle vesti della tartaruga rivoluzionaria)

La storia racconta di una simpatica famigliola composta da Ferdinand, un vecchio marinaio con una lunga barba bianca, Juliette la moglie africana di Ferdinand e Tom il loro figlio adottivo. I tre vivono in pace e serenità in una casetta sopra una collina. Un giorno la famiglia Lamotte, i loro vicini di casa che vivono a valle, decidono di partire per il continente africano al fine di catturare due coccodrilli. Ferdinand e sua moglie, da buoni amici, decidono di prendersi cura della loro unica figlia Lili, una vivace bambina dai capelli rossi, che potrà giocare con Tom. La sera stessa della partenza dei Lamotte, nel regno animale accade un fatto straordinario. Le rane si fanno portavoce dell'arrivo di un nuovo diluvio universale che si sta per abbattere sul pianeta, infatti dovrà piovere per quaranta giorni e quaranta notti a partire dalla prossima luna piena. Tom e Lili incontrano una rana che li avverte della catastrofe e li invita a prendere dei provvedimenti per affrontare la tempesta. L'unico in grado di fare qualcosa è Ferdinand, il marinaio



ricco di esperienza marinara e di buoni sentimenti, al quale tutti gli animali chiedono disperatamente aiuto. Ferdinand da novello Noè, costruisce un'arca al fine di salvare la sua famiglia e tutti gli animali: leoni, elefanti, zebre, cavalli, capre, pecore, tigri, maiali ecc... Durante la navigazione sorgono però dei problemi di convivenza fra i vari animali. Ad insorgere ci pensa la tartaruga rivoluzionaria, che incita gli animali alla lotta contro il loro secolare nemico comune, l'uomo. Alla fine il buon senso e la speranza prendono il posto delle idee bellicose e gli animali capiscono che devono restare uniti perché condividono tutti lo stesso destino. Fra i vari animali che si distinguono ricordiamo il Leone, saggio e responsabile, che domina a fatica il suo istinto di carnivoro, la divertente coppia Roger e Denise, due elefanti brontoloni, che incarnano pregi e vizi di molte coppie anziane, con le loro reciproche accuse, ma con un amore che le tiene unite per tutta la vita.

Durante la navigazione emergeranno anche le caratteristiche dei vari personaggi. Tom si dimostrerà essere un bambino curioso, generoso e amante dei mille aspetti della vita. Juliette sarà dolce e piena di ottimismo, grazie alla sua filosofia africana che le permetterà di trasformare tutto in danza e musica. Lili dimostrerà di essere una bambina schietta e sincera in quanto amante della libertà, per questo suo atteggiamento apparirà inizialmente un po' antipatica, ma in realtà si capisce il grande amore che nutre verso tutti gli animali e le persone.

**Il cartone animato è un inno alla tolleranza e alla pace che trae ispirazione dalla biblica arca di Noè e dalla "Fattoria degli animali" di Orwell. Il racconto e i disegni sono molto poetici, godibili e adatti ad un pubblico di giovanissimi che trarranno di sicuro un buon insegnamento, nel vedere come sia possibile la convivenza fra esseri diversi, al fine di raggiungere uno scopo comune.**

DVD 016

## **Il gigante di ferro:** (animazione) Brad Bird, 1999, 86'

**Il cartone animato è tratto liberamente dal libro *L'uomo di ferro (The Iron Man)* del 1968, scritto da Ted Hughes, e narra le avventure di un bambino che scopre un robot gigante.**

Il film è ambientato nel 1957, in piena Guerra fredda tra gli Stati Uniti d'America e l'Unione Sovietica. In quello stesso anno furono lanciati da questa i satelliti Sputnik 1 e Sputnik 2 e gli Stati Uniti pensarono ad un attacco nucleare dallo spazio. Si sviluppò, quindi, un clima paranoico e pauroso. Infatti nella scena in cui Hogarth si trova in classe, nella televisione si vede un video che spiega come sopravvivere ad un attacco nucleare. Il



film porta, dunque, un messaggio di pace, in cui il Gigante rappresenta la presunta bomba, che, in realtà, non esiste nemmeno. Il film racconta dell'amicizia che nasce fra *Hogarth*, un bambino di 9 anni orfano del padre, e un enorme robot di metallo, piovuto dal cielo in una notte di pioggia. Ciò che era stato creato per essere un'arma mortale diventa, grazie a questo profondo legame, umano ed intensamente sensibile, fino a compiere l'estremo sacrificio per le persone che ama ed in cui crede.

**Hogarth** è un bambino molto vero, ipercinetico, con una parlantina folgorante, dotato di grande fantasia e di una mentalità aperta come molti bambini (o almeno, per il nostro bene, come dovrebbero essere!), geniale, testardo e pervicace. Ma nonostante viva in un suo mondo di supereroi (sono gli anni in cui cominciano ad affermarsi i primi comics, uno per tutti Superman) non è uno sprovveduto! Forse a causa della sua condizione familiare (orfano di padre e con una madre molto affettuosa, ma molto indaffarata e costretta a sacrificare molto del suo tempo per il lavoro e per mandare avanti la famiglia), Hogarth è perfettamente in grado di badare a sé stesso e di gestire con intelligenza e arguzia anche situazioni spinose come la presenza di Kent, l'agente governativo, in casa sua.

Ma il vero capolavoro di questo lungometraggio è rappresentato dall'animazione e dalla realizzazione del Gigante. Dice pochissime parole, non ha grandi tratti espressivi se non l'intensità ed il colore della luce dei suoi grandi occhi circolari, ma la forza della sua personalità emerge in modo nitidissimo! Il suo cuore, il suo spirito gentile si manifestano attraverso piccoli gesti, semplici e quotidiani.

DVD 017

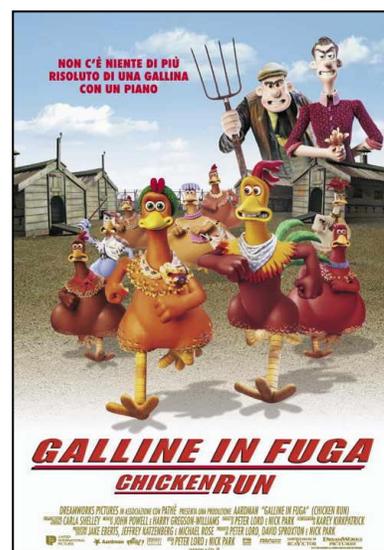
**Galline in fuga:** (animazione)

Lord Peter, Nick Park, 2000, 85'

**Il film è stato inserito nella lista stilata dal New York Times dei 1000 migliori film di sempre.**

E' la storia dell'allevamento di galline della sig.ra Tweedy, tenute rinchiusi e sorvegliate all'interno di un recinto dalle sembianze di un lager. Il loro compito è produrre ogni giorno uova, e le poverine che non saranno in grado di farlo verranno portate al mozzatoio. Il sogno di queste galline è fuggire e conquistare la libertà. Esse sono guidate dalla saggia e intraprendente Gaia, che ogni giorno escogita un piano per scappare, destinato sempre a fallire. Finché un giorno non cade dal cielo Rocky, un gallo affascinante e baldanzoso, che Gaia e le altre identificano come il salvatore, convinte che lui possa insegnare loro a volare. In cambio della loro protezione (il circo da cui proviene lo sta cercando) lui accetta di restare e addestrarle. Ma di fronte al pericolo sempre più grave, Rocky decide di fuggire, lasciando in un manifesto il segno cocente della verità: non sa davvero volare, il suo numero è essere sparato da un cannone. Gaia e le altre rimangono deluse ma non si perdono d'animo ed escogitano l'ennesimo piano. E' a quel punto che Rocky, spinto soprattutto dall'amore per Gaia, deciderà di tornare, contribuendo all'azione di fuga delle galline.

La visione del film, raffinato e insieme divertente per la qualità dell'animazione e il ritmo del racconto, è estremamente godibile, ma riesce ad unire la semplicità della storia ad una ricchezza di contenuti e a spunti di discussione importanti. E' soprattutto il personaggio di Gaia ad essere il perno, non solo narrativo, della storia. Da una parte per affrontare un discorso di etica: la protagonista, infatti, pur desiderando ardentemente di essere libera, non considera mai nemmeno per un momento la possibilità di andarsene da sola, benché questo sia facilmente attuabile. Il suo scopo è quello di liberare tutte quante, di andarsene tutte insieme, e persevera nel tentativo, rischiando più volte anche la propria vita per salvare quella di tutto il gruppo. Dall'altra parte per un discorso specifico sulla curiosità: non basta essere prigionieri per combattere per la libertà. A volte un recinto può fare anche comodo, diventa alibi. Il motore primo di ogni fuga è sempre nel desiderio ardente di scoprire il mondo al di là del filo spinato.



DVD 021

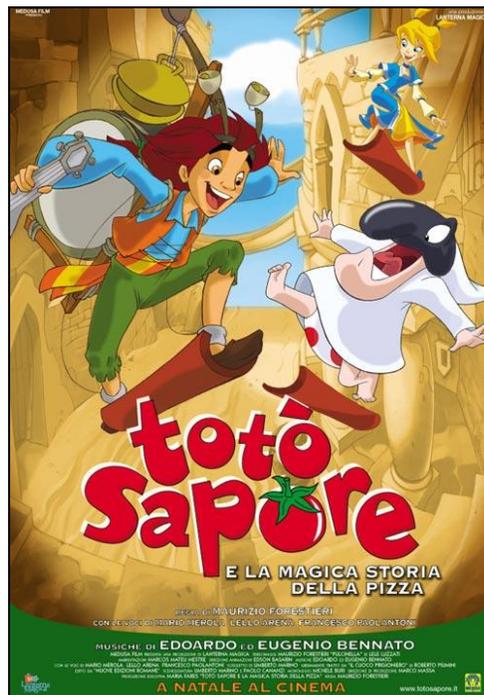
## Totò Sapore e la magica storia della pizza: (animazione)

Forestieri Maurizio, 2003, 78'

Napoli, 1758. **Totò Sapore** è un giovane cantastorie squattrinato che gira per le strade della città suonando canzoni che parlano del piacere del buon cibo, con l'amico Pulcinella al seguito, adorato dai Napoletani, per la sua abilità nel distogliere la gente dalla fame e nel mantenere tutti allegri.

Vesuvia (la strega padrona del Vesuvio, fatta di magma incandescente, e che ne scatena le eruzioni), tuttavia non sopporta l'allegria dei Napoletani, e dunque odia Totò, che ne ritiene l'artefice. La strega allora architetta un piano diabolico: dare qualcosa a Totò per poi togliergliela e fargli perdere la sua tanto apprezzata allegria.

Un gran numero di napoletani famosi ha collaborato a questo film: ad esempio, le pentole sono doppiate dal comico Francesco Paolantoni, mentre la colonna sonora è realizzata dai fratelli Edoardo ed Eugenio Bennato. Al doppiaggio hanno partecipato anche Mario Merola e Lello Arena. Il personaggio di Pulcinella è stato ideato e disegnato da Lele Luzzati.



*« Che rabbia questi napoletani!  
Sempre allegri, ridono, ridono e non hanno nemmeno gli occhi per piangere!  
Saltano i pasti ballando! »  
(Vesuvia)*

Il cartone animato è liberamente ispirato al racconto **Il cuoco prigioniero** di Roberto Piumini (**Nuove Edizioni Romane** 1985).

Il Pulcinella disegnato da Lele Luzzati (gran maschera nera o multicolore, camicia da notte bianca con sotto mutande a bolli rossi, spesso risentito); le pentole magiche capaci di trasformare ogni ingrediente anche pessimo in cibo squisito; il disegno animato vivace e veloce, le canzoni di Edoardo e Eugenio Bennato sono elementi di divertimento e fascino di Totò Sapore di Maurizio Forestieri: a parte, si capisce, la sensazionale invenzione della pizza. Bella storia.

DVD 022

**Lilo & Stitch:** (animazione) - DeBlois Dean, Chris Sanders, 2002, 94'

Alcuni extra-terrestri compiono un esperimento genetico, che non ha gli esiti sperati: il risultato è Stitch, un tenero animaletto, che fuggerà sulla terra, più precisamente alle Hawaii, incontrando la piccola hawaiana Lilo, che lo adotta. Con lei imparerà l'importanza dell'amore e della solidarietà. Intanto però l'animaletto deve vedersela con gli alieni che lo hanno creato e che vogliono riprenderselo...

**Una particolarità: gli sfondi non sono creati in digitale, bensì realizzati ad acquarello.**

Lilo & Stitch è uno dei film d'animazione, più riusciti degli ultimi anni al punto da meritare una nomination agli Oscar del 2003. Prodotto dalla Walt Disney Feature Animation, che lo ha realizzato utilizzando la tecnica di animazione tradizionale e solo in alcuni casi la computer grafica (per le astronavi spaziali), si basa sull'idea e la regia dei bravissimi Chris Sanders e Dean DeBlois, presenti nello staff de "La bella e la bestia" e "Il re leone".



Il punto di forza del film sono senza dubbio i personaggi, tutti caratterizzati molto bene, dai tratti tondeggianti e morbidi, a partire dalla piccola Lilo, che trasmette tenerezza e simpatia, ma soprattutto da Stitch, che ha ormai preso un posto di tutto rispetto nell'Olimpo dei personaggi Disney, grazie alla sua mimica e alla espressività sbalorditiva. Colpisce anche l'animazione e i movimenti fluidi e naturali, che ci regalano delle belle coreografie delle danza hawaiane. Gli sfondi coloratissimi e affascinanti dei paesaggi tropicali sono stati dipinti a mano e contribuiscono all'atmosfera tenera e ingenua del racconto.

Da segnalare la colonna sonora, che oltre agli "ever green" di Elvis Presley, si ricorda per le musiche originali e ben inserite nel contesto di Alan Silvestri.

Del film sono stati creati diversi seguiti in home video: Provaci ancora, Stitch!, Lilo & Stitch 2: che disastro Stitch! e il recente Leroy & Stitch.

DVD 001

## **Hammy scoiattolo scatenato:** (animaz) - Tim Johnson, 2006, 63'

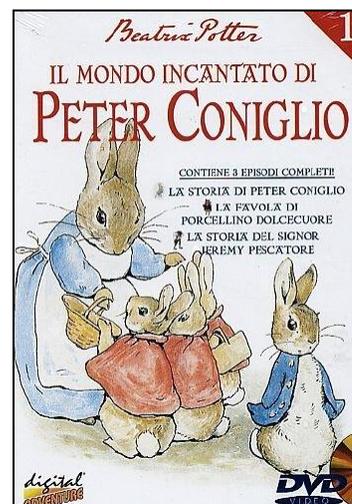
Una valanga di spassosissime avventure con Hammy di "La gang del bosco"

DVD 002

## **Il mondo incantato di Peter Coniglio** di Beatrix Potter, 2009, 80'

Ogni episodio si apre con scene dal vivo, nelle quali una Beatrix Potter in carne ed ossa, interpretata dall'attrice Niamh Cusack, rientra nella sua casa di campagna sotto la pioggia, dopo aver terminato un acquerello ed essersi affrettata col suo cane Kep oppure dopo aver fatto compere ed essere stata portata a casa in carrozza, si siede per prendere una tazza di tè col suo coniglietto domestico Peter, e infine compone una storia illustrata.

3 episodi: La storia di Peter Coniglio; La favola di Porcellino Dolcecuore; La storia del sig. Jeremy pescatore.



DVD 003

## **Asterix & Cleopatra**

di Goscinny, Uderzo, 2003, 70'

Con un'animazione classica e tradizionale alla Walt Disney prima maniera, racconta una sfida fra Cesare e Cleopatra in cui restano coinvolti i guerrieri gallici di Asterix: Cleopatra ha scommesso che riuscirà a fare costruire un palazzo in tre mesi dal suo architetto Numerabix, e ce la farà grazie ad Asterix.

DVD 004

## **Asterix il gallico** di Goscinny, Uderzo, 2003, 65'

Nel 50 a.C., un unico villaggio dell'Armorica resiste al dominio dell'Impero romano grazie alla pozione del druido Panoramix, che dona ai Galli del villaggio una forza sovrumana....

DVD 005

## Scimmie come noi

di Jean François Laguionie, 2000, 80'

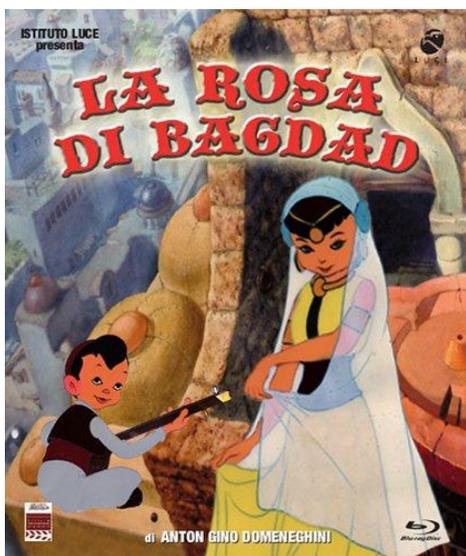
con le voci di Massimo Lopez e Tullio Solenghi

In principio il mondo era dominato da un unico gruppo di scimmie. Un giorno un terribile cataclisma colpì il loro territorio sommergendolo. Per sfuggire all'inondazione le scimmie si rifugiarono nella foresta. Alcune rimasero in cima agli alberi, altre rimasero aggrappate alle gigantesche radici. Trascorre molto, molto tempo. Il mondo è dominato da due gruppi di scimmie, i Woonko che vivono in cima agli alberi e pensano che il mondo sotto di loro sia infestato da orribili mostri. I Laanko invece vivono sulla terraferma, hanno sviluppato una grande civiltà e ritengono i Woonko animali selvaggi e repellenti. Un giorno Kom, appartenente ai Wankoo, cade da un albero e catturato dal re dei Laanko viene portato al castello dove sarà curato e gli sarà insegnato a leggere e a camminare su due zampe.

DVD 006

## La rosa di Bagdad

di Domeneghini, Anton Gino, 2004, 65'



Primo film italiano in Technicolor e primo lungometraggio d'animazione europeo (1949). In tutto ci vollero 7 anni per terminare la realizzazione.

La principessa Zeila, figlia del califfo di Bagdad, è in procinto di sposarsi, per scegliere i pretendenti vengono invitati i principi dei paesi vicini. Il perfido visir Jafar, che vede nel matrimonio con Zeila il mezzo per impadronirsi del regno, ben sapendo che la principessa non acconsentirebbe mai alle nozze, pianifica di infilarle al dito un anello stregato che la farà innamorare di lui. Amin, il giovane maestro di musica della principessa, scopre il piano e ruba l'a-

nello; Jafar però lo imprigionerà in un castello e il mago Burk con un incantesimo lo renderà scuro di pelle, e quindi irriconoscibile perfino a sua madre. Neanche i tre ministri consiglieri del sultano, i buffi Zirco, Tonko e Zizzibè, bonaccioni e altrettanto pasticcioni, riescono a proteggere la principessa e cadono essi stessi vittime di un maleficio che li rende innocui. Ma la bontà di Amin verrà premiata, infatti una sconosciuta mendicante, a cui aveva fatto la carità, gli regalerà la lampada di Aladino e con l'aiuto del [genio](#) il ragazzo riuscirà a sconfiggere il cattivissimo visir e liberare la principessa con cui convola a nozze..

DVD 007

## **Lucky Luke** di Goscinny, René; Morris, 2001, 82'-71'

E' il famoso cowboy dei fumetti di Morris e Goscinny. Lucky prende in giro i film western. Contiene due storie: La ballata dei Dalton; Daisy Town.

DVD 008

## **Shrek 2 : far far away** di Kelly Asbury, 2005, 90'

Ormai sposi felici, Shrek e Fiona si godono finalmente il viaggio di nozze. Ma al ritorno li aspettano novità preoccupanti: i genitori della novella sposa sono in trepidante attesa perché vorrebbero rivedere la loro figliuola e conoscere il principe che l'ha coraggiosamente conquistata...

DVD 009

## **Il libro della giungla** di Wolfgang Reitherman, 1967, 76'

2 dvd; Lingue: italiano, inglese; sottotitoli: italiano, inglese, inglese per non udenti, croato, sloveno; **(The Jungle Book) è un film del 1967 diretto da Wolfgang Reitherman. È ispirato alle storie del bambino selvatico Mowgli dell'omonimo libro di Rudyard Kipling. Fu l'ultimo film ad essere stato prodotto da Walt Disney, che morì durante la sua produzione.**



La pantera nera Bagheera racconta la storia di un cucciolo d'uomo da lei trovato abbandonato nella giungla e allevato da una famiglia di lupi. Mowgli, così viene chiamato, cresce con gli animali fino a quando arriva il giorno del pericolo. La feroce tigre Shere Khan, che per istinto odia gli esseri umani, è di nuovo nella zona; il bambino deve tornare con gli umani. Bagheera si assume il compito di accompagnare il riluttante Mowgli. Troverà un valido, anche se originale, aiuto nell'orso Baloo, ma i problemi non mancheranno.

Questo è uno dei film disneyani che maggiormente punta sulle caratterizzazioni, che divengono un elemento di forza considerevole. A Mowgli vengono date le caratteristiche del bambino volitivo e simpatico, ma ci si concentra in modo particolare sugli animali: Se Bagheera è il tutore responsabile, a Baloo viene affidato il ruolo di compagno di giochi, che proprio per la sua struttura fisica ingombrante diventa immediatamente simpatico. Ma anche i 'cattivi', a partire dal temibile serpente Kaa che vedrà nel Sir Biss di Robin Hood il suo degno successore, hanno un loro spessore psicologico che va al di là dello stereotipo. L'unica nota che può apparire stonata è data dal modo in cui vengono rappresentate le scimmie, che vogliono compiere il salto evolutivo scoprendo il segreto dell'accensione del fuoco. A loro viene attribuita una musicalità tanto attrattiva per Baloo, quanto marcatamente afroamericana.

I temi affrontati non sono poi di poco conto. Mowgli è in fondo un 'ragazzo selvaggio' che vede nella giungla il proprio habitat naturale in cui, come gli insegna l'amico orso, si può trovare 'lo stretto indispensabile' che permette di vivere.

A Bagheera e a Baloo (seppure con accenti diversi) spetta il compito, che è proprio degli adulti, di aiutarlo a separarsi da loro perché possa crescere. Trovano degli alleati inaspettati in animali che la Natura non ha favorito, né come aspetto né come ruolo nella catena alimentare: gli avvoltoi. Questo, insieme alla formazione militare degli elefanti, è uno dei tanti colpi di genio di un film immortale.

- **Mowgli:** un ragazzo orfano, comunemente chiamato "cucciolo d'uomo" dagli altri personaggi.
- **Baloo:** un orso labiato che conduce una vita spensierata e crede che le cose belle della vita debbano arrivare da sole.
- **Bagheera:** una seria pantera nera, è determinato a portare Mowgli al villaggio e disapprova l'approccio spensierato di Baloo alla vita.
- **Re Luigi:** un orangutan che vuole essere un uomo, e si offre di far restare Mowgli nella giungla (corrompendolo con le banane) se il ragazzo gli mostra il segreto del fuoco.
- **Shere Khan:** l'antagonista principale. Una tigre del Bengala, è intelligente e sofisticato, ma spietato, e odia tutti gli esseri umani per paura delle loro pistole e del fuoco, e vuole uccidere Mowgli.

- **Kaa:** l'antagonista secondario, un pitone delle rocce indiano anch'egli alla ricerca di Mowgli come preda, ma che fallisce comicamente ogni volta che tenta di mangiarlo.
- **Hathi:** un grande elefante indiano che comanda un gruppo di "elefanti-soldato" che marciano per la giungla. Afferma che un "elefante non dimentica niente", ma puntualmente si dimentica di dare l'alt alla sua truppa, scontrandosi con essa. Si fa chiamare Colonnello e ha una moglie di nome Guendalina e un figlio, Hathi junior (anche se nel film non viene mai chiamato così.)

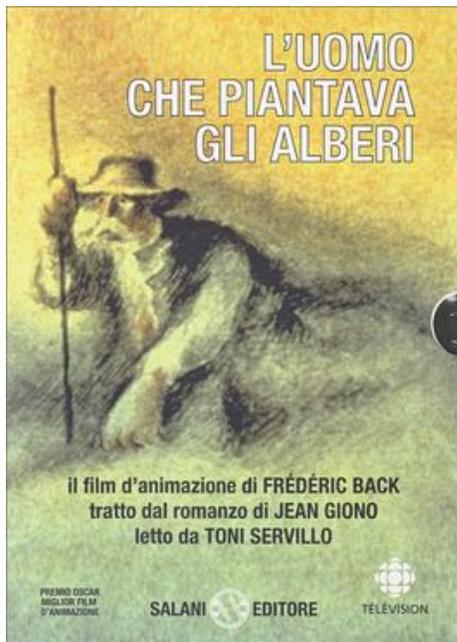
*Scarsamente fedele all'originale di Kipling, del quale rimangono i personaggi e l'intreccio, ma non la poesia, il film è tuttavia riuscito sia nella caratterizzazione psicologica delle principali figure di animali, sia nella loro animazione*

DVD 025

## **L'uomo che piantava gli alberi (libro + Dvd)** di Jean Giono,

Frédéric Back,; 2008, 42'

letto da Toni Servillo



Durante una delle sue passeggiate in Provenza, Jean Giono incontra una personalità indimenticabile: un pastore solitario e tranquillo, di poche parole, che prova piacere a vivere lentamente, con le pecore e il cane. Nonostante la sua semplicità e la totale solitudine nella quale vive, quest'uomo compie una grande azione, un'impresa che avrebbe cambiato la faccia della sua terra e la vita delle generazioni future. Parabola sul rapporto uomo-natura, storia esemplare che racconta come gli uomini potrebbero essere altrettanto efficaci di Dio in altri campi oltre la distruzione.

Lo scrisse in una notte, dal 24 al 25 febbraio 1953, lo scrittore francese – provenzale di origine italiana – Jean Giono. Il racconto gli era stato commissionato dal mensile americano *Reader's Digest*, che allora era al suo massimo fulgore, e secondo lo stile editoriale della rivista doveva essere “vero” (famosa la rubrica “Un personaggio che non dimenticherò mai”). Fu, perciò, rifiutato quando i redattori capirono che i riferimenti reali inseriti dallo scrittore erano vaghi, labili, improbabili: il racconto, insomma, era frutto

della fantasia, non una vera corrispondenza giornalistica, sia pure scritta in modo letterario, come pretendeva il popolare mensile. E alla fine fu pubblicato da *Vogue*. Ma così tanto a lungo il forte e poetico racconto è stato creduto vero, che lo stupendo film di animazione che ne ha tratto il disegnatore canadese Frédéric Back nel 1987, ha davvero creato un mito. E un personaggio.

Il protagonista, quell'Elzéard Bouffier che sembra tratteggiato a rapidi tratti di matita grossa, con strabiliante forza plastica, su qualche cartone di Chagall, Monet, o addirittura di Leonardo, come ha detto qualcuno, appare l'eroe eponimo d'una favola che è anche una parabola. Il mito dell'Uomo che dopo averla distrutta e desertificata, ricostruisce la Natura, a cominciare dagli alberi, adoperando le virtù misconosciute della pazienza, della laboriosità, della tenacia, seguendo un disegno forte e preciso.

L'albero, tanti alberi, migliaia e migliaia di alberi, dove prima c'era il deserto. E così per la caparbia e solitaria dedizione del pastore Bouffier, non solo il paesaggio, ma un po' tutto, perfino il clima, e l'equilibrio tra acque e foreste, viene cambiato nella squallida regione del sud della Francia dove l'incuria e l'avidità ottusa degli uomini aveva sparso il deserto, perfino dell'anima. A proposito, è impressionistica, con punte di stupendo grottesco secentesco, la descrizione di come il degrado della Natura esterna finisce per riflettersi su quella interna, cioè sul decadimento mentale e morale degli abitanti dei villaggi.

Un racconto morale e pedagogico per adulti (felici le stoccate agli amministratori locali ottusi e pieni di sé), più che per bambini (come invece hanno capito le maestre francesi che lo usano – e gliene siamo grati: questo è il minimo che questo messaggio pretende – come sussidio scolastico). E', invece, un piccolo Manifesto che lancia un messaggio non negativo ma positivo, perfino duro e forte, che ridà valore all'inventiva e all'iniziativa dell'uomo, del singolo, dell'individuo, dopo tante lamentazioni masochistiche sulla Natura abbandonata, le altrui colpe e l'inerzia degli sforzi umani. Dimostra, umilmente però, senza l'arroganza di certi pseudo-individualisti da Far West che usano polemicamente il loro individualismo come arma impropria per punire qualcuno, che neanche sugli alberi, sul clima, sulla Natura possiamo protestare, se prima non abbiamo compiuto fino in fondo il nostro dovere di cittadini singoli, cioè se non abbiamo dato ascolto alla nostra coscienza.

Mirabile nel mirabile, l'interpretazione che ne dà il disegnatore e regista Back, che sembra più Giono di Giono, e tiene sempre sospeso il filmato tra i due registri (che si alternano magistralmente di continuo, ma in modo imprevedibile) di lirismo e lampi improvvisi di dramma. Quel disegnare a schizzo forte e rapido, come sanguigna, figure umane, animali, rocce, profili di colline e vecchie case dirute, con un tratto evanescente, incerto e tremolante, che dà l'idea di quanto possano essere percosse e sbattute dal vento ululante dell'alta Provenza, è una bellezza nella bellezza, forse il pregio maggiore dell'opera, oltre al montaggio preciso, nervoso, implacabile. Proprio quello che serviva per movimentare un testo che altrimenti avrebbe potuto essere rappresentato cadendo nel banale e nel dolciastro, la cosa peggiore per la Natura.

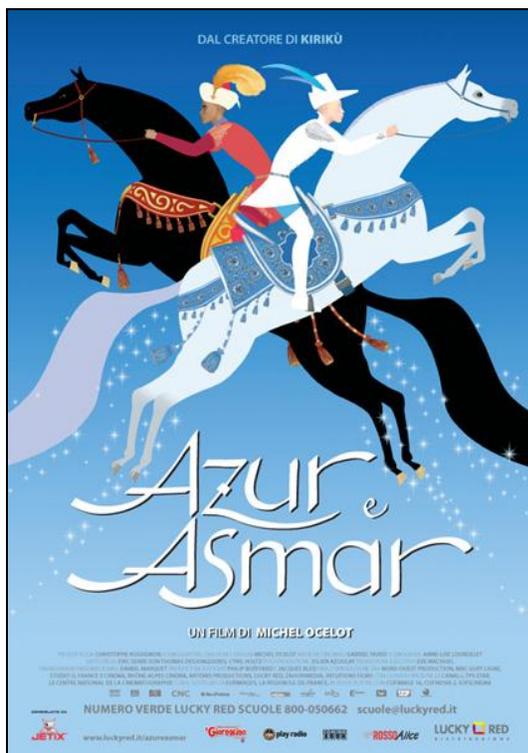
Questo sulla forma. In quanto al contenuto del messaggio, è tutto nella sua poetica semplicità.

C'è ben altro che un incitamento poetico ma anche pratico alla diffusione dei semi, insomma al tornare a piantare piante e alberi sui terreni spogli e desertici per colpa degli uomini, o comunque troppo antropizzati. Una vera missione. Che poi è davvero l'uovo di Colombo: se ognuno di noi piantasse anche solo un albero al mese, se non al giorno (che ci vuole? è facilissimo, basta seguire due o tre regole elementari che dipendono dalla specie che si vuole piantare e dalla stagione), la Terra sarebbe diversa. Molto più bella, naturale e, paradossalmente, più umana. Basterebbe dirlo e farlo già alle scuole elementari. Già, ma chi alleva le maestre?

Molti, leggendo *L'uomo che piantava gli alberi*, tendono a credere che si tratti di una storia realmente accaduta. Tecnicamente parlando, non è così, come ebbe modo di smentire lo stesso Giono. La storia, pubblicata nel 1953, è frutto dell'inventiva e della sensibilità di uno scrittore che ha trovato il modo di arrivare direttamente al cuore delle persone con un racconto allegorico di estrema efficacia e di estrema semplicità, che si basa su un linguaggio "normale" e diretto e su una costruzione sintattica piuttosto lineare.

DVD 027

**Azur e Asmar** di Michel Ocelot, 2007, 97'



In una Francia medievale che richiama il XV secolo, una donna araba, Jenane, si prende cura di un bambino nobile, biondo e dagli occhi azzurri, Azur, facendogli da nutrice tanto da insegnargli la sua lingua; e di suo figlio della stessa età, moro e dagli occhi scuri, Asmar. I due bambini crescono insieme come fratelli: giocano, litigano, si aiutano e si vogliono bene. Il severo padre di Azur, però, non approva l'affetto e la vicinanza di suo figlio verso la nutrice e il fratello di latte. Un giorno decide quindi di scacciare i due dal suo castello facendo credere ad Azur che sono stati sbranati dai lupi nel bosco, e affida suo figlio a un precettore privato.

Dopo molti anni Azur, diventato un giovane uomo, decide di andare nel Medio Oriente per cercare la Fata dei Jinn, la protagonista della fiaba che gli veniva rac-

contata dalla nutrice quando era bambino: la Fata è prigioniera in una gabbia di cristallo in attesa di un coraggioso cavaliere che riuscirà a superare grandi sfide e liberarla. Nel suo viaggio in mare, Azur subisce un naufragio e arriva su una spiaggia nera e sporca, in un paese dove lui è considerato maledetto per via dei suoi occhi azzurri. Azur decide allora di fingersi cieco. Mentre continua il suo viaggio Azur incontra un mendicante gobbo di nome Rospu, che gli chiede di portarlo sulle spalle: in cambio lo aiuterà nella sua impresa. Azur, dopo alcune disavventure dovute alla sua finta cecità, ritroverà e si ricongiungerà con la sua nutrice, ora diventata una ricca mercante, e Asmar, il quale però inizialmente non lo accoglie bene. Dopo gli iniziali dissapori con il fratello di latte, Azur ritrova in Asmar la collaborazione e l'amicizia di una volta. Anche Asmar ha l'obiettivo di trovare e liberare la Fata dei Jinn, e i due ragazzi rivelano alla nutrice del loro viaggio. Inizialmente la donna non è molto contenta, ma ben presto si ravvede e accetta che i suoi due figli partano insieme.

I ragazzi cominciano la loro avventura come antagonisti, ma a seguito delle difficoltà e delle grandi sfide si aiutano e sostengono l'uno l'altro; la loro amicizia si rivela profonda più che mai. Insieme riescono infine a liberare la Fata dei Jinn. Il dilemma sta quindi nel decidere chi dei due sia il più meritevole, quello a cui spetta come ricompensa la mano della Fata: nessuno dei personaggi chiamati a giudizio riesce a stabilirlo. Finché sopraggiunge la Fata degli Elfi, cugina della Fata dei Jinn, e la storia troverà il suo degno e lieto fine.

**Azur e Asmar raffigurano i due lati contrapposti di una convivenza, l'incontro di due civiltà che si accettano e convivono nel reciproco rispetto. I due amici giungeranno alla meta sciogliendo le domande di senso sul loro destino, solo dopo un faticoso cammino pieno di difficoltà. Superando timori e tabù legati alle culture differenti, riusciranno a tradurre in realtà l'accoglienza della diversità e l'integrazione tra i popoli.**

DVD - docufilm fuori catalogo

## **La volpe e la bambina** (Le Renard et l'enfant) - Luc Jacquet, 2007 – 92'

**Una favola tradizionale e godibile, sulla natura e la sua contemplazione**



Una bambina, passeggiando nel bosco, s'imbatte in una volpe. Il suo desiderio di poterla accarezzare e la voglia di poterle diventare amica diventeranno il suo unico motivo di vita: la bambina, che abita in una casa poco distante dal bosco, si reca ogni giorno nel luogo dove l'ha trovata la prima volta per poterla avvicinare, la

volpe accetta soltanto di essere guardata, ma non toccata. Un giorno, due lupi stringono la volpe su un tronco, con l'intento di assalirla e mangiarla. La bambina riesce a far fuggire i predatori e a salvare la sua amica, che in cambio le permette di accarezzarla e di conoscere i suoi cuccioli. Da quel giorno inizia un nuovo tipo di rapporto tra la la volpe, battezzata Titù, e la bambina, la quale cerca col tempo di addomesticare l'animale, contro il suo volere, tanto da rischiare di farla morire.

*Ma l'interesse de La volpe e la bambina, al di là dell'amore per la natura che trasmette, è per il modo in cui la presenta. Dando giustamente per scontato il valore del messaggio, il film suggerisce la contemplazione, lenta e posata, dei ritmi della foresta e della vita degli animali. Jacquet prende il suo tempo per filmare i paesaggi che ama, lascia sprofondare gli occhi nei boschi e abituarli all'oscurità delle grotte. Il raccoglimento solitario della bimba nella natura, alla scoperta di una vi-*

*ta sconosciuta anche se vicina, ha un qualcosa di sorprendentemente inattuale. Nella frenesia e frammentarietà del mondo dell'immagine contemporaneo, la concentrazione che richiede La volpe e la bambina, soprattutto per i più piccoli, non può che far piacere.*

### **Spunti di riflessione**

- Quattro sono i punti di forza, presenti già ne La marcia dei pinguini: ruolo centrale della Natura come elemento drammaturgico; rapporto uomo-animale ribaltato rispetto agli stereotipi dell'animazione; struttura della fiaba a funzione ecologista; nascosta la forza visionaria degli effetti speciali. Tutto ciò è molto diverso dalla tradizione del cinema naturalistico, sia documentario che di finzione, quindi può risultare utile per l'educazione ambientale.
- Nelle inquadrature si lavora molto sui rapporti di scala: "Ho cercato di mantenere lo stupore dell'infanzia di fronte alla Natura d'una volta, popolata da orsi, linci e lupi", dice il regista. La Natura vista dagli occhi di una bambina o di una volpe non è la stessa. I paesaggi cambiano dimensione, tutto diventa più impressionante e fantastico.
- All'inizio il comportamento della bambina è modellato su quello degli adulti: dal possesso all'astuzia, dalla caccia alla cattura. Poi il rapporto tra i protagonisti cambia quando sarà la volpe a invitare la bambina nel suo territorio. L'esplorazione si fa, allora, scoperta di meraviglie e contatto con le bellezze naturali. A far paura alla bambina sarà sempre la sua immaginazione, più che la presa di coscienza dei comportamenti reali della piccola amica

**... e per chi ancora ama le vecchie videocassette...**

VHS 100 / 021

## **Heidi: la storia senza tempo di una bambina coraggiosa**

- 2 VHS - Michael Ray Rhodes, USA - 1993 - h 3.13



*Heidi è una miniserie televisiva del 1993 divisa in due puntate, diretta da Michael Ray Rhodes, della durata complessiva di circa 193 minuti, basata sull'omonimo romanzo scritto da Johanna Spyri, pubblicato nel 1880 e ambientato fra la Svizzera e la Germania intorno alla fine dell'Ottocento. Noley Thorton interpreta la piccola bambina svizzera.*

Ancora in fasce, Heidi perde i genitori e viene affidata allo scontroso nonno, che si è ritirato sui monti. Subito Heidi fa amicizia con Peter, il giovane guardiano delle capre e con

sua nonna cieca. L'orfanella comincia ad ambientarsi nella casa del nonno e a entusiasmarsi per la vita sui monti. Ma il duro carattere del vecchio va peggiorando e perciò la cugina Dete torna a riprendersi la bimba per condurla a Francoforte, presso la famiglia Sesemann. Qui dovrà fare compagnia a Klara, una ragazzina costretta sulla sedia a rotelle. L'arrivo di Heidi nella casa dei Sesemann è accolto con entusiasmo da Klara e con disappunto dalla governante, la signorina Rottemeier.

VHS 100 / 023

## **Space Jam** - Joe Pytka - 1996 - 88'

*Film a tecnica mista, fonde cioè in un'unica immagine il film classico con attori in carne ed ossa con personaggi dell'animazione. I personaggi della Warner Bros, i Looney Tunes, si trovano così a dividere lo schermo con grandi campioni della National Basketball Association, primo tra tutti Michael "Air" Jordan, ed attori celebri, come Bill Murray.*

Nell'immaginario mondo dei cartoni animati, in un pianeta alieno e posto a distanza abissale dalla Terra, Swackhammer, il proprietario di un Luna Park in declino, è costretto a cercare nuove attrazioni per richiamare il pubblico. Apprende che sulla Terra esistono i Looney Tunes, sicura fonte di spettacolo e godimento per grandi e piccini. Decide allora di inviare un gruppo di alieni per costringere i Looney a lavorare nel suo parco divertimenti. Quando Bugs Bunny e soci si accorgono

delle reali intenzioni del gruppo alieno, per salvarsi e convinti di poter sfruttare a loro vantaggio la bassa statura dei loro avversari, li sfidano ad una partita di pallacanestro. Gli alieni vengono però a conoscenza che lì, in America, giocano i migliori professionisti di tutto il mondo. Si impadroniscono così del talento dei migliori giocatori della NBA e si presentano per la sfida trasformati nelle dimensioni e muscolosissimi. L'unica speranza di vittoria per Bugs Bunny e gli altri personaggi Looney Tunes è quella di "arruolare" tra loro il più grande giocatore di ogni tempo. Michael Jordan (in carne ed ossa) si è però ritirato dalle gare di basket, ma quando viene punto sull'orgoglio accetta di giocare con i personaggi animati.

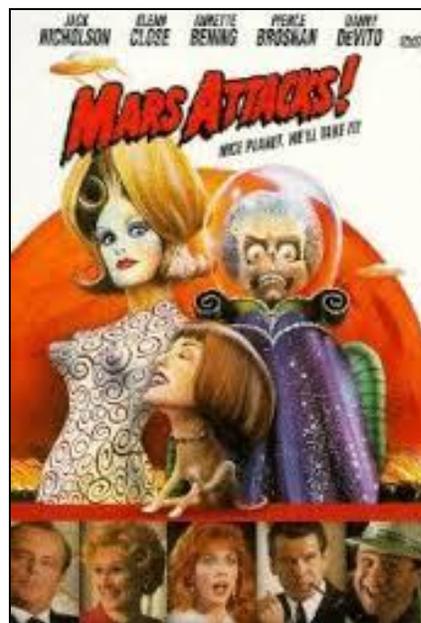
VHS 100 / 024

## **Mars Attacks!** - 1996 – 105'

**Un film satirico di Tim Burton. Con Jack Nicholson, Glenn Close, Annette Bening, Pierce Brosnan, Danny DeVito. La pellicola è una commedia nera, una parodia con toni macabri della fantascienza degli anni cinquanta.**

A bordo di migliaia di dischi volanti i marziani arrivano sulla Terra. Il presidente degli USA è indeciso sul da farsi. Gli esperti si dividono in ottimisti e pessimisti. Il primo contatto con l'equipaggio di una nave spaziale dimostra che hanno ragione i secondi. Una vecchia nonna scopre per caso l'arma acustica che annienta gli invasori: melodie country & western ad alto volume (Indian Love Call, cantata da Slim Whitman).

La sceneggiatura di Jonathan Gems è ispirata alla serie omonima di figurine della Topps Chewing Gum Company, uscite nel 1962. Prodotto dalla Warner, l'opus n. 7 dell'immaginoso Burton è sotto il segno di un'intelligenza impertinente, burlesca, caustica e politicamente scorretta che sbeffeggia e dileggia tutto e tutti.



Costruito a capitoletti brevi per tener dietro al folto stuolo di personaggi (10 star almeno in un cast di 69 attori), infila una lunga catena di gag, invenzioni iperboliche, trovate oniriche, mostruosità bizzarre, quadretti umoristici che durano come la fiamma di uno zolfanello in una struttura narrativa (volutamente?) lasca, frammentaria e ridondante. Menzione speciale per Lisa Marie, compagna del regista, che fa la cotonata seduttrice aliena, incrocio tra una Barbie e una modella di Playboy.

VHS 100 / 022

**The wizard of Oz - Il mago di Oz** - film del 1939 diretto da Victor Fleming - 97'

**Il film è ispirato a Il meraviglioso mago di Oz, il primo dei quattordici libri di Oz dello scrittore statunitense L. Frank Baum. Regista della trasposizione cinematografica è Victor Fleming, noto anche per Via col vento, uscito nello stesso anno, mentre la protagonista (Dorothy Gale) è Judy Garland, una delle attrici di maggior successo dell'epoca.**

Il film ha ricevuto molti riconoscimenti ed è considerato un classico della storia del cinema. In una fattoria del Kansas dove vive con gli zii, la piccola Dorothy è in pena per il suo cagnetto Toto. Durante un uragano un tornado la trasporta "al di là dell'arcobaleno", nel fantastico paese di Oz, da lei sognato, dove incontra uno spaventapasseri che non ha cervello, un uomo di latta che non ha cuore, un leone che non ha coraggio e un mago che non è quello che sembra. Una buona strega la protegge da una strega perfida. Tutti assomigliano alle persone che conosce...

Il successo fu trionfale e duraturo negli USA, ma non in Italia dove fu distribuito nel 1949 e i libri di Baum poco venduti. All'attivo di questo megafilm per famiglie: l'efficacia degli effetti speciali; l'immaginosa vivacità dei personaggi fantastici (compresa la strega cattiva della Hamilton); una canzone destinata a durare e la felice scelta della 16enne Garland che si meritò un premio speciale agli Oscar.



**La nota canzone *Over the Rainbow* (musica di Harold Arlen, parole di E.Y. Harburg e interpretata dalla protagonista Judy Garland) è stata successivamente reinterpretata da molti artisti e usata in diversi ambiti.**

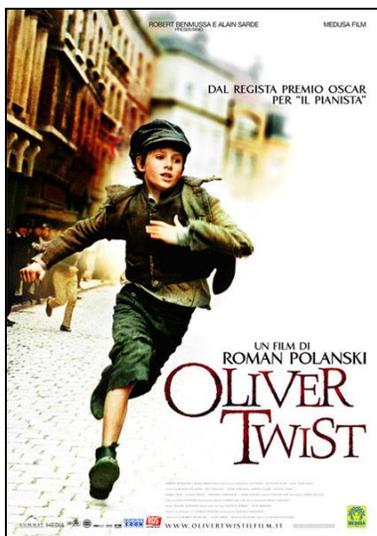
VHS fuori catalogo

## Oliver Twist

film del 2005, diretto da Roman Polanski, tratto dall'omonimo romanzo di Charles Dickens.

Oliver Twist, orfano di padre e di madre, vive miseramente, insieme ad altri ragazzini nella sua stessa situazione, in un orfanotrofio dove viene trattato molto male. Il ragazzo viene poi affidato ad un impresario di pompe funebri dal quale scapperà raggiungendo Londra, dove fa amicizia con un giovane della sua età, chiamato Dodger "il Malandrino", che lo conduce in una soffitta dove un gruppo di ragazzi sopravvive compiendo furti. Il loro capo e maestro è il vecchio Fagin.

Un giorno, uscito con due ragazzi per imparare il mestiere, Oliver viene accusato di un furto commesso invece dai suoi compagni. Dopo essere stato assolto perché riconosciuto innocente da Brownlow, anziano membro dell'alta società, viene preso da quest'ultimo sotto la sua protezione. Fagin, che ha paura delle possibili rivelazioni che Oliver può fare, lo fa rapire riportandolo nella soffitta...



Polanski legge la vicenda narrata dal grande autore inglese immergendola in una miseria materiale e morale quasi palpabile. Osservate l'illuminazione del film: è dominata da un buio sporco, per nulla gotico ma carico invece delle scorie prodotte dall'abbruttimento dell'essere umano al contempo carnefice e vittima nel tragico incedere dell'industrializzazione forzata. La luce di una bella giornata di sole è un fatto quasi incidentale, secondario, non "normale". Così al centro della storia sono sì le vicende dell'innocente orfanello costretto a far parte di una banda di ladri organizzati. Ma chi gli ruba il proscenio è Fagin nell'interpretazione magistrale che ne dà un irriconoscibile Ben Kingsley. È lui, padre e padrone della banda di ladruncoli, che detta i ritmi della vicenda con il suo

corpo laido che percorre le stanze e le vie del degrado umano ricordando a tratti le caricature infami con cui i nazisti dileggiavano gli ebrei. In questo coacervo di bassezze, in questo "diavolo" Polanski va a cercare una scintilla d'umanità dandogliene testimonianza nella bella scena finale che evita il lieto fine consolatorio. Conservando però intatto lo spirito di un autore come Dickens che, figlio di un carcerato e abituato al lavoro duro fin dall'infanzia, ha ancora molto da dire a questo mondo che preferisce pensare che i bambini siano tutti come quelli della pubblicità. Pur sapendo benissimo che non è così.

VHS 100 / 025

## **Taron e la pentola magica** - The Black Cauldron -

film d'animazione del 1985, prodotto dalla Walt Disney Productions – 80'

Assetato di potere, il perfido re Cornelius rapisce la maialina Evy, affidata al giovane Taron, perché gli riveli dove è nascosta la pentola magica, che rende il suo possessore capace di avere un esercito di guerrieri immortali. Con l'aiuto del cantastorie Sospirello, del furetto Gurghy, Taron combatte il re, libera Evy e la principessa Alin e salva il mondo dalle grinfie del cattivo.

*È l'unico cartoon Disney classificato PG (Parental Guidance), ossia vietato ai bambini non accompagnati.*

*La chicca interessante però consiste nel fatto che in questo progetto, come Art director lavorò nientemeno che il regista Tim Burton...*

VHS 100 / 026

## **Toy story: il mondo dei giocattoli**

John Lasseter – animazione – 1995 – 81'

### **Un film che ha rivoluzionato il modo di fare animazione**

Nell'universo confinato che è la stanza di Andy i suoi giocattoli si autogestiscono facendo riferimento a Woody il cowboy, da sempre il preferito del bambino. Quando però una festa di compleanno porta in casa lo space ranger Buzz Lightyear, giocattolo nuovo e moderno, gli equilibri e le preferenze cominciano a cambiare. Buzz ha un carattere diverso da Woody, pensa di essere un vero space ranger e piace a tutti. Questo proprio a pochi giorni dal temutissimo grande trasloco in cui tutti i giocattoli temono di essere persi...

Era il 1995 e il cinema tout court non è più stato lo stesso. Con uno sforzo tecnologico che aveva dell'incredibile (e con aiuti da tutto il mondo del cinema a partire da George Lucas e la sua Industrial Light And Magic) John Lasseter e i soci della Pixar creano il primo lungometraggio animato in computer grafica, un'opera destinata grazie alla sua fattura e al suo successo commerciale, a cambiare non solo il modo in cui si fa animazione ma anche le storie che si raccontano.



Puntando la macchina da presa virtuale su un microverso (cosa che faranno spesso anche in seguito) la Pixar comincia il processo di lento distacco

dall'animazione tradizionale. Ci sono ancora le canzoni (che con gli anni spariranno) e la storia ha ancora un fondo didascalico ma la serietà con cui si fa commedia è completamente diversa, il target non è più solo infantile e il respiro è degno del cinema classico.

Con un piede ben piantato nella tradizione americana ma l'altro che si muove tra le diverse esperienze mondiali in materia (con un particolare occhio all'animismo giapponese di Miyazaki) la Pixar usa i cartoni per raccontare storie ma anche per parlare d'altro. La dialettica tra Buzz e Woody è la dialettica tra vecchio e nuovo, tra analogico e digitale, e come accadrà anche nei film a venire il nuovo, cioè la tecnologia, non è mai portatrice di sventura ma sempre di arricchimento. Lasseter fa cinema moderno ma non intende rinunciare all'eredità del passato, sa molto bene che uno space ranger è l'evoluzione del cowboy, che fa le stesse cose ma che le può fare meglio e così punta a fare la Pixar.

VHS 100 / 027

## **Alla ricerca di Nemo** Andrew Stanton – animazione – 97'

**(*Finding Nemo*) è un film d'animazione della Pixar del 2003, vincitore del premio Oscar 2004 come miglior film d'animazione.**

Il lungometraggio racconta la storia e l'evolversi della relazione padre-figlio tra **Marlin**, un pesce pagliaccio della barriera corallina australiana e **Nemo**, il suo unico figlio. La nascita di **Nemo** è assurdamente associata ad un momento estremamente doloroso nella vita del suo genitore, poiché il pesciolino è l'unico sopravvissuto all'attacco di un barracuda, evento che è costato la vita ai suoi fratelli nonché a sua madre. **Marlin**, trasformato dalla tragedia, riversa tutto il suo amore e purtroppo anche tutte le sue angosce ed i suoi timori sul suo cucciolo (che oltretutto è nato con una pinna leggermente menomata e questo non fa che acutizzare le ansie e le preoccupazioni del genitore), non rendendosi conto di



soffocarlo e limitarlo nel suo sviluppo. Durante una gita scolastica, la situazione raggiunge il culmine e **Nemo**, per sfidare il padre, si allontana dalla barriera entrando nel Grande Blu, avvicinandosi ad una barca in superficie; e proprio in questo momento, sotto gli occhi del suo genitore, il pesciolino viene catturato da un sub e portato via in una busta di plastica, destinato all'acquario di un dentista di Sidney. **Marlin**, sconvolto dal dolore e dal terrore di perdere l'unica sua ragione di vita, si lancia all'inseguimento della barca, nel disperato quanto inutile tentativo di raggiungerla. Da questo momento in poi inizia un viaggio che porterà il nostro eroe non solo a ritrovare **Nemo**, ma a confrontarsi con le proprie paure ed angosce; riscoprirà il significato dell'amicizia, dell'altruismo, della generosità e ricomincerà finalmente a vivere, serenamente.

I punti di forza di questo ottimo lungometraggio sono tantissimi! Cominciamo quindi dai personaggi principali...

**Marlin**: è un pesce pagliaccio della barriera corallina australiana, tragica vittima della frase che tutti gli rivolgono appena lo conoscono: "*Ehi, sei un pesce pagliaccio!!! Dai, raccontaci una barzelletta!!!*". Inutile a questo punto descrivere l'esito dei patetici tentativi del nostro striato amico, che raccoglierà solo sguardi imbarazzati e colmi di pietà. Al termine di quell'avventura che sarà la ricerca di **Nemo**, **Marlin** imparerà nuovamente a vivere e lasciar vivere e anche a raccontare le barzellette...

**Nemo**: è un pescetto dal carattere dinamico e volitivo; solare e curiosissimo è l'unico a non mettersi problemi per la sua piccola menomazione (nonostante il padre gliela faccia ossessivamente quanto involontariamente notare). La tragica esperienza del rapimento e la separazione dal padre lo trasformeranno in un pescetto più maturo e conscio delle proprie capacità; e sarà proprio lui ad insegnare al padre l'importanza dell'altruismo e dell'amicizia.

**Dory**: è un pesce chirurgo con un serio quanto esilarante problema: non ha memoria a breve termine! **Stanton** ha trattato questo personaggio in modo molto intelligente, presentando situazioni paradossali e divertentissime per stemperare i toni di questa patologia che in realtà è assolutamente tragica: noi siamo le nostre memorie e le nostre esperienze; se non possiamo ricordarle si va incontro alla disintegrazione della personalità, perennemente sospesa in un limbo. C'è solo una scena in cui lo spettatore avverte la drammaticità della condizione di questo personaggio ed è quella in cui **Dory**, abbandonata da **Marlin**, si ritrova a nuotare in circolo intorno alla catena di una boa, mormorando frasi senza senso e senza sapere perché si trova lì o che cosa deve fare. Il resto del lungometraggio vede il lato "buono" di questo personaggio: **Dory** è sempre ben disposta verso il prossimo (è lei infatti la prima ad aiutare un disperatissimo **Marlin** nella ricerca della barca che ha rapito **Nemo**, dando vita ad una sequenza assoluta-

mente divertentissima!!!) e dotata di un'ingenuità e di una fiducia nel prossimo pressoché disarmanti. Molto spesso è lei a complicare involontariamente una situazione, dalla quale poi l'unica soluzione è la fuga precipitosa, ma è anche la "chiave di volta" che permetterà a **Marlin** di ritrovare suo figlio. Ah, sa anche parlare il "balenese"...

**Bruce**: è uno squalo bianco, con problemi di coscienza. Insieme ad altri due compagni, un Mako ed un Martello, ha fondato un circolo per il recupero degli squali, il cui motto è "*i pesci sono amici, non cibo!!!*". Ovviamente, **Marlin** e **Dory** finiranno per essere "ospiti" di una riunione di questo improbabile club e rischieranno più che seriamente la vita.

**Gill**: è un pesce farfalla, prigioniero insieme ad altri sfortunati compagni, dell'acquario in cui finisce anche **Nemo**. Dotato di coraggio e spirito di sacrificio, darà un contributo fondamentale alla maturazione emotiva del pagliaccetto, chiedendogli di partecipare al suo ennesimo quanto arzigogolato piano di fuga. Non si può non menzionare i restanti "ospiti" dell'acquario: pesci di specie diverse, ma tutti con psicosi ossessive!!! C'è un pesce angelo che parla e litiga con la sua immagine riflessa dal vetro, credendola sua sorella; c'è un pesce palla che perde il controllo gonfiandosi improvvisamente e "spaltonando" così in superficie; altri ospiti sono un pesce ossessionato dai germi ed uno fissato con le bolle d'aria che fuoriescono dal classico forziere del tesoro presente pressoché in ogni acquario.

**Nigel**: è un pellicano che aiuterà **Marlin** e **Dory** a ritrovare **Nemo**; visita frequentemente i pesci dell'acquario dello studio dentistico (schiantandosi il più delle volte contro il vetro della finestra chiusa...) e sarà proprio lì che conoscerà il pagliaccetto, portandogli notizie delle imprese del padre (passate di bocca in bocca fra gli abitanti dell'oceano e quindi ormai trasformate in mito e leggenda). Questo sarà un momento fondamentale per **Nemo**, che riacquisterà fiducia e speranza nel proprio genitore.

**Crush**: è la testuggine che **Marlin** e **Dory** incontrano durante la loro ricerca; con le sue tranquille e sagge osservazioni darà un aiuto fondamentale per la rinascita emotiva del nostro pesce pagliaccio.

**Guardate tutti, ma proprio tutti, i titoli di coda. Ne vale la pena**

**Lungometraggio sull'importanza del dialogo, della comunicazione e della cooperazione. Ma il messaggio più importante è ancora una volta questo: il più grande segno di amore è lasciare chi si ama libero di vivere pienamente la propria esistenza.**

VHS 100 / 028

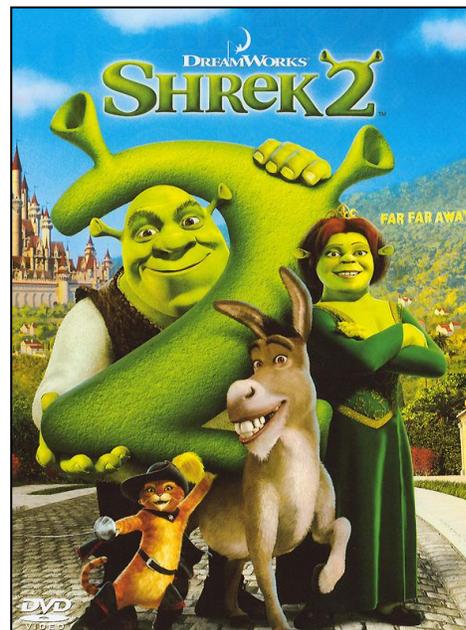
## Shrek

Il nome Shrek deriva dal termine in lingua tedesca "schreck" e dal termine in yiddish "קערש" (*shreck*), che significano "paura", "terrore".

Un orco che rutta e legge le favole seduto sul cesso. Un asino petulante e splendido cantante. Una principessa che va ghiotta di topi arrostiti e ogni tanto gioca come Lara Croft. Una "draghesa" che diventa buona dopo essersi innamorata dell'asinello. Il principe "ufficiale" che ha il petto peloso come una foresta.

Bastano questi pochi elementi per "inquadrare" *Shrek* come il disegno animato più politicamente scorretto della storia del cinema.

Shrek "distrugge" tutti i miti dell'infanzia disneyani, da *Pinocchio - La bella addormentata nel bosco - Biancaneve e i sette nani* fino a *La bella e la bestia*.



VHS 100 / 029

## Il libro della giungla

*La prima e unica edizione VHS del film uscì in Italia nel novembre 1993, e fu ristampata nell'aprile 2000*

VHS 100 / 030

## La carica dei 101

(*One Hundred and One Dalmatians*) è un film d'animazione Disney, tratto dal romanzo di Dodie Smith *I cento e una dalmata*. È considerato il 17° classico Disney

La vita di due giovani maschi, un uomo e il suo cane, procede monotona nella Londra dei primi anni quaranta (lo si capisce dalle macchine, dai modelli di telefono e dall'assenza di elettrodomestici) sino a quando uno dei due scapoli decide che è ora di cambiare. La decisione è presa da Pongo, un dalmata compagno di vita dell'umano e inesperto compositore di musica Rudy Radcliff. I due, per non

stare tra i bombardamenti della guerra finita da poco, vivono in periferia, in un appartamento da scapolo a due passi da Regent's Park. Quando Pongo appostato alla finestra di casa nota una coppia di femmine adatta a loro dirigersi al parco coinvolge l'ignaro Rudy in un rocambolesco incontro; tanto buffo quanto risolutore. Tra le rispettive coppie nasce l'amore. Rudy sposa la bionda Anita e Pongo "sposa" la maculata Peggy, dopo le ricostruzioni delle case danneggiate dalla guerra già dimenticata. Nella nuova casa elegante in cui i quattro sono andati a vivere, coadiuvati dalla simpatica governante Nilla, Peggy è in dolce attesa e forse anche Anita...

Prima della nascita dei cuccioli dalmata, tutto sembra procedere bene, quando appare sulla scena una vecchia compagna di scuola di Anita: l'eccentrica e bene-stante proprietaria di un'azienda di moda Crudelia De Mon, che, venuta a sapere della notizia, si presenta in casa di Rudy e Anita, ma i due benevoli padroni le rivelano che i cuccioli non sono ancora nati e di ripassare tra qualche settimana. Il grande giorno è arrivato e Peggy dà alla luce ben 15 cuccioli. A rompere la bellissima atmosfera è ancora una volta la presenza di Crudelia che, sbandierando la sua elevata situazione economica, decide di acquistare tutti i cuccioli, anche se il suo intento reale è quello di utilizzare la loro pelle per realizzare pellicce maculate, l'enorme passione della sua vita. Per fortuna Rudy si oppone categoricamente alla vendita e Crudelia, infuriata, decide di chiudere ogni rapporto con Anita. La perfida donna assolda allora due manigoldi per rapire e uccidere i cuccioli. Nonostante *Gaspare* e *Orazio* siano due veri imbecilli, riescono nell'intento di sottrarre i piccoli cani alla governante quando questa rimane sola ad accudirli. Scotland Yard indaga sullo strano rapimento, ma a questo punto i genitori Pongo e Peggy, capendo che gli umani non sono in grado di rintracciare i loro cuccioli, lanciano un disperato grido di aiuto ai loro simili.

In men che non si dica il "telegrafo canino" è innescato. Il passaparola che i cani di tutta la città raccolgono e amplificano, rimbalza sino ai limiti della stessa Londra. Anche gli animali della provincia e della campagna circostante recepiscono la richiesta di aiuto. Tra di loro ci sono il Capitano, un cavallo dal pelo fulvo; il sergente Tibs, un gatto strambo; e il Colonnello, un cane che raccoglie il messaggio sparso da Peggy e Pongo, e che subito dopo s'accorge che nella vecchia casa De Mon, vista in lontananza, c'è del fumo che esce dal camino. Così, insospettito, si dirige sul posto insieme al sergente Tibs, e scopre che proprio lì Gaspare e Orazio tengono prigionieri ben 99 cuccioli dalmata. Tra di loro ci sono anche i 15 cuccioli scomparsi, mentre gli altri sono stati regolarmente acquistati al negozio di animali da Crudelia. Appena la notizia della scoperta del luogo dove sono tenuti pri-

gionieri i loro piccoli raggiunge, sempre grazie al telegrafo canino, Pongo e Peggy, questi si precipitano immediatamente in loro soccorso. I due riescono coraggiosamente a far scappare dalla casa i loro cuccioli, anche con l'aiuto del grande Danese e del sergente Tibs, ma a causa della neve per terra, durante il tragitto i cuccioli lasciano delle tracce. Crudelia, aiutata da Gaspere e Orazio, segue le impronte dei cuccioli, ma questi essendo più furbi di quanto pensassero si nascondono sotto un ponte in cui scorre un fiume ormai ghiacciato per non lasciare più tracce. Durante una bufera, Pongo e Peggy si rendono conto che i cuccioli sono esausti e quindi si rifugiano in una fattoria lì vicino.

Costretti però a passare ancora sulla neve, Crudelia li localizza di nuovo, ma i cuccioli riescono comunque ad arrivare sani e salvi in una città vicina dove, su idea di Pongo, si buttano tutti in mezzo alla fuliggine per sembrare dei terranova e passare inosservati. Pochi alla volta, i cuccioli salgono su un autobus a due piani diretto a Londra, ma accidentalmente Crudelia li scopre e l'insegue, finendo però per scontrarsi con il furgoncino dei suoi due aiutanti Gaspere ed Orazio, poi tutti e tre cadono in un burrone e vengono raggiunti dalla polizia.

Una volta a casa, Rudy e Anita riabbracciano i loro cani e decidono di comprare una casa più grande in campagna dove poter tenere il loro figlio e tutti e 99 i cuccioli, con Nilla, mentre Rudy diventa ricco con disco d'oro con una canzone composta da lui su Crudelia, per farla riflettere su ciò che ha fatto.

**Il film visto oggi non risente del trascorrere dei decenni. Tranne in un particolare: sarà bene che gli adulti spieghino ai più giovani che cosa sia l'alfabeto Morse perché possano godere appieno la scena in cui i cani si trasmettono i messaggi abbaiando.**

