

# Megamind

dai 10 anni



Regia  
Tom McGrath  
Origine  
Usa 2010  
Distribuzione  
Universal  
Durata  
95'

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

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

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



*Megamind* tende a spiazzare le attese anzitutto scegliendo per protagonista l'eroe negativo, al quale affida il ruolo di *lo narrante*, rafforzando il suo punto di vista e elaborando le sue ragioni. In più il film fa slittare la storia su una costruzione dei caratteri che elabora gli elementi costitutivi per contrapposizioni. Così *Megamind* è cattivo ma

intelligente e soprattutto sensibile, persegue il male ma cerca l'amore, ha un ego smisurato ma nutre un profondo affetto per Minion (il robot con la testa di pesce che gli fa da amico/tutore). Alla stessa maniera Metroman è buono ma piuttosto ingenuo ed essenzialmente insensibile, lotta per il Bene ma è sentimentalmente svincolato, sembra vivere d'altruismo ma in realtà nutre solo la sua vanità e finisce per negarsi egoisticamente al mondo. Il

risultato è che la loro contrapposizione non si gioca su un malinteso equilibrio morale, ma su un sottinteso gioco di relazio-

ne tra l'eroe, la propria indole e il ruolo imposto dalla comunità. Come da tradizione DC Comics, infatti, in *Megamind* siamo in presenza di un processo di simbiosi assoluta e positiva tra l'eroe Metroman e la comunità di Metrocity che protegge e da cui prende addirittura il nome. Solo che qui gli autori attivano uno sdoppiamento nel processo



simbiotico: a fronte del rapporto d'identità e complicità tra la comunità e il suo eroe, mettono infatti in campo un rapporto di estraneità ed esclusione tra la popolazione e l'antieroe Megamind.

A partire dal personaggio di Roxanne il film elabora un altro elemento fondamentale nell'iconografia super-eroistica: il tema dell'identità nascosta. Proprio perché destinati a vivere in se stessi il rapporto col loro ruolo, infatti, sia Metroman che Megamind non hanno certo bisogno di maschere, anzi giocano proprio con la sovraesposizione pubblica del loro volto e della loro identità. Il tema del mascheramento subentra laddove entrano in gioco i sentimenti: Metroman finisce con l'eclissarsi del tutto fingendosi morto per sfuggire alla morsa affettiva assoluta della comunità (cristallizzata nell'infatuazione di Roxanne); Hal veste la maschera di Tighen nella convinzione di riuscire a conquista-

re i favori della sua amata giornalista; Megamind deve spacciarsi per Bernard per farsi accettare dalla ragazza, nascondendosi dietro un sembiante, proprio come faceva quel Cyrano al cui celebre amore nascosto rimanda, del resto, il nome dell'amata Roxanne. Insomma, c'è un'evidente tensione verso la personalizzazione per tentare di entrare in una relazione affettiva con quel simbolo della comunità tutta di Metrocity che la telegiornalista ovviamente rappresenta.

Il che ci riporta al nucleo originario del film, che evidentemente è non tanto lo scontro tra un Bene e un Male assoluti, quanto la relazione tra l'individuo (con i suoi poteri, ovvero le sue potenzialità) e la comunità, in relazione alla quale la soggettività dell'individuo si definisce e si esprime. *Massimo Causo*

### Spunti di riflessione

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