



SINOPSI

I Cortez sono una famiglia che nasconde tanti segreti.

Per anni Ingrid Cortez ha raccontato ai suoi bambini la favola delle “spie che si innamoravano”. Secondo la leggenda le due spie dovevano eliminarsi reciprocamente ma quando si incontrarono fu subito amore e rinunciarono alle loro avventure professionali per iniziarne insieme una nuova: creare una famiglia.

Carmen e Juni Cortez non possono certo immaginare che le spie della favola siano in realtà i loro stessi genitori, richiamati in servizio ora che il mondo è sull'orlo di una crisi.

Ma, prima che possano entrare in azione, le superspie internazionali Gregorio e Ingrid Cortez, ormai “a riposo” per dedicarsi alla famiglia, vengono catturate dall'organizzazione nemica alla disperata ricerca del ‘terzo cervello’ (miniaturizzato).

Mancano all'appello anche altre sette importanti spie del gruppo OSS. Si sospetta che sia coinvolto nel caso il Mago degli effetti speciali e delle trasmissioni per bambini Fegan Floop in combutta con Minion (nella versione italiana Mammolo), uno scienziato psicopatico. I due sono finanziati dal ricco magnate Mr.Lisp.

Il destino dei Cortez, e forse del mondo, è affidato al coraggio e alle azioni di due soli...bambini: Carmen e Juni Cortez (solo ora consapevoli della professione dei propri genitori) addestrati principalmente attraverso i videogame.

Le risorse a loro disposizione, appartenenti in parte all'armamentario dei propri genitori e all'arsenale dello zio paterno, Isidor Machete, comprendono zaini propulsori, aerei ultraleggeri, minisottomarini, gomme da masticare elettroshock e, soprattutto, l'amore per la loro famiglia e la loro creatività.

Per seguire e trarre in salvo i loro genitori, Carmen e Juni devono introdursi nel castello di Floop, un luogo fantastico in cui Floop e Minion (Mammolo) portano avanti la loro strategia per conquistare il mondo. È qui che i loro genitori vengono tenuti prigionieri nel mezzo di un confuso regno pieno di scherzi, trucchi e attrezzi che non sono quello che sembrano.

Nel tentativo di salvare il mondo dai malvagi, che controllano la mente di milioni di ragazzini attraverso i personaggi star dello show televisivo per l'infanzia condotto da Fegan Floop, i Cortez junior devono combattere contro i Farfugli (creature enormi con facce multicolori che assomigliano a qualcosa di umano e che vengono originate da un miscelatore genetico – alcuni di essi non sono altro che agenti OSS catturati e ‘trasmigrati’) e i Rimbambis (potenti robot goffi e minacciosi che hanno l'aspetto di pollici e alcune volte indossano costumi Ninja, assumendo l'aspetto di strane forme cilindriche).

Ma i loro nemici più temibili sono soprattutto gli invincibili bambini-robot frutto della clonazione perfetta dei figli di presidenti e dei più importanti leader mondiali.

Con molta astuzia e dopo diversi combattimenti i giovani Cortez (con l'aiuto anche di un pentito Fegan Floop) riusciranno a liberare i propri genitori e ricomporre la famiglia.

In attesa della prossima avventura, annunciata nel finale dal superagente Devlin (niente poco di meno che George Clooney)... (*Spy Kids 2* è già stato girato).



ANALISI DELLA STRUTTURA

Riguardo alla genesi e alle fonti di ispirazione del film ecco cosa racconta il regista Robert Rodriguez:

“Da sempre volevo fare un grande film familiare d’avventura e l’idea mi venne in mente mentre giravo *Four Rooms* con Antonio Banderas. In quel film lui interpreta la parte del padre di due bambini che indossano dei frac. Ricordo che guardavo i bambini e pensavo: ‘Wow, sembrano proprio James Bond! Sarebbe una grande idea per un film’.

Volevo fare un film che si rifacesse a quelli che amavo da ragazzo, fra cui *Willie Wonka e la fabbrica del cioccolato* e *Citty City Bang Bang*, scritto da Ian Fleming, nonché *incredibile viaggio verso l’ignoto*”.

“In questa *action* familiare, che sembra combinare la struttura narrativa dei film di 007 con la ‘realtà/gioco’ dei tipici film prodotti dalla Disney tra gli anni ‘60 e ‘70 (*Un maggiolino tutto matto* di Robert Stevenson), i *gadget* vengono esibiti in maniera sfacciata, perentoria. C’è un *set/giocattolo* già programmaticamente costruito, contenitore di tutto un immaginario ludico derivante dalle forme visive comprese nelle zone liminari tra il fumetto e il videogioco”.

(Simone Emiliani *Cineforum*)

Veri e propri attanti dell’intreccio sono gli oggetti mutanti, appartenenti all’armamentario high-tech del genere *spy*: un minisottomarino computerizzato che si trasforma in barca, zaini propulsori che decollano come razzi, una macchina-spia argentata, con schermi video, capace di trasformarsi in anfibio, un localizzatore GPS che vi dice dove si trova sulla terra la persona che state cercando, occhiali con schermate di database, un aereo veloce, a misura di bambini, (con videogame incorporati) che può fare il giro del mondo in pochi minuti e altre sorprendenti attrezzature.

Osserva, a questo proposito, il regista: “La difficoltà è stata inventare oggetti che ancora non esistono. Anche nel corso della prima bozza quegli oggetti che fino a un momento prima erano solo un’idea, improvvisamente diventavano reali. La cosa senza dubbio più divertente è stata disegnare il minisottomarino ad alta potenza a forma di pesce rosso che possiede tutto ciò di cui si ha bisogno in un abitacolo fluttuante.

Mi piacevano anche gli zaini propulsori perché quando ero bambino la gente era convinta che nel 2001 avremmo volato in questo modo”.

I luoghi del film si suddividono tra: la casa (la *home*) dell’incipit familiare, le location della fiaba (vera) della love-story tra le due spie – dal non-luogo per eccellenza di ogni *spy* l’aeroporto alla villa sulla scogliera del matrimonio –, le profondità marine solcate da sottomarini high-tech, il rifugio sull’isola deserta, la città (San Diabolo – a proposito ben orchestrate le riprese di volo, pre *Spiderman*, sui modellini dei grattacieli e le panoramiche a





schiaffo accelerate che inquadrano i giardinetti per bambini) dove si trova il laboratorio dello zio Machete, i canyon sorvolati dall'aereo ipertecnologico RX e, infine, il castello di Floop.

Il luogo centrale dell'azione (il castello di Fegan Floop) appartiene alla categoria fantascientifico/fiabesco, i colori delle scenografie (reali e virtuali) sono accentuati da cromatismi pop e da una 'concretezza' materica che evocano l'elemento sognante delle architetture art-nouveau di Antoni Gaudì (il castello esternamente è una vera e propria rivisitazione della Sagrada Família) ma anche la cupezza delle incisioni architettoniche di Giambattista Piranesi e le atmosfere sospese (tra fiaba, fantastico e horror) del mondo di Tim Burton (in particolare *Frankenweenie*, *Beetlejuice* e *Edward mani di forbice*).

Racconta Rodriguez: "Quando mi sono recato a Barcellona per vedere dal vivo l'architettura di Gaudì sono rimasto senza parole alla vista della ricchezza creativa delle sue strutture. Volevo che Floop avesse le stesse tendenze surrealistiche, che fosse un tipo di persona che prende gli oggetti di tutti i giorni e li trasforma in qualcosa di estremo".

Per quanto riguarda il design del film la parola chiave degli scenografi è stata 'capriccioso'. Un tentativo ambizioso di mixare l'high-tech con il gusto surreale del personaggio di Floop. Leggere apparecchiature sottomarine, lampade su gambe di mannequin, arredamenti in plexiglas fluorescente dalle bizzarre forme geometriche, ...rappresentano l'espressione massima di questa contaminazione.

In particolare, nella Stanza della Trasmigrazione dove le spie sono trasformate in Farfugli, lo scenografo Cary White ha realizzato un interior-design 'tubolare', composto da mobili di metallo, pieni di curve e originali tavoli da laboratorio.

Nel film la dimensione labirintica del castello di Floop è resa attraverso la percezione dello spazio: alle pareti, ad esempio, sono appesi quadri paesaggistici in tre dimensioni le cui immagini possono essere confuse con la realtà stessa.

Molte delle sequenze del film con maggiore azione sono state girate in un hangar ad Austin, nel Texas, dove si trovava un intero muro trasformato in un fondale verde per gli effetti digitali.

Ma al di là del tocco magico del *packaging* del film che sicuramente riveste una componente fondamentale è la raffigurazione delle dinamiche interne alla famiglia e la riaffermazione dei suoi valori positivi, anche se complessi (solidarietà, comprensione, complicità, trasparenza, ...) che colpisce in *Spy Kids* (la morale finale recita: "Fare la spia è facile, tenere una famiglia unita quello è difficile ed è la missione per cui vale la pena di lottare").

Bisogna inoltre ricordare che il film stesso è il prodotto di uno sforzo familiare: la produttrice del film Elizabeth Avellán è la moglie del regista (insieme hanno tre figli).

Gli ingranaggi drammaturgico-fiabeschi sono abbastanza codificati e tutto porta verso l'*happy ending* hollywoodiano ma con la variante non di poco conto che "secondo lo schema Paperino e Qui Quo Qua, saranno i bambini a far vincere la partita" (Claudio Carabba, *Sette*).

Dal punto di vista della costruzione dei personaggi principali (i 'buoni') occorre osservare che ognuno di loro subisce una 'mutazione' interiore mentre tutti gli altri intorno subiscono 'mutazioni' e 'make-up' solo esteriori.

Alla fine del viaggio al castello, dopo aver superato una serie di ostacoli e aver sconfitto i



malvagi (Propp docet: viaggio, castello, ostacoli, malvagi,...) nessuno nella famiglia Cortez è più quello dell'inizio della storia, soprattutto i bambini.

L'atteggiamento e la personalità di Carmen evolvono e crescono. Juni all'inizio è timido e pauroso (gli sudano sempre le mani procurandogli fastidiose verruche) ma alla fine scopre di avere coraggio e notevoli risorse nascoste. La relazione di Carmen verso Juni muta radicalmente, dalla non sopportazione al rispetto e alla complicità.

I genitori si rivelano, nell'incipit, più di normali genitori per ritornare poi, quando intrappolati, impotenti e 'umani'. Anche Floop, a un certo punto, si rende conto delle potenzialità malefiche del disegno di Minion (Mammolo), di Mr Lisp e di Ms Gradenko e si allea con la famiglia Cortez.

La poetica della metamorfosi, da sempre centrale nel cinema di Rodriguez (da *El Mariachi* a *Dal tramonto all'alba* – il motel trasfigurato in un luogo sinistro abitato da vampiri – fino a *The Faculty* – gli studenti del college mutati in una specie di replicanti) si applica qui non solo alle forme visive e compositive della scena ma alla stessa materia delle coscienze dei personaggi la cui avventura straordinaria non rappresenta altro che una accelerazione delle loro modificazioni/mutazioni interiori.

Il segreto e la forza del film si possono condensare così:

“Trasformando in caos gioioso la provocazione, rendendo ancora più squillanti i colori della favola, senza abbandonare il lato nero che tanto piace ai ragazzini, e facendo erompe-re l'ironia (...) (Rodriguez) – è addirittura regista, sceneggiatore, produttore e montatore (grazie al cielo monta da dio, senza nessuno di quegli sconcertanti tempi morti televisivi di oggi) – costruisce il film sul suo immaginario: robot e mutanti usciti da un baraccone di luna park, un mondo da favola sbilenco e lussureggiante che rimanda agli anni '70, agli *Avengers*, al gioco più sfrenato della fantasia” (Emanuela Martini, *Film TV*).

Tra le curiosità del film sono da notare i cameo di alcuni amici di Rodriguez: George Clooney (Devlin), il regista Richard Linklater (la spia 'cool') e il creatore dei personaggi a cartoni animati *Beavis and Butt Mike* Judge (Donnagon).



ITINERARI DIDATTICI

Il genere spy

- Il cinema di spionaggio (dalla saga di James Bond/007 a *Mission Impossible* di Brian DePalma e *Mission Impossible 2* di John Woo, da *Il sarto di Panama* di John Boorman e *Spy Game* di Tony Scott)
- La letteratura di spionaggio (da Ian Fleming a Graham Greene, da Frederick Forsyth a Martin Cruz Smith)

Il mondo della famiglia tra realtà e immaginario

- Le relazioni genitori-figli (segreti, silenzi, non detti, complicità,...)
- Famiglie nell'immaginario cinematografico tra conflitto e riconciliazione (*Com'era verde la mia valle*, *L'albero degli zoccoli*, *Fanny e Alexander*, *Le ceneri di Angela*, *Black Comedy (Family Viewing)*, *Cria Cuervos*, *La famiglia*, *La famiglia Addams*, *Festen – Festa in famiglia*, *Gente comune*, *Gruppo di famiglia in un interno*, *Viaggio a Tokyo*, *Veleno*, *Tempesta di ghiaccio*, *La stanza di Marvin*, *Sono affari di famiglia*, *Once Were Warriors*,...)
- Famiglie nei guai nell'immaginario cinematografico (da *The River Wild* di Curtis Hanson a *True Lies* di James Cameron, da *Ransom* di Ron Howard a *Panic Room* di David Fincher)

ELEMENTI PER LA DISCUSSIONE

Vite da spie (tra stereotipi e gadget tecnologici)

Famiglia: missione possibile ("Fare la spia è facile, tenere una famiglia unita quello è difficile ed è la missione per cui vale la pena di lottare")

La tv dei ragazzi tra divertimento e plagio (lo strano caso di Fegan Floop)

Il castello di Floop: un mondo di specchi, labirinti, trappole, doppi, cloni...

Le 'mutazioni' della famiglia Cortez (Carmen, Juni, Gregorio, Ingrid)

Scenografie reali e set virtuali: un universo surreale

Manipolazioni genetiche: un futuro inquietante



IDEE

Lo spionaggio tra realtà e finzione (ricerca):

- Lo spionaggio nell'immaginario cinematografico:
Ipcress, La casa Russia, L'amerikano, Another Country, La conversazione, Il fattore umano, Gorky Park, The Innocent, Modesty Blaise, Notorius-l'amante perduta, Il seme del tamarindo, Spy, Top Secret!, Topaz, L'uomo che sapeva troppo, Segreto di stato, Spia e lascia spiare, Terminal Velocity, True Lies,...
- Visione del film *Spia e lascia spiare* (*Spy Hard* di Rick Friedberg, 1996) catalogo-parodia dei luoghi comuni del genere spy

Alla ricerca delle fonti di ispirazione per le scenografie del film

- Le architetture art-nouveau di Antoni Gaudì (1852-1926) e le incisioni di architetture inquietanti (prigionieri in particolare) di Giambattista Piranesi (1720-1778): comparazione con le scenografie del castello di Floop, nel film.

A proposito del fascino del lavoro del architetto catalano, il recente film *Frankie e Ben* di Susan Seidelman, ambientato a Barcellona, usa come location ben tre architetture di Gaudì: la casa Pedrera, il parco Guell e la cripta della Sagrada Familia.

INDICAZIONI BIBLIOGRAFICHE

Giorgio Boatti *Enciclopedia delle spie. Da Yalta a oggi*, Rizzoli
AAVV *Le spie*, Collana In primo piano, De Agostini