

Età
consigliata
dai 7 anni

LA GANG DEL BOSCO

Titolo originale Over the Hedge **Regia** Tim Johnson, Karey Kirkpatrick **Cast (voci originali)** B. Willis, G. Shandling, S. Carell, T. Haden Church; **(voci italiane)** Pupo, L. Ward, R. Valli **Origine** Usa, 2006 **Genere** Animazione **Durata** 83' **Distribuzione** UIP

L'inverno è finito e gli animali si svegliano dal letargo. Primo è RJ, un procione goloso che, in preda a un attacco di fame, cerca di rubare le provviste di cibo al pericoloso orso Vincent. Nell'impresa però le scorte vengono perdute e RJ deve scegliere se recuperare le scorte o diventare cibo per orsi. Il procione si incammina così verso la nuova realtà che lo circonda, un complesso residenziale che ha sostituito interamente il bosco... a parte una piccola isola di verde. È qui che l'animale incontrerà la "Gang", una scalcinata famiglia, composta da puzzole, opossum, scoiattoli, istrici e il loro capo, la tartaruga Verne. Lo scontro tra i due sarà inevitabile. L'esuberante procione, proiettato verso il futuro, cercherà di sfruttare la famiglia per rubare il cibo agli umani. Mentre l'antiquata tartaruga, per proteggere la banda, proporrà di fare incetta di... corteccia! Alla fine tra voltagiaccia e inganni, RJ si affeziona agli animalotti e Verne conoscerà i piaceri del progresso.

Prodotto dalla DreamWorks Animation e musicato da Hans Zimmer, il film, nella sua versione originale, ha tra i doppiatori star dello spettacolo come Bruce Willis, Garry Shandling, Steve Carell, Thomas Haden Church, Nick Nolte. Come sta accadendo a tante graphic novel di recente produzione, i doppiatori servono non solo a conferire interpretazione vocale ai personaggi, ma spesso ne determinano anche le movenze. Elemento fondamentale nel 3D dove tutto deve essere creato virtualmente. La ragione dell'incredibile sviluppo di questa tecnica si trova, come sempre, nei guadagni (154.967.000\$ in America). Dal campione di incassi *Toy Story*, infatti, i film in animazione 3D sono diventati sempre più numerosi. All'inizio le principali società impegnate nel settore, Pixar e DreamWorks, concorrevano tra loro realizzando prodotti estremamente simili. *A Bug's Life* e *Zeta, la formica*, o *Finding Nemo* e *Shark Tale* che, sebbene diversi, hanno in comune la medesima location marina.

Da allora, a fronte di un mercato tanto vorace quanto disattento alle tematiche proposte, c'è stata un'inversione di tendenza e le due società americane hanno iniziato a seguire le proprie inclinazioni, già mostrate timidamente nei primi film. Così la Pixar, per certi versi, è diventata la Disney del 3D, con temi quali la crescita, il rapporto genitori/figli, affrontati in maniera poetica o supereroistica (*The Incredibles*). Mentre la DreamWorks, specializzandosi sugli animali (da *Madagascar* alla *Gang del bosco*, appunto) ha maturato ulteriormente la componente sarcastica e dissacratoria che l'ha resa famosa col primo *Shrek*. Per cui, nonostante questo film sia adatto a un pubblico scolare primario che ride dei classici rutti,

capitomboli e della comicità corporea alla Buster Keaton, anche gli adolescenti, di solito restii a un certo spettacolo cartonesco, si identificano con i personaggi sullo schermo e ne riprendono le moine, gli atteggiamenti e i modi di parlare. Non a caso i registi, nonché sceneggiatori, Tim Johnson e Karey Kirkpatrick, sono dei veterani nella scrittura tagliente e mordace, da *Galline in fuga* a *La Guida Galattica per autostoppi-*



sti, delirante e sagace film di fantascienza tratto dall'omonima saga di Douglas Adams. I rimandi alla carta scritta non finiscono qui, *La Gang del bosco*, infatti, prima di essere un film è stato un fumetto, seguendo, in questo, un cliché che sta caratterizzando il panorama cinematografico contemporaneo, quello della traduzione intersemiotica, ossia la trasposizione da un medium a un altro. Nonostante la comix novel sia differente dalla graphic novel, per ovvie esigenze di produzione che vedono da una parte fogli scritti e disegnati e dall'altra schermi, il fumetto *Over the Hedge* (titolo originale americano), scritto a due mani da Michael Fry e T. Lewis (entrambi autori delle strip di Mickey Mouse), è caratterizzato da una minore varietà zoologica (non ci sono opossum, criceti, ecc.) e da un'esplicita satira politica nei confronti di una società tipicamente consumistica qual è l'America.

Il film non nega questa matrice di appartenenza anche se ripone il tutto in sordina per alleggerire lo spettacolo e renderlo più godibile. Ma l'avvento della civilizzazione come carro armato che spazza via tutto ciò che incontra senza premurarsi di chiedere consensi, un avvento dittatoriale che impone la propria come realtà indubbiamente migliore senza diritto di replica, è palese in tutto il film. In un certo senso, è la difesa sul tavolo degli imputati, la giustificazione che perdona anticipatamente gli atti vandalici e le scorriere che commetteranno gli animali a danno degli umani. Alla base c'è anche una non troppo celata visione manicheista che vuole sempre i primi buoni e i secondi cattivi ("La sufficienza non è mai abbastanza per gli umani"; "Noi mangiamo per vivere, loro vivono per mangiare!!").

Questi ultimi, infatti, da vittime depredate si trasformeranno ben presto in carnefici con tanto di disinfestatori Verminator, dispositivi illegali adibiti allo sterminio 'animalesco' di massa e perfidi personaggi alla Crudelia Demon, rappresentata nel film dalla terribile Gladys Sharp, presidente dell'Associazione dei Proprietari del ridente quartiere Rancho Camelot. Da qui alla favola morale c'è giusto il tempo della punizione che arriva, chiamata e aspirata, alla fine, con la legge del taglione. I dispositivi ipertecnologici e 'zoocidi', si ritorceranno contro i proprietari e, dopo averli abbrustoliti a puntino, li ingabbieranno come bestie feroci.

Ma l'etica cinematografica infantile, a fronte della punizione, vuole anche il lieto fine.

Così, nonostante le scorte di cibo vengano perdute, proprio perché rubate, il loro sacrificio sarà necessario a svelare l'inganno, a far cadere la dinamica ingannatore/ingannati. Il procione opportunista si renderà conto che le uniche strategie da mettere in atto per essere adottato dalla gang, saranno la sincerità e l'aiuto reciproco, portati a uso del bene comune. Valori che rap-



presentano e caratterizzano il mondo al di qua della siepe. Un mondo ingenuo e innocente dove il tempo è scandito dal trascorrere dei giorni (269 per raccogliere le provviste invernali) e non dal fastidioso ticchettio delle lancette di un palmare, e dove la vita trascorrerebbe serena se fosse ignara del gusto del progresso. Una letterale esplosione di bontà, dove le leccornie e il pinocchiesco paese dei balocchi sono a portata di uomo, o di trappola.

Ma in questo caso la trasformazione in asino sarebbe ridondante per esseri già di partenza animali. Così il film, sotto l'aspetto culinario, rinuncia all'agnizione finale e non mostra le conseguenze dell'abuso di tuberine (patatine che ricordano le irresistibili Pringles) o dei croccanti, canditi da più o meno coloranti.

Nello scontro tra nuovo e vecchio, tra il progressista RJ e il conservatore Verne (tartaruga che, in quanto tale, ammette di aver bisogno di tempo per capire le cose), la produzione americana, cerca semplicemente di offrire la chiave di accesso per un uso fatto con responsabilità, che mostra come in ogni situazione ci sia bisogno di moderazione. Un conflitto in cui non ci sono né vincitori né vinti, solo la soluzione finale, un insegnamento vecchio quanto il latino: *in medio stat virtus*, vincente perché somma delle parti migliori. Una lezione di vita fatta al grido de “i bambini ci guardano” a cui la *Gang del bosco* risponde con il famoso “uso intelligente”, un consumo determinato dalla conoscenza senza paura della novità.

a cura di *Valeria De Rubéis*

SPUNTI DI RIFLESSIONE

- Molti sono i rimandi alla società del benessere e al consumismo. Verificare la presenza di modelli di riferimento, tecnologia, televisione e confort della civilizzazione in opposizione alla vita degli animali del bosco.
- Centrale è il rapporto col cibo. Merendine, patatine e cibi ipercalorici vengono presentati come incantevole traguardo per una vita migliore. Ma è davvero così? Quali sono le conseguenze di un uso indiscriminato di questi cibi? *Mangiare per vivere o vivere per mangiare?*
- In molti altri film per bambini si trova la presenza dell'argomento culinario. In *Harry Potter* c'è ad esempio la scoperta delle Cioccorane o della Burrobirra. Ne *L'Era Glaciale* il morboso rapporto di Skret con la ghianda. In quali altri film si possono rintracciare queste dinamiche e perché?
- L'importanza della famiglia e del gruppo è una delle tematiche trainanti. Individualismo ed egoismo vs collettività e solidarietà. Cercare la funzione che ogni personaggio ha all'interno del gruppo.
- L'inganno iniziale di RJ porta a sviluppare in lui un senso di colpa che non lo farà sentire accettato nonostante l'amore degli altri animali. Alla fine anche Verne gli ricorderà l'importanza della sincerità: "Se ci avessi detto quello che ti serviva dall'inizio ti avremmo aiutato lo stesso".

PERCORSI DIDATTICI

- Nel film ogni personaggio è ben caratterizzato e ha un ruolo specifico. Confrontare il cartone con altre produzioni come *Shrek*, *L'Era Glaciale*, *Alla ricerca della valle incantata*, per trovare differenze e analogie.
- Molte battute e dinamiche sono ispirate ad altri racconti o film. Provare a individuare altre fonti o citazioni (l'amore tra il gatto e la puzzola, o le gag alla Willy Coyote).
- Nel film sono affrontati anche argomenti estremamente attuali e politici come le armi di distruzione di massa. Cosa significa oggi questo termine?
- L'eccessiva espansione urbana e lo sfruttamento del territorio hanno prodotto danni irreparabili alla natura. Per un ulteriore approfondimento e per analizzare il modo in cui la stessa tematica è trattata in modo diverso paragonare il film ad alcune opere del premio Oscar Miyazaki come *La Città Incantata* e *Principessa Mononoke*.
- Il film è tratto da un fumetto. Quanti e quali altri film hanno subito lo stesso percorso? Perché? Considerare anche il settore dei videogiochi.