



UP

Regia Pete Docter, con la collaborazione di Bob Peterson

Origine Usa, 2009

Durata 104' **Distribuzione** Walt Disney

Carl ha trascorso la vita con Ellie, che ha sposato e con la quale ha condiviso dall'infanzia la passione per esplorazioni e paesi esotici. Ora che ha 78 anni e Ellie non c'è più vorrebbe restare nella casa dove ha vissuto con la moglie, ma alla sua porta la vita non cessa di bussare: c'è il piccolo boy-scout Russell, e soprattutto i servizi sociali che lo vorrebbero sistemare in una casa di riposo. Carl non ci sta e, alla vigilia del trasferimento, lega migliaia di palloncini colorati alla sua casa, li libera attraverso il camino e, tra lo sgomento di tutti, vola via, diretto verso quelle Cascade Paradise dove avrebbe sempre voluto portare la sua Ellie. Con lui, senza volerlo, parte anche il piccolo Russell, che sarà il suo compagno di avventura.

Giunti a destinazione, i due affrontano pericoli esotici, aiutati da Kevin, grosso uccello multicolore che fa amicizia con Russell e non si separa più da lui, e da Doug, bonario cane da punta. Doug, in realtà, è sfuggito a un famelico branco di mastini al servizio di Charles F. Muntz, un esploratore idolatrato da Carl e Ellie nella loro infanzia. Carl scopre così che Muntz si è in realtà ritirato nella giungla per dare la caccia a un rarissimo uccello tropicale, la prova della cui esistenza potrebbe riabilitarlo presso la comunità scientifica. Quell'uccello, del resto, è proprio Kevin e toccherà a Carl e Russell salvarlo dalle mire di Muntz e dei suoi terribili cani parlanti.

Up è un film di avventura sull'infanzia ritrovata. Carl è rimasto solo nella casa in cui ha trascorso tutta la vita assieme alla sua amata Ellie. La vita quotidiana gli offre le certezze delle abitudini e soprattutto dei ricordi, a partire da quelli dell'infanzia in cui, con Ellie, aveva coltivato il sogno di una vita avventurosa, sulla scia del loro eroe personale, l'esploratore Charles F. Muntz. Ma fuori dalla casa c'è la realtà di un quartiere in ricostruzione, dei servizi sociali che vorrebbero sistemarlo in un istituto e anche dell'invadenza di Russell, piccolo boy-scout che vede nel "vecchietto" una buona azione da compiere, ma è anche una sorta di immagine riflessa dell'infanzia di Carl (ed è forse soprattutto per questo che, in principio, Carl lo rifiuta perentoriamente). A partire da questo quadro, *Up* ribalta lo schema della vita quotidiana e reale, nella quale il protagonista si è adagiato, trasformandolo nello schema di una classica avventura, di quelle ambientate in scenari esotici, con personaggi alle prese con realtà misteriose, creature incredibili, ricerche ai confini del mondo. Nel fare questo, gli autori calano Carl nella realtà che avrebbe voluto vivere assieme a Ellie, ponendolo di fronte al suo eroe d'infanzia, l'esploratore Muntz (nel frattempo caduto in disgrazia e, come lui, chiusosi in un isolamento assoluto), e facendolo affiancare da quella sorta di "avatar" della sua infanzia perduta che è il piccolo Russell. Quello che accade a partire da questo *setting* altro non è che l'incontro tra Carl e quello che avrebbe voluto/potuto essere. Un incontro che produce ovviamente avventura ma anche identificazione nelle proprie aspettative tradite, rivelazioni ma anche spazio per una sfera affettiva che considera l'altro (e non solo l'al-

trove, come ha per una vita pensato Carl) come territorio di scoperta e conoscenza. L'esito conclusivo, infatti, passerà per l'inevitabile rinascita di Carl, il quale, portandosi dietro la sua casa e dunque l'intero bagaglio della sua vita (compresa la sua infanzia riflessa nella presenza di Russell), si ritrova in un mondo dove l'ignoto e l'imprevisto sono la regola e dove la stessa relazione tra alto e basso, tra cielo e terra diviene lo schema di confronto tra la condizione ideale e



quella reale, tra la leggerezza dei sogni e la pesantezza della realtà. Salvo poi scoprire che anche librandosi nella sfera degli ideali si possono incontrare brutte sorprese, ostacoli alla libertà: lezione che giunge a Carl proprio dal suo eroe d'infanzia, l'esploratore Muntz, che, come lui, vive a mezz'aria nel suo futuristico dirigibile, ma che ha perso il contatto con l'amore e ha trasformato la sua passione per l'esplorazione nella ricerca ossessiva di quella creatura celestiale e ideale che invece solo la purezza di Russell poteva davvero trovare nel coloratissimo pennuto Kevin.

Carl dunque svincola se stesso e la sua vecchia casa dal presente con l'intento di recuperare quel tempo dell'avventura che non ha mai vissuto assieme a Ellie. Le Cascade Paradise sono il luogo ideale fantasticato da Carl assieme alla compagna, ma anche un posto che rappresentava un po' la zavorra che lo aveva tenuto ancorato alla sua quotidianità, cristallizzando un mito dell'infanzia nella vita adulta. Sicché ciò che Carl troverà al termine del suo viaggio sarà non già il suo passato, ma il suo presente nutrito dalla realtà degli affetti e degli ideali che la quotidianità dell'esistenza gli aveva fatto perdere. In *Up*, dunque, il viaggio visualizza la traiettoria di un'esistenza infine definita, in cui Carl trasporta non solo il burbero se stesso invecchiato, ma soprattutto quel suo alter ego d'infanzia che è il boy-scout Russell, la sempre cara Ellie, anima di quel "focolare domestico" che non poteva certo lasciarsi dietro, e persino quel mito d'infanzia - quel "padre" da abbattere - che era ed è l'esploratore fasullo Charles F. Muntz, col suo superbo dirigibile, che per una vita Carl ha emulato nella realtà quotidiana, vendendo i suoi palloncini colorati.

Più che la ribellione di un burbero vecchio, più che la fuga da una reclusione forzata in una casa di riposo, quella messa in atto da Carl è la ricerca di un tempo reale che finalmente coincida col suo tempo interiore. Percorso che il film descrive inarcandosi in una definizione molto classica della messa in scena e delle sue dinamiche, fortemente debitorie di uno spirito hollywoodiano originario, che nei prodotti Pixar non scarseggia mai, ma che in *Up* sembra quasi divenire materia piena e visibile. In questo senso, il regista Pete Docter (già autore di *Monster's & Co.*) e il co-regista Bob Peterson (già sceneggiatore di due commedie Pixar come *Alla ricerca di Nemo* e *Ratatouille*) sono molto bravi nel descrivere la parabola di Carl: il suo passare attraverso una vita in attesa di realizzazione, lasciando trascorrere il ritmo del film dalle cadenze da commedia della prima parte, alle dinamiche da classica avventura esotica della seconda. Se infatti nella prima parte *Up* è segnato dalla fragranza sentimentale del rapporto tra Carl e la lieve Ellie, che dopo la sua morte si traduce in un divertente faccia a faccia tra Carl e il mondo circostante, nella seconda parte riecheggia la tradizione classica hollywoodiana di certi B-Movie che trovavano mondi fantastici nel chiuso degli studios. Del resto *Up* passa con agilità dalla trasfigurazione ellittica del prologo, in cui

viene raccontata la storia di Carl ed Ellie, alla squadratura dinamica della prima parte, in cui Carl soggiace al peso del mondo, per accendersi, infine, nella lussureggiante profondità dello scenario esotico, in cui la fantasia al potere scontorna forme e dimensioni reali in un caleidoscopio di elementi irreali: dal coloratissimo pennuto Kevin ai cani parlanti di Muntz, veicolati dal più irrealista di tutti, la casa sospesa ai palloncini colorati. Immagine, quest'ultima, di subli-



me surrealismo magrittiano (come rilevato da più parti), ma anche omaggio al maestro dell'animazione giapponese Hayao Miyazaki, al cui *Castello errante di Howl* si deve il tema della casa in cammino per il mondo, ma omaggiato anche nelle numerose sequenze aeree (come quelle con i bimotori pilotati dai cani di Muntz, che rimandano al film di Miyazaki *Porco rosso*).

Chi poi vede il film nella sua versione 3D (questa è la prima produzione Pixar in versione tridimensionale) potrà notare come gli autori utilizzino questo formato stereoscopico solo per trovare la profondità della scena, lavorando sulla profondità della seconda linea piuttosto che sul rilievo degli elementi in primo piano. Evitando, insomma, di giocare sugli abusati effetti di proiezione degli elementi visivi verso lo spettatore, ottenendo risultati di gran lunga superiori a quelli ricavati per esempio dalla Dreamworks in *Mostri contro Alieni*.

SPUNTI DI RIFLESSIONE

- Il film mostra un uomo anziano a confronto con la propria vita, fatta di ricordi: racconta le tue esperienze con le persone più grandi di te, gli insegnamenti che ti hanno dato e le lezioni di vita dei loro racconti.
- Carl ha un rimpianto: non aver mai raggiunto le Cascade Paradiso. Qual è il tuo rapporto con il sogno? Ci sono obiettivi che ti piacerebbe realizzare ma che ti sembrano difficili da raggiungere? Questa difficoltà è per te un incentivo oppure ti scoraggia?
- Il viaggio come metafora della crescita: racconta i luoghi che più hanno ispirato la tua fantasia, quelli che ti piacerebbe visitare e quelli da cui hai tratto insegnamenti.

PERCORSI DIDATTICI

- Anziani amici nella storia del cinema. Possibili riferimenti: *A spasso con Daisy* di Bruce Beresford (1989), *Dad - Papà* di Gary David Goldberg (1989), *Gran Torino* di Clint Eastwood (2009).
- La casa volante di Carl è solo l'ultima di una serie di oggetti "anomali" che il cinema è riuscito a sollevare nel cielo: dal letto volante di *Pomi d'ottone e manici di scopa* (1971) alle auto volanti di *Chitty Chitty Bang Bang* (1968) e *Ritorno al futuro* (1985). Descrivi le sequenze aeree più interessanti e particolari che hai visto.
- Animali parlanti fra il *Dr. Dolittle* e i cani di *Up*: un genere che negli ultimi anni ha conosciuto un revival. Rifletti sui vari tipi di animali parlanti che hai visto al cinema.

a cura di Massimo Causo