

Kick-Ass

dai 14 anni



Regia
Matthew Vaughn
Origine
Gran Bretagna/Usa 2010

Distribuzione
Eagle

Durata
117'

V.M. 14 anni

Dave Lizewski è un tipico adolescente vessato dai più grandi e ignorato dalle ragazze. Per farsi notare, o anche soltanto per emulare le avventure degli eroi mascherati a fumetti di cui è un grande fan, il nostro decide di fabbricarsi un costume e diventare così un giustiziere in grado di raddrizzare i torti in città. Nasce in questo modo Kick-Ass, vestito con un'improbabile muta da sub adattata alla buona, armato di bastoni e soprattutto di tanta buona volontà: il caso vuole che la sua prima impresa sia notata da un gruppo di ragazzi che postano un video su YouTube, trasformando Dave in una celebrità. Il ragazzo scopre così di non essere l'unico giustiziere sulla piazza, ci sono infatti anche Damon Macready, ex poliziotto che ha ora assunto l'identità segreta di Big Daddy, e la sua giovane e abile figlia Mindy, una vera furia sotto la mascherina di Hit Girl. I due combattono il boss mafioso Frank D'Amico, il quale si convince ben presto che la causa di tutti i suoi guai sia il solo Kick-Ass.

Le cose non si mettono bene per Dave, che viene avvicinato da Chris D'Amico, figlio del boss, sotto le mentite spoglie del supereroe Red Mist: il ragazzo infatti vuole fare colpo sul padre, e quale migliore occasione se non quella di buggerare i giustizieri indossando anche lui un costume?

Ispirato a un fumetto dello sceneggiatore inglese Mark Millar, *Kick-Ass* affronta il genere dei supereroi ponendo come centrale il confronto con una controparte, che spieghi le mancanze dei personaggi e giustifichi le svolte narrative, complici le motivazioni fornite da un contesto reale e dagli stimoli istillati dalle sottoculture *pop*. Il percorso di *Kick-Ass* ribadisce dunque le tappe necessarie alla creazione di un supereroe, ma allo stesso tempo anche il difficile percorso umano che la metafora dell'uomo in calzamaglia naturalmente sottende, senza dimenticare i processi di emulazione tipici della nostra società dell'immagine. La dicotomia principale che la storia pone pertanto in essere è quella fra la persona e il personaggio, con il secondo che tenta di coprire le carenze del primo, ma che non fa altro, invece, che metaforizzarle e per questo renderle esplicite. Tutti i protagonisti della storia, quindi, si palesano per una presenza scenica forte, che riflette quella tendenza all'iconografia tipica del media disegnato. Ciò avviene non soltanto attraverso la creazione di personaggi dal look accattivante, ma anche attraverso un tono narrativo da commedia,



che cerca (anche forzatamente) la complicità e la simpatia dello spettatore. Allo stesso tempo, però, le persone nascoste dietro la maschera si concretizzano al contrario per essere degli individui affetti da mancanze forti e anche drammatiche: che sono prima di tutto affettive, collocati come sono in una realtà complessa che per contrasto li costringe a un continuo lavoro di relazione con scenari differenti (la scuola, le associazioni di volontariato, i locali pubblici, l'azienda) che ribadiscano quella fatica del vivere propeudeutica alla necessità di un simbolo eroico cui tutti siano capaci di guardare.

La sintesi di queste istanze tra loro difformi si raggiunge nella mancanza di un autentico confronto con la figura genitoriale. Se Dave è



infatti caratterizzato fin dal principio come un orfano di madre che ha con il padre un rapporto altrettanto freddo e distaccato, Mindy è il personaggio più interessante perché il suo rapporto con il genitore Damon, apparentemente di grande complicità, rivela alla lunga un'autentica sudditanza psicologica (è stato lui infatti a "imporre" il ruolo di eroina per vendicare i torti da lui subiti): la famiglia rivela perciò una condizione problematica che genera malcontento sociale e trova la valvola di sfogo unicamente nel costruirsi un'identità fittizia che riconduca tutto a uno schema preordinato e facilmente comprensibile. Non è da meno il giovane Chris D'amico, che sfrutta il travestimento come Red Mist per cercare di aiutare il padre nella lotta contro Kick-Ass, salvo poi entrare in crisi quando l'amicizia generata-

si con il giustiziere lo porta a riflettere sulla sua solitudine. La saldatura che la parte finale viene a creare con la mitologia condivisa dall'immaginario *pop* (in cui Hit Girl e Kick Ass compiono imprese sovrumane falciando stormi di nemici), diventa così la più lampante dimostrazione di quel rapporto dialettico fra una persona segnata da carenze e una figura autoritaria di riferimento (l'eroe mascherato) capace di assicurarle il proprio completamente.

Davide Di Giorgio

Spunti di riflessione

- Il film mostra i personaggi alle prese con varie realtà: la scuola, il lavoro, l'associazione di volontariato, le comunità di appassionati nelle fumetterie. Quali sono i luoghi in cui passi più tempo e quali differenze presentano nel rapporto con le persone che li frequentano?
- La figura del supereroe nell'immaginario contemporaneo: quali sono i valori che questa figura ti trasmette?
- Il rapporto con la figura paterna: quanto è importante la famiglia nella tua formazione, e quanto i suoi insegnamenti influiscono sulla tua crescita?
- Cultura pop nella società attuale: quali sono le tue principali passioni, in che modo esse determinano le tue scelte e quanto influiscono sulle tue amicizie?
- Confronto fra Kick-Ass e altri celebri eroi mascherati dello schermo (Spider-Man, Superman, Batman, Iron Man).