

SINOPSI

I due disegnatori di giocattoli Larry e Irwin si recano dall'arrogante Gil Mars, presidente della potente multinazionale Globotech, per sottoporgli le loro nuove creazioni. Irwin, sognatore e idealista, ha progettato i "Gorgonauti", bizzarri mostriciattoli alieni che vengono accolti con scarso entusiasmo dal nuovo principale; dal canto suo Larry, più in linea con la moda attuale dei giocattoli ultraviolenti, presenta il "Commando Elite": una serie di soldatini-Rambo armati fino ai denti e capeggiati dal maggiore Chip Hazard, pupazzo a metà strada fra G.I. Joe e Arnold Schwarzenegger.

Insoddisfatto da entrambi i progetti, Mars commissiona ai due inventori la messa a punto di una nuova generazione di giocattoli intelligenti, in grado di parlare, di muoversi e di combattere come soldati in carne e ossa. All'insaputa di Irwin, Larry utilizza dei sofisticati *micro-chip* concepiti per uso militare allo scopo di animare le due serie di pupazzi, programmando i membri del Commando Elite per scovare e distruggere i Gorgonauti. Dopo pochi mesi i giocattoli sono pronti per essere distribuiti.

Prima del lancio promozionale, alcune confezioni finiscono nelle mani del piccolo Alan Abernathy, figlio del titolare di un negozio di giocattoli "all'antica". Di propria iniziativa e senza rivelare nulla al padre, il ragazzo decide di venderli sottobanco per risanare le disastrose finanze familiari. Durante la notte, però, Chip Hazard e gli altri pupazzi guerrieri si risvegliano, sfondando con un pugno la scatola che li contiene come accadeva nello spot pubblicitario ideato da Larry, e avviano una lotta senza quartiere contro i nemici extraterrestri: i quali, a loro volta, fanno ciò per cui sono programmati, ovvero nascondersi.

Guidati da Archer, un pupazzo dal volto leonino la cui missione è trovare una via di ritorno per il pianeta Gorgon, i Gorgonauti trovano rifugio nella casa di Alan, ma vengono rapidamente localizzati dai membri del Commando Elite, che iniziano a considerare il ragazzino e Christy Fimple – la vicina di casa adolescente di cui Alan è innamorato – come alleati del nemico. In grado di apprendere dall'esperienza e migliorarsi in virtù dei processori che li animano, i temibili soldatini costruiscono bizzarri e micidiali ordigni bellici, utilizzando a tal

fine i più comuni utensili domestici.



Dopo aver approfittato del prezioso appoggio delle bambole di Christy, a loro volta trasformate in macchine da combattimento tramite un'operazione di chirurgia cibernetica, il Commando Elite stringe d'assedio la dimora della ragazzina, che diviene la trincea in cui si assembrano Gorgonauti e umani per fronteggiare il nemico comune fino alla spettacolare (e vittoriosa) battaglia finale, conclusa la quale gli alieni superstiti potranno salpare verso nuovi e più pacifici lidi.



ANALISI DELLA STRUTTURA

Formatosi alla scuola del celebre regista e produttore Roger Corman, propugnatore di un cinema diretto e popolare, realizzato all'insegna della rapidità e dei bassi costi di esecuzione, Joe Dante rappresenta uno dei nomi di punta di quella generazione che, a partire dagli anni '70, ha inciso profondamente sull'immaginario del pubblico non solo statunitense, rivisitando i più consolidati schemi di genere e riaggiornandoli con spirito spregiudicatamente autoconsapevole, cinefilo e aperto alle innovazioni tecnologiche. Al pari di uno Spielberg o di un Lucas, le sue incursioni nei territori dell'horror e del fantastico (*L'ululato*, *Piraña*, *I due Gremlins*, *Explorers*, *Salto nel buio*, *Matinée*) hanno spesso saputo coniugare la spiccata e coinvolgente spettacolarità che le contraddistingue con la capacità di portare in primo piano alcune delle inquietudini e delle angosce più riposte dell'uomo contemporaneo. In quest'ultimo scorcio di millennio, dopo la riuscita parentesi "fantapolitica" de *La seconda guerra civile americana*, con *Small Soldiers* la filmografia di Dante si arricchisce di un nuovo e significativo episodio, nel quale la consueta superficie accattivante lascia affiorare in più di un'occasione la vena polemica e il pessimismo di fondo del cineasta americano.

A uno sguardo più attento, infatti, al di là dell'indubbia padronanza del "mestiere" le pellicole di Joe Dante rivelano uno spessore tematico di tutto rispetto, che li riscatta dalla frettolosa etichetta – attribuita loro da una parte della critica – di film per "ragazzi" (in accezione spregiativa, s'intende) o, ancor peggio, per "adulti che non vogliono crescere". In tal senso, *Small Soldiers* non fa certo eccezione: i sofisticati procedimenti digitali che animano le due serie di pupazzi rivali sono sì estremamente godibili e sorprendenti, ma la loro funzione non si limita, come sostengono taluni, a una sterile esibizione di perfezione tecnica; al contrario, è esattamente la credibilità (o meglio, la *plausibilità*) delle situazioni descritte a riattualizzare in maniera ancor più disturbante il classico *tópos* orrifico della "rivolta degli oggetti", specie se gli oggetti in questione sono legati – come appunto i giocattoli – alla sfera del divertimento e dell'innocenza infantile.

"Molti i motivi disseminati nel film: la multinazionale dei giocattoli rende disponibile a ogni famiglia nientemeno che la guerra; "Question Reality", sta scritto sul computer del ragazzino: è il reale ad essere messo in discussione dalle macchine "vive"; gli adulti non capiscono niente di quello che succede: solo i ragazzi sanno e vedono" (Fornara). Il tono è quello scanzonato di una favola improbabile ed eccessiva, ma la carne al fuoco è parecchia: è proprio il ritardo o l'inadeguatezza dei grandi nel "mettere in discussione il reale" a far sì che nei pressi di casa Fimple si consumi un conflitto in piena regola, cruento e spietato, in grado di trasformare il più tipico degli scenari della tranquillità piccolo-borghese (la villetta con giardino) in un autentico campo di battaglia; e la retorica guerrafondaia del maggiore Chip Hazard e dei suoi accoliti, sia pur grottescamente impersonata da un mucchio di plastica e di circuiti elettronici, conserva il sapore acre di parole d'ordine ancora troppo presenti nelle nostre società (magari mascherate dietro giustificazioni che ne dovrebbero sancire l'inevitabilità, come l'attualità si incarica tristemente di confermarci). E ancora: l'inversione – in sé tutt'altro che inedita – della stereotipata coincidenza fra "bello" e "buono", coi Gorgonauti vittime designate da una programmazione che li vuole destinati a sicura morte, dà luogo in *Small Soldiers* a soluzioni originali e non scontate, come nel caso della lugubre sequenza della "manipolazione" delle Barbie nella camera della ragazzina.

Joe Dante conosce il segreto per tener lontano il divertimento dalla banalità, ponendo gli



ingenti mezzi produttivi di cui ha potuto disporre al servizio di una narrazione veloce e scandita, priva di pause e punteggiata di riferimenti e citazioni – visive e sonore – che tradiscono tutta la memoria cinematografica del suo autore (una fra le tante, la wagneriana *Cavalcata delle Walkirie* che, al pari della celeberrima scena di *Apocalypse Now*, accompagna un raid in elicottero; ma non va trascurata nemmeno l'autoironica *performance* del compositore Jerry Goldsmith, che rielabora le roboanti cadenze dei temi da lui stesso composti per numerose pellicole “d'azione”,

Rambo compreso). E il regista non se la sente nemmeno di chiudere su note troppo concilianti, come dimostrano gli assegni di risarcimento disinvoltamente elargiti da Gil Mars nel prefinale del film. Della serie: chi ha denaro può permettersi di scatenare il finimondo per guadagnarne ancora di più; e se le cose non vanno come previsto, ci si può sempre fingere generosi e magnanimi e mettere così a tacere tutto quanto. In attesa di qualche altro buon affare: magari – perché no? – con la prossima generazione di pupazzi assassini.



ITINERARI DIDATTICI

Giochi di guerra

- 1) I “nostalgici” soldatini di piombo, i “terrificanti” *small soldiers*: processo degenerativo o naturale evoluzione tecnologica?
- 2) Dalla pistola ad acqua alla *playstation*: tipologia e trasformazione delle rappresentazioni ludiche della violenza e della guerra.
- 3) Attività “sublimante” o abitudine ai comportamenti violenti?: il punto di vista di educatori e pedagoghi.
- 4) Bambole e fucili: permanenze del “sessismo” nella scelta dei giocattoli da regalare ai figli.

ELEMENTI PER LA DISCUSSIONE

- L’arroganza, l’avidità e la mancanza di scrupoli delle multinazionali, la superficialità e l’imprudenza dei progettisti: un “cocktail” catastrofico (e non solamente sullo schermo...).
- *Microchip*, processori e tecnologie informatiche: invenzioni meravigliose o “anima” di ordigni letali e incontrollabili, dipende (come sempre) dall’uso che se ne fa.
- La “diversità” dei Gorgonauti, una minaccia da estirpare e da distruggere: l’ottusità guerrafondaia del Commando Elite – non a caso, “programmata” a priori e meccanicamente esercitata - come sintesi di tutte le intolleranze, i razzismi e i militarismi (cinematografici e non).
- Il... fronte domestico: Alan, Christy e le rispettive famiglie, persone “normali” alle prese con la più incredibile delle guerre.
- L’operazione di “chirurgia cibernetica” e la metamorfosi delle Barbie: una sequenza inquietante.
- *Animatronics* e *computer-animation*: le nuove frontiere degli effetti speciali.

IDEE

- La “guerra quotidiana”: verificare se e in che misura la proliferazione delle immagini riguardanti situazioni belliche (o, più genericamente, di conflitto armato), unita alla sempre crescente esposizione ai media, ha influito sulla percezione della guerra da parte di ragazzi e adolescenti.
- Condurre una piccola indagine, effettuando sopralluoghi presso alcuni supermercati e negozi specializzati, su quanti e quali giocattoli “violenti” si trovino attualmente disponibili alla vendita.