



MADAGASCAR 2 - VIA DALL'ISOLA

Regia Eric Darnell, Tom McGrath **Origine** Usa, 2008
Durata 87' **Distribuzione** Universal

Il leone Alex, la zebra Martin, la giraffa Melman e l'ippopotamo Gloria stanno per tornare a casa, o quantomeno questa è la loro intenzione: a bordo di un vecchio aereo intendono infatti volare dal Madagascar all'amata New York, ma tutto ciò che riescono a rimediare è un atterraggio di fortuna nel cuore dell'Africa e precisamente nella riserva dove vivono i genitori di Alex. Il quartetto sembra ambientarsi in fretta alla vita nella giungla, dove ciascuno di loro pare trovare ciò che aveva sempre sognato: una famiglia per Alex, un branco per Martin, un ruolo importante come quello del "dottore" per Melman e un compagno per Gloria.

Ma ben presto emergono le difficoltà e le differenze: Alex infatti non è capace di combattere come comanda il rito di passaggio all'età adulta che i leoni seguono fedelmente; Martin ha perso la sua unicità in un branco che sembra possedere le sue stesse attitudini; Gloria non è convinta delle avances dell'affascinante ma superficiale ippopotamo Moto-Moto e non si accorge dei sentimenti di Melman: questi, peraltro, si è convinto di aver contratto una malattia letale e quindi si abbandona alla disperazione. Ben presto anche i rapporti di lunga data fra i quattro protagonisti sembrano risentire della situazione e si incrinano vistosamente. A rimettere le cose a posto, però, ci pensa un insperato imprevisto: una siccità che colpisce la riserva e che costringe i quattro a dimostrare le proprie reali capacità.

Il moderno panorama dell'animazione americana ha visto la consolidata tradizione Disney essere accantonata in favore di un dualismo che al momento divide il mercato principalmente fra i prodotti Pixar (che peraltro si pongono in continuità con la tradizione della stessa Disney) e quelli della Dreamworks, caratterizzati da un ritmo più frenetico, un'ironia dissacrante che a volte sfocia nel *non-sense* e una più marcata tendenza alla tipizzazione. *Madagascar 2* è probabilmente il film più felice sinora prodotto dalla casa americana, poiché non rinnega le caratteristiche tipiche del marchio, ma allo stesso tempo dimostra di saper caratterizzare in maniera più forte i personaggi, permettendo al pubblico di sviluppare la giusta dose di empatia: una caratteristica, questa, che sinora era sempre stata sacrificata per conferire centralità al meccanismo comico e agli intrecci narrativi (fatto che faceva apparire eccessivamente "freddi" e meccanici i *cartoons* Dreamworks).

La legge del sequel, dunque, ha giovato a *Madagascar* che, non dovendosi più preoccupare di costruire un sistema di riferimenti all'interno del quale far muovere lo spettatore, può ora permettersi di definire in modo più puntuale i protagonisti, le loro caratteristiche, i loro timori e i loro legami, senza per questo rinunciare a un ritmo frenetico e a un umorismo perfettamente codificato. L'idea di base, anche in questo caso, si rifà vagamente al modello disneyano nella misura in cui risulta prediletto l'uso di animali antropomorfi che convivono all'interno di una comunità capace di riprodurre le dinamiche della nostra società mul-

tietnica: erbivori e carnivori, dunque, stazionano all'interno dello stesso spazio senza sbranarsi a vicenda, ma riflettendo invece gli umori e le relazioni di affetto e di potere che regolano anche il mondo degli umani. L'umorismo irriverente si ritrova in alcune simpatiche prese in giro delle ossessioni che caratterizzano il mondo moderno: centrali in questo senso diventano i comprimari, dallo stralunato re Julien che sogna di dominare il mondo ma in definitiva appare come un giocherellone, ai favolosi pinguini che agiscono in perfetta sinergia e con incredibili capacità tattiche, e che irridono l'ossessione per l'efficienza tipica della società capitalista (con tanto di gag sulle contrattazioni sindacali).



Il centro della scena però è per i quattro protagonisti, sinora ritratti come un estemporaneo gruppo di personaggi dalla marcata vis comica e che stavolta perdono parte della loro tipizzazione attraverso un confronto con una comunità di simili. In particolare il leone Alex e la zebra Martin si ritrovano a soffrire per problemi diametralmente opposti: il primo a causa della propria natura di ballerino sostanzialmente refrattario alla violenza, che marca pertanto la differenza con gli altri leoni della savana e in particolare con il padre; il secondo, invece, a causa della propria perdita di unicità nel branco di zebre da cui è indistinguibile. Se, dunque, Alex, in quanto figlio del capobranco, può inizialmente godere di una posizione privilegiata che annulla qualsiasi possibilità di spersonalizzazione nel mucchio, per Martin accade esattamente l'opposto e la crisi interiore diventa tanto più sfacciata quando arriva a riflettersi nel rapporto di amicizia fra i due. Preoccupati per i propri problemi, infatti, il leone e la zebra non riescono a comprendersi rispettivamente e quindi finiscono per minare alle fondamenta il loro rapporto, sino a quel momento basato sull'accettazione dell'altro in quanto personaggio unico e speciale. In entrambi i casi, infatti, è abbastanza chiaro come il problema sia quello di far accettare o far emergere la propria specificità: Alex infatti deve far accettare a genitori e compagni di branco l'idea di un leone ballerino che non sa combattere e ci riuscirà quando dimostrerà che le sue capacità potranno rivelarsi utili per risolvere il problema della siccità. Martin, invece, deve ritrovare la propria unicità nel branco e potrà farlo solo risolvendo i conflitti creatisi con lo stesso Alex, che gli permetteranno di essere ancora una volta al suo fianco nell'avventura finale.

La dicotomia Alex/Martin si riflette a sua volta in quella fra Gloria e Melman: la prima ignora il secondo cercando nella vicinanza con i propri simili l'appagamento di un desiderio d'amore finora negato dalla vita nello zoo. Scoprirà con stupore che, invece, proprio Melman è il compagno ideale sinora rimasto nascosto ai suoi occhi, e gli restituirà per questo la perdita voglia di vivere.

Ciò che dunque il film vuole porre in essere è la necessità di un ripensamento delle dinamiche affettive tradizionali, che portino a un orizzontalità dei rapporti: viene quindi abolita la verticizzazione padre/figlio, cacciatore/preda, latin-lover/compagna remissiva, in favore di nuovi tipi di rapporti non tradizionali che danno vita a una comunità allargata e dove c'è posto per tutti. Non a caso manca la reale "resa dei conti" fra Zuba, il coraggioso padre di Alex, e il suo storico nemico Makunga (risolta con l'utilizzo di un altro personaggio assolutamente estemporaneo e figlio della tipizzazione cara alla Dreamworks, ovvero l'irriducibile

nonna karateka) proprio perché viene a cadere il concetto di potere caro al secondo. Alex dunque non riscatta se stesso come figlio del capobranco, ma semplicemente rivela alla comunità l'esistenza di un sistema di riferimenti diverso da quello sinora applicato e che è in grado di conferire dignità a pratiche in precedenza ritenute vili.

Il merito del film sta dunque tutto nella sua capacità di trattare con semplicità un tema complesso: la



struttura narrativa pertanto tenta di rispecchiare anch'essa la conciliazione fra stili diversi, e se nel complesso il film resta frenetico e in grado di "bruciare" le gag con un ritmo che non sembra conoscere soste, riesce nel contempo a offrire una definizione eccellente dei personaggi e anche a ritagliare alcuni momenti più lieti nei quali lasciar affiorare un sentimento di commozione. La serietà si alterna dunque alle parti più amene, regalando profondità a una storia che nel primo capitolo non era riuscita a spingersi più in là di un semplice *divertissement* comico.

Non è casuale, infine, nemmeno il fatto che il film arrivi a rinnegare il presupposto enunciato sin dal titolo, ovvero la fuga dall'Africa per un ritorno a casa: i personaggi quindi decidono di restare nella savana dove sembrano aver trovato la stessa importanza che avevano a New York.

a cura di *Davide Di Giorgio*

SPUNTI DI RIFLESSIONE

- In quale dei quattro protagonisti ti riconosci maggiormente e perché?
- Il tema dell'amicizia è centrale nel film: quanto sono importanti gli amici nella tua vita e quanto influiscono sulle tue scelte o sulla tua visione della vita?
- Il film illustra le vicende di quattro personaggi atipici alle prese con una realtà tradizionale nella quale faticano a integrarsi: ti è mai capitato di non essere apprezzato o di essere considerato "strano" per alcune tue capacità originali che gli altri non capivano?
- Il film mostra una vasta serie di animali e illustra luoghi come il Madagascar, l'Africa, New York, lo zoo, la riserva: elenca gli animali che hai riconosciuto e approfondisci la conoscenza di quei posti.

PERCORSI DIDATTICI

- Animali antropomorfi nella storia del cinema e dell'animazione: dai classici e solari personaggi Disney (Topolino, Paperino) agli eroi problematici di *Madagascar*.
- Umani e animali nella storia del cinema: problemi e vantaggi di un'amicizia che supera le barriere della specie. Possibili titoli: *Due ragazzi e un leone*, *Beethoven*, *L'incredibile volo*, *Garfield*.
- Pinguini in animazione, un filone che ultimamente sta prendendo piede: confrontare i diversi modi in cui questi animali sono stati recentemente portati alla ribalta e indagare i motivi che li rendono così amati presso il grande pubblico. Possibili titoli: *Madagascar*, *Surf's Up*, *Happy Feet*.