



Regia Andrew Stanton - Origine Usa 2012
Distribuzione Walt Disney - Durata 132' - Dai 12 anni

Il giovane Edgar Rice Burroughs viene convocato a casa dello zio John Carter, veterano della guerra di Secessione scomparso di recente. L'uomo gli ha lasciato in eredità il suo patrimonio e gli ha affidato un diario con le sue memorie. Burroughs inizia a leggerlo, nella speranza che le pagine gli possano fornire le informazioni necessarie a comprendere le cause che hanno portato lo zio alla morte.

Il libro racconta storie incredibili di un passato in cui John Carter, refrattario alla disciplina, aveva disertato e, durante la fuga, si era imbattuto in un sacerdote del pianeta Barsoom, a noi noto come Marte. In questo modo aveva raggiunto il pianeta rosso, dove si era innamorato della principessa Deja Thoris, promessa al tiranno del regno rivale degli uomini rossi. La diversa gravità del pianeta permetteva a Carter di sfoggiare capacità sovrumane, che ben presto lo avevano reso una pedina importante nel gioco fra le parti. Il tutto mentre la potente casta sacerdotale tesseva i fili del destino dietro le quinte.

Alla fine della lettura Burroughs scopre però che l'avventura non termina con la chiusura del libro: al contrario, Carter gli ha affidato un compito fondamentale per portare a compimento la storia...

A vederne scorrere le immagini solenni e pregne di effetti speciali viene immediato pensare che John Carter sia vicino più ad *Avatar* o alla seconda trilogia di *Guerre Stellari* che al "cugino" Tarzan creato dallo stesso Burroughs, ma in realtà la superficie nasconde molto bene un'anima *rétro* che Andrew Stanton ossequia con consumata abilità. Non è solo una questione di ritmi che si prendono i giusti tempi e non stordiscono lo spettatore come accade con tanti *blockbuster* odierni: no, è una questione di temi e di figure. Perché presentare nel 2012 l'idea di un uomo qualsiasi che si ritrova a diventare un eroe non su chissà quale mondo immaginario ma su quel pianeta Marte a noi così vicino e al centro delle continue osservazioni scientifiche, è un atto di fiducia enorme nei confronti della capacità umana di sognare ancora.

Ancor più se poi su quel pianeta ci troviamo regni in lotta, principesse di cui innamorarsi, mentre il nostro protagonista diventa il supereroe di turno senza essere morso da ragni radioattivi o restare esposto ai raggi gamma del caso. Carter è un eroe per una semplice combinazione di eventi: la differente gravità gli consente di saltare più in alto degli altri. Tutto qui. Si capirà dunque come la scommessa sia quasi folle, perché il film propone un'idea di avventura vecchia quasi di un secolo. E qui arriva il colpo di genio: perché *John Carter* non tenta di giustificare in alcun modo questo suo approccio passatista, ma si limita a mettere lo spettatore di fronte all'evidenza di come esso sia profondamente correlato all'idea di

avventura che ancora oggi va per la maggiore.

Per capire bene il senso dell'operazione occorre considerare come Stanton ponga il protagonista nella stessa condizione dello spettatore, che deve letteralmente ripartire da zero e riconsiderare gli stilemi classici dell'avventura come se li visse per la prima volta. Per questo, una volta giunto su Marte, Carter deve per prima cosa imparare a camminare. Come un cucciolo appena uscito dall'uovo, o un bambino che si muove a quattro zampe, deve riassumere la posizione eretta perché la differenza di gravità gioca contro di lui. Il passo successivo è imparare a parlare la lingua dei nativi. Il suo ruolo di eroe, insomma, non è sancito immediatamente, ma passa per un percorso di "formazione" che riflette precisamente il cammino



dell'evoluzione umana e, dunque, dello spettatore nel genere avventuroso.

Stanton ci invita a sognare l'avventura e a vivere l'amore come il motore che ancora una volta muove l'universo, abbandonando i cinismi della modernità. E lo fa con una struttura narrativa densa di eventi, ma profondamente classica nella scansione dei ruoli.

Anche per questo John Carter è un film creato su opposizioni visive abbastanza nette, il suolo rossiccio di Marte e il blu

della Terra, il sole abbagliante del giorno contrapposto all'oscurità della notte, la pelle esposta di Carter e quella coperta delle figure sacerdotali che tirano le fila del destino, ma sotto sotto riesce a coltivare il gusto per il gioco, spiazzando le aspettative. Perché bisogna conoscere bene le regole di genere per poterle sovvertire, e così il film diventa quasi un saggio di come si possa ancora raccontare la stessa storia.

Davide Di Giorgio



Elementi per la discussione / suggerimenti didattici

- Il film esalta il valore della fantasia proponendoci una realtà alternativa in cui un pianeta disabitato come Marte è teatro di grandi avventure: quanto è importante la fantasia nel tuo approccio alle cose? Sei una persona realista, che segue strettamente la logica, oppure ti piace abbandonarti al sogno e immaginare imprese grandiose?
- Grandi imprese: nella vita, nello sport, nella Storia. Prendi ad esempio una figura che a tuo parere ha compiuto grandi imprese, battendo traguardi altrimenti considerati impossibili e approfondisci la sua storia.
- L'impresa di John Carter ci ricorda le grandi avventure spaziali della nostra Storia, come lo sbarco sulla Luna, compiuto da Neil Armstrong (scomparso ad agosto 2012). Ricostruisci le tappe della corsa allo spazio e commenta il tutto.
- John Carter si reca in viaggio sul pianeta Marte: quali sono i luoghi più lontani e particolari che hai visitato? E quali quelli in cui ti piacerebbe andare?
- Arrivato su Marte, John Carter deve imparare la lingua e i costumi del popolo indigeno: ricognizione storica sugli incontri di civiltà (possibile riferimento: Cristoforo Colombo e i nativi d'America).
- Edgar Rice Burroughs: *excursus* sulla sua opera di scrittore e sulle trasposizioni cinematografiche (o a cartoni animati) dei suoi lavori.
- John Carter e l'avventura: quali sono i tuoi personaggi preferiti di questo genere? Possibili riferimenti: Tarzar, Indiana Jones, Jack Sparrow, Lara Croft.