

Schede film 2006-2007

(Scuole Elementari)

DUE FRATELLI

Titolo originale Deux frères/Two Brothers

regia Jean-Jacques Annaud

origine Francia/Gran Bretagna 2003

durata 109'

distribuzione Medusa

età consigliata: dai 9 ai 12 anni

Cambogia anni venti. Nella giungla, tra le rovine di un antico tempio, una coppia di tigri vive con i due cuccioli appena nati. L'arrivo del cacciatore Aidan McRoy (questa volta in cerca di oggetti d'arte) muta per sempre la vita dei felini. Il padre tigre assale uno degli indigeni del gruppo di McRoy e viene abbattuto dal cacciatore il quale trova sotto il suo corpo uno dei due cuccioli. Lo chiama Kumal e si prende cura di lui. Arrestato per traffico di materiale archeologico e liberato grazie all'intervento interessato del governatore francese, McRoy si vede privare di Kumal che viene venduto a un circo dove è addestrato a colpi di bastone. Il fratello ha una sorte diversa. Sfuggito alla caccia del principe locale viene 'adottato' da Raoul, il figlio del governatore, che lo tratta come un gattone e gli dà il nome di Sangha. La giovane tigre cresce e un giorno, spinta solo dall'istinto, sbrana il cane di casa. La madre del ragazzo non esita a privarsi del felino nonostante i disperati tentativi di difesa del figlio. Passa del tempo e un giorno si decide di organizzare un combattimento tra tigri in cattività. Sono i due fratelli a doversi affrontare ma ben presto si riconoscono e rinunciano alla lotta riuscendo anche a fuggire. Vengono inseguiti ma si aiutano a vicenda. Ora Raoul raggiunge Sangha e lo invita a nascondersi nel folto della foresta. Solo lì potrà vivere come si confà a un animale della sua specie. Le due tigri si allontanano insieme.

Il film di Jean-Jacques Annaud si colloca nel filone di una ricerca, avviata anni fa con L'orso, che mira a saggiare (e a cercare di valicare) i limiti del cinema. Il regista francese porta infatti sullo schermo come protagonisti animali il cui addestramento è possibile ma non garantito totalmente e 'gioca' ad elaborare in sede di sceneggiatura una fusione tra invenzione narrativa e vita allo stato naturale. Due fratelli si presenta quindi come un'opera interessante proprio per questo doppio livello di ricerca. E' quindi possibile rilevare come la macchina da presa apra e chiuda il film nella Natura anche se le tracce della presenza dell'uomo (i resti del tempio) sono subito esplicitate. Non è un caso che il corteggiamento e l'accoppiamento tra le due tigri vengano proposti subito. E' la vita che continua il suo ciclo. Alla fine sarà ancora la forza della vita con il suo ciclo riproduttivo a far tornare definitivamente i due felini nel loro habitat naturale. Così come Mowgli, ne 'Il libro della giungla' di Kipling fa ritorno al villaggio degli umani così Kumal e Sangha non possono che ritornare nella giungla.

Si noti poi come le loro storie (divise inizialmente per poi riunirsi) sottolineino un diverso rapporto di 'snaturamento' della loro istintualità. Gli uomini del circo forzano Kumal con esercizi e percosse finalizzando il tutto allo 'spettacolo' e spingendo l'animale ad andare contro la propria natura (v. il cerchio di fuoco il cui superamento diventerà alla fine occasione preziosa di salvezza per i felini). D'altro canto anche la famiglia di Raoul (che pure tratta bene Sangha) pretende che la bestia si comporti come un cucciolo di gatto e non per quello che è. L'unico a capire che lo sbranamento del cane di casa non è originato da 'cattiveria' ma fa parte dell'istinto di Sangha è proprio il bambino. Qui possiamo innestare un'ulteriore riflessione sul rapporto tra uomo e animale. Annaud sembra sviluppare una sua tesi: chi meglio comprende la vera natura delle bestie sono il cacciatore e il bambino. Il primo (strana figura oscillante tra le 'prede' animali e quelle 'artistiche') ha dovuto imparare a conoscere approfonditamente gli oggetti delle sue attenzioni di predatore umano. Il secondo sente anch'egli 'per istinto' (non ancora del tutto corrotto dalla 'civiltà') quali sono le scelte giuste da compiere mettendo anche a repentaglio la propria sicurezza.

Tra questi due poli si muove un'umanità da film d'avventura esotica dei vecchi tempi. Si osservino le caratterizzazioni del governatore e della di lui consorte (con qualche ammiccamento comicamente erotico). Si veda il principe cambogiano (impacciato ma non del tutto stupido) con la sua compagna occidentale totalmente svampita. Si analizzi la torva cattiveria dell'allenatore del circo. Ci si accorgerà che qui Annaud inserisce un altro livello di lettura destinato a mettere in ridicolo il potere (sia quello autoctono che quello dei colonizzatori interessati a depredare il territorio sotto le mentite spoglie dei portatori di civiltà).

Potrà risultare interessante comunicare agli allievi che ben 30 tigri sono state utilizzate per portare a termine le riprese. Ognuna è stata utilizzata per un aspetto del suo carattere che poteva essere inserito nelle riprese senza forzarla. Una tigre materna per la madre, un maschio indebolito per la vecchia tigre, due giovani virili per i due fratelli cresciuti. Per chi legge l'inglese potrà essere molto interessante visitare il sito: www.twobrothersmovie.net

Spunti di riflessione

- *La 'caccia grossa', i 'safari' hanno un senso?
- *Gli animali possono essere tolti dal loro habitat?
- *Gli animali provano sentimenti?
- *Per girare un film con gli animali non si chiede, evidentemente, il loro consenso. E' giusto?
- *Quali sono le differenze più considerevoli tra questo e altri film con animali protagonisti?

Percorsi didattici

- *Il rapporto tra uomini e animali selvatici nel corso della storia. (dalla caccia al pitone in casa).
- *Habitat naturale e vita delle tigri.
- *La tigre nei documentari (diversità di rappresentazione e di 'lettura' della loro aggressività).
- *L'Oriente al cinema visto dagli Occidentali. Tra stereotipi e documento

STRISCIA UNA ZEBRA ALLA RISCOSSA

Titolo originale Racing Stripes

regia Frederick De Chau

origine Sudafrica/Stati Uniti 2005

durata: 104'

distribuzione Eagle Pictures agenzia Lombardia Arcofilm

età consigliata: dai 9 ai 12 anni

Nolan Hart è un ex allenatore di cavalli che si è dedicato esclusivamente alla giovane figlia Channing e alla sua fattoria dopo la morte della moglie in seguito a una caduta da cavallo. In una notte di pioggia trova in strada una piccola zebra dimenticata lì da un circo che ha tolto le tende in gran fretta. La porta a casa e la figlia lo convince a farla crescere alla fattoria. Lì vivono il vecchio pony Gegè, la capra Bocca di Rosa, il cane Scheggia. A loro si aggiungerà il pellicano Gozzo.

Li ritroviamo tutti tre anni dopo con Striscia che è entrata in contatto con i cavalli del vicino ippodromo e vorrebbe misurarsi con loro ma viene dileggiata e trova apprezzamento solo in Cinzia, una cavalla bianca da corsa. Channing vorrebbe montarla ma il padre, traumatizzato dalla morte della consorte, non vuole che la figlia salga su un quadrupede. Gli animali della fattoria però si organizzano e riescono a mettere fuori uso i mezzi di trasporto consueti. Channing deve salire su Striscia per recarsi al lavoro all'ippodromo dove domina la perfida Clara, proprietaria del cavallo Fulmine.

Striscia desta l'attenzione di un anziano esperto, Woodzie, che gli prende i tempi e scopre la sua abilità nella corsa. Nolan però resiste finché saranno gli animali della fattoria a fargli capire che deve allenare Striscia. Woodzie metterà a disposizione il denaro per l'iscrizione e Striscia, nonostante sia stata pestata dai purosangue e abbia assistito anche al sequestro di Cinzia, gareggia e vince grazie all'aiuto solidale degli amici della fattoria e delle due mosche pasticcione Ronza e Sbronzia.

Striscia. Una zebra alla riscossa è un film che affronta, con stile semplice e immediato un po' alla maniera dei film Disney degli anni Sessanta, numerosi temi che possono favorire una discussione. Innanzitutto il tema della perdita. Striscia è una zebra dimenticata dal personale del circo così come Nolan e la figlia Channing hanno vissuto la traumatica perdita materna. Mentre però l'animale trova una nuova famiglia negli animali della fattoria, il lutto spinge Nolan a rifiutare il mondo esterno chiudendosi nel suo lavoro. Channing invece, pur soffrendo per la morte della madre, vuole ricominciare a vivere. Dirà a un certo punto al padre: 'Se tu hai rinunciato ai tuoi sogni questo non significa che debba rinunciarci anch'io'.

A proposito degli animali va fatto notare come la scelta di 'regionalizzarli' con l'uso di accenti diversi (il gallo sardo, il pony napoletano, la capra emiliana ecc...) è in linea con la scelta del film in originale che utilizza diversi accenti locali statunitensi. Questo crea un ulteriore elemento di riflessione: le provenienze diverse (ivi compreso il pellicano Gozzo ricercato dai suoi ex amici siculo-mafiosi) non impediscono ai singoli di collaborare tra di loro per aiutare l'amico Striscia.

Il tema della diversità è l'asse portante del film. Striscia trova a ogni passo qualcuno che gli ricorda la sua differenza ma lei, sentendo nei garretti la forza della corsa, patisce in silenzio convinta com'è di essere comunque un cavallo. Arriverà il giorno in cui anche questa certezza crollerà ma ciò non le impedirà di vincere grazie all'acquisizione di una forza interiore che le è stata trasmessa dal pony-allenatore: 'Quando senti che la forza muore ci devi buttare il cuore'. Ci sono poi i temi legati al rapporto con gli animali. L'avida Clara Dalrymple non ha alcuna pietà per i cavalli che possiede: vuole che se ne tragga tutto il vantaggio economico possibile. Interessante, in proposito, il montaggio in parallelo dei metodi di allenamento 'antichi' utilizzati da Nolan e quelli 'tecnologici' in uso presso il maneggio di Clara. La riproduzione dei rapporti di rivalità all'interno del mondo degli equini si rivela anch'essa interessante (pur avvalendosi di una licenza di sceneggiatura secondo la quale i cavalli hanno la possibilità di ritrovarsi al di fuori del recinto dell'ippodromo): il padre di Fulmine è determinato a preservare l'orgoglio della famiglia; i giovani purosangue lo

dileggiano (salvo poi scusarsi nel finale); la cavalla Cinzia lo difende teneramente; i cavalli si coalizzano per il pestaggio punitivo.... Un'umanizzazione degli animali (rafforzata dall'uso di un linguaggio che gli uomini non comprendono) finalizzata a un discorso semplice ma efficace anche sulla lealtà sportiva.

Spunti di riflessione

- *La solidarietà tra diversi è possibile?
- *Il continuare a sperare nella vita dopo la scomparsa di una persona cara è una mancanza di riguardo nei suoi confronti o è invece una legge positiva dell'umanità?
- *Le scelte degli adulti e le speranze dei giovani.
- *Le regole sportive. Inutili o necessarie?
- *La concentrazione è importante per raggiungere un risultato?
- *'Quando senti che la forza muore ci devi buttare il cuore'. Una frase 'da film' o una massima da seguire?

Percorsi didattici

- *Il mondo dell'equitazione e degli ippodromi. Aspetti sportivi e ambiente delle scommesse.
- *Quali elementi anatomici e morfologici differenziano una zebra da un cavallo? Quali gli habitat naturali originari?
- *Gli animali della fattoria

ROBOTS

Regia Chris Wedge, Carlos Saldanha

origine Usa 2005

durata 91'

distribuzione 20th Century Fox agenzia Lombardia Arcofilm

età consigliata dai 10 anni

Il piccolo Rodney vive nel mondo dei robot e sogna di aiutare i genitori poco abbienti diventando un grande inventore. Perciò si reca nella grande città a incontrare il robot mecenate Bigweld. Ma questi è stato destituito dal feroce robot di ultima generazione Rached, il quale intende capovolgere i dettami dell'azienda e produrre invenzioni che non mirino più al soddisfacimento dei bisogni reali, ma alla creazione di desideri voluttuari, complice un'aggressiva propaganda. Chi non potrà acquistare i nuovi beni verrà poi rottamato, dando così lavoro alla fonderia che si trova nei sotterranei della città, una specie di regno degli orrori, gestito dalla madre dello stesso Rached. Con l'aiuto di alcuni sgangherati amici Rodney cerca dunque di salvare Bigweld e il destino dell'azienda.

Realizzato dagli stessi autori de L'era glaciale, Robots è un classico racconto di formazione che vede un giovane protagonista scontrarsi con le asprezze del mondo 'adulto'. Nel caso specifico la critica degli autori sembra indirizzarsi verso la società capitalistica, investendo problematiche tutt'altro che scontate, come il ruolo che la propaganda riveste all'interno del circuito di produzione e distribuzione dei beni. La dicotomia sulla quale si basa il film vede dunque contrapposta la creazione di strumenti utili ad aiutare la gente e uno spietato meccanismo economico, dove la produzione è un processo autoreferenziale, nel quale si creano artificialmente i bisogni allo scopo di vendere i materiali prodotti. Situare questa vicenda nel mondo dei robot ha poi un valore metaforico, poiché in questo modo si accenna satiricamente alla degradazione dell'essere umano a ingranaggio del circuito produttivo, a semplice appendice meccanica di un meccanismo spietato e inarrestabile. Il problema, dunque, non è più se i robot possano essere considerati una 'nuova razza' come avveniva nei racconti di fantascienza 'problematica' degli anni Ottanta, incentrati sul rapporto fra gli uomini e la nascente intelligenza artificiale, ma cosa rende una società degna di essere considerata un modello. Per Chris Wedge e Carlos Saldanha sono i sentimenti puri, come l'amicizia, l'altruismo, la solidarietà e, più in generale, la possibilità che ognuno di noi ha di raggiungere la felicità: in fondo è il classico sogno americano, ma è anche il compimento della massima di Henry Ford (fondatore della celebre casa automobilistica) per il quale il progresso si compie quando i benefici di un'invenzione risultano condivisibili dalla società intera. Robots rappresenta dunque un monito contro le derive disumane di un processo produttivo e invita a riflettere chi detiene posizioni di prestigio e guida, poiché dalla propria capacità propositiva può derivare un circolo virtuoso che conduce alla felicità globale. Non a caso Bigweld si lascia sostanzialmente spodestare poiché viene convinto a ritirarsi a vita privata, a non investire più nella sua attività di mecenate e quindi il decadimento della società è anche colpa della sua indifferenza. Essendo però Wedge e i suoi soci anche dei cinefili di provata fede, non è azzardato affermare che il tentativo di rifondazione del sogno americano alla base di Robots concretizzi anche il desiderio di recuperare alcune caratteristiche tipiche del cinema statunitense classico. La favola del ragazzo ingenuo che grazie alla propria bontà d'animo riesce a sconfiggere le avversità e a porsi come elemento aggregante in un contesto disumano rimanda infatti alle parabole fiabesche di Frank Capra. Ma, fatti i debiti distinguo, viene in mente anche un paragone con le storie di John Ford, fondate per l'appunto sull'aggregazione di singoli reietti, la cui unione si contrappone alla miseria circostante. Tutto questo senza considerare come, nei fatti, gli autori rendano anche omaggio alla propria condizione di outsider, che sono riusciti a ritagliarsi una posizione all'interno del mercato globale dell'animazione puntando da un lato su storie semplici, fondate sul trionfo dei sentimenti positivi, e dall'altro su una scarsità di mezzi che ha costretto inevitabilmente ad aguzzare l'ingegno, pur essendo corretto affermare che Robots dimostra di avere alle spalle una

produzione certamente più sostanziosa di quella de L'era glaciale, che poteva vantare un tratto più stilizzato e una maggiore attenzione alla qualità delle gag.

Spunti di riflessione

*L'importanza dell'amicizia nel percorso di formazione di Rodney: elenca le caratteristiche dei vari personaggi che aiutano il protagonista, analizzando in che modo essi riescono ad aiutarlo e come a loro volta risultino arricchiti dall'esperienza con lui.

*Il ruolo della propaganda nella società attuale: quanta influenza hanno sulle tue scelte i consigli elargiti dalla televisione e dagli spot pubblicitari? Quale ritieni debba essere lo scopo della propaganda?

*Elenca le similitudini fra il nostro mondo e la realtà di Rodney, con particolare riferimento ai due sistemi economici proposti dal film: ritieni che il mondo sia più simile a quello sognato da Rodney o da Rached?

*La figura del mecenate: elenca le caratteristiche di Bigweld e analizza i motivi del suo comportamento: perché per lui è così importante dare aiuto a chi riesce a procurargli delle buone idee?

Percorsi didattici

*I robot nella storia del cinema: dal Robby de Il pianeta proibito (1956) a Rodney, passando per il David di A.I. - Intelligenza Artificiale: come è cambiata la raffigurazione di questa affascinante icona nel corso dei decenni?

*Guarda il film insieme a L'era glaciale (vedi catalogo Arrivano i Film 2002/2003) e analizza gli spunti tematici e le relazioni tra i personaggi: quali sono gli elementi in comune?

*Vari tipi di propaganda: le diverse forme di comunicazione esistenti (pubblicità su carta stampata, in televisione, propaganda elettorale).

LA FABBRICA DI CIOCCOLATO

Titolo originale Charlie and the Chocolate Factory

regia Tim Burton

origine Usa, 2005

durata 105'

distribuzione Warner Bros

età consigliata dagli 8 agli 11 anni

Come già in Edward mani di forbice, così anche ne La fabbrica di cioccolato, bastano i titoli di testa per venir catapultati dentro uno spazio della narrazione in cui appare immediatamente evidente la contaminazione tra meccanizzazione e fantasmagorica immaginazione. Nel primo, attraverso riprese in dettaglio, l'occhio dello spettatore veniva messo in contatto con strani macchinari che producevano biscotti dalle forme originali. Nel secondo, chi guarda non può non rimanere incantato di fronte all'orchestrato processo di trasformazione a vista della materia prima, il cioccolato, ad opera di ingegnosi macchinari. La macchina da presa esce quindi in esterni per mostrare strade fuliginose spolverate di neve, misere casupole e le grandi ciminiere nere di una imponente fabbrica che, come una costruzione avveniristica, domina su tutto il resto. Qui, in questa piccola cittadina dai tratti marcatamente dickensiani, Willy Wonka, un personaggio eccentrico, enigmatico e misterioso, ha costruito una fabbrica che produce fiumi di cioccolato, canditi, marzapane, dolci di pandispagna, lecca lecca, caramelle...

Qui, nella stessa cittadina, vive -insieme alla sua famiglia- Charlie Bucket, un bambino povero che coltiva un unico grande desiderio: entrare - almeno una volta nella vita - proprio nella grande fabbrica di cioccolato che ogni giorno osserva con curiosa golosità. Ma tutto sembra essere destinato a rimanere solo un grande e irrealizzabile sogno, finché un bel giorno, invece, arriva una grande notizia: cinque bambini provenienti da qualsiasi angolo del pianeta potranno fare un tour guidato dello stabilimento di cioccolata più buona del mondo, accompagnati da Willy Wonka in persona, a patto di trovare un biglietto d'oro all'interno di una delle confezioni con il marchio Wonka. Le famiglie più ricche si scatenano a comperare centinaia di barrette di cioccolato per forzare la sorte e permettere ai propri figli viziati di godere di questo privilegio. E in effetti i primi quattro vincitori appartengono proprio alla categoria dei mocciosi maleducati, arroganti, prepotenti. Il quinto è invece il piccolo Charlie che trova miracolosamente un biglietto vincente e, affascinato e sbalordito, si presenta all'appuntamento accompagnato dal nonno. Il piccolo viene così catapultato nel fantastico mondo di Wonka.

Il viaggio dentro la fabbrica si rivelerà essere un test in un luogo magico fatto di dolci d'ogni sorta, invitanti e assolutamente irresistibili tanto per il palato, quanto per gli occhi. Ma proprio qui sta il fatto: Wonka sceglierà il successore a cui lasciare la sua fabbrica e tutti i suoi segreti a chi meglio saprà resistere alla visione fantasmagorica delle leccornie.

Wonka individua subito in Charlie il suo possibile successore. Gli altri quattro bambini partecipanti al concorso ispirano a Wonka solo sarcasmo. Saccenti, superbi, viziati, golosi e incapaci di avere con i dolciumi altro rapporto che non sia quello del possesso e del consumo immediato, durante il percorso nelle stanze della fabbrica si autoselezionano per eccesso di desiderio (Augustus cade nella cascata di cioccolato fuso e viene risucchiato, Violetta viene centrifugata nella lavatrice che la rende blu e la gonfia come un mirtillo, Verruca viene trascinata dagli scoiattoli rompi noci nello scarico che conduce all'inceneritore e Mike viene rinchiuso nel tubo catodico e trasformato in una piatta figurina di carta.) Charlie, invece, abituato a temperare i suoi desideri, sarà l'unico capace di resistere al paradiso della gola, attraverserà indenne tutte le tentazioni della fabbrica di cioccolato, interessato di scoprire cosa nasconde quel magico mondo con i prati di erba menta, i fiumi di cioccolata e gli alberi di canditi e alla fine sarà lui a suggerire a Wonka nuove

invenzioni dolciarie. Vincerà il piccolo Charlie e sarà lui a far ritrovare a Wonka il calore di una famiglia, e a risvegliare con la sua immaginazione e creatività l'estro inventivo del produttore del cioccolato. Come in *Big Fish*, anche ne *La fabbrica di cioccolato*, Burton si conferma grande narratore di storie plurime e offre allo spettatore la possibilità di muoversi -attraverso un coro polifonico di voci- dentro immaginifici universi narrativi incastrati l'uno nell'altro, proprio come in un gioco di scatole cinesi. Burton mescola, sperimenta e crea, proprio come i personaggi a cui dà corpo: Edward usava le sue mani speciali per creare meravigliose sculture, Bloom era maestro nell'uso delle parole e Wonka è insuperabile inventore di dolci. E ancora una volta, al centro dell'universo immaginario di Tim Burton c'è il nodo irrisolto della paternità: come già in *Big Fish*, e in *Edward mani-di-forbice*, anche qui è la relazione padre-figlio a offrire l'ossatura portante e problematica del racconto. Ricco di citazioni cinematografiche, da *2001 odissea nello spazio* di Kubrick, a *Psycho* di Hitchcock, e musicali, dai Beatles a M. Jackson, il film si configura per certi versi come fabbrica sulla fabbrica del cinema in particolare e dello spettacolo più in generale. Ispirato al romanzo di Roald Dahl *La fabbrica di cioccolato* vede nello scrittore gallese e nel regista americano, un'accoppiata davvero straordinaria e vincente. Visionario, poetico, dark, Burton riesce a trasformare la storia cinica, ironica, iperbolica di Dahl in un giardino delle delizie, in una divina commedia per ragazzi comica e cattiva, in una deliziosa pasticceria visiva, in una fiaba postmoderna sospesa tra sogno, humour e tematiche molto serie, come quelle legate alla riflessione sulla paternità, sul bisogno di identità, sull'importanza della famiglia e sulla necessità di affrontare i propri fantasmi personali. E cucina un film tutto da gustare per sognare, fantasticare e pensare.

Percorsi didattici

Nei gironi dell'inferno dantesco: vizi e giuste punizioni

Un percorso importante potrebbe essere quello di analizzare comportamenti e psicologie dei personaggi:

Augustus: l'ingordigia/ la gola

Verruca: la prepotenza

Violetta: la superbia

Mike tv: la saccenza e la teledipendenza

La struttura narrativa e le storie narrate: quante ce ne racconta Burton?

Interessante ricercare e analizzare tutte le storie presenti nel film i individuare i punti di vista della narrazione

Ne *La fabbrica di cioccolato* ci si trova di fronte a una narrazione multipla, a storie nelle storie. Così mentre lo spettatore viene proiettato nel mondo magico, visionario, iperbolico e irrealista della fabbrica di cioccolato, viene contemporaneamente condotto dentro le storie del passato di Willy, del passato del nonno di Charlie, del paese di Umpa Lumpa...

Le tipologie dei genitori

Analizzare le diverse caratteristiche che connotano i diversi genitori

madre ingorda; padre ricco industriale; padre sottomesso alla prepotenza del figlio; madre bambina in tutto e per tutto identica alla figlia; genitori di Charlie unica coppia, esempio di coraggio, trasmettitori di valori.

GAYA

Trama:

Gaya è la terra dei Gayaner, dei piccoli esseri con caratteristiche simili agli umani. In questa fantastica terra giace una pietra magica che garantisce la vita ai piccoli abitanti. Quando però la pietra viene rubata...

Lilli e il Vagabondo 2 - Il Cucciolo Ribelle

Nel 1955 uscì il film d'animazione più romantico di tutti i tempi, "*Lilli e il Vagabondo*", creato dalla Disney e trasmesso in cinemascope. Chi non si è mai sentito toccare al cuore nel vedere le immagini dei due cagnolini, che si scambiano dolci effusioni mentre mangiano un piatto di spaghetti con polpette?

Lilli e Biagio erano due cani, ma avevano gli stessi problemi che hanno i loro amici bipedi. Quando si sono conosciuti erano due esseri profondamente diversi: lei elegante e raffinata cagnetta con tanto di pedigree, che viveva in una lussuosa villetta di un quartiere residenziale, mentre Biagio, il vagabondo, era solo un meticcio di strada che vagabondava in cerca di cibo, ma conscio che il suo era l'unico modo di vivere libero e felice. Ma, si sa, quando cupido ci mette lo zampino le differenze scompaiono, e l'unica cosa che conta è di perdersi negli occhi di chi si ama.

Una vera ode all'amore e alle barriere che può scavalcare. Più di quarant'anni dopo, e proprio pochi giorni dopo San Valentino, esce in esclusiva per l'Home Video "*Lilli e il Vagabondo II - Il cucciolo ribelle*", dedicato a tutti i più piccini, ma anche agli innamorati.

Protagonista di questo episodio è Zampa, il cui nome in lingua originale è Scamp, cioè "briccone", figlio di Lilli e Biagio. Il suo sogno è quello di vivere libero e lontano dalle costrizioni che la vita familiare gli impone, e non ha

nessuna intenzione di dare ascolto ai consigli e suggerimenti dei suoi genitori. Zampa, infatti, non conosce il passato di suo padre che considera un vero e proprio pantofolaio. Alla prima occasione scapperà da casa, si unirà ad una banda di cani randagi e incontrerà il suo primo amore, Angel, con la quale scoprirà quanto è fortunato ad avere una famiglia che gli vuole bene e si preoccupa per lui.

Tra i tanti amici a quattro zampe che rincontreremo ci sono Fido e Wisky, rispettivamente un bracco e un terrier scozzese, due vecchi amici della famiglia di Lilli, i due pestiferi gatti siamesi Si e Am, che in passato avevano combinato parecchi guai. Incontreremo però anche altri nuovi personaggi, come Angel, il meticcio di cui si innamorerà Zampa, Buster il capo della banda dei cani del deposito e tanti altri simpatici personaggi.

LA MARCIA DEI PINGUINI

Trama:

Nell'oceano, il pinguino imperatore assomiglia più ad un delfino che ad un uccello. Potente, fluido, con un colpo di reni viene fuori dalle profondità come un siluro, scivola con destrezza sul ghiaccio, si rialza e finisce per mettersi in piedi sulle zampe. Trasformatosi in camminatore maldestro, l'uccello si trova ormai alla mercé del minimo ostacolo. Quale ragione o quale destino spinge dunque questo buffo uccello a lasciare l'acqua ghiacciata nella quale si muove con tanta grazia? Una sola, primordiale ed essenziale: la sopravvivenza della propria specie. Ma nell'Antartico i luoghi eleggibili sono rari poiché d'inverno, per un'ampiezza che va dai 100 ai 200 chilometri intorno al continente, il mare ghiaccia. Da una parte c'è il nord (il mare ghiacciato, l'oceano e il suo cibo), dall'altra c'è il sud (la banchisa, deserta ma stabile). Tra i due, c'è l'imperatore che cammina. Che cammina d'inverno attraverso centinaia di chilometri di pericoli. Che cammina senza posa tra il cibo e il suo piccolo che ha fame... La Marcia dei Pinguini racconta quest'epopea...