



Età
consigliata
dai 7 anni

CARS - MOTORI RUGGENTI

Titolo originale Cars **Regia** John Lasseter

Cast (voci originali) B. Costas, K. Helmond, B. Hunt, R. Magliozzi
(voci italiane) m. Manfredi, S. Ferilli, M. Messeri, M. Della Noce.

A. Zanardi **Origine** Usa, 2006 **Genere** Animazione **Durata** 96'

Distribuzione Buena Vista

Mentre è in viaggio per la California, dove si terrà un'importante corsa, l'auto Saetta McQueen finisce accidentalmente a Radiator Spring, un posto tagliato fuori dal resto del mondo, dove vive una comunità eterogenea. Costretto a fermarsi per riparare la strada che ha devastato al suo arrivo, McQueen viene lentamente coinvolto nei ritmi poco frenetici e nel clima amichevole della comunità, che gli fanno rendere conto di quanto il suo carattere sia detestabile e poco incline all'amicizia. Il rapporto fraterno che Saetta instaura con Carl Attrezzi, il flirt con la Porsche Sally e, soprattutto, la scoperta che Doc, il burbero leader della comunità, è Hudson Hornet, leggenda del mondo delle corse, accantonato da manager e tifosi dopo un brutto incidente, lo aiutano a diventare un auto migliore, come egli stesso dimostra durante la corsa finale in California.

Settima pellicola dei Pixar Animation Studios, specializzati nel realizzare lungometraggi animati di qualità con l'ausilio della Computer Grafica, *Cars* segna una nuova tappa nel lungo percorso di ricostruzione dell'immaginario sinora compiuto dalla casa di John Lasseter. Il primo aspetto che risalta infatti è la straordinaria compattezza dell'intero corpus di opere sino a questo momento realizzato, tutte basate su una formula semplice eppure complessa. Non la ricerca di un plot originale a ogni costo, ma di una storia basata su valori senza età e su personaggi ben delineati è il punto di partenza per ogni avventura Pixar: da questo punto di vista, pur utilizzando tecnologie molto avanzate per i loro lavori, gli animatori americani dimostrano di rifarsi alla classica lezione del cartoon disneyano, ponendosi come alfieri della stessa tradizione statunitense.

Per questo motivo *Cars* è innanzitutto un racconto di formazione, dove un protagonista arrogante e alfiere di una modernità alquanto spietata viene a contatto con la Storia. Elemento, quest'ultimo, rappresentato da una serie di icone rappresentative dell'America, come la Route 66, leggendaria *highway* che taglia in due il continente e sulla quale si sono costruite molte leggende; oppure la cultura hippy, rappresentata dal furgone Fillmore; e ovviamente la gloriosa automobile Hudson Hornet, che simboleggia realmente il passato della stessa tradizione automobilistica nella quale Saetta McQueen si iscrive come ultimo arrivato. Seguendo un cliché alquanto consolidato della cultura americana, il film si dipana nel segno di una precisa dicotomia tra il presente e un'ipotetica età d'oro che potremmo datare all'incirca fra gli anni Cinquanta e Sessanta, come risulta esplicitato dal design delle auto e da alcuni brani della colonna sonora.

Il presente è dunque dipinto come un'età senza memoria e incompleta, dove il pragmatismo è rovesciato in un categorico rifiuto di tutto ciò che non appare immediatamente utile. Infatti Saetta McQueen non ha fanali (perché la pista è comunque illuminata), né un clacson (anch'esso inutile ai fini di una gara) e nemmeno gli specchietti retrovisori. Tutto questo non gli impedisce però di ritenersi superiore agli altri, per la sua mancanza di ruggine (si veda come tratta i tifosi più attempati che lo vengono a trovare nello stand del

suo sponsor), per il potente rombo del suo motore e per la sua velocità fulminea. L'arroganza è tale da spingerlo a licenziare il suo staff tecnico e da non effettuare il cambio gomme durante la corsa iniziale, compromettendo una gara che di fatto aveva già vinto e che dovrà quindi risolversi con uno spareggio. Allo stesso modo, durante la sfida con Doc a Radiator Spring, Sætta perde perché non capisce che le regole della corsa su strada non funzionano



sullo sterrato e quando l'anziano rivale tenta di elargirgli dei preziosi consigli, lui li rifiuta poiché ritiene di non averne bisogno.

La dicotomia è ben esplicitata anche a livello visivo, poiché il mondo delle corse è ritratto come quasi monocromatico: una realtà dove la luce abbaglia e copre tutto e dove lo stesso Sætta sogna di abbandonare il suo caratteristico color rosso fuoco in favore del blu imposto dallo sponsor Dinaco ai suoi protetti. L'individualità è dunque un elemento accessorio: non a caso il meccanismo nel quale è coinvolto impedisce a Sætta di avere una percezione di sé nel mondo e lo porta a confliggere con chi gli sta attorno, facendogli adottare un atteggiamento superbo e capriccioso. Viceversa il mondo di Radiator Spring è colorato, anche se con tinteggiature morbide, di quelle che al primo sguardo non fanno notare la loro ricca composizione. Troviamo infatti protagonisti di varie tinteggiature, ma soprattutto personalità tutte differenti e vere, ossequiose del *melting pot* americano.

In effetti Radiator sembra una sorta di eden americano, una formulazione dell'America nella sua accezione più giusta e pura, all'interno della quale le varie categorie sociali hanno trovato un equilibrio perfetto: c'è il tuttofare un po' bislacco (Carl Attrezza), la coppia di tecnici dal comportamento esuberante e tifosi delle corse (la "Cinquecento" Luigi e il suo assistente Guido), l'ex auto in carriera (Sally), ma soprattutto troviamo anche categorie tra loro storicamente contrapposte come il militare e l'hippy, che nonostante alcune punzecchiature reciproche sembrano animati da profondo affetto e amicizia l'uno per l'altro. Gli autori sembrano suggerire come oggi si sia perso quell'equilibrio tipico di una comunità che sa accettare le diversità e vive in sostanziale armonia con l'ambiente, è aperta al confronto con chi proviene dall'esterno e possiede anche una genialità e un'esperienza capaci di insegnare alle nuove generazioni. Si veda a tal proposito il motel gestito da Sally, che lascia di stucco lo stesso Sætta per l'inventiva dimostrata nel riciclare la classica iconografia del cono stradale (che di norma rappresenta un ostacolo per le auto) in un'ottica accogliente e amichevole.

Come nei precedenti lavori della Pixar, l'analisi di una categoria omogenea (in questo caso le auto, in precedenza i supereroi, i pesci, i mostri, gli insetti, i giocattoli) serve a tracciare coordinate emozionali che analizzino le dinamiche interne alla società americana (e non solo) contemporanea. Il punto di arrivo della storia non è dunque la cancellazione del passato oppure l'adesione totale ai suoi codici, ma la sintesi. Come quella che si realizza fra Sætta e la comunità di Radiator: lui non rinuncia a essere un asso delle corse, ma si armonizza ai nuovi amici insediando la sua scuderia nella cittadina dimenticata. La lezione è in fondo la stessa della Pixar, che è ben conscia della lezione fornita dalla tradizio-

ne del disegno animato tradizionale e ne applica molte dinamiche alle più moderne tecniche digitali creando un ibrido fra passato e presente di indubbio valore.

a cura di *Davide Di Giorgio*

SPUNTI DI RIFLESSIONE

- Descrivi i vari personaggi del film: chi sono, che tipo di veicolo rappresentano, qual è la loro storia, perché si trovano tutti insieme a Radiator Spring. Qual è il tuo preferito e perché?
- Saetta è potente ma sopporta poco gli altri; gli abitanti di Radiator Spring sono malconci, qualcuno è anche arrugginito, e fanno parte di un tempo passato, ma sono uniti da un clima di concordia. Qual è il tuo rapporto con le persone anziane o con chi è più grande di te? Tendi ad ascoltare i loro consigli oppure a fare le tue scelte in completa autonomia?
- Il film illustra il mondo delle corse automobilistiche. Qual è il tuo rapporto con lo sport? Quale segui, quale ti piace e quale no? Conosci le gare Nascar che si vedono nel film? (riferimento internet: <http://it.wikipedia.org/wiki/Nascar>).

PERCORSI DIDATTICI

- Confronta *Cars* con i precedenti lungometraggi dei Pixar Animation Studios (*Toy Story 1 e 2*, *A Bug's Life*, *Monsters & Co.*, *Alla ricerca di Nemo*, *Gli incredibili*). Noti degli elementi in comune fra le varie storie? Se sì, quali?
- La storia dell'America contemporanea: dal periodo d'oro degli anni Cinquanta, passando per i più problematici Sessanta e Settanta. Il ruolo storico della Route 66.
- Il nome del protagonista riecheggia quello di Steve McQueen, mentre la voce originale di Doc Hudson è di Paul Newman: entrambi grandi attori del cinema americano e appassionati di corse. Approfondisci la loro storia.

