



Regia Mark Burton, Richard Starzack - **Origine** Gran Bretagna, Francia, 2015
Distribuzione Koch Media - **Durata** 85' - **Dai** 5 anni

Stanca della continua routine imposta dal suo allevatore, la pecora Shaun escogita un piano che regali a tutto il gregge un po' di relax: riesce infatti a far addormentare il padrone per poi prendere possesso della sua casa. Ma la roulotte dove è stato sistemato l'uomo si sgancia dal sostegno e finisce così in città. Shaun e i suoi compagni devono pertanto recuperare il padrone avventurandosi fra gli uomini e travestendosi alla bisogna in modo da agire indisturbati. Sulle loro tracce, però, si mette un implacabile acchiappa animali, deciso in ogni modo a chiuderli nelle sue celle.

L'impresa, già non facile di per sé, viene aggravata da un imprevisto: una volta risvegliatosi, l'allevatore è colto da amnesia, non ricorda chi è e nemmeno il suo gregge. Per una serie di circostanze viene anzi assunto da un parrucchiere dove l'istinto di tosatore di pecore lo catapulta all'attenzione generale come mago dei tagli per capelli. Chiamato da tutti Mister X per la sua identità sconosciuta, l'uomo si gode il successo senza sospettare che Shaun e le altre pecore lo cercano in tutta la città per riportarlo a casa. L'unico sistema per fargli tornare la memoria è infatti addormentarlo nuovamente e riportarlo alla fattoria, affinché il luogo risvegli in lui i ricordi del suo vero io.

Nata nel 2007 come *spin off* della più celebre serie dedicata a *Wallace & Gromit*, la saga di *Shaun vita da pecora* ha nel tempo superato il suo modello, imponendosi con la forza di personaggi semplici ma amatissimi da un pubblico trasversale. La particolare natura del *cartoon* (animato in *stop motion* e con personaggi che si esprimono unicamente a versi e grugniti) lo rende infatti un prodotto raffinato e indicato a pubblici dal palato fine, sebbene poi l'umorismo istintivo e la morale positiva di fondo non dimentichino quei bambini cui tradizionalmente i prodotti della Aardman Animation storicamente si rivolgono.

Proprio la natura a metà fra orizzonti apparentemente distanti è il tratto caratterizzante di questo primo lungometraggio dedicato alle simpaticissime pecore. Il formato infatti non abbraccia direttamente le caratterizzazioni antropomorfe tipiche dei modelli disneyani, sebbene gli animali che vediamo nel film si producano spesso in atteggiamenti molto "umani" camminando in posizione eretta o manovrando strumenti tipici della vita dell'uomo (veicoli, elettrodomestici e via citando): può venire in mente la figura del cane tuttofare Finot/Bravo nella saga de *L'ispettore Gadget*, qui in effetti richiamato dal cane Blitzler, alleato delle pecore. Allo stesso tempo, il mutismo degli umani (che, come già evidenziato, si esprimono con versi inarticolati) avvicina gli stessi alla sfera degli animali, che agiscono secondo un metodo comunicativo non verbale quanto prettamente fisico.

In tal senso, trova una sua ragione d'essere la scelta di un racconto dove le pecore devono mascherarsi da umani avventurandosi in città, mentre l'allevatore, complice la perdita della memoria, è portato ad agire in modo meccanico e istintivo, riverberando la *routine* della vita di campagna precedentemente imposta ai suoi animali. Quello che gli autori cercano è un punto di incontro fra emozioni e comportamenti altrimenti destinati a restare inavvicinabili: anche per questo, il racconto si fa corale ed esalta il ruolo del gruppo opposto all'individualismo spinto di figure come l'acchiappa animali che cercano di imprimere una svolta priva di altruismi al mondo: l'uomo è infatti animato da uno zelo che sconfinava facilmente nell'odio, come dimostrano le



prigioni in cui sono custoditi gli animali catturati. Persino il lavoro dei volontari, che cercano di sistemare gli animali presso le famiglie disposte a prendersi cura di loro viene da lui visto come una seccatura. Così, il racconto dell'innocente birichinata commessa da Shaun e compagni, volta solo a concedere al gruppo un momento di *relax*, si trasforma in un'odissea che è soprattutto una presa di coscienza del proprio ruolo e dell'importanza dei propri legami. Quello fra il gregge e il pastore, al di là dei presunti rapporti di subordinazione,

è infatti un tipo di rapporto basato su un modello atipico di famiglia allargata, dove ci si sorregge a vicenda lungo l'avvicinarsi delle giornate. La morale positiva e pedagogica, sebbene rotta da un umorismo spesso irriverente, lascia così emergere un sincero affetto, che rimette una visione empatica e bucolica al centro del mondo, e la contrappone a quella cittadina e più tecnologica, rappresentata anche dalle trappole e dai congegni dell'acchiappa animali.

Davide Di Giorgio



Elementi per la discussione / suggerimenti didattici

- Shaun sogna l'avventura e per questo abbandona la fattoria, per rompere la monotonia della *routine*: come contrasti abitualmente la noia? Hai degli *hobby* che coltivi e che arricchiscono le tue giornate (sport, musica, fumetti, cinema, altro)?
- Il piano apparentemente perfetto di Shaun si rivela invece un disastro: è mai accaduto che un progetto in cui credevi molto si rivelasse, alla prova dei fatti, fragile e destinato a non andare in porto? Come reagisci di solito agli insuccessi? Sei una persona che ama vincere o anche solo partecipare?
- Preda dell'amnesia, l'allevatore si ricicla come barbiere, forte del suo talento nel tosare: quali sono le tue migliori caratteristiche e i tuoi talenti? Come sogni di metterli a frutto una volta finita la scuola?
- Mettersi nei panni dell'altro: le pecore devono travestirsi per confondersi fra gli umani e, a loro volta, gli umani si esprimono a grugniti. Sei una persona che tende a mettersi (metaforicamente) nei panni altrui e a capirne le ragioni, oppure preferisci difendere sempre il tuo punto di vista?
- Shaun e l'acchiappa animali sono nemici naturali: qual è il tuo rapporto con gli animali? Ne possiedi alcuni e come arricchiscono la tua vita?
- Shaun e i suoi amici devono unire le forze per salvare l'allevatore: quanto è importante il fare gruppo nella tua vita? Sei una persona che preferisce agire da solo o rapportandoti ad altre persone? Il discorso può essere esteso a un'analisi del lavoro di gruppo nei nuclei sociali (famiglia, classi scolastiche, gruppi parrocchiali, comitive di amici ecc.).
- Shaun e gli altri: animali antropomorfi nel cartoon e nel fumetto, da Topolino in poi. Possibili confronti anche con gli altri lavori in plastilina della Aardman, da *Wallace & Gromit* a *Galline in fuga*. Trova i punti di contatto e di differenza fra le varie opere e analizza come la natura antropomorfa degli animali diventa spunto per innumerevoli avventure.