



Regia Don Hall, Chris Williams - **Origine** Usa, 2014
Distribuzione Walt Disney Pictures - **Durata** 108' - **Dagli** 8 anni

In un vicino futuro, Hiro Hamada è un genio della scienza e vive nella città di San Fransokyo, ma spreca il suo talento costruendo robot da utilizzare nei combattimenti clandestini. Il fratello maggiore Tadashi cerca di dissuaderlo dal continuare e lo sprona a investire anzi sul suo talento.

Così, Hiro decide di iscriversi all'Istitute of Technology (dove studia proprio il fratello) e alla serata di ammissione presenta il suo primo progetto, dei microbot, azionati con le onde cerebrali, in grado di eseguire ogni suo volere e che possono essere utilizzati a vario scopo, con grande versatilità. Un brutto incendio, però, uccide Tadashi e il suo mentore, il professor Callaghan, e causa la devastazione di tutti i microbot.

Distrutto dal dolore, Hiro resta solo con Baymax, il robot infermiere costruito dallo stesso Tadashi, che diventa il suo solo legame con il fratello scomparso.

Ben presto, però, Hiro scopre che i suoi microbot sono ancora in funzione e ora servono il malvagio Yokai, in un intreccio di colpi di scena legati anche alla scomparsa di Tadashi.

Hiro implementa quindi le funzioni di Baymax, trasformandolo in un robot da battaglia, e, insieme ai compagni di scuola, si improvvisa supereroe formando la banda dei "Big Hero 6" per fermare il supercriminale.

La natura "sincretica" di *Big Hero 6* è riverberata da una serie di scelte narrative: la storia si svolge infatti in un tempo non meglio precisato (verosimilmente un vicino futuro) in una immaginaria metropoli nippo-americana (San Fransokyo, evidente crasi di San Francisco e Tokyo), le cui origini restano pure misteriose, e il protagonista è un ragazzo giapponese alle prese con un nemico che ha il volto coperto da una maschera Kabuki. Dagli *anime* (i *cartoon* giapponesi) Hiro riprende anche l'inquietudine da preadolescente pieno di vita e refrattario alle regole imposte dalla società, cui risponde con un agire anarchico e orientato al facile guadagno tramite l'impiego delle sue macchine nelle scommesse clandestine. Non siamo però troppo distanti anche dal destino del primo *Spider Man*, che usava i suoi poteri di ragno per raggranellare qualche spicciolo nei combattimenti di *wrestling*, salvo poi ritrovarsi con un lutto sulle spalle per non aver fermato il ladro che assassinerà suo zio. Il percorso di formazione di Hiro segue coordinate simili, con la morte del fratello che lo investe del destino di salvatore dell'umanità da chi tenta di far valere la sopraffazione. La filiazione familiare, più vicina alla sensibilità occidentale di quanto non accada con la tradizione orientale incentrata sul racconto degli orfani, è insomma l'elemento cerniera che determina il "superproblema" di Hiro, e la connessione fra dovere e responsabilità che lo porterà a usare il suo genio non per scopi di lucro o di mera autopromozione, ma per fare del bene e rinsaldare in tal

modo il legame con il fratello scomparso e che non aveva mai smesso di credere in lui. In trasparenza è dunque visibile la vicinanza fra i codici espressivi disneyani e della Marvel, entrambi basati sul fondamento dell'elemento familiare come punto di partenza per l'avventura fantastica, in quanto entrambi alla base di un sentire che è parte della cultura americana tutta. La connessione empatica diventa così la traccia portante dell'intero progetto, quella che permette l'avvicinamento di elementi altrimenti considerabili eterogenei e che crea una fitta rete di rapporti fra la sfera dell'umano e quella del non-umano. Hiro riesce perciò a compiere un percorso che lo porta a creare forti legami con i compagni di scuola (con cui formerà il gruppo dei "Big Hero 6"), così come



(sebbene in forma oppositiva) con il cattivo Yokai, che pure nasconde nel suo passato traumi legati alla sfera familiare. Allo stesso tempo, però, è forte la connessione fra Hiro e la scienza, grazie al legame psichico con i microbot e, naturalmente, a quello più direttamente empatico con Baymax.

Al di là della sua natura teorica di progetto che si vuole porre come banco di prova per possibili innesti di influenze fra realtà altrimenti considerate distanti, *Big Hero 6* è dunque, al fondo, un racconto di formazione che stabilisce l'importanza del formare dei legami. Regola aurea in

un mondo che, al contrario, spinge al confronto, alla competizione (si veda anche il test che Hiro deve passare per essere ammesso a scuola) fino alla sopraffazione incarnata da Yokai e dal segreto nascosto nel suo passato, legato a doppio filo alle logiche dell'imprenditoria più spietata che hanno portato alla scomparsa di una persona cara. Una connessione a più livelli, che rappresenta dunque l'elemento unificante fra le sorti dei personaggi e le varie realtà che la complessità dell'intero progetto chiama in causa.

Davide Di Giorgio



Elementi per la discussione / suggerimenti didattici

- Hiro è un genio della scienza: qual è il tuo rapporto con la tecnologia? Quanto influisce nella tua vita e quanto ti interessa restare sempre al passo con le nuove invenzioni?
- Il rapporto di Hiro con Baymax rappresenta per il protagonista un modo per mantenere vivo il ricordo del fratello scomparso: hai fratelli o sorelle? Descrivi il vostro rapporto.
- Allo stesso modo, ci sono state delle persone importanti nella tua vita che poi hai perso di vista? Quanto è stato importante il loro esempio e, in generale, quanto tendi ad apprendere dagli insegnamenti di chi ti è vicino e quanto invece preferisci esplorare da solo?
- Baymax l'infermiere: a chi ti rivolgi nei momenti di maggiore difficoltà? I tuoi riferimenti privilegiati sono limitati alla famiglia o comprendono ulteriori ambiti (amicizie, scuola, palestra, altro)?
- Il gusto della competizione: quanto è spiccato in te? E quanto ritieni possa trasformarsi in un problema che impedisce di cementare i legami, lasciando emergere soltanto uno sfrenato individualismo?
- Robot e supereroi nella storia del cinema e dell'animazione: dai *cartoon* giapponesi ai recenti *kolossal* con eroi in calzamaglia e giganti meccanici. Costruisci un percorso sul tema.