



Regia Jean-Pierre Jeunet - Origine Canada, Francia, 2014
Distribuzione Microcinema - Durata 105' - Dai 10 anni

A dieci anni T.S. vive in una fattoria del Montana con la famiglia ed è inseparabile, benché diversissimo, dal gemello Layton: mentre quest'ultimo è un vivace sportivo, prediletto dal padre, T.S. è introverso e quieto. Ha un forte interesse per la scienza e disegna splendide sezioni di piante e animali, aiutando la madre biologa nelle ricerche su un raro insetto.

Un giorno Layton ha un incidente mortale mentre si esercita a sparare con il fucile. Solo T.S. è presente alla tragedia e si carica di un enorme senso di colpa per non aver potuto salvare il fratello; progressivamente il silenzio cala tra i genitori.

A una conferenza T.S. apprende che nessuno scienziato è mai riuscito a realizzare la macchina del moto perpetuo. Raccoglie la sfida e progetta il suo apparecchio. Invia i disegni a nome del padre all'istituto Smithsonian di Washington, ricevendo tempo dopo la notizia di aver vinto il prestigioso premio annuale. Nonostante i dubbi sul suo reale valore, T.S. si mette in viaggio di nascosto. Sale come clandestino su un treno merci, incontra un'umanità varia e sempre pronta a dare una mano, mentre il paesaggio intorno a lui cambia.

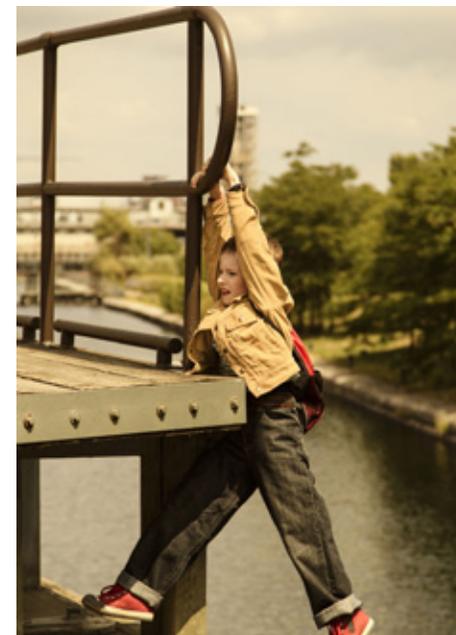
Giunto allo Smithsonian è accolto prima con scetticismo poi con un'ondata di ammirazione per il caso mediatico e i relativi introiti che un enfant prodige può portare alle istituzioni. Alla serata di gala pronuncia un vibrante discorso su Layton, commuovendo la platea di anziani "colleghi". Tra loro, all'insaputa di T.S., c'è anche la madre...

Jean-Pierre Jeunet, noto per *Il favoloso mondo di Amélie*, trasporta la magia del quotidiano, degli oggetti che si animano nelle menti fantasiose dei suoi personaggi, al livello di una grande produzione internazionale. Il protagonista è ancora una volta un sognatore, un idealista incompreso. Inizialmente T.S. si appoggia al fratello Layton che ha verso il mondo un piglio più deciso e piace al papà, cowboy imbronciato e solitario. La sorella maggiore Gracie è presa dai provini per diventare attrice, mentre la mamma è troppo distratta dalle sue ricerche per occuparsi dei dettagli della vita quotidiana. Quando Layton muore T.S., che si sentiva valorizzato nel ruolo di spalla del gemello, rimane solo. Con l'acume della sua straordinaria capacità immaginativa, T.S. vede con occhi nuovi la propria famiglia e ci racconta con voce fuoricampo, superflua, perché le immagini parlano da sole, il sottinteso di quei legami, il dolore inespresso e la sua inadeguatezza alla penosa situazione.

Come accadeva in *Un ponte per Terabithia*, la consolazione da un grave lutto giunge dalla passione per la scienza e per il disegno. Il modello ispiratore è Leonardo Da Vinci, i cui meravigliosi codici ricordano da vicino gli schizzi di T.S. Dalla ricerca scientifica nasce poi la ricerca di sé e il coraggio di affermarsi, portando il giovane protagonista a intraprendere un vivace viaggio in treno. Salito su un convoglio con un astuto stratagemma, T.S. si rifugia in un camper che deve essere recapitato più a sud. La roulotte è già arredata e ospita le sagome di cartone di una famiglia felice

seduta a tavola davanti a cibi e bevande di plastica. Famiglie perfette esistono solo in pubblicità, sembra ammonirci Jeunet, che di pubblicità è stato anche regista. Per il tempo del viaggio, quella finta famiglia protegge T.S. come vorrebbe che i suoi cari facessero con lui. Un desiderio che si realizzerà quando a sorpresa la madre si presenta alla diretta televisiva di un'intervista al ragazzo, ponendogli (e ponendoci) un'altra questione cruciale nell'educazione americana: tu permetteresti che un bambino giochi con un fucile? È uno scambio franco, nel quale ognuno si riappropria del ruolo consono all'età: il figlio è liberato dal peso della presunta colpa dall'assunzione di responsabilità del genitore.

Il film, sorretto da una colonna sonora



di alto livello, valorizza la famiglia come luogo principe degli affetti, luogo felice se dà a ciascuno la libertà di espressione di cui ha bisogno. Paesaggi, mongolfiere che si materializzano, dettagli di pannocchie e congegni meccanici sono di grande impatto visivo, a ricordare con quale senso di meraviglia un bambino di dieci anni scopre il mondo. Eppure, qui manca la sottile capacità eversiva che Jeunet aveva mostrato nei suoi film precedenti: quel realismo magico che riusciva a modificare radicalmente una vita, come Amélie che, riconsegnando oggetti smarriti, trovava il

filo rosso della propria esistenza, diversa e migliore di quella che pensava di meritare. L'avventura di T.S. è invece un ritorno e un inno al nido rassicurante che nutre i nostri primi anni, dal quale evitare di separarci troppo presto, accettandone anche le ombre. Su di noi abitanti della "piccola" Europa, tuttavia, le ampie distese di territorio incontaminato e lo spirito d'avventura dei suoi abitanti esercitano un indubbio fascino e sono ormai una salda competenza del nostro bagaglio cinematografico.

Cecilia M. Voi



Elementi per la discussione / suggerimenti didattici

Film di viaggio

In questo film una parte decisiva è occupata dal viaggio in treno. Spesso i film parlano di viaggi, ma il treno resta un mezzo di trasporto un po' particolare. Provate a riflettere insieme sui seguenti spunti:

- La nascita del treno e la nascita del cinema: un'epoca di movimento.
- I finestrini del treno sono come i fotogrammi di un film, incorniciano un paesaggio o una storia.
- Cose che si possono fare in treno (rispetto all'auto o all'aereo): leggere, dormire, chiacchierare, guardare fuori, ascoltare i propri compagni di viaggio (confrontate questa lista con ciò che fa T.S. che scende perfino a comperare un panino).
- Analizzate l'espressione: uscire dai binari o stare sui binari per indicare la direzione da dare alla propria vita. Come si comporta T.S. in questo senso?
- Guardate la cartina degli Stati Uniti e provate a ricostruire il percorso di T.S. dal Montana a Washington.

Il genio di Leonardo

Le capacità di T.S. sono paragonate a quelle straordinarie di Leonardo Da Vinci. È l'occasione per parlare alla classe di questo artista. Ecco alcune fonti utili per una classe di scuola primaria e secondaria di primo grado.

- Articolo su Leonardo spiegato ai bambini (sullo stesso sito, altri articoli interessanti sui "misteri" di Leonardo): <http://www.cheforte.it/rubriche-fortissime/la-storia-spiegata-ai-bambini/archivio-storia/957-leonardo-il-genio-di-vinci-spiegato-ai-bambini>
- La storia di Leonardo a fumetti: Michael Cox, Leonardo da Vinci e il suo megacervello
- Altri interessanti suggerimenti qui: <http://scuolainsoffitta.com/2014/07/07/9-libri-per-bambini-su-leonardo-da-vinci/>
- Per ragazzi più grandi: Enzo Petrini, Il volo del nabbio

Gioco a squadre

Dopo aver diviso la classe in due squadre porre dieci o più domande a ogni caposquadra che favoriscano la memorizzazione di nomi, colori, numeri e città citati nel film. Avvisate i ragazzi prima della visione, in modo che facciano attenzione... ai dettagli!