



Età
consigliata
dagli 8 anni

MAGA MARTINA E IL LIBRO MAGICO DEL DRAGHETTO

Titolo originale Hexe Lilli, der Drache und das magische Buch
Regia Stefan Ruzowitzky **Origine** Germania/Italia/Austria, 2009
Durata 89' **Distribuzione** Walt Disney

La buona strega Teodolinda, a più di 420 anni di età, si sente troppo vecchia per resistere agli attacchi del perfido mago Geronimo che, sotto le spoglie di una bella fanciulla, si è perfino intrufolato nella sua casa per rubare il Libro degli Incantesimi con il quale potrebbe costruire la Macchina per il Dominio del Mondo. Per fortuna il tentativo di Geronimo fallisce grazie al geniale intervento del fido draghetto volante Ettore, che nella provocante biondina, riconosce il mago, pronto a ipnotizzare Teodolinda. Ma uno specchio catturerà il flusso magico e Geronimo sarà vittima della sua stessa magia. Diventa però urgente per la buona strega trovare una giovane, sua degna erede, colei che custodirà il Libro Magico e che avrà il titolo di super maga. La ragazza prescelta avrà 99 ore per dimostrare di essere all'altezza del compito. Il draghetto Ettore viene incaricato della ricerca e, seguendo le indicazioni del Libro Magico, arriva rumorosamente nella cameretta di Martina, una ragazzina che lo prende per un peluche del fratellino Leo e lo mette nel mucchio dei giocattoli. Martina trova il librone, legge alcune formule e subito avvengono cose strane: compaiono scimmiette e un bestione che incute paura; in frigorifero, mezzo assiderato, ritrova Ettore che finalmente le spiega il significato del misterioso librone e il suo compito di cercare una nuova strega.

Il giorno dopo la ragazzina porta il libro a scuola e si diverte a compiere innocenti magie come far comparire codine alle compagne antipatiche o allagare la classe. Il draghetto però le spiega che la magia deve essere usata per scopi più seri e buoni altrimenti lei non potrà mai sostituire la maga Teodolinda.

Martina deve vedersela col mago Geronimo e il suo scaltro aiutante Serafino (trasformato in cane in seguito a un incantesimo mal riuscito). I due riescono a sottrarre il Libro Magico e a iniziare la costruzione della famosa Macchina, facendo lavorare un folto gruppo di uomini e di donne ipnotizzati. Bisogna recuperare immediatamente il libro e impedire la realizzazione del malvagio piano. Geronimo può assoggettare tutti al suo potere tranne i bambini.

La commedia cede ora il posto all'azione. Martina chiede aiuto a un gruppo di amici fidati ed esperti in tecnologia. Tutti insieme entrano nel castello del mago, divenuto una fantastica fabbrica. Devono salvare Leo, caduto nelle mani di Geronimo, recuperare il libro e liberare tutti gli uomini schiavizzati. Basterà un Nintendo per mandare all'aria tutta la tecnologia della fabbrica.

Scontato il lieto fine (come in tutte le favole) che vede la eliminazione del mago cattivo e la conquista per Martina del titolo di supermaga.

Primo fantasy movie europeo prodotto dalla Walt Disney (che ha già incassato nella sola Germania più di 6 milioni di euro) è tratto dalla fortunata serie di libri per bambini "Maga Martina" che ha venduto in tutto il mondo oltre 10 milioni di copie, tradotte in 40 lingue (in Italia Ed. Sonda). Ne è autore Ludger Jochmann, che si firma Knister quando scrive libri per l'infanzia. Dopo la fortunata serie televisiva che ha appassionato oltre mezzo milione di bambini ad ogni puntata, ora Martina debutta sul grande schermo.



Vera sorpresa la regia dell'austriaco Stefan Ruzowitzky (vincitore nel 2008 di un premio Oscar per il miglior film straniero con *Il falsario*) che, con disinvoltura, passa dal dramma al film per bambini, indovinandone il ritmo, il brio, la spensieratezza e la spontaneità. Lascia infatti spesso che i piccoli protagonisti parlino a ruota libera, piuttosto che costringerli a ripetere una parte imparata a memoria. Tutti, tranne Alina Freund (Martina) già comparsa alla Tv, sono alla loro prima esperienza davanti alla mdp. Non poche le difficoltà incontrate nella trasposizione del linguaggio scritto in immagini, anche perché è stata adottata una tecnica mista di animazione e attori reali ed è stato introdotto il personaggio del draghetto Ettore in computer graphic. "A volte, racconta Alina in una intervista, una marionettista, quando non si vedeva Ettore, teneva una marionetta davanti alla macchina da presa, perché potessi immaginarmelo un pochino".

Il film, primo forse di una serie (è già in progetto il secondo), non poteva non spiegare come e perché Martina sia divenuta una maga, incipit necessario per le successive avventure. Il cinema ci ha abituati a conoscere vari maghetti, Martina però differisce da tutti gli altri perché non nasce maga, né si forma presso una scuola specifica. È una bambina normale, rossa di capelli, vestita semplicemente con pantaloncini e calze colorate; ha un fratellino, Leo, vivacissimo e una mamma deliziosamente dolce e comprensiva. Trova il Libro Magico, catapultato da Ettore, sotto il suo letto, lo apre, lo legge e subito nella sua cameretta accadono eventi strani: animali sconosciuti, scimmiette che buttano tutto all'aria. Lo porta a scuola, fa comparire codine alle compagne antipatiche, allaga la classe con gran divertimento dei ragazzini che nuotano tra i banchi, tenta un incantesimo d'amore rivolto ad Andreas che fa presa invece su un compagno che le è indifferente. La magia sta nel libro, non nella ragazzina che, anzi, quando lo apre combina solo pasticci, che poi deve risolvere da sola, usando la propria intelligenza o l'aiuto di amici.

Il successo del personaggio "Maga Martina" è dovuto proprio alla sua *normalità* e perciò alla possibilità per i piccoli spettatori di identificarsi e di pensare che le sue avventure potrebbero capitare a chiunque. Inoltre Martina è spiritosa, ama divertirsi, ma non si contrappone al mondo degli adulti (genitori, maestre...), usa solo la magia buona, quella della strega Teodolinda (una brava Pilar Bardem, madre del noto Javier), fa scherzi e giochi innocui. Il film la asseconda con immagini, soprattutto nella prima parte, luminose, di ampio respiro: campi verdeggianti, corse in bicicletta, cavalli al maneggio. A lei si contrappone il "cattivo" mago Geronimo, che usa il Libro Magico per dominare il mondo e ridurre tutta l'umanità in schiavitù. Ipnottizza gli uomini con lo sguardo o direttamente quando li incrocia per strada o attraverso un grande schermo. Claustrofobica l'ambientazione della fabbrica del mago,

tutta tecnologia, con un esercito di uomini ipnotizzati, tutti vestiti di grigio che si muovono come degli zombies alle direttive di un folle. Niente paura. Basterà un Nintendo (ancora tecnologia) nelle mani di bambini per rompere l'incantesimo, liberare l'umanità, avere la meglio sul mago cattivo. Condannabile non è il mezzo tecnologico, ma lo scopo per cui è usato. È sempre l'uomo protagonista: la magia buona sta dentro di lui, nella sua inclinazione a rapportarsi con gli altri.



Film brioso, con alcune gag spiritose, permeato di una vena umoristica. Anche il personaggio di Geronimo desta ilarità; non si può avere paura di un mago che sbaglia incantesimo con il suo aiutante e poi non sa come rimediare al suo errore. L'impianto narrativo semplice non esclude anche i più piccoli dalla comprensione.

SPUNTI DI RIFLESSIONE

- Significato di *magia*, intesa come visione della realtà attraverso la fantasia. Può essere usata da persone buone per divertimento o più nobilmente per aiutare gli altri a risolvere i propri problemi, mai a scopi malefici.
- Molto evidente il contrasto (come in tutte le favole) Bene e Male, rappresentato dai due personaggi protagonisti: Martina e Geronimo, l'una altruista, l'altro assetato di potere.
- Come la magia, anche la tecnologia è buona di per sé (sarà un Nintendo a salvare il mondo), ma deve essere usata non per asservire l'uomo, ma per aiutarlo e migliorarlo.
- Importante nel film il tema dell'amicizia. Occorre saper scegliersi dei buoni amici affezionati, capaci, in grado di aiutare al bisogno. Importante anche il *gruppo* in cui si sviluppano le potenzialità dei singoli componenti.
- Solo i bambini non vengono assoggettati al maleficio. Perché?
- Base della formazione educativa è la famiglia: l'affetto, l'esempio, il rapporto tra i membri della stessa creano dei futuri uomini liberi, capaci di fare scelte giuste, affrontare prove e difficoltà per raggiungere un obiettivo.

PERCORSI DIDATTICI

- Illustrazione delle varie tecniche di animazione dal disegno animato a passo uno fino all'uso del digitale. Se possibile, realizzazione di un breve cartoon.
- Analisi, corredata dalla visione di filmati, di vari personaggi della Walt Disney e scelta ragionata dei più simpatici.
- Paragone tra "Maga Martina" e altri maghi protagonisti di serie di film famosi: differenze e analogie.

a cura di *Anna Fellegara*