



WATER HORSE LA LEGGENDA DEGLI ABISSI

Regia Jay Russell **Origine** Usa, 2007. **Durata** 110'
Distribuzione Sony Pictures

Scozia. Un uomo in un pub sazia la curiosità di una giovane coppia che guarda la foto di un mostro marino. Verità o leggenda, l'uomo torna al 1942 per raccontare la sua verità. Angus ha circa dieci anni e aspetta il ritorno del padre dalla guerra. Taciturno, ha paura dell'acqua e passa il suo tempo a raccogliere conchiglie. Tra gli scogli trova un grosso uovo. Decide di aprirlo in quella che è la sua base: un capanno per gli attrezzi che fu del padre. Ne esce un cucciolo di una creatura, metà drago e metà pesce. Angus lo chiama Crusoe e decide di non raccontare nulla alla madre e alla sorella. La grande villa in cui abita è però invasa dai soldati britannici, che creano un avamposto che dovrebbe rintuzzare possibili incursioni tedesche. In realtà la truppa è stata confinata in Scozia per evitare al capitano Hamilton, figlio di un generale, di rischiare la pelle sul campo. Nel frattempo Crusoe cresce a vista d'occhio e viene scoperto dalla sorella di Angus e da Lewis, assunto come tutto fare. Durante una cena di gala, Crusoe viene inseguito dal cane del cuoco, rovinando la festa agli invitati. Non viene scoperto, ma Angus e Lewis si convincono che sia meglio portare Crusoe nel lago di Lochness. Gli avvistamenti di Crusoe alimentano la leggenda in paese e Angus decide di fargli visita. È l'occasione per vincere la paura dell'acqua. Angus cavalca l'enorme creatura con cui esplora i fondali del lago, ma l'idillio è rotto qualche giorno dopo da un'azione dimostrativa del comandante che cannoneggia il lago, causando un trauma nell'animale. Scambiato per un sottomarino tedesco, Crusoe viene sottoposto al fuoco dell'artiglieria. Il bambino lo salverà indicandogli la strada per uscire dal lago, separato dal mare aperto da una rete metallica.

Water Horse - La leggenda degli abissi ha il merito di possedere tutti gli ingredienti che entusiasmano le platee di bambini e dei loro accompagnatori, di integrare attori veri e un mostro animato al computer senza esagerare negli effetti.

Non è certo una novità il bambino che scopre una creatura fuori dal comune, con cui instaura un rapporto privilegiato e ne protegge l'esistenza dal mondo degli adulti, facile all'equazione diverso uguale mostruoso. *E.T.* dice qualcosa a qualcuno? Perché in effetti tutta la prima parte del film, fino a quando Angus scopre il piccolo drago-pesce, pare davvero spielberghiana.

Il bambino chiuso e poco vivace a un certo punto entra in contatto con un'entità fuori dal comune, perché accetta la sfida dettata dalla curiosità, affrontando le proprie paure, nonostante la presenza di segnali terrificanti. Bisognerebbe confrontare il momento in cui il piccolo Elliot scopre *E.T.* con la sequenza che porta Angus al cospetto del mostriciattolo che battezerà Crusoe, ispirato dal libro di Defoe. Angus, che nel suo capanno aveva distrutto il guscio dell'uovo ritrovato sulla scogliera, rivelandone l'interno stranamente azzurro, calata la sera ritorna per scoprire che qualcosa ha abbandonato l'uovo e dunque si aggira tra gli

attrezzi. Piove, anzi tuona. Suoni e rumori ricordano un horror-movie, ma nonostante tutto il bambino esplora lo spazio senza cautele. Qualcosa si muove, vasetti in vetro cadono rompendosi al suolo, eppure non arretra. Intuiamo la presenza di una sagoma che poi lentamente si palesa, fino alla scoperta attraverso lo sguardo meravigliato di Angus, già pronto ad ammaestrare la creatura, dopo averne saziato la fame.



Un meccanismo di svelamento graduale che proprio Spielberg aveva mutuato dall'horror e dalla science-fiction anni '50, trasferendolo magistralmente nel fantasy per ragazzi. Il parallelismo Angus-Crusoe/Elliot-E.T. così marcato in questa sequenza, propone altre similitudini a livello narrativo che lasciamo al pubblico scoprire, fino al prefinale con la fuga a due, inseguiti dall'intero mondo degli adulti (buoni, cattivi e indecisi).

La fiaba cinematografica non è nuovissima, quindi, come non lo sono in generale le fiabe, che anzi fanno della variazione su identica struttura e reiterazione delle funzioni i punti di forza. E infatti il pubblico più giovane esce soddisfatto e divertito dalla sala, dopo aver sorriso ai pasticci del piccolo Crusoe, essersi meravigliato della sua crescita innaturale e imbarazzante, aver tremato con Angus di fronte alla creatura ormai gigante del lago e temuto il peggio sotto i bombardamenti dell'esercito incosciente, fino al lieto fine liberatorio e rassicurante. Una fiaba appunto. Narrata per immagini evocative di una Scozia magica, lontana dal conflitto mondiale che sta devastando l'Europa, se non fosse che il conflitto entra in casa di Angus e famiglia, prima perché si porta via il padre, poi per l'arrivo di una truppa alleata che ha del grottesco.

È proprio la presenza dei soldati, e la loro ricerca "disperata" di un nemico che li metta alla prova come uomini, a costituire l'elemento di conflitto in una sceneggiatura che centra il racconto sul tema dell'amicizia, e in generale sui legami profondi di fiducia che vedono protagonista Angus. Quello ricordato nei flashback con il padre, quello con il "figlio adottivo" Crusoe e con il "padre adottivo" Lewis, uomo tutto fare che pure la guerra l'ha vista e ci ha quasi rimesso la pelle. Legami che permettono al bambino di superare le proprie paure (quella dell'acqua ad esempio, che lo respinge sin dall'inizio) e di diventare grande. Al contrario degli sterili insegnamenti da accademia militare che a un certo punto vorrebbe impartirgli il capitano Hamilton, che invaghito della madre misura la propria virilità sulla potenza di fuoco dei suoi cannoni.

Le figure adulte che si muovono intorno ad Angus sono a tratti stereotipi già visti, di cui (purtroppo) intuiamo presto profilo e funzione, ma tutto sommato - dopo aver identificato protagonisti e comprimari, rapporti e relazioni, ambienti e sfondi - "servono" il racconto senza forzatura, provocando una significativa svolta a metà, quando la cena di gala è sconvolta dall'inseguimento tra Crusoe e il cane del cuoco, a cui fa seguito il "ritorno" di Crusoe nel suo elemento naturale, il lago; e sul finire quando, scambiato per un sottomarino tedesco, il mostro acquatico viene bombardato.

Ovviamente l'ottusità dei comprimari, la semplicità psicologica, favoriscono l'identificazione in Angus, personaggio sfaccettato in cerca di una guida e, al tempo stesso, di qualcuno da guidare, ripristinando un cammino di crescita interrotto parzialmente con la chiamata

alle armi del padre e riproposto, per un attimo, dalla separazione forzata da Crusoe, troppo grande per rimanere compagno di giochi nella villa signorile e per questo consegnato al lago e alle fantasie popolari.

L'orrore prodotto dalla guerra rimane fuori campo nel film di Russel, ma è evocato attraverso ciò che la guerra produce: nuclei familiari amputati, logiche belliche applicate al quotidiano, paura per il diverso che vorrebbe essere conosciuto e compreso.

Water Horse così, per raccontare la nascita di una leggenda, finisce per descrivere un mondo che risponde alla violenza della peggiore delle tragedie umane, allargando l'orizzonte del reale e raccogliendo i territori dello straordinario. Un invito a grandi e piccini.

a cura di *Alessandro Leone*



SPUNTI DI RIFLESSIONE

- Dove e come vivono Angus e la sua famiglia? Da quanti elementi è composta?
- Descrivi il carattere di Angus. Cosa fa soffrire il bambino?
- Perché quando scopre la creatura decide di prendersene cura in gran segreto?
- Come mai i soldati prendono possesso della villa?
- Chi è Lewis? Come fa a conquistare la fiducia di Angus?
- A un certo punto l'uomo propone al bambino di riconsegnare Crusoe al mare. Spiega le resistenze di Angus.
- Il capitano Hamilton vorrebbe insegnare ad Angus a essere un vero uomo. Cosa intende?
- Perché gli altri adulti temono il mostro? Che comportamento adottano di fronte a Crusoe?
- L'amicizia è un dono. Analizzando i rapporti Angus/Crusoe e Angus/Lewis riusciamo a definire meglio questo concetto? In che modo?

ITINERARI DIDATTICI

- La leggenda del mostro di Lochness. Dopo la visione del film proponiamo un percorso di ricerca "alla scoperta del mostro": il contesto in cui è nata la leggenda (storico e geografico), come è stata alimentata negli anni, il lago come meta turistica. Per gli studenti più grandi, lo spunto invita a un approfondimento che individui i caratteri generali delle leggende, formali e contenutistici, e le modalità di divulgazione: dall'oralità ai nuovi media (vedi leggende moderne).
- Realizzare un confronto tra *Water Horse* e *E.T.* che possa mettere in evidenza similitudini e differenze, attraverso un'analisi di struttura e personaggi, per decifrare in seguito i messaggi che i due film portano al pubblico più giovane.