



## PERCY JACKSON E GLI DEI DELL'OLIMPO: IL LADRO DI FULMINI

**Titolo originale** Percy Jackson & the Olympians: The Lightning Thief

**Regia** Chris Columbus **Origine** Usa, 2010

**Durata** 120' **Distribuzione** 20th Century Fox

*Venti di guerra soffiano sull'Olimpo: il segreto della folgore di Zeus è stato infatti rubato e il padre degli dei accusa il figlio di suo fratello Poseidone, un semidio che vive fra gli uomini ignaro della sua vera natura.*

*Percy Jackson, questo il nome del ragazzo, conduce infatti una vita da adolescente come tanti altri, fra problemi scolastici e familiari, quando viene aggredito da una fiera che intende strappargli il potere della folgore divina. Il ragazzo, ignaro di quanto gli sta capitando, si ritrova così coinvolto in una grande avventura.*

*Condotto dalla madre Sally al Campo Mezzo Sangue per essere protetto e addestrato all'uso dei suoi poteri da semidio, Percy viene aggredito da un Minotauro che uccide la donna: così il ragazzo decide di recarsi negli Inferi per convincere Ade a riportarla in vita. Il dio della morte però, in cambio vuole la folgore per poter rovesciare il potere di Zeus e il ragazzo dovrà convincerlo di non avere nulla a che fare con il suo furto. Nell'avventura Percy è accompagnato dal satiro Grover, suo protettore, e dalla bella e valorosa Annabeth, figlia della dea Atena.*

Ispirato al capostipite di una saga letteraria creata da Rick Riordan nel pieno del boom del genere fantasy esplosivo con il revival del *Signore degli Anelli* e il travolgente fenomeno di *Harry Potter*, *Percy Jackson e gli dei dell'Olimpo* chiama in causa stavolta non la magia o i regni di un *altrodove* incantato, ma la mitologia greca, ibridata al classico prodotto giovanile con protagonisti adolescenti. La formula, infatti, è coerente con gli stilemi propri del *fantasy* sviluppatosi a Hollywood da trent'anni a questa parte, che utilizza le avventure di un ragazzo come racconto iniziatico che coinvolga in modo empatico spettatori giovanissimi.

Pertanto la storia si pone l'obiettivo di eliminare l'elemento di alterità spesso insito nel racconto mitologico, accordandolo al nostro presente, con gli dei che intervengono nei fatti della società attuale (un riferimento chiama in causa anche "un semidio alla Casa Bianca", con possibile riferimento all'eccezionalità insita nell'elezione di Barack Obama, primo Presidente afro americano della nazione a stelle e strisce) e uno stile che sappia sfruttare gli elementi *fantasy* insiti nella fonte epica, ibridandoli per l'occasione con un tono più scanzonato che tenga presente quelli che sono gli elementi propri della moderna cultura *pop*. Per questo, accanto a citazioni precise di fenomeni come *High School Musical* o alla musica della celebre cantautrice Lady Gaga, il regista Chris Columbus cerca di lavorare sul tono del racconto, "svecchiando" (o, più propriamente, esemplificando) le storie originali, rielaborate secondo un'estetica che tradisce debiti precisi proprio con il già citato *Harry Potter* (che vide i primi due film della sua saga non a caso diretti proprio da Columbus). Ecco dunque che Percy deve unirsi a una comunità di suoi pari, in una scuola in cui pure svetta come un prescelto e stabilisce un patto d'amicizia con due ragazzi che lo accompagneranno nelle avventure destinate a segnare profondamente il suo destino.

Qui interviene l'elemento più interessante del racconto, laddove Percy, stante la sua natura

di semidio, deve in realtà ridefinire se stesso attraverso un percorso iniziatico che ristabilisca e chiarisca i suoi legami con la parte terrestre e con quella divina. In ragione di ciò, Percy non è dipinto inizialmente come un vincente, ma al contrario come un ragazzo affetto da problemi di varia natura, dalla dislessia che gli procura noie con lo studio, a una scuola che, sebbene tratteggiata in fretta, appare in ogni caso come un posto dove serpeggiano inquietudini



(vediamo alcuni ragazzi azzuffarsi nei corridoi), fino alla difficile situazione familiare con un patrigno fannullone e prepotente che maltratta sua madre senza ritegno. Si tratta in realtà di un autentico disallineamento del personaggio rispetto agli elementi che, ricontestualizzati attraverso l'ottica divina, assumono senso: la dislessia è infatti legata alla sua attitudine a visualizzare le scritte secondo la matrice divina del greco antico (lingua parlata sull'Olimpo), mentre la situazione familiare è collegata al desiderio della madre di "nascondere" la sua natura semidivina ai terzi attraverso la presenza occlusiva ed estremamente fisica, "terrena", del padre bifolco. In ragione di ciò il percorso che Percy deve compiere per raggiungere l'Ade è connotato secondo una logica avventurosa che ricorda in parte quella del percorso a enigmi: siamo insomma fra *Indiana Jones* e le dinamiche da *videogame* (giocati con passione da Luke, altro semidio che si rivelerà centrale nel corso della storia), con una serie di prove da superare in luoghi differenti per arrivare infine al raggiungimento dell'obiettivo e della conoscenza di sé.

Il film in questo modo stabilisce una sorta di dicotomia fra una realtà ultraterrena e divina in cui i titolari del potere (gli dei, appunto) sono afflitti da logiche che sembrano avversare ogni legame di sangue, ricondotti ad autentica maledizione e strumenti di rivalità reciproca, e un mondo terrestre dove invece quei legami diventano qualificanti per riuscire a trovare il proprio posto e il proprio equilibrio. Non a caso, non solo Percy riesce a superare alcune prove grazie ai suggerimenti che il padre Poseidone gli impartisce di nascosto da suo fratello Zeus, ma addirittura il motore dell'intera vicenda diventa quello del ricongiungimento con la madre. Non va inoltre sottovalutato il fatto che Percy sia accompagnato da due amici che si rivelano in molti casi fondamentali per il raggiungimento dell'obiettivo finale, con tanto di sacrificio del satiro Grover, che accetta di rimanere nell'Ade per farlo fuggire. La costruzione dei personaggi anche in questo caso rispetta quel disallineamento enunciato in precedenza: i due compagni di viaggio, infatti, sono ritratti pure con delle mancanze che però, nella prospettiva semidivina, si rivelano invece dei punti di forza. Grover è infatti apparentemente afflitto da un handicap che gli impedisce di camminare senza l'ausilio di due stampelle. In realtà si tratta di un mascheramento atto a celare le sue gambe caprine, che nel nostro mondo ne farebbero un semplice mostro. Apparentemente meno problematico è invece il personaggio di Annabeth, bella, coraggiosa e abituata a vincere le sue battaglie, ma che pure deve fare i conti con il fatto di non aver mai potuto abbandonare il Campo Mezzo Sangue e di essere perciò priva di conoscenza del mondo esterno.

Il film pertanto invita i suoi spettatori a non cedere alle debolezze, spiegando come gli apparenti elementi di diversità rispetto alla realtà massificata (rappresentata con pungente ironia nella sosta a Las Vegas) possono invece costituire dei punti di forza se inquadrati da

una differente prospettiva. *Percy Jackson* diventa così anche un invito a *reimparare a vedere* il mondo e il gioco delle prospettive che innesta si riflette sul rapporto con la mitologia classica. Chi infatti non la conosce ne ottiene una versione edulcorata ma nel complesso rispettosa di alcuni cardini originali, chi invece ha già una buona infarinatura del materiale cartaceo può divertirsi a riconoscere le varie citazioni disseminate lungo il racconto, reiterando quindi quella dinamica ludica dell'esperienza e della ricerca che Percy e compagni compiono nella loro realtà cinematografica.



## SPUNTI DI RIFLESSIONE

- Il film illustra l'importanza dei legami familiari come motore per la propria crescita e maturità: rifletti sull'importanza che gli insegnamenti dei tuoi genitori hanno avuto nella tua formazione.
- I protagonisti del film vengono da realtà apparentemente difficili (scuola, famiglia, problemi personali anche fisici): ti sei ritrovato in alcuni di questi elementi? Ti è mai capitato di avere a che fare con situazioni difficili legate agli ambienti che frequenti (possibili temi da trattare: bullismo, violenze domestiche, rapporto con problemi fisici più o meno gravi).
- L'handicap fisico di Grover o la dislessia di Percy sono trattati nel film come elementi di difficoltà: che però non pregiudicano il valore dei personaggi: nella tua realtà ti è mai capitato di avere a che fare con persone afflitte da problemi fisici? Quale atteggiamento hai avuto nei loro confronti? Diffidenza, paura, oppure amicizia? Lo spunto può inoltre fornire l'occasione per una riflessione più approfondita sul tema dell'omologazione e dell'emarginazione nella scuola e nella società di chi proviene da realtà differenti o da situazioni difficili.

## PERCORSI DIDATTICI

- La mitologia classica: Zeus, Poseidone, Ade e Atena. Approfondisci lo studio di questi personaggi attraverso i racconti dell'epoca ellenica e cerca gli elementi di contatto e di differenza con quanto si vede nel film.
- La mitologia classica nella cultura popolare: traccia un parallelo fra *Percy Jackson* e altre opere che si ispirano ai miti greci. Possibili riferimenti: Scontro fra Titani per il cinema, *Hercules* per i telefilm, *I Cavalieri dello Zodiaco* per i cartoni animati. In particolare può essere anche interessante una attenta e precisa analisi comparata di sequenze fra loro simili (ad esempio la lotta con Medusa in *Scontro fra Titani* e in *Percy Jackson*).
- Percy Jackson e il fantasy: inquadra la saga di Percy nel moderno cinema fantasy tracciando anche le differenze e gli elementi in comune con gli altri personaggi cult del momento, da *Harry Potter* a *Eragon* a *Le Cronache di Narnia*.

a cura di *Davide Di Giorgio*