



Regia Hamilton Luske, Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Jack Kinney
Origine Usa 1953 - **Distribuzione** Walt Disney - **Durata** 77' - **Dai** 5 anni

Londra, primi anni del XX secolo, età edoardiana. Agenore e Mary Darling si preparano ad andare a una festa e cercano di mettere a letto i loro figli. Seccato dalle storie su Peter Pan che Wendy, la figlia maggiore, continua a raccontare ai più piccoli Gianni e Michele, papà Agenore promette che dal giorno dopo la ragazza verrà spostata in un'altra stanza, affinché i ragazzi possano crescere con principi più pratici in testa. Vani risultano i tentativi di Wendy di spiegare che Peter Pan esiste davvero e che ha persino lasciato la sua ombra in casa.

Rimasti soli, i ragazzi vengono comunque raggiunti da Peter Pan, che si riappropria della sua ombra e poi conduce il gruppo in volo sull'Isola-che-non-c'è. Per i ragazzi è l'occasione per vivere finalmente le avventure ascoltate così a lungo e unirsi alla banda di Peter, contrapposta alla ciurma di Capitan Uncino.

Il pirata l'ha infatti giurata a Peter Pan dal giorno in cui ha perso la sua mano in duello. L'arto peraltro è stato mangiato da un famelico cocodrillo, che da quel giorno non fa altro che perseguitare Uncino per completare il suo pasto. Così, le scorribande di Peter e compagni e le battaglie con i pirati si accompagnano ai frequenti tentativi di Uncino di ordire elaborati piani per far cadere Peter Pan in trappola, magari usando la gelosia di Trilly, la sua amica fata, gelosa di Wendy.

Infine, Wendy e i suoi fratelli iniziano ad avvertire nostalgia di casa e, in barba alle promesse fatte di restare giovani per sempre, tornano a Londra in tempo per il rientro dei genitori.

Quello di *Peter Pan* è il racconto di un eterno ritorno: come appassionati di vecchia data, infatti, siamo chiamati ancora una volta a raccolta di fronte alla pellicola realizzata dai Walt Disney Studios nel 1953 e ciclicamente riproposta nelle sale, fino alla riedizione del 2013, che si inserisce in un più ampio piano di rilancio dei classici Disney, in voga da tempo.

Ma, anche nell'economia stessa del racconto, siamo nuovamente testimoni di un'avventura che si presenta come proseguimento di qualcosa che Wendy ha già vissuto in passato, lasciandole il ricordo che ora la ragazza trasmette ai bambini in forma di fiaba della buonanotte. La struttura del lungometraggio si adegua a questa idea di narrazione in perenne divenire, e per questo il film progredisce attraverso varie microstorie abbastanza slegate tra loro. Una forma narrativa "porosa", insomma, che segue il modello già sperimentato dal regista Clyde Geronimi nel precedente *Alice nel Paese delle Meraviglie*, e che favorisce in questo modo l'esaltazione di emozioni molto nette e di toni alquanto forti. Abbiamo quindi il piacere del racconto avventuroso che guarda ai modelli di cappa e spada, mentre i personaggi si palesano per caratteristiche molto evidenti: la giudiziosa Wendy, il temerario Peter, la gelosa Trilly. Il punto è spingere lo spettatore a tornare a un sistema di valori a misura di bambino, quando le emozioni sono più intense e il rapporto con la realtà si fa più conflittuale e misurato su contrasti esasperati.

Pertanto, Wendy e i fratelli reagiscono in modo molto umorale ai *diktat* del padre

che vuole vederli crescere, e decidono di partire con Peter nel regno dell'infanzia perenne (la celebre Isola-che-non-c'è). E se il film non si fa scrupolo di sfruttare questi sentimenti per mettere in scena un'avventura di grande respiro, allo stesso modo lavora lentamente sottotraccia per far crescere nei suoi protagonisti la consapevolezza che a un certo punto il gioco debba finire, e che accettare l'inevitabile crescita rappresenti in fondo l'opzione più giusta.

Di qui il ritorno a casa su cui si chiude il racconto, che sembra sigillare i conti rimasti aperti con il passato, come se l'avventura con Peter sull'Isola-che-non-c'è costituisca una sorta di felice "ultima volta" per i ragazzi, un modo per accomiarsi nel modo più spettacolare



dalle dinamiche infantili che hanno fino a quel momento regolato le loro vite. Ma, in realtà, l'intento è molto meno "punitivo" e pedagogico di quanto non si creda: a testimoniare arriva la toccante scena finale, in cui papà Agenore scorge il galeone di Peter Pan veleggiare tra le nuvole e ricorda di averlo visto anche lui tanti anni prima. Così come i ragazzi addivengono infine alle istanze portate avanti dal genitore, insomma, anche lo stesso Agenore capisce quali fossero i sentimenti che animavano Wendy e i suoi fratelli, e il finale sembra preludere a un futuro in cui le due fazioni impareranno

a comprendere i reciproci bisogni. Ecco quindi che l'avventura sull'Isola-che-non-c'è perde la sua caratura di semplice "ultima volta" e diventa anzi un paradigma di un atteggiamento nuovo che il film invita ad avere verso la vita: quello in cui si impara a farsi carico delle proprie responsabilità di persona adulta, ma senza perdere di vista la spensieratezza e l'innocenza della propria parte infantile, che dovrà essere "ricucita" al proprio sé, esattamente come Peter fa con la sua ombra dopo averla recuperata a casa di Wendy.

Davide Di Giorgio



Elementi per la discussione / suggerimenti didattici

- Peter Pan e l'Isola-che-non-c'è: hai anche tu un luogo preferito di svago? Nella tua città ci sono dei posti ideali per esaltare il piacere della fantasia e del gioco?
- Wendy e il rapporto con i fratelli: hai dei fratelli maggiori? Sono complici delle tue avventure e dei tuoi giochi, oppure hanno nuovi interessi che li distolgono dai tuoi? Il discorso può essere anche a parti invertite: hai dei fratelli minori? Come ti poni nei confronti dei loro interessi?
- Il piacere del gioco: Wendy e i suoi fratelli giocano ai pirati e agli indiani. Quali tipologie di gioco sono invece le tue preferite e quali no? Spiega le differenze tra i tipi di gioco che preferisci e i motivi che ti spingono a preferirli ad altri. Possibile anche un confronto generazionale che coinvolga gli immaginari dei fratelli (o sorelle) maggiori, dei genitori e degli insegnanti, per radiografare il cambiamento del gusto nel corso degli anni e le nuove forme di intrattenimento (ad esempio i videogiochi).
- I compagni di gioco: tuo padre e tua madre partecipano ai tuoi giochi, oppure sei solito giocare soltanto con persone della tua età? O ancora ti giovi della compagnia di un animale domestico per trascorrere il tuo tempo? Racconta il compagno di giochi ideale.
- Il film propone personaggi molto diversi tra loro: Wendy, dolce e giudiziosa; Peter, impetuoso e amante dell'avventura, che sembra non ascoltare altro che i propri istinti; Uncino, rabbioso e vendicativo, ma anche codardo di fronte alla minaccia del cocodrillo. Qual è il tuo preferito, quello con cui ti senti più in sintonia, e perché?
- Restare sempre giovani o crescere? Al posto di Wendy e dei fratelli come ti saresti comportato: saresti rimasto sull'Isola-che-non-c'è o saresti tornato a casa? Quali aspettative hai rispetto agli anni che verranno? Non vedi l'ora di crescere o il tuo sogno sarebbe quello di restare bambino per sempre? Per gli spettatori più grandi la domanda può essere posta al contrario: avresti preferito restare bambino oppure ti piace crescere e sei curioso di fronte alle opportunità offerte dall'età che aumenta?

Per eventuali spettatori delle ultime classi della scuola primaria o della secondaria inferiore.

Altri Peter Pan: confronto con la figura dell'eterno ragazzo in altre opere, come *Hook* (1991) o *Neverland* (2004), sulla vita del creatore di Peter Pan, James M. Barrie.