



The Adventures of Tintin: the Secret of the Unicorn
 Regia Steven Spielberg - **Origine** Usa, Nuova Zelanda, Belgio 2011
Distribuzione Warner Bros. - **Durata** 107' - **Dai 10 anni**

Il giovane reporter Tintin acquista per pochi soldi il modellino di un veliero, l'Unicorno, alla bancarella di un mercatino; ma resta sconcertato quando un losco personaggio di nome Ivan Ivanovich Sakharine fa di tutto per comprare quell'oggetto da lui, cercando perfino di ucciderlo. Derubato dell'Unicorno, Tintin si mette sulle tracce di Sakharine e del segreto che la nave nasconde, sempre accompagnato dal fedele cagnolino Milou.

L'impavido giornalista non riesce a evitare la cattura da parte della gang del russo che lo imbarca su una vecchia nave cargo che fa rotta per il Marocco. Sakharine però ha corrotto l'equipaggio affinché si rivolti contro il comandante, l'alcolizzato e smemorato Capitano Haddock. Alleatosi con Haddock, Tintin fugge con il nuovo amico e giunge per primo in Marocco alla corte di uno sceicco che possiede un altro modello dell'Unicorno.

Il capitano riesce finalmente a ricordare: più di trecento anni prima il suo antenato Sir Francis Haddock fu obbligato ad affondare il vero Unicorno in seguito all'abbordaggio da parte dell'avo di Sakharine; ma riuscì a salvare il tesoro di bordo nascondendo le coordinate del luogo in tre pergamene separate, poi riposte nei vari modellini. Sakharine intende dunque rubare il terzo codice!

Con l'aiuto di una coppia di imbranati ispettori dell'Interpol, Tintin, il suo cane e il capitano devono prevenire Sakharine per adempiere la profezia secondo la quale solo l'ultimo degli Haddock può scoprire dove si trova il tesoro.

Il mondo dei lettori di fumetti è una comunità solidale che vive di vita propria: onnisciente nel suo sapere, trasversalmente formata da appassionati di ogni età e nazione, dotata di notevole spirito critico. È interessante come i francofoni guardino alle avventure del giovane reporter Tintin con un certo sospetto. Ricordo una recensione di qualche tempo fa che definiva quello che ai nostri occhi è solo uno sveglio ragazzino con il maglione azzurro, come «*Garçon fasciste avec propension colonialiste*». Troppo forte? Forse, ma sicuramente acuto, se si tiene conto del contesto socio politico in cui Tintin è nato, il Belgio cattolico degli Anni '40, e della vita del suo creatore, un diciottenne geniale ma plagiato da diverse figure che hanno volutamente ideologizzato la sua opera per contrastare la scelta neutrale di quel Paese.

Le avventure di Tintin nascono infatti per intrattenere i bambini di un oratorio durante la Seconda Guerra Mondiale, su richiesta del parroco. Il successo delle strisce arriva con la generazione successiva, quella dei *baby boomers*, di cui anche Steven Spielberg fa parte. Si capisce perciò che cosa dell'intrepido eroe dal ciuffo ribelle abbia affascinato il futuro regista fin da piccolo, cioè il gusto della sfida che arriva quasi per caso, le trovate astute, la battuta pronta.

Tintin è il capostipite della nuova generazione di eroi a doppia vita, schivi e persino sfuggenti nel privato, *leader* indiscussi una volta gettati nella mischia. Tintin dunque non si discosta molto da

Indiana Jones, accademico discreto che si trova suo malgrado a fare il cowboy, ma anche dall'eterno Peter Pan di *Hook - Capitano Uncino*, con cui condivide il piacere infantile della curiosità anche se porta guai. Le citazioni dei film precedenti del regista di Cincinnati si sprecano (personalmente ho rivisto molto delle atmosfere di *Prova a prendermi*) e la critica ha colto l'occasione per inneggiare al ritorno alla struttura della fiaba classica da parte di Spielberg.

Le tecniche perfezionate del *motion capture* in effetti sono qui interamente al servizio del racconto, nel quale è facile individuare ogni ruolo tipico: l'eroe, l'antagonista, gli aiutanti e via dicendo. Il tratto semplice e le coloriture piene di Hergé si perdono, così come i nomi originali francesi tutti anglicizzati, ma si ha in cambio la bella sorpresa di avere finalmente un effetto 3D degno di questo nome, con profondità di campo ed effetti prospettici davvero magici. Non manca invece l'ironia, il cui vertice è l'espedito



della rottura della teca di cristallo durante il concerto del soprano Castafiore, detta l'Usignolo milanese. Memoria, forse, delle contese liriche tra la Callas e la Tebaldi alla Scala?

Il film fa molti altri riferimenti alla realtà culturale e sociale della prima metà del Novecento, la passione per tesori e velieri, l'Oriente esotico e pericoloso, ma è anche possibile pensare a Tintin come la condensazione dei suoi antenati più famosi, perché il Belgio è la patria per antonomasia dei detective letterari:

da Hercule Poirot di Agatha Christie al commissario Maigret, Vallone di nascita e creato da Simenon che era di Liegi.

Il film infine costituisce l'occasione giusta per mostrare come l'animazione non sia un macro genere, ma un'etichetta forse da rinominare dove convivono molte anime diverse: in questo caso l'avventura, che finalmente riprende il volo dopo anni bui in cui era rappresentata solo da sparuti film di cappa e spada.

Cecilia M. Voi



Elementi per la discussione / suggerimenti didattici

- A caccia di indizi. Tintin è un giornalista che, nelle sue avventure, non abbandona mai lo spirito professionale: va a caccia di notizie, intervista i personaggi che incontra, raccoglie le prove e... usa il cervello! Documentati insieme ai tuoi compagni sulla professione di giornalista, sul modo di raccogliere le informazioni e di verificarle. Poi immagina che Tintin torni in redazione e debba scrivere un articolo sulle avventure che gli sono capitate. Che stile useresti nel tuo pezzo? Dove vorresti che fosse pubblicato? Con quali immagini? Prova a scrivere un articolo per il giornale della scuola!
- Eroi dei libri, dei fumetti e dei film. Tintin è uno dei tanti eroi che sono nati come fumetto e poi divenuti film. Fai un confronto tra eroi e supereroi che conosci (Spiderman, Batman, Zorro, 007, Superman...), cercando di capire come si è trasformato il personaggio nel passaggio al cinema.
- Il ruolo dei costumi e del trucco. Spesso nei film di avventura gli eroi sono vestiti sempre allo stesso modo, come se indossassero un'uniforme. Cerca le immagini di eroi e supereroi che conosci, affiancale a quella di Tintin e descrivi quale impressione comunica il *look* dei personaggi. L'abito, la pettinatura, il trucco e gli accessori ci permettono infatti di capire a prima vista chi abbiamo di fronte: è elegante o sportivo? Disordinato o curato? Pericoloso o rassicurante? Timido o coraggioso?
- Avventure di mare. Il mare ha sempre ispirato gli scrittori che vi hanno ambientato battaglie, fughe, cacce al tesoro, viaggi misteriosi, incontri insoliti. Perché il mare esercita tanto fascino sulla fantasia degli artisti? Prova a rispondere, cercando gli esempi che conosci tratti dalla letteratura e dal cinema. Puoi aiutarti con questo modello: il mare nasconde e protegge: tesori, sottomarini, basi missilistiche; il mare isola dal mondo: viaggiatori solitari, isole sperdute; il mare salva: bambini, naufraghi, fari nella notte; il mare uccide: battaglie navali, balene, iceberg; il mare arricchisce: pirati, popoli, pescatori, cacciatori di coralli; il mare ispira: vastità, perdita, incertezza, sfide, spirito di gruppo, coraggio, scoperte...