



**Regia** Ben Stassen, Jeremy Degruson - **Origine** Belgio, 2013  
**Distribuzione** Notorious Pictures - **Durata** 90' - **Dai** 5 anni

*Un gattino dal pelo fulvo con strisce chiare viene prima abbandonato per strada dai crudeli padroni durante il trasloco e poi inseguito da un ferocissimo dobermann. La città è come una giungla per lui e dopo qualche peripezia il primo riparo che trova è in una vecchia abitazione che anche i cani del vicinato temono: girano infatti strane leggende sul fatto che sia infestata dagli spiriti.*

*In realtà il proprietario della casa è Lawrence, un simpatico vecchietto illusionista che vive in compagnia di alcuni animali e una piccola tribù di giocattoli animati.*

*Al suo ingresso il micio suscita immediata antipatia da parte del grosso coniglio Jack e dell'aggressiva topolina Maggie, viene invece accolto affettuosamente da Lawrence che lo chiama Tuono, poiché è arrivato in una notte di tempesta.*

*Ben presto anche gli altri animali saranno costretti a vincere la loro diffidenza e ad accogliere il gattino, anzi a riconoscerlo addirittura come leader quando dovranno fronteggiare una comune minaccia. Il nemico da neutralizzare è il nipote del mago, Daniel, un cinico agente immobiliare senza scrupoli intenzionato a vendere la casa e a sbattere lo zio in un ospizio. Urge scoraggiare eventuali acquirenti e naturalmente il modo migliore per farlo è terrorizzarli come solo gli abitanti di castelli magici sanno fare.*

Torna l'animazione belga firmata dallo studio Nwave Pictures del produttore e regista Ben Stassen, noto come autore del cartone animato *Le avventure di Sammy* e del suo seguito *Sammy 2 - La grande fuga*. Con il connazionale Jeremy Degruson dirige qui un'opera con la struttura delle fiabe tradizionali (l'alleanza fra deboli, i buoni, sconfigge il malvagio avido e prepotente), una grafica accurata e accattivante, una fotografia dai colori caldi e accesi, scene d'azione dotate di ritmo concitato. Ingredienti semplici, mescolati però in modo sapiente che hanno consentito a questo film d'animazione europeo di ritagliarsi un posto dignitoso e meritato nella programmazione cinematografica natalizia italiana del 2013, tra *Frozen* e *Piovono polpette 2*. All'origine del *Castello magico* ci sono dieci minuti di cortometraggio commissionato da un parco divertimenti, per promuovere ovviamente una casa stregata. Essendo il film destinato a un *target* infantile, la vicenda è scorrevole, diretta e divertente ma, oltre a una connotazione educativa, ha momenti dotati di una lieve componente *horror* che li rende affascinanti anche per un pubblico adulto. Tutta la prima parte è girata con brani e immagini in inquadratura soggettiva, attraverso il punto di vista del protagonista, il gattino Tuono, il che sembra citare maliziosamente *Halloween* di John Carpenter, e la casa in cui si muovono i personaggi somiglia a quella di *Psycho* o di altri capolavori di Hitchcock. Il coprotagonista umano, Lawrence, è un buffo prestigiatore d'altri tempi; con un coniglio per il cappello a

cilindro e una coppia di colombi, tiene spettacoli negli ospedali per i bambini malati e ha sempre un incantesimo pronto per far sorridere anche i più scettici. Le sue caratteristiche lo fanno sembrare un buffo incrocio fra il dottor Patch Adams, interpretato da Robin Williams nel film omonimo, e George Méliès, come lo ha rappresentato ultimamente Scorsese nel suo *Hugo Cabret*. Dominano la scena due gruppi di personaggi: da una parte gli animali della casa, fra cui Jack, il paffuto grosso coniglio, Maggie, l'aggressiva topolina sua amica, la scimmietta con il tamburo Brika, i colombi Carlo e Carla, che tubano ininterrottamente; dall'altra i giocattoli animati, fra cui Chef, il cuoco con le gambe a molla, Gunther, un baffuto e



impettito tirolese, la lampadina Edison e Freak, un telefono servizievole in continuo movimento. Tutto il film è immerso in questo universo di animali parlanti e giochi vecchia maniera, di quelli che ormai sembrano far parte dell'antiquariato e del collezionismo, verso cui il film nutre una evidente e condivisibile nostalgia. Spiccano alcune sequenze davvero spettacolari, come la corsa di Lawrence in bicicletta, i tentativi di demolire la casa, gli interventi di Tuono e degli altri abitanti per contrastarli. Quando si tratta di salvare

l'abitazione, animali e giocattoli danno il meglio di sé per allestire uno spettacolo proprio da tunnel dell'orrore, che ricorda molto la rivolta dei giocattoli di *Toy Story 3*. Nel corso del film inoltre prendono risalto, senza enfasi né forzature, oltre al dovere dell'accoglienza, il valore dell'amicizia e della solidarietà, con una declinazione davvero europea totalmente aliena dal chiasso e dall'ossessione del successo che caratterizza i prodotti d'animazione d'Oltreoceano.

**Silvia Savoldelli**



### Elementi per la discussione / suggerimenti didattici

- Lawrence è un prestigiatore che fa volontariato in ospedale per portare un sorriso ai bambini malati. Con l'insegnante cerca informazioni sulle associazioni che svolgono questo tipo di attività.
- Tra i due gruppi di abitanti della casa, gli animali e i giocattoli animati, con quali preferiresti giocare? Perché?
- All'inizio del film, Tuono viene abbandonato dai suoi proprietari e deve affrontare i pericoli della città. Ogni anno molte persone, quando partono per le vacanze estive, lasciano i propri animali domestici in autostrada. Ti è mai capitato di trovare un cucciolo abbandonato? Racconta.