



Regia Eric Darnell, Tom McGrath, Conrad Vernon - **Origine** Usa 2012  
**Distribuzione** Universal - **Durata** 93' - **Dagli** 8 anni

*Dopo qualche tempo dallo sbarco in Madagascar, habitat naturale dei protagonisti della serie, in cui i quattro animali amici riscoprono le loro radici (un luogo di libertà ma anche di pericoli), i simpatici Alex, Melman, Marty e Gloria sentono la nostalgia di New York, dal cui zoo in origine erano fuggiti. Raggiunti i pinguini, irrompono con loro nel Casinò di Montecarlo per recuperare i lemuri guidati dal re Julien. Il desiderio di tutti è di far ritorno sani e salvi in America.*

*Inseguiti dall'agente francese Chantal DuBois, decisa a catturare e a uccidere il leone Alex, cercano di salire su un aereo guidato dalle scimmie, il quale però, per una manovra sbagliata, li fa atterrare nelle vicinanze di un circo ambulante. In esso trovano rifugio nel tentativo di far perdere le tracce alla perfida inseguitrice.*

*A capo della troupe del circo c'è la tigre Vitali che, dopo un'iniziale reticenza, accetta di far collaborare gli animali agli spettacoli, anche allo scopo di risollevare le sorti dell'impresa. Attraverso l'Europa, passando per Londra e Roma, fino al rientro a New York, i "nostri eroi", con coraggio e inventiva, con numeri ricchi di fantasia e originalità, riescono a trasmettere entusiasmo e fiducia al gruppo, riportando gli spettacoli alla gloria del tempo in cui Vitali era la star di maggior richiamo per i salti acrobatici attraverso cerchi sempre più piccoli.*

Spirito avventuroso, divertimento, inventiva, cui si uniscono un certo gusto per il rischio e uno spiccato altruismo, caratterizzano le vicende di Alex, Marty, Melman e Gloria, protagonisti anche di questo terzo episodio di *Madagascar*, in cui a una dimensione fantasiosa e comico grottesca tipica dell'universo del circo si accostano le atmosfere dinamiche e spesso imprevedibili dei viaggi. Gli inarrestabili amici proseguono la loro avventura nel percorso che dovrebbe ricondurli a New York. Ma per loro si aprono le porte del Vecchio Continente, l'Europa, in particolare di Londra e Roma, scenari privilegiati in cui si alternano fughe e inseguimenti (per sfuggire all'accalappianimali DuBois) a spettacoli in cui non mancano nostalgia e sentimentalismo, spirito di adattamento e collaborazione. Nasce così la volontà di sperimentare un nuovo modo di vivere, di stare insieme agli altri. Nel circo, con i suoi colori, i suoi suoni, le attrazioni, gli animali ritrovano entusiasmo e un nuovo spirito ludico, in attesa di ritornare a Central Park. Insieme agli altri personaggi, i quattro amici diventano il polo di attrazione di quanti assistono alle varie esibizioni, tra acrobazie e performance esilaranti. Per Alex, Marty, Melman e Gloria si innesca anche un percorso di maturazione che, aprendo alle novità e all'imprevisto, diventa occasione per ritrovare se stessi, il coraggio di non cedere e la capacità di adattarsi a situazioni insolite. In quest'ottica, accanto al tema della ricerca dell'identità e della libertà di ogni componente il gruppo, sono messi in luce

l'affiatamento, il rispetto reciproco e la generosità.

Il divertimento è assicurato da battute, colpi di scena e situazioni paradossali in cui si vengono a trovare gli animali: in particolare l'ippopotamo Gloria, alquanto buffa ma elegante nella danza sulla fune in coppia con la giraffa, che in alcune pose ricorda la prima ballerina Giacinta, protagonista della sequenza *La danza delle Ore* in *Fantasia* di Walt Disney.

Se alcuni momenti di poesia e romanticismo come l'incontro tra il re dei lemuri e la goffa orsa del circo suscitano una certa ilarità, il susseguirsi frenetico di altre sequenze, in particolare quelle legate agli inseguimenti dell'agente DuBois, toglie il respiro allo spettatore, che a volte fatica a seguire la scena.

L'avventura si conclude con il ritorno dei



nostri eroi alla base, pronti probabilmente a partire per altri viaggi e ad affrontare nuove esperienze qualora autori e produttori decidessero di dare una quarta puntata alla loro storia.

Le *gag* e le battute sono forse meno ricche che negli episodi precedenti. L'umorismo aumenta le incursioni nel surreale soprattutto nei momenti in cui viene posta in primo piano la poliziotta DuBois che, lungi dall'essere fedele alla legge, ha solo lo scopo di catturare un leone per poterne

ostentare la testa imbalsamata appesa a una parete dell'ufficio.

Il disegno dai tratti ora allungati e ora sinuosi, i colori accesi e pastello, definiscono al meglio le movenze dei personaggi e i loro temperamenti: decisi ed entusiasti l'ippopotamo e i pinguini (pur nel loro essere goffi e buffi); dinamici e scattanti il leone, la zebra e la giraffa (ora dominanti, ora sognatori).

**Silvana Lazzarino**



### Elementi per la discussione / suggerimenti didattici

- Il mondo del circo diventa una scuola di vita per i protagonisti: occasione per interagire con gli altri animali offrendo collaborazione e aiuto, stimolo per ritrovare entusiasmo. Rifletti su questo considerando quanto sia importante lo spirito di solidarietà e il senso di appartenenza a un gruppo per migliorare se stessi e superare momenti difficili.
- La tigre Vitali, ritiratasi dalle scene in seguito a un incidente, dimenticata dai *fan* che un tempo la acclamavano per i salti acrobatici nei cerchi di fuoco sempre più rischiosi eseguiti alla perfezione, ritrova il successo grazie ad Alex che la invita a rimettersi in gioco. Il successo che rende unici e speciali, quando viene a mancare rischia di far cadere in depressione chi è fragile e non sicuro di sé. Rifletti su questo fatto che, soprattutto oggi, rischia di fagocitare chi confida solo nella propria "fama".
- Le fughe dinamiche e dirompenti dei protagonisti per sfuggire agli inseguimenti e ai pedinamenti dell'agente DuBois ricordano certe scene dei polizieschi. Individua le sequenze in cui riscontri meglio tale corrispondenza.
- Il sentimento comico grottesco che accompagna diverse sequenze regala alla storia buon umore ed entusiasmo: quali sono secondo te i momenti più divertenti in proposito?
- La libertà è un privilegio che il gruppo ha raggiunto rischiando sulla propria pelle. Non si può vivere in armonia con gli altri se non ci sono dei principi cui uniformarsi e questo gli inseparabili amici lo hanno capito. Tu cosa pensi al riguardo?