



Regia Rich Moore - Origine Usa 2012
Distribuzione Walt Disney - Durata 101' - Dagli 8 anni

Ralph Spaccatutto è il cattivo del videogioco arcade Felix Aggiustatutto. Cattivo per contratto e non per vocazione, da trent'anni è programmato per distruggere il muro del condominio in cui abita Felix, un bravo ragazzo munito di martello magico con cui ripara i danni di Ralph. Alla fine della partita Felix è acclamato e premiato con una medaglia, una torta e l'affetto incrollabile dei condomini.

A Ralph, confinato in una discarica di mattoni, non resta che fare i conti con la sua "cattiveria" e la sua solitudine. Ma un giorno, stanco della sua condizione e deciso a ottenere medaglia e amore, lascia il suo videogioco per cercare fortuna attraverso generazioni di videogame, dimostrando a se stesso e al mondo di meritarsi un destino da buono.

Nel suo viaggio infila l'universo caramellato di Sugar Rush e incontra la piccola Vanellope von Schweetz, un glitch disprezzato che sogna un kart per correre la corsa della vita. Insieme scoprono qualcosa di importante sulla loro natura, sconfiggendo un nemico letale che minaccia l'intera arcade e le sue creature pixellate.

Maldestro e sgraziato, Ralph riuscirà nell'impresa creando armonia e ricomponendo i conflitti della sua comunità a colpi di pugni ben assestati ai cattivi, quelli veri e di turno.

Nato dall'incontro tra cinema e videogame, *Ralph Spaccatutto* è un film per bambini che non mancherà di appassionare gli adulti, impiegando criteri incoraggianti per gli spettatori più piccoli e inserendo qualche ombra per quelli più grandi, secondo una logica cara alle produzioni Disney. Facendo del gioco la sua materia, *Ralph Spaccatutto* apre una finestra su un altro mondo, una realtà virtuale con le proprie regole e la propria estetica, in cui abita e si muove Ralph, cattivo che si sogna buono.

Dentro un universo immaginario si svolge il viaggio dell'eroe diviso in quattro tappe e in altrettanti ambienti: il condominio in 8bit di *Fix-it Felix Jr*, quello oscuro e formicolante di insetti di *Hero's Duty*, quello colorato del gioco di kart *Sugar Rush* e quello affollato della Game Central Station, dove si incrociano creature nuove e vintage (Sonic, Toad, M. Bison, il fantasma di *Pac-Man*), minacciate dalla probabilità di finire *out of order*, e di conseguenza rottamati e rimpiazzati da una versione più avanzata.

Rich Moore, già regista di animazione con *I Simpson* e *Futurama*, accompagna gli spettatori in un viaggio dove sono rintracciabili concetti come l'onore, la lealtà, l'integrità e l'amicizia, e dove è contemplata anche l'esistenza del Male, del tradimento e della follia. Nel viaggio, che ha per tesoro l'esercizio del libero arbitrio, Ralph sperimenta il cambiamento e la maturazione, scoprendo che al di là del suo condominio e della soglia ci sono l'ignoto e il nuovo. Un nuovo ancora e tutto da scoprire, dove niente è più come prima

e tutto può succedere, dove si sospendono le regole conosciute e si comprendono le nuove per arrivare ad appropriarsi di un mondo altro e di un modo altro di occuparlo. Partito per una medaglia che ne accreditasse la bontà, Ralph precipiterà letteralmente in un'avventura, scoprendo molto presto che il destino gli ha riservato un incarico più alto e altruista: la felicità di una bambina e dei suoi amici.

Ralph Spaccatutto, ultimo gioiello della più grande fabbrica di sogni, è un film pieno di colori, di riuscite scenografie, di libertà espressiva che materializza la felicità e conduce alla sua ricerca. Entrare con Ralph nel mondo dei videogiochi, attraversare diverse generazioni di videogame diventa un divertimento estetico che coinvolge i sensi, colma gli occhi e trabocca il cuore. Se in moltissimi film animati, ma anche in parecchi fantasy dal vero, il cattivo



risulta il personaggio più convincente, affascinante e meglio strutturato, *Ralph Spaccatutto* segue l'esempio e abbraccia il punto di vista di un *villain* che proprio non si rassegna al ruolo ingrato per cui è stato programmato.

Diversamente dal Dottor Gru, genio del Male che non ha ancora superato i traumi infantili e si chiude in laboratorio da cui lo stanneranno tre petulanti orfanelle (*Cattivissimo me*), Ralph è "preso da curiosità" per il lato "buono" di sé e del mondo e parte all'avventura, lasciando la sua casetta per entrare nella storia, perdendo la misura di sé e poi ritrovandola,

scoprendo qualcosa di nuovo e ricevendo (finalmente) segni di riconoscimento: una torta, un bacio, un abbraccio, una stretta di mano.

Sugar Rush è davvero il "Paese delle meraviglie", la "terra di Oz", dove tutto è meraviglia e dove si diventa grandi e si assume un nuovo equilibrio. A tutto questo il 3D può solo aggiungere stupore, incanto, profondità di campo e l'illusione che Ralph e Vanellope esistano veramente oltre il limite dello schermo. A dimostrazione che prima viene la storia e chi la interpreta e solo dopo la tecnologia.

Marzia Gandolfi



Elementi per la discussione / suggerimenti didattici

- Senza cattivi non ci sono i buoni. Senza Ralph che spacca, non c'è Felix che aggiusta. Senza opposizione non c'è gioco e senza gioco non c'è vita. Nell'universo manicheo disneyano tale spostamento di prospettiva non è secondario. Prova a ripercorrere con la memoria la filmografia disneyana e confronta i suoi classici con *Ralph Spaccatutto*, riflettendo sul desiderio di Rich Moore di valorizzare le opposizioni evitando le certezze di un universo manicheo.

- In *Ralph Spaccatutto* ciascuna dimensione rappresentata rivendica una propria dignità estetica, etica e narrativa, grazie alla capacità di far dialogare il linguaggio del videogame con quello cinematografico. Ragiona sui due linguaggi e su un film che non si adatta a usare i codici del videogame ma li spinge verso l'ampio respiro di quelli cinematografici.

- Accanto a Ralph si agita la piccola Vanellope von Schweetz, una bambina che rinuncia al titolo di principessa per correre col kart la corsa della vita. Conosci altre "principesse" Disney che hanno abdicato (idealmente) la corona? Da Biancaneve a Vanellope, passando per Belle e Mulan, osserva com'è cambiata la figura femminile nell'universo animato, diventando "motore" della storia e segno di una tendenza che non si può ignorare.