



Regia Shawn Levy - Origine Usa 2011
Distribuzione Walt Disney - Durata 122' - Dai 12 anni

2020. Il pugilato come lo conoscevamo non esiste più, ora i combattimenti sono sostenuti da robot giganti comandati a distanza dagli umani, in grado di assicurare una maggiore spettacolarità.

Charlie Kenton è un ex pugile che non ha saputo sfruttare la sua chance e ora si arrangia partecipando a gare di robot boxing con i giganti meccanici che riesce ad assemblare, ma le cose non gli vanno troppo bene: è oberato dai debiti e sempre alla ricerca di un nuovo ingaggio che gli permetta di risollevarsi.

Le cose si complicano quando si ritrova costretto a badare per un'estate a Max, il figlio che non ha mai voluto seguire e che ora, a 11 anni, è rimasto senza madre.

Il ragazzo, pur mostrandosi scontroso verso quel genitore che considera ormai un estraneo, si appassiona agli incontri di robot boxing, ancor più quando, in una discarica, recupera Atom, un robot di vecchia generazione, ideato formalmente per essere un semplice sparring partner dei "campioni", ma che possiede le potenzialità per sostenere direttamente dei combattimenti.

Max vuole farlo combattere, ma ha bisogno di un allenatore, uno esperto: uno come Charlie, insomma. La scalata al successo diventa così anche un'occasione di confronto fra un padre e un figlio che lentamente si ritrovano.

Real Steel è un film di avvicinamenti progressivi e di distanze che devono essere colmate. Il tema si articola su più livelli, primo fra tutti quello dell'immaginario. Da questo punto di vista, infatti, il progetto può essere visto come una prosecuzione della sfida già intrapresa dal produttore esecutivo Steven Spielberg con gli ottimi *Transformers*. La posta in gioco è fondare una mitologia che traghetta la figura del robot dalla cultura giapponese a quella occidentale: il regista prescelto per il compito è Shawn Levy, che con *Una notte al museo* era riuscito a dimostrare di poter avvicinare tra loro elementi, epoche e icone molto distanti, in un *mix* di cultura pop e grandi figure storiche.

Il racconto procede in modo lineare, partendo dall'idea stessa del recupero di icone abbandonate (il robot Atom, recuperato in una discarica) cui viene letteralmente insegnato a tornare nel mondo (gli allenamenti di boxe), guadagnandosi il proprio status all'interno di un circuito spettacolare dove la capacità combattiva deve unirsi alla possibilità di diventare icona: non a caso, Atom diventa un "fenomeno", in una parabola che ricorda un po' quella del *Cinderella Man* di Ron Howard.

A un secondo livello c'è ovviamente il classico racconto di incontro/scontro fra un padre fallito e un figlio in cerca di punti di riferimento. Anche in questo caso va notato come sia il circuito spettacolare a favorire l'avvicinamento fra realtà altrimenti destinate a non colmare mai il reciproco divario. Charlie e Max, infatti, recuperano il loro rapporto non in virtù del

superiore legame di sangue che li unisce, ma perché trovano nella figura di Atom e nella sua parabola di successo un terreno comune che li fa sentire parte di un tutto. Siamo per certi versi, e fatti i debiti distinguo, dalle parti dell'*Invictus* di Clint Eastwood, per come l'elemento mitico garantito dalla competizione sportiva e dalla capacità del "team" di farsi icona e rappresentazione di un immaginario comune garantisce la cementificazione fra i singoli.

Naturalmente è possibile rintracciare molti altri precedenti, pensiamo a pellicole come *Il campione* o, più propriamente, a *Over the Top*, realizzato, guarda caso, negli stessi anni Ottanta che hanno reso sia il cinema di Spielberg che i robot centrali nell'immaginario di mezzo mondo.

Il rapporto fra opposti si configura lentamente come una simbiosi, in cui



l'avvicinamento dei personaggi deve andare di pari passo con quello fra l'uomo e la macchina: la storia, non a caso, gioca con la possibilità che il *robot* Atom sia dotato di una volontà propria, ma non scioglie mai del tutto questo dubbio, lasciandolo sempre un passo indietro rispetto agli umani, veicolo delle loro volontà e rappresentazione dei loro sogni. Così, il finale porta il *robot* a vincere la sua sfida contro il colosso Zeus (giapponese, nemmeno a dirlo) proprio emulando le

mosse del suo allenatore: in questo modo la vittoria del gigante meccanico sul ring si accompagna alla definitiva affermazione dello stesso Charlie e al suo successo come professionista e come padre, e sancisce definitivamente la ritrovata unione con il figlio Max.

Atom diventa così il fulcro di una triangolazione fra iconografie, vite dei personaggi e immaginari di riferimento, raggiungendo la sintesi cara a Spielberg.

Davide Di Giorgio



Elementi per la discussione / suggerimenti didattici

- Il film racconta la storia di un padre e di un figlio che si riappacificano grazie all'allenamento del loro *robot*: tu e tuo padre avete qualcosa che sentite "vostro" e che ritieni vi unisca in modo particolare nella vita di tutti i giorni? Possibili esempi: il tifo per una squadra di calcio, uno sport che praticate entrambi, un *hobby* in comune.
- Charlie è un ex pugile fallito in cerca di riscatto: ti è mai capitato di dover affrontare il fallimento di un progetto cui tenevi molto? Chi o cosa ti ha aiutato a superare la delusione?
- Anche se Max prova rancore nei confronti del padre che non si era mai preso cura di lui, lentamente impara ad apprezzarne il valore e apprende i suoi passati successi: quali sono gli aspetti dei tuoi genitori che ammiri di più e in cosa ti ispirano nella vita di tutti i giorni?
- Il pugilato, le sue regole e la sua rappresentazione nel cinema. Titoli possibili: *Lassù qualcuno mi ama*, *Rocky*, *Ali*, *The Fighter*.
- *Robot* nell'immaginario cinematografico: confronta il modo in cui i giganti meccanici hanno conquistato il mondo, dai classici della fantascienza (esempio: *Metropolis*, *Il pianeta proibito*), alle grandi saghe spaziali (*Star Wars*) fino ai recenti *exploit* di *Transformers*.
- *Robot* in tv: uno dei campi dove i *robot* hanno dimostrato di creare più seguito è nelle serie animate (giapponesi e americane). Quali conosci e quale differenze trovi nella caratterizzazione dei *robot*? Riferimenti possibili: *Mazinga Z*, *Gundam*, *Evangelion*, *Gurren Lagann*, *Transformers Prime*.