



Iqbal è un bambino di una diecina d'anni, sveglio e intraprendente. Vive con il fratello Aziz e la madre Ashanta in un piccolo e povero villaggio chiamato Kardù. Ha imparato fin da piccolo l'arte di realizzare tappeti con i raffinatissimi nodi Bangapur.

Un giorno Iqbal decide di andare al mercato di Mapur per vendere alcuni giocattoli e diverse pietre colorate allo scopo di recuperare i soldi con cui acquistare delle medicine per il fratello ammalato. Lì incontra Hakeem che si offre di comprargli le medicine: in cambio però il bambino dovrà lavorare nella fabbrica di tappeti dell'amico Guzman. Quando Iqbal chiede per quanto tempo dovrà lavorare, non riceve risposta.

Guzman si rende conto subito delle capacità di Iqbal sia nel disegno che nel ricamo e lo costringe a lavorare al telaio in un capannone sporco e freddo per preparare un prezioso tappeto Bangaiur Azzurro.

In quel luogo Iqbal incontra Fatima, Emerson, Maria, Ben, Salman e Karim, compagni d'avventura di età diverse; si rende conto di essere stato ingannato e del fatto che sia lui che i compagni sono destinati a esser sfruttati per sempre come piccoli schiavi. Mentre lavora al tappeto, pensa a come uscire da quella dolorosa situazione. Riesce quindi a organizzare la fuga per sé e i compagni riconquistando l'infanzia e la libertà.

La vicenda, liberamente ispirata al best seller di Francesco D'Adamo *Storia di Iqbal* (che immagina la vita di Iqbal Masih, bambino pakistano divenuto simbolo della lotta alla schiavitù e al lavoro minorile), è un film pensato per spettatori giovani, sostenuto dall'UNICEF. Ne sono autori Michel Fuzellier, illustratore, regista di spot animati e direttore artistico di lungometraggi di animazione di fama internazionale (al suo esordio nella regia cinematografica), e il produttore-regista iraniano Babak Payami. Ma la storia non propone la biografia del bambino: senza nascondere la verità, adotta lo sguardo infantile per adeguarsi alla sensibilità e alla comprensione dei piccoli spettatori aiutandoli a riflettere su un problema importante, senza però creare loro turbamenti e disagi. Tra l'altro, oltre ad affrontare il tema del lavoro minorile, ne tocca altri come quelli dell'emigrazione, della corruzione di chi dovrebbe garantire la legalità, della responsabilità degli occidentali che spesso acquistano prodotti realizzati nei Paesi poveri senza rendersi conto, o fingendo

di non rendersi conto, dello sfruttamento della manodopera infantile che sta alla base di tali importazioni.

Nel flusso narrativo della vicenda si inseriscono ogni tanto momenti e "sogni" in cui Iqbal evade dalla realtà e si proietta in una dimensione immaginaria, onirica, attraverso la quale ricarica la sua forza vitale e la capacità di opporsi al male, di lottare per sé e per i compagni oppressi come lui. Si tratta di rappresentazioni delle speranze del bambino, di viaggi nella sua ricca fantasia, pilotati dal desiderio di orizzonti ampi e creativi. Realizzati a partire dai disegni originali di Valeria Petrone, questi flash narrativo-espressivi sono costruiti in 2D con uno stile grafico che si differenzia dalle altre parti del lungometraggio che adottano invece il 3D su scenografie disegnate. Tali inserti colpiscono molto lo spettatore, almeno quanto la vicenda raccontata dal film, perché sono particolarmente studiati nell'armonizzare contenuti, forme e colori. Parallelamente la tecnica usata per raccontare la storia permette di accompagnare i personaggi naturalmente, senza forzarne la componente drammatica.

Nella realtà Iqbal Masih, il bambino pakistano che, da lavoratore schiavo, si è trasformato in coraggioso piccolo sindacalista a difesa dei diritti violati dell'infanzia e della libertà, è stato ucciso a soli dodici anni in circostanze che non sono state ancora chiarite. Il suo è un delitto impunito, certamente collegato a una vendetta della mafia dei fabbricanti di tappeti che sfruttano i bambini segregandoli in capannoni isolati e costringendoli a lavorare legati ai telai anche per dodici ore al giorno: una vicenda vera che, quando era accaduta,


CENTRO STUDI CINEMATOGRAFICI



aveva colpito e smosso le coscienze di molti. "Bambini senza paura" è il titolo dell'iniziativa dedicata ai diritti dell'infanzia che Gentile, in collaborazione con aziende, associazioni e istituzioni ha sviluppato attorno a questo lungometraggio. I linguaggi e i luoghi del progetto sono diversi (musica, arte, formazione, illustrazione, editoria). L'intento uno solo: coinvolgere, divertire ed emozionare il pubblico raccontando che "Insieme si può!" si può, anche con fantasia, garantire e difendere la libertà e il diritto a un futuro migliore.

Mariolina Gamba

