



Winnie the Pooh - Nuove avventure nel bosco

Regia	S. Anderson – D. Hall
Distribuzione	Walt Disney
Età	Da 5 anni
Durata	65 min. - colore
Audio	Italiano/inglese
Anno	2011



Winnie The Pooh si sveglia con il pancino che brontola e scopre di non avere più miele in casa. Esce per cercarlo, ma incontra Ih Oh e si accorge che l'asinello ha perso la sua coda. Riportare la coda all'amico asinello diventa la cosa più importante da fare. Tutti gli amici del Bosco dei Cento Acri cercano di aiutarlo, proponendo gli oggetti più svariati in sostituzione della coda scomparsa, con in premio un vasetto di miele per chi troverà la cosa più adatta. Chiamato a valutare le proposte è Christopher Robin un umano loro amico. Ad un tratto il ragazzino scompare misteriosamente, lasciando solo un biglietto, con cui egli informa di essersi allontanato per motivi scolastici, ma che tornerà presto. A causa di una svista grammaticale e di una fantasiosa interpretazione, Pooh e gli amici si convincono che Christopher sia stato rapito dall'Appresto, una creatura malvagia di cui nessuno conosce le caratteristiche precise, ma che di sicuro è dedita al furto di miele, al boicottaggio del tè delle cinque e, come se non bastasse, si diverte a bucare i calzini altrui. Così, gli animali organizzano un piano per cercare di liberare il loro amico dalle grinfie del mostro, distribuendo nel bosco vari oggetti che conducono ad una buca in cui, invece, finiranno essi stessi. Solo alla fine riusciranno ad uscire e a scoprire la verità, e Winnie the Pooh ad avere finalmente il suo enorme vaso di miele.

Analisi della struttura

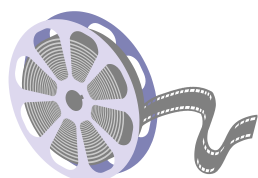
Creato negli anni Venti dello scorso secolo dalla fantasia dello scrittore britannico A.A. Milne, Winnie Pooh divenne proprietà intellettuale della Disney nel 1962. Utilizzato per lo più per dare corpo a brevi cortometraggi animati, il personaggio fu reso protagonista di un lungometraggio nel 1977, uscito in Italia con il titolo "Le avventure di Winnie the Pooh". Winnie the Pooh - Nuove avventure nel Bosco dei 100 Acri inizia nella camera di Christopher Robin, il libro di A.A. Milne si apre e la celebre canzone di Winnie The Pooh accompagna lo spettatore direttamente nella fantasia di un bambino che immagina un mondo popolato dai suoi affezionatissimi pupazzi di pezza.

Il film è raccontato attraverso tre storie diverse: Pooh alla ricerca di un po' di miele, la perdita della coda di Ih-Oh e il presunto rapimento di Christopher Robin, con tanto di preparazione alla lotta con 'L'appresto'.

La forza e la ricchezza di questi personaggi classici è proprio quella di essere senza tempo, immutabili negli anni. In questo film si è deciso di renderli più contemporanei nell'umorismo, avvicinando situazioni e dialoghi a quelli che i bambini di oggi possono sperimentare tutti i giorni, a casa e all'asilo. Le caratteristiche dei protagonisti però non si toccano: Winnie the Pooh, dolce e gentile, rappresenta l'in-

nocenza infantile; il maialino Pimpi vive le paure tipiche dei più piccoli; il saltellante Tigro ne incarna l'esuberanza, l'asinello Ih-Oh il pessimismo, il gufo Uffa l'inevitabile egocentrismo, il canguro Kangu il bisogno di calore e affetto. Un piccolo zoo in cui tutti, non solo i più piccoli, possono ritrovare il carattere che più gli appartiene. L'irresistibile tenerezza di questi ingenui, tontoloni animali di pezza riesce a scardinare anche le resistenze del pubblico più snob o refrattario: le canzoncine, il gusto per un nonsense tutt'altro che superficiale sono le armi vincenti di un film che convince fino in fondo. Nella pellicola di Anderson e Hall c'è tutta la semplicità e la purezza che, fin dalle prime apparizioni, ha caratterizzato gli abitanti del Bosco dei 100 Acri; quella candida ingenuità che tanto li fa assomigliare ai bambini e che li rende così amati da grandi e piccini.

L'impatto grafico è piacevole fin dall'inizio, e il bosco che ospita i teneri personaggi della combriccola di Pooh appare fin da subito quel luogo accogliente in cui lasciar correre la fantasia al pari di Christopher Robin. Il film gioca ripetutamente con lo spettatore, spingendolo a interagire con la pellicola: si veda l'arguto gioco che intercorre tra i personaggi e il narratore/libro, la stretta relazione tra le lettere del volume e ciò che avviene in scena. Una piacevole dimostrazione è rappresentata dalle sequenze in cui l'orsetto esce dal proprio habitat per invadere le pagine del libro che narra la sua storia, trascinando poi all'interno della vicenda interi paragrafi e usando lettere e punteggiatura come veri e propri oggetti di scena, ottenendo esiti inaspettatamente risolutivi. Da apprezzare sono anche altre inserzioni di una certa visionarietà, come la sequenza in cui Uffa illustra le inquietanti proprietà dell'Appresto e il sogno ad occhi aperti di un Pooh ormai in crisi di astinenza da miele.



Proposte didattiche

- Che personaggio è Winnie The Pooh?
- Come si nutre?
- Chi è Ih Oh?
- Perché Pooh lo vuole aiutare?
- Chi sono gli amici di Pooh?
- Sai descrivere i pregi e i difetti di ciascuno di essi?
- Chi è Christopher?
- Perché Pooh e i suoi amici pensano che sia stato rapito?
- Come tutti i personaggi riescono ad uscire dalla buca in cui sono caduti?
- Qual è il messaggio del film?
- Che cosa vuol dire collaborare?
- Anche tra i bambini è necessaria la collaborazione? Perché?