

Scheda di visione di spezzoni tratti da:
Steamboy

Il film è ambientato nell'Inghilterra vittoriana e gli spezzoni che vedremo presentano il contesto (ricostruito in maniera realistica) entro cui si svolgerà la vicenda (fantascientifica):

- La storia si svolge all'inizio a al culmine della prima rivoluzione industriale? Da quali elementi lo si capisce?
- La fabbrica. Cosa produce? Quali macchinari sono riconoscibili? Come viene prodotta/distribuita l'energia? Osservare la struttura dello stabilimento
- Il lavoro. Gli uomini e le donne svolgono le stesse mansioni? Perché? Quale potrebbe essere la qualifica di Ethan? Che rapporto ha con il proprietario?
- La città di Manchester: individuare gli elementi più caratteristici introdotti dalla rivoluzione industriale nel tessuto urbano
- Delineare quali potrebbero essere le caratteristiche di Ray Steam come inventore (studi, modalità di lavoro, rapporto con impresa...).

Il film

Steamboy

Un film di Katsuhiro Otomo. Genere Animazione, colore 126 minuti. - Produzione Giappone 2004

16 anni dopo l'acclamato *Akira*, Katsuhiro Otomo torna a dirigere un anime dai toni epici e di raro perfezionismo tecnico. Otomo si butta dietro le spalle il futuro cyberpunk del suo film più noto e pone lo sguardo al passato, per la precisione alla Gran Bretagna vittoriana del XIX secolo. I fatti si svolgono alla vigilia e nel corso della Grande Esposizione, impressionante fiera delle meraviglie del progresso che si tenne a Londra nel 1851. Lo Steamboy del titolo è Ray, un ragazzino che, seguendo le orme del padre e del nonno, è un geniale inventore. Il nonno Lloyd torna improvvisamente dagli Usa, dove lavora col figlio per una multinazionale senza scrupoli, ed affida al nipote un globo di ferro capace di trattenere una pressione elevatissima e di generare immensa energia. Gli scagnozzi della compagnia stanno però braccando Lloyd per rimpossessarsi del globo, indispensabile perché la Torre Steam, avveniristica fortezza ambulante, possa infine prendere vita per

mano di Eddie, padre di Ray, che ha rinnegato i valori paterni e intende usare la Torre per abbattere il palazzo di vetro che ospita la Grande Esposizione. Lo scopo della Ohara Foundation, la compagnia che finanzia il progetto, è di dare una dimostrazione ai capi militari del mondo per indurli ad acquistare le loro evolutissime armi di distruzione. Ha inizio una battaglia sui cieli di Londra, che vede Ray e nonno Lloyd affrontare i signori della guerra senza esclusione di colpi. Come detto, dal punto di vista dell'animazione il film è incredibilmente prezioso, e vale tutto il mastodontico lavoro fatto da Otomo e dalla sua crew per realizzarlo. L'audio è all'altezza delle immagini, entrambi tanto sofisticati da non permettere neanche un secondo di distrazione. Un vero spettacolo per gli occhi e le orecchie, cui purtroppo fa da contraltare uno sviluppo della trama piuttosto carente. Il difetto di *Steamboy* è fatalmente lo stesso di *Akira*: ad una prima ora avvincente e incalzante, in cui si è rapiti dai personaggi, dalle ambientazioni e soprattutto dai bizzarri macchinari che sono i veri protagonisti del film, fa seguito una seconda ora in cui non succede altro che una sequenza di esplosioni sempre più roboanti e sempre più devastanti, che finiscono per annoiare e fanno perdere al film la credibilità fanta-storica che si era guadagnato nella prima parte. Una nota per i bellissimi titoli di coda, che raccontano per fotografie gli sviluppi nelle vicende dei personaggi. Che sia già in produzione un seguito? In conclusione, all'estremo opposto di *Final Fantasy*, *Steamboy* è memorabile per la cura dei dettagli tecnologici e degli sfondi, mentre appare più approssimativo sui volti, le movenze, le espressioni e le vicende dei personaggi. In una parola, bello senz'anima.

(dal sito <http://www.mymovies.it/>)