



## Asterix e il regno degli Dei (2014)

**Il divertimento è assicurato grazie a Obelix e alla commedia all'italiana inscenata dai romani.**

Un film di Alexandre Astier, Louis Clichy con Roger Carel, Lionnel Astier, François Morel, Lorànt Deutsch, Elie Semoun. Genere Animazione durata 85 minuti. Produzione Francia 2014.

Uscita nelle sale: giovedì 15 gennaio 2015

Il film d'animazione è basato sulla diciassettesima storia a fumetti della serie Asterix, creata da René Goscinny e Albert Uderzo.

**Marianna Cappi - [www.mymovies.it](http://www.mymovies.it)**

Nel 50 A.C. tutta la Gallia è occupata dai Romani... Tutta? No, non tutta. Un villaggio dell'Armorica, abitato da irriducibili Galli resiste all'invasore. Esasperato, Giulio Cesare decide di cambiare strategia: se i Galli non ne vogliono sapere di muovere un passo verso la romanità, saranno i Romani stessi a trasferirsi a casa loro. Affidato al giovane architetto Angoloacutus, "Il tempio degli dei" è dunque la città per vacanze che l'imperatore ha deciso di far erigere ad un passo dal villaggio ribelle. Nonostante le nocchie magiche di Panoramix, e nonostante i problemi con i legionari e gli schiavi, il colpo sembra andare a segno e i Galli si lasciano irretire dal richiamo degli affari e del lusso. Tutti? No, non tutti. Asterix, Obelix, Panoramix e il fido Idefix resistono fino all'ultimo e tentano con ogni mezzo di far ragionare il loro popolo.

Potete preferire 'Le 12 fatiche di Asterix' o 'Asterix e Cleopatra', ormai classici intoccabili, ma di certo non rimarrete delusi da questo nuovo adattamento di un album del 1971, ancora attualissimo. D'altronde, lo firmano due veri appassionati dei fumetti gallici, uno dei quali (Clichy) ha fatto esperienza nel tempio degli dei dell'animazione statunitense - la Pixar- e l'altro (Astier) è il celebrato creatore di Kaamelott, serie cult sui cavalieri della tavola rotonda.

Il passaggio alla computer grafica non tradisce il segno di Uderzo, ma la riuscita del lungometraggio si deve soprattutto al rispetto dello spirito del fumetto, a quella combinazione di comicità e intelligenza che prende di mira le mode e le idiosincrasie della società francese contemporanea e che il film di Astier e Clichy amplifica con una serie di esilaranti ribaltamenti.

Il conflitto tra natura e cultura, che parte dal luogo comune - i Galli che pensano solo a menarsi e i Romani a "civilizzare" i barbari- lascia pian piano il posto ad un discorso più complesso, che prende in considerazione le divisioni interne a ciascun popolo, scherza sui pregiudizi legati agli stranieri e illumina al momento giusto l'importanza della fedeltà alla propria identità. Insomma tra Galli e Romani ci può essere una tregua, persino una fascinazione reciproca, ma poi è necessario che ognuno torni dalla sua parte del campo di battaglia, perché lo spettacolo possa continuare.

Se Asterix è il simbolo di questa resistenza, l'unico che non si fa abbindolare dai sesterzi di Roma, è Obelix il vero protagonista del film, colui che fa l'esperienza più ravvicinata degli invasori, grazie al rapporto di amicizia che stringe con una famiglia spedita in Armorica a far da far cavia alla migrazione di massa. La sua proverbiale golosità, le sue battute ("Mi dici a cosa servono i romani se non ci si può picchiare sopra?"), la sua tenera esageratezza sono responsabili delle risate e delle soluzioni narrative, almeno nella metà dei casi. L'altra metà del divertimento è assicurata dai romani e da Plusquamursus in particolare: centurione assegnato alla trasferta, vittima di un manipolo di schiavi ultra sindacalizzati e di un altro fronte di legionari gelosi degli schiavi, rassegnato nello spirito e furbescamente diplomatico nei modi, Plusquamursus è un personaggio che sembra uscito da una commedia all'italiana dell'epoca d'oro del genere.