Quaderni d'altri tempi



Aaron Horvath, Michael Jelenic
Super Mario Galaxy – Il Film
Cast principale (voci originali):
Chris Pratt, Anya Taylor Joy, Jack Black
Produzione: Illumination entertainment, Nintendo
Distribuzione: Universal Pictures, 2026

PRIORITÀ AI NUOVI MEDIA: *SUPER MARIO GALAXY – IL FILM*

di ***Simone Rizzo***

Quale storia non racconta un viaggio? Che sia una vera e propria avventura in terre mai viste o un avviamento metaforico verso la nuova vita del protagonista, qualsiasi autore sfrutterà sempre e comunque la forma narrativa del Viaggio dell'Eroe, un modo classico di scrivere una storia che vede il personaggio principale entrare in un mondo a lui sconosciuto per arrivare alla fine della narrazione con un'evoluzione personale. Ma qui il punto è un altro: perché dovremmo parlare di viaggi metaforici quando *Super Mario Galaxy – Il Film* porta letteralmente lo spettatore alla scoperta di nuovi mondi?
Seconda opera della coppia di registi Aaron Horvath e Michael Jelenic, cineasti che hanno trovato la fortuna proprio grazie all'idraulico italiano più famoso al mondo. I due sono infatti i creatori del precedente successo cinematografico *Super Mario Bros – Il Film,* che non solo ha sbancato al botteghino incassando più di un miliardo di dollari, ha anche segnato l'esordio dei due registi come coppia. Il loro nuovo lavoro insieme non poteva che seguire le orme del precedente: *Super Mario Galaxy – Il Film* è il seguito diretto della pellicola uscita nel 2023, e racconta di un'avventura intergalattica dei fratelli Mario e Luigi (rispettivamente doppiati da Chris Pratt e Charlie Day), i quali, insieme alla principessa Peach (Anya Taylor-Joy), il fungo Toad (Keegan-Michael Key) e il nuovo arrivato del gruppo Yoshi, partiranno per liberare la guardiana delle galassie Rosalinda (Brie Larson) dalle grinfie del perfido figlio di Bowser (Benny Safdie)!



Sarebbe impossibile fare un film basato su una serie videoludica senza strizzare l'occhio ai nostalgici videogiocatori che hanno seguito le avventure di Super Mario fin dagli anni Ottanta. Lo spettatore più attento, infatti, non si soffermerà solo sui personaggi principali, ma cercherà ovunque eventuali easter egg, piccoli dettagli cinematografici o videoludici che richiamano ad altre opere esistenti. *Super Mario Galaxy – Il Film* ne è pieno, e vanno dai più impliciti ai più espliciti. Coloro che hanno giocato l'omonimo videogioco sanno perfettamente che la pellicola ne ha rubato di sana pianta l'inizio, con quella scena di Rosalinda che racconta una favola ai suoi figli, le creature chiamate "Sfavillotti". La trama poi segue tutt'altra strada, nella quale i videogiocatori noteranno sicuramente le citazioni a *Super Mario Kart*, alle fobie di Luigi di *Luigi's Mansion*, al casinò di *Super Mario Bros.* Del Nintendo DS e tanti altri che svelerebbero dettagli di trama.
Una coppia di registi però non cerca soltanto la citazione videoludica, cerca anche soprattutto quella cinematografica, visto e considerato il loro campo di competenza; sono citazioni più sottili, ma inevitabilmente saltano all'occhio come una rosa rossa in un prato verde. La più evidente è sicuramente rappresentata dal personaggio di Bowser (Jack Black), l'antagonista principale del film precedente. Qui il povero dinosauro, spasimante della principessa Peach, è rinchiuso in un piccolo castello ed è notevolmente rimpicciolito. Sta seguendo un percorso che lo faccia diventare più gentile e educato verso il prossimo, tanto che seguirà Mario e Luigi nella loro avventura, e quando tornerà a dimensioni ordinarie continuerà a scudarli finché non incontrerà nuovamente suo figlio. Quindi l'antagonista del primo film che passa alla parte dei buoni nel secondo… non succede una cosa molto simile in *Terminator 2* (1991) di James Cameron? Arnold Schwarzenegger, il Terminator, lo spietato cyborg che dà la caccia a Sarah Connor, che nel secondo film viene riprogrammato e diventa il protettore dei protagonisti dal famoso T-1000. Bowser compie lo stesso procedimento; da principale antagonista a personaggio di supporto. È un dettaglio che ha tutta l'aria di una banale coincidenza fino a che Yoshi, il dinosauro del gruppo che cita in tutto e per tutto *Jurassic Park* (1993) di Spielberg, si ritrova in un momento del film a far uscire il suo piccolo braccio destro da un cumulo di detriti col pollice in su, esattamente come il personaggio di Schwarzenegger quando affonda nella lava in *Terminator 2*.



A unire il mondo videoludico e cinematografico è la rappresentazione animata di Koopa City, città in cui risiedono i principali antagonisti della saga di Super Mario. Non è la prima volta

che questa località prende vita in un film. In *Super Mario Bros.*, film del 1993 diretto da Rocky Morton e Annabel Jankel, Koopa city è il luogo in cui l'avventura di Mario prende vita. Non vengono quindi citati solo i prodotti di successo del marchio Nintendo, ma anche quelli di minore rilevanza che hanno comunque segnato una generazione, che sia in positivo o in negativo non ha importanza. Ciò che è nostalgico purtroppo va in contrapposizione con l'attuale; *Super Mario Galaxy – Il Film* è un lungometraggio irrequieto, incredibilmente facile da seguire. Coloro che però sono abituati ad un cinema più anziano potrebbero arrivare ai titoli di coda con il fiatone proprio perché non c'è un singolo momento in cui la trama rallenta. Anche nei momenti più emotivi il film non si ferma e prosegue come un treno lasciandosi alle spalle tutte quelle situazioni che avrebbero impreziosito le sottotrame dei personaggi. Rallentare è indubbiamente un rischio per un prodotto cinematografico del 2026 dedicato anche e soprattutto ad un pubblico più giovane, ed essendo questa fetta di pubblico abituata alla rapidità data dai social a scorrimento come TikTok, la lentezza narrativa non è propriamente un'opzione. E questo problema si nota anche nello sfruttamento dell'inquadratura; tutto il film è pensato con l'ottica di estrarre scene dal formato cinemascope e convertirle in verticale, per poi ripubblicare intere sequenze sui social a fini promozionali. Per un regista o un direttore della fotografia questa è una limitazione pesante, perché si ritroverebbero in questo modo a concentrare tutta l'azione in un rettangolo verticale lasciando vuoto tutto il resto. Diventano di fatto poco pratiche inquadrature che sfruttano la regola dei terzi, una divisione dello schermo in tre sezioni verticali in cui vengono occupati solo il primo e il terzo segmento.
La verticalità si nota principalmente nelle sequenze di combattimento, che sono fondamentali al fine di attirare il pubblico in sala. C'è comunque una scena particolare in cui questa limitazione è evidentissima; un piccolo flashback di Yoshi che attraversa la città camminando perfettamente al centro dell'inquadratura e facendo scoprire allo spettatore cosa è successo al piccolo dinosauro prima di incontrare i due fratelli protagonisti. Può un film su un videogioco ricorrere a temi filosofici ed emotivi? La risposta è ovvia: assolutamente sì, e il lungometraggio di Aaron Horvath e Michael Jelenic non si limita a questo. Così come succede ai personaggi dell'*Orlando Furioso* di Ludovico Ariosto, tutti i protagonisti di *Super Mario Galaxy – Il Film* cercano qualcosa: Mario cerca di ottenere amore dalla principessa Peach, Peach cerca la famiglia persa anni prima, Bowser jr. cerca il padre…



La situazione non è così tragica come nel poema del 1516, ma è interessante vedere come

ad un certo punto della trama si crei una divisione simmetrica tra la ricerca della principessa Peach e quella di Bowser jr., i quali ritrovano rispettivamente la sorella perduta e il padre imprigionato. In entrambi i casi, i personaggi ricercati rappresentano per i cercatori delle figure introduttive; un padre è per antonomasia colui che introduce il figlio al mondo, facendogli capire tramite l'educazione i valori della vita. Bowser è un padre con le sue ambizioni e le sue usanze, che tramanda al figlio grazie alle fiabe a lui raccontate la sera prima di andare a dormire. Sembra scontato, inutile e banale, ma in realtà è proprio quell'azione che dà una motivazione al figlio. Sono le storie che da sempre ispirano l'uomo, in questo caso particolarmente stravaganti, ma raggiungono in ogni caso il loro scopo e danno a Bowser jr. l'obiettivo di ritrovare il padre e comandare insieme l'impero creato. La principessa Peach segue la stessa direzione senza sapere che la famiglia che cerca è Rosalinda stessa, la sorella. Un po' meno tipico in questo caso, ma anche Rosalinda rappresenta per la principessa una figura introduttiva. È lei che ha mandato la sorellina nel regno dei funghi per proteggerla dai pericoli dello spazio. L'apice della ricerca è ovviamente nel momento in cui tutti questi personaggi si ritrovano, ma per colpa della velocità del film quegli attimi che dovrebbero emozionare il pubblico sono assenti. L'interazione emotiva tra padre e figlio c'è, ma è minima. Tra le sorelle invece è del tutto assente. C'è da chiedersi se è questo il futuro del cinema; una corsa sfrenata verso l'obiettivo principale che lascia indietro le emozioni dei personaggi.

Al di là della scrittura di un film e della sua velocità narrativa, è indubbiamente bello vedere quanto in là sia riuscita a spingersi la tecnologia in aiuto alle tecniche di animazione; sin dagli albori del cinema è stato fondamentale ricorrere a tecniche per far prendere vita ad oggetti inanimati, si pensi a *King Kong* del 1933, diretto da Merian C. Cooper ed Ernest B. Schoedsack, dove l'enorme scimmia prende vita grazie alla stop motion, tecnica che prevede di scattare una fotografia a un pupazzo per poi spostarlo e farne un'altra, fino ad arrivare ad ottenere un video. I film di animazione vera e propria hanno subìto una vera e propria rivoluzione da quando gli animatori hanno iniziato a usufruire del computer per realizzare progetti. Fino a quel momento, i film venivano realizzati artigianalmente, grazie all'utilizzo di disegnatori che riuscivano a creare un mondo e una storia con carta e matita, talvolta rischiando addirittura il dono della vista per colpa dei turni di lavoro massacranti. Oggi quello che diamo per scontato è frutto di anni e anni di sperimentazione e innovazione; cose come la tridimensionalità dello spazio, i dettagli sui vestiti e il fotorealismo di certi prodotti hanno impostato uno standard dal quale è difficile sfuggire. *Super Mario Galaxy – Il Film* non fa eccezione; il film è così colorato e materico che in alcuni momenti sembra quasi di toccarlo. La domanda a questo punto è: siamo arrivati al limite di questa innovazione tecnologica o possiamo spingerci oltre? La risposta può darla solo il tempo, anche se la velocità con la quale si evolve la tecnologia permette già di intuire qualcosa. Un giorno, quando l'animazione raggiungerà un livello tale da essere equiparabile a pellicole girate con la macchina da presa, l'unica cosa che manterrà in vita film come *Super Mario Galaxy* sarà la scelta stilistica, e la prova sta in film come *The Lighthouse* (2019) di Robert Eggers, che nonostante le infinite possibilità date dalla post-produzione in termini di colori sceglie comunque di usufruire del bianco e nero e del formato 1,19:1 perché calzante con la storia raccontata.
Più spazio all'arte e meno spazio alla ricerca costante della perfezione, che a quel punto sarà già stata raggiunta ma ignorata da coloro che avranno esigenze narrative precise.

v i s i o n i

- James Cameron, *Terminator 2 – Il Giorno del Giudizio,* Penta distribuzione, 1991. Merian C. Cooper ed Ernest B. Schoedsack, *King Kong,* RKO Radio pictures, 1933.
- Aaron Horvath e Michael Jelenic, *Super Mario Bros – Il Film,* Universal Pictures, 2023 (home video).

08 Maggio 2026