



Prodotto da Kevin Costner, diretto da Kevin Reynolds e girato interamente sul posto, il film *Rapa Nui*, uscito nel 1993, narra le vicende degli abitanti dell'Isola di Pasqua, un rettangolo di roccia vulcanica e vegetazione largo 13 km e lungo 24 che sorge sull'oceano Pacifico a 3700 km dalle coste del Cile. Nel film si snocciola la storia di due caste dell'isola: quella nobile dei *Lunghi Orecchi* che costringe quella oppressa dei *Corti Orecchi* a costruire in maniera ossessiva gigantesche statue di pietra chiamate *Moai*, distruggendo in questo modo tutti gli alberi dell'isola. Al centro del racconto, la storia d'amore tabù tra Noro, capo del clan nobile dei *Lunghi Orecchi* e Ramana, dei *Corti orecchi*, e un antico rituale che vede gareggiare tra loro i più forti rappresentanti del clan per la conquista del titolo di "Uomo Uccello", signore dell'isola. Alla sfida per il potere ma anche per il cuore della bella Ramana, verrà ammesso anche Make del popolo dei *Corti Orecchi*. Un'avventura emozionante e ricca di suggestioni, tratta dal romanzo omonimo di Leonore Fleischer, che diventa un'occasione per riflettere sui destini dell'uomo.

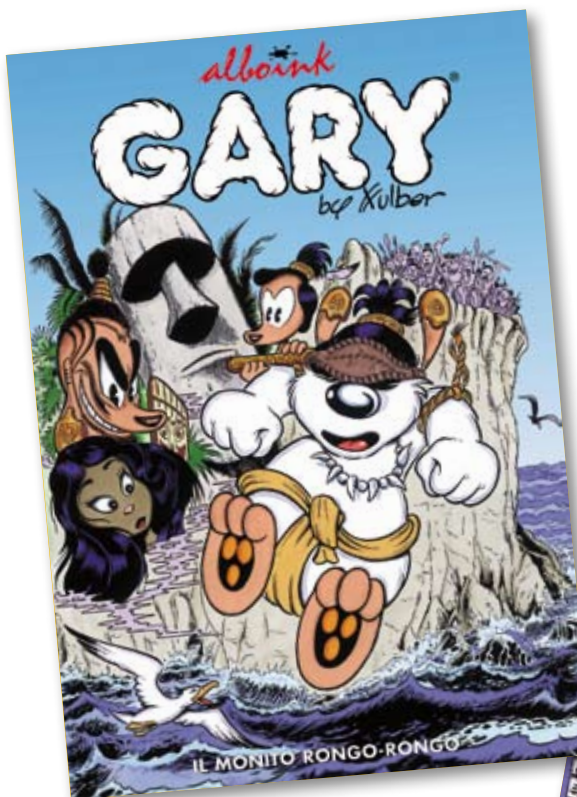
Il cuore misterioso dei mari del sud nella parodia di Fulber. Con il suo cartoon *Gary e il monito Rongo-rongo*, Fulvio Bernardini (Fulber) ha rivisitato Rapa Nui e creato (10 anni fa) il primo "lungometraggio a fumetti" del bianco cagnone, tessendo una parodia delle vicende dell'Isola di Pasqua narrate da Fleischer, liberamente ispirata al lavoro cinematografico *Rapa Nui*. Nel lavoro editoriale *Garyano*, i nomi dei protagonisti del film sono stati sostituiti con altrettanti di fantasia, pur conservan-

do una certa assonanza con quelli originali: così Noro il protagonista è diventato Goro, Ramana è Rahmana, l'Ariki Mau Mathua Tane, vecchio regnante dell'isola, è Ariki Bau Mathua Cane; e così di seguito anche per alcuni luoghi geografici. Funzionale l'inserimento di canidi e felinidi antropomorizzati al posto di esseri umani per rappresentare le due caste, rispettivamente dei *Lunghi* e *Corti Orecchi*.

Pur seguendo in chiave umoristica e ironica

Cinema a fumetti

Tutto un film in un cartone



le vicende narrate sul grande schermo, Fulber ne ha esteso l'orizzonte, intervenendo su alcuni dati storici con i risultati di alcune ricerche sulle lingue antiche come l'enigmatica scrittura dell'isola: il *Rongo-rongo* appunto. Nel fumetto, l'occasione della ricerca fornisce lo spunto a *Gary* e *Spike* novelli ricercatori del XXI secolo che, fatte proprie alcune scoperte del famoso linguista americano Steven Fischer, si recano sull'Isola di Pasqua trovando quasi casualmente alcune preziose tavolette incise. Fischer, per onor di cronaca, è riuscito nel 1996 (quindi tre anni dopo l'uscita del film) a decifrare gli antichi geroglifici usati in quel remoto frammento di terra, famoso per le sue statue megalitiche fornendo al cartoonist di Trento una ghiotta anteprima da inserire nel progetto a cui stava lavorando.

Uno squarcio nell'enigma archeologico del Pacifico. Esperto in lingue polinesiane, Steven Fischer ha lavorato per sei anni allo studio del linguag-

gio *Rongo-rongo*, accertando che le tavolette di legno con incisi geroglifici dell'antica scrittura riportavano canti cosmogonici attraverso i quali i sacerdoti dell'isola stilavano una loro visione dell'universo. Il mensile inglese *New Scientist* del 15 giugno 1996 diede molto risalto alla notizia sottolineando che la scoperta era importantissima per lo studio delle lingue antiche. Il *Rongo-rongo* infatti è l'unica scrittura locale emersa in Oceania prima del ventesimo secolo. Fischer scoprì che la casta sacerdotale era

Con "Gary e il monito Rongo-rongo" Fulber rivisita il film *Rapa Nui*. E va oltre, con nuove interpretazioni della storia, in un viaggio fantastico alla scoperta dei misteri dell'Isola di Pasqua.

di Mariapia Ciaghi



ossessionata dalla Creazione e almeno l'85 per cento delle tavolette ritrovate avevano un significato cosmologico. Le tavolette rituali risultarono incise dopo l'arrivo degli europei e la scrittura composta da 1500-2000 parole e segni composti sarebbe stata inventata in seguito ai contatti con gli spagnoli, attorno al 1770 risultando quindi posteriori di qualche secolo alle costruzioni megalitiche in pietra (*Moai*) erette tra il 1100 e il 1500 dopo Cristo. Tutto ciò è raccontato nella versione a fumetti (divertente è la sequenza di Spike nella grotta dell'isola, che alla ricerca di qualcosa da ardere per illuminarla, trova dei legnetti da bruciare, rivelatisi poi le mitiche tavolette rituali). L'intreccio narrativo di Fulber offre una propria versione sul perché e come venivano costruiti i grandi *Moai*, su quello che accadde mille anni prima del loro avvento e perché l'isola apparve quasi

completamente disabitata all'arrivo dei primi europei, mostrando come si svolsero i fatti e la vita dei clan rivali semplicemente facendo rivivere quell'epoca, attraverso le simpatiche vicende dei nostri protagonisti di fantasia. Permeate da un "Mana" di mistero e magia fino all'ultima pagina.



Il monito di Rapa Nui alle nuove generazioni. Il titolo dell'avventura illustrata ma anche la storia, ci mettono in guardia sullo sfruttamento eccessivo delle risorse naturali. Ciò che probabilmente ha favorito l'estinzione dei clan dell'isola è da imputare a un insieme di fattori legati alle risorse naturali che iniziarono a scarseggiare attorno all'ultimo periodo (il 1680 circa) e che coincise con lo scoppio di una feroce guerra intestina tra le due popolazioni. Gli alberi tagliati in continuazione per trascinare i Moai iniziarono inesorabilmente a scarseggiare e le fitte foreste che un tempo ricoprivano tutta l'isola si estinsero.

Le barche per andare a pesca, non potendo essere sostituite limitarono l'approvvigionamento di carne fresca. Il terreno, risorsa fondamentale per l'agricoltura perse la sua fertilità e il delicato equilibrio ecologico e sociale venne così scardinato. Scoppiarono guerre e carestie che furono citate spesso dai viaggiatori del XIX secolo sbarcati sull'Isola di Pasqua. Ma ancora oggi il grande enigma di Rapa Nui sul destino dei suoi abitanti rimane insoluto.



Giochi e giocattoli delle Dolomiti

Giocavamo alla montanara

È un meraviglioso viaggio tra i bambini di un tempo la nuova mostra del Centro Documentazione di Luserna: bellissimi giocattoli in legno, fotografie, stampe. E i racconti di come si giocava una volta

Da aprile scorso è iniziata la stagione primavera-estate-autunno del Centro Documentazione di Luserna, con l'inaugurazione della nuova mostra che segue le iniziative degli anni precedenti, sempre impostate su tematiche storiche e sociali: "La Grande Guerra e la Strafexpedition 1916" (2006), "Dagli Altipiani a Caporetto" (2007), "Le stagioni della vita: abiti e costumi delle Dolomiti e delle Alpi Orientali" (2008), "Il cacciatore delle Alpi. Da predatore a gestore" (2009), e "Giochi e giocattoli delle Dolomiti", dedicata al mondo dei balocchi dei bambini di montagna.

L'esposizione permette di ammirare e riflettere sui giocattoli in uso nel passato, tra i giovanissimi delle comunità di montagna, con particolare attenzione ai manufatti in legno; il periodo storico di riferimento è quello a cavallo tra Ottocento e Novecento; l'area geografico-culturale è in prevalenza quella dolomitica.

Il percorso si snoda dalla nascita del giocattolo in legno nell'area delle Alpi e delle Dolomiti, passando per il paesaggio, il legno, l'esigenza di riempire con attività utili e divertenti i tempi morti stagionali; la produzione e la vendita porta a porta dei manufatti; dallo strumento di lavoro al giocattolo; i mezzi per il trasporto e per la distribuzione degli oggetti; il gioco e il giocattolo come strumenti di anticipazione e di formazione

dei futuri ruoli sociali all'interno della famiglia e della comunità.

Un'attenzione particolare è riservata alla pratica del gioco, inteso come azione: molto curioso ed efficace è il documentario – presentato in lingua

cimbra con sottotitoli in italiano e in tedesco – che raccoglie le testimonianze degli anziani di Luserna per illustrare come si costruiva il gioco e come si giocava un tempo.

La mostra è ricca di materiali originali provenienti da collezioni private: bambole in legno; preziose bambole-manichino del XIX secolo, da montare, da vestire, con vari accessori; cavallini a traino, trenini, cavalli a dondolo; figurine militari, krampuz, figurine mignon. Molte le splendide fotografie d'epoca, che contestualizzano gli oggetti nei vari ambiti sociali ed epoche, e le stampe antiche sul gioco e il giocattolo, compresi i Presepi della Val Gardena

in chiave ludica e le Storie di Noè della Stamperia Remondini del XVIII secolo. (Franco Sandri)

Informazioni

Giochi e giocattoli delle Dolomiti aperto tutti i giorni (esclusi i lunedì di ottobre), fino al 2 novembre 2010
ore 10-12 e 14,30-17,30
Tel. 0464 789638
www.luserna.it

