

ITALIA-GERMANIA '44

Ispirato ad una storia vera



Nella primavera del '44 durante l'occupazione nazifascista, in un paese degli Appennini Walter Kobler, un sergente tedesco obbliga Mario Maurelli, arbitro di serie A, ad organizzare una partita tra soldati tedeschi e italiani a cui prenderanno parte anche dei partigiani.

Aprile 1944. Walter Kobler, sergente tedesco di stanza a Sarnano appassionato di calcio, convoca Mario Maurelli (arbitro di serie A) per organizzare una partita tra tedeschi e italiani. Mario rifiuta, convinto che sia impossibile trovare giocatori disposti a partecipare. Kobler lo obbliga. Concede a Mario di cercare anche tra i disertori nascosti in montagna, garantendo che nel giorno della partita non saranno catturati.

Mario e Mimmo, suo fratello minore, iniziano a cercare tra i pochi giovani rimasti in paese, tra i renitenti alla leva e i partigiani nascosti in montagna.

A tre giorni dalla partita Decio Filipponi, comandante partigiano, viene catturato ed impiccato in piazza. A questo punto in molti si rifiutano di giocare. Mario dice a tutti che se la partita non si fa Kobler se la prenderà con tutto il paese.

Arriva il giorno della partita, a meno di mezz'ora dal fischio d'inizio si presentano tutti. Anche Lele e Sante, due partigiani che decidono di partecipare alla partita per vendicare Decio, progettando un attacco a sorpresa contro i tedeschi.

L'unica a sapere del piano è Loretta, la fidanzata di Lele, che farà saltare il piano suicida per amore del giovane partigiano.

Inizia la partita: Mario che arbitra l'incontro ordina ai suoi di perdere, per non indispettire i tedeschi. Nonostante questo il primo tempo si chiude 2 a 1 per l'Italia. Mario è furioso, urla ai suoi che la partita va fatta vincere ai tedeschi, per evitare ogni ripercussione.

Ma alla ripresa col passare dei minuti le due squadre vengono prese dalla trance agonistica: 22 uomini fuori dal tempo decisi a dare tutto per superare l'avversario.

Gli italiani, da undici sconosciuti costretti a giocare a calcio si trasformano in una squadra compatta e leale, che non accetta di far vincere gli invasori nazisti!

A due minuti dalla fine il risultato è 4 a 4 e nell'area dei tedeschi Lele subisce un fallo violento. Mario ci pensa, il pubblico italiano protesta, Kobler guarda con attenzione cosa farà l'arbitro.

Dopo alcuni istanti Mario fischia. È rigore!

Robi, il numero 10, mette la palla sul dischetto; prende la rincorsa, e...

24 Maggio 1958. Stadio Dall'Ara, Bologna – Inter: è l'ultima partita per l'arbitro Mario Maurelli.

Un giornalista gli si avvicina nel tunnel per entrare in campo e gli chiede la più bella partita che ha arbitrato nella sua lunga carriera.

Ci pensa un attimo poi risponde: "Senza dubbio Italia – Germania del '44".



L'arbitro romano Maurelli e di professione agente di cambio.



La Storia

Il film mette insieme due vicende storiche accadute a Sarnano nella primavera del 1944: l'impiccagione di Decio Filipponi, comandante partigiano, da parte dei tedeschi durante dei rastrellamenti a Piobbico (frazione di Sarnano) e una bizzarra partita di calcio tra italiani e tedeschi voluta dal Sergente Maggiore Walter Kobler, con l'intenzione di portare un clima di "normalità" in quei territori occupati.

Oltre a Filipponi e Kobler, protagonista di questa vicenda è Mario Maurelli, un arbitro di calcio che suo malgrado prende sulle proprie spalle la responsabilità di una comunità, e mette insieme undici giocatori in rappresentanza dell'Italia.

Sulla partita ci sono poche certezze, a partire dal risultato finale, e nel corso degli anni è quasi scomparsa dalle cronache per entrare nella leggenda.

- Antonio Dipollina, **In memoria dell'arbitro e di quel match tra nazisti e partigiani** (La Repubblica del 26/07/2001)
- Umberto Nigri, **La leggenda di Sarnano** - (Docufilm, 2003)
- Matteo Petracci & Simone Vecchioni, **Sarnano '44. Storia e leggenda di «quella partita di calcio tra partigiani e nazisti»** (saggio breve comparso su Giap - Wu Ming Foundation del 18/05/2019)
- Edoardo Novella, **Sarnano 1944, storia di un calcio che resiste** (L'Unità, 1 maggio 2003)
- Dorianò Pela, **1 aprile 1944 Italia - Germania** (Affinità Elettive, 2019)



26 | **l'Espresso** | 10 sport | giovedì 1 maggio 2003

FRANCE. L'ESCLUSIVA ALLA PARTITA
L'emozione di una partita di calcio tra "partigiani" e "nazisti" a Sarnano

Giro delle Regioni. Koyuk vince la cronometro e avvicina il leader Fajli
Bastone ancora in mano. Ma il primo ministro, a parole, è già un leader di 100°

Sarnano 1944, storia di un calcio che resiste
Un documentario di Umberto Nigri ricostruisce una partita tra partigiani e nazisti nell'Italia occupata

Come in un film

Senza Rigore

Giovedì 4 aprile
2019 Corridonia C.A.G. Via Cavour 65

Latte Miele
bella radio.

Ci sono cose che rendono l'Italia grande nel mondo. C'è una grande radio che interpreta lo stile italiano. LATTEMIELE: UN SUCCESSO ITALIANO

Sarnano '44,
dubbio costante e decisione rapida.

Ricerca di Simone Vecchioni e Matteo Petracci

Giovedì 4 aprile
2019 Corridonia C.A.G. Via Cavour 65

Senza Rigore

GIOCO LATTEMIELE

scia r.a. somi

Conf. Nazionale Sindacati Fascisti dell'Agric.
ZONA DI SARNANO

Domenica 26 corr. alle ore 10 ant. S. E. il Prefetto e le alte Gerarchie Provinciali saranno a Sarnano per l'inaugurazione del **Ricordo ai Caduti del Campo Sportivo**.

Tutti gli iscritti ai Sindacati Fascisti dell'Agricoltura sono invitati a prender parte alle cerimonie inaugurative suddette, trovandosi alle ore 9 precise in Via Nicola Bonservizi, agli ordini del sottoscritto.

Non si ammettono assenze ingiustificate.

Sarnano, 14 Giugno 1944 - Anno X.

L'ISPETTORE DI ZONA
BENIAMINO RICCIARDI

Tematiche Le opportunità di riscatto che il calcio offre ad un gruppo di persone divise dalle scelte fatte, sono il motore della nostra storia. L'Italia del 1944 è un paese diviso tra chi **sceglie il cambiamento** a rischio della propria vita, chi **sceglie di restare** ancorato allo **status quo**, anche se significa stare dalla parte del fascismo, e chi sceglie di **non scegliere**. In questo contesto la partita a Sarnano può sembrare paradossale, voluta da un sergente maggiore nazista che si illude di portare normalità in quel territorio, ma è anche un'opportunità per il protagonista di prendere posizione, in nome del bene della propria comunità. La partita è una questione politica, in cui **la vita e la morte** entrano direttamente, ma è anche un momento per vivere il confronto ad armi pari e per aiutare sia i protagonisti che la comunità a sentirsi patrioti dalla parte giusta della storia.

Estetica, messa in scena, tono di voce Un film **di guerra**, ambientato in un piccolo **borgo di montagna**, in cui si dovrà affrontare una **partita di calcio** offre l'opportunità di mettere in scena il confronto tra natura e macchina. La guerra si fa con la tecnologia brutale delle armi, con la trasformazione del paesaggio a fini strategici. Ma quando si sposta in montagna solo la conoscenza del territorio può decretare il vincitore. Il rapporto dell'uomo con la montagna sarà un tratto distintivo del nostro racconto per immagini.

Poi c'è il calcio: uno sport di strada, popolare che mette a confronto due gruppi contrapposti, insieme di singolarità e coesione.

Un gruppo unito sovrasta il talento dei singoli. Una potente metafora di solidarietà in un momento drammatico.

E la partita sarà anche la svolta estetica del film, nel terzo atto, in cui la tensione visiva sarà sciolta dal **movimento** della macchina da presa, dal movimento dei giocatori, dal coinvolgimento del pubblico. Girato con la frenesia di una scena di guerra, con lo spettatore portato al centro del campo da gioco.

Anche nelle atmosfere il movimento sarà una caratteristica determinante: nel film si alterneranno momenti di **realismo drammatico**, congeniale alla rappresentazione del clima di morte imminente di uno scenario di guerra, a momenti di **commedia surreale**, di un'umanità varia che sa sopravvivere anche grazie alla ricerca di bellezza e leggerezza.



Il Territorio

La produzione avrà una forte *trazione* marchigiana.

Capi reparto del cast tecnico, attori e location vedono le Marche protagoniste. Coinvolgeremo **attori marchigiani** per ruoli principali, affiancati da alcuni **attori di livello nazionale** in ruoli strategici per la storia e la notiziabilità del film.

Il racconto sarà ambientato a Sarnano, anche se le vicende narrate hanno un respiro internazionale: l'Appennino come metafora di tutte le province del mondo, i valori di solidarietà durante una forte crisi, il peso delle scelte collettive ed individuali sono temi in cui tutti gli spettatori possono immedesimarsi.

Il Target

La scelta di coinvolgere **calciatrici professioniste** ed ex calciatori tra **le leggende del calcio** italiano, oltre che un sentito omaggio a "Fuga per Vittoria" (vero caposaldo del genere di riferimento) è basata su una precisa idea di pubblico di riferimento: un film dal cuore "indipendente" che parla allo spettatore appassionato di cinema, ma con una forte attenzione ad un target più generalista legato al calcio e ai suoi campioni più iconici.

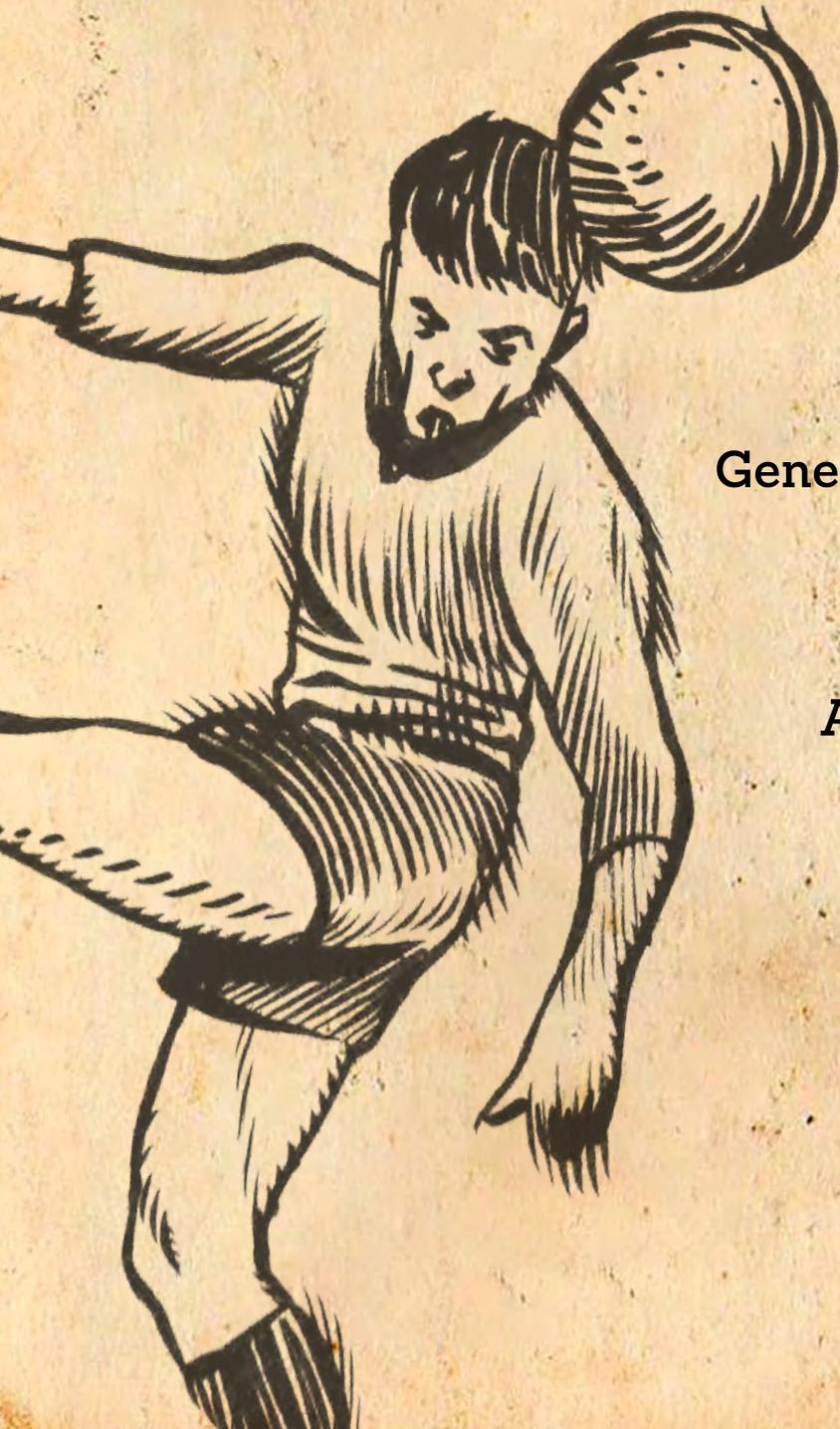
Questi elementi porteranno attenzione e curiosità attorno al film, in ogni fase: dello sviluppo, alla produzione fino alla promozione durante la distribuzione.

Il Calcio

Usare il calcio in un film di guerra, è certo un elemento di novità per il cinema italiano: i **film sportivi** sono una tradizione consolidata nel mercato americano e orientale, mentre nel mercato nazionale sono più rari.

Per questo siamo certi che possa essere un **elemento differenziante** interessante nel panorama cinematografico e televisivo italiano che il mercato saprà recepire.





Genere: **Drammatico | Commedia**

Durata: **90 min.**

Formato: **4K 2,39:1**

Audio: **5.1 / Dolby Atmos**



Reference

ITALIA - GERMANIA'44

L'idea che abbiamo del film, dei riferimenti, della visione, della messa in scena.





MARIO MAURELLI

ARBITRO

Mario Maurelli è il protagonista del film. Sui 30 anni, l'aspetto semplice ma curato. Mario conviverà per tutta la storia con il pesante dilemma se organizzare la partita di calcio fra italiani e tedeschi.

D'altronde, chi può assicurargli che l'idea di giocare la partita sia solo un'innocua ossessione del sergente Kobler o una trappola per uccidere più partigiani e italiani possibile?

Mario è un arbitro internazionale e un'agente di cambio, che aspetta la fine della guerra per ricominciare la sua passione e attività lavorativa. Se apparentemente il suo temperamento calmo e riflessivo, la scelta di non scappare in montagna con i partigiani dopo l'8 settembre, possono sembrare sinonimi della sua neutralità e "codardia" davanti alla drammatica situazione in atto, in realtà Mario è una persona coraggiosa, determinata e chiaramente antifascista.

Mario simboleggia tutti coloro che attraverso la loro preziosa funzione di ascolto e aiuto concreto alla popolazione sfiancata dall'occupazione nazista, hanno avuto un ruolo fondamentale nella Resistenza (seppur troppo spesso sottovalutati dalla storiografia ufficiale).



Decio Filippini è il comandante della Brigata partigiana "ValFiastre". Uomo di profonda Fede e leader carismatico adorato dai suoi compagni di lotta per coerenza e umiltà, Decio rappresenta la "purezza" degli ideali della lotta al Nazi-Fascismo.

Un eroe che dopo essersi "convertito" (è un ex-militare dell'esercito), decide di scappare in montagna e guidare un piccolo gruppo di partigiani nascosti fra le montagne marchigiane.

Una scelta che gli costerà cara visto che morirà per mano nazista, crudelmente impiccato a soli 23 anni, dopo essere stato tradito da uno dei suoi compagni.

Figura storica davvero esistita (Medaglia d'Oro al Valore Militare), Decio sarà fondamentale per aiutare Mario non solo nell'organizzare la partita di calcio, ma anche per fargli comprendere come il suo ruolo di aiuto alla popolazione è di vitale importanza per tutto il movimento di Liberazione.

10



KOBLER

SERGENTE MAGGIORE - attaccante

Walter Kobler è il sergente dell'esercito nazista a Sarnano. Sui 30 anni, lo sguardo "psicopatico" e un tic che lo perseguita, Kobler guida la truppa tedesca in quei giorni arroventati in cui le Marche stanno per essere liberate.

E' proprio qui che risiedono l'assurdità della sua proposta e la radice della sua follia: giocare una partita di calcio, la sua grande passione, in piena guerra. Non capisce minimamente la paura, la tensione che il suo perverso desiderio scaturlisce in Mario e in tutti i protagonisti dell'evento sportivo.

Fino all'ultimo, infatti, nessuno sa per certo se durante l'incontro di calcio l'esercito tedesco possa incominciare a sparare su giocatori e spettatori. Kobler ha la fredda e squilibrata capacità di dividere il suo ruolo di Nazista da quello di appassionato di calcio.

La sua ossessione di voler giocare la partita in quei giorni dove stragi e uccisioni fra tedeschi e italiani si alternano in tutto il centro Italia, rappresenta la follia di un Nazismo allo sbando che cerca in tutti i modi di vivere irreali momenti di normalità e spensieratezza sulla pelle di migliaia di innocenti.



Ines è la moglie di Mario Maurelli.

Sui 30 anni, la personalità forte e orgogliosa, è fin dall'inizio contraria al ruolo che suo marito svolge in aiuto degli abitanti di Sarnano.

Donna concreta e di poche parole, ha rinunciato al suo amato lavoro di maestra pur di non dare il suo contributo all'educazione fascista.

È convinta, infatti, che se ognuno avesse rinunciato a tutto quello che poteva pur di non collaborare in nessun modo con il Fascismo, l'Italia non si sarebbe trovata in un incubo durato vent'anni.

E' innamorata di Mario ma la sua rigidità la porta ad andarsene di casa con i loro tre figli una volta scoperto che suo marito sta organizzando la partita.

Solo alla vista del corpo penzolante di Decio, impiccato ad un lampione, si convincerà a ritornare da suo marito e ad aiutarlo concretamente nell'organizzazione dell'incontro.



Valkiria è l'unica sopravvissuta ad un strage nazista.

In realtà si chiama Melissa e viene accolta da Decio e dalla Brigata Valfiastre che le daranno il suo nome di battaglia. È una donna forte, con una naturale propensione alla leadership, che affronta il proprio lutto scegliendo di restare con i partigiani.

Da subito si renderà utile, fino a diventare la comandante della brigata, dopo che Decio viene ucciso.

L'esperienza partigiana farà emergere la sua voglia di libertà: per se stessa e per tutte le donne. Affronterà il fardello del comando con capacità e abnegazione, per amore della Patria e della libertà per la propria comunità, anche se il suo più grande conflitto interiore, alla luce della violenza subita, sarà la sua inaspettata capacità di uccidere.

3



MIMMO MAURELLI

FRATELLO DI MARIO - terzino

Mimmo Maurelli, fratello di Mario, ha un carattere focoso e ribelle. Un'indole che lo porta, dopo l'8 settembre, a diventare staffetta partigiana utilizzando imprudentemente il suo lavoro di carbonaio per nascondere armi e viveri. Se agli inizi giudica la scelta di Mario comoda e vile, presto capisce l'importanza del ruolo svolto da suo fratello in paese e la necessità di giocare la partita.

Il suo contributo sarà decisivo sia nell'aiutare Mario durante i momenti di crisi e ripensamenti, sia nel trovare concretamente giocatori per comporre la squadra italiana.

Ma la sua personalità riottosa non tarda ad emergere anche quando, durante la partita, reagisce stupidamente ad un fallo di Kobler che fa aumentare di colpo la tensione vissuta da tutti i giocatori italiani.

10



ROBI

ARTIGIANO - attaccante

Roby è parente di Ines, la moglie di Mario. Vive isolato da tutti ed è considerato uno strano nel paese.

Passa il tempo ad intagliare il legno, soprattutto anatre, ma ha un passato da calciatore ed è considerato un fuoriclasse coi piedi.

11



BEPPE

VECCHIO AMICO DI MARIO - attaccante

Beppe è un amico di Mimmo. È in fuga, perché ha ucciso un partigiano per vendicarsi della morte del padre per mano della resistenza.

Mimmo lo rintraccia e gli da un rifugio, e Beppe per ringraziarlo prenderà parte alla Partita.

6



SANTE

PARTIGIANO - attaccante

Sante prima della guerra lavorava con suo padre in un piccolo cantiere navale di una città di mare marchigiana.

Dopo l'8 settembre è scappato sui Sibillini per liberare l'Italia dal Fascismo. Ha idee anarchiche, è sempre attento agli altri e nel gruppo dei Partigiani tutti lo ammirano.

La sua personalità umile e gentile unita ad un buon pragmatismo lo fa essere un componente fondamentale della Brigata. Prende a cuore Lele, come fosse un fratello minore, e gli sta sempre accanto, convinto che la vita della montagna non sia sempre congeniale al damerino di città.

4



LELE

PARTIGIANO - centrocampista

Lele ha modi di parlare acculturati e stravagnati vista la sua buona istruzione scolastica. Viene da Bologna ed è finito nelle Marche perchè il suo reparto si disperse nei Sibillini dopo l'armistizio.

Il suo atteggiamento spesso provoca ilarità e simpatiche derisioni all'interno della brigata, viene spesso considerato più bravo con le parole che con le pistole. È mosso da ideali di giustizia che lo fanno essere spregiudicato nelle azioni di guerriglia. È innamorato di Loretta.

Insieme a Sante vuole usare la partita per vendicare Decio in un attentato con poche speranze di riuscita a scapito dei tedeschi.



Armà è un circense di origini francesi che si guadagna a stento da vivere girando con il suo piccolo carrozzone fra i vari paesini delle Marche. Il suo "one man show" rappresenta tutta la sua vita nonostante gli insulti e le aggressioni che riceve dai fascisti. Una scelta apparentemente ridicola e fuori dal tempo ma che in realtà porta ogni giorno risate e spensieratezza a decine e decine di bambini, entusiasti dei suoi trucchi di magia e dei suoi lunghi baffoni. Armà rappresenta un'altra sfaccettatura della Resistenza: coloro che, dai margini della società, hanno scelto di svolgere un'importante funzione sociale (quella dell'arte) fino alla fine. Alla proposta di partecipare alla partita, non esiterà un attimo ad accettare, costi quel che costi.

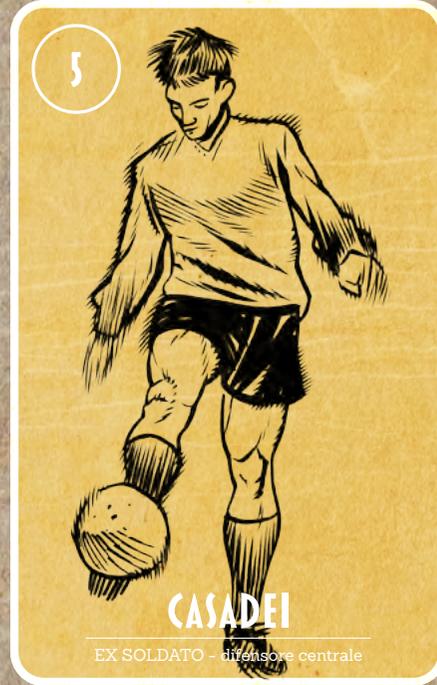


Altero è il fornaio di Sarnano. Non ama i fascisti, ma in fondo è sempre stato un tipo attento ai propri affari e non si è mai voltato immischiare in faccende politiche. È amico con Mario e la sua famiglia, ma questo non basta per convincerlo subito a giocare la partita.

È egoista, probabilmente vigliacco, ma non è senza cuore. Quando si rende conto con i suoi occhi della violenza dei nazisti e dei fascisti sente di dover prendere parte alla partita. Sarà l'ultimo giocatore a presentarsi sul campo da gioco, a pochi minuti dal fischio d'inizio.



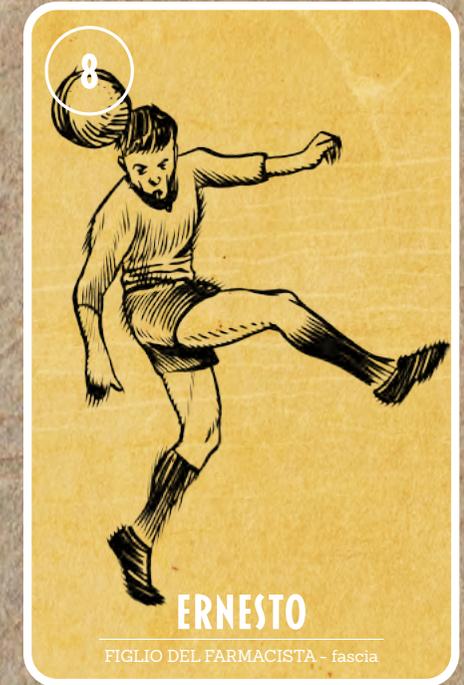
Villa, è un ex soldato del regio esercito, deluso e deciso a non scegliere da che parte stare parte nell'Italia post 8 settembre 1943. Si nasconde tra le montagne dell'Appennino, tra renitenti alla leva e soldati in fuga vede nella partita un'opportunità di riscatto.



Casadei è un ex soldato da poco arrivato nelle Marche. Sperava di poter entrare in contatto con militari pronti all'azione ma si ritrova in un gruppo di renitenti che in fondo disprezza. Per lui la partita è un'opportunità per entrare in contatto con il CNL.



Valeria è una ragazza di circa 19 anni, sorella di Ernesto. I due fratelli saranno coinvolti nella partita perché sono cresciuti insieme giocando a calcio. Ha un grande talento, che ha sempre dovuto nascondere perché la legge fascista vietava il calcio femminile.



Ernesto è un ragazzo di circa 20 anni, fratello di Valeria e figlio del Farmacista di Sarnano. Ha trasmesso la sua passione alla sorella, obbligandola sempre a giocare insieme. Un po' la invidia perché si rende conto che lei ha più talento di lui.



LORETTA

FIDANZATA DI LELE

Loretta figlia di contadini di Sarnano. Ha circa 25 anni, e nonostante sia cresciuta nel ventennio, ha una grande voglia di futuro. È innamorata di Lele, dei suoi ideali, anche se è spaventata dalla sua incoscienza. la sua storia d'amore rappresenta il suo conflitto



CICALÈ

PARTIGIANO

Cicalè è uno di partigiani della Brigata ValFiastre. È un personaggio ambiguo, e il gruppo non sempre si fida delle sue intenzioni. Accetta di malavoglia che la Brigata accetti Valkiria come capo, una volta che Decio muore.



CESARE

EX ALLENATORE

Cesare è un uomo colto ed elegante. È il maestro di calcio di Mario. Dopo la morte della moglie decide di non parlare più, e si isola nella sua casa in compagnia dei suoi libri.

Location

ITALIA - GERMANIA'44



Le Marche oltre ad essere il luogo “naturale” dell'accaduto offrono la possibilità di trovare location di ogni tipo a distanza di poche decine di chilometri e molto suggestive.

Sarnano è un piccolo comune sui Monti Sibillini che oltre ad offrire paesaggi mozzafiato è ricco di storia e di scorci che facilitano la ricostruzione di le ambientazioni del 1944.





Bosco



Carbonaia



Cimitero



Castello diroccato dei Disertori



Rifugio Partigiani



Fienile



Caserna Nazisti



Ospedale



Campo da Calcio

Road Map



SUBWAYLAB

Collettivo di autori e casa di produzione indipendente fondata a Jesi nel 2015 dai registi Andrea Antolini, Diego Morresi e Alessandro Tarabelli.

Nasce per sviluppare e produrre progetti cineaudiovisivi come collettivo artistico.

Fin da subito Subwaylab si apre anche alla coproduzione e alla valorizzazione di autori esterni, con i quali sperimenta la propria idea di modello produttivo: mantenere al centro il racconto e la messa in scena più aderente alle esigenze del singolo progetto.

Un approccio che ha permesso di mettere alla prova i diversi linguaggi dell'audiovisivo: cinema, documentario, serialità televisiva e web, videoclip, spot.

Oggi in Subwaylab lavorano Diego Morresi (regista, Dop e fotografo) Andrea Antolini (regista, produttore esecutivo, sceneggiatore), Alessandro Tarabelli (regista, editor e colorist) e Leonardo Martellini (assistente Dop e operatore). Intorno a questo nucleo si muovono molti professionisti che permettono di avere una team consolidato in tutte le fasi della filiera produttiva.

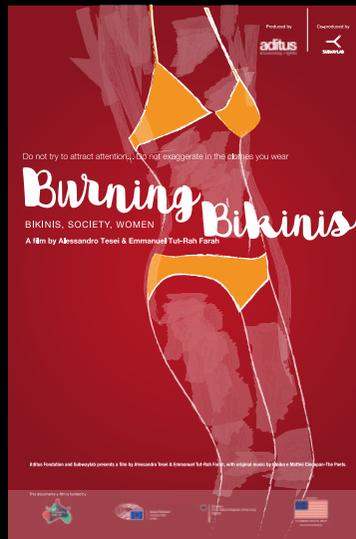
Oltre alle produzioni in proprio, Subwaylab offre servizi di sviluppo, produzione esecutiva, fotografia, regia e post produzione.



Guarda il nostro Showreel

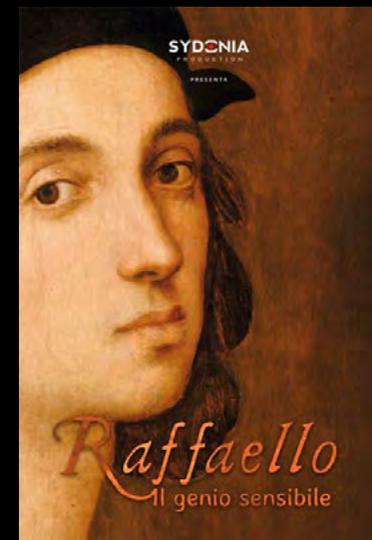
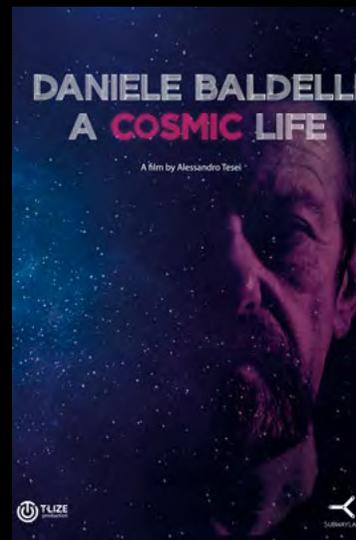
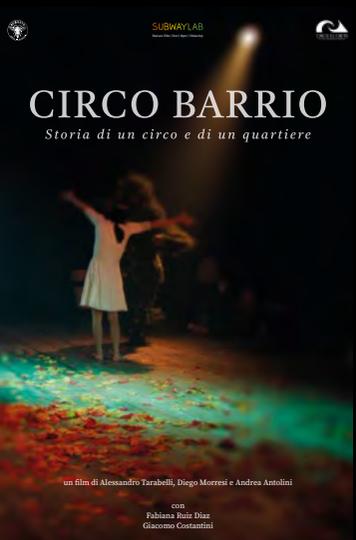


Le nostre ultime produzioni e collaborazioni.
 (Clicca sulle locandine per vedere alcune anteprime)



Password: bikini

Password: spontini

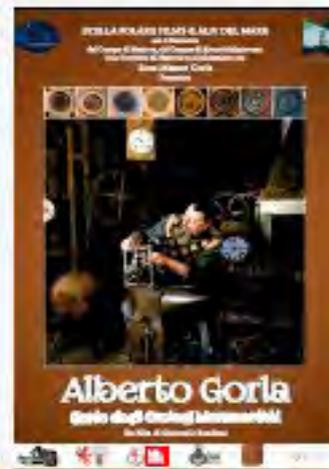


Password: zonderwater

Password: baldelli

STELLA POLARE FILMS

STELLA POLARE FILMS
Viale Vittorio Veneto n. 8
63900 FERMO (FM)



CLAUDIO CENTIONI

Autore e sceneggiatore. Le sue opere raccontano le diverse facce dell'esperienza umana e sono andate in onda nei principali canali televisivi italiani ed internazionali. Fra i suoi lavori: "Identità Monnalisa", "L'Uomo con il Globo in Mano", "Il Palazzo dei Destini Incrociati", "MiniMoto Revolution". Scrive per necessità e per fare compagnia a chi incontra le sue parole.

ITALIA - GERMANIA'44

Italia - Germania La leggenda di Sarnano

Una produzione: Subwaylab & Stella Polare Film

Soggetto: Dorianò Pela, Alessandro Tarabelli, Diego Morresi,
Andrea Antolini, Leonardo Martellini, Claudio Centioni

Sceneggiatura: Claudio Centioni

Regia: Alessandro Tarabelli, Diego Morresi, Andrea Antolini

© Subwaylab

info@subwaylab.com - 0731 208074



SUBWAYLAB