

# ZOOTROPOLIS



## DATA USCITA

18 Febbraio 2016

## GENERE

Animazione, Azione, Avventura, Commedia, Family

## ANNO

2016

## REGIA

Byron Howard, Rich Moore, Jared Bush

## SCENEGGIATURA

Jared Bush

## PRODUZIONE

Walt Disney Animation Studios, Walt Disney Pictures

## DISTRIBUZIONE

Walt Disney

## PAESE

USA

## DURATA

108 minuti

## VALUTAZIONE

**Dizionari** 3 stelle su cinque

**Critica** 3 stelle e mezzo su cinque

**Pubblico** 3,5 stelle e mezzo su cinque

**Valutazione media** 3,33

Zootropolis è il capolavoro di animazione del 2017, vincitore dell'Oscar nell'omonima categoria. Segue le tipiche caratterizzazioni dei film di animazione degli ultimi anni, prodotti e realizzati dalle più grandi e famose case di Distribuzione e Produzione, quali Disney-Pixar, Dreamworks, Sony. A partire dalla rivoluzione della Pixar "Toy Story", il film di animazione si evolve, raggiunge nuove frontiere espressive, consentite dalle nuove tecniche di animazione, che tridimensionalizzano i personaggi, donando loro una nuova fisicità e concretezza. I temi trattati diventano parallelamente più articolati, arricchendosi di citazioni raffinate e di contenuti legati a tematiche socio-politiche di un certo spessore. In un percorso di alternata complessità, Zootropolis raggiunge un equilibrio quasi perfetto tra umorismo e tematica socio-politica, passando attraverso una narrazione che accontenta adulti, ragazzi e bambini.

Prof.ssa C.Giambagli, con il contributo di Marta Todeschini

## MYMOVIES

**Un film che affronta il tema attuale dell'uso della paura come strumento di governo, attraverso una sceneggiatura calibrata, divertente e ricca di rimandi.**

**Di Paola Casella**

Il mondo animale è cambiato: non è più diviso in due fra docili prede e feroci predatori, ma armoniosamente coabitato da entrambi. Judy è una coniglietta dalle grandi ambizioni che sogna di diventare poliziotta, poiché le è stato insegnato che tutto è possibile in questo nuovo mondo. Nick è una volpe che vive di espedienti nella capitale, Zootropolis, dove Judy, dopo un estenuante training in accademia, approda come ausiliaria del traffico. Toccherà a loro, inaspettatamente uniti, risolvere il mistero dei 14 animali scomparsi che tutta la città sta cercando e sventare i piani di chi vuole impossessarsi del potere locale, secondo l'atavico principio *divide et impera*.

***Zootropolis*, cartone Disney supervisionato dall'onnipotente John Lasseter, affronta di petto la tematica più attuale di tutte: l'uso della paura come strumento di governo. E va a toccare un altro degli argomenti più sensibili in ogni epoca, ovvero l'esistenza (o meno) di una predisposizione biologica al crimine per alcune razze e alcune etnie. Ma si spinge anche oltre, andando ad analizzare il rapporto fra massa ed élite, nonché l'opportunità (o meno) di sopprimere la natura selvaggia e istintiva sacrificandola all'ordine sociale, flirtando con l'eterno dilemma se nella formazione degli individui, e delle società, conti maggiormente la natura o la cultura.**

In realtà il discorso portante è quello dell'autodeterminazione a dispetto della propria limitata dotazione di base: un discorso che, da *Monsters & Co* a *Planes* a *Turbo*, attraversa molta animazione recente. È la filosofia "Yes you can" che ha portato alla presidenza americana un afroamericano e che sta alle radici del (nuovo) sogno americano. Il corollario di questa filosofia è l'ostinazione "ottusa" di Judy a "non mollare mai", perché nessuno può dirle ciò che può essere e non essere, ciò che può e non può fare. Naturalmente quello che conta in *Zootropolis* è il modo in cui questi temi vengono sviluppati, sia a livello di narrazione che di espedienti visivi. E se la sceneggiatura mostra un gioco di semina, di echi e di rimandi fin troppo calibrato, la regia, ad opera di un team di cui fa parte anche Jennifer Lee, la wonder woman dietro *Frozen*, si sbizzarrisce in fughe rocambolesche, inseguimenti, esplosioni, battaglie ed equilibrismi attraverso ben quattro ambienti distinti: campagna, città, vette innevate e foresta tropicale. La vera forza del film però è l'escalation di battute sia nell'interazione fra Judy e Nick, nati per creare la chimica perfetta, sia nella caratterizzazione di decine di specie animali, fra cui spiccano i bradipi impiegati alla motorizzazione (a riprova che la burocrazia è esasperante a qualunque latitudine) e l'equino hippie doppiato in italiano da Paolo Ruffini. Ci sono anche il roditore che cita il *Padrino*, la donnola che vende cd taroccati, l'elefantessa maestra di yoga, i lupi che ululano a sproposito, come i cani di *Up* "biologicamente" predisposti a puntare ogni loro simile di passaggio, il leone sindaco, il bufalo muschiato capitano di polizia, persino la gazzella superstar che ha la voce e le movenze sensuali di Shakira. Tutti indossano abiti umani, camminano in posizione eretta, spippolano sugli smartphone (che recano sul retro il simbolo di un ortaggio morsicato), comunicano via Skype e scaricano App per inventarsi identità virtuali. Perché il presupposto ideologico, per questo come per altri cartoon (vedi *Madagascar*) è che il regno animale ambisca al modello antropomorfo di civiltà contemporanea: assunto che nessun animale, ancorché ottuso, probabilmente condividerebbe.

## COOMINGSOON

### Zootropolis: la recensione del 55° lungometraggio animato della Walt Disney

di Domenico Misciagna

La coniglietta Judy Hopps, con disappunto dei genitori che la vorrebbero coltivatrice di carote, frequenta l'accademia di polizia e parte per la grande città, Zootropolis, dove "tutti possono essere ciò che vogliono". Magari: per i superiori è al massimo un'ausiliare del traffico. Indagherà di testa sua su un caso di sparizioni, tirandosi dietro con un ricatto il truffatore Nick Wilde, volpe poco di buono ma meno ingenuo di lei. L'utopia politicamente corretta di Zootropolis traballerà, e così faranno i pregiudizi di entrambi.

E forse i nostri, che ci aspetteremmo da *Zootropolis* solo un divertimento antropomorfo disneyano in stile Robin Hood. Il film di Byron Howard (Bolt, Rapunzel) e Rich Moore (Ralph Spaccatutto) è certamente anche questo, ma **la ricca quantità di gag non è a sorpresa la qualità più ammirevole del 55° lungometraggio animato del canone ufficiale dei Walt Disney Animation Studios**. Per carità, per tranquillizzare le aspettative più classiche, possiamo confermare quello che si deduce dai trailer: **un ridicolmente lento bradipo allo sportello della motorizzazione è geniale, un club di animali nudisti è gustoso e paradossale, il tripudio di idee scenografiche in Cinemascope è avvolgente, la cura di design e animazione dei personaggi è all'altezza della casa. Tutto quello che si cerca per i bambini (veri o interiori) c'è. Però non è solo questo che rimane a luci riaccese.**



*Zootropolis* (quanto migliore suona l'originale "*Zootopia*"!) **sta alle favole Disney con animali antropomorfi come Frozen stava ai cartoon con le principesse disneyane. Non rinnega nemmeno per un secondo il sogno, la forza dell'etica e della positività, la fede nei propri ideali di giustizia e la ricerca della felicità, ma li colloca in alto, molto in alto, in cima a una montagna di difficoltà concrete.** Tutta da scalare, senza più fate, principi azzurri o certezze incontrovertibili. Lo urla anche il bufalo-capitano a Judy: questa non è una favola, questa è la realtà, cosa credevi? **La forza del copione non sta nel condurre lo spettatore in un percorso di semplicistica accettazione del diverso, che non sarebbe poi una novità nell'animazione cinematografica (vedasi il recente Hotel Transylvania 2). La storia procede in senso inverso, partendo da una convivenza apparentemente idilliaca tra animali prede e predatori, demolendola via via e infine recuperandola come conquista né facile né definitiva, bensì quotidiana.**



E' proprio impossibile, **guardando Zootropolis**, non pensare a **tolleranza, convivenza multietnica, strategie della paura, femminismo, evoluzione dell'individuo e della società**. Bisogna fare tuttavia attenzione a non strafare: con il suo sorriso luminoso e con tempi di lavorazione di tre anni e più, **Zootropolis** non potrebbe mai ammiccare a tristi recenti traumi collettivi, men che meno a polemiche più scottanti sul rapporto tra legge e natura. Se però un adulto non riesce a controllarsi e riempie le metafore aperte di **Zootropolis** con le proprie paure, i propri sogni e le proprie ideologie, questo avviene perché Judy e Nick non sono solo una coniglietta e una volpe caricaturali. Sono persone vere, come maledettamente reali sono le scene che li vedono raccontare seminali esperienze d'infanzia o cercare, teneri con le loro umanissime e contagiose lacrime, di venire a capo delle dinamiche di una società. **"La vita è complicata", concluderà Judy: Zootropolis** non vuol dire a noi o ai nostri figli cosa o come pensare, vuole soltanto ricordarci l'importanza di farlo.

Esopo approva.

**Zootropolis** è ambientato nell'omonima città, una moderna metropoli molto diversa da qualsiasi altro luogo. Composta da quartieri differenti tra di loro come l'elegante Sahara Square e la gelida Tundratown, Zootropolis accoglie animali di ogni tipo. Dal gigantesco elefante al minuscolo toporagno, in questa città tutti vivono insieme serenamente, a prescindere dalla razza a cui appartengono. Ma al suo arrivo in città, la simpatica e gentile agente Judy Hopps, scopre che la vita di una coniglietta all'interno di un corpo di polizia dominato da animali grandi e grossi, non è affatto facile. Decisa comunque a dimostrare il suo valore, Judy si lancia nella risoluzione di un caso misterioso per cui dovrà lavorare al fianco di una volpe loquace e truffaldina di nome Nick Wilde.

## FILMit

**Gli animali parlanti della Disney stavolta sono in pericolo. Ma in un crime movie a tutti gli effetti, capace anche di divertire.**

di Mattia Pasquini



**Mai sottovalutare la Disney!** Una lezione che avremmo dovuto imparare, ma che spesso in molti sembrano tentati di disattendere, non fosse altro che per il gusto di andare controcorrente. Di certo, l'ultimo **Zootropolis** non consente molti dubbi in merito, visto che il prodotto finito, per quanto meno promosso o atteso di altri, sembra davvero uno dei più convincenti in circolazione, capace com'è di connettere generazioni e generi cinematografici differenti come unisce mondi e razze sullo schermo.

Niente da invidiare alla classica Topolinia, quanto a ricostruzione antropomorfa di una società animale, in un film che offre più di una piacevole sorpresa. Anche agli spettatori che dovessero scoprirlo senza saperne molto o aspettandosi una animazione classica o prevedibile. Sì, certo, le caratterizzazioni vocali all'italiana non mancano - anche per la tendenza confermata a utilizzare star di primo livello (in questo caso Diego Abatantuono per il losco Finnick, Massimo Lopez per il leonino sindaco, Teresa Mannino per la sposa Fru Fru o Paolo Ruffini per l'hippie Yax) per dare visibilità al film - ma non ne esauriscono i meriti.



La coniglietta idealista Judy Hopps e il volpino 'disonesto per caso' Nick Wilde non hanno niente da invidiare alle coppie storiche del cinema, da Red e Toby ai protagonisti dei vari **Buddy Movie**, come questo film si presenta dichiaratamente. E non a caso, visto che l'azione che vediamo svilupparsi - pur tra gag e citazioni divertenti - è quella di una investigazione con tutti i crismi, mafiosi e depistaggi compresi. Quella del Padrino è più di un omaggio, vista la trasposizione perfetta di location e situazione, quella del matrimonio della figlia, pur intelligentemente colorata di toni completamente diversi e di giochi di parole geniali.

Non l'unica, ovviamente, per un film che rispetta anche questo tipo di aspettative, offrendo anche al pubblico più giovane un tourbillon di mondi colorati (Piazza Sahara, Little Rodentia, Savana centrale, Tundratown) nel quale ogni razza convive, e **una lezione mai troppo ribadita: che i pregiudizi spesso vengono sfruttati ad arte da chi vuole scaricare le responsabilità proprie su altri...** Come al solito, insomma, **la società raccontata da Disney è insieme una rappresentazione e un modello ideale**, e non a caso il titolo originale Zootopia richiama la mitica e irrealizzata Utopia di Tommaso Moro. Anche se almeno in un caso - quello degli irresistibili bradipi della motorizzazione - non vorremmo mai che si mettesse rimedio a certi difetti fin troppo 'umani'!

## Badtaste



Delle molte teste che hanno scritto e diretto *Zootropolis* quella più riconoscibile e di cui si sente maggiormente la mano è l'autrice di Frozen e Ralph Spaccatutto, Jennifer Lee. Il suo mondo è quello che pare aver dato origine a questa storia di un'eroina coniglio in un mondo di predatori, una ragazza di campagna con un destino nella coltivazione che contro ogni regola della natura decide di entrare a far parte delle forze dell'ordine in città. Minuscola nelle proporzioni rispetto ad elefanti, ippopotami, leoni e tutti gli altri poliziotti la coniglietta si allea con un altro reietto, una volpe furba e truffatrice che è finita ad aderire al proprio stereotipo perché tutti l'hanno sempre considerata tale. Insieme porteranno a termine la più classica avventura contro una minaccia che rischia di mettere a repentaglio la vita di tutti. Non fosse un'avventura spensierata questo film potrebbe essere una dichiarazione politica

**Non è la fattura di *Zootropolis* ad impressionare (come sempre inappuntabile ma di certo nemmeno sopra agli standard Disney di questi ultimi anni) quanto lo spirito che lo anima. La metafora animale, il fatto cioè di avere personaggi antropomorfi, è un classico dell'animazione disneyana ma qui è utilizzata per prendere di sponda il tema della discriminazione. I mille modi diversi in cui ognuno è etichettato e le diverse conseguenze di questo atteggiamento sociale sono l'unico vero contenuto della storia, quello a cui ogni elemento dell'intreccio rimanda. Non solo la coniglietta ha l'etichetta dell'inadeguata all'azione ma anche le bestie feroci hanno le loro, infatti come ogni animale tradizionalmente ha un carattere (volpe furba, coniglio timoroso e via dicendo) così questi personaggi così vicini alle persone reali sembrano cercare di sfuggirgli.**

**Non è la prima volta che la Disney traccia una parabola morale a favore dell'integrazione (anzi!) ma forse è la prima in cui, invece che parlare dei massimi sistemi, prende di mira determinati problemi con decisione e forza. La prima in cui anche i cattivi sono un prodotto del problema affrontato dalla protagonista, una conseguenza nefasta della discriminazione. Non fosse un'avventura spensierata questo film potrebbe essere una dichiarazione politica, non fosse contaminato da un grande umorismo e da una coinvolgente voglia di divertirsi potrebbe essere un'opera sfrontata e provocatrice. Tuttavia, proprio per questo suo atteggiamento, risulta così efficace. Esplicitamente indirizzato al pubblico femminile poiché pieno dei contrasti, delle dinamiche, dei problemi e anche delle soluzioni che appartengono a quel mondo (rubando anche un po' dell'uso del ralenti e della voce fuoricampo da Grey's anatomy nel finale), *Zootropolis* cerca di non rinunciare a tutto ciò che piace ai bambini in una storia che parla più che altro alle bambine di questioni che interessano soprattutto alle bambine.**

## Everyeye cinema

**L'ultimo attesissimo film dei Walt Disney Animation Studios catapulta immediatamente lo spettatore in una mirabolante giungla urbana pronta a sguinzagliare ritmo, azione e puro entertainment.**





di Emanuele Biotti 13 Febbraio 2016

L'ultimo film dei Walt Disney Animation studios è un inno a tre elementi portanti della moderna ricetta (o meglio, di quella politicamente corretta) del successo personale: cosmopolitismo, pensiero out-of-the-box ed onestà intellettuale. Il primo consente una visione d'insieme, il secondo permette di uscire dagli schemi, il terzo ci rende affidabili. Nella cosmopolita Zootropolis ognuno può essere ciò che vuole: va da sé che nessun animale deve necessariamente rispettare i tratti distintivi che ne farebbero uno stereotipo. Se la volpe è inevitabilmente astuta, gli elefanti possono non ricordarsi nulla, i ghepardi possono essere ghiotti di ciambelle e un coniglio può rivelarsi un esempio di grande coraggio.

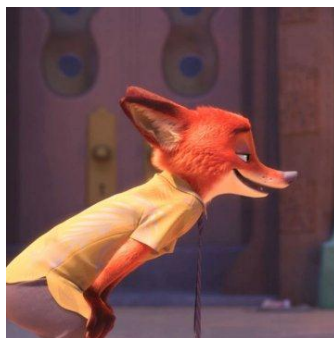


### Non più sogni ma progetti

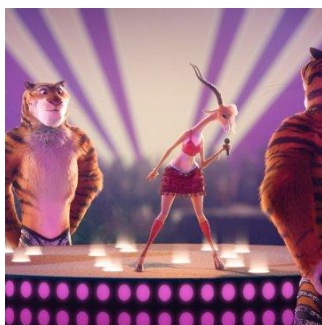
Già dal primo minuto sono proprio i cuccioli, archetipi dei piccoli spettatori del film, a dichiarare forte e chiaro che non devono necessariamente rispettare un ordine prestabilito per decidere della propria vita. **La vittoria della civiltà poggia tutta sulla capacità di fornire agli individui una scelta, a prescindere da qualsiasi differenza di razza o di estrazione sociale. E' sia la vittoria del fenotipo sul genotipo che il trionfo del merito sul lignaggio: sono nato predatore ma anziché cacciare posso fare il commercialista, così come se sono nato pecora posso aspirare a fare l'astronauta. In tempi nei quali si spronano i bambini a uscire dagli schemi e a colorare fuori dagli spazi, seguire il proprio estro infischiandosene delle barriere socio-culturali è ormai un messaggio più che convenzionale. Colpisce, tuttavia, la scelta sempre più marcata di Disney di sostituire il "sogno" con il "progetto":** il primo è un'idea platonica intrisa di romanticismo e irrealizzabilità, mentre il secondo è un obiettivo da raggiungere con un mix omogeneo di ambizione, determinazione e coraggio. Non è un caso che molti dei "sogni divenuti realtà" di disneyana memoria si

realizzino non soltanto grazie alla propria ambizione ma anche con l'intervento esterno di un deus ex machina: la Fata Turchina pronta a fornire carrozza e vestito, il Genio della lampada con i suoi tre desideri, *Timon* e *Pumbaa* con la ricetta di una vita senza pensieri che fanno spazio al vecchio *Rafiki*, pronto a riportare *Simba* alle sue responsabilità. Tutti topoi fiabeschi che la Disney non solo accantona, ma si permette anche di scimmiottare facendo esclamare ad uno dei personaggi "Dove credi di essere? In un cartone animato dove tutti cantano e dove i sogni diventano realtà?". Giusta o sbagliata, l'idea appare fin troppo chiara: l'infanzia non è più spronata a sognare ma ha la possibilità di progettare. Per contro, deve farlo da sola, senza salvifici e risolutori interventi esterni. "Anche noi avevamo tanti sogni, ma accantonandoli siamo stati più felici" svelano due preoccupati genitori alla figlia che progetta (e non sogna, ha già deciso) di entrare in polizia. Preoccupazioni che hanno ben poca presa sulla coniglietta: alla notizia che non c'è mai stato un coniglio poliziotto, lei esulta proprio perché sarà la prima. *Judy* sa fin da subito che esiste un luogo dove anziché "far diventare i sogni realtà" puoi costruire un progetto sulla base delle tue qualità. Per raggiungerlo dovrà affrontare un duro e faticoso addestramento nel quale potrà contare solo su se stessa e sulla propria forza di volontà. E non sarà certo il bullo di turno a farle cambiare idea.

## Provate tutto







La saggia scrittura di **Zootropolis** evita al film parecchi rischi. La prima trappola, opportunamente evitata, era quella di essere un manifesto posticcio della diversità a tutti i costi. "In un mondo dove sono tutti speciali nessuno lo sarà più!" sentenziava il villain de *Gli Incredibili* di Pixar. Ma ancora una volta non si tratta di essere speciali o di differenziarsi necessariamente dagli altri, ma di essere sinceri con se stessi, rispondendo in maniera naturale alle proprie pulsioni intellettuali e non a ciò che "il sistema" si aspetta da te. La seconda trappola, nuovamente evitata, era quella di mettere in contrapposizione città e campagna. I genitori contadini di Judy non sono due bigotti pronti a tarpare le ali alla figlia, ma soltanto due adulti preoccupati che la loro piccola vada incontro a una cocente delusione (e pronti non solo a ricredersi, ma anche a rimettere in discussione le proprie abitudini). Ma è proprio grazie alle loro tenere ansie che il film decolla immediatamente con la splendida sequenza iniziale del viaggio di *Judy*, sulle note di *Shakira*, che istiga letteralmente a "provare tutto" senza lasciarsi spaventare da ostacoli di qualunque risma: il messaggio canoro ("*Try everything*") pare quasi un'evoluzione di "*Try*" di Pink, che ricordava a tutti che "*You gotta get up and try, and try, and try*". La terza trappola, schivata con stile, era quella di fare della città una sorta di stucchevole *Tomorrowland* (e non più Disneyland!) della perfezione: **Zootropolis** è una sintesi di diverse culture, ma proprio per questo è tutt'altro che perfetta. Gli animali, andando a lavorare e vivendo la nostra quotidianità, presentano i nostri problemi rivisitati in chiave animalesca, a partire dalla lentezza della burocrazia. La motorizzazione civile americana, che ha fama di essere un luogo di lentissime procedure, a **Zootropolis** si traduce in un ufficio nel quale sono impiegati i già celeberrimi bradipi visti nella campagna virale del film. Problemi ben più seri emergono invece con la criminalità. E' chiaro fin da subito che, se *Judy* vuole fare la poliziotta per "rendere il mondo un posto migliore", persino la tanto celebrata utopia cittadina (richiamata nel titolo originale, "*Zootopia*") presenta le proprie storture.

## Tra Basil l'Investigatopo e Beverly Hills Cop



Da sempre, soprattutto nel campo dell'animazione, utilizziamo gli animali per parlare di noi. Vale ancor di più per uno dei brand più potenti al mondo che ha inaugurato le sue fortune con un topo. Di certo, l'animale come caricatura dell'uomo è un ottimo veicolo per toccare nervi scoperti senza essere troppo diretti e, soprattutto, per mettere in luce i nostri pregi e difetti in modo divertente. E' dai tempi di *Basil l'Investigatopo* che la Disney non propone un **Classico** così **intriso di elementi del Giallo e del Noir**. Ma se il

perfido professor *Rattigan* esclamava compiaciuto "Mi piace essere cattivo!", *Zootropolis* esplora opportunamente anche il variegato mondo dei buoni. Più di una volta i due protagonisti mettono in luce le loro debolezze, spesso tra disincanto e perplessità, che ne fanno due perfetti compagni di avventura: sono sia opportunamente diversi che, quando costretti a collaborare, naturalmente destinati a scoprirsi complementari. Per molti bambini, il nuovo film Disney potrebbe essere il primo poliziesco della vita. E l'intento di avvicinare il genere al giovane pubblico è evidentissimo. *Zootropolis* è prevedibilmente ricchissimo di citazioni ("Io sono nato pronto!" esclama *Nick Wilde*) e richiama spesso le atmosfere di titoli come *Chinatown*, *L.A. Confidential*, *Il Terzo Uomo*, *48 Ore*, *Arma Letale* e *Beverly Hills Cop*. Eppure, **Howard e Moore non fanno dei richiami alla cultura pop l'asse portante del film ma scelgono piuttosto di sviluppare una trama ricca di ritmo e di comprimari realistici e credibili, seppur attingendo a mani basse dal genere buddy anni '80 e dai più celebri plot twist di stampo complottistico.** Spesso strizzano l'occhio al pubblico di tutte le età ma senza compiacersene in maniera pretestuosa: le citazioni de *Il Padrino* e di *Breaking Bad* sono talmente macroscopiche quanto arbitrarie ai fini della trama. In generale, si ride più per le allusioni agli elementi reali, dal ruolo della stampa scandalistica all'evasione fiscale, che per i tanti rimandi ai mostri sacri del grande e del piccolo schermo.

### Meno spettacolo, più azione



Sul piano tecnico, oltre a confermare gli altissimi standard di dettaglio e di profondità dell'immagine raggiunti dai Walt Disney Animation Studios, **l'impatto visivo di Zootropolis si deve ad una scelta creativa ben precisa: al grande spettacolo, che comunque non manca in alcune scene confezionate a regola d'arte, si predilige un ritmo serrato. L'azione, in sostanza, non si ferma mai e gran parte della tensione drammatica deriva dal ritmo vorticoso delle indagini anziché dal pathos sprigionato in situazioni limite.** Anzi, è proprio quando tutto sembra momentaneamente fermarsi per fare spazio ad un momento di introspezione che arriva un nuovo elemento risolutivo, pronto a far ripartire tutto. Alle spettacolari sequenze acquatiche, innestate e aeree viste in *Rapunzel*, *Frozen* e *Big Hero 6*, *Zootropolis* predilige, per coerenza al genere che omaggia, ritmatissimi inseguimenti, **pedinamenti e colpi di scena tipici del**

poliziesco. Dove il film fa inoltre centro è nelle scelte, soprattutto cromatiche, di portare alla luce i diversi quartieri della città, splendidamente illuminati nell'alternanza giorno/notte e ricchi di elementi pescati dai quattro angoli del mondo. Da Hong Kong a Barcellona, da Shanghai a Parigi, da Tokyo a New York, viene amplificato l'esperimento già percorso con la precedente *San Fransokyo*, emblema della contaminazione culturale tra l'universo yankee e il fascino del Sol Levante. Allargando il campo d'azione a tutto il mondo, il villaggio globale ed il conseguente melting pot dei suoi abitanti è servito su un piatto d'argento, coloratissimo e accattivante dai quartieri alti ai bassifondi.

Prediligendo l'azione allo spettacolo e rievocando il genere buddy con le sfumature del poliziesco più classico, *Zootropolis* ricalca la missione della Disney di primeggiare nel puro entertainment. Inseguendo il paradosso di una storia di stampo iperrealistico con protagonisti gli animali, il film di Byron Howard e Rich Moore sceglie di celebrare l'importanza dei progetti a scapito dei sogni. Grazie a un duo che buca lo schermo e ad una giostra di comprimari tanto tipici quanto riusciti, *Zootropolis* assicura per tutta la sua durata divertimento e colpi di scena, rivelandosi perfetto per coinvolgere a più livelli grandi e piccoli.



Ma forse la morale più moderna del film è quella che risuona fino nella canzone, la "Try everything" di Shakira - rappresentata anche in versione 'Gazelle' - che esorta tutti a provarci, e continuare a farlo, per realizzare i propri sogni. Non come in una favola, una delle tante messe in scena con personaggi di fantasia o 'per bambini', ma grazie al lavoro, all'impegno, anche a costo di resistere al nonnismo di bufali e cinghiali, a diventare persone, vere, anche se nascoste da pelo e piume, forse proprio grazie alle durezza della vita, colorate ma non nascoste.

## Cineblog

**Poliziesco 'animale' pregno di tele/cinecitazioni in salsa Disney, e con un bradipo che è già storia.**

**Mario P. Székely - Siete24.mx:** La parte più geniale è questa città progettata e cresciuta per gli animali, creando la perfetta metafora di come un coniglio e una volpe possono rappresentare i nostri sogni, le ambizioni, i talenti e i difetti.

**Dirk Libbey - CinemaBlend.com:** non è semplicemente un altro divertente film d'animazione Disney. E' uno dei più grandi film d'animazione che l'azienda abbia mai prodotto. Voto: 5/5



**Uriel Barco - Garuyo:** Un lavoro solido con un messaggio che può essere goduto da diversi punti di vista. Voto: 8.5 / 10

**Adrián Ruiz - Excelsior:** Disney ha creato una favola divertente, intelligente come un delfino, veloce come una lepre e con un messaggio forte come un toro.

**Carolina Ruiz - En Filme:** è una dichiarazione su come non si debba giudicare le persone per razza, genere o sguardi. Voto: 3.5 / 5

**Jonathan Sanchez - Time Out México:** ha tutti gli elementi per diventare un classico per gli appassionati della Disney. Voto: 4/5

**Jonathan Sanchez - Cinema Movil:** questo è probabilmente uno dei migliori film che la Disney abbia mai creato, offre tutto ciò che ci si aspetta e altro ancora. Voto: 4/5

**Scott Mendelson - Forbes:** divertente, intelligente e pieno di suspense. Voto: 9.0 / 10

**Peter Turner - Starburst:** una corsa selvaggia con alcune sfumature noir. Voto: 6/10

**Pablo A. Scholz - Clarín:** un gioco intelligente sulla "carta della razza" in questo divertente e politicamente corretto film della Disney.

**Juan Hernández - Cine 140:** la Disney crea un nuovo classico, speriamo solo che non ci saranno un milione di sequel e di spettacoli televisivi.

**Emma Simmonds - The List:** i messaggi "credi in te stesso" e "non giudicare gli altri" sono robusti, inoltre è allegramente femminista ma senza mai essere predicatorio. Voto: 4/5

**Jordi Costa - El Pais:** una commedia noir con un sacco d'immaginazione.

**Mikel Zorrilla - Blog de cine:** una grande sorpresa che offre divertimento di qualità creando una storia interessante.

**Michael Rechtshaffen - Hollywood Reporter:** proprio quando i film d'animazione con animali erano a corto di qualcosa di originale da dire, ecco che arriva il divertente Zootropolis.

**Robert Abele - TheWrap:** con i suoi temi sul pregiudizio e la diversità, e la sua uscita in un momento in cui i pregiudizi della società sono sotto il microscopio, Zootropolis può essere uno dei film più familiari e divertenti della memoria recente.

## Movieplayer

### Zootropolis: animali e utopie contro i pregiudizi

*Le peculiarità di un'opera ispirata e divertente, ambientata in una città multietnica dove il classico e l'innovativo convivono alla perfezione.*

**di Giuseppe Grossi**

**"La risata è senza tempo, la fantasia non ha età e i sogni sono per sempre".** La presentazione di **Zootropolis** si apre con una celebre citazione di Walt Disney e si chiude parlando di software creati appositamente per rendere credibile il manto e le pellicce di tutti gli animali presenti nel film. Tradizione nostalgica e tecnologia. Ricordo e orizzonti. Estremi che sintetizzano alla perfezione la natura del prossimo film Disney, totalmente dedicato alla convivenza degli opposti, in arrivo in Italia nel febbraio 2016.

A presentare le prime immagini del film Clark Spencer, già produttore di Lilo & Stitch, Bolt - un eroe a quattro zampe e Ralph Spaccatutto, arrivato a Milano con un bagaglio pieno di orgoglio ed entusiasmo per una commedia animata che ci è subito sembrata molto energica e convincente. Spencer saluta sorridente ed esordisce senza troppe remore: **"Zootropolis è il film di cui vado più orgoglioso, perché possiede tutte le caratteristiche dei migliori film Disney: cuore, risate ed emozione".**



## Che razza di stereotipi



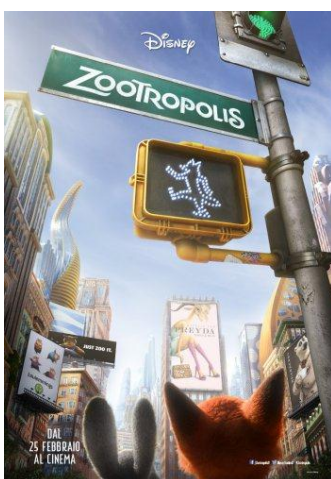
Negli Stati Uniti arriverà a marzo del 2016 con un titolo diverso dal nostro: **Zootopia**. Una parola che suggerisce l'importanza di una visione utopistica alla base di questo racconto dove l'ambientazione e il contesto sociale (o meglio, animale) sono assolutamente co-protagonisti. Tutto nasce da una tregua tra mammiferi: i cacciatori smettono di nutrirsi delle povere prede. Da qui fioriscono le fondamenta di Zootropolis, una città movimentata, caotica, basata sulla pacifica convivenza tra animali di ogni forma e taglia. Divisa in quartieri climatici (dalle assolate strade sabbiose sino a i freddi vicoli polari), la metropoli è concepita a misura di qualsiasi razza e specie. Gli ascensori hanno porte larghe per rinoceronti, abbastanza

alte per giraffe e minuscole per i topi; qui ognuno segue la propria routine in pace, nel proprio bar per elefanti o gustando un piccolo gelato dal chioschetto dei criceti. Ma anche dentro questa quiete apparente, in una realtà dove gli umani non sono né previsti, né concepiti, le contraddizioni e i difetti (umanissimi) non mancano. Se ne accorgerà presto Judy, coniglietta idealista con il sogno di diventare poliziotta. Una volta arrivata nel distretto dove non vede l'ora di indossare la divisa, la forza di polizia (costituita da possenti rinoceronti e grossi gnu) non la ritiene fisicamente adatta al ruolo, così viene relegata a semplice vigilessa. Questo preconetto, unito alla scomparsa di un abitante della città da ritrovare a tutti i costi, le daranno la forza e la convinzione per abbattere ogni pregiudizio.



Sulla sua strada però c'è Nick, volpe di razza e di fatto, furbo truffatore che dovrà risolvere un misterioso caso al fianco della determinata Lucy. *"Se ci pensate questa è la prima storia Disney originale dove gli umani non esistono. Prima di Zootropolis abbiamo visto film dove gli animali convivono nel mondo umano, oppure rappresentati nei loro habitat naturali. Per certi versi potrebbe essere considerato un ritorno agli origini, visto che la Disney ha costruito una consolidata tradizione di opere con protagonisti animali parlanti antropomorfi, ma John Lasseter è stato chiaro nel dare vita ad un film che fosse assolutamente innovativo e moderno"*. Un'ulteriore conferma di quanto Disney e Pixar siano ormai un'unica famiglia che vive in una costante osmosi creativa, arriva dalla qualità delle scene mostrate: ritmate, rapide, divertenti. Alla regia Byron Howard (regista di Rapunzel - L'intreccio della torre e storico animatore sin dai tempi di Pocahontas) e Rich Moore (regista di Ralph Spaccatutto, I Simpson e Futurama), due autori che conciliano una visione più classica con un approccio più portato ad una comicità più matura. Ma con Zootropolis la Disney più che seguire le orme, sembra voler proprio cambiare passo.

## Il pelo nell'uovo



Che sia dalle parti di Topolinia, Paperopoli o Zootropolis, in casa Disney sono sempre stati fanatici di una perfezione narrativa e di una credibilità artistica che si basa su anni e anni di studio dei mondi raccontati. Spencer ammette: *"Abbiamo lavorato un anno a mezzo all'osservazione di tutte le specie animali presenti nel film. Siamo stati in Kenya a studiare ogni esemplare all'interno del suo habitat naturale. La più grande difficoltà degli animatori è stata quella di rendere verosimile l'andatura di ippopotami, leoni e*



*tigri che camminano su due invece che su quattro zampe".* Tra steppe e foreste, Zootropolis ha rappresentato l'ennesima sfida alle abilità creative e tecniche di chi vi ha lavorato. **"I problemi sono nati quando abbiamo deciso che tutto il mondo rappresentato sarebbe stato in scala. Per questo racchiudere nella stessa inquadratura personaggi con stature diverse ha richiesto un lavoro enorme sia per i registi che per il direttore della fotografia".** Il titolo e i primi poster ufficiali (senza personaggi in primo piano) parlano chiaro: al centro del 55esimo lungometraggio Disney c'è l'ambientazione urbana. Il paesaggio non è stato curato soltanto nell'architettura di strade ed edifici, ma soprattutto attraverso gli effetti che l'ambiente produce sui personaggi stessi. **"Quindici anni fa questa pellicola non sarebbe stata realizzabile, perché frutto di una tecnologia avanzatissima. Abbiamo sviluppato dei software in grado di ricreare in maniera credibile il movimento di ogni diverso pelo animale mosso dal vento, oppure a contatto con l'umidità o con il freddo. Si tratta di un vero e proprio studio della struttura molecolare, applicata anche agli abiti dei nostri protagonisti".** Restando in tema plausibilità, andava anche data una spiegazione alimentare alla tregua tra prede e predatori. A Zootropolis ci sono soltanto mammiferi, senza la presenza di rettili, uccelli e pesci. Così è stato deciso che tutti gli animali si sarebbero nutriti di pesci e insetti, creando una catena alimentare coerente e logica con lo spunto narrativo di partenza.



## Oltre i confini di Zootropolis



Il materiale mostrato ha presentato un film molto incentrato sulla sceneggiatura. Battute brillanti e personaggi subito adorabili si alternano a situazioni piene di una forza comica basata sulla dialettica. **Alla base di tutto c'è una decisa ironia (al limite della satira) sulla nostra società contemporanea, con i suoi tic, i suoi difetti e i suoi spauracchi. La Disney ha disegnato un suo mondo ricalcando il nostro, consapevole di aver dato vita ad un universo ricco, facilmente esplorabile in più pellicole.** Spencer ha commentato: **"Sì, è vero. Zootropolis è un film che si presta a sequel e spin-off, ma non l'abbiamo prodotto avendo in mente la sua serializzazione. Un film va creato per il puro desiderio di raccontare una storia. È una regola basilare sia alla Disney che alla Pixar" ..**

## ... E ORA PARLIAMO DI TECNICA...

### Dalla matita ai pixel: ecco come la tecnologia ha trasformato i cartoni animati!

Forse meglio dire un gessetto e una lavagna, è il 1908 quando Emile Cohl, animatore e regista francese considerato il papà del cinema di animazione ha prodotto questa fantasmagorica animazione di carta, ops di lavagna...

Qualche anno più tardi, nel 1937, un giovanissimo **Walter Elias Disney** propone il primo lungometraggio di animazione: **"Biancaneve e i sette nani"**. Lo scetticismo iniziale sul progetto si trasforma subito in un successo commerciale immenso e la bella principessa canterina diventa l'eroina di tutte le bambine.

*"Provate a fischiare, vedrete che il lavoro più leggero vi sarà! Provate a canticchiare un semplice motivo sempre allegri vi terrà!"*

Dopo il successo iniziale, il boom dei grandi classici. **"Cenerentola"**, **"Peter Pan"**, **"La bella addormentata nel bosco"**...Li sul divano, copertina tra le gambe e peluche in braccio a guardare le videocassette tramandate di generazione in generazione. E mentre restavi incantato davanti al televisore, provavi ad intonare con Ariel e tutti i pesci dell'oceano le canzoni divertenti per convincerla che il mare è molto meglio della terra...

*"Le alghe del tuo vicino ti sembrano più verdi sai, vorresti andar sulla terra non sai che gran sbaglio fai, se poi ti guardassi intorno vedresti che il nostro mar è pieno di meraviglie, cos'altro tu vuoi di più!"*

Fiabe indimenticabili, nate dalla matita Disney che, nei suoi blocchi di carta, disegnava i personaggi dando loro una vita, una storia da raccontare. Una magia artigianale vera e propria, il talento di una mano libera che disegna. Tantissimi fogli in sequenza che, lasciati scorrere velocemente, producevano quell' "effetto animato" che faceva muovere i personaggi.

**A distanza di 60 anni la svolta: una nuova casa cinematografica, specializzata in animazione computerizzata lancia un lungometraggio realizzato interamente a computer. E' "Toy Story" il primo film creato dalla Pixar con l'utilizzo della tecnologia computer-generated imagery (CGI), un'applicazione nel campo della grafica 3D, per creare effetti speciali digitali all'interno dei film.**

*"Hai un amico in me, più di un amico in me. I tuoi problemi sono anche i miei, e non c'è nulla che io non farei per te. Se stiamo uniti scoprirai che c'è un vero amico in me, più di un amico in me!"*

Da lì, nacque un nuovo genere cinematografico, il cui successo derivava dalla grande capacità inventiva degli studi di animazione in grado di unire regia, innovazione e creatività alla magia dei cartoni. Si parla di magia proprio perché quello che accade nel nostro cervello è qualcosa di visionario che si chiama appunto "persistenza della visione" già enunciata come "persistenza retinica" dai Fratelli Lumiere nelle **"Nozioni sul cinematografo di Augusto e Luigi Lumière"** ed è un meccanismo per cui l'occhio di noi esseri umani trattiene un'immagine anche dopo che questa è scomparsa. Per questa ragione i cartoni animati ci sembrano delle immagini in movimento mentre in realtà sono delle immagini statiche leggermente diverse le une dalle altre in una rapida successione (24 fotogrammi al secondo) che ci danno l'illusione del movimento. Per 10 minuti di cartone animato vengono prodotti quindi 14.000 disegni circa che verranno ripresi singolarmente con una camera "a piombo", perfettamente verticale e che saranno poi sovrapposti gli uni agli altri fotogramma per fotogramma e darci la magica illusione di una favola animata.

**Oggi i pixel sostituiscono la matita, il computer i fogli di carta. Cambiano i supporti, ma resta la genialità di un prodotto poetico** diventato più adulto e stratificato. Il cartone animato lascia quel tocco romantico dato dal disegno manuale per modernizzarsi avvalendosi delle potenzialità provenienti dalle tecnologie digitali: **il creativo si concentra su pochi fotogrammi dell'intera sequenza e produce in modo automatico tutti i fotogrammi intermedi che prima venivano disegnati.**

Le tecniche di animazione digitali hanno evoluto l'artigianalità di un cartone handmade adeguandolo ai cambiamenti tecnologici che la società stava realizzando. Sono due le principali forme di animazione: quella 2D dove le immagini sono create o modificate al computer utilizzando la grafica vettoriale e quella 3D dove c'è un corpo solido dotato di linee essenziali che viene animato e rivestito con texture per essere colorato. Dopo di che, con altre tecniche, come la Matte Painting, si creano le scenografie.

**Ma come nacque questo cambiamento epocale nei cartoni della Disney?**

**Ci fu una persona, proveniente dal mondo tecnologico, che per primo capì l'importanza e la necessità dell'applicazione grafica all'animazione tradizionale. Uno dei più grossi innovatori degli ultimi tempi. Sì, proprio lui, Steve Jobs.**

Nel 1986, acquistò The Graphics Group (che poi sarebbe diventata Pixar) e assieme a John Lasseter, ex animatore della Disney ed Ed Catmull, attuale presidente della Disney Pixar, diede il via alla rivoluzione dei cartoon.

**L'idea di Jobs era quella di realizzare i film con la stessa qualità che Apple adoperava quando sviluppava i suoi prodotti.** In un'intervista che Lasseter ha rilasciato a Sarah Kessler, editor di **Fast Company**, un importante business magazine che tratta di tecnologia, business e design, disse:

***"Tutto quello che faccio e tutto quello che la Pixar fa è basato su una regola semplice: la qualità è il miglior business plan. Durante il periodo in cui lavoravo con Steve Jobs, abbiamo sempre cercato di applicare questa regola all'azienda che vige tutt'oggi."***

Dopo alcuni cortometraggi con tecnologia digitale diretti da Lasseter, tra cui *"Tin Toy"* del 1988, versione embrionale di *"Toy Story"* e vincitore di un premio Oscar, arrivò ben presto la svolta epocale. La Disney, desiderosa di realizzare un lungometraggio animato, firmò sotto suggerimento di Lasseter, un contratto con la Pixar e nacque, nel 1995, *"Toy Story – il mondo dei giocattoli"*. Da lì, seguirono *"A Bug's Life – megaminimondo"*, *"Alla ricerca di Nemo"*, *"Gli incredibili"* e moltissimi altri, fino ad arrivare a *"Chicken Little – amici per le penne"*, una delle prime scommesse animate in 3D, dove un pulcino di campagna dalla reputazione non proprio brillante, cercherà di riconquistare la fiducia di un papà un po' apprensivo e la stima dei compaesani.

***"Che vuoi che sia, può capitare di sbagliare non è mica colpa mia!"***

Altre produzioni in 3D della Disney Pixar: *"Planes"*, spin-off di *"Cars – motori ruggenti"* e del suo sequel *"Cars 2"*. E' la storia di un aeroplanino, Dusty che sogna di partecipare ad una competizione ad alta quota ma si ritrova ostacolato dalla sua paura dell'altezza. Grazie all'aiuto di un esperto aereo della marina riuscirà a qualificarsi per la gara e a superare le sue paure.

***"L'importante non è quanto voli veloce, ma come voli veloce. Puoi volare molto più in alto di quanto pensi!"***

Il digitale ha portato senza dubbio grosse opportunità per l'industria cinematografica: oltre ad abbassare i tempi di produzione, riduce i costi della realizzazione di scenografie virtuali, delle luci, dei movimenti e delle inquadrature dei protagonisti, portando il cinema a rispondere in maniera efficace ai competitor



provenienti dalla televisione o dal mondo dei videogiochi. Tim Wescott, Analista presso il dipartimento TV di Screen Digest, in un'intervista a Cineuropa rivela quanto un film d'animazione abbia costi enormi: Disney e DreamWorks, ad esempio, arrivano ad investire fino a 250 milioni di euro contro i 5-10 milioni di euro della media europea. Cifre molto alte ma se si guarda la lista dei film con i migliori incassi di tutti i tempi, troviamo *Toys Story 3* all'undicesimo posto con ben 1 063 171 911 \$ dietro ad almeno 9 film legati all'animazione. Quindi potremmo pensare che anche il mestiere del disegnatore di cartoon o dello specialista in animazione possa essere altrettanto richiesto...un consiglio per tutti i giovani che amano disegnare o che provengono da un Liceo artistico: sbirciate in questi due indirizzi per scoprire come diventare disegnatore di cartoon e magari riuscire a entrare nella migliore scuola italiana di Comix di Napoli.

La tecnologia passa e rivoluziona situazioni, prodotti, stili di vita. E allora come quando siamo passati dal cartaceo ai computer, dalle cabine telefoniche ai cellulari, dalle videocassette ai DVD, salti innovativi che in qualche modo hanno segnato una svolta, non ci resta che adeguarci ai cambiamenti. In fondo Dusty non sarà una principessa in attesa del suo principe azzurro ma, di sicuro ci conquista con il suo modo buffo e giocherellone, in cui i nostri figli sicuramente si riconosceranno.

E voi che genere di cartoni preferite? Il sentimentalismo, la passione e la classicità di Cenerentola, o l'innovazione, la simpatia e la modernità delle nuove animazioni Disney?

Noi di Storyboard, affamati di innovazione e curiosi nei confronti dell'evoluzione digitale, approviamo *Planes* e la nuova animazione dei cartoon e con l'occasione vi invitiamo a passare nei punti SisalPayper scoprire le nuove piccole sorprese targate Disney...

## Pixar – 25 anni d'animazione

### “Motore... ciak... (anim)azione!”

La Pixar, la più innovativa casa di produzione di film animati dopo la Disney, capace in una ventina d'anni di rivoluzionare il modo di concepire il cinema d'animazione, elevandolo di livello qualitativo non solo rinnovandone la tecnica e il costruito narrativo del genere, ma arricchendolo di sfumature e contenuti finora estranei ai film per bambini.



Quello che più sorprende è scoprire che in un contesto lavorativo così attento all'innovazione tecnologica e informatica (va ricordato che la Pixar nasce nel 1979 come divisione della LucasFilm, come precisa l'interessante documentario di Leslie Iwerks *The Pixar Story*, 2007), la fase più impegnativa sia quella preparatoria, dove personaggi e ambientazioni vengono ancora creati a mano e solo in una seconda fase digitalizzati. È nel legame con la tradizione che può essere individuata la ragione del grande successo di

questa casa cinematografica, come sostiene il suo direttore creativo nonché regista John Lasseter: “la tecnologia ispira l’arte”.

Il codice binario è dunque concepito non come il centro, bensì uno strumento per la realizzazione dei film, alla pari di mezzi più comuni quali pastelli e tempere. Il rapporto instaurato da questi autori con l’animazione “classica” a passo uno, si fa dunque di discendenza, d’evoluzione, non di rottura, concependo la tecnologia come progresso, mirante al miglioramento del potenziale creativo e non come sviluppo, incentrato sull’innovazione commerciale che renda il prodotto maggiormente vendibile. Lo dimostra *La principessa e il ranocchio* (*The Princess and the Frog*, Ron Clements, John Musker, 2009) – primo film Disney con Lasseter come direttore artistico – realizzato a mano e a due dimensioni, al fine proprio di rivitalizzare quello stile disneyano ormai da tempo accantonato in favore di un prepotente impiego del computer. Un’operazione certo azzardata in un contesto cinematografico come quello odierno, dove ormai il digitale e il 3D sembrano essere le basi indispensabili per il successo di un film d’animazione. Certo il cinema è anche industria e commercio e la Pixar non fa eccezione e tale scelta è forse riconducibile anche all’attuale quanto delicato momento storico ed economico, dove si preferisce investire su forme espressive già note, piuttosto che su altre più innovative, ma dal successo incerto. Questo però non contraddice l’intento primario dello studio: farsi ponte ideale tra il passato e il presente di un sapere artistico necessariamente modificatosi col tempo, di cui sarebbe impossibile proseguirne il perfezionamento senza la consapevolezza di ciò che è stato.



Per la Pixar vecchio e nuovo vengono quindi a compenetrarsi in un rapporto sinergico e, ricordando, i tre concetti fondamentali della “filosofia” Pixar, li evidenziamo: il **“Personaggio”**, mezzo che permette allo spettatore di entrare nella narrazione, quindi da caratterizzare con una forte personalità, definibile sin dai tratti espressivi; la **“Storia”**, fulcro – come per ogni forma di racconto – del lavoro creativo frutto di un’accurata fase preparatoria che va dal *concept*, attraverso il copione e il *colorscript* (trasposizione visiva del contenuto emotivo di una storia attraverso l’uso di colore, luce e atmosfera), fino allo *storyboard* e agli *story reel* (combinazione di *storyboard* con dialoghi, musica ed effetti sonori); infine il **“Mondo”**, l’ambientazione, sempre immaginifica trattandosi di animazione, ma frutto di una lunga fase di ricerca e di studio che anticipa quelle di astrazione e rielaborazione degli ambienti stessi, nel rispetto di quel realismo che permetta allo spettatore di accettarlo come vero, secondo il principio della sospensione dell’incredulità alla base di ogni forma narrativa.

Di Lapo Gresleri