

Regia: Pete Docter, Ronnie Del Carmen

Genere: Animazione - **Origine:** Stati Uniti d'America - **Anno:** 2015 - **Soggetto:** Pete Docter, Ronnie Del Carmen - **Sceneggiatura:** Pete Docter, Meg LeFauve, Josh Cooley - **Musica:** Michael Giacchino - **Durata:** 94' - **Produzione:** Pixar Animation Studios - **Distribuzione:** The Walt Disney Company Company Italia (2015)

Addio Freud, bye bye dottor Jung, dite addio a psicofarmaci, lettino dello psicanalista, terapie di gruppo, mappe elaborate dai neurologi. È tutto superato, contorto, inutilmente complicato. Per capire come funziona la nostra mente bastano cinque pupazzetti colorati e iperespressivi. Cinque figurine che rappresentano le nostre emozioni fondamentali, Gioia, Paura, Tristezza, Rabbia, Disgusto, e ci introducono ai misteri della psiche di una bambina che cresce, come tutti, contesa fra queste cinque violente emozioni.

Anzi cresce proprio grazie a loro, che discutendo e talvolta lottando le permettono di capire il mondo, di adattarsi o ribellarsi, di fare nuove scoperte e riutilizzare vecchie esperienze. E intanto modellano una personalità unica e inconfondibile.

Il bello è che questa intuizione fondamentale non viene da qualche laboratorio ma dai cervelli effervescenti della Pixar. Che essendo abituati a rendere credibile l'incredibile, e chiaro e luminoso ciò che sembra oscuro e difficile, hanno dato vita a questo film destinato davvero a cambiare il modo in cui guardiamo al funzionamento delle nostre menti, cercando immagini e metafore che difficilmente risulteranno comunicative e divertenti come quelle create da Pete Docter e Ronnie Del Carmen, registi del movimentatissimo e esilarante "Inside Out".

Esageriamo? Solo un po': perfino Variety si chiede se non sia il miglior film in assoluto tra quelli della Pixar. Proprio perché lascia tracce indelebili nel nostro modo di rappresentarci processi complessi e sicuramente poco familiari alla massa degli spettatori. E tutto seguendo la tempesta di emozioni contraddittorie, appunto, che si scatena dentro una bambina di 11 anni che lascia con la famiglia il Minnesota natio,

e l'amatissimo hockey, per San Francisco, dove dovrà affrontare nuovi cibi, nuovo clima e - aiuto! - nuove compagnie di scuola.

Detta così sembra semplicistica, ma la Pixar fa le cose in grande e l'immenso e avveniristico 'Quartier cerebrale' che ospita il rissoso parlamentino interiore della piccola Riley è abbastanza vasto e complesso da risultare un'accuratissima mappa cerebrale. Che farà capire a ogni spettatore dai 10 anni in su come si formano (e si cancellano) i ricordi; come nascono i sogni (una piccola Hollywood lavora ogni notte); che ruolo hanno le emozioni nelle nostre scelte; perché ricorderemo a vita le musiche più sceme sentite da bambini; come mai un ricordo spesso veicola emozioni contraddittorie, etc. E soprattutto perché tutto questo vale a ogni età, come ci spiegano quei blitz improvvisi nella testa dei genitori di Riley, che devono fare i conti con gli stessi 5 tipacci... Il miglior film Pixar in assoluto, forse no. Ma il più potente dai tempi di "Up", senz'altro.

Il Messaggero - 17/09/15
Fabio Ferzetti

Tra gli autori della Pixar, Pete Docter è quello considerato dai colleghi il più bravo 'con le emozioni'. Il che lo rende per definizione il regista perfetto per "Inside Out", il nuovo film della factory di John Lasseter, e il primo diretto da Docter a partire da "Up". Ispirato al passaggio tra infanzia e adolescenza della figlia undicenne di Docter (che in "Up" era una delle voci), "Inside Out", è il più high concept dei film che la Pixar ha realizzato finora, e non solo perché è ambientato quasi interamente nella testa di una bambina. Tutti i cartoon Pixar sono basati su un'idea forte e molto chiara, ma questo è forse il primo che introduce un livello ulteriore di

complessità e un eccesso di scrittura/esposizione che sembrano espressamente intesi per un pubblico adulto.

Piazzati a un banco comandi come quello della cabina di controllo di un'astronave, Gioia (gialla, sorridente, eternamente ottimista), Tristezza (blu, grassottella con il caschetto e gli occhiali, sempre stanca e in crisi d'identità), Disgusto (verde, scettica ed elegante), Paura (viola e filiforme, tutta occhi e movimenti esagerati) e Rabbia (rossa e tozza come una cartuccia pronta a esplodere) sono le emozioni che pilotano l'esistenza di Riley, una bimba del Minnesota (come Pete Docter). In una sequenza che ricorda il bellissimo montaggio love story all'inizio di "Up", la vediamo appena nata, come un bocciolo rosa, e poi in una serie d'istantanee riprese nel passare degli anni - in cui mangia, gioca, disegna, pattina sul ghiaccio...

A parte l'occasionale capriccio è una bimba felice. Con Gioia, l'emozione dominante, saldamente alle redini della situazione, e che ci illustra con orgoglio il funzionamento del 'mondo della mente', che ha i colori vivacissimi dei musical anni cinquanta e in certi angoli rimanda un po' alla fabbrica di "Monsters, Inc." In esso, dal quartier generale, le memorie, racchiuse in sfere colorate a seconda delle emozioni che le caratterizzano vengono spedite in Isole della personalità (hockey, famiglia, onestà, amicizia...) dove, poco a poco, definiscono l'identità della bambina. 'Fuori' da quest'universo fantasmagorico, Docter dà alla sua realtà toni, colori e un design naturalistico. Creato sulla base di studi scientifici delle emozioni umane (in particolare quella degli adolescenti), e con la consulenza del docente di psicologia di Berkeley Dache Keltner, 'il mondo della mente' è il teatro del viaggio (luogo narrativo favorito

della Pixar) che Gioia e Tristezza intraprendono quando, dopo che la sua famiglia si trasferisce a San Francisco causa un nuovo lavoro di papà, le emozioni di Riley vanno completamente sottosopra e la sua identità così ben equilibrata inizia, letteralmente, a perdere i pezzi. Rabbia, disgusto e paura prendono il sopravvento e, da bimba solare, affettuosa ed estroversa, Riley si trasforma in una teenager chiusa, depressa, e incline agli attacchi di collera. La nuova città intorno a lei e un paesaggio grigio e inospitale. Il camion dei traslochi si è perso i mobili quindi lei dorme per terra. Persino il rosso del Golden Gate Bridge pare spento. Come i viaggi dei giocattoli di "Toy Story" o della casa appesa ai palloni di "Up", per resettare l'equilibrio di Riley, Gioia e Tristezza attraversano avventure fantastiche, in mondi esotici, che offrono a Docter e company ampie possibilità di divertirsi. C'è per esempio una Dream Productions, dove si producono sogni (tra cui il boyfriend ideale), modellata su uno Studio hollywoodiano e sui suoi teatri di posa. C'è un'Imagination Land in omaggio a Disneyland, con foreste di patate fritte e case di biscotti; un luogo del Subconscio che ricorda i film horror ed è popolato da un pagliaccio enorme e spaventoso che si chiama Django; e uno del Pensiero astratto, in cui Gioia e Tristezza vengono distillate prima in statue cubiste e poi in silhouette bidimensionali. Insieme alle due emozioni e Boing Boing, l'amico immaginario di Riley, e l'incrocio tra una palla di zucchero filato rosa, un elefante, uno (stre)gatto e un delfino (il personaggio, dice Lasseter, è ispirato Oliver Hardy e John Candy). Tanto, tantissimo, forse troppo - è l'emozione dominante alla fine della proiezione di "Inside Out". L'impressione che l'incalzare dell'azione, il continuo alzare la posta (un'altra caratteristica dei film Pixar), siano qui più un affastellarsi d'idee, una sopra l'altra, che di scene veramente compiute, esplorate in tutto il loro potenziale, visivo e drammatico. Anche il disegno e l'animazione, nonostante momenti bellissimi e la scommessa (più Seuss che Disney) di affidare il carico del film a personaggi dalla forma quasi

completamente astratta, sembrano meno curati, visionari del solito. Manca alle rocambolesche peripezie di Gioia e Tristezza la suspense sublime dei giocattoli che attraversano la strada in "Toy Story 2", il cuore indimenticabile del robottino "Wall-e", la magia fiabesca dei mondi sottomarini di "Finding Nemo", la slapstick del boy scout che suona alla porta del vecchio signore di "Up". Quando Riley, più frustrata e infelice che mai (e mentre Gioia e Tristezza sono intrappolate nei vari cliffhanger della coloratissima gimcana mentale) decide di scappare di casa, il film assume addirittura un tono moralista: la fuga non è come quelle di Tom Sawyer, Huckleberry Finn o dei bambini di Peter Pan - voglia di scoprire il mondo - ma (ci mostra il collasso del mondo interiore della bimba) un tradimento della famiglia. Se, come hanno detto Lasseter e Docter, "Inside Out" vuole descrivere i momenti difficili di un passaggio di età, l'happy ending finale non inganna nessuno: il verdetto di questo team di geni che ha fatto tesoro del rivendicare un'infanzia perenne rimane immutato: 'growing up sucks' crescere è orribile.

Il Manifesto - 17/09/14
Giulia D'Agnolo Vallan

"Inside out", non a caso definito 'uno dei più bei titoli della Pixar' dal maggiore esperto italiano d'animazione Marcello Garofalo, è un capolavoro di ridotte quanto armoniche proporzioni, in realtà assai complesso, ma godibile a livello di bambino e adulto nonché basato su un'idea tanto forte e ardita da essere capace di sorprendere il geniale team degli autori allo stesso modo e nello stesso tempo in cui sorprenderà milioni di spettatori. In particolare Pete Docter, consolidato talento della factory di John Lasseter, si è ispirato per il suo esordio registico al passaggio tra infanzia e adolescenza della figlia, riuscendo nell'affatto scontata impresa di ambientare la trama pressoché interamente nella testa dell'undicenne Riley in procinto di cadere in balia dell'instabilità umorale connaturata all'età difficile. Se le emozioni restano le fondamenta del grattacielo cinematografico

hollywoodiano, è in fondo logico che alle stesse vengano una buona volta consegnati ruoli in qualche modo realistici: così nell'incipit, installata nella cabina operativa del Quartier Cerebrale della protagonista, l'irrefrenabile brigata della gialla Gioia, la blu Tristezza, il verde Disgusto, la viola Paura e la rossa Rabbia sembra accontentarsi di garantire i migliori dosaggi per una paciosa crescita nella natia cittadina del Minnesota.

Il trasferimento della famiglia nella frastronante metropoli di San Francisco allontana le isole formative - dalle amicizie agli adorati sport sul ghiaccio - avviando Riley e l'amico immaginario Boing Boing lungo un itinerario scandito da mutazioni, reazioni, dolori e scoperte che, in barba all'ingannevole happy ending, trasforma con grazia crepuscolare alcune basiche nozioni psicoanalitiche sui tormenti dei teenager (ma non mancano i riferimenti a quanto s'agita convulsamente nell'inconscio dei genitori, di solito bistrattati nei titoli affini) un universo autonomo, caustico e un pizzico moralistico, imperniato sul quel sofisticato blend avventuroso/fantastico che da Alice e le sue meraviglie discende fino a Disney e Disneyland, il cinema musical, horror e thrilling, l'innovatore Spielberg e naturalmente "Toy Story" capostipite della casa fondata nell'85 da Lasseter. Sfidando infine l'acribia degli esperti del ramo, anche l'animazione, i colori e il design ci sembrano all'altezza della posta in palio, di fatto assai delicata perché stavolta a interagire con l'eroina Pixar sono chiamati personaggi dalla struttura per cause mutevole, imprevedibile e astratta.

Il Mattino - 17/09/15
Valerio Caprara