

Conosciamo il cinema

Capire il film: il cinema di animazione

A cura di Leonardo Moggi (Associazione I Fiori Blu)

In collaborazione con Luca De Crescenzo

Coordinamento progetto Lanterne Magiche FST

Un progetto di Fondazione Sistema Toscana per la Regione Toscana



Realizzato nell'ambito del Programma Sensi Contemporanei Toscana per il Cinema



È consentito l'uso solo a scopo didattico.

© 2021 FST- Lanterne Magiche

Capire il film: il cinema di animazione

Progetto regionale
ANDIAMO AL CINEMA

CAPIRE IL FILM: IL CINEMA DI ANIMAZIONE

A cura di: Leonardo Moggi in collaborazione con Luca De Crescenzo



Regione Toscana



fondazione
sistema toscana

sensi
CONTEMPORANEI



Agenzia per la
Coesione Territoriale



Direzione Generale
CINEMA e
AUDIOVISIVO

Conosciamo il cinema

Capire il film: il cinema di animazione

PREMESSA

Alla serie dei manuali Conosciamo il cinema si aggiunge questo quinto volume Capire il film: il cinema di animazione. La collana si arricchisce quindi di un nuovo percorso finalizzato all'attuazione dei percorsi educativi di Lanterne Magiche.

Il programma didattico, divenuto un vero metodo, è diffuso su tutto il territorio regionale e anche su quello nazionale e si avvalendosi dei video manuali e delle schede film analisi realizzate da un gruppo di esperti di cinema che vengono messi gratuitamente a disposizione dei docenti e degli studenti.

Una buona pratica che, grazie all'impegno della Regione Toscana, al sostegno del Ministero della Cultura e dell'Istruzione e al programma Sensi Contemporanei, si è diffuso capillarmente nelle scuole di ogni ordine e grado attraverso le due fasi fondamentali che sono le proiezioni in sala ed i laboratori di verifica. L'obiettivo di Lanterne Magiche è quello di formare e far crescere gli spettatori, i critici del futuro, avvicinandoli alla conoscenza e alla passione per il cinema di qualità.

L'introduzione in ambito scolastico della cultura del Cinema, si afferma in Italia con il Piano Nazionale Cinema e Scuola che sostiene e riconosce la necessità di sviluppare maggiore sensibilità per questa arte che, seppure non ancora definita come disciplina scolastica, ha un suo significativo ruolo nei processi di formazione dei giovani.

Il cinema è cultura e i giovani lo recepiscono attraverso le emozioni della visione completa dell'opera per questo è importante che lo si veda in sala dove lo spettacolo magico della narrazione visiva trova la sua indiscutibile pertinenza generando socialità e confronto, ricostruendo il tessuto delle relazioni sociali così duramente compromesse dalla recente pandemia.

Le numerosissime immagini che scorrono sotto gli occhi dei ragazzi, necessitano di essere interpretate attraverso i percorsi di educazione al linguaggio audiovisivo, trovando così una consapevole lettura dei

significati. Limitare la conoscenza alla visione emozionale dei film non è sufficiente per poter comprendere l'immenso flusso audiovisivo e i numerosi mezzi che la società contemporanea ci offre.

Non si può immaginare l'analfabetismo funzionale per le immagini nella nostra società della comunicazione visiva. Per questo l'alfabetizzazione al cinema è indispensabile nella formazione dei giovani.

La scelta del manuale sul cinema di animazione arriva dopo alcuni anni, rispetto agli altri manuali, proprio per una necessità espressa dall'ambito delle scuole primarie e per accompagnare i docenti e i giovani studenti delle scuole di secondo grado verso lo studio di un genere la cui creazione prevede molteplici professioni e preparazione artistica, dal disegno alla manualità per le plastiline, dal passo uno alla animazione 3d.

Questo strumento didattico sarà sicuramente utile per le prossime attività di propedeutica al cinema nelle scuole di ogni ordine e grado.

Sveva Fedeli

Coordinamento Programma Lanterne Magiche

Firenze Ottobre 2021

Capire il film: il cinema di animazione

Introduzione

Se apriamo il vocabolario e cerchiamo il verbo "animare" troveremo sicuramente che "animare" significa "vivificare, dar vita» e, per estensione, con riferimento all'arte, dare vivacità, calore, vivezza di espressione. Questo è quello che fanno gli animatori: creano la vita realizzando un'immagine dinamica per provocare un'emozione. Come insegnava Walt Disney: "un grande animatore, infatti, non è colui che muove un oggetto da un punto A ad un punto B, ma è colui che fa prendere vita a un personaggio, che fa emozionare e che si emoziona".

Del resto, lo scrittore Italo Calvino sostiene che "esistono due processi immaginativi, dalla parola all'immagine e dall'immagine alla parola. L'immaginazione è comunicazione dell'anima del mondo e strumento di conoscenza. All'origine di un racconto c'è sempre un'immagine visuale che poi si sviluppa in una storia". (Calvino, Italo. *Lezioni americane. Sei proposte per il prossimo millennio*. Collana Saggi blu, Milano, Garzanti, giugno 1988).

Gli animatori armonizzano, dunque, il linguaggio visivo e drammatico del cinema con la delicatezza e l'intensità di un oggetto di per sé inanimato che aspira alla vita. Questa aspirazione è ciò su cui si fonda il cinema di animazione. Attraverso il mezzo animato, il cinema analizza nel profondo la realtà e la nostra coscienza collettiva, con l'aiuto dei sentimenti e delle emozioni.

Per definire il cinema d'animazione è necessario smentire alcuni luoghi comuni a proposito di quest'arte. La prima definizione, ricorrente ma inesatta, è che il cinema d'animazione sia un genere cinematografico. Scrive Gianni Rondolino: "Il cinema d'animazione è il risultato di un'operazione tecnica che prescinde sia dalla riproduzione meccanica della realtà fenomenica sia, in certi casi più estremi, dallo stesso uso della macchina da presa. Pertanto, sebbene esso si presenti come uno spettacolo cinematografico non molto diverso dagli altri ha dei caratteri propri che vanno indagati." (Rondolino, Gianni. *Storia del cinema d'animazione*. Torino, Utet, 1974).

Il cinema animato si basa, infatti, su tecniche completamente diverse dal cinema fotografico, dal vero o “live action”, che dir si voglia. Queste tecniche implicano prima una creazione dell’immagine e poi la loro riproduzione filmata. Se per genere cinematografico si intende una particolare forma di racconto che si connota grazie a determinate regole narrative, il cinema d’animazione non è, dunque, un genere cinematografico, ma è più propriamente un mezzo espressivo che si differenzia dal cinema dal vero: sia per quanto riguarda la tecnica, sia per quanto riguarda i principi estetici su cui il linguaggio dell’animazione è costruito. L’altro luogo comune è legato alla tipologia di pubblico a cui viene destinato il cinema di animazione. È opportuno, far notare che la produzione animata non sia unicamente destinata a bambini o adolescenti. Fin dalle sue origini, il cinema d’animazione, per le sue peculiarità creative, si rivolgeva soprattutto ad un pubblico adulto. Anche oggi sia la citazione che l’uso del metalinguaggio, punteggiano il racconto d’animazione che si avvale, quindi, di dispositivi narrativi complessi e articolati. Infine, il cinema d’animazione ha spesso deviato dalle regole narrative e dai codici figurativi del cinema fotografico. Fin dagli esordi, i cartoon si contrappongono a qualunque tipo di regola ed è proprio la rivendicazione di questa libertà creativa a diventare il paradigma artistico del cinema di animazione.

Sequenze tratte da:

Chi ha incastrato Roger Rabbit?

Kiki consegne a domicilio

Alla ricerca di Nemo

Megamind

Rapunzel – L’intreccio della torre

Klaus – I segreti del Natale

Shrek

Frozen – Il regno di ghiaccio

Cap 1 ANIMAZIONE, FANTASTICA ILLUSIONE

Non esiste un modo giusto o sbagliato di realizzare film di animazione, così come non c'è una particolare tecnica che sia superiore a tutte le altre. Il nostro compito, se decidiamo di lavorare con questo mezzo espressivo meravigliosamente bizzarro, è comunicare qualcosa a un pubblico in modo divertente e interessante, assicurandoci al contempo che la tecnica sia adeguata al soggetto.

Però le tecniche di animazioni che vedremo nei capitoli successivi, dall'animazione tradizionale 2D a quella 3D o (CGI), alla stop motion, consistono tutte nella manipolazione di oggetti inanimati fotografati nelle varie pose: disegni, immagini generate da un computer o pupazzi che si animano fotogramma dopo fotogramma. Ed ogni fotogramma è un'immagine statica. L'immagine viene proiettata per una frazione di secondo, per poi essere rimpiazzata dalla successiva. Se le due immagini consecutive sono abbastanza simili, il cervello presume che ci sia stato un movimento continuo. Quando il filmato viene riprodotto, l'oggetto sembra muoversi, esibirsi e avere vita propria, sebbene questa vita sia inanimata. È, dunque, un'illusione.

L'illusione del movimento continuo creata da una sequenza di fotogrammi è stata attribuita ad un fenomeno chiamato "persistenza della visione": secondo questa teoria l'occhio umano, e quindi il cervello, trattiene le immagini per una frazione di secondo. Ogni cosa che percepiamo sarebbe una combinazione di ciò che viviamo in quel momento e ciò che abbiamo visto un istante prima; il risultato è un collegamento fluido tra immagini consecutive.

Il cinema, e in particolare quello di animazione, si basa proprio su questa capacità del cervello di collegare immagini distinte. Gli scienziati e gli psicologi continuano a dibattere sul modo esatto in cui elaboriamo il movimento, ma ciò che è fondamentale per gli animatori è aiutare l'occhio e il cervello a costruire il movimento tra i fotogrammi. Per riuscirci dobbiamo fare in modo che ciascun fotogramma somigli il più possibile al precedente e al successivo. Se le differenze tra un fotogramma e l'altro sono troppo marcate, il cervello non ha abbastanza informazioni per creare un collegamento e il movimento si disgrega.

Sono passati più di cento anni dalla prima proiezione cinematografica del 1895 e sin dai primi spettacoli questa grande invenzione suscitò negli spettatori l'emozione di chi assiste ad un evento del tutto nuovo e sorprendente.

Nel 1895, la presentazione ufficiale del cinematografo dei fratelli Lumière rappresenta il risultato naturale di un complesso susseguirsi di scoperte scientifiche, invenzioni e apparecchi ottici che nel corso dei secoli precedenti si sono avvicinate per appagare il nostro bisogno di immagini.

Se un tempo la comunicazione fra gli uomini era essenzialmente incentrata sull'oralità e sulla scrittura, con l'avvento della fotografia prima e del cinema in seguito si è aperto un nuovo canale, quello dell'immagine – statica o in movimento che sia – grazie al quale un'enorme quantità di informazioni e di cultura vengono rese accessibili a tutti.

Il cinematografo ha, quindi, costituito un'innovazione tecnologica che ha, in breve tempo, alimentato le aspettative ed i bisogni del pubblico nei confronti del consumo di immagini, assumendo un ruolo privilegiato sino ad allora esclusiva prerogativa di una lunga e variegata serie di dispositivi ottici, dalla camera obscura, alla lanterna magica, alla riproduzione fotografica.

Da tempo le persone erano, infatti, abituate a consumare disegni in movimento o rudimentali successioni di lastre fotografiche con un preteso realismo di movimento: esperimenti che costellano la storia del precinema. Con il termine "precinema" indichiamo, così, tutti quegli strumenti ed intrattenimenti legati alla proiezione di immagini e alla riproduzione del loro movimento che l'uomo andò realizzando fin dall'antichità. Una prima tappa di questo lungo percorso che giunge al cinema può essere la "camera obscura" che Leonardo da Vinci descrisse nel 1515, nel Codice Atlantico. Una camera oscura è un dispositivo ottico composto da una scatola oscurata sulla cui parete frontale si trova un foro dotato di lente; la luce, attraversandolo, proietta sulla parete opposta l'immagine capovolta di ciò che si trova all'esterno. Leonardo non fu l'inventore di questo strumento, ma lo perfezionò in modo che potesse servire per disegnare edifici e paesaggi "copiandoli" dal vero. Questo strumento, di cui si serviranno numerosi artisti per dipingere panorami e vedute, è alla base della fotografia e, di conseguenza, del cinema.

Continuando nel cammino del precinema si incontra la lanterna magica. La lanterna magica permette la proiezione di immagini dipinte su vetro, in un locale buio, tramite una scatola chiusa contenente una fonte luminosa, di solito una candela, la cui luce è filtrata da un foro provvisto di lente, esattamente come fa un moderno proiettore di diapositive. All'inizio si proiettavano immagini fisse, poi la tecnica fu migliorata moltiplicando le immagini, sovrapponendole o facendole scorrere, per ottenere l'effetto del movimento.

Un altro strumento del precinema fu il cosiddetto Mondonuovo, attrazione simile alla Lanterna Magica, in quanto sfrutta le stesse tecniche, ma, invece di proiettare le immagini all'esterno, su un muro o uno schermo, le proietta all'interno di una cassa munita di un monocolo, dal quale osservare le immagini riprodotte. Facile da trasportare, veniva esibito nei circhi, e nelle fiere, dove gli ambulanti chiedevano un compenso per la visione delle immagini. Venivano mostrate vedute di città lontane ed era spesso utilizzato per raccontare eventi reali, una sorta di cine-giornale d'altri tempi fatto per immagini, molto popolare tra la popolazione analfabeta, che non poteva apprendere le notizie dai giornali.

Lungo tutto il corso del XIX secolo fu scoperta e studiata la persistenza delle immagini sulla retina.

Per questo furono inventati o perfezionati una serie di strumenti in grado di riprodurre immagini animate.

Uno di questi strumenti, la cui invenzione risale al 1824, fu il taumatropio. Si trattava di un disco di cartone rigido sulle cui facce venivano disegnati due soggetti che potevano integrarsi tra loro, ad esempio, un uccellino e una gabbia. Facendo ruotare il disco velocemente, grazie ad uno spago fissato ai bordi, lo spettatore poteva ricevere l'impressione di visualizzare una sola immagine.

Una simile attrazione è il Cineografo o Flip Book, libretto con illustrazioni, che, se sfogliato velocemente, dà la sensazione di vedere il movimento. Era utilizzato negli spettacoli di magia già nel XVI secolo ma nella seconda metà dell'800 viene commercializzato e diventa molto popolare.

Un'attrazione ben più complessa fu il fenachitoscopio di Joseph Plateau. Affascinato dal fenomeno della persistenza delle immagini sulla retina, il fisico belga inventò, nel 1832, questo strumento che consentiva di visualizzare immagini animate. Era costituito da due dischi, uno dei quali con finestre radiali equidistanti.

Un altro passo avanti, nel tentativo di animare immagini, fu l'invenzione dello zootropio ideato da William George Horner nel 1834. Questo strumento si compone di un cilindro rotante dotato di feritoie poste ad intervalli regolari. Lungo la superficie cilindrica interna venivano applicate delle strisce di carta sulle quali era disegnata una successione di immagini. Facendo ruotare il cilindro e guardando attraverso le feritoie, lo spettatore poteva assistere alla loro animazione.

Con il prassinoscopio, nel 1876, Émile Reynaud cercò di migliorare lo zootropio. Nel prassinoscopio le immagini non venivano visualizzate da una fessura, ma riflesse all'esterno attraverso una serie di specchi evitando così quelle distorsioni delle immagini che si verificavano nello zootropio in quanto le immagini stesse erano posizionate sulle pareti circolari del tamburo.

Ma la vera grande idea di Reynaud fu quella di applicare al prassinoscopio il più antico sistema di proiezione di immagini conosciuto, ovvero la lanterna magica. Unendo il prassinoscopio alla lanterna magica creò il teatro ottico. Questo nuovo strumento era dotato di un sistema di nastri mobili che permettevano a delle lastre di vetro di scorrere innanzi alla luce del proiettore. Su queste lastre erano dipinti a mano, dallo stesso Reynaud, fondali e personaggi. La prima dimostrazione pubblica del teatro ottico avvenne nel 1892 presso il museo Grévin a Parigi.

Il teatro ottico riscosse subito un enorme successo, ma l'avvento della fotografia e successivamente della pellicola fotografica determinarono la sua fine: fotografando si potevano produrre senza sforzo molte più immagini che disegnandole e la pellicola poteva scorrere nei proiettori molto più facilmente rispetto a delle fragili lastre di vetro.

La storia del precinema finisce, dunque, con l'invenzione del cinematografo. L'elemento rivoluzionario del cinematografo risiede nell'inedita verosimiglianza della rappresentazione della realtà offerta dall'immagine proiettata. Le prime immagini in movimento proiettate dai Lumière come "L'arrivo del treno a La Ciotat" sono state percepite dal pubblico dell'epoca in maniera clamorosa e sorprendente.

Tutte le successive innovazioni tecnologiche a servizio di un realismo cinematografico sempre più intenso (il sonoro, il colore, lo schermo panoramico, il suono ambientale), hanno modellato il cinema come noi oggi lo conosciamo dando vita ad una spettacolare forma artistico-culturale e ad una fiorente industria.

Sequenze tratte da:

Il mistero di Sleepy Hollow

La carica dei 101

Up

Steamboat Willie

Cap 2 L'ANIMAZIONE 2D

L'animazione tradizionale 2D, il classico "cartone animato", simula il movimento della profondità al fine di creare tridimensionalità in uno spazio bidimensionale a differenza dell'animazione digitale 3D che, invece, usa il modello 3D in uno spazio tridimensionale. Ma in entrambe le tecniche di animazione, il movimento si realizza attraverso fotogrammi chiave (i key-frame) e disegni di intercalazioni (in-between).

Sono proprio le intercalazioni a rendere fluida l'animazione. Infatti, come abbiamo già accennato nel precedente capitolo, l'animazione si basa sul fenomeno ottico, che crea l'illusione di movimento, causato dalla "persistenza delle immagini sulla retina". Pertanto, il successo nella creazione del movimento continuo dipende da quanto cambia l'immagine da un fotogramma all'altro. Più un fotogramma è simile al precedente, in termini non solo di posizione ma anche di colore, composizione, esposizione, inquadratura e suono, più l'animazione sarà scorrevole e credibile. Se due fotogrammi consecutivi sono troppo diversi tra loro il cervello dello spettatore fatica ad elaborare l'informazione mostrata. Certamente, non percepirà alcuna illusione di un movimento fluido.

Nei film ripresi dal vero il movimento della realtà (ad esempio una persona che cammina) viene scomposto dall'otturatore della cinepresa che automaticamente fotografa le varie fasi dell'azione 24 volte al secondo. Il proiettore restituisce sullo schermo la successione di immagini con la stessa velocità della ripresa e la persona appare allo spettatore in movimento, esattamente come nella realtà.

Nell'animazione, ad esempio in un film a disegni animati, l'animatore prende il posto della cinepresa: analizza il movimento che intende rappresentare e lo scompone, facendo una serie di disegni. Quest'ultimi, fotografati con la cinepresa, uno alla volta, formano una sequenza di immagini che, proiettate, offrono l'illusione del movimento dei disegni. Il movimento sullo schermo non è più la semplice riproduzione dell'azione della realtà, come nei film dal vero ma una reinterpretazione fantasiosa della realtà, la ricerca di un nuovo realismo nella dimensione del meraviglioso.

I disegni animati rispetto alla meccanica del cinema tradizionale impongono, dunque, una pratica più laboriosa e al contempo più creativa: girando a passo uno la mano dell'uomo interviene direttamente su ogni singolo fotogramma. Per questo più l'azione è dettagliata, più fotogrammi serviranno.

Agli albori dell'animazione, agli inizi del Novecento, personaggi e sfondi vengono ridisegnati per ogni fotogramma della pellicola (così opera ad esempio Winsor McCay). In seguito, i personaggi sono creati su fogli di carta, mentre su una lastra di celluloidi trasparente (detta 'rodovetro') viene dipinto lo sfondo. Quest'ultimo è sovrapposto ai disegni e, rimanendo fisso, permette di risparmiare lavoro. Naturalmente può capitare che il personaggio sia coperto da una parte dello sfondo. Per questo i personaggi hanno colori neri (senza grigi), in modo che una sovrapposizione di linea nera risulti invisibile. Se le linee dello sfondo capitano su una parte chiara del personaggio sono scrostate, in fase di ripresa, e quindi ridisegnate. Così vengono realizzati a New York dal 1920 i cortometraggi della serie Felix the Cat (Mio Mao) di Otto Messmer e Pat Sullivan.

Intanto è messo a punto, da Earl Hurd, un nuovo processo di realizzazione. Il sistema, di cui per un certo tempo si riserva l'utilizzo il produttore americano John Randolph Bray, adopera il rodovetro in modo nuovo. I personaggi, dipinti su fogli di rodovetro, vengono sovrapposti allo sfondo fisso. Tale rivoluzionario processo di realizzazione non solo dà il via alla produzione in senso industriale dell'animazione, ma rimane alla base del disegno animato fino ai nostri giorni. Le parti fisse della scena (sfondi) vengono realizzate da un gruppo di artisti, che le dipingono su cartoncino (a tempera, acquarello, ecc.). Le parti in movimento sono costituite da una serie di disegni, realizzati dagli animatori. Poiché la pellicola scorre a 24 fotogrammi al secondo, in teoria bisognerebbe preparare 24 disegni per ogni secondo di proiezione. Già dagli anni Venti, però, si scopre che il movimento appare fluido anche con soli 12 disegni diversi per secondo, ciascuno ripreso due volte. In questo modo il lavoro del disegnatore si riduce notevolmente. Alcune serie televisive di produzione giapponese riprendono ogni disegno per tre volte, sacrificando la qualità dell'animazione per contenere i costi.

Per quanto concerne i metodi di lavoro, occorre aggiungere che, tradizionalmente, prima dell'avvento e dell'uso del computer anche nell'animazione 2D, l'animatore disegnava sul tavolo di animazione. Si tratta di

una tavoletta di legno, di circa 35x50 cm, appoggiata su due supporti laterali che ne garantiscono la giusta inclinazione (circa 30-40 gradi). Al centro del tavolo vi è un'apertura rettangolare, chiusa da una lastra di vetro opalina. Sotto la lastra vi è una lampada, che consente la visione in trasparenza di una serie di fogli di carta sovrapposti. La trasparenza della carta, illuminata dal basso, permette al disegnatore sia di ricalcare su un nuovo disegno le parti del precedente che rimangono fisse, sia di introdurre – in modo coerente – le parti nuove.

La serie dei disegni, ognuno leggermente diverso dal precedente, costituisce l'animazione. Appare evidente la necessità di mantenere ogni disegno a registro rispetto al precedente. A questo scopo i fogli di carta vengono punzonati e fissati su appositi pioli di metallo (in basso o in alto sul tavolo da disegno) che mantengono tutti i fogli a registro (innovazione introdotta da Raoul Barré nel corso degli anni Dieci).

La serie di schizzi preparati dagli animatori costituisce un abbozzo dell'animazione. Invece di produrre un disegno dopo l'altro, in successione, l'azione viene scomposta in alcuni disegni chiave (per esempio l'azione del lancio di un peso sarà suddivisa in posa di partenza, slancio all'indietro, azione vera e propria, ritorno alla normalità). L'animatore-capo esegue gli estremi di un movimento. L'assistente animatore rifinisce i bozzetti (fase di cleanup, pulitura). Lo scompositore crea i disegni intermedi fra gli estremi già disegnati. E, alla fine, l'intercalatore riempie i vuoti dell'azione, completando, così, l'animazione.

A questo punto le inchiostatrici (disegnatrici specializzate) ricalcano i disegni dell'animatore su fogli di celluloidi trasparente (il rodoid o rodovetro). Tali disegni vengono colorati tramite pitture acriliche, sul retro del rodovetro, in modo da non coprire le linee di inchiostro di contorno. Negli anni Trenta le impiegate coloritrici dello studio Disney impiegavano oltre un'ora per completare la coloritura di ogni rodovetro. Dagli anni Sessanta il processo di inchiostatura è accelerato tramite l'utilizzo di macchine fotocopiatrici Xerox, che permettono di trasferire automaticamente il disegno dell'animatore su rodovetro. Oggi gli studi di produzione utilizzano sistemi computerizzati. I disegni degli animatori, trasferiti sui monitor dei computer, vengono colorati da un operatore che dispone di un software di riconoscimento delle aree chiuse dei disegni. Passando ora alla ripresa, il lavoro di animatori e coloritrici viene controllato da supervisori. I disegni e gli sfondi passano quindi nella sala ripresa insieme con i fogli macchina. L'operatore della cinepresa svolge una

funzione prevalentemente tecnica, poiché il movimento da fotografare è stato già tutto predisposto e disegnato dal regista e dagli animatori, fotogramma per fotogramma.

I disegni, fissati su appositi pioli di metallo identici a quelli del tavolo luminoso dell'animatore, sono fotografati uno alla volta tramite una cinepresa a passo uno (una cinepresa, cioè, capace di esporre un fotogramma alla volta). Particolarmente curata deve essere sia la planarità dei disegni sia l'uniformità della loro illuminazione; per questo si usa un vetro pressore appoggiato sui disegni e i fari – muniti di filtro polarizzatore – sono collocati in modo da inviare la luce secondo un angolo di 45 gradi (il che consente di evitare ogni riflesso). Questo apparecchio di riproduzione, denominato *truca* o *rostrum*, ha raggiunto una notevole complessità, permettendo l'esecuzione di panoramiche, carrellate, zoomate e di molti altri effetti, non esclusivi del cinema di animazione.

Per realizzare una panoramica si fa scorrere un lungo foglio di cartoncino, fotogramma dopo fotogramma, sotto l'obiettivo della macchina da presa. Una carrellata viene realizzata avvicinando o allontanando la macchina da presa, eseguendo uno scatto alla volta e ritoccando ogni volta la messa a fuoco.

Un uso sofisticato di tali tecniche è permesso dalla *multiplane camera* messa a punto allo Studio Disney nel corso degli anni Trenta. Questo apparecchio, di notevole ingombro, presenta diversi livelli di disegni sovrapposti, ognuno su piani di vetro differenti, a circa un metro di altezza l'uno dall'altro, ottenendo così inediti effetti di profondità di campo, a fronte di riprese lunghe e costose.

Sequenze tratte da:

Looney Tunes. Episodio "Ready, Set, Zoom!"

La canzone del mare

Gertie The Dinosaur

Snow-White

Il castello errante di Howl

La Linea - episodio 204

La rosa di Bagdad

Un burattino di nome Pinocchio

Pimpa - Stagione 1 Episodio 6 “Una gita al Polo”

Braccio di Ferro incontra Simbad

Cap 3 L'ANIMAZIONE IN STOP MOTION

La stop motion è una tecnica di animazione che usa in alternativa al disegno eseguito a mano, oggetti inanimati spostati progressivamente e fotografati a ogni cambio di posizione.

In base alla tecnica e ai materiali utilizzati, la stop motion può prendere diverse denominazioni.

Esistono varie sottocategorie di film in stop motion a seconda delle tecniche e dei materiali che vengono utilizzati.

Per Cutout: si intende quando vengono utilizzati ritagli di giornale, vestiti ed altri oggetti d'uso comune con ripresa dall'alto. L'effetto del video è quello di un collage in movimento. La Object animation anima oggetti reali. La Pixilation è l'animazione di attori fotografati durante l'interazione con degli oggetti all'interno di un ambiente fisico. La Model animation consiste, invece, nell'animazione di soggetti animati all'interno di un film o un cortometraggio. La puppet animation è la stop-motion utilizzata per animare pupazzi, marionette, fantocci, giocattoli, bambole di carta e anche modellini all'interno di un set costruito con grande cura dagli animatori. I pupazzi, generalmente, hanno un'armatura rigida interna che li mantiene fermi anche quando le loro giunture vengono manipolate per far loro assumere le necessarie posizioni.

Alcuni film, invece, sono realizzati in claymation (abbreviazione di Clay animation) ossia animando con pazienza dei pupazzi di plastilina.

Barry JC Purves, animatore e regista inglese, che annovera nel suo curriculum diverse nomination agli Oscar e al BAFTA, sostiene che: " Il grande fascino della Clay animation è dovuto in buona parte al fatto che il pubblico è consapevole di guardare personaggi di plastilina, e ciononostante è conquistata dalla storia. La natura del materiale comporta, per forza di cose, figure gradevolmente massicce e pesanti; perciò, se decidete di adottare questa tecnica assicuratevi che tale effetto sia adeguato al vostro soggetto. D'altra parte, queste qualità compromettono di rado l'interpretazione; inoltre, la plastilina è l'ideale se volete dilatare e comprimere i vostri personaggi. Guardate uno dei film di Wallace e Gromit della Hartmann o uno degli splendidi studi di personaggi in plastilina realizzati da Adam Elliot, e notate la carica emotiva e comunicativa dei pupazzi. Gromit (il cane di Wallace, ndr), in particolare, è basato su forme semplici e decise, facili da conservare da un fotogramma all'altro, eppure è capace di incredibili sfumature. Le sue espressioni non nascono solo dagli occhi e dalle sopracciglia leggermente incurvate, ma anche da un perfetto calcolo dei tempi e dagli sguardi di intesa. Osservate il tempismo con cui i personaggi di Elliot sbattono le palpebre. Si tratta di un gesto molto efficace per mostrare i processi mentali, e a volte, non serve altro; un classico

esempio di massimo risultato con il minimo sforzo. La Clay animation è una tecnica che richiede molto tempo; perciò, bisogna assicurarsi che ogni movimento sia ben calibrato e comunichi qualcosa.”

(JC Purves, Barry. Animazione Stop Motion. Modena, Logos edizioni, febbraio 2015).

Qualunque sia la tecnica di stop motion adottata risulta subito evidente l'impegno enorme che c'è dietro un film o anche una singola sequenza. È ancora Barry JC Purves che evidenzia la peculiarità del lavoro dell'animatore in stop motion: "Ogni volta che si parla di stop motion si dice che richiede pazienza, e in effetti è vero. Ciò non significa solo mantenere la calma, ma anche accettare senza riserve un procedimento laborioso, tedioso, estremamente complesso e lento, che esige una fatica enorme per produrre relativamente poco. Non è facile adattarsi a queste condizioni, e sono molti coloro che hanno gettato la spugna, trovando modi più semplici di realizzare film. Per chi di noi, invece, considera la stop-motion una parte della propria vita, tutto ciò non è che la natura della forma d'arte. Mi capita spesso ormai di assistere a retrospettive dei miei film in occasione di qualche festival, ed è deprimente vedere un'intera carriera scorrere in poche ore. Tutto qui? Guardando quei lavori a basso budget, ho l'impressione che siano prove imperfette di film più ampi ancora da realizzare, e mi chiedo se gli umili, piccoli frutti siano all'altezza delle mie grandi aspirazioni. La stop-motion, specie per quanto riguarda i cortometraggi, è in grado di soddisfare un'alta ambizione? Sì, sono convinto che lo sia, e che i difetti la rendano un'opera d'artigianato speciale e genuina. Pertanto, se avete ancora intenzione di intraprendere questa strada, di trarre piacere dalle sottigliezze del mezzo espressivo e di rimanere elettrizzati dalla pregnanza di un pupazzo che apparentemente si muove da solo, preparatevi a essere conquistati. Se riuscite a comprendere che pochi secondi di animazione prodotti in un giorno sono un ottimo risultato, benvenuti nel mondo della stop-motion. Trarrete grandi soddisfazioni dalla delicatezza e meticolosità del lavoro, dallo sporcarvi le mani, dal cercare di controllare ogni minimo dettaglio, e persino dalla ripetitività del procedimento. Se lo sguardo di un piccolo pupazzo con perline al posto degli occhi vi colpisce nel profondo, se volete portare in vita personaggi straordinari e del tutto credibili attraverso un intimo contatto manuale, e se desiderate che questi personaggi, ossia i vostri alter-ego, raccontino la storia che avete dentro, allora la stop-motion fa sicuramente per voi. Dovete accettare che possa accadere l'imprevedibile. Consideratelo un aspetto positivo, e vedetelo non come un cambiamento, ma come un miglioramento. Una volta che l'avete abbracciata, la stop-motion è capace di stregare, perché vi permette di far sembrare che un oggetto si muova da solo, ovvero di creare a tutti gli effetti una forma di vita, e non sarà intaccata dal tempo. Chi non ha mai provato questo mezzo espressivo può avere difficoltà a comprendere il bisogno di dare la vita, la pulsione di raccontare storie, e forse sta proprio qui la ragione del suo fascino speciale. Forse proviamo un certo compiacimento e orgoglio

esclusivo dopo aver creato un'animazione appassionante, in cui quello che è palesemente un pezzo di tessuto e metallo ha interpretato in modo credibile una situazione o un sentimento facendo ridere o piangere qualcuno, e tutto grazie alle nostre mani. Del resto, l'orgoglio della creazione fa parte del genere umano da secoli.” (JC Purves, Barry. *Ibidem*).

Sequenze tratte da:

Kater

La sposa cadavere

La mia vita da zuccina

Shaun vita da pecora

Wallace & Gromit - La maledizione del coniglio mannaro

L'isola dei cani

ParaNorman

Cap 4 L'ANIMAZIONE 3D

L'animazione 3D si basa sull'elaborazione al computer di modelli virtuali in tre dimensioni e per questo prende anche il nome di animazione CGI che significa Computer-Generated Imagery e sta ad indicare una branca della computer grafica 3D che viene utilizzata per gli effetti speciali di film e videogiochi.

L'immagine generata al computer subisce un processo di vettorializzazione: da bidimensionale diventa tridimensionale e può essere guardata da più punti di vista. Per queste rappresentazioni si parte da un sistema di riferimento cartesiano tridimensionale, il tipico piano x,y,z. Non stiamo, pertanto, parlando di visione stereoscopica in tre dimensioni, in cui si utilizzano gli occhiali particolari, bensì dell'effetto tridimensionale di modelli all'interno di una scena virtuale. L'immagine in 3D viene, infatti, spesso fruita su schermi bidimensionali, lo schermo del cinema o lo schermo televisivo, ma permette, comunque, allo spettatore di percepire quella profondità nella scena che è più difficile realizzare con l'animazione classica 2D. Qualora si riesca ad assistere alla proiezione in visione stereoscopica in tre dimensioni di un film 3D, con gli appositi occhietti, questo senso di profondità verrà ancora di più esaltato.

Arte e tecnologia lavorano, dunque, a stretto contatto in una produzione di un film di animazione 3D.

Sostiene John Lassiter, animatore, regista, sceneggiatore e produttore cinematografico statunitense, considerato un innovatore e una sorta di moderno Walt Disney: "L'arte sfida la tecnologia. La tecnologia ispira l'arte. Uno scienziato può essere creativo quanto un narratore. Abbiamo dei personaggi e vogliamo che prendano vita. I computer non creano animazione al computer più di quanto una matita crea animazione a matita. Ciò che crea animazioni al computer sono gli artisti". (Grandi, Pietro. Pixar story. Milano, Hoepli Editore, 2014).

Lungo e laborioso è il lavoro di produzione di un film 3D.

"Il lavoro di modellazione digitale è sempre preceduto da quello di modellazione che potremmo chiamare analogica. Così, per esempio, una volta che un personaggio è stato creato a matita e viene approvato dal regista, viene costruito un suo "model packet", cioè un pacchetto che serve da modello a tutti gli animatori, un punto di riferimento chiamato "blueprint". Questo ricorda i disegni tecnici e architettonici su sfondo blu. Il "model

packet” traducono i dettagli e ogni particolare del disegno in specifiche istruzioni per la costruzione delle forme tridimensionali. Oltre a questi, vengono realizzate delle “maquette”, ovvero modelli tridimensionali di argilla, che servono come riferimento per le modellazioni e permettono di osservare il personaggio in tutte le sue angolazioni e prospettive, soprattutto per capire se le varie parti del corpo funzionano in tre direzioni. Dopo queste fasi si passa alla vera e propria fase di modellazione, partendo da forme poligonali come piani, sfere, cubi, attraverso strumenti digitali. Si parte da una “base wire mesh”, una griglia dove il modello è nudo senza materiali o texture predefiniti; dopodiché si procede al suo dettaglio, moltiplicando le griglie in suddivisioni multiple, “subdivision wireframe”. Poi si procede al “rigging” che crea la vera ossatura al personaggio, dove si muoverà e animerà su un piano prospettico infinito. Così, grazie al layout, la composizione scenografica degli ambienti, si posizionano le camere virtuali per costruire i vari punti di vista e si visualizza la scena nello spazio. Solo una volta finita la modellazione dei personaggi, subentrano gli animatori che daranno vita al movimento. Vi sono poi due fasi: “il blocking” e “la polish animation”. Nella prima gli animatori lavorano sui movimenti principali modificando le forme e le distribuzioni del peso, ascoltando i dialoghi registrati con gli attori e definendo rapidamente le posizioni corporee affinché possano comunicare subito un determinato movimento. Nella seconda fase, viene rifinita l'animazione nei suoi dettagli, per migliorare i movimenti specifici dalle espressioni alla respirazione, fino ai micromovimenti di una mano rendendo tutto più realistico. Finita la fase di blocking e polish si passa al “lighting” e allo “shading & painting”. Con il lighting vengono definite le forme luminose per creare la migliore atmosfera e mettere in luce i punti chiavi che lo spettatore dovrà mettere a fuoco in una scena. Con lo shading & painting si dipingono in digitale tutti i modelli tridimensionali grazie agli algoritmi matematici che ne descrivono colore e materiali, caratterizzati da trasparenza, riflesso e rilievo. Si arriva così all'ultimo passaggio, “il rendering”, il vero processo di calcolo che utilizza molti computer in rete nella cosiddetta render farm, ossia la rete di elaboratori. In questa fase tutti gli elementi di una singola scena si uniscono, dalle idee ai disegni, dai modelli 3D ai movimenti, dai suoni alle superfici, dalle musiche alle luci, per costruire l'intero progetto filmico.” (Grandi, Pietro. *Ibidem*).

Sequenze tratte da:

Monster & Co.

Toy story – il mondo dei giocattoli

Knick-Knack

Gli incredibili 2

Insideout

Frozen II – Il segreto di Arendelle

Oceania

Up

Cap 5 DALL'IDEA AL FILM

Per realizzare l'animazione, in un corto, medio o lungometraggio, si parte innanzitutto da un'idea, la quale viene sviluppata in una trama, stendendone successivamente una prima sceneggiatura. Il regista di animazione, a differenza del regista del vero, non può girare la stessa scena più volte, magari da differenti punti di vista; poiché l'animazione richiede un lungo e costoso lavoro, egli tenta di evitare la realizzazione di scene che possano risultare errate o superflue in fase di montaggio; ogni dettaglio dell'azione e dei movimenti di macchina deve essere previsto fin dall'inizio da lui e dai suoi collaboratori.

Per tali motivi la sceneggiatura viene disegnata in ogni sua fase. Viene preparato, cioè, il cosiddetto storyboard (una sorta di fumetto del film, con annotazioni tecniche e di durata delle azioni, osservazioni sul sonoro e il movimento, ecc.). E dal momento che le azioni disegnate devono spesso sincronizzarsi con un commento sonoro, quest'ultimo viene registrato prima di effettuare l'animazione.

I dialoghi e le musiche vengono quindi analizzate con la "posizione" di ciascun suono trascritta nel foglio macchina (*exposure sheet*) in relazione ai fotogrammi del film. Queste tabelle, compilate dal regista, costituiscono una sorta di carta di identità di ogni fotogramma dell'animazione. In una colonna viene descritta l'azione, riportando il numero di ogni disegno in corrispondenza con i numeri dei fotogrammi del film, in altre colonne vengono indicati lo sfondo, il sonoro, eventuali movimenti di macchina (carrellate, panoramiche, effetti ottici, ecc.). I fogli macchina servono da guida, prima per l'animatore, in seguito per l'operatore della cinepresa.

Nel frattempo, alcuni disegnatori producono delle interpretazioni visive di tutti i personaggi del film. Il *model sheet* è appunto un foglio che presenta l'analisi delle caratteristiche (altezza, vista di profilo, espressioni tipiche, ecc.) di ogni personaggio. A volte, prima di iniziare l'animazione, lo storyboard viene ripreso e sincronizzato con le musiche, costituendo il rullo di prova che permette una primissima visione di come il film sta prendendo forma. Una volta approvato il rullo di prova, inizia la fase di animazione dei disegni. Ogni scena presenta parti che rimangono fisse come gli ambienti (interno di una casa, un bosco, ecc.) e parti in movimento (personaggi, oggetti, veicoli, ecc.).

A questo punto si passa alla vera e propria realizzazione del film utilizzando le tecniche che abbiamo descritto nei capitoli precedenti.

Dall'idea al film, tutto l'intero processo di produzione di un film, e in particolar modo di un film di animazione, è caratterizzato dal lavoro collettivo. Scrive a tal proposito Pietro Grandi: "La creatività è uno dei processi umani più complessi da studiare e analizzare, ma quello che sembra emergere da attente osservazioni è che tale processo è tutt'altro che solitario o individuale. La creatività è frutto di connessione a tutti i livelli, connessioni tra neuroni, connessioni tra cervelli, connessioni tra idee e settori diversi del sapere. In Pixar, dai creativi ai dirigenti, dai tecnici agli Art director sfruttano proprio questo meccanismo di connessione per analizzare le opere animate. Nell'articolo apparso nel 2008 sul magazine Harvard Business Review dal titolo "How Pixar Foster Collective Creativity", Ed Catmull spiega in modo chiaro e diretto quale sia la filosofia Pixar della "creatività collettiva": "le persone tendono a pensare che la creatività sia un atto misterioso e, tipicamente, si riduce il prodotto finale a una singola idea dicendo che quel film è sui giocattoli, sui dinosauri, o sull'amore. Nella lavorazione di un film e in molti altri sviluppi di prodotti complessi, la creatività abbraccia un numeroso team di persone nelle più disparate discipline, che lavorano fianco a fianco per risolvere grandi problemi. L'idea iniziale per un film, quello che viene chiamato "High Concept", "concetto fondante", non è nient'altro che un lungo processo che si sviluppa dai 4 ai 5 anni di maturazione. Un film può contenere letteralmente 10mila idee, 10mila storie che costituiscono una linea perfetta nel design, nei personaggi, negli ambienti, nei colori, nelle luci e nel ritmo. Le idee non nascono a tutti nello stesso momento o solo a una persona, e appunto per questo che il regista assieme a un gruppo di 200\250 persone inizia a creare suggestioni all'interno di riunioni di brainstorming. La creatività deve essere presente a ogni livello artistico e tecnico e coinvolgendo l'intero organismo Pixar. I leader del progetto avranno il difficile compito di scegliere la migliore idea tra le tante per supportare la storia e colmare il vuoto narrativo: come fa un archeologo quando mette insieme i vari reperti al fine di scoprire la vera identità del reperto trovato. Il processo è definito "spaventoso" e "divertente" al tempo stesso. La Pixar ogni giorno si prende i propri rischi nel costruire sempre qualcosa di oltre e di "nuovo" rispetto ai suoi competitor. Vengono dunque raccontate idee inaspettate, offrendo a chi le guarda qualcosa di mai banale, e scommettendo sull'idea vincente. Per fare

questo si deve rischiare e nel rischio vi è sempre la possibilità di un fallimento: fa parte della normalità. La chiave di tutto è recuperare ogni volta la via della soluzione grazie alle persone di talento che lavorano e vivono assieme con fiducia e rispetto del lavoro altrui; una comunità vibrante in cui le persone talentuose sono leali le une verso le altre e i lavori collettivi. Ognuno si sente parte di qualcosa di straordinario e, grazie alla propria passione, crea una comunità con persone diverse che arrivano da scuole d'arte o lavorano in altri luoghi". (Grandi, Pietro. Pixar story. Milano, Hoepli Editore, 2014).

Sequenze tratte da:

Frozen II – Il segreto di Arendelle

Frankweenie

Chi ha incastrato Roger Rabbit?

Pinocchio

Cap 6 CREARE LA STORIA

Sebbene la tecnica di animazione sia senz'altro curiosa in sé non è sufficiente a garantire da sola l'interesse del pubblico: bisogna avere qualcosa da dire in grado di catturare l'attenzione degli spettatori.

Pertanto, all'origine di ogni progetto deve esserci il desiderio di raccontare una storia, di proporre un'idea o un tema, dimostrare qualcosa da una nuova prospettiva o semplicemente di esprimere un giudizio o creare una situazione.

Ciò che interessa il pubblico è il destino dei personaggi, i loro obiettivi, gli ostacoli che devono superare, il modo in cui affrontano le situazioni. Per quanto piccolo, dobbiamo intraprendere un viaggio appassionante insieme ai nostri eroi.

Nei film dal vivo, l'azione, anche nel suo momento più fantasioso e bizzarro, deve tenere conto del mondo reale e questo limita inevitabilmente il modo in cui i film "live action" sono concepiti e prodotti. Al contrario l'animazione non ha tali restrizioni e ci porterà fino a dove la nostra immaginazione e padronanza del mestiere sono in grado di andare. In un film di animazione, insomma, i maiali possono volare o le maniglie delle porte possono parlare se noi lo vogliamo.

In animazione tutto è possibile, dunque: non solo dare vita agli oggetti inanimati ma anche rendere visibile ciò che è invisibile, concreto ciò che è astratto. Le caratteristiche degli elementi reali possono essere esagerate. Nuovi elementi possono essere inventati e caratterizzati con peculiari caratteristiche di nostra scelta. Questo significa che possiamo fare un film in cui il personaggio è un'aragosta o un tostapane o una roccia.

In animazione, l'analogia può essere resa letterale. La Luna può essere effettivamente di groviera o dei pensieri negativi fanno letteralmente esplodere la testa ai personaggi. Le leggi della fisica possono essere riscritte permettendo al tempo e allo spazio di espandersi o contrarsi a nostro piacimento oppure possiamo sospendere la gravità.

Da questo vediamo che la fantasia può essere incorporata in ogni aspetto di un progetto animato: dalle idee di base al disegno del personaggio, dall'impostazione di un movimento al suono. Questo aspetto è

particolarmente importante ed è da tenere a mente fin dall'inizio dello sviluppo del progetto. La consapevolezza di non essere vincolati dai limiti della realtà può, infatti, aprire soluzioni inaspettate in qualsiasi fase della produzione.

Sostiene Barry Purves: “Noi animatori siamo liberi di sfruttare a piacimento narrazione, design, movimento personaggi per creare qualcosa di completo e unitario. Tuttavia, tale libertà rischia di andare sprecata se finalizzata a una riproduzione fedele della realtà; al contrario, le storie che prevedono mondi segreti, creature fantastiche, prospettive distorte, innovazioni stilistiche trovano nell'animazione terreno fertile. L'animazione è una forma d'arte e non sono pochi i film incentrati su un'idea o su una tecnica visiva, piuttosto che sulla narrazione. Molti lavori apprezzati, ad esempio, mostrano poco più che una sequenza di colori o forme, a volte ottenuta graffiando direttamente la pellicola, come nello splendido *Linear Dreams* (1998) di Richard Reeves. Se però intendete sviluppare una storia, sarebbe un peccato non approfittare dei trucchi messi a disposizione dal mezzo. Ciò non significa che dovrete per forza riempire il vostro film di morti viventi, robot, dinosauri o animali parlanti – tutti soggetti ricorrenti in animazione - ma piuttosto che trarrete vantaggio dall'impennare la vostra narrazione su una realtà mutevole o una prospettiva insolita. Di certo aiuta avere un personaggio centrale attivo con cui lo spettatore possa identificarsi, e al quale accadono cose straordinarie come mondi rovesciati da affrontare o ostacoli da superare. *Alice nel paese delle meraviglie* di Lewis Carroll è una grande fonte di ispirazione per gli animatori perché contiene tutto questo. Oltre alla versione della Disney del 1951, c'è un bellissimo lungometraggio in stop-motion diretto da Jan Svankmajer nel 1988, mentre la più recente trasposizione di Tim Burton è ricca di innovativi effetti speciali in CGI. Inoltre, il *Royal Ballet* ne ha fatto un adattamento spettacolare che mescola animazione, proiezioni mozzafiato e pupazzi giganteschi, oltre a scenografie e coreografie incantevoli. Il *Paese delle Meraviglie* popolato da adulti alquanto bizzarri, offre ad Alice la possibilità di osservare la propria vita da una prospettiva assai diversa. Come gran parte dei mondi di fantasia, è fondato su una logica contorta ma coerente: dopo aver incontrato gatti senza sorrisi, infatti, non è così strano vedere un sorriso senza gatto. Questo genere di pensiero laterale è perfetto per l'animazione. A un livello superficiale, la storia racconta una piacevole scampagnata domenicale piena di riflessioni sulla curiosità della vita, ma anche in questo caso abbiamo un personaggio centrale, una corsa

contro il tempo, una meta da raggiungere, molti ostacoli da superare, straordinari cambi di prospettiva e dimensioni, indovinelli da risolvere e, come stimolo costante, la paura di perdere la testa! Il romanzo fornisce anche una buona struttura caratterizzata dal passaggio da un mondo all'altro e viceversa, attraverso la suggestiva tana del coniglio bianco, e non a caso, in gran parte degli adattamenti teatrali e cinematografici, i personaggi del paese delle meraviglie sono alter ego di quelli presenti nella vita reale di Alice. La vostra storia prevede un simile cambio di prospettive di tensione? Se la risposta è no trovate la vostra tana del coniglio Bianco.” (JC Purves, Barry. Animazione Stop Motion. Modena, Logos edizioni, febbraio 2015).

“Andrew Stanton il regista di Alla ricerca di Nemo e Wall-e alla conferenza Ted 2012 dal titolo “The clues to a great story” (idee per una grande storia) ci spiega che: “narrare una buona storia è come raccontare una barzelletta. È bello scoprire la fine di una barzelletta, così com'è bello scoprire tutto ciò che si racconta. Ogni storia ci porta una sola verità: siamo esseri umani”. Insomma, siamo nati per ascoltare storie perché le storie affermano la nostra identità. Niente ci conferma verità più di quanto le nostre vite si avvicinano a vicende molto simili alle nostre, ma osservate da diversi punti di vista. Narrando e ascoltando storie, possiamo attraversare le barriere del tempo, viaggiando dal passato al presente e al futuro. Stanton afferma anche che: “francamente, non c'è nessuno al mondo che non possiate amare e da cui possiamo imparare qualcosa dopo aver ascoltato la sua storia. Il comandamento alla base dello storytelling è “coinvolgimi, catturami emotivamente, intellettualmente, esteticamente”. Sappiamo che cosa significa essere disinteressati: per esempio quando si fa zapping davanti alla TV, saltando da un canale all'altro, ci si ferma su un programma già iniziato solo perché ci ha catturato e coinvolto, non per caso, ma per propria volontà. Quindi l'idea di partenza per realizzare un buon film è quella di scrivere quello che si vuole scrivere e la cosa che conosciamo meglio è la nostra vita. Ogni giorno risolviamo problemi e siamo obbligati a desumere e a dedurre, perché è quello che facciamo durante la vita quotidiana”. Andrew Stanton e lo storyteller Bob Peterson, durante lo sviluppo del film di animazione Alla ricerca di Nemo, costruiscono la “teoria unificante del due più due” per migliorare la narrazione. Infatti, è il pubblico che dovrà mettere insieme le parti di una storia. Non gli si deve proporre la soluzione dell'intera storia in anticipo. Nella teoria del 2 + 2, il risultato lo deve costruire il pubblico, cui verranno proposti solo gli addendi, gli elementi della storia. Questi elementi che si forniscono e

l'ordine in cui si mettono in fila sono fondamentali per il successo o il fallimento nel coinvolgimento del pubblico. Questo è il lavoro degli sceneggiatori e dei montatori che costruiscono il punto di vista della storia. Si deve centrare la storia e rendere l'avanzamento delle vicende nella loro imprevedibilità. Stanton a questo proposito dice, sempre nella conferenza TED, che: "innanzitutto si deve costruire un personaggio che piaccia al suo creatore, non è detto che sia positivo, ma potrà essere egocentrico, egoista e grazie al suo percorso, potrà evolversi in altruista o viceversa. Bisogna creare tensione, mettendo sotto pressione i personaggi in ogni momento perché ogni carattere è quello che sceglie di essere ". Un personaggio ben costruito ha una specie di motore interno, una nota dominante, un obiettivo inconscio a cui ambisce, una smania irrefrenabile, che porta a un cambiamento. Stanton al TED esemplifica questo concetto: "talvolta si possono fare scelte orribili (nella creazione del personaggio). Noi stessi nasciamo con un certo temperamento, su cui non si discute e non si può cambiare, ma tutto quello che si può fare è imparare a riconoscere e a fare proprio il chi siamo. Ecco perché il cambiamento in una storia è fondamentale. Se le cose sono statiche muoiono, perché la vita è in movimento proprio come il cinema. Bisogna dunque conoscere il proprio mondo, anche se è di fantasia, con delle regole valide solo in quell'ambiente. Basta vedere Monstropolis in *Monsters & Co.*, dove gli spaventatori creano paura ai bambini per creare energia al mondo stesso, e per creare tensione si è creato un medium, una porta tra immaginazione e realtà. Solo in seguito il pubblico capì la soluzione". Per costruire un ottimo equilibrio all'interno di una storia, il gruppo di storyteller si avvale di un principio chiamato "delle tre gambe del tavolo", nel quale la prima gamba è "l'ambiente", la seconda è "la situazione", la terza è "l'empatia"; se il tavolo, cioè l'intera storia, sta in equilibrio grazie a questi tre elementi, allora l'intera idea del film potrà funzionare. Come racconta Stanton con molta passione al TED: "una buona storia è fatta di strati su strati e viene riscritta molte volte per migliorarla, usando il motto "Provaci. Impara. Tenta ancora". Così al primo sbaglio, si recuperano le forze, e capendo gli errori commessi, perseverando con molta tenacia, si ricomincia a scrivere. L'ingrediente magico è quello di "evocare la meraviglia" perché è un elemento onesto e innocente. Il motto "usa ciò che sai e crea ciò che sai" porta lo sceneggiatore a catturare una verità della propria esperienza, esprimendo valori che sente personalmente nel profondo del cuore, finendo sempre la frase con un punto ". (Grandi, Pietro. *Pixar story*. Milano, Hoepli Editore, 2014).

Sequenze tratte da:

Shrek

A bug's life

Pets 2 – Vita da animali

Il mio vicino Totoro

Aladdin

Hercules

Piovono polpette

Baby boss

Cars 3

Arrietty

Monsters & Co.

Il castello errante di Howl

La famiglia Willoughby

Ratatouille

La famiglia Willoughby

Up

Frankeenweenie

Cap 7 CREARE IL PERSONAGGIO

La creazione dei personaggi è un momento fondamentale nella realizzazione di un film di animazione. Creare un personaggio, infatti, non significa solo sviluppare il suo design e la sua personalità ma anche comprendere come un particolare design influenzi le prestazioni e le azioni del personaggio stesso e come, di conseguenza, tale personalità condizioni l'intera trama del film.

Per costruire il miglior "character design" si esamina la psicologia del personaggio da molti punti di vista, con immagini, schizzi, proiezioni, con l'obiettivo di catturare l'anima del personaggio e renderlo più empatico possibile. Per fare un esempio, Bob Parr alias Mr. Incredible nel film "Gli Incredibili - una normale famiglia di supereroi" ha un aspetto massiccio, ma è stempiato e questo racconta la psicologia di un eroe forzuto alle prese però col tempo che passa.

I personaggi devono, dunque, essere immediatamente riconoscibili per non rischiare di perdere tempo prezioso per spiegare chi sono e il motivo di certi loro comportamenti. Questo può essere superato prendendo una determinata tipologia di personaggio e caratterizzandolo. Ad esempio, provando ad attribuire al personaggio una contraddizione, invertendo, cioè, una caratteristica di base: questo approccio può produrre personaggi che sono meno prevedibili e creare una loro logica interna che muove i fili della storia e del loro destino. Basti pensare alla fisicità di Mr. Incredible che contrasta con il tempo che passa e con l'impossibilità di prodigarsi in azioni eroiche, oppure pensare alla pinna atrofizzata del pesciolino Nemo che si contrappone alla sua vitalità e al suo desiderio di nuotare per esplorare il mondo acquatico.

In che modo i personaggi possono esprimere la loro personalità? Di solito dando loro tratti facciali flessibili e mani articolate, anche ai personaggi non umani. Questo consente loro di toccare il vocabolario delle espressioni umane più realistiche. Anche se questa non è l'unica opzione. Infatti, l'animazione offre tutti i tipi di stilizzazione per esprimere personalità (e per estensione emozione) che vanno oltre i limiti della realtà. Un potenziale che può essere rilasciato semplicemente dando ai personaggi le giuste caratteristiche fisiche. È possibile attingere dal mondo dell'espressione letteraria per dare, ad esempio, al personaggio una testa letteralmente gonfia e esageratamente dilatata, utilizzando, dunque, l'analogia.

Bisogna, inoltre, ricordare che qualsiasi cosa può essere un personaggio. L'animazione è spesso più efficace quando si muove oltre i confini della realtà, come abbiamo già detto. Lavorare con un personaggio inaspettato, sia in un ruolo di protagonista che di supporto, non solo aggiunge originalità al film ma porta anche automaticamente la storia oltre i confini di una realtà più banale. Inoltre offre il vantaggio di gestire situazioni narrative potenzialmente sensibili. Si consideri, ad esempio, quanto sarebbe difficile fare una storia familiare su un padre depresso il cui unico figlio viene rapito e messo in prigione: anche se questo non risulta adatto ai ragazzini, è, però, di fatto, la trama di "Alla ricerca di Nemo". Se fosse trattato come una storia realistica, con umani come protagonisti, sarebbe senz'altro inadatto ad un pubblico di bambini molto piccoli. Al contrario, con la trasposizione della vicenda tra la fauna che popola una barriera corallina, si permette al pubblico di vedere tutto attraverso gli occhi di un pesce concedendo, così, alla storia una distanza psicologica e un grado critico che tollera anche agli elementi narrativi perturbanti, esplorati dai bambini in modo sicuro e persino vissuti come un'avventura divertente.

Una delle cose che Lasseter ricorda con nostalgia nel documentario *"The Pixar story"* (2007) è il suo periodo in CalArts alla fine degli anni settanta, quando era un giovane studente di animazione: "Io non ero un bravo disegnatore, i miei amici erano migliori di me. Un giorno iniziai un nuovo progetto, disegnai un'espressione di un personaggio ma qualcosa non mi tornava, non riuscivo a focalizzare il problema. Così venne vicino a me Ollie Johnston, uno dei "nine old men", e mi disse: "che cosa sta pensando il tuo personaggio?". Da qui mi si è aperto un mondo. Ho capito che l'animazione deve far sì che ogni suo movimento sembri guidato dal suo pensiero. Per rendere credibile un personaggio e far sì che questo comunichi davvero con lo spettatore, l'artista deve imparare a essere quel personaggio, a pensare, a vedere, a toccare e a sentire come lui. Non facciamo niente senza una ragione precisa. Tutto deve avere un senso, altrimenti andremo a filmare la realtà".

"L'animazione è l'unione della voce dell'attore con i disegni dell'animatore, al fine di creare un personaggio pensante. I disegni sono, dunque, le idee in progressione per determinare un movimento delle sensazioni. Alla Pixar c'è una formazione costante al fine di raggiungere e vedere le cose in maniera differenti, misurandosi tra animatori e tecnici per trovare la strada migliore. Da dove si parte per animare? Da un tratto,

da uno schizzo a mano e da un'idea: è il cosiddetto "pencil test" di un personaggio con disegni in progressione proprio in maniera tradizionale, cioè in 2D. Se il personaggio si muove bene nel suo spazio, si passa al computer. Per costruire un buon personaggio gli animatori diventano attori in un processo chiamato "animator's acting test". L'animatore in una sala piena di specchi, riprende e studia le varie pose e movimenti che gli serviranno poi in una determinata scena. L'animazione al computer ricalca quanto ottenuto da questi studi, ma in un processo più avanzato in cui gli oggetti e le forme acquistano dettagli, dal tronco a un paio di gambe, alle braccia fino all'espressione, grazie a decine e decine di rendering. Gli attori in carne ed ossa che doppiano quel personaggio quell'oggetto danno un contributo determinante. Così, quando hanno in mente un interprete preciso per quel ruolo gli animatori costruiscono quel personaggio tridimensionale basandosi proprio sull'espressività di quell'attore. Basta guardare Tom Hanks con Woody di Toy story - il mondo dei giocattoli, e Billy Crystal con Mike Wazowski in Monsters & Co. Tutti questi elementi servono a realizzare performance di grande autenticità e il risultato è evidente in ogni film Pixar." (Grandi, Pietro. Pixar story. Milano, Hoepli Editore, 2014).

Sequenze tratte da:

Alice nel Paese delle meraviglie

Alice nel Paese delle meraviglie

Alien Tv S1E1 Bicicletta/Ginnastica/Camping

Alla ricerca di Nemo

Appuntamento a Belleville

Ballerina

Bee movie

Biancaneve e i sette nani

Biancaneve e i sette nani

Cenerentola

Chi ha incastrato Roger Rabbit?

Coco

Estremamente Pippo

Galline in fuga

Gli Aristogatti

Gli Incredibili - Una "normale" famiglia di supereroi

I Simpson - S1 E2" Bart il genio"

Insideout (cambiamento dei personaggi)

L'illusionista

La canzone del mare

Looney Tunes: Back in Action

Louis e gli alieni

Luxo Jr.

Monster & Co

Oceania

Ribelle – The Brave

Robin Hood

Shrek

Tim Burton's The nightmare before Christmas

Toy story – il mondo dei giocattoli

Un rivale per Topolino

Zanna bianca

Zootropolis

Cap 8 CREARE GLI SFONDI

Gli sfondi giocano un ruolo distintivo e attivo nella comunicazione delle informazioni narrative in un film. Danno delle indicazioni su ciò che un personaggio potrà fare, per esempio, in un percorso tortuoso o ricco di ostacoli e, dal momento che in animazione tutto è possibile, questi ostacoli **si possono** improvvisamente creare dal nulla diventando così veri e propri protagonisti dell'azione.

Gli sfondi possono anche comunicare da soli senza alcuna azione o dialogo. Un modo per raggiungere questo obiettivo è mostrare le conseguenze dell'azione che si tratti dell'attività umana o di una forza della natura: ad esempio le disastrose condizioni di una casa dopo una festa oppure gli effetti devastanti di un tornado.

Quando si tratta di caratterizzare l'umore dei personaggi, gli sfondi hanno un ruolo importante da svolgere. In questo caso lo stile è un fattore chiave per esprimere romanticismo, terrore, calore familiare, eleganza, situazione formale ecc. con caratteristiche e connotazioni che possono essere ulteriormente modificate da stili e culture diverse, epoche e paesi. Ad **esempio**, gli sfondi che definiscono la casa dei sette nani nel film *Biancaneve e i sette nani* di Walt Disney si avvalgono di riferimenti a sculture, manufatti ed elementi architettonici tradizionalmente reperibili in case contadine tedesche del passato. Questi elementi esaltano il sapore fiabesco ed europeo della storia. In questo contesto l'uso specifico di linee curve, di rivestimenti in legno, di colori caldi e la presenza di un disordine amichevole e simpatico fa sembrare l'abitazione un luogo sicuro e accogliente, soprattutto dopo essere stato pulito da Biancaneve.

Una delle regole basilari della progettazione dello sfondo è che questo non deve oscurare i personaggi e, allo stesso tempo, deve essere correlato ai personaggi in quanto entrambi gli elementi appartengono allo stesso mondo.

“Il lavoro per la modellazione degli ambienti, degli oggetti e dei personaggi è qualcosa di davvero maniacale e minuzioso. Questo lavoro è quasi un mondo parallelo a quello sulla storia che il film racconterà. Il regista Pete Docter afferma che: "quando si progetta il design di un oggetto, per esempio una sedia, si devono tenere in mente due cose: la prima è che deve essere funzionale, la seconda che deve avere un effetto emozionale, come una particolare ombra o una luce per trasmettere un senso di minaccia in quell'oggetto. Le forme

hanno un ruolo davvero di primo piano in un film e sono legate ai loro personaggi". Nel caso del film "Up", per esempio, si scelse di associare la forma del quadrato al vecchio Carl e quella del cerchio a sua moglie Ellie, così per le loro poltrone e le cornici. Perfino le texture della pelle dei due personaggi vennero pensate specificatamente: per lui una buccia d'arancia e per lei una buccia di pesca. Questi numerosi elementi servivano per definire in immagini il carattere chiuso e spigoloso di Carl e la gioiosa apertura al mondo di Ellie. Tutto questo maniacale dettaglio serve per caratterizzare ancora di più quello che il personaggio vive e pensa durante il film, dando maggiore spessore alla narrazione." (Grandi, Pietro. Pixar story. Milano, Hoepli Editore, 2014).

Se la costruzione di sfondi non ha limiti tecnici nell'animazione 2D e 3D, ovviamente è molto più complicata e limitata nell'animazione stop motion, a meno che non si usi il green screen come nel cinema dal vero.

Così, da esperto animatore di stop motion, Barry JC Purves racconta la sua esperienza nel creare la scenografia per l'animazione stop motion:

"La costruzione del set è un aspetto assai accattivante nella animazione in stop-motion, che suscita un piacere simile a quello provato da bambini quando si giocava con le case delle bambole, i trenini e i modellini da montare. La soddisfazione che deriva dal trovarsi di fronte a un mondo concreto in miniatura non si esaurisce mai. Se avete sensibilità per i dettagli e la natura delle superfici, la stop-motion fa decisamente per voi. A differenza di quanto accade nell'animazione digitale o tradizionale, i set per un film in stop motion devono soddisfare molti requisiti importanti. Innanzitutto, devono permettere un comodo posizionamento della fotocamera e delle luci, oltre a un accesso agevole per l'animatore. Inoltre devono essere abbastanza saldi da consentire a quest'ultimo di allungarsi e appoggiarsi sulle superfici per ogni fotogramma, senza che nulla traballi, si incurvi o si pieghi durante l'inquadratura. In genere, i mobili gli oggetti di scena sono fissati al set con cera adesiva, colla a caldo o magneti per prevenire movimenti indesiderati. Bisogna fare attenzione anche al cambio di temperatura delle luci, perché può provocare la deformazione dei materiali. Tuttavia, la cosa più difficile per chi progetta un set è riuscire a trasformare il ripiano di un tavolo in uno scenario credibile, che si tratti di una stanza o di un panorama mozzafiato." (JC Purves, Barry. Animazione Stop Motion. Modena, Logos edizioni, febbraio 2015).

Sequenze tratte da:

La bella e la bestia

La Gang del bosco

Ballerina

Ribelle - The brave

La carica dei 101

Toy story – il mondo dei giocattoli

Dilili a Parigi

Cap 9 EFFETTI SPECIALI

Uragani, tsunami e esplosione sono sicuramente tra gli effetti speciali più emozionanti ma in animazione anche una leggera brezza, una pioggia primaverile o le ombre che si profilano su uno sfondo sono effetti speciali molto importanti all'interno di una storia per creare un'atmosfera o giocare un ruolo narrativo ancora più rilevante. Tutti gli effetti speciali anche quelli più realistici necessitano di una stilizzazione questo soprattutto nell'animazione 3D che ha una straordinaria capacità di fotorealismo. Questo perché l'eccessivo realismo rischierebbe di contrastare con la stilizzazione dei personaggi e degli ambienti.

Anche effetti speciali apparentemente semplici come il fumo possono essere gestiti in una varietà di stili dal realismo all'esagerazione fantasiosa.

Pioggia, vento e neve aiutano a creare l'atmosfera della scena, e interagendo con i personaggi, ne determinano il carattere e la personalità. Ma ci sono altre interazioni tra effetti speciali e personaggi che, anche se meno evidenti, risultano ugualmente importanti. Ad esempio, le interazioni che collegano i personaggi con l'ambiente. Un personaggio cammina con i piedi nell'acqua. L'effetto speciale dell'acqua, che interagisce con il personaggio ad ogni passo, rende, più reali e credibili, sia il paesaggio che lo stesso personaggio.

Le ombre sono gli effetti speciali più versatili con la più larga gamma di applicazioni.

Le ombre possono essere utilizzate per molte situazioni complesse ma possono anche essere semplici come una macchia nera sotto i piedi dei personaggi. Anche se è una soluzione semplice questa serve però a dare un punto di contatto tra i piedi del personaggio e il terreno evitando il rischio, sempre presente nell'animazione, di far sembrare che il personaggio fluttui senza una vera aderenza sul terreno.

Diventa importante dare alle ombre un po' di trasparenza: questo li rende più reali, mentre cambiare il grado di trasparenza delle ombre contribuisce ad alterare il pathos della narrazione evidenziando, con ombre più scure, una minaccia imminente.

Oltre a concorrere ad una realistica aderenza dei personaggi al terreno e a definire lo stato d'animo della storia, le ombre possono svolgere un ruolo attivo nella comunicazione. Ad esempio, le ombre create dal sole

possono stabilire l'ora del giorno e il conseguente passaggio del tempo o rivelare condizioni meteorologiche mutevoli come uno spostamento fuori schermo da una giornata nuvolosa a una soleggiata.

Le ombre proiettate in una camera da letto buia da una luce che proviene, ad esempio, da un corridoio, possono mostrare il movimento dei personaggi fuori dall'inquadratura, senza rivelare le loro identità o nascondere la presenza inaspettata di qualcosa all'interno della stanza. E naturalmente un'ombra, visto che in animazione tutto è possibile, può anche assumere una vita propria mostrando il lato oscuro di un personaggio.

Un altro effetto speciale molto usato in animazione è il fuoco. Il modo in cui il fuoco deve essere gestito dipende da ciò che viene bruciato, da quanto viene bruciato e in quali condizioni. Nella sua forma più elementare il fuoco può essere rappresentato con semplici fiamme tremolanti.

Facendo spostare ogni fiamma avanti e indietro si crea un valido effetto per animare un piccolo fuoco da campo oppure delle candele che illuminano un interno. La fiamma, per essere credibile agli occhi dello spettatore, dovrà riflettere, sulle superfici circostanti, un leggero riverbero che, se tenue e rassicurante, evidenzierà un ambiente caldo e amichevole. Oppure, mostrando un inferno impetuoso di luci, se si tratta di un terribile incendio distruttivo. Le luci più sono luminose più aiutano a comprendere che si tratta di un fuoco che emana un calore estremo.

Fra tutti, gli elementi più difficili da animare c'è, senz'altro, l'acqua con un numero pressoché infinito di elementi particellari, ognuno con una propria massa. Nella creazione dell'acqua le caratteristiche peculiari sono la fluidità e il peso più che la trasparenza.

Ricreare l'acqua del mare in maniera realistica, come avviene nel film "Oceania", non è certo una cosa da poco. Del resto, nel film "Oceania", l'oceano è letteralmente un personaggio della storia, con una propria personalità: l'oceano aiuta Vaiana fin da piccola, a crescere e l'assisterà nelle sue avventure per tutto il corso del film. In "Surf up", anch'esso un film in 3D, notiamo la creazione di onde molto realistiche. L'effetto speciale delle onde connette i personaggi con questo particolare ambiente. I surfisti, muovendosi, creano inevitabilmente degli spruzzi. In questo caso la cura di ogni elemento e ogni effetto dà vita a un piccolo capolavoro artistico. Uno sforzo affrontabile solamente con un approccio strettamente informatico.

Quando parliamo di acqua animata nell'animazione 3D, infatti, parliamo di particelle, singoli elementi distinti e animati. Le particelle di acqua sono generate dal computer e programmate per spostarsi individualmente, proprio come nella fisica di un oceano reale, composto da un numero infinito di "unità" di acqua che si muovono insieme. Relativamente più semplice realizzare l'acqua nell'animazione 2D. Per le scene ambientate sul mare, le onde possono essere semplici linee con punte più o meno accennate, a seconda delle condizioni marittime, con o senza cresta bianca, puntate in una precisa direzione. Basta questo a dare allo spettatore l'idea dell'acqua e della sua fluidità.

Sequenze tratte da:

Looney Tunes. Episodio "Ready, Set, Zoom!"

La gang del bosco

Megamind

Piovono polpette

La famosa invasione degli orsi in Sicilia

Il mio vicino Totoro

Kiki consegne a domicilio

Biancaneve e i sette nani

A Matter of Loaf and Death

L'era glaciale

La città incantata

La carica dei 101

Un burattino di nome Pinocchio

Il castello errante di Howl

L'era glaciale

Klaus – I segreti del Natale

Frankenweenie

Shrek

Oceania

Surf Up – I re delle onde

Frozen – Il regno di ghiaccio

Le avventure di Tin Tin. Episodio “Il granchio d’oro”.

Quando c'era Marnie

La canzone del mare

Cap 10 EFFETTI SONORI

L'animazione, a differenza dei film dal vivo, non ha alcun sonoro e tutto deve essere ricreato.

Per questo nella fase di produzione viene ideata una colonna sonora provvisoria con musica, voci e rumori.

La colonna sonora provvisoria viene, infatti, registrata prima di realizzare l'animazione in modo che i disegni relativi ai vari fotogrammi potranno essere creati in funzione del suono e della definitiva sincronizzazione finale. Come sarebbe possibile, altrimenti, senza una preventiva traccia sonora, sapere, ad esempio, quanti disegni sono necessari per far eseguire ad un gattino le note sul pianoforte e permettere, così, al suono di legarsi perfettamente con le immagini.

La colonna sonora definitiva viene realizzata successivamente. Gli interpreti del film doppiano le battute, diretti da un regista e interpretano le canzoni. Poi, coinvolgendo un'intera orchestra, vengono registrate le musiche. Infine, i rumoristi realizzano tutti gli effetti sonori. Solo a questo punto, voci, rumori e musiche sono mixate con le immagini del film.

Chi compone musica per l'animazione lo sa bene: ogni nota è studiata per il singolo movimento del personaggio o dell'ambiente. La tecnica cinematografica basilare che permette di sincronizzare ogni azione sullo schermo con gli effetti sonori e con la musica di accompagnamento viene detta "mickeymousing music" e prende il nome da Mickey Mouse, in Italia conosciuto come Topolino. Con tale tecnica vengono sincronizzate azioni e movimenti con figure musicali, che possono esprimere dei rumori stilizzati e trasposti in note musicali. Per esempio, nel cartone animato disneyano "Drip Dippy Donald", viene sfruttata la rassomiglianza iconica esistente fra la voce degli strumenti musicali e alcuni suoni naturali. Lo sgocciolio dell'acqua che infastidisce Paperino viene interpretato dal vibrafono. Qui, non si mira ad ottenere una riproduzione fedele del suono reale ma a sostituirlo. A tradurre un effetto. I film d'animazione rispetto al cinema 'dal vivo', non sono, infatti, vincolati al rispetto della verosimiglianza. La funzione principale del mickeymousing è di rafforzare la percezione visiva, aiutando lo spettatore ad identificare e codificare le immagini animate dei cartoons, troppo mobili e veloci per l'occhio dello spettatore. La musica chiarisce bene

il senso delle singole azioni e aiuta a caratterizzare lo stato d'animo di un personaggio interagendo con le caricature e le espressioni facciali.

La musica può essere usata in vari modi. Per esempio, la struttura narrativa può essere adattata alla partitura musicale: come ne "L'apprendista stregone" nel film "Fantasia" di Walt Disney ispirato all'omonimo poema sinfonico del compositore francese Paul Dukas.

Oppure, la musica suggerisce una trama narrativa o un'atmosfera visiva di immagini suggestive come nel celebre "The Skeleton Dance", una sorta di balletto di scheletri basato su un fox-trot di Carl Stalling ispirato alla "Danza macabra" di Camille Saint-Saens. Una storia può, inoltre, mostrarci cantanti, direttori d'orchestra, compositori o esecutori di musica. Infine, la musica può suggerire immagini astratte.

Sempre in "Fantasia" di Walt Disney, con la "Toccata e fuga in Re minore" di Johann Sebastian Bach, le forme musicali prendono corpo in forme grafiche.

Tra gli anni Ottanta e Novanta, le produzioni disneyane subirono l'influenza del musical. I film cominciarono ad arricchirsi di significativi "numeri" musicali. Importanti rock star cantarono in pellicole di grande successo come "La Bella e la Bestia", "Il re leone", ma anche "Aladdin", "Hercules": film che hanno contribuito a creare un mondo Disney fatto di suoni e immagini idilliache.

Sostiene Barry JC Purves, animatore e regista inglese: "La musica appare come un accompagnamento più naturale per l'animazione rispetto al dialogo. Entrambe, infatti, fanno un uso accentuato di ritmo, climax, crescendo e momenti di calma. Quando musica e animazione si incontrano fanno emergere l'una le qualità dell'altra, completandosi a vicenda. La sublime artificiosità della prima sembra alimentare quella della seconda. Per questo motivo, la musica andrebbe sempre presa in considerazione all'inizio della pianificazione di un film e occorre anche riflettere sulla sua funzione. Potete usarla come semplice sottofondo, per creare atmosfera o trasmettere un'emozione. Tuttavia, può darvi molte più soddisfazioni se la sfruttate come strumento narrativo, riservandole il ruolo di primo piano che ha nella danza classica. La musica può contribuire ad allontanare l'animazione da una realtà confortevole e a indirizzarla verso qualcosa di più interessante ed entusiasmante." (JC Purves, Barry. Animazione Stop Motion. Modena, Logos edizioni, febbraio 2015).

Sequenze tratte da:

La Sirenetta

Gli Aristogatti

Frozen II – Il segreto di Arendelle

Il concerto bandistico

Il Piccolo Tifone

La goccia di notte

One Man Band

Fantasia

La danza degli scheletri

Serata di gala

Fantasia

La Bella e la Bestia

Il re Leone

Looney Tunes. Episodio con Titti e Gatto Silvestro

Rapsodia in Salmi

Looney Tunes. Episodio con Tom e Jerry e Spike

The Looney Tune show: episodio “Mangia qualcosa”

Zootropolis

South Park

Cap 11 | 12 PRINCIPI DELL'ANIMAZIONE

Fin dai primi cortometraggi di animazione, agli inizi del secolo, si sentiva il bisogno di accordarsi in modo che tutti gli animatori, di uno stesso studio, avessero le medesime basi e seguissero identici metodi di lavorazione. Gli studi della Walt Disney in California hanno, ovviamente, fatto scuola mettendo a punto una serie di tecniche di animazione che, nel corso del tempo, andavano sempre più codificandosi e venivano sempre più condivise anche da altri studi.

Nel 1981 Ollie Johnston e Frank Thomas, due dei “nine old man”, cioè del nucleo degli animatori più importanti della Walt Disney, hanno pubblicato “Disney Animation: The illusion of life”, un libro considerato come una vera e propria bibbia del settore, raccogliendo il loro sapere artigiano, quello dei loro colleghi e dei loro predecessori e introducendo, appunto, i cosiddetti 12 principi dell’animazione.

I 12 principi sono: compressione e dilatazione; anticipazione; messa in scena; azione diretta e azione da posa a posa; trascinamento e sovrapporsi di azioni diverse; rallentamento in entrata ed uscita; moto lungo gli archi; azione secondaria; temporizzazione; esagerazione; disegno solido; attrattiva.

Non dobbiamo pensare, comunque, che seguendo queste regole il prodotto finale sia di “fattura disneyana”. Se applicati ad altri stili di disegno, ad altri tipi di personaggi, questi principi sono ancora validissimi, e portano alla realizzazione di prodotti d'animazione di qualità ed originali al tempo stesso, discostandosi completamente dallo stile disneyano.

1. Compressione e Dilatazione

È probabilmente la più importante scoperta nel campo dell'animazione, fatta negli anni Trenta dagli animatori della Walt Disney. Non c'è modo di animare correttamente e verosimilmente un personaggio affinché sembri “vivo” quando c'è un cambio nel volume dello stesso. Questo principio si può riassumere nello schiacciamento o stiramento di un pallone: la forma può cambiare ma il volume rimane lo stesso. Queste distorsioni sono accettate dal pubblico come normali ma un cambio di volume assolutamente no. Questo perché anche nella realtà, il corpo umano mostra un'elasticità notevolissima. Ovviamente questo

principio non è applicabile a oggetti solidi come sedie, tavoli sassi od altro, ma ci sono eccezioni anche per questi elementi, dato che in animazione tutto è possibile.

2. Anticipazione

Le persone del pubblico che osservano una scena animata non saranno in grado di capire gli eventi sullo schermo a meno che non ci sia una sequenza pianificata di azioni che li conduca chiaramente da un'attività alla successiva. In breve, devono essere preparati al movimento successivo e aspettarselo prima che realmente accada. Questo viene risolto in animazione precedendo ogni azione principale con uno specifico movimento che anticipi, per il pubblico, ciò che sta per accadere. Quest'anticipazione può essere sia piccola, come un cambio di espressione, sia grande con una più evidente azione fisica. Ad esempio, prima che un uomo inizi a correre, si schiaccia, si raccoglie in se stesso come una molla o si tira indietro nella direzione opposta, alzando le spalle e una gamba, caricandosi, per poi eseguire finalmente la corsa vera e propria.

3. Messa in scena

La "Messa in scena" o "staging" è il più generale dei principi. Fa riferimento alla presentazione di un'idea cosicché essa sia completamente e inconfondibilmente chiara. Un'azione viene messa in scena affinché sia compresa chiaramente e riconduca al senso generale della storia: una personalità perché sia riconoscibile, un sentimento perché influenzi il pubblico, un'espressione perché possa essere vista distintamente, in modo che ogni singola azione o sentimento siano inconfondibili nel loro fluire. Se si sta pianificando una scena si deve essere assolutamente certi che venga vista solo un'azione: non deve essere confusa da elementi estranei o da una scelta sbagliata del punto di vista o resa caotica da qualcos'altro che accade nello stesso istante. Non bisogna fare disegni solo perché sono carini o sembrano divertenti, bisogna farli in modo che mettano in evidenza un'idea in maniera forte e precisa. Ogni fotogramma del film deve, infatti, aiutare a costruire la storia. Se abbiamo, ad esempio, un sentimento triste da mostrare, l'intera scena deve essere riempita di elementi "tristi", in modo che leghino gli uni con gli altri, che non ci siano attriti di alcun tipo e il messaggio generale sia chiaro per lo spettatore.

4. Azione Diretta e Azione da Posa a Posa

Ci sono due approcci principali nell'animazione. Il primo è conosciuto come "Azione Diretta" perché l'artista lavora letteralmente in modo diretto, linearmente, dal suo primo disegno della scena. Egli semplicemente "decolla", facendo un disegno dietro l'altro, arrivando a nuove idee a mano a mano che procede, finché raggiunge la fine della scena. Sia i disegni che l'azione hanno un look fresco e semplice e l'intero processo si mantiene su un alto livello di creatività.

Il secondo approccio è conosciuto come "Da Posa a Posa". In questo caso l'animatore pianifica la sua azione e calcola esattamente quanti e quali disegni saranno necessari per animare la scena. Quindi realizza i disegni delle pose principali (Key Frames) collegandoli tra loro in proporzioni e movimento, infine dà la scena all'assistente per disegnare i fotogrammi intermedi (in-between). Con il metodo "da posa a posa" ognuna delle posizioni deve essere pianificata perfettamente per ottenere la massima chiarezza, attrattiva, comunicazione dei sentimenti, temporizzazione e coincidenza con il fonale.

Mentre con il metodo dell'azione diretta si ottiene maggiore spontaneità.

5. Trascinamento e Sovrapporsi di azioni diverse.

Il quinto principio si riferisce al "trascinamento e sovrapporsi di azioni diverse".

Quando un oggetto o un personaggio si muovono, non tutte le loro parti si spostano alla stessa velocità e, quando il movimento si interrompe, non tutto si ferma allo stesso momento.

Il "trascinamento" e il "sovrapporsi di azioni" diverse sono spesso correlati con la tecnica cosiddetta "del ritardo". Tutte queste tecniche descrivono la stessa situazione ma con delle diverse peculiarità.

Ad esempio, il "trascinamento" si riferisce al modo in cui parti del corpo o altre appendici continuano a muoversi dopo l'arresto del corpo. Il "movimento sovrapposto", invece, indica l'idea che parti diverse di un corpo si muovano a velocità diverse. Il principio del "ritardo" descrive la tecnica di ritardare il movimento delle parti del corpo in relazione al corpo principale. Queste tecniche conferiscono molto realismo al personaggio.

6. Rallentamento in entrata e in uscita

Il sesto principio è il “rallentamento in entrata e uscita”. Si riferisce al fatto che ogni gesto comincia lentamente, raggiunge nel mezzo dell'azione una velocità uniforme e poi si rallenta al termine di essa.

Questo è uno dei principi più importanti per ottenere movimenti naturali. Senza “rallentamento in entrata e in uscita”, l'oggetto sembra meccanico: come i robot che si muovono a velocità costante.

Per utilizzare questo principio nell'animazione 2D si prendono come riferimento le pose estreme. Bisogna disegnare un singolo fotogramma intermedio e poi, ancora, un altro singolo fotogramma fra quelli. Quindi, aggiungere altre “pose di intercalazione” vicino alle pose estreme, fino a quando non siamo soddisfatti della qualità del “rallentamento in entrata e uscita”.

Il principio di “rallentamento in entrata e in uscita” va usato saggiamente. Ad esempio, non va aggiunto un rallentamento a una palla mentre cade sul terreno, mentre lo si può aggiungere mentre sta rimbalzando.

Non lo si associa mai ad un proiettile che esce dalla canna di una pistola. Mentre lo si può applicare al contraccolpo che subisce la pistola.

7. Moto lungo gli archi

Pochissimi organismi viventi sono capaci di movimenti meccanici verso l'alto o verso il basso, verso destra o verso sinistra, seguendo una perfetta linea retta.

Questa caratteristica va tenuta in considerazione sia nel momento in cui si disegnano le animazioni, sia quando si intercala. Quando una scena viene “pianificata” in fase di layout, spesso si tracciano sul foglio delle linee di movimento tra una posa chiave e l'altra in modo da determinare con chiarezza il fluire dell'azione, seguendo delle linee leggermente curve.

8. Azione secondaria

Il principio “Azione secondaria” è spesso associato e confuso con il principio del “sovrapporsi di azioni diverse”. In realtà i due principi sono molto differenti. Infatti, l'“azione secondaria” si riferisce ai gesti che

rafforzano l'azione principale e danno più significato all'animazione del personaggio. Spesso un'azione messa in una scena può essere rafforzata da un'azione sussidiaria all'interno del corpo. Ad esempio, una figura triste si asciuga una lacrima con una mano, una persona turbata si mette gli occhiali mentre cerca di riguadagnare la sua compostezza. Quando queste cose accadono, esse supportano l'azione principale e sono chiamate azione secondaria, rimanendo sempre subordinate all'azione principale. Se quest'azione secondaria va in conflitto o diventa più interessante o dominante, significa che è la scelta sbagliata al momento sbagliato oppure è stata messa in scena in modo scorretto.

9. Temporizzazione

Questo principio afferma che la natura di un'animazione è fortemente influenzata dal numero di fotogrammi inseriti tra le pose chiave. In pratica, se ci sono molte “pose di intercalazione”, vicinissime tra loro, nel mezzo alle due “pose chiave”, l'azione sarà molto lenta. Se, invece, ci sono pochissimi disegni, distanti l'uno dall'altro, l'animazione sarà molto veloce: decidere quanti disegni mettere nelle “pose di intercalazione” è un vero dilemma per tutti gli animatori.

La domanda principale che tutti si chiedono è però: quando usare il “passo uno” e quando usare il “passo due”? Passo uno significa che ogni singolo disegno sarà fotografato una sola volta dalla camera di ripresa, occuperà cioè un fotogramma del film. Passo due, invece, significa che il disegno viene fotografato due volte e quindi occuperà due fotogrammi consecutivi del film. Non esistono ovviamente solo il passo due o il passo uno ma nell'azione normale, se si vuole ottenere un movimento fluido, è il procedimento consigliabile. Lavorando a passo due, in generale il pubblico non nota il fluire dei fotogrammi “doppio” rispetto al normale perché c'è pur sempre un numero di 12 fotogrammi al secondo.

Il disegno a passo due permette di risparmiare una gran mole di lavoro e, inoltre, si ottiene un'azione più fluida e naturale nei movimenti lenti. Anche per i movimenti veloci, il passo due ha dei vantaggi: si può dare più spirito e scintillio ad un'azione. Inoltre, con il passo uno, dove si susseguono disegni sempre diversi, l'azione sembra più “scattante”. Il Passo uno è, invece, necessario quando c'è un'azione molto veloce o dove ci sono tante azioni, talvolta confuse, da far notare allo spettatore.

La regola, se così si può chiamare, è quindi quella di alternare con criterio il passo uno con il passo due, provando e riprovando ogni scena, sperimentando ogni singola azione in vari modi fino a trovare il risultato migliore.

10. Esagerazione

Il termine "esagerazione" fu adottato nei primi anni della direzione del suo studio dallo stesso Walt Disney. All'inizio ci fu un po' di confusione su questo termine poiché Walt diceva di volere un'animazione realistica ma poi criticava il lavoro dei suoi animatori affermando che non c'era abbastanza esagerazione nei movimenti. Probabilmente Disney intendeva esattamente la stessa cosa: voleva arrivare al cuore di qualsiasi cosa e sviluppare l'essenza di tutto ciò che scopriva. Se un personaggio doveva essere triste per vederlo tale sullo schermo bisognava disegnarlo più triste; per vederlo allegro, più allegro; preoccupato, più preoccupato; selvaggio, più selvaggio e così via. Quando Walt chiedeva realismo egli voleva una caricatura del realismo, cioè, qualcosa di più convincente del realismo puro, che portasse ad un contatto più vero con il pubblico. "Esagerazione", dunque, non significa rappresentare il personaggio in maniera più distorta o snaturata, ma più caratterizzata e convincente.

11. Disegno solido

Ciò che bisogna assolutamente tenere a mente quando si disegna qualcosa, sia essa animazione, fumetto o qualsiasi altra forma d'arte, è il volume dell'oggetto. Il disegno deve avere peso, solidità, profondità e bilanciamento. Un'altra problematica da tenere a mente è la cosiddetta "sindrome dei gemelli": questa è la sfortunata situazione in cui entrambe le braccia o le gambe del personaggio non solo sono parallele ma eseguono contemporaneamente la stessa azione. Nessuno esegue disegni del genere di proposito e spesso non si è neanche consci di averli fatti. Bisogna, quindi, rianalizzare l'animazione al termine di una scena per scoprire eventuali errori di questo tipo. La ricerca principale che ciascun disegnatore deve fare è trovare una forma "animabile" che, cioè, abbia volume ma sia allo stesso tempo flessibile, possieda forza senza rigidità e dia l'opportunità di movimenti che espongano chiaramente le nostre idee.

12. Attrattiva

Il dodicesimo e ultimo principio dell' "attrattiva" fa riferimento ad un aspetto fondamentale dell'animazione: i personaggi che ami devono essere piacevoli da guardare! Dovrebbero, insomma, avere un aspetto carismatico e seducente per lo spettatore. Questo principio non si applica solo agli eroi della storia ma anche al cattivo e ad ogni altro personaggio, anche secondario. "Attrattiva" non significa sedurre con la bellezza. Un personaggio deve essere attraente nel senso che è interessante da guardare.

L'aspetto complicato di questo principio è che ognuno di noi ha un'opinione diversa su ciò che è attraente e interessante. Tuttavia, dare al personaggio un design dinamico può aumentare notevolmente il suo fascino. Ecco tre passaggi per farlo. Innanzitutto, è importante variare la tipologie delle forme. Non c'è limite allo spettro di configurazioni bizzarre che i personaggi possono avere. L'ideazione grafica di un personaggio inizia sempre con una forma chiara. Secondo: è necessario giocare con le proporzioni del personaggio.

I disegnatori spesso ingrandiscono gli elementi caratterizzanti, e riducono gli aspetti che potremmo trovare brutti o noiosi. Ad esempio, è possibile ingrandire la testa e gli occhi, restringere il corpo e ingrandire le mani e i piedi. Trovare le caratteristiche peculiari di un personaggio ed accentuarle, aiuta a creare un design più accattivante. Terzo, rendiamolo semplice. Troppe informazioni possono confondere, e, inoltre, rendono più complessa l'animazione. Questa è la differenza tra il disegno per l'illustrazione e il disegno per l'animazione. Con i disegni animati dobbiamo scegliere quali dettagli mantenere, perché quei dettagli saranno disegnati centinaia di volte.

Sequenze tratte da:

Cenerentola

Pluto si diverte

West and soda

I Fratelli Dinamite

Cattivissimo me

Shaun vita da pecora

Paperino e il miele della discordia

Frozen II – Il segreto di Arendelle

TRAME FILM

A Bug's Life - Megaminimondo

Un film di John Lasseter, Andrew Stanton. Con Dave Foley, Hayden Panettiere, David Hyde Pierce, Joe Ranft, Denis Leary. Titolo originale A Bug's Life. Durata 93 min. – USA, 1998

Dalla Disney-Pixar un film di John Lasseter, già acclamato regista di Toy Story. Siamo a Central Park, in una piccola colonia di dolcissime formiche, purtroppo indebolite dalla siccità e assediate dalla perfida banda di cavallette guidate dal cattivo Hopper. Flik, la giovane protagonista, è un inventore pasticciere ma dal cuore grande. Capisce che solo con un aiuto esterno potrà salvare la colonia, e così parte per un viaggio durante il quale assolda un gruppo di insetti-attori, provenienti da un circo di pulci, con i quali sconfigge Hopper e conquista l'amore della principessa Atta. L'eterna lotta tra il bene ed il male è qui sorretta da una trama ricca di situazioni esilaranti e di dialoghi brillanti. Ottima la caratterizzazione dei personaggi, tanto che alla fine, durante i titoli di coda, vengono proposti i "ciak sbagliati", come se si fosse girato un film con attori veri. Sicuramente un film d'animazione ben riuscito, affascinante e divertente anche per un pubblico adulto.

Da "My Movies.it"

A Matter of Loaf and Death

Un film di Nick Park. Durata 29 min. – Gran Bretagna, 2008

A Matter of Loaf and Death (Una questione di pane e morte) è un cortometraggio animato in stop-motion britannico del 2008 creato da Nick Park e il quarto dei suoi cortometraggi con protagonisti i suoi personaggi Wallace e Gromit. Ha ricevuto una nomination all'Oscar per il miglior cortometraggio d'animazione all'82° Academy Awards e ha vinto un premio Bafta e un premio Annie per il miglior cortometraggio di animazione e il miglior cortometraggio di animazione nel 2010.

Aladdin

Un film di Ron Clements, John Musker. Con Scott Weinger, Brad Kane, Robin Williams, Linda Larkin.

Titolo originale: Aladdin. Durata 90 min. – USA, 1992

Il film inizia con un eccentrico venditore ambulante che presenta la sua mercanzia allo spettatore. Dopo aver presentato una serie di ninnoi senza alcun valore, il mercante vuole accaparrarsi l'interesse del pubblico, e così offre una vecchia lampada, spiegando che si tratta di un oggetto molto speciale, malgrado la scialba apparenza, tanto che molti anni prima cambiò il destino di un ragazzo, un giovane che, come la stessa lampada, valeva assai più di quanto non appaia. Catturata così l'attenzione, il mercante inizia a narrarne la storia. Jafar, il Gran Visir del sultano di Agrabah, vuole impadronirsi di una lampada magica nascosta in una caverna incantata, e a tale scopo si incontra con il brigante Gazeem, che ha recuperato un talismano che funge da chiave della caverna. Lo spirito guardiano della caverna lo avvisa che può entrarvi solo una persona, il così detto "Diamante allo Stato Grezzo", ossia una persona apparentemente banale e di condizioni umili che però in sé cela un grande valore. Jafar, incurante dell'avvertimento, costringe Gazeem ad entrare, ma la caverna collassa, uccidendo il brigante. Prima di dissolversi, lo spirito guardiano restituisce il talismano a Jafar e gli intima di trovare il "Diamante allo Stato Grezzo".

Ad Agrabah, la principessa Jasmine, la figlia del sultano, respinge l'ennesimo principe pretendente alla sua mano. Stanca di tutte le imposizioni e soprattutto di rimanere confinata a palazzo, Jasmine si traveste da popolana e fugge per visitare Agrabah; girovagando per la città, la principessa s'imbatte nel ladruncolo Aladdin. Jasmine è immediatamente attratta dal ragazzo e anche Aladdin rimane molto colpito dal carattere forte e indipendente della principessa (e soprattutto dalla sua bellezza incredibile), ma il bel momento è interrotto dalle guardie che catturano Aladdin. Rientrata a palazzo, Jasmine cerca di intercedere per lui con Jafar, ma il Visir la informa di aver già fatto giustiziare il ragazzo. Aladdin, però, in realtà è ancora vivo, rinchiuso nelle segrete del palazzo: Jafar, infatti, ha scoperto che il "Diamante allo Stato Grezzo" è proprio lui e ne ha architettato la cattura e la finta morte per potersene servire liberamente. Travestito da mendicante, Jafar avvicina il ragazzo e gli offre la libertà e tutte le ricchezze che troverà nella caverna delle meraviglie in cambio del suo aiuto nel recuperare la lampada; Aladdin, seppur titubante, accetta.

Lo spirito guardiano permette ad Aladdin di entrare, ma gli impone di prendere soltanto la lampada. Nei meandri della grotta, Aladdin stringe amicizia con un tappeto magico in grado di volare che lo guida fino alla lampada; Abu, la scimmietta di Aladdin però cede alla tentazione e ruba una grossa gemma, causando l'ira

dello spirito guardiano. La grotta inizia a crollare e Aladdin e Abu si salvano grazie al tappeto magico; giunti all'uscita, però, Jafar tradisce Aladdin e lo abbandona al suo destino dopo essersi impadronito della lampada.

La Caverna delle Meraviglie scompare, seppellendo Aladdin, Abu e il tappeto, ma Jafar scopre con rabbia di essere stato ingannato: Abu, infatti, è riuscito a sfilargli la lampada, lasciandolo a mani vuote.

Aladdin, esaminando la lampada, libera inavvertitamente il Genio, uno straordinario essere dotato di immensi poteri magici. Il Genio, pur essendo pressoché onnipotente, è schiavo della volontà di colui che lo evoca ed ha il potere di esaudire tre desideri di qualsiasi tipo, tranne uccidere, far innamorare qualcuno e resuscitare i morti. Come primo desiderio Aladdin chiede al genio di diventare un principe per poter ambire alla mano di Jasmine. Il Genio esaudisce il suo desiderio e Aladdin, sotto le mentite spoglie del ricchissimo principe Ali Ababwa, fa così ritorno ad Agrabah. Jasmine, inizialmente, non vuole avere niente a che fare con lui, ma quando capisce che si tratta del ragazzo conosciuto qualche giorno prima, accetta la sua corte. Tutto sembra andare per il meglio e Aladdin conquista finalmente il cuore della principessa; a questo punto, Jafar, che essendo rimasto senza la lampada progettava di sposare lui stesso Jasmine per diventare sultano, decide di sbarazzarsi del principe. Jafar fa catturare Aladdin dai propri sicari che lo gettano in mare incatenato e imbavagliato; il ragazzo si salva ricorrendo al secondo desiderio e torna a palazzo, dove svela a tutti gli intrighi del perfido Visir, costringendolo a darsi alla macchia. Un attimo prima di sparire, Jafar però nota la Lampada dentro il turbante di Aladdin, realizzando così la vera identità di Ali Ababua. Aladdin si rende conto che sposando Jasmine erediterebbe il trono, e temendo di non poter sopportare le responsabilità di governare un regno senza l'aiuto del Genio, si vede costretto a continuare la messinscena nonostante avesse promesso al Genio di usare il terzo desiderio per liberarlo dalla lampada. Il Genio è molto deluso e Aladdin capisce finalmente di dover dire la verità. Prima che possa farlo, però, Jafar fa rubare la lampada dal suo assistente, il pappagallo Iago, che riesce a raggirare Aladdin. Diventato così il nuovo padrone del Genio, Jafar esprime il primo desiderio per diventare il nuovo sultano di Agrabah, dopodiché usa il secondo desiderio per diventare lo stregone più potente del mondo. Con i suoi nuovi poteri soggioga il sultano e smaschera Aladdin agli occhi di Jasmine, per poi esiliarlo su una lontana montagna innevata. Tornato ad Agrabah con Abu grazie al tappeto

magico, Aladdin tenta di rubare la lampada a Jafar, ma lo stregone si trasforma in un cobra gigantesco e lotta con il ragazzo.

Dopo aver intrappolato Aladdin tra le sue spire, e sul punto di stritolarlo, Jafar ammette di essere l'essere più grande e potente della Terra, Aladdin allora capisce l'unico punto debole di Jafar non è altro che la sua enorme fama di potere e così, con l'inganno, gli fa notare che il Genio sarà sempre più potente di lui. Jafar, di conseguenza, utilizza il suo ultimo desiderio per farsi trasformare in un Genio Onnipotente, dimenticandosi però che un Genio, per quanto potente, non è libero, e per cui viene risucchiato nella sua neonata lampada insieme a Iago. Tutto si sistema: Agrabah torna alla normalità e il Genio scaglia la lampada di Jafar nella Caverna delle Meraviglie, così che nessuno possa mai liberarlo. Aladdin, che ormai ha capito di non poter continuare a fingere di essere qualcuno che non è, usa il suo ultimo desiderio per liberare il Genio, il quale decide come prima cosa di farsi un viaggio in giro per il mondo; il sultano, commosso dal valore di Aladdin, modifica la legge per permettergli di sposare Jasmine. La lampada, divenuta ora un oggetto qualsiasi, finirà tempo dopo in mano al mercante, che la utilizzerà per ricordare a tutti la storia e il coraggio di Aladdin.

Da "Wikipedia"

Alice nel Paese delle Meraviglie

Un film di Clyde Geronimi, Hamilton Luske, Wilfred Jackson Con Kathryn Beaumont, Ed Wynn, Richard Haydn, Sterling Holloway, Jerry Colonna. Titolo originale: Alice in Wonderland. Durata 75 min. – USA, 1951

Sulla riva di un fiume tranquillo, una ragazzina di nome Alice si annoia ascoltando la sua sorella maggiore che legge ad alta voce da un libro di storia su Guglielmo I d'Inghilterra. Quando sua sorella rimprovera i sogni ad occhi aperti di Alice, la ragazzina racconta al suo gattino Oreste che lei preferirebbe vivere in un mondo dei sogni privo di senso chiamato Paese delle Meraviglie. Alice e Oreste vedono passare un Bianconiglio (vestito con un gilet) che dice di essere in ritardo. Alice lo segue in una tana e cade in una voragine. Comincia a galleggiare, grazie alla sua gonna che le fa da paracadute. Alice vede il coniglio bianco scomparire in una piccola porta e, dopo essersi rimpicciolita, riesce a passare attraverso il buco della serratura e ad entrare nel Paese delle Meraviglie. Qui incontra alcuni strani personaggi, tra cui il dodo Capitan Libeccio e i gemelli Pinco

Panco e Panco Pinco, che le raccontano la storia Il tricheco e il carpentiere. Alice alla fine trova il Bianconiglio nella sua casa, ma prima che possa chiedergli per cosa è in ritardo viene mandata a prendere un paio di guanti. Mangia un biscotto e diventa gigantesca, rimanendo bloccata nella casa del coniglio. Il Bianconiglio, Capitan Libeccio e lo spazzacamino Biagio Lucertola credono che Alice sia un mostro e progettano di bruciare la casa. Alice fugge mangiando una carota e diventando piccola come un insetto. Incontra e canta con dei fiori parlanti, ma poi loro la scacciano accusandola di essere un'erbaccia. Alice viene poi istruita dal fumatore di narghilè, Brucaliffo, a mangiare un fungo per cambiare dimensione: mangiando un lato si diventa più piccoli; mangiando l'altro, invece, si diventa più grandi. Alice decide di mettere in tasca un pezzo del lato del fungo che fa crescere e un altro pezzo del lato che fa rimpicciolire. Alice incontra lo Stregatto, che le consiglia di visitare il Cappellaio Matto, il Leprotto Bisestile e il Toperchio. I tre gestiscono una pazza festa del tè e celebrano il "non compleanno" di Alice, una giornata in cui non è il suo compleanno. Appare il Bianconiglio, ma il Cappellaio Matto e il Leprotto Bisestile distruggono il suo orologio da taschino staccandogli le componenti meccaniche e imbrattandolo di cibi e bevande, fino a gettare fuori dalla festa il coniglio appena hanno saputo che l'orologio era un regalo di quell'occasione. Stufa della maleducazione e della pazzia degli abitanti del Paese delle Meraviglie, Alice decide di sospendere l'inseguimento del coniglio e di ritornare a casa, ma non riesce a ritrovare la strada del ritorno e si imbatte nella Foresta di Tulgey: un bosco in cui si trovano strane creature di vario genere. Lo Stregatto appare e conduce Alice in un labirinto di siepi giganti governato dalla terribile, infida e tirannica Regina di Cuori e il marito più piccolo, il Re di Cuori. La regina ordina la decapitazione dei giardinieri-carte pittrici (l'Asso, il Due e il Tre di Fiori), colpevoli di aver dipinto di rosso le rose bianche ed averla fatta infuriare per non aver piantato rose di colore rosso naturale. La sovrana invita poi Alice ad una bizzarra partita a croquet con fenicotteri, porcospini e soldati-carte come attrezzatura al posto delle vere mazze, delle vere palline e dei veri archetti; in questo modo Alice, pur giocando secondo il regolamento, perde la partita, mentre la Regina, illecitamente agevolata dai ricci, dai fenicotteri e dai soldati-carte, riesce a vincere immeritadamente. Lo Stregatto appare nuovamente e, approfittando del suo poter comparire e sparire a suo piacimento senza essere visto, fa uno scherzo alla regina, impigliando nella sua gonna il becco del fenicottero, così la sovrana, dopo essere finita a gambe all'aria, accusa ingiustamente

Alice, che evita la decapitazione immediata solo perché il Re di Cuori propone di metterla sotto processo. In esso vengono chiamati a testimoniare il Leprotto Bisestile, il Toperchio e il Cappellaio Matto, i quali, del tutto ignari della faccenda, decidono di festeggiare il non-compleanno della Regina, regalándole pertanto una nuova corona più grande, che però si trasforma nello Stregatto. L'animale parlante, per essere stato nominato da Alice, fa spaventare il Toperchio e questo crea lo scompiglio, che può essere fermato soltanto spalmando la marmellata sul naso del piccolo roditore, ma quest'ultima finisce per sbaglio sulla testa della Regina, che oltretutto riceve una martellata in testa dal Re nel tentativo di placare la bestiola. La sovrana, infuriata, incolpa nuovamente Alice, ma proprio in quel momento la bambina si ricorda di avere ancora in tasca dei pezzi del fungo del Brucaliffo e li mangia, crescendo ad un'altezza enorme che secondo il regolamento del re è proibito in tribunale. Ora che è gigantesca, Alice si sente libera di dire la sua e, così facendo, insulta apertamente la regina, senza accorgersi che si sta restringendo alla sua dimensione regolare, dal momento che ha mangiato in fretta entrambi i lati del fungo. Alice ritorna così alle dimensioni di prima, dopodiché la regina ordina istericamente alle sue guardie di decapitare la ragazza e l'ordine stavolta viene approvato anche dal Re. Così Alice è costretta a fuggire e, durante la sua fuga, viene inseguita dalla maggior parte dei personaggi del Paese delle Meraviglie, finché si ricongiunge con la serratura parlante, che le dice che stava dormendo e, aprendo la toppa che funge da bocca, le mostra il suo doppione reale, così lei sollecita la sua alter-ego a svegliarsi per terminare questo sogno. Alice, la sorella e Oreste tornano quindi a casa per il tè.

Da "Wikipedia"

Alien Tv S1E1 Bicicletta/Ginnastica/Camping

Serie Tv creata da Ian Brown. Alien TV è una serie animata ibrida australiana-canadese prodotta da Entertainment One e Pop Family Entertainment per Netflix. La trama ruota attorno a una troupe televisiva composta dagli extraterrestri Ixbee, Pixbee e Squee, che vengono inviati a conoscere il pianeta Terra.

Nell'episodio 1 della stagione 1 Ixbee, Pixbee e Squee si cimentano in tre pericolosi passatempi umani: la bicicletta, la ginnastica e il campeggio. Chi ha detto che è facile essere un alieno?

Alla ricerca di Nemo

Regia di Andrew Stanton. Un film con Albert Brooks, Ellen DeGeneres, Alexander Gould, Willem Dafoe, Brad Garrett. Titolo originale: Finding Nemo. Durata 90 min. – USA, 2003

Una covata di pesci pagliaccio viene distrutta dall'attacco di un feroce barracuda. La mamma muore. Sopravvivono il papà, Marlin e un unico piccolo che viene chiamato Nemo. Nemo ha una pinna atrofizzata e il padre è iperapprensivo nei suoi confronti al punto di desiderare che l'inizio della scuola venga ritardato. Un giorno però Nemo viene catturato da un dentista appassionato di pesca subacquea. L'acquario sarà la sua prigione. Ora Marlin deve vincere tutti i suoi timori per ritrovarlo. Verrà aiutato da Dory, pesce femmina simpaticamente smemorata. Disney e Pixar hanno fatto ancora una volta centro con un film che rappresenta una sorta di rivincita del rapporto padre-figlio al cinema. Di solito si tratta di relazioni virilmente tormentate. Qui invece è papà, dopo che la mamma è morta ad inizio film, ad essere apprensivo nei confronti del piccolo leggermente handicappato. Come è ormai da tempo tradizione siamo di fronte a un'animazione molto curata (anche se qualche pesce è un po' 'gommoso') e a una sceneggiatura che parla ad adulti e bambini con livelli di narrazione diversificati. I colpi di scena si susseguono fino all'ultimo. Anzi, anche oltre. Guardate tutti, ma proprio tutti, i titoli di coda. Ne vale la pena.

Da "My Movies.it"

Appuntamento a Belleville

Regia di Sylvain Chomet. Titolo originale: Les Triplettes de Belleville. Durata 78 min. - Francia, 2003

Champion è un bambino orfano che ricorda i genitori scomparsi attraverso una fotografia che li ritrae in bicicletta, e da quella foto nasce l'unica cosa che gli dia gioia: pedalare. Quando Madame Souza, nonna e tutrice del bambino, scopre questa passione, gli regala un triciclo e diviene sua infaticabile allenatrice. Passano gli anni e Champion è pronto per entrare nella leggenda: correre - e magari vincere - il Tour de France. Madame Souza e il fedele cane Bruno gli danno il ritmo della scalata più difficile dal tettuccio del furgoncino del Pronto Soccorso, ma qualcosa va storto. Champion cede alla stanchezza e, assieme ad altri

due partecipanti crollati, viene rapito da due loschi figure e portato oltreoceano, nella megalopoli chiamata Belleville. Madame Souza e Bruno non si danno per vinti e si mettono sulle sue tracce: randagi e perduti nell'enorme città straniera, i due si imbattono in un trio di vecchiette piuttosto bizzarre che danno loro ospitalità. Le tre assurde megere sono delle vecchie glorie della rivista, il trio canterino "Le triplettes de Belleville": Madame Souza riscopre il suo talento per la musica e si unisce a loro nelle serate musicali che tengono in giro per i ristoranti di Belleville, ed è proprio in una di queste serate che Bruno ritrova le tracce di Champion...

Trionfale a Cannes, Appuntamento a Belleville ha inoltre collezionato il massimo riconoscimento per il cinema d'animazione, vincendo il prestigioso festival di Annecy. E indubbiamente Belleville è un film molto al di sopra della media dei film d'animazione dei nostri giorni. Chomet viene dai fumetti e lo testimonia la cura del disegno, che è strabiliante lungo tutto il film - e non a caso gli ci sono voluti cinque anni per realizzarlo. Il film è ricco di citazioni e di trovate geniali, di momenti spassosi e di personaggi memorabili: le tre megere che pescano rane con le bombe a mano, Madame Souza che cerca di rinverdire le sue origini portoghesi al pianoforte ma scopre di essere un talento naturale per la sperimentazione rumorista, e soprattutto Bruno. Paradossalmente è proprio questa specie di bracco dal ventre gonfio il personaggio meglio caratterizzato del film, soprattutto attraverso la messa in scena dei suoi sogni: incubi in bianco e nero a dir poco memorabili e che faranno certamente riflettere quanti hanno un amico a quattro zampe e si siano mai domandati cosa sognino i loro cani. Ma nella bella caratterizzazione di Bruno c'è anche tutto il limite di Appuntamento a Belleville: perché purtroppo gli altri personaggi risultano alla fine solo abbozzati, e le relazioni tra loro al limite dell'inesistente. Champion in particolare, dopo esserci stato introdotto quale protagonista, si perde nel nulla e diviene un'ombra indistinta. Così tutti gli altri, dai malavitosi alle Triplettes, sono personaggi che non lasciano il segno: certo originali, certo caricaturali e grotteschi, ma psicologicamente trasparenti. Il film è certamente meritevole di ogni lode, per la raffinatezza estetica e per la sua genuinità artistica, ma nell'inseguire citazioni e risvolti "nonsense" perde in ritmo e freschezza, e infatti per tutti gli 80 scarni minuti di Appuntamento a Belleville si ha la sensazione di assistere ad una gigantesca masturbazione intellettuale di un autore che non ha niente di preciso da argomentare. Dunque, le ipotesi sono tre: se il film è una prova di

stile, allora è semplicemente superbo; se il film è la storia del cane Bruno, allora è un film acuto ed esilarante, ma non si capisce perché mettere tanti comprimari; se invece il film è la storia di un ragazzo che voleva vincere il Tour de France e di sua nonna che lo allenava, allora deve essere finita la pellicola e Chomet ha potuto girare solo il primo tempo. In ogni caso speriamo che Appuntamento a Belleville rappresenti un momento di rinascita di certo cinema di animazione: che la smetta di confezionarsi da "cinema per bambini" quando per bambini non è e che abbia il coraggio di presentarsi come cinema adulto e per adulti, di cui Belleville è un bellissimo esempio.

Da "My Movies.it"

Arrietty

Regia di Hiromasa Yonebayashi. Un film con Mirai Shida, Ryûnosuke Kamiki, Shinobu Ohtake, Keiko Takeshita, Tatsuya Fujiwara. Titolo originale: Karigurashi no Arrietty. Durata 94 min. - Giappone, 2010

Sotto il pavimento di una grande casa nella campagna di Tokyo, vive la quattordicenne Arrietty con la madre e il padre. Sono una famiglia di "rubacchiotti", alti dieci centimetri, che prendono in prestito dagli umani tutto ciò che serve loro per sopravvivere ma in piccolissime quantità, in modo che nessuno se ne accorga e possa scoprire la loro esistenza. Arrietty, però, in una delle sue incursioni nel giardino della casa viene vista da Sho, un ragazzino umano di 12 anni che soggiorna lì, presso la zia, in attesa di una rischiosa operazione al cuore. Nonostante la cosa scateni il terrore nei genitori, che si preparano immediatamente a traslocare, Arrietty capisce di potersi fidare di Sho e tra i due nasce una breve ma importante amicizia.

Il primo adattamento di "The Borrowers", romanzo dell'inglese Mary Norton (la stessa che nel 1973 ha ispirato la Disney per la creazione del capolavoro "Pomi d'ottone e manici di scopa"), risale a quarant'anni fa, ad opera di Hayao Miyazaki e Isao Takahata, ma è rimasto in un cassetto e ha ceduto il passo, nel tempo, prima ad una serie tv e poi alla versione live action di Peter Hewitt con John Goodman. Ma fortuna ha voluto che, dopo il successo di Ponyo, lo Studio Ghibli riprendesse in mano quel progetto e ne traesse questo delizioso film d'animazione, sceneggiato dallo stesso Miyazaki con Keiko Niwa e affidato per la prima volta alla regia di Hiromasa Yonebayashi, principale animatore dei più noti lungometraggi del maestro. Il rispetto

dello stile dello Studio Ghibli è dunque assicurato, mentre è presto per poter riconoscere nel regista una personalità originale e autonoma, ma il film non manca davvero di nulla. La ricostruzione del piccolo mondo, in tutto simile al nostro, solo più umile, consapevole e fantasioso, per l'uso inventivo che fa degli oggetti degli uomini, è oggetto di meraviglia e di bellezza, mentre il sentimento nasce dalla creazione del rapporto tra Arrietty e Sho, che è assente nel romanzo e ricorda da vicino quello di Memole e Mariel, nell'anime tratto dal manga di Yasuhiro Nagura; l'umorismo, infine, nasce dal personaggio caricaturale della governante della casa, ossessionata dagli ometti quanto Gargamella dai puffi. Al tema già sovente esplorato della comunicazione tra esseri diversi e del valore della fiducia reciproca, trattato con straordinaria delicatezza e dignità, si aggiunge in questo film quello sociale di una modalità di vivere che "prende a prestito" ciò di cui necessita, relegando nell'inutilità il denaro e sintonizzandosi sull'odierno tempo di crisi, economica e immobiliare.

Da "My Movies.it"

Baby Boss

Regia di Tom McGrath. Un film con Alec Baldwin, Steve Buscemi, Lisa Kudrow, Jimmy Kimmel, ViviAnn Yee, Eric Bell Jr. Titolo originale: The Boss Baby. Durata. 97 min. – USA, 2017

Tim Templeton è un bambino felice: ha sette anni e mezzo, i genitori lo adorano, ed è dotato di una fervida immaginazione che gli permette di vivere ogni situazione come un'eccitante avventura. Almeno finché non arriva in casa il nuovo fratellino, che istantaneamente monopolizza le attenzioni e l'affetto dei genitori lasciando Tim da solo a domandarsi come sia potuto succedere che il neonato sia diventato il boss in casa sua. Nello sguardo di Tim, Baby Boss è infatti un piccolo dittatore, un adulto travestito da bebè con un'agenda nascosta della quale i loro genitori sono all'oscuro. Sarà lo stesso Baby Boss a rivelare i suoi piani a Tim perché, oltre ad andare in giro in giacca, cravatta e ventiquattrore come un dirigente aziendale, è un neonato parlante, la cui missione è contrapporsi al trend che sta rubando l'attenzione dei potenziali genitori per dirottarla verso altre creature irresistibili: i cuccioli di cane.

Da "My Movies.it"

Ballerina

Regia di Eric Summer, Éric Warin. Un film con Elle Fanning, Dane DeHaan, Carly Rae Jepsen, Shoshana Sperling, Maddie Ziegler, Emanuela Ionica, Alex Polidori, Eleonora Abbagnato. Titolo originale: *Ballerina*.

Durata 89 minuti - Francia, Canada, 2016

Félicie è una ragazzina di undici anni che sin da piccola ha sempre vissuto in un orfanotrofio della Bretagna con l'amico Victor. Un giorno, dopo l'ennesimo tentativo di scappare dall'orfanotrofio, viene beccata da Victor che le mostra la foto dell'Opéra, un maestoso teatro parigino che include lezioni di danza. Félicie decide immediatamente di volerlo frequentare, e quella stessa notte, con uno stratagemma e un rocambolesco inseguimento dal custode dell'orfanotrofio, lei e Victor riescono a giungere a Parigi. Victor, a causa di un incidente, cade su una barca e perde di vista Félicie, che si ritroverà a vagare da sola per le strade parigine. Félicie, mentre vagabonda per i quartieri, avvista l'Opera e si intrufola al suo interno dove assiste all'esibizione di Rosita Mauri, una famosissima e talentuosa ballerina. La bambina viene però scoperta dal custode del teatro che la caccia via in malo modo credendola una ladra, ma la ragazza viene difesa dalla donna delle pulizie Odette, che lavora anche come sguattera per l'ostile Régine Le Haut, una donna altezzosa che gestisce il miglior negozio di costolette della Francia; Régine obbliga sua figlia di undici anni, Camille, ad estenuanti allenamenti per farla diventare la migliore ballerina dell'Opera, in attesa della lettera d'ammissione. Félicie si ritrova a lavorare con Odette nel palazzo di Régine, dove si scontra con Camille che, senza pensarci due volte, la umilia e getta il suo carillon (unico ricordo dei suoi genitori) dalla finestra, distruggendolo. Fortunatamente Victor (che nel frattempo è entrato a lavorare nel laboratorio di Gustave Eiffel, inventore impegnato nella costruzione della Torre Eiffel e della Statua della Libertà, che sarà esportata negli Stati Uniti) ripara il carillon. Intanto, Félicie trova la lettera d'ammissione per l'Opera di Camille, e incantata dall'esibizione di Rosita, si finge Camille per frequentarne i corsi. All'inizio è molto imbranata, non sapendo cosa sia effettivamente la danza classica, ma grazie alle lezioni impartitele da Odette, comincia a migliorare e ad avere fiducia in sé stessa. Intanto Félicie conosce Rudolph, un ballerino russo del corso avanzato maschile che la farà innamorare ma che entrerà in rivalità con Victor, specialmente quando si ritroveranno tutti e tre sulla Torre Eiffel durante un appuntamento nel quale i due litigano pesantemente, e

di conseguenza Félicie lascia perdere entrambi. La situazione degenera quando Régine smaschera Félicie riuscendo a far inserire Camille nel corso di danza; tuttavia, il maestro decide di dare un'altra opportunità a Félicie, a patto che questa si impegni al massimo e che Régine non licenzi Odette. Frattanto Mérante comincia a selezionare le ragazzine da ammettere alla prima del balletto Lo Schiaccianoci, e alla fine in gara rimangono solo Félicie e Camille, che dovranno sottoporsi ad un provino per selezionare una sola delle due, che debutterà nel balletto nel ruolo principale, con Rosita Mauri. Félicie scopre inoltre che il maestro Louis è segretamente innamorato di Odette, ed è per quello che ha intercesso per lei presso Régine, pur avendo la domestica retto la bugia di Félicie. Purtroppo, al provino Félicie cade più volte e viene eliminata, dando così il ruolo a Camille. Ormai certa della vittoria, Régine caccia Félicie rimandandola all'orfanotrofio. Nonostante ciò, l'orfana continua a provare fino a quando il custode capisce la sua passione e la riporta all'Opera, dove scopre che Odette, un tempo prima ballerina dell'Opera, rimase zoppa a causa di un incendio sul palco. Félicie e Odette si incontrano, e Camille sfida Félicie ad un duello di danza dove la seconda vince, dimostrando a tutti che lei balla per passione; Camille si rende conto che Félicie si merita il ruolo da protagonista. Alla fine, Félicie si riappacifica con Victor e Rudolph, e quando lei sta per invitare Victor ad assistere allo spettacolo, sopraggiunge Régine che insegue Félicie per tutto il laboratorio fino alla Statua della Libertà, dove tenta di farla cadere; quando sembra che sia finita, Victor, grazie ad una sua invenzione, salva Félicie, mentre Régine rimane bloccata in mezzo alla Statua. Félicie arriva in tempo per lo spettacolo, iniziando a ballare magnificamente e realizzando così il suo sogno.

Da "Wikipedia"

Bee movie

Regia di Steve Hickner, Simon J. Smith. Un film con Jerry Seinfeld, Renée Zellweger, Matthew Broderick, Patrick Warburton, John Goodman. Durata 90 minuti – USA, 2007

Se pensavate di conoscere il mondo delle api, il film d'animazione della Dreamworks Bee Movie vi farà ricredere. Nella versione originale, il celebre comico Jerry Seinfeld, oltre ad aver co-sceneggiato e prodotto la pellicola, presta la voce all'ape che porta il nome di Barry Benson. Quest'ultimo è un giovane neo-laureato

che sogna di avventurarsi al di fuori dell'alveare per venire a contatto con il mondo degli umani. L'incontro con Vanessa, una fioriaia di Manhattan, gli farà infrangere una delle regole di base del mondo in giallo e nero: parlare con gli uomini.

La magia dell'animazione computerizzata permette allo spettatore di conoscere ed esplorare le vite nascoste di queste creature. Tutto quello che vediamo è in proporzione alle loro piccole dimensioni e ai loro frenetici movimenti.

Stilisticamente impeccabile, Bee movie ha il grande merito di aumentare la sensibilità di ciascuno di noi nei confronti delle tematiche ambientali. Tutte le persone che hanno lavorato alla produzione del film sono partite dalla viva volontà di "pensare come le api" connotando, in positivo, situazioni e luoghi comuni che le dipingono come fastidiose e aggressive. Nello stesso tempo, il marchio animato del film aiuta a rendere verosimili situazioni che nella vita reale sarebbero impossibili. Il fatto che l'ape Barry parli con l'umana Vanessa sembra tutto fuorché bizzarro. Non si mette neanche in dubbio lo scambio dialogico tra un insetto e un essere umano. La storia narrata avviene in due mondi: l'alveare, una vera e propria città fatta di case, macchine e fabbriche, e New York, dove gli "assi del polline" si recano per raccogliere il nettare e impollinare i fiori. Per ricreare questi due spazi è stato chiamato lo stesso scenografo di *Minority Report* e *La sposa cadavere* che, paradossalmente, ha utilizzato strumenti derivati dal mondo del cinema di non animazione.

Da "My Movies.it"

Biancaneve e i sette nani

Regia di Dave Hand, Perce Pearce, Bill Cottrell, Larry Morey, Wilfred Jackson, Ben Sharpsteen. Un film con Adriana Caselotti, Lucille La Verne, Harry Stockwell, Roy Atwell, Pinto Colvig, Billy Gilbert, Otis Harlan, Scotty Matraw, Eddie Collins, Moroni Olsen, Stuart Buchanan Titolo originale: *Snow White and the Seven Dwarfs*.

Durata 83 minuti – USA, 1937

Biancaneve è figlia di una nobile famiglia, ma quando lei è ancora infante la dolce madre muore e il padre si risposa con una donna di grande bellezza ma crudele chiamata Grimilde. Rimasta vedova, la donna diventa regina ed eredita il castello del defunto marito. Temendo che la bellezza della figliastra possa superare la sua,

la regina l'ha costretta a lavorare come sguattera e ogni giorno chiede al suo Specchio Magico "chi è la più bella del reame". Crescendo, la bambina diventa sempre più bella con un animo nobile e sogna che un giorno il principe dei suoi sogni la porti via per vivere per sempre felici.

Dopo che per anni le ha dato soddisfazione rispondendole sempre che è proprio lei la più bella, un giorno lo specchio informa la regina che è ormai Biancaneve la più bella del reame; questa ordina perciò ad un cacciatore di portare la figlia nel bosco e di ucciderla. Per accertarsi che abbia compiuto il suo dovere, inoltre, ordina che ritorni con il cuore della ragazza contenuto in un cofanetto. Il cacciatore porta Biancaneve nel bosco con il pretesto di una passeggiata e raccogliere fiori selvatici, ma quando è sul punto di ucciderla col suo pugnale, vedendola pura e innocente, non ha il coraggio di compiere il gesto. Egli le rivela che la regina la vuole morta e la spinge a fuggire nel bosco e a non tornare più. Per farle credere di aver ucciso la fanciulla, il cacciatore porta alla regina il cuore di un animale (maiale nell'originale, capretto nel primo doppiaggio e cinghiale nel secondo).

Persa e spaventata, la giovane principessa scappa nel bosco, che muta a causa della sua paura, creando diverse allucinazioni, come rami simili a mani artigliate che cercano di afferrarla, alberi con facce minacciose, tronchi di legno che diventano coccodrilli e decine di occhi che la fissano. Dopo essersi ripresa dalla paura, fa amicizia con le creature della foresta, che la portano a una casetta in mezzo al bosco. Trovando sette piccole sedie nella sala da pranzo della casa e un gran disordine, Biancaneve suppone che quella sia la casetta trasandata di sette bambini orfani: decide così di dare una ripulita al posto con l'aiuto degli animali sperando che i proprietari accettassero in cambio di ospitarla. Diventa ben presto evidente che essa appartiene invece ad un gruppo di nani, di cui sei adulti e uno più giovane — Dotto, Brontolo, Gongolo, Pisolo, Mammolo, Eolo e Cucciolo — che lavorano in una miniera nelle vicinanze. Tornando a casa, i nani si allarmano trovando l'abitazione pulita e pensano che vi si sia introdotto un intruso. Trovano poi Biancaneve al piano di sopra, mentre dorme su tre dei loro letti. La principessa si sveglia trovando i nani al suo capezzale e si presenta. Questi, dopo qualche dubbio iniziale, le danno il loro benvenuto nella casa, visto che lei ha assicurato di voler pulire e cucinare molto bene per loro. Biancaneve inizia una nuova vita facendo la cuoca, pulendo e badando

alla casa dei nani mentre loro lavorano nella miniera e la sera, quando tornano dal lavoro, cantano, suonano e ballano felici tutti insieme.

Un giorno, interrogando di nuovo lo specchio magico su chi sia la più bella del reame, la regina viene a sapere che Biancaneve è ancora viva e che il cuore che il cacciatore le aveva portato millantando fosse quello della ragazza appartiene in realtà a un cinghiale. Ripromettendosi di vendicarsi più tardi dell'uomo che l'ha tradita, la donna è decisa ad eliminare in prima persona la rivale: essendo esperta nelle arti magiche di stregoneria, prepara una pozione che la trasforma in un'orribile vecchia. Prende poi una mela e la avvelena in modo da far cadere Biancaneve nel "Sonno Mortale", una maledizione che causa uno stato di incoscienza simile alla morte a chiunque addenti la mela avvelenata. Il sortilegio, tuttavia, può essere annullato dalla potenza del "primo bacio d'amore", ma la regina è convinta che non vi sia alcun pericolo per i suoi piani: secondo lei, una volta addormentata, i nani crederanno che la ragazza sia morta per davvero e la seppelliranno.

Trasformata dunque in una vecchietta apparentemente innocua, la regina va alla casetta mentre i nani sono via e, facendo leva sul buon cuore di Biancaneve, la inganna spacciandosi per una povera mendicante che vende mele, offrendole quella avvelenata. Gli animali lì vicino percepiscono subito che c'è qualcosa di pericoloso nella vecchia e nella mela: tentano perciò di attaccare la regina, poi, non riuscendoci perché rimproverati da Biancaneve stessa che crede di difendere una povera vecchietta, corrono ad avvertire i nani, i quali inizialmente non comprendono il loro comportamento. Pisolino capisce per primo che la regina ha trovato Biancaneve; Brontolo, temendo per l'incolumità della principessa, si mette a capo dei compagni, incitandoli a tornare indietro per salvarla.

Montando al galoppo sul dorso di veloci cerbiatti, i nani si affrettano a raggiungere Biancaneve per soccorrerla. Quando arrivano però è troppo tardi: la ragazza si è lasciata convincere ad assaggiare la mela avvelenata ed è caduta nel Sonno Mortale. La regina fugge trionfante dalla casa dei nani per cercare di tornare al castello, ma loro la inseguono fino alla cima di un dirupo e la intrappolano, mentre ha inizio un temporale. La regina cerca di uccidere i nani facendogli rotolare un masso addosso, ma un fulmine colpisce lo spuntone di roccia sul quale ella si regge, facendola precipitare insieme al masso nel burrone sottostante:

la regina muore sfracellata in fondo al dirupo, per poi venire divorata da due avvoltoi che già l'avevano adocchiata mentre si dirigeva verso la casa dei nani.

I nani tornano alla loro casetta, trovando Biancaneve a terra, credendola morta e piangendo inconsolabilmente la perdita della loro amica assieme agli animali del bosco. Tuttavia, al contrario di come aveva previsto la regina, non sono disposti a seppellirla sottoterra per la sua incantevole bellezza, mettendola invece in una bara di cristallo e oro, al centro di una radura della foresta, continuando a vegliare su di lei con gli animali. Dopo diversi mesi, il principe, che aveva già incontrato Biancaneve e se ne era innamorato, viene a sapere del suo sonno eterno e va a visitare la sua bara. Rattristato dalla morte della bella fanciulla, la bacia teneramente per dirle addio, rompendo in questo modo l'incantesimo e risvegliandola. I nani e gli animali sono presi da un tripudio di gioia, mentre il principe fa salire Biancaneve sul suo cavallo bianco e si allontana con lei verso il castello per farne la sua sposa, non prima, però, che la ragazza abbia detto addio ai suoi piccoli amici.

Da "Wikipedia"

Braccio di Ferro incontra Simbad

Regia di Dave Fleischer Titolo originale Popeye the sailor man meets Sindbad the Sailor. Durata 16 minuti – USA, 1936.

Sindbad il marinaio ("interpretato" da Bluto) si considera il più grande marinaio, avventuriero e amante del mondo, nonché l'uomo più forte del globo. Vicino alla sua isola passa la barca di Braccio di Ferro, che sta facendo una gita con Olivia Oyl e Poldo Sbaffini. Disturbato dalla loro presenza, Sinbad ordina a Rokh, il suo enorme Roc, di rapire Olivia e affondare la barca, costringendo Braccio di Ferro e Poldo a nuotare fino a riva. Mentre Poldo insegue invano un'anatra per macellarla, Braccio di Ferro si reca a salvare Olivia, che Sinbad sta obbligando a ballare. Sinbad, quindi, ordina a Rokh di gettare il marinaio guercio nel vulcano dell'isola, ma Braccio di Ferro si libera dall'uccello e lo fa arrosto sul vulcano. Sinbad allora getta Braccio di Ferro tra le braccia di un gigante a due teste di nome Boola, che tuttavia il marinaio riesce a sconfiggere. I due marinai si scontrano quindi di persona, e Sindbad mette alle strette Braccio di Ferro finché quest'ultimo non mangia il

suo barattolo di spinaci, che gli dà la forza necessaria per battere l'avversario e diventare quindi il nuovo padrone dell'isola.

Da "Wikipedia"

Cars 3

Regia di Brian Fee. Un film con Owen Wilson, Jason Pace, Jose Premole, Armie Hammer, Nathan Fillion, Kerry Washington. Titolo originale: Cars 3. Durata 109 minuti – USA, 2017

Saetta Mc Queen ha un nuovo rivale: è Jackson Storm, un'auto da corsa di ultima generazione allenata su simulatori di gara avanzatissimi. Il consenso generale è che per Saetta sia arrivata l'ora di appendere i pneumatici al chiodo e ritirarsi in buon ordine, andando a raggiungere le vecchie glorie del passato. Mai come in questo momento ha bisogno dei consigli del suo mentore Doc Hudson e dell'amicizia di Cricchetto e Sally: ma se questi ultimi gli sono vicini, Doc è una presenza confinata nel cuore e nella memoria. Nuovi alleati però appariranno lungo la strada della rivincita, prima fra tutti Cruz Ramirez, una bravissima istruttrice che ha messo da parte il sogno di diventare pilota di gara perché tutti, a cominciare dal suo capo, l'hanno scoraggiata dal tentare.

Da "My Movies.it"

Cattivissimo me

Regia di Pierre Coffin, Chris Renaud, Sergio Pablos. Un film con Steve Carell, Jason Segel, Miranda Cosgrove, Dana Gaier, Elsie Fisher. Titolo originale: Despicable Me. Durata 95 minuti – USA, 2010

C'è qualcuno che ha rubato i più importanti monumenti del mondo sostituendoli con copie. In un tranquillo quartiere fatto di villette unifamiliari vive Gru, grosso e sgraziato ma con la fissazione di voler compiere il più grosso colpo possibile: rubare la Luna. A Gru non manca un armamentario supertecnologico per raggiungere il proprio scopo così come è dotato di un esercito di minuscoli esseri gialli bi o monoculari, i Minion (in inglese tirapiedi/adulatori) un po' fracassoni ma al suo servizio. Finché un giorno fa l'incontro che gli cambia la vita

con tre orfanelle (Margo, Edith e Agnes) che vuole sfruttare ai suoi fini e che invece vedono in lui un possibile papà.

Ad ogni film di animazione che compare sugli schermi gli esperti del settore traggono indicazioni sulla lotta in corso tra le major per conquistarsi quella fetta di pubblico che è sembrata essere per lungo tempo dominio quasi assoluto della Pixar. Il pubblico invece, nella sua stragrande maggioranza, si chiede se il film sia o meno pensato per un pubblico adulto che vuole trovare una miriade di ammiccamenti a cinema e televisione progressivi o, molto più semplicemente, si rivolga al più tradizionale target costituito dai bambini. Nel caso di *Cattivissimo* me il pubblico dei più piccoli può trovare occasione di divertimento (anche se qualche inevitabile citazione non manca). Perché senz'altro la sceneggiatura si rivela debitrice di 'classici' della letteratura tout court come "Racconto di Natale" di Dickens (se Scrooge significa spilorcio Gru sta come abbreviazione di gruesome= orrendo/macabro) e "Le streghe" di Roald Dahl (anche lì c'era un orfano e le streghe si camuffavano da persone qualunque come fa Gru). Le orfanelle poi hanno letteralmente invaso la letteratura dell'Ottocento così come sono state protagoniste della simpatica ma a tratti dark animazione tedesca di *Tiffany e i tre briganti*. Anche lì i cattivacci si scioglievano dinanzi al calore e alla vivacità della piccola protagonista.

Consapevole com'è della simpatia che sempre si portano dietro i bad guy (soprattutto se alla cattiveria uniscono un po' di goffaggine) la sceneggiatura punta tutta la prima parte sulla malvagità del protagonista dal naso adunco (ma osservate come quel naso diverrà utile nella narrazione di una fiaba) per poi trasformarlo in un cuore tenero. Se inizialmente abbondano le tecnologie alla 007 così come l'iperattività dei Minion (che sembrano parenti stretti degli Oompa Loompa di *Willywonkiana* memoria con la variante che qualche diversità tra loro ce l'hanno) la storia lascia progressivamente spazio alle dinamiche di relazione per giungere a una morale forse scontata ma poco praticata in una società globale che si basa sul pre-giudizio: mai dire mai.

Da "My Movies.it"

Cenerentola

Regia di Wilfred Jackson, Hamilton Luske, Clyde Geronimi. Un film con Ilene Woods, Eleanor Audley, Verna Felton, Lucille Bliss, Rhoda Williams, James MacDonald, Luis Van Rooten, Mike Douglas. Titolo originale: Cinderella. Durata 74 min. – USA, 1950

Cenerentola è l'unica figlia di un aristocratico, la cui moglie muore improvvisamente. Anni dopo, l'uomo decide di risposarsi con Lady Tremaine, una fiera e sicura donna vedova con due figlie avute da un precedente matrimonio: Genoveffa e Anastasia. Dopo la morte del suo nuovo marito, Lady Tremaine e le sue due figlie prendono in consegna la casa dell'uomo e cominciano ad abusare e maltrattare la bambina per gelosia, rendendola loro serva a tempo pieno e affibbiandole il nomignolo di "Cenerentola". Nonostante sia costretta in schiavitù nella sua stessa casa, la ragazza diventa una donna che fa amicizia con gli animali che vivono nella stalla e molti dei topi e uccelli che vivono dentro e intorno alla sua casa.

Al palazzo reale, intanto, il re è angosciato perché suo figlio non ha intenzione di sposarsi. Determinato ad avere dei nipotini prima di morire, organizza un ballo dedicato al principe con lo scopo di trovargli moglie, e ordina che ogni fanciulla in età da marito del regno vi partecipi. Quando l'invito al ballo arriva, Cenerentola manifesta fermamente l'intenzione di parteciparvi, dal momento che risponde ai requisiti. Lady Tremaine si dice d'accordo, con stupore delle figlie, a condizione che Cenerentola finisca le sue faccende e trovi qualcosa di adatto da indossare. Il piano della matrigna è di oberare di lavoro la ragazza, in modo che non abbia tempo di prepararsi un abito. Avvedutisi di questo i suoi amici animali sistemano un abito che apparteneva alla defunta madre di Cenerentola, impiegando anche parti di vestito gettate via da Genoveffa e Anastasia. Poco prima di partire, Lady Tremaine si complimenta con Cenerentola indicando velatamente le parti di vestito riutilizzate e, adirate per l'apparente furto degli oggetti scartati, le due sorellastre distruggono l'abito costringendo Cenerentola a rimanere a casa.

Mentre Cenerentola è sul punto di rinunciare alle sue speranze e ai suoi sogni, la sua fata madrina, la fata Smemorina, appare e dona alla fanciulla un bellissimo vestito con scarpette di cristallo, e trasforma una zucca e vari animali in una carrozza con i cavalli, un cocchiere e un valletto. Cenerentola parte per il ballo dopo che la madrina l'ha avvertita che l'incantesimo si romperà allo scoccare della mezzanotte. Al ballo, il principe

riceve annoiato ogni ragazza, finché non vede Cenerentola. I due si invaghiscono l'uno dell'altra e ballano da soli per tutto il parco del castello fino a quando l'orologio inizia a suonare la mezzanotte. Cenerentola, ignara che il ragazzo che l'ha conquistata è il principe in persona, fugge verso la sua carrozza e lontano dal castello, perdendo inavvertitamente una delle sue scarpette di cristallo.

Il mattino seguente il re, inizialmente felice per aver trovato una compagna al figlio, alla notizia della fuga della stessa ordina che il granduca Monocolao vada personalmente in ogni casa del regno per far provare a ogni fanciulla la scarpetta persa, in modo da individuare la ragazza misteriosa. Quando questa notizia raggiunge la casa di Cenerentola, la fanciulla capisce con sgomento che il giovane della sera prima era nient'altro che il principe, e inizia a canticchiare sognante la canzone del ballo al palazzo preparandosi per l'arrivo del granduca. Dopo aver intuito che Cenerentola è proprio la ragazza che ha ballato con il principe, Lady Tremaine la chiude a chiave nella sua camera da letto in modo da impedirle di provare la scarpetta.

Il granduca, una volta giunto, è in casa e fa provare senza successo la scarpina ad Anastasia e Genoveffa, mentre gli amici animali di Cenerentola recuperano la chiave della stanza dove è rinchiusa e la liberano. La ragazza sopraggiunge un attimo prima che Monocolao se ne vada, e chiede di provare la scarpetta, ma Lady Tremaine fa inciampare il valletto: la scarpina si frantuma ma Cenerentola, con grande orrore della matrigna e sollievo del granduca, mostra l'altra scarpetta identica alla prima. La scarpetta scivola perfettamente sul piede della ragazza, dimostrandone l'identità. Poco dopo, Cenerentola e il principe celebrano il loro matrimonio, circondati dai coriandoli gettati dal re, dal granduca e dai topi.

Da "Wikipedia"

Chi ha incastrato Roger Rabbit?

Un film di Robert Zemeckis. Con Christopher Lloyd, Joanna Cassidy, Bob Hoskins, Frank Sinatra, Stubby Kaye. Titolo originale Who Framed Roger Rabbit. Durata 103 min. – USA, 1988.

In uno studio cinematografico della Hollywood del 1947 due cartoon stanno recitando una scena molto movimentata: Baby Herman, un poppante tutto pepe e pieno di trovate geniali e pericolose, e il suo baby-sitter, il coniglio Roger, che per togliere il piccolo da situazioni rischiose si mette lui in grossi guai. Nonostante il suo impegno Roger non soddisfa il regista con la sua interpretazione: egli, infatti, è assillato da

preoccupazioni familiari, teme che la sua bellissima moglie Jessica, cantante di successo, lo tradisca col padrone di Cartoonia, Marvin Acme. Viene incaricato di trovare le prove del tradimento il detective privato Eddie Valiant, sempre senza soldi e mezzo alcolizzato da quando suo fratello Teddy fu ucciso cinque anni prima da un cartoon. Eddie riesce a trovare ciò che cercava e per Roger è la disperazione: questi lascia l'ufficio del produttore Mr. Maroon in preda ad una nera desolazione e nulla può fare per consolarlo Valiant che ne ha compassione. La polizia trova il cadavere di Acme e dà subito la colpa a Roger: si recano allora da Valiant sia Baby Herman sia la stessa Jessica per implorarlo di svolgere indagini per scagionare il coniglio che è innocente. Eddie allora inizia le sue ricerche e si fa aiutare da Dolores, una cameriera di un bar, che ama l'uomo da tempo ed è sempre disposta a dargli una mano. Il detective è convinto che sia stato Maroon a far uccidere Acme per impadronirsi di Cartoonia, essendo questi morto senza testamento. Ma quando anche Maroon viene ucciso, Eddie capisce che il colpevole è altrove. Forse è proprio il cinico giudice Doom, che ce l'ha a morte con Roger e con tutti i cartoni. Egli vorrebbe, con la sua mente distorta e malvagia, distruggere totalmente Cartoonia e i suoi abitanti per costruire una metropoli moderna, piena di palazzi enormi, superstrade, negozi immensi, fast food e pubblicità ovunque. Per raggiungere il suo perfido scopo non esita ad annientare i cartoni che gli capitano a tiro, tramite la terribile "salamoia" e vuole catturare Roger, che ha dalla sua il sostegno di Valiant e della stessa polizia. Mette sulle sue tracce un'orribile banda di faine-cartoon, che non esitano un istante a catturare Roger, sua moglie Jessica, che non l'ha mai tradito e tutti i loro amici. Valiant ormai è deciso a difendere Roger, si arma di tutto punto, ed è pronto ad affrontare Doom. Valiant riesce, con espedienti e trucchi di ogni genere, ad eliminare una dopo l'altra le odiose faine e alla fine ad uccidere lo stesso Doom, autore di tutti i delitti, che non era altro che un cartoon travestito e per di più anche assassino di Teddy, il fratello di Eddie. Alla fine si trova il testamento di Acme col quale si dice non solo che Cartoonia continuerà ad esistere ma che la sua proprietà spetta di diritto a tutti i suoi allegri e divertenti abitanti. Finalmente trionfa l'amore e la giustizia: Roger e Jessica sono più innamorati e uniti che mai e Valiant capisce veramente che Dolores lo ama sul serio con tutti i suoi pregi e difetti.

Da "Cinematografo.it"

Coco

Regia di Lee Unkrich, Adrian Molina. Un film con Anthony Gonzalez, Gael García Bernal, Benjamin Bratt, Alanna Ubach, Renee Victor. Titolo originale: Coco. Durata 109 minuti – USA, 2017

Miguel è un ragazzino con un grande sogno, quello di diventare un musicista. Peccato che nella sua famiglia la musica sia bandita da generazioni, da quando la trisavola Imelda fu abbandonata dal marito chitarrista e lasciata sola a crescere la piccola Coco, adesso anziana e inferma bisnonna di Miguel. Il giorno dei morti, però, stanco di sottostare a quel divieto, il dodicenne ruba una chitarra da una tomba e si ritrova a passare magicamente il ponte tra il mondo dei vivi e quello delle anime.

Da "My Movies.it"

Dilili a Parigi

Regia di Michel Ocelot. Un film con Prunelle Charles-Ambron, Enzo Ratsito. Titolo originale: Dilili à Paris. Durata 95 minuti - Francia, 2018

L'orfana Dilili è una bambina franco-canaca che lavora in un villaggio canaco ricostruito in un giardino pubblico parigino. Un giorno, il giovane corriere Orel la va a trovare e si fa raccontare la sua storia: Dilili, veniva discriminata nel suo villaggio d'origine perché ha la pelle chiara essendo di etnia mista, ed è stata educata alla lingua e alle buone maniere dall'istitutrice Louise Michel; a Parigi, invece, viene rimproverata perché ha la pelle più scura. Orel si offre di portarla in giro a bordo della sua tricicletta mentre effettua le consegne, entusiasmando la bambina, la quale d'ora in poi annota nel suo quaderno i nomi delle celebrità che incontra di volta in volta, e che le forniscono le idee per i lavori che le piacerebbe fare da grande. Durante il viaggio Dilili decide di indagare sulle recenti e numerose sparizioni di bambine causate dai Maschi Maestri, che "firmano" i loro crimini con un biglietto con su scritto «I Maschi Maestri raddrizzeranno Parigi!». La stessa Dilili per poco non subisce la stessa sorte, salvata in tempo da Orel.

L'indagine conduce i due al Mulino del Diavolo di Montparnasse: subito oltre il recinto, vengono attaccati da un mastino con la rabbia che morde Orel a una caviglia e rischia di contagiarlo. Dilili si mette alla guida della tricicletta fino all'Istituto Pasteur, dove Louis Pasteur cura Orel con successo e dà loro alcune indicazioni.

Incontrano la cantante lirica Emma Calvé, amica di Orel, che li conduce al Bateau-Lavoir, un edificio che ospita numerosi artisti e dove apprendono che i banditi presenziano regolarmente agli spettacoli del Moulin Rouge confondendosi tra gli spettatori; Dilili ne individua due e, sotto un tavolino, ascoltandoli parlare, viene a sapere che stanno progettando di rapinare una gioielleria con un armamentario che si trova alla "porta dell'inferno".

Il pittore Henri de Toulouse-Lautrec accompagna Dilili e Orel a un bar, dove il giovane nota la presenza dell'uomo che aveva cercato di rapire Dilili; quest'ultima spia la sua conversazione con un suo complice. La ragazzina e Orel scoprono che la "porta dell'inferno", è anche il nome di una scultura di Auguste Rodin. Dopo che Dilili rischia nuovamente di essere rapita, insieme a Orel riesce a far arrestare due Maschi Maestri che hanno appena rubato dei gioielli. Il principe del Galles ne rimane favorevolmente impressionato, e la notizia della cattura esce sui giornali rendendo Dilili persona nota. Improvvisamente, Lebeuf l'autista di Emma, avvicinato da un Maschio Maestro con la promessa di condizioni migliori, prende e rapisce Dilili. Quando Lebeuf giunge al cospetto del capo dei Maschi Maestri e gli chiede il perché dei rapimenti, il capo risponde che ciò viene fatto «per salvare il mondo», che «le leggi naturali di Parigi sono state vanificate dalle donne che hanno preso il potere», e che per interrompere questo «squallido abominio» è necessario appunto rapire le bambine; le donne adulte già rapite vengono da lui chiamate «quattro zampe», quindi si è passati alle bambine, poiché più docili e "addestrabili". Lebeuf, scandalizzato, capisce il suo errore, si pente e rivela tutto a Emma e Orel. Grazie a degli appunti di Dilili trovati in acqua, i tre entrano nelle fogne (utili ai Maschi Maestri per apparire e scomparire molto velocemente) sottostanti all'Opéra Garnier, e da un buco osservano le bambine rapite mentre vengono costrette a muoversi a quattro zampe e vestite completamente di nero: Dilili, però, si rifiuta di continuare e si tuffa in acqua, e una volta che viene ritrovata e portata a casa di Emma dai tre, racconta loro ciò che ha vissuto, e suggerisce di fare scappare le ragazzine attraverso una ciminiera. Orel propone di chiamare il pioniere dell'aviazione Alberto Santos-Dumont per usare un dirigibile, poi porta Lebeuf, Emma e Dilili a casa sua, dalla quale vedono la stanza del prefetto della polizia, che insieme ai suoi collaboratori appartiene alla setta dei Maschi Maestri. Il gruppo non può quindi contare sulle autorità, poiché in buona parte corrotte. Tornati all'Opéra Garnier, incontrano l'attrice Sarah Bernhardt, che li accoglie nella

sua lussuosa residenza. Viene quindi deciso che le bambine saranno liberate grazie a un dirigibile azionato da pedali ideato da Santos-Dumont e fabbricato dal barone Ferdinand von Zeppelin. Il piano funziona come previsto, e le ragazze salgono su per la ciminiera grazie a una scala di corde; il dirigibile vola verso la Torre Eiffel e il Campo di Marte, dove Emma canta una melodia in onore delle bambine, che ritrovano i loro genitori, e Dilili. Tutti i Maschi Maestri vengono arrestati, e Lebeuf si sposa con una donna che era stata loro prigioniera.

Da "Wikipedia"

Estremamente Pippo

Un film di Ian Harrowell. Con Bill Farmer, Jason Marsden, Jeff Bennett, Jim Cummings, Brad Garrett, Vicki Lewis, Bebe Neuwirth, Rob Paulsen, Pauly Shore. Durata 76 min. – USA, Australia, 2000

Pippo ha perso il lavoro e per trovarne un altro ha bisogno di un diploma. Per questo è costretto a raggiungere il figlio Max al campus, dove quest'ultimo era finalmente libero dalle stranezze del padre. Mentre studia Pippo conosce una bibliotecaria con la quale condividerà un amore per gli anni '70.

Da "My Movies.it"

Fantasia

Regia di James Algar, Samuel Armstrong, Ford Beebe, Norman Ferguson, Jim Handley, Wilfred Jackson, T. Hee, Hamilton Luske, Bill Roberts, Paul Satterfield (II), Ben Sharpsteen, Walt Disney. Durata 125 min. – USA, 1940

Un incontro tra due grandissimi artisti, Leopold Stokowsky e Walt Disney, dette vita a un film originale e innovativo, un musical davvero sui generis. Il protagonista avrebbe dovuto essere Topolino, la trama quella de L'Apprendista Stregone di Paul Dukas e la colonna sonora le splendide interpretazioni dell'orchestra sinfonica di Philadelphia diretta dal maestro Stokowsky. Inizialmente nato come short, il progetto si allargò fino a divenire un vero e proprio lungometraggio. Il 13 novembre 1940 Fantasia debuttò nelle sale, in verità solo in quelle poche che avevano installato un impianto stereofonico. Disney volle fermamente il film in stereofonia e lo Studio fece il miracolo: Fantasia è il primo film stereofonico della storia. Ma chi poteva godere

di tale meraviglia se nelle sale l'impianto era monofonico? La Disney stessa si occupò di attrezzare le sale di volta in volta seguendo la programmazione di Fantasia, facendo lievitare non di poco i costi finali. La gente andò a vedere il film, ma in proporzione alle cifre investite i guadagni furono esigui. Le critiche piovvero implacabili. Secondo molti, Walt aveva fatto il passo più lungo della gamba. Allora nessuno sapeva che il film sarebbe diventato uno dei suoi capolavori riconosciuti. Sono sette gli episodi del film. Otto i brani musicali (la chiusura del film unisce due opere). L'apertura spetta alla celeberrima Toccata e fuga in Re minore di Johann Sebastian Bach. Segue la suite dallo Schiaccianoci di Pëter Il'ic Cajkovskij. Arrivano quindi sei momenti diversi, in alcuni casi davvero sublimi. Il terzo momento è un simbolo dell'universo disneyano: L'Apprendista Stregone di Paul Dukas con Topolino alle prese con la magia. Il concerto prosegue con musiche di Igor Stravinskij da La Sagra della Primavera: la musica viene associata agli spazi dell'universo della notte dei tempi, prima che la Terra nascesse. Piano piano il pianeta prende forma, poi arriva la vita. La musica diventa imperiosa quando due dinosauri si affrontano. Grandiosa la sequenza del duello tra un Tirannosauro e uno Stegosauro (sono i primi dinosauri a colori della storia del cinema). Con la Sinfonia Pastorale di Ludwig Van Beethoven, siamo alle pendici del monte Olimpo, dove gli dei greci e le creature della mitologia vivono in tutta la loro poesia e il loro incanto. La Danza delle Ore di Amilcare Ponchielli offre l'occasione per dar vita a un esilarante balletto di ippopotami, coccodrilli, struzzi ed elefanti. Per chiudere il concerto, Disney volle riprendere uno dei suoi temi più classici: lo scontro tra il bene e il male. Lo celebrò nel contrasto tra notte e giorno, dove la notte è dominata da un gigantesco demone che si circonda di creature diaboliche e anime di defunti. La musica è Una Notte sul Monte Calvo di Modest Musorgskij. Il bene arriva all'alba, quando le campane costringono le creature a tornare nell'ombra e l'orchestra esegue l'Ave Maria di Franz Schubert. Sullo schermo un lunghissimo piano sequenza mostra in lontananza una processione di fedeli, poi ci porta nel bosco, dove gli altissimi alberi diventano spettacolari archi gotici. Capolavoro.

Da "My Movies.it"

Frankweenie

Regia di Tim Burton. Un film con Winona Ryder, Martin Landau, Martin Short, Catherine O'Hara, Atticus Shaffer. Titolo originale: Frankenweenie. Durata 87 min. – USA, 2012

Quando il suo adorato cagnolino Sparky viene investito da una macchina e muore, il giovane Victor decide di riportarlo in vita attraverso un complicato macchinario. Tuttavia, il "redivivo" Sparky attrae l'interesse dei compagni di scuola di Victor, determinati a vincere una gara di Scienze, oltre che a seminare il terrore tra i suoi vicini di casa. Victor cercherà però di convincere tutti che, nonostante il suo aspetto, Sparky è ancora il buon amico fedele che è sempre stato.

Da "Cinematografo.it"

Frozen – Il regno di ghiaccio

Regia di Chris Buck, Jennifer Lee. Un film Da vedere 2013 con Kristen Bell, Idina Menzel, Jonathan Groff. Titolo originale: Frozen. Durata 100 min. – USA, 2013

Nell'immaginario regno di Arendelle, situato su un fiordo, vivono due sorelle unite da un grande affetto. Un giorno, però, il magico potere di Elsa di comandare la neve e il ghiaccio per poco non uccide la più piccola Anna. Cresciuta nel dolore di quel ricordo, Elsa chiude le porte del palazzo e allontana da sé l'amata sorella per lunghi anni, fino al giorno della sua incoronazione a regina. Ma ancora una volta l'emozione prevale, scatena la magia e fa piombare il regno in un inverno senza fine. Sarà Anna, con l'aiuto del nuovo amico Kristoff e della sua renna Sven, a mettersi alla ricerca di Elsa, fuggita lontano da tutti, per chiederle di tornare e portare l'atteso disgelo.

Dell'ispirazione dichiarata, fornita da una delle fiabe più ermetiche e suggestive di Andersen, "La regina delle nevi", c'è ben poco, a parte la scheggia di ghiaccio nel cuore e il viaggio di una ragazzina per riportare a casa l'oggetto del suo amore. Ma questo racconto più tradizionale, sceneggiato da Jennifer Lee, ha un suo appeal, differente, nell'urgenza emotiva che porta in scena e nell'originalità dei personaggi principali, nessuno dei quali si svela del tutto al primo ingresso. Così come il dono di Elsa ha un risvolto maledetto, anche i sentimenti

di Anna acquistano infatti un'imprevista doppiezza, parallela a quella di Kristoff, per non parlare di quella molto meno ingenua che anima il principe Hans.

La natura di vera e propria operetta musicale di Frozen (una scelta arditissima, che rischia di non incontrare un consenso unanime) assegna ad ognuno il suo momento di gloria, approfittandone per innescare un'efficace sintesi narrativa in materia di presentazione del cast. Ecco allora che "Per la prima volta" ("For the first time in forever") racconta in poche strofe il disperato desiderio di vita e d'amore di Anna, mentre "All'alba sorgerò" ("Let it go") dà adito alla liberazione di Elsa dalle catene nelle quali si era costretta da sola e alla completa accettazione della sua natura portentosa. E, come in ogni musical che si rispetti, i costumi non sono accessori ma parte integrante dello spettacolo, che qui si arricchisce delle architetture nordiche, delle citazioni pittoriche e dello straordinario livello tecnico con cui il digitale dà forma, luce e sostanza al ghiaccio.

Gli adulti non potranno non pensare a Carrie o ai mutanti della saga degli X-Men, mentre i più piccoli non avranno occhi che per Olaf, il pupazzo di neve. Intanto la Disney conferma di aver intrapreso un cammino lento ma ben visibile verso un nuovo modello di principessa, che non ha più bisogno del bacio del principe per scoprirsi degna del proprio ruolo.

Da "My Movies.it"

Frozen II – Il segreto di Arendelle

Regia di Jennifer Lee, Chris Buck. Un film con Serena Autieri, Serena Rossi, Enrico Brignano, Paolo De Santis, Idina Menzel. Titolo originale: Frozen 2. Durata 103 min. – USA, 2019

Ora che Arendelle e la sua famiglia vivono in armonia, Elsa non vorrebbe per nessun motivo turbare la quiete di entrambe, ma sente una voce, che nessun altro ode, che le mostra frammenti del suo passato e le promette risposte riguardo alla sua identità. Per seguire questo richiamo e trovare una spiegazione ai suoi poteri, decide di viaggiare attraverso la foresta incantata di cui le parlava il padre, nonostante questo significhi dover dominare gli spiriti dell'Aria, dell'Acqua, del Fuoco e della Terra. Anna la segue, determinata a proteggere la sorella, e naturalmente Kristoff, Sven e Olaf si uniscono all'impresa.

Da "My Movies.it"

Galline in fuga

Un film di Peter Lord, Nick Park. Con Mel Gibson, Phil Daniels, Lynn Ferguson, Tony Haygarth, Miranda Richardson. Titolo originale Chicken Run. Durata 85 min. - Italia 2000.

Un consistente gruppo di galline vive all'interno di una fattoria, che è in realtà una vera e propria prigione. Dentro i confini recintati da filo spinato si stendono a fila le cassette delle pennute, unici luoghi dove è possibile trovare un po' di riposo. Per il resto infatti la proprietaria, la perfida signora Tweedy, ha organizzato l'allevamento come fosse un campo di lavoro: a orari comandati le galline si ritrovano sul grande piazzale, tutte identificate con un numero. Sul registro la signora controlla quante uova ha 'prodotto' ciascuna, e quelle sotto la media sono avviate in un ripostiglio per essere eliminate. Ma Gaia ed altre colleghe sono ben decise a svignarsela prima di andare incontro ad un tale crudele destino. Il tempo ormai stringe, perché la Tweedy ha pensato di cominciare la produzione di sformati di pollo, molto più redditizi delle uova. Gaia esorta le amiche ad unirsi per organizzare la fuga. Alcune esitano, ma quando al campo arriva per caso Rocky, un ruspante cavaliere solitario, i dubbi svaniscono. A poco a poco Rocky addestra le galline con duri esercizi di abilità e di destrezza. Il piano messo a punto è molto articolato e scatta quando la signora Tweedy è ormai pronta a dare il via alla macchina che produce gli sformati. Affidato al vecchio gallo Cedrone, memore dei gloriosi tempi in cui operava per la RAF, l'aereo preparato riesce a decollare, supera il recinto, e vola nello spazio. Intanto la macchina scoppia, inghiottendo la Tweedy. Le galline ora si muovono libere in un bel prato. Ma l'interrogativo rimane: è nato prima l'uovo o la gallina?

Da "Cinematografo.it"

Gertie Il dinosauro

Un film di Winsor McCay. Titolo originale Gertie the Dinosaur. Durata 12 min. – USA, 1914

Gertie the Dinosaur è un cortometraggio animato americano del 1914 di Winsor McCay. Sebbene non sia il primo film d'animazione, come a volte si pensa, è stato il primo cartone animato a presentare un personaggio dalla personalità accattivante. L'aspetto di un vero personaggio lo distingueva dai precedenti "film truccati" d'animazione, come quelli di Blackton e Cohl, e lo rende il predecessore dei successivi cartoni popolari come

quelli di Walt Disney. Il film è stato anche il primo ad essere creato utilizzando l'animazione con fotogrammi chiave.

Da "publicdomainreview.org"

Gli Aristogatti

Regia di Wolfgang Reitherman. Un film con Phil Harris, Eva Gabor, Sterling Holloway, Scatman Crothers, Gary Dubin, Dean Clark. Titolo originale: The Aristocats. Durata 100 min. – USA, 1970

Madame Adelaide, un'anziana, ricca ed eccentrica ex cantante lirica, nomina eredi del suo ingente patrimonio i suoi quattro Aristogatti: mamma Duchessa e i cuccioli Minou, Bizet e Matisse, i suoi affetti più grandi. In famiglia, oltre ai quattro gatti, c'è anche il maggiordomo Edgar, che erediterà alla morte degli Aristogatti. L'uomo, avido di impossessarsi delle ricchezze della signora, decide di sbarazzarsi dei concorrenti a quattro zampe. Una notte di temporale li rapisce, ma durante l'incontro poco piacevole con due cani randagi, li smarrisce. Gli Aristogatti si inoltrano sperduti per le insidiose vie di una città che non conoscono. La raffinata Duchessa e i suoi cuccioli provano a tornare a casa aiutati dall'aitante Romeo, un gatto vagabondo, gigione dal cuore d'oro, incontrato per caso, e da una band felina di musicisti jazz. Con cui vivranno una fantastica avventura, ricca di colpi di scena, divertimento e nuovi amici.

Da "Sorrisi e canzoni TV"

Gli Incredibili - Una "normale" famiglia di supereroi

Regia di Brad Bird. Un film con Craig T. Nelson, Holly Hunter, Sarah Vowell, Spencer Fox, Brad Bird, Jason Lee. Titolo originale: The Incredibles. Durata 115 min. – USA, 2004

Il cinema di animazione sta vivendo i suoi anni migliori: finalmente sdoganati (anche se c'è ancora molto da fare) i grandi maestri nipponici, tramontata la stella delle due dimensioni disneyane, sul campo di battaglia dei botteghini imperversa, furiosa, la lotta tra i colossi Pixar e Dreamworks per il predominio sul boxoffice. La contesa ha visto finora prevalere il colosso di Geffen e Spielberg, grazie alla mirabolante performance estiva di Shrek, che col secondo episodio, ha sfondato quota 430 milioni di dollari. Gli incredibili, pur graziato da un'ottima partenza (70 milioni, coi quali ha già quasi coperto i costi di produzione), non supererà la

seconda puntata delle avventure dell'orco più famoso al mondo, almeno quanto ad incassi, ma segna inequivocabilmente una tacca (anzi, più di una) a favore di Pixar, sotto tutti gli altri aspetti.

In due parole, passi l'ovvio gioco di parole, *Gli incredibili* è un film incredibile.

Incredibile è infatti la capacità di Pixar di riuscire a sfruttare i topos classici del film con supereroi e di stravolgerli, creando una materia nuova, nella quale aggiungere elementi atti a stupire e affascinare lo spettatore. A differenza di *Shrek 2*, ad esempio, dove la struttura di base viene mantenuta ed ampliata, con più gag, più slapstick, più strizzate d'occhio al pubblico e qualche concessione di troppo alla "battuta scatologica", *Gli incredibili* cerca di creare un proprio percorso, abbandonando le certezze tipiche della classica pellicola di animazione americana. Stavolta andiamo oltre le mere citazioni "cinefile", che peraltro abbondano, e non sono solo visuali ma graziano anche il comparto... uditivo, ma parliamo in senso compiuto di regia, movimenti di macchina, espressioni dei personaggi, scelte stilistiche inerenti i costumi, le scenografie, insomma tutto quello che caratterizza un film "con attori in carne ed ossa". Esemplare, in questo senso, la scena delle dimissioni di Bob Parr/Mr. Incredibile, dalla ditta di assicurazioni in cui lavora suo malgrado: il contrasto cromatico tra le grigie, fredde pareti, e lo sgargiante caleidoscopio di colori che si apre una volta che l'eroe ha smesso i panni del travet, i movimenti di macchina, che indugiano su dettagli di apparentemente scarsa importanza, ma di grande valenza simbolica, i tempi dell'azione e dei dialoghi, perfetti, mai troppo dilatati, né frettolosi: cinque minuti di assoluta perfezione contenutistico/formale, racchiusi in due ore di grande cinema (eh sì, stavolta i tempi si allungano ... ma scorrono che è un piacere).

Brad Bird, già autore del superbo *Il gigante di ferro*, e di alcune puntate della serie dei Simpson (e si vede... il gusto cinico di alcuni momenti del film, in particolare la "sagace" spiegazione sul perché i supereroi NON DEVONO mai indossare un mantello, ha un marchio di fabbrica inconfondibile), firma il suo capolavoro, riuscendo a dare uno spessore insolito a personaggi che, paradossalmente, sono molto convenzionali nel loro essere "altri" rispetto alla massa.

Nella prima parte del film, più lenta, si ride, certo, ma a volte si ride amaro, osservando la grigia vita del supereroe costretto alla pensione anticipata, ma ancora voglioso di aiutare il prossimo. Tutta l'azione, e che azione, è concentrata nelle fasi finali, in cui il montaggio, frenetico, la fa da padrone.

Strepitoso, stavolta bisogna ammetterlo, il doppiaggio italiano: spendiamo due parole in più per la geniale idea di affidare un personaggio minore (ma di fondamentale importanza nell'economia della storia, la stilista "di supertute" Edna) ad Amanda Lear che la "vive" in modo impeccabile: ogni minuto in cui l'attrice è in scena, è un minuto durante il quale *Gli incredibili* guadagna peso nella storia del cinema. Raramente si era visto un personaggio così ben caratterizzato ed efficace nel riprodurre i tic, le nevrosi, gli stati d'animo classici e persino la postura, del suo mondo di provenienza. Niente da dire (o meglio, ce ne sarebbe, ma oramai le lodi sono pleonastiche), sul commento musicale, un mix di jazz, swing e temi epici, che richiama i primi Bond, e tutto lo scibile dei film di spionaggio ed avventura anni '50.

Acutissima analisi dello stereotipo "supereroe con super problemi", dotato di una storia semplice ma al tempo stesso appassionante e ricchissima di colpi di scena e capovolgimenti di fronte, *Gli incredibili* rappresenta il vertice della produzione Pixar, ed in assoluto, uno dei migliori film di animazione di tutti i tempi. Noi lo premiamo ora, Natale ed il pubblico faranno il resto...

Da "My Movies.it"

Gli incredibili 2

Regia di Brad Bird. Un film con Amanda Lear, Ambra Angiolini, Bebe Vio, Isabella Rossellini, Orso Maria Guerrini. Titolo originale: *The Incredibles 2*. Durata 118 minuti – USA, 2018

Mr Incredibile, Elastigirl e Siberius ci hanno provato a farsi riamare dalla gente, a dimostrare la propria utilità alle istituzioni, ma non c'è stato niente da fare: fuorilegge erano e fuorilegge rimangono. Non la pensa così, però, il magnate Winston Deavor, da sempre grandissimo fan dei Super, che intende perorare la loro causa e ha scelto Elastigirl come frontwoman per l'impresa. Convinto che il problema sia di percezione, grazie alle invenzioni della sorella Evelyn vuole dotare Helen di una telecamera per mostrare alla gente il suo punto di vista.

Da "My Movies.it"

Hercules

Regia di John Musker, Ron Clements. Un film con Josh Keaton, Tate Donovan, Danny DeVito, James Woods, Susan Egan, Rip Torn. Durata 95 min. – USA, 1997

Figlio di Zeus-Giove e di Era-Giunone, Hercules neonato è rapito da Pena e Panico, buffi accoliti di Ade-Plutone, dio dell'oltretomba che vuole spodestare il fratello Zeus. Abbandonato come Edipo, è allevato come un mortale da una coppia di coniugi e, non riuscendo a controllare la propria forza, combina molti disastri, finché, cresciuto, dimostra di aver diritto a rientrare nell'Olimpo compiendo imprese eroiche e salvando i divini genitori dall'attacco dei Titani, anch'essi strumenti del malvagio Ade.

Da “My Movies.it”

I Fratelli Dinamite

Un film di Nino Pagot, Toni Pagot, Durata 94 min. – Italia, 1949

Il film presenta una struttura ad episodi: l'infanzia dei tre fratellini, su un'isola selvaggia, in mezzo alla natura incontaminata, fino al loro ritrovamento da parte di alcuni esploratori e il ritorno (più o meno forzato) alla civiltà; la scuola; la lotta contro il diavolo; il concerto; il Carnevale di Venezia.

Da “Wikipedia”

I Simpson - S1 E2” Bart il genio”

Una serie ideata da Matt Groening – Titolo originale The Simpsons. USA

A scuola, dopo che Martin Prince completa il suo test sul quoziente intellettivo, Bart scambia i test e si prende i meriti del suo compagno, tanto che il direttore Skinner lo manda ad una scuola per bambini dotati. Fuori dal suo ambiente, Bart diventa ben presto lo zimbello di tutti e finisce per confessare la verità, rendendo Homer furioso.

I Simpson (The Simpsons) è una sitcom animata statunitense, creata dal fumettista Matt Groening nel 1987 per la Fox Broadcasting Company. La serie è una parodia satirica della società e dello stile di vita statunitense,

impersonati dalla famiglia Simpson, protagonista dell'opera, composta da Homer e Marge e dai loro tre figli Bart, Lisa e Maggie. Ambientato in una cittadina statunitense chiamata Springfield, il cartone tratta in chiave umoristica molti aspetti della condizione umana, tra cui la cultura statunitense, la società, la famiglia e la stessa televisione.

Da "Wikipedia"

Il castello errante di Howl

Un film di Hayao Miyazaki. Con Takuya Kimura, Chieko Baisho, Akihiro Miwa, Tatsuya Gashuin, Ryûnosuke Kamiki. Titolo originale Hauru no ugoku shiro. Durata 119 min. – Giappone, 2004.

La giovane Sophie, 18 anni, lavora senza posa nella boutique di cappelli che, prima di morire, apparteneva a suo padre. Durante una delle sue rare uscite in città, conosce Howl il Mago. Howl è molto affascinante, ma non ha molto carattere... Fraintendendo la loro relazione, una strega lancia un maleficio terribile su Sophie e la trasforma in una vecchia di 90 anni. Prostrata, Sophie fugge e vaga nelle terre desolate.

Per puro caso, entra nel Castello Errante di Howl e, nascondendo la sua vera identità, si fa assumere come donna delle pulizie. Questa "vecchia signora", tanto misteriosa quanto dinamica, riuscirà in breve tempo a dare nuova vita alla vecchia dimora abitata solo da un giovane apprendista, Markl, e da colui che manda avanti il Castello, Calcifer, il demone del fuoco. Più energica che mai, Sophie compie dei miracoli. Quale favoloso destino la attende? Cosa succederà tra lei e Howl?

Da "studioghibli.it"

Il concerto bandistico (Fanfara)

Un film di Wilfred Jackson. Titolo originale The Band Concert. Durata 9 min. – USA, 1935.

Topolino dirige una banda che suona all'aperto, composta da Pippo al clarinetto, Gideon Goat al trombone, Clarabella al flauto, Orazio alle percussioni, Meo Porcello alla tromba e Paddy Pig alla tuba. La banda inizia a suonare l'ouverture del Guglielmo Tell di Gioachino Rossini, ma Paperino disturba lo spettacolo cercando di vendere il gelato. Poi sale sul palco, tira fuori un flauto e si mette a suonare Turkey in the Straw, distraendo

i musicisti che iniziano a suonarla a loro volta. Topolino allora gli rompe il flauto, ma Paperino ne ha molti altri e così la scena si ripete finché il papero non viene scaraventato sopra il suo carrello, distruggendolo. Lo spettacolo continua nonostante alcune difficoltà causate da un'ape, ma quando la banda arriva al segmento Tempesta, un vero e proprio tornado arriva e risucchia il palco. I musicisti sono però ormai abituati alle distrazioni, così continuano a suonare all'interno del tornado. Quando il tornado se ne va, la banda ricade a terra e termina la propria esecuzione, ma ormai l'unico pubblico rimanente è Paperino che applaude con entusiasmo. Quindi tira fuori un ultimo flauto e suona nuovamente Turkey in the Straw, venendo bersagliato dagli strumenti dei musicisti.

Fanfara (The Band Concert) è un film del 1935 diretto da Wilfred Jackson. È il primo cortometraggio d'animazione della serie Mickey Mouse prodotto a colori e rappresenta la prima apparizione a colori di Pippo e Orazio Cavezza, mentre Topolino e Clarabella erano già apparsi in tale forma in Parata dei nominati agli Oscar. Fu in ogni caso la prima volta che il grande pubblico vide a colori i suddetti personaggi. Fu distribuito negli Stati Uniti dalla United Artists il 23 febbraio 1935. A partire dagli anni Novanta il corto viene distribuito in Italia col titolo Il concerto bandistico.

Pur non ricevendo alcuna nomination agli Oscar, Fanfara divenne comunque particolarmente celebre. Alla 3ª Mostra internazionale d'arte cinematografica di Venezia vinse la medaglia per il miglior disegno animato, e il direttore d'orchestra Arturo Toscanini ne era un fan tanto accanito che andò a vederlo sei volte al cinema e in seguito invitò Walt Disney a casa sua in Italia. Nel 1994 Fanfara si classificò al terzo posto nel libro The 50 Greatest Cartoons, mentre nell'aprile del 1997 fu inserito nel film di montaggio direct-to-video I capolavori di Topolino.

Da “Wikipedia”

Il mio vicino Totoro

Regia di Hayao Miyazaki. Un film con Chika Sakamoto, Hitoshi Takagi, Noriko Hidaka, Shigesato Itoi, Tanie Kitabayashi. Titolo originale: Tonari no Totoro. Durata 86 min. - Giappone, 1988

A volte per vivere un'emozione bisogna aspettare più di vent'anni. Tanti ne sono passati infatti da quando apparve nei cinema giapponesi Il mio vicino Totoro, diretto da Hayao Miyazaki, già regista di culto in patria grazie ai successi di Nausicaa e Laputa. Con Totoro il regista raccontava per la prima volta il mondo a lui più caro, quello dei bambini, in cui il dettaglio più insignificante rappresenta una grande scoperta e un sentiero poco battuto è l'inizio di una grande avventura.

La storia, ambientata negli anni '50, racconta l'indimenticabile estate vissuta dalle sorelle Satsuki e Mei (la prima di 11 anni e la seconda di 4), trasferitesi assieme al padre a Matsu no Gô, un piccolo villaggio di campagna circondato da foreste, campi coltivati, fiumi e molte risaie, lontanissimo dagli stereotipi del Giappone supertecnologico, per stare più vicine alla madre, ricoverata in ospedale per una malattia.

La piccola Mei, dopo aver esplorato la casa e i dintorni, s'imbatte in un piccolo e curioso animaletto bianco con due buffe orecchie: seguendo le sue tracce, giunge ad un altissimo albero di canfora al cui interno vive Totoro, lo spirito dei boschi, una enorme creatura pelosa e morbida. Totoro si dimostrerà gentile con le due bambine e permetterà loro di ritrovarsi quando Mei, allontanatasi per portare un regalo alla madre, si perderà nel dedalo di stradine in mezzo al verde. In Totoro l'inventiva e la creatività di Miyazaki sono ai massimi livelli: la "famiglia" di Totoro, le piccole entità fatte di fuliggine, il soffice e sornione Gatto-Bus (che i bambini possono conoscere "dal vivo" al Museo Ghibli in Giappone), l'incredibile intelligenza e poesia di alcune sequenze (l'attesa dell'autobus sotto la pioggia, forse la più emozionante nella sua garbata semplicità) dimostrano il valore assoluto della pellicola. Una fiaba moderna, un film dichiaratamente per bambini ma dal quale, come in tutte le pellicole di Miyazaki del resto, anche gli adulti possono e dovrebbero trarre insegnamento. Qui è racchiusa l'intera poetica miyazakiana: c'è l'amore per l'ambiente, per i bambini, il rimpianto per un passato in cui la società era più garbata e gentile verso il prossimo.

Ciò che stupisce, ma non troppo, del film, è la sua innata freschezza a vent'anni di distanza dal suo esordio nei cinema nipponici. Un'opera indispensabile, graziata, per una volta, da un adattamento italiano encomiabile.

Da "My Movies.it"

Il mistero di Sleepy Hollow

Regia di Tim Burton. Un film con Christopher Walken, Christina Ricci, Johnny Depp, Miranda Richardson, Marc Pickering. Titolo originale: Sleepy Hollow. Durata 102 min. – USA, 1999

1799. Ichabod Crane, poliziotto di idee progressiste e di metodi razionalisti, è inviato da New York in un paesino nella valle dello Hudson per indagare su una serie di omicidi le cui vittime vengono decapitate. La voce popolare li attribuisce a un fantomatico cavaliere decollato. Giunto sul posto, mentre gli omicidi continuano, Ichabod è costretto a fare i conti con l'amore e il soprannaturale, ridimensionando il suo credo illuminista. Liberamente ispirato al racconto La leggenda di Sleepy Hollow (in Il libro degli schizzi 1819-20) di Washington Irving, sceneggiato da A.K. Walker (Seven), l'8° film di Burton è una storia di fantasmi fondata su "l'esitazione tra vero e falso, tra ciò che si offre alla vista e la sua interpretazione percettiva" (A. Di Luzio), sovraccarica di citazioni (i film Hammer, La maschera del demonio di M. Bava, Coppola, Kubrick nei 3 incubi a flashback), autoconsapevole, ma non autocompiaciuto. Ben strutturato nel far coincidere lo sguardo dello spettatore con quello del protagonista e nel suo romantico recupero del fiabesco ottocentesco, ha punti deboli nel sub-plot sentimentale e nell'enfatica colonna musicale di Danny Elfman. Uno dei suoi 3 produttori è la Zoetrope di Coppola.

Da "Il Morandini"

Il Piccolo Tifone

Regia di Riley Thomson Titolo originale The Little Whirlwind. Durata 8 min. – USA, 1941

In una mite giornata d'autunno, Topolino va a casa di Minni, lungo la strada, Topolino viene attratto dal profumo di una torta che Minni sta cucinando. Arrivato a destinazione, Topolino si fa promettere da Minni una fetta della torta se pulisce il giardino, così si mette subito a rastrellare le foglie cadute. Mentre Topolino lavora nel cortile, un piccolo tornado arriva e gli complica il lavoro rubandogli il cappello, gettandogli le foglie addosso e distruggendogli il cesto in cui Topolino sta raccogliendo le foglie. Dopo essersi tolto le foglie di dosso, Topolino intrappola in un sacco il baby-tornado, che però lo usa come arma contro di lui e riesce a liberarsi. Arrabbiato, Topolino insegue con un rastrello il piccolo tornado, che terrorizzato chiama aiuto. Il

tornado padre, furibondo con Topolino, lo insegue rabbiosamente con uno sguardo di accanimento, provocando caos e distruzione nelle campagne circostanti. Poi il tornado risucchia Topolino e lo lancia nella fontana di Minni. Lei, ignara dell'accaduto, trova il suo giardino in un disastro completo e, arrabbiata, lancia la torta in faccia a Topolino, che inizia a mangiarla.

Da "Wikipedia"

Il re leone.

Regia di Roger Allers, Rob Minkoff. Un film con Jonathan Taylor Thomas, Matthew Broderick, Michele Kalamera, Moira Kelly, James Earl Jones. Titolo originale: The Lion King. Durata 90 min.- USA, 1994

Simba è un cucciolo di leone, figlio di re Mufasa e principe ereditario della Savana. Curioso e avido di vita, contravviene agli ammonimenti del padre e si lascia convincere dall'infido zio Scar a visitare il misterioso 'cimitero degli elefanti', dove viene aggredito da tre iene ebeti e fameliche. Soccorso dal padre, Simba promette di non disobbedire più e di seguire disciplinato le orme del genitore. Ma Scar è in agguato. Ostinato a usurpare il trono del fratello, di cui invidia la forza e la saggezza, orchestra un nuovo piano per liberarsi definitivamente di re e principe. Appoggiato dalle iene, a cui ha promesso cibo a volontà, Scar riesce nella tragica impresa, uccide il fratello e si proclama tiranno di un regno oscuro. Simba, sopravvissuto ed esiliato dallo zio e dal senso di colpa, inventa altrove una vita 'senza pensieri'. Diversi anni dopo ritroverà il suo passato nello sguardo di chi lo ha amato e deciderà di riprendersi il regno e l'orgoglio perduti.

Diciassette anni fa in America e nel mondo usciva Il Re Leone, culmine del Rinascimento dell'animazione avviato con La Sirenetta. Era il 1994, l'anno che cambiò l'Italia con un voto e il mondo Disney con un ruggito. Pescando disinvoltato dal Kimba di Osamu Tezuka e rimasticando a piacimento la storia del suo leone bianco orfano di un padre ucciso da cacciatori senza scrupoli, Il Re Leone rimpiazzò la presenza umana, che nei film precedenti si era fatta dominante e invasiva, ribadendo la propria vocazione all'antropomorfismo. Rimossi i soggetti antropocentrici, desunti quasi sempre dalle favole o dal mito, la Disney creò in quell'occasione un universo selvaggio e libero dominato dagli animali: creature animate e ordinate secondo una precisa

gerarchia mutuata dagli uomini. Al centro di quel regno 'incedeva' un cucciolo di leone alla scoperta della vita e delle responsabilità da assumersi per diventare adulto e sovrano, ripristinando nella Savana l'etica del potere. Replicando il format 'musical animato' de La Sirenetta, Il Re Leone commentava l'ars animandi con le canzoni messianiche-ambientaliste di Elton John, interpretate in Italia da Ivana Spagna, e le melodie enfatiche di Hans Zimmer, confluite successivamente nel musical omonimo in due atti.

Dopo Bambi un nuovo cartoon osava trasgredire l'ortodossia disneyana mettendo in scena il trapasso di un genitore e di un 'buono'. Ma se la madre del cerbiatto moriva nel fuori campo, il padre di Simba patisce la morte dentro una gola ripida. Abbattuto dal fratello, prossimo allo zio di Amleto e a un golpista con velleità hitleriane, Mufasa fu doppiato in Italia da Vittorio Gassman, che scelse per il suo re una voce colma di accenti shakespeariani. Una voce imperiosa e insinuante che rammentava al suo orfano chi fosse e che cosa era chiamato ad assolvere dentro una giungla già raccontata in un libro. Bidimensionale e 'ricalcato' da immagini dal vero, Il Re Leone di Roger Allers e Rob Minkoff è stato restaurato, rimasterizzato e convertito in 3D per aumentare la profondità di campo e le entrate dell'industria animata Disney, che dalle origini ha sempre ambito alla tridimensionalità e allo sfondamento del piatto foglio di carta. D'altra parte, l'animazione è la forma cinematografica più sensibile all'affrancamento dei paletti tecnici e quella più predisposta alla reinvenzione continua del medium. Campione di incassi negli States, la nuova versione del film debutta in Europa e riapre il cerchio della vita, generando un cucciolo digitale, un corpo 'reale' che solo 'ricordando' e 'comprendendo' il passato (grafite, materiali plasmati, pixel) può realizzarsi e imparare a ruggire. Di nuovo. E più forte.

Da "My Movies.it"

Insideout

Regia di Pete Docter. Un film con Amy Poehler, Phyllis Smith, Mindy Kaling, Lewis Black, Bill Hader, Richard Kind. Titolo originale: Inside Out. Durata 94 min. – USA, 2015

Riley ha undici anni e una vita felice. Divisa tra l'amica del cuore e due genitori adorabili cresce insieme alle sue emozioni che, accomodate in un attrezzatissimo quartier generale, la consigliano, la incoraggiano, la

contengono, la spazientiscono, la intristiscono, la infastidiscono. Dentro la sua testa e dietro ai pulsanti della console emozionale governa Joy, sempre positiva e intraprendente, si spazientisce Anger, sempre pronto alla rissa, si turba Fear, sempre impaurito e impedito, si immalinconisce Sadness, sempre triste e sfiduciata, arriccia il naso Disgust, sempre disgustata e svogliata. Trasferiti dal Minnesota a San Francisco, Riley e genitori provano ad adattarsi alla nuova vita. Il debutto a scuola e il camion del trasloco perduto nel Texas, mettono però a dura prova le loro emozioni. A peggiorare le cose ci pensano Sadness e Joy, la prima ostinata a partecipare ai cambiamenti emotivi di Riley, la seconda risoluta a garantire alla bambina un'imperturbabile felicità. Ma la vita non è mai così semplice.

Il segreto della Pixar non risiede nell'abilità tecnica, sempre raggiungibile o perfezionabile, ma nella forza drammatica delle loro storie. Storie che non abdicano mai l'originalità narrativa. Prima un bel soggetto, a seguire la scelta grafica, sempre coerente con quella narrativa che tende a semplificare la superficie e mai la sostanza.

La bellezza delle loro sceneggiature è costituita poi dai risvolti teorici, che dopo aver esplorato il mondo oggettuale e indagato i sogni delle cose, reificano le emozioni umane, in altre parole prendono per concreto l'astratto. Inside Out visualizza ed elegge a protagonisti della vicenda la gioia, la tristezza, la rabbia, la paura e il disgusto, emozioni che guidano le decisioni e sono alla base dell'interazione sociale di Riley, che a undici anni deve affrontare sfide e cambiamenti. Se Up svolgeva l'avventura di fuori, Inside Out la sviluppa di dentro, attraversando in compagnia di Joy e Sadness la memoria, il subconscio, il pensiero astratto e la produzione onirica di una bambina che sta imparando a compensare la propria emotività e ad assestarsi in una città altrà. Diretto da Pete Docter, Inside Out impersona le voci di dentro con un radicalismo che impressiona e commuove. Con Inside Out Docter installa di nuovo l'immaginario al comando e ingaggia cinque creature brillanti per animare un racconto di formazione che mette in relazione emozioni e coscienza. Perché senza il sentimento di un'emozione non c'è apprendimento. Dopo la senilità e l'intenso riassunto con cui apre Up, che ha la grazia e la crudeltà della vita, Docter lavora di rovescio sulla fanciullezza, tuffandosi nella testa di una bambina, organizzando la sua esperienza infantile intorno a centri di interesse (la famiglia, l'amicizia, l'hockey, etc) e accendendola con flussi di pensieri sferici che hanno tutti i colori delle emozioni. E a introdurre

Riley sono proprio le sue emozioni che agitandosi tra conscio e inconscio sviluppano le sue competenze e la equipaggiano per condurla a uno stadio successivo dell'esistenza. Nel cammino alcuni ricordi resistono irriducibili, altri svaniscono risucchiati da un'aspirapolvere solerte nel fare il cambio delle stagioni della vita e spazio al nuovo. A un passo dalla pubertà e resistente dentro un'infanzia gioiosa, che Joy custodisce risolutamente e Sadness assedia timidamente, Riley passa dal semplice al complesso, dal noto all'ignoto. Nel processo 'incontra' e congeda Bing Bong, amico immaginario che piange caramelle e sogna di condurla sulla Luna.

Creatura fantastica generata dalla fantasia di una bambina, Bing Bong, gatto, elefante e delfino insieme, è destinato a diventare uno dei personaggi leggendari della Pixar Animation, rivelando un'anima segreta, la traccia di un sentimento e l'irripetibilità del suo essere minacciato dalla scoperta di una data di scadenza. Rosa e soffice come zucchero filato, guiderà Joy e Sadness dentro i sogni e gli incubi di Riley, scivolando nell'oblio per 'fare grande' la sua compagna di giochi.

I personaggi, realizzati con tratti essenziali che permettono di coglierne la natura profonda (rotonda, esile, spigolosa), emergono l'aspetto intangibile del processo conoscitivo dentro un film perfettamente riuscito, che ricrea la complessità e la varietà dell'animazione senza infilare scorciatoie tecniche o narrative. Dentro e fuori Riley partecipiamo alle vocalizzazioni affettive indotte da Joy e Sadness che, finalmente congiunte, la invitano a comunicare la tristezza. Perché la tristezza, quando è blu e piena come Sadness, è necessaria al superamento dell'ostacolo e alla costruzione di sé. Impossibile resistere all'espressività emozionale delle emozioni primarie di Docter che privilegia anziani e bambini, gli unici a possedere una via di fuga verso il fantastico. Gli unici a volare via coi palloncini e ad avere nella testa una macchina dei sogni.

Da "My Movies.it"

Kater

Regia di Tine Kluth, Durata 14 min. - Germania, 2005

I gatti hanno sette vite. Che è una fortuna per il gatto depresso che s'innamora dopo aver perso la sua prima vita e poi decide di aggrapparsi alla vita dopotutto...

Kiki consegna a domicilio

Regia di Hayao Miyazaki. Un film con Minami Takayama, Kappei Yamaguchi, Rei Sakuma, Akio Ôtsuka, Chika Sakamoto. Titolo originale: Majo no Takkyuubin Durata 102 min. - Giappone, 1989

Pur non nascondendo mai la sua natura di opera minore nell'ambito del corpus miyazakiano, *Kiki - Consegne a domicilio* è quantomai indicativo per comprendere le tematiche fondanti della poetica dell'autore nipponico. È spesso dalle opere minori, inclini alle semplificazioni e talvolta allo stereotipo, che si coglie con maggiore esattezza l'essenza di un grande artista e dei suoi topoi: *Kiki* non fa eccezione in questo senso. Nella parabola della streghetta dagli umili abiti rivive il consueto viaggio iniziatico di Miyazaki, spesso condotto tra i cieli (in precedenza ne *Il castello nel cielo*, mentre *Porco rosso* innalzerà ai massimi livelli il feeling eroico con l'aria) e spesso con una ragazzina come protagonista. *Kiki* raggiunge la fatidica età di passaggio, quella dei quattordici anni, per abbandonare la dimora natia e scoprire la vecchia Europa, ancora una volta coacervo ideale di stilemi miyazakiani. Modellata su Stoccolma e Lisbona, la città in cui *Kiki* approda a cavallo della sua scopa volante è il luogo dello smarrimento e dell'emancipazione, in cui l'eroina è da un lato costretta ben presto a una necessaria e dura introspezione, ma può anche sentirsi accettata nonostante la sua diversità; il luogo in cui, attraverso il duro lavoro, conquistare la propria matura autonomia. Terzo film dello Studio Ghibli e primo successo commerciale - sarà ugualmente il primo ad essere doppiato e distribuito dalla Disney - diretto da Hayao Miyazaki, *Kiki* mostra il lato più verista del Miyazaki-pensiero, limitando la sfera del magico a un ruolo di contrappunto nel percorso di crescita, totalmente umano, della protagonista. La perdita dei poteri magici, che comporta passaggi anche narrativamente traumatici - *Jiji*, gatto nero parlante e inseparabile compagno di *Kiki*, ritorna a essere un gatto qualsiasi, privando il film di un elemento caratterizzante - è del tutto assimilabile, in tutt'altra epoca e contesto, a quella che colpisce in *Spider-man 2* il supereroe della Marvel. Pubertà come chiusura di una breve epoca felice di magia e ingresso nel mondo, meno accattivante ma capace di gratificare concretamente, delle responsabilità e dell'autonomia. Forse è proprio l'eccesso di chiarezza nei segni disseminati da Miyazaki il principale *punctum dolens* di *Kiki - Consegne*

a domicilio, quello sfiorare l'apologo che ha reso il film un prodotto più esportabile di altre opere del sensei, ma lontano dai vertici - non a caso oscuri ed ermetici, quasi esoterici, nelle loro allegorie - de Il castello errante di Howl o La città incantata.

Da "My Movies.it"

Klaus – I segreti del Natale

Regia di Sergio Pablos. Un film con Marco Mengoni, Francesco Pannofino, Ambra Angiolini, Carla Signoris, Neri Marcorè. Durata 97 min. - Spagna, 2019

Jesper Johansson è il rampollo viziato del direttore della Regia Accademia Postale. Rivelatosi svogliato e incapace in qualsiasi mansione dell'istituzione, viene mandato dal padre, per punizione, a fare il postino nella remotissima e gelata isola di Smmerensburg: solo se riuscirà a smistare seimila lettere entro la fine dell'anno, potrà ottenere un trasferimento. L'impresa appare subito disperata: gli abitanti di Smmerensburg, infatti, appartengono a due clan rivali, che pensano soltanto a litigare e di certo non lo fanno via lettera, ma a colpi di ascia e fucile. Un giorno, però, quando sta ormai per gettare la spugna, Jesper incontra un vecchio eremita, di nome Klaus, che fabbrica meravigliosi giocattoli di legno e che, con il suo aiuto, potrebbe riscrivere completamente le abitudini e i connotati di quel luogo. E non soltanto di quello.

Da "My Movies.it"

Knick-Knack

Regia di John Lasseter. Durata 4 minuti. – USA, 1989

Un pupazzo di neve di nome Nick, intrappolato in un globo di neve posto su una libreria, tenta di raggiungere una statua femminile posata su un sasso, con la scritta Sunny Miami. Dopo innumerevoli tentativi, si fa cadere dalla libreria, con lo scopo di uscire dal globo. Riesce ad uscire, ma atterra in un acquario, nel quale è presente una statua a forma di sirena, questa con la scritta Sunny Atlantis. Nick cerca di raggiungerla, ma il globo gli piomba addosso intrappolandolo nuovamente, a pochi passi dalla meta.

Da "Wikipedia"

L'era glaciale

Regia di Chris Wedge, Carlos Saldanha. Un film con John Leguizamo, Ray Romano, Denis Leary, Goran Visnjic, Jack Black, Diedrich Bader Titolo originale: Ice Age. Durata 85 min. – USA, 2002

Durante l'ultima glaciazione, ventimila anni fa, mentre tutti gli animali cominciano a migrare verso luoghi caldi, Manfred, un burbero mammut, decide di viaggiare controcorrente. Gli va dietro Sid, un simpatico bradipo ciarliero, che ha raccolto un cucciolo d'uomo sfuggito all'aggressione di un branco di tigri, e che impone al suo grande compagno di aiutarlo a riportare il bimbo al padre prima di intraprendere la migrazione. Al buffo duetto si unisce Diego, una tigre che finge di aiutarli ma che invece è inviata dal suo capo per rapire il piccolo. Esordio al lungometraggio di C. Wedge - fondatore a New York del Blue Sky Studios e vincitore nel '99 di un Oscar per il corto Bunny - che con i soldi (pochi) della Fox ha lavorato 3 anni con 170 collaboratori per fare il suo film di animazione digitale che ha inaspettatamente incassato oltre 150 milioni di dollari in USA. Se paragonato tecnicamente a *Monsters & Co.* è un film povero (basti pensare alla meraviglia del pelo di Sulley e di Manfred), ma è un road movie di animazione delizioso, divertente, con alcune invenzioni suggestive e avvincenti (come la scivolata nel tunnel di ghiaccio), la cui carta vincente sono i personaggi (doppiati benissimo: Leo Gullotta - Manfred, Pino Insegno - Diego, menzione speciale a Claudio Bisio che dà la voce all'irresistibile Sid). Memorabile il tormentone dello scoiattolo che per tutto il film lotta vanamente per mettere al sicuro la sua ghianda.

Da "Il Morandini"

L'illusionista

Regia di Sylvain Chomet. Un film con Jean-Claude Donda, Edith Rankin, Jil Aigrot, Didier Gustin, Frédéric Lebon. Titolo originale: The Illusionist. Durata 80 min.- Gran Bretagna, Francia, 2010

La storia, che inizia nella Francia del 1959, illustra la dura carriera artistica di un anziano illusionista francese che non riesce mai a raggiungere il successo. I suoi spettacoli non sono in grado di meravigliare il pubblico sempre più esigente delle grandi metropoli. L'unico vero riconoscimento gli viene dato dagli spettatori di un

pub in un piccolo villaggio delle Highlands scozzesi. Qui i numeri di magia catturano l'animo di una giovanissima ragazza che viveva e lavorava nel pub, la quale, credendolo un vero mago, decide di seguirlo fino a Edimburgo. Trasferitisi nella metropoli l'uomo cercherà in tutti i modi di continuare a farle credere nella sua magia, trovandosi però a fare grossi sacrifici e davanti a situazioni imbarazzanti. Intanto la ragazza cresce e il mondo intorno a loro inesorabilmente cambia.

Da "Wikipedia"

L'isola dei cani.

Regia di Wes Anderson. Un film con Bryan Cranston, Scarlett Johansson, Tilda Swinton, Greta Gerwig, Bill Murray. Titolo originale: Isle of Dogs. Durata 101 min.- USA, 2018

Giappone, 2037. Il dodicenne Atari Kobayashi va alla ricerca del suo amato cane dopo che, per un decreto esecutivo a causa di un'influenza canina, tutti i cani di Megasaki City vengono mandati in esilio in una vasta discarica chiamata Trash Island. Atari parte da solo nel suo Junior-Turbo Prop e vola attraverso il fiume alla ricerca del suo cane da guardia, Spots. Lì, con l'aiuto di un branco di nuovi amici a quattro zampe, inizia un percorso finalizzato alla loro liberazione.

Da "My Movies.it"

La bella e la bestia

Regia di Bill Condon. Un film con Emma Watson, Dan Stevens, Luke Evans, Kevin Kline, Josh Gad, Ewan McGregor. Titolo originale: Beauty and the Beast. Durata 123 min.- USA, 2017

Tanto tempo fa, in un paese lontano della Francia, viveva in un maestoso castello un giovane principe di bell'aspetto ma dal carattere viziato, egoista e crudele. Una notte d'inverno, un'anziana mendicante bussò alla sua porta e gli chiese ospitalità, offrendogli in cambio una rosa, ma il principe, disgustato dal suo aspetto ripugnante, la cacciò via senza pietà. A quel punto la mendicante si trasformò in una fata che aveva voluto mettere alla prova la bontà del principe. Ma avendo visto la cattiveria del giovane, la fata per punirlo lo trasformò in una Bestia orribile, i suoi servitori in oggetti animati e il castello in un luogo tetto e lugubre.

Nonostante ciò la fata gli concesse una possibilità di redenzione: la rosa che gli aveva donato era infatti una rosa incantata e sarebbe rimasta fiorita fino al suo ventunesimo compleanno. Se il principe avesse imparato ad amare e fosse riuscito a farsi amare a sua volta prima che fosse caduto l'ultimo petalo, l'incantesimo si sarebbe spezzato, in caso contrario sarebbe rimasto una Bestia per sempre. Il principe, sicuro che nessuno avrebbe mai potuto amare un essere tanto mostruoso perse ben presto tutte le speranze e si nascose nel castello, con uno specchio magico datogli dalla fata come unica finestra sul mondo esterno.

Anni dopo, in un paesino di quello stesso regno vive Belle, una ragazza che ama leggere e sogna una vita di avventure, ed è per questo considerata eccentrica dai cittadini, ma ciò non le risparmia le sgradite avances di Gaston, un giovane cacciatore affascinante, presuntuoso e arrogante, deciso a sposarla perché la vede come la ragazza più bella del villaggio. Un giorno, il padre di Belle, l'inventore Maurice, parte per una fiera, ma durante il viaggio si perde nella foresta e viene assalito dai lupi. Maurice riesce a scappare dalle grinfie dei lupi e arriva ad un castello, che sfortunatamente è proprio la dimora della Bestia. La servitù accoglie con molta cortesia Maurice, ma la Bestia imprigiona l'uomo nelle prigioni del castello vedendolo come un ospite sgradito. Belle, scoperta la scomparsa del padre, lascia la collina che domina la città e parte alla sua ricerca, giungendo al castello. Sorpresa dalla Bestia, Belle si offre di prendere il posto di suo padre; la Bestia, intravedendo una possibilità di spezzare l'incantesimo, acconsente e rimanda Maurice in città. L'anziano uomo racconta l'accaduto e chiede aiuto ai compaesani per salvare Belle, ma non viene creduto e viene cacciato in malo modo; Gaston, da parte sua, pur essendo scettico al pari dei concittadini, ne approfitta per architettare un piano per costringere Belle a sposarlo. Al castello, Belle viene trattata con molta durezza dalla Bestia e rifiuta ogni contatto sebbene la servitù cominci in tutti i modi a favorire un avvicinamento tra i due. Inoltre, nell'esplorare il castello, Belle finisce nell'ala ovest, luogo che la Bestia le aveva espressamente vietato di visitare: qui trova la rosa incantata, ma viene sorpresa dalla Bestia, che va su tutte le furie e gridando in tono perentorio le dice di andare via, e la ragazza, spaventata, scappa dal castello. Nella fuga, Belle viene assalita da un branco di lupi, ma viene salvata appena in tempo dalla Bestia, che riesce a mettere in fuga i lupi, però rimanendo ferita dai loro denti e dai loro artigli. Belle, toccata dal gesto coraggioso, rinuncia a fuggire e riporta al castello la Bestia ferita, prendendosene cura. In seguito a questo episodio, tra

Belle e la Bestia si instaura un'amicizia, che si rafforza sempre di più. Dopo una romantica serata passata a danzare assieme, Belle ammette di essere felice al castello, ma non nasconde di sentire la mancanza del padre. La Bestia, allora, le permette di usare lo specchio magico e Belle vede Maurice stremato dal freddo intento a cercarla nella foresta. La Bestia, per amore della ragazza, decide di lasciarla libera, anche se ciò significa rinunciare a spezzare l'incantesimo. Belle lascia dunque il castello e la Bestia le dona lo specchio magico come ricordo del tempo trascorso assieme. Belle riesce a trovare suo padre e a riportarlo a casa, ma ha una brutta sorpresa: Maurice infatti, si è definitivamente compromesso agli occhi dei cittadini parlando della Bestia e Gaston minaccia di farlo rinchiudere in manicomio se Belle non acconsentirà a sposarlo. Per salvare il padre, Belle è costretta a usare lo specchio per rivelare a tutti l'esistenza della Bestia, ma assicura anche che si tratta di una creatura buona, di gran lunga migliore di Gaston, additato come un mostro dalla giovane. Preso dalla gelosia, Gaston aizza i cittadini contro la Bestia e organizza una spedizione per attaccare il castello. I cittadini prendono d'assalto il castello, ma vengono sconfitti ed umiliati dalla servitù che riesce a farli tornare al villaggio. Gaston riesce comunque a introdursi nel maniero e a trovare la Bestia. In un combattimento sui tetti del castello, avviene un feroce scontro tra i due: Gaston viene sopraffatto ma la Bestia decide comunque di risparmiargli la vita e gli ordina di andarsene, voltandogli le spalle per andare da Belle, che era riuscita a raggiungere il castello. Gaston, vigliaccamente, ne approfitta per pugnalare la Bestia al fianco, ma subito dopo perde l'equilibrio e muore precipitando nel burrone sottostante (in un frame si possono notare due Jolly Roger nei suoi occhi). La Bestia, ormai morente, dichiara a Belle il proprio amore e la ragazza rivela di amarlo a sua volta pochi secondi prima che la rosa magica perda l'ultimo petalo. L'incantesimo, così, è infranto: la Bestia torna in vita e si ritrasforma nel principe che era, il castello ritorna a essere il luogo incantevole di un tempo e tutti i servitori riprendono forma umana. Belle e il principe possono così sposarsi e coronare il loro sogno d'amore.

Da "Wikipedia"

La canzone del mare

Regia di Tomm Moore. Un film con David Rawle, Brendan Gleeson, Fionnula Flanagan, Lisa Hannigan, Lucy O'Connell. Titolo originale: Song of the Sea. Durata 93 min.- Irlanda, Danimarca, Belgio, Lussemburgo, Francia, 2014

Su un'isola-faro vivono il ragazzo Ben, la sorellina Saoirse e Conor, il loro papà guardiano del faro, afflitto dalla perdita della moglie, scomparsa la notte della nascita di Saoirse. La bimba a 6 anni non sa ancora parlare ma una notte indossa un mantello della mamma, si tuffa in mare e si trasforma in una foca bianca. Costretti ad andare ad abitare con la nonna sulla terraferma, il giorno di Halloween Ben e Saoirse scappano e iniziano un viaggio avventuroso e magico per tornare sulla loro isola. 2° film d'animazione, dopo *The Secret of Kells* (2009), del nordirlandese Moore, che l'ha anche sceneggiato con William Collins, amalgamando una storia familiare odierna con la mitologia celtico-irlandese. È un'opera d'arte totale che incanta a livello narrativo, inebria sul piano figurativo e strega con la sua musica esoterica, ma che al tempo stesso ha un profondo sottotesto psicanalitico. Il disegno, un tripudio degli occhi di suggestiva originalità e di mirabile varietà, si ispira al paesaggista irlandese Paul Henry (1877-1958), a Klee, Kandinskij e Basquiat. La colonna musicale è opera di Bruno Coulais e della band folk irlandese Kíla. Moore è il Miyazaki europeo, l'alternativa artigianale e poetica ai cartoons ipertecnologici in stile USA. Nominato all'Oscar 2015 come migliore film d'animazione, è stato sconfitto da *Big Hero 6* della Disney. Meritava la vittoria.

Da "Il Morandini"

La carica dei 101

Regia di Wolfgang Reitherman, Hamilton Luske, Clyde Geronimi. Un film con Rod Taylor, J. Pat O'Malley, Betty Lou Gerson, Martha Wentworth, Ben Wright (II). Titolo originale: One Hundred and One Dalmatians. Durata 79 min. – USA, 1961

Londra. Rudy, un giovane compositore piuttosto distratto ha un cane di nome Pongo che vorrebbe trovargli una compagna non disdegnandone una anche per sé. L'operazione gli riesce al parco e di lì a poco gli umani (lei si chiama Anita) si sposano e Pongo può vivere felice con Peggy, una femmina dalmata come lui. Di lì a non molto nasceranno 15 cuccioli che attireranno la non benevola attenzione di Crudelia De Mon, una donna

ricca e priva di scrupoli che vuole farsi una pelliccia con le loro pelli. I cuccioli verranno rapiti da due malviventi pasticcioni ingaggiati da Crudelia e si troveranno imprigionati insieme a numerosi altri loro simili. Verrà allora messa in piedi da Pongo e Peggy una spedizione per liberarli che vedrà impegnati anche un gatto e un cavallo. Walt Disney dopo *La bella addormentata nel bosco* affronta una 'fiaba' moderna affidando il ruolo di narratore a un cane. Perché è Pongo a introdurci alla storia spiazzandoci (parla di 'fido compagno' riferendosi a Rudy) e ad analizzare inizialmente con acume la somiglianza che spesso intercorre tra i cani e i loro proprietari. La stessa grafica che accompagna i titoli di testa è in linea con i tempi, utilizzando come motivo le macchie del pelo dei dalmati che verranno poi 'spruzzate' sul viso di Rudy dalla stilografica di Crudelia e che i cuccioli cercheranno di nascondere rotolandosi nella cenere per sfuggire ai rapitori. Ci sono addirittura numerosi mobili che sono soltanto schizzati senza assumere una dimensione realistica.

È in questo mondo in cui sono gli animali a tirare le fila delle vicende (come già sperimentato in modo anche meno rispettoso delle regole in *Lilli e il Vagabondo*) che si fa spazio una delle 'cattive' per antonomasia del cinema disneyano. Crudelia De Mon, spesso preceduta da un fumo giallastro che proviene dalle sigarette fumate con il bocchino, diviene al contempo simbolo ante litteram di due sensibilità che la società americana farà proprie solo in seguito: il fumo come pericolo e l'animalismo antipelliccia.

Disney si prende però anche la libertà di fare ironia sulla televisione da un lato illustrandoci il punto di vista canino nei confronti di un telefilm 'alla Rin Tin Tin' (con tanto di cucciolo già teledipendente) e dall'altro mostrandoci un antesignano dei reality dei nostri giorni denominato "Qual è il mio reato?" in cui si deve individuare il crimine per il quale il protagonista è stato condannato. Non manca poi di aprire uno spiraglio di dolorosa riflessione dinanzi a uno dei cuccioli che sembra essere nato morto per poi però risolvere positivamente la scena. I due furfanti maldestri hanno ispirato innumerevoli tentativi di imitazione il più riuscito ed esplicito dei quali è rintracciabile in *Mamma ho perso l'aereo*. Il film visto oggi non risente del trascorrere dei decenni. Tranne in un particolare: sarà bene che gli adulti spieghino ai più giovani che cosa sia l'alfabeto Morse perché possano godere appieno la scena in cui i cani si trasmettono i messaggi abbaiano.

Da "My Movies.it"

La città incantata

Regia di Hayao Miyazaki. Un film con Rumi Hiiragi, Mari Natsuki, Miyu Irino, Bunta Sugawara, Koba Hayashi.

Titolo originale: Sen to Chihiro no Kamikakushi. Durata 125 min. - Giappone, 2001

La piccola Chihiro non sopporta l'idea di traslocare e di perdere i propri amici, ma non può far niente per impedirlo. Proprio quando la famiglia è in viaggio verso la nuova casa, il padre imbocca una strada sterrata che termina davanti a un tunnel misterioso. I genitori sceglieranno di attraversarlo nonostante le rimostranze di Chihiro, per giungere a un parco dei divertimenti abbandonato, almeno apparentemente.

Il titolo più celebrato - un Orso d'Oro e un Oscar - e forse amato del corpus miyazakiano, quello destinato a mettere d'accordo tutti, dai fan agli amanti occasionali del lavoro del regista giapponese. Giunto dopo le fatiche de La principessa Mononoke e dopo uno dei molti annunci di ritiro infine non concretizzatisi, La città incantata sintetizza con un linguaggio sempre più ricco i temi cari sin dagli inizi di carriera al regista, calandoli in un contesto totalmente fiabesco e allegorico. Il lato visionario si scatena grazie alla molteplicità di forme assunte dai diversi spiriti che abitano le terme di Yu-baba, le musiche di Hisaishi Joe sono tra le più struggenti mai ascoltate e la narrazione coniuga in maniera esemplare le esigenze di entertainment - travolgente il dinamismo delle sequenze di azione, come quella di Haku inseguito dagli omini di carta animati - e i momenti più intimisti, in cui Chihiro trova il tempo di riflettere sulla sua condizione e di comunicare empaticamente con il pubblico, aiutandolo a comprendere l'universalità del messaggio del film. Ogni dettaglio dello sfondo o personaggio apparentemente minore assume vita e senso propri, nel *décadrage* meticoloso di uno scenario corale che si ramifica per poi ricongiungersi, ritrovando il filo proprio quando sembrava prevalere un nuovo spunto.

Miyazaki rilegge Lewis Carroll, ha detto qualcuno, ma di fronte a un nuovo classico ha poco senso enumerare gli antecedenti: la forza de La città incantata è infatti tale da porlo come esempio a pieno titolo di racconto pedagogico contemporaneo, allegoria della crescita e della perdita (così inizia la storia, con un biglietto di addio) sotto forma di fiaba, in cui il piano superficiale di lettura non deve compromettere in alcun modo la godibilità della sua fruizione per poter veicolare i propri simbolismi. In un periodo di tempo, indeterminato

come le regole del mondo degli spiriti, Chihiro vive un viaggio interiore ed esteriore che è quasi un trailer, una versione condensata, della vita destinata ad attenderla.

Irta di difficoltà e di dispiaceri (la perdita di persone care), di ipocrisia e grettezza (le rane al servizio di Yubaba), di trasformazioni e maturazioni (il Senza-volto): amore, lavoro e senso di responsabilità si succedono sotto forma di prove, a cui Chihiro viene più o meno consapevolmente sottoposta prima di acquisire una nuova saggezza. Come la Dorothy che torna da Oz, così Chihiro non dimenticherà mai il suo viaggio incantato né la lezione ad esso sottesa, facendone tesoro per affrontarne uno ancor più incerto e pieno di incognite. E salire così su un treno dalle tappe meravigliose che procede, inesorabilmente, in una sola direzione.

Da "My Movies.it"

La danza degli scheletri

Un film di Walt Disney. Titolo originale The Skeleton Dance. Durata 6 min. – USA, 1929.

È una notte tempestosa. Nel cimitero di un piccolo villaggio, un gufo bubula spaventato rimanendo appollaiato sul ramo dell'albero, un lupo ulula alla luna e due gatti neri stanno litigando per ragioni ignote quando la loro disputa viene interrotta da alcuni scheletri che escono dalle tombe e iniziano a danzare e suonare, usando se stessi come xilofoni. Allo scoccare delle cinque del mattino, gli scheletri smettono di ballare e rientrano nelle rispettive tombe.

Da "Wikipedia"

La famiglia Willoughby

Regia di Kris Pearn, Cory Evans. Un film con Terry Crews, Maya Rudolph, Jane Krakowski, Ricky Gervais, Martin Short, Shannon Chan-Kent. Titolo originale: The Willoughby. Durata 92 min.- Canada, 2020.

La Famiglia Willoughby è una famiglia fuori dal comune. Mamma e papà sono così innamorati l'uno dell'altra da non avere tempo e spazio per i figli. Figli che sono cresciuti da soli, quasi dimenticati dai quei genitori anaffettivi tanto diversi dai loro antenati e dalle loro gloriose gesta. Antenati che, invece, affascinano e

tengono uniti i piccoli di casa: il razionale Tim, la sognatrice Jane e i geniali – e un po' inquietanti – gemelli Barnaby A e Barnaby B. Il giorno in cui i quattro fratelli trovano sull'uscio un'orfanello, le cose cambieranno per sempre.

Da "My Movies.it"

La famosa invasione degli orsi in Sicilia

Regia di Lorenzo Mattotti. Un film con Toni Servillo, Antonio Albanese, Linda Caridi, Maurizio Lombardi, Corrado Invernizzi. Titolo originale: La fameuse invasion des ours en Sicile. Durata 82 min. - Francia, Italia, 2019

Tonio, figlio del re degli orsi, viene rapito dai cacciatori nelle montagne della Sicilia. In seguito a un rigoroso inverno che minaccia una grande carestia, il re decide di invadere la piana dove vivono gli uomini. Con l'aiuto del suo esercito e di un mago, riesce a vincere e a ritrovare Tonio. Ben presto, però, si renderà conto che gli orsi non sono fatti per vivere nella terra degli uomini. Dino Buzzati, uno dei più importanti autori della letteratura italiana del Novecento, scrisse e disegnò «La famosa invasione degli orsi in Sicilia» in qualità di zio per intrattenere le nipoti pubblicandola tra il gennaio e l'aprile 1945 sul Corriere della Sera fino a quando il quotidiano dovette sospendere le pubblicazioni in seguito alla Liberazione e la storia rimase incompleta. L'autore la rivide, la completò e la pubblicò nello stesso anno.

Da "My Movies.it"

La gang del bosco

Regia di Tim Johnson, Karey Kirkpatrick. Un film con Bruce Willis, Steve Carell, Wanda Sykes, William Shatner, Nick Nolte, Thomas Haden Church. Titolo originale: Over the Hedge. Durata 85 min. – USA, 2006

Ispirato ai fumetti di Michael Fry e T. Lewis, questo cartone ecologista della Dreamwork è una satira sulla società consumistica degli "umani", vista dal punto di vista di un buffo gruppetto di animali del bosco (un procione, una puzzola, una famiglia di porcospini, due opossum, uno scoiattolo e una tartaruga...) che, risvegliati dal letargo, vanno in cerca di cibo nelle dispense e nei frigoriferi delle case degli umani che vivono

"al di là della siepe". Divertente e rassicurante, simpatico e spesso intelligente, popolato di personaggi graziosi (il meglio è lo scoiattolo ghiotto, con la voce italiana di Pupo), accattivante quanto basta a renderlo adatto ai bambini di tutte le età.

Da "Il Morandini"

La goccia di notte

Regia di Jack Hannah Titolo originale Drip Dippy Donald. Durata 7 min. – USA, 1949

Un assonnatissimo Paperino sta tornando a casa in autobus. Appena arrivato si mette a letto, ma il suo sonno è interrotto dalla luce proveniente da un'insegna all'esterno. Dopo aver tentato più volte invano di chiudere la tenda, Paperino la inchioda alla parete, riuscendo finalmente a oscurare la stanza. In seguito, Paperino viene risvegliato dal lavandino della cucina, che inizia a gocciolare provocando un fastidioso rumore. Il gocciolio non si ferma neanche stringendo il rubinetto, anzi il suo suono e il suo ritmo sembrano cambiare per indispettare Paperino. Ormai esausto per la privazione del sonno, nella sua mente allucinata il rumore delle gocce sui piatti sporchi del lavello viene amplificato fino ad assomigliare al boato di bombe sganciate dall'alto, che fanno tremare l'intera casa. Paperino prova tutti i modi per chiudere il rubinetto, compresa la costruzione di una complessa macchina di Rube Goldberg, ma nessuno funziona. Alla fine il papero riceve una telefonata della società idrica, che gli comunica l'immediata interruzione della fornitura dell'acqua, non avendo pagato l'ultima bolletta. Il gocciolio si interrompe e Paperino, sollevato, esplose in una risata isterica. La goccia di notte (Drip Dippy Donald), conosciuto anche con il titolo Paperino e la goccia, è un film del 1948 diretto da Jack King. È un cortometraggio animato realizzato, in Technicolor, dalla Walt Disney Productions, uscito negli Stati Uniti il 5 marzo 1948 e distribuito dalla RKO Radio Pictures.

Da "Wikipedia"

La Linea - episodio 204

Una serie ideata da Osvaldo Cavandoli. Italia, 1971-1986

La Linea è il personaggio ideato da Osvaldo Cavandoli, protagonista di un cartone animato e di fumetti. Il cartone animato è costituito da un omino che percorre una linea virtualmente infinita e di cui è anch'esso

parte integrante. Il personaggio incontra nel suo cammino numerosi ostacoli e spesso si rivolge al disegnatore (in un grannelot incomprensibile) affinché gli disegni la soluzione ai suoi problemi.

Da "Wikipedia"

La mia vita da zuccina

Regia di Claude Barras. Un film con Gaspard Schlatter, Sixtine Murat, Paulin Jaccoud, Michel Vuillermoz, Raul Ribera. Titolo originale: Ma vie de courgette. Durata 66 min. - Svizzera, Francia, 2016

Zuccina non è un ortaggio ma un bambino (il cui vero nome era Icaro) che pensa di essersi ritrovato solo al mondo quando muore sua madre. Non sa che incontrerà dei nuovi amici nell'istituto per bambini abbandonati in cui viene accolto da Simon, Ahmed, Jujube, Alice e Béatrice. Hanno tutti delle storie di sofferenza alle spalle e possono essere sia scostanti che teneri. C'è poi Camille che in lui suscita un'attenzione diversa. Se si hanno dieci anni, degli amici e si scopre l'amore forse la vita può presentarsi in modo diverso rispetto alle attese.

Ci sono dei film (rarissimi) capaci di infrangere una serie di tabù (anche della categoria del politically correct) consapevoli di avere dalla propria parte uno sguardo carico di quell'umanità profonda che rivela un altrettanto profonda e partecipe conoscenza dei soggetti portati sullo schermo. Il film ha trovato il proprio punto di partenza nel libro "Autobiographie de une Courgette" ma è Céline Sciamma, al suo top nella scrittura, che ha saputo fornirgli il giusto equilibrio tra dramma, commozione e speranza.

Perché ci viene ricordato quanto sia intensa la sofferenza di un bambino che vive una condizione familiare disastrosa (la mamma di Zuccina era alcolizzata e lui conserva di lei come ricordo una lattina di birra vuota ma i suoi compagni non hanno vissuto meglio). Ci dice però anche che si può sfuggire allo stereotipo cinicamente pessimista secondo il quale 'tutti' gli istituti per minori sono luoghi di detenzione in cui trascorrere mesi o anni in cui i soprusi sono pane quotidiano. Non è così per Zuccina e i suoi amici anche se la speranza di trovare una possibilità di vita al di fuori resta non può venire a mancare.

Ci viene anche detto (e questa consapevolezza viene comunicata ai giovanissimi spettatori) che le prime domande sulla sessualità non sono forse mai state (e oggi lo sono ancor meno) riservate a quel periodo della

vita che si chiama pubertà. Nascono infatti molto prima e bisogna aiutare i piccoli a coniugarle con il sentimento, come accade con Zucchini e Camille dopo che ci si era interrogati, dando risposte catastrofiche, su cosa accade tra due persone di sesso differente quando vanno oltre l'amicizia.

Claude Barras ha saputo mettersi ad altezza di bambino deprivato senza mai farsi tentare da uno sguardo dall'alto in basso. Lo ha fatto consegnando ad ognuno dei protagonisti (pupazzi animati in stop motion) dei grandi occhi capaci di attrarre qualsiasi spettatore (bambino o adulto che sia) che non sia privo di sensibilità.

Da "My Movies.it"

La rosa di Bagdad

Un film di Anton Gino Domeneghini. Con Stefano Sibaldi, Germana Calderini, Beatrice Preziosa, Giulio Panicali, Carlo Romano. Durata 91 min.- Italia, 1949

La principessa Zeila, figlia del califfo di Bagdad, è in procinto di sposarsi, per scegliere i pretendenti vengono invitati i principi dei paesi vicini. Il perfido visir Jafar, che vede nel matrimonio con Zeila il mezzo per impadronirsi del regno, ben sapendo che la principessa non acconsentirebbe mai alle nozze, pianifica di infilarle al dito un anello stregato che la farà innamorare di lui. Amin, il giovane maestro di musica della principessa, scopre il piano e ruba l'anello; Jafar però lo imprigionerà in un castello e il mago Burk con un incantesimo lo renderà scuro di pelle, e quindi irriconoscibile perfino a sua madre. Neanche i tre ministri consiglieri del sultano, i buffi Zirco, Tonko e Zizzibè, bonaccioni e altrettanto pasticcioni, riescono a proteggere la principessa e cadono essi stessi vittime di un maleficio che li rende innocui. Ma la bontà di Amin verrà premiata, infatti una sconosciuta mendicante, a cui aveva fatto la carità, gli regalerà la lampada di Aladino e con l'aiuto del genio il ragazzo riuscirà a sconfiggere il cattivissimo visir e liberare la principessa con cui convola a nozze.

Da "Wikipedia"

La Sirenetta

Un film di John Musker, Ron Clements. Con Jodi Benson, Christopher Daniel Barnes, Pat Carroll, Samuel E. Wright, Jason Marin, Kenneth Mars. Titolo originale: *The Little Mermaid*. Durata 83 min. – USA, 1989

Ariel è una principessa sirena molto curiosa del mondo umano e non soddisfatta della sua vita sotto il mare, nel regno di Atlantica. Con il suo migliore amico, il pesce Flounder, Ariel raccoglie oggetti umani per poi portarli al gabbiano Scuttle, che offre ai due una conoscenza inesatta della cultura umana. Ariel ignora gli avvertimenti di suo padre, il Re Tritone, e del suo consigliere, il granchio Sebastian, sul fatto che il contatto tra mondo umano e mondo marino è proibito. Nel frattempo la perfida donna polpo Ursula, strega del mare, ex aristocratica e acerrima nemica di Tritone, tiene d'occhio la sirena, meditando un piano per poter prendere il controllo di Atlantica, da dov'era stata in precedenza esiliata. Una notte Ariel, Flounder e un riluttante Sebastian viaggiano fino alla superficie del mare, per vedere una nave di umani che festeggiano il compleanno del Principe Eric, del quale Ariel si innamora a prima vista. Tuttavia, una tempesta distrugge la nave e Ariel salva l'inconscio Eric dall'annegamento. Ariel canta per lui, ma se ne va non appena riprende conoscenza, per evitare di essere scoperta. Affascinato dal ricordo della sua voce, Eric giura di trovare colei che lo ha salvato e ha cantato per lui, mentre Ariel spera di trovare un modo per unirsi a lui e al suo mondo. Notando un cambiamento nel comportamento di Ariel, Tritone interroga Sebastian e viene a sapere del suo amore per Eric. Furibondo come non mai, Tritone raggiunge Ariel nella sua grotta segreta e distrugge con il suo tridente tutti gli oggetti umani che lei e Flounder avevano collezionato. Tritone se ne va e Flotsam e Jetsam, due murene al servizio di Ursula, convincono Ariel a far visita alla loro padrona, affermando che lei potrebbe aiutarla. Nella tana di Ursula, Ariel firma un contratto, secondo cui lei verrà trasformata in un essere umano per tre giorni; prima che il Sole tramonti il terzo giorno, Ariel dovrà ricevere il "bacio del vero amore" da Eric, in modo da rimanere umana, altrimenti si ritrasformerà in una sirena e apparterrà ad Ursula. In cambio di ciò, la strega esige la voce di Ariel, che viene messa in una conchiglia. Dopo essere stata trasformata in un'umana, Ariel viene portata in superficie da Flounder e Sebastian. In seguito, Eric trova Ariel sulla spiaggia e la porta al suo castello, senza però sapere che è proprio lei che gli ha salvato la vita, ma pensando che sia una muta sopravvissuta ad un naufragio. Ariel e Eric trascorrono del tempo insieme; alla fine del secondo

giorno riescono quasi a baciarsi, ma vengono ostacolati da Flotsam e Jetsam. Non volendo rischiare, Ursula si trasforma in una giovane e bella ragazza di nome Vanessa e appare a Eric con la voce di Ariel, gettando un incantesimo ipnotico sul ragazzo per fargli dimenticare la sirena.

Il giorno dopo Ariel scopre che Eric si sposerà con la trasformata Ursula. Mentre la nave nuziale salpa, Scuttle scopre chi è in realtà Vanessa e va a riferire la notizia ad Ariel, che si dirige verso la nave con l'aiuto di Flounder. Nel frattempo, Sebastian va a informare Re Tritone e Scuttle interrompe il matrimonio con l'aiuto di vari animali. Nel caos che ne segue, la conchiglia intorno al collo di Vanessa si rompe, rendendo la voce ad Ariel e facendo cessare l'ipnosi su Eric. Il Sole però tramonta proprio in quel momento e Ariel si tramuta di nuovo in una sirena. Ursula riprende il proprio aspetto e rapisce Ariel trascinandola in mare. In questo frangente sopraggiunge Tritone, che affronta Ursula ed esige la liberazione di Ariel, ma il contratto che lei ha firmato è inviolabile. Sotto suggerimento di Ursula, Tritone decide di prendere il posto della figlia come prigioniero: Ariel viene liberata, mentre lui diventa un'alga, perdendo la sua autorità su Atlantica. Ursula si dichiara nuova sovrana impossessandosi del tridente e della corona, e ingaggia una lotta con Ariel ed Eric, dove, nel tentativo di disintegrare quest'ultimo, uccide involontariamente Flotsam e Jetsam.

Ursula, furibonda, usa allora il tridente per trasformarsi in un essere di dimensioni mostruose. Ottiene il pieno controllo di tutto l'oceano, creando una tempesta con un maelstrom, che fa riaffiorare i relitti. Eric si arrampica sul relitto della propria nave guidandola al timone e, prima che Ursula uccida Ariel, la quale è imprigionata sul fondo del vortice, trafigge la strega con il bompresso scheggiato, uccidendola. Il potere di Ursula svanisce; tutte le alghe nel giardino della strega tornano alle loro forme originali e Tritone riacquista l'autorità sul suo regno. Rendendosi conto che Ariel ama veramente Eric e che non tutti gli umani sono cattivi, Tritone la trasforma volentieri da sirena in un essere umano. Dopo essersi riappacificata con il padre, Ariel si sposa su una nave con Eric: i due partono, venendo salutati da tutto il regno di Atlantica.

Da "Wikipedia"

La sposa cadavere

Regia di Tim Burton, Mike Johnson (II). Un film con Johnny Depp, Helena Bonham Carter, Emily Watson, Tracey Ullman, Paul Whitehouse. Titolo originale: Corpse Bride. Durata 75 min. - Gran Bretagna, 2005

In una cittadina europea dell'ultimo Ottocento Victor è spinto dai genitori, borghesi arricchiti, a sposare Victoria, figlia di nobili decaduti. Tra i due, comunque, nasce l'amore. Mentre in un cimitero il giovane ripassa la formula del rito nuziale, Emily, sposa cadavere, lo scambia per il suo promesso sposo e lo trascina in un oltretomba assai più allegro e vitale del mondo dei vivi. Nel frattempo Victoria sta per essere data in sposa al bieco Barkis, ex promesso sposo e assassino di Emily. Un tempestivo incontro tra vivi e morti fa trionfare la giustizia e l'amore. Ispirato a una fiaba popolare ebraica russa, sceneggiata da Caroline Thompson, Pamela Pletter e John August, il 2° lungometraggio d'animazione di T. Burton - che fece il suo apprendistato da Disney - "ha il nitore, la leggerezza e l'esattezza di un classico " (M. Fadda). Omaggio implicito a *The Skeleton Dance* (1929) di Ub Iwerks, la 1ª delle disneyane *Silly Symphonies*, è un piccolo capolavoro ricco di qualità: fluida struttura narrativa; equilibrio tra toni lirici e cadenze comiche, tenerezza e ironia; sagace disegno dei 120 personaggi/pupazzi. Il tutto è sostenuto da una tecnica prodigiosa, frutto di 3 anni di paziente lavoro collettivo. Girato senza cinepresa negli studios Three Mills di Londra in 36 set, isolati l'uno dall'altro da spesse tende nere. La stop motion (un movimento, un fotogramma) è ottenuta con immagini colte da macchine fotografiche digitali, dotate di bracci articolati, pilotati dal computer, che riprendevano i pupazzi (quasi 500). Già animatore nei precedenti *Tim Burton's The Nightmare Before Christmas* (1993) e *James e la pesca gigante* (1996), M. Johnson è promosso alla coregia. La voce originale di Victor Van Dort è di Johnny Depp.

Da "Il Morandini"

Le avventure di Tin Tin. Episodio "Il granchio d'oro".

Una serie di Jean-Jacques Vierne, Philippe Condroyer, Stéphane Bernasconi. Canada, Francia, 1991

Le avventure di Tintin (*Les Aventures de Tintin*) è una serie televisiva animata franco-canadese basata sul fumetto *Le avventure di Tintin* del fumettista belga Hergé. È stata prodotta nel 1991 da Ellipsanime e Nelvana in collaborazione con Moulinsart, la fondazione dedicata a Hergé, e trasmessa in Canada nello stesso anno e in Francia nel 1992. La trasmissione italiana è avvenuta per la prima volta nel 1992 su Rai 1. Dal 12 settembre

2011 la serie è stata riproposta in versione digitalizzata in 16:9 su Italia 1 con un nuovo doppiaggio e il titolo Le avventure di Tintin.

Investigando sulla misteriosa morte di un marinaio assieme a Dupont e Dupond, Tintin sale sulla nave mercantile Karaboudjan, dove viene catturato da una banda di criminali che nascondono dentro scatolette di granchi l'oppio che trafficano. Tintin riesce a scappare dalla sua cabina e ad incontrare il Capitano Haddock. Il capitano, totalmente alcolizzato è vittima delle manovre del secondo ufficiale, Allan Thompson, ed è completamente all'oscuro che la sua nave trasporta oppio.

Tintin e il capitano riescono a scappare dalla nave grazie ad una scialuppa di salvataggio, ma il capitano sotto gli effetti dell'alcool brucia i remi della scialuppa; inoltre un idrovolante inviato dalla nave cerca di ucciderli. Dopo un combattimento i due riescono ad impadronirsi del velivolo ma a causa dell'alcolismo del capitano i due precipitano nel Sahara. Dopo una marcia nel deserto vengono salvati dal tenente Delcourt (comandante della legione straniera francese) il quale li cura e fornisce loro un trasporto verso il porto fittizio di Bagghar in Marocco. Il Karaboudjan è creduto affondato da tutti, ma il capitano lo riconosce nel porto, quindi i contrabbandieri lo sequestrano e nel tentativo di salvarlo Tintin, con l'aiuto di Dupont e Dupond, scopre il capo dei contrabbandieri, Omar ben Salaad, e riesce a fermare tutta la banda.

Da "Wikipedia"

Looney Tunes. Episodio con Titti e Gatto Silvestro

Looney Tunes (Canzoni matte) è una serie animata americana, inizialmente distribuita come cortometraggi per il cinema, e prodotta dalla Warner Bros., dal 1930 al 1969, poi ancora riadattate per la televisione dagli anni Settanta in poi. La serie nacque parallela a un'altra serie simile, chiamata Merrie Melodies (Melodie allegre) e insieme, divennero la serie animata più lunga mai realizzata nel mondo. Gli stessi personaggi inventati protagonisti della serie verranno genericamente chiamati i "Looney Tunes".

Titti (Tweety Bird, Tweety Pie o, più semplicemente, Tweety) è un personaggio delle serie animate Looney Tunes e Merry Melodies della Warner Bros. È un canarino costantemente inseguito, invano, dal Gatto Silvestro. In Italia è stato noto, fino alla fine degli anni Ottanta, con il nome di Titi.

Nonostante le diffuse voci che vorrebbero Titti di sesso femminile, è dimostrato che il personaggio sia sempre stato maschio; cosa confermata anche da Titti stesso nella serie animata I misteri di Silvestro e Titti, e in parecchi fumetti della Warner. D'altro canto, il suo genere è ambiguo essendo rappresentato come un giovane canarino domestico dalle lunghe ciglia, più consone ad un classico personaggio femminile.

Titti è, il più delle volte, un personaggio pacifico che passa felicemente la vita nella sua gabbietta o sul trespolo. Però, se attaccato o provocato da un gatto o da un altro avversario che vuole cibarsi di lui, può diventare vendicativo e dispettoso, arrivando persino a prendere a calci il nemico quando è ormai a terra. In molte delle sue apparizioni, Titti viene mostrato in compagnia di quella che sembra essere la sua padroncina di sempre, la Nonna.

Silvestro (Sylvester J. Pussycat Sr.) è un personaggio dei cartoni animati Looney Tunes e Merrie Melodies. È un gatto antropomorfo bianco e nero ossessionato dalla voglia di catturare Titti, ma anche Speedy Gonzales o Hippetty Hopper. Il nome Silvestro deriva da silvestris, il nome scientifico del gatto selvatico.

Perennemente affamato, quasi sempre lo si vede tentare di catturare il canarino Titti (Tweety nell'originale), chiuso all'interno di una gabbietta per uccellini oppure svolazzante per la casa, ma protetto dalla nonnina sempre pronta a prendere a colpi d'ombrello il micio ogni volta che questo tenta all'incolumità del volatile. Silvestro, per quanto spesso sembri avvicinarsi al suo scopo, non riesce mai a catturare e a mangiare Titti, un po' per sfortuna, un po' per goffaggine; ma, soprattutto, perché Titti è solo apparentemente ingenuo: il canarino infatti è furbo, ingegnoso e anche perfido. Oltre alla nonnina, in soccorso di Titti arriva Ettore, un cane bulldog tarchiato e muscoloso (benché in genere non molto furbo), che sottopone il malcapitato felino a rituali pestaggi. In alcune storie compare anche il figlio Silvestrino, ma generalmente non in quelle dove è presente Titti. Inoltre, in altre storie, compare sia da solo che con gli altri personaggi, tra i quali Speedy Gonzales, Porky Pig e Taddeo.

Da "Wikipedia"

Looney Tunes. Episodio "Ready, Set, Zoom!"

Ready, Set, Zoom! is un'animazione della Warner Bros. Della serie Looney Tunes realizzata nel 1955 e diretta da Chuck Jones. Il cortometraggio fu editato il 30 Aprile del 1955 e vede protagonisti Wile E. Coyote and the Road Runner.

Willy il Coyote (Wile E. Coyote) e Beep Beep (Road Runner) sono due personaggi immaginari animati creati da Chuck Jones e da Michael Maltese nel 1949 per la Warner Bros. e facenti parte delle serie Looney Tunes e Merrie Melodies. Sono i protagonisti di una serie di cortometraggi iniziata nel 1949 con l'episodio Veloce e furioso (Fast and Furry-ous). Le loro storie vedono Willy impegnato nel maniacale e mai fruttuoso inseguimento di Beep Beep nel tentativo di catturarlo.

Willy è un coyote antropomorfo dal pelo marrone e beige, lunghe orecchie a punta, guance molto sporgenti, zampe grandi e occhi gialli. Sebbene appartenga alla specie del *Canis latrans*, molti episodi in cui appare lo presentano con nomi pseudo-latini come *Carnivourous vulgaris*, *Famishius-famishius*, *Nemesis ridiculii*, *Grotesques appetitus*. Di carattere estremamente tenace e determinato, si serve di trappole e marchingegni forniti dalla Acme Corporation e consulta manuali dai titoli stravaganti al fine di catturare Beep Beep senza però mai riuscire a catturarlo e, anzi, finendo sempre vittima dei suoi stessi espedienti.

Beep Beep è un velocissimo uccello di colore blu, di piccole dimensioni e con una cresta e una coda molto lunghe. Viene perennemente inseguito da Willy il Coyote, riuscendo sempre a sfuggire alle sue trappole ed emettendo un beffardo "beep beep" (da cui il nome) quando il suo nemico fallisce nell'intento di catturarlo. Sebbene venga spesso scambiato per uno struzzo, Beep Beep è in realtà appartenente alla razza *Geococcyx californianus*, un piccolo uccello corridore diffuso nei deserti degli Stati Uniti d'America. Così come la sua nemesi, viene introdotto in ogni episodio con un falso nome latino, fra cui *Acceleratii incredibus*, *Birdius tastius*, *Speedipus rex* e *Velocitus delectibilus*.

Da "Wikipedia"

Looney Tunes: Back in Action

Regia di Joe Dante. Un film con Timothy Dalton, Brendan Fraser, Steve Martin, Jenna Elfman, Joan Cusack, Heather Locklear. Durata 90 min. – USA, 2003

La Warner Bros mette fine alle gelosie di Duffy Duck su Bugs Bunny in modo semplice e sbrigativo, cioè licenziando il papero. Duffy strepita e scalcia e finisce per far silurare anche il povero D.J., uno stuntman da cui poi non vuole più staccarsi, tanto da insediarsi in pianta stabile a casa sua. Qui il papero scopre che D.J. è il figlio di Damian Drake, celebre star dei film di James Bond che dopo quella cinematografica ha intrapreso una carriera da vera spia, attualmente rapito da Chairman, capo della Acme Corp. che vuole servirsene per i suoi turpi scopi. È solo l'inizio di un'incredibile, fragorosa e spassosa avventura!

Da "My Movies.it"

Louis e gli alieni

Regia di Christoph Lauenstein, Wolfgang Lauenstein, Sean McCormack (II). Un film con Callum Maloney, Dermot Magennis, Franciska Friede, Paul Tylak, Eoin Daly. Titolo originale: Luis and His Friends From Outer Space. Durata 85 min. - Germania, Lussemburgo, Danimarca, 2018

Luis è un adolescente timido e introverso. Orfano di madre e figlio di un ufologo distratto dalle stelle, è bullizzato a scuola e trascurato in casa. Ma i suoi giorni bui stanno per finire. Dallo spazio profondo arrivano tre alieni gommosi e capaci di metamorfizzarsi in uomini o animali. Mog, Nag e Wabo, irresistibili e generosi, abbracciano immediatamente la causa di Luis contro la signorina Sadiker, che vorrebbe strapparli al padre e spedirlo in un istituto per bambini abbandonati. A muoverli sulla Terra è un "Nubbi Tubbi", materassino massaggiante e vibrante a undici velocità, pubblicizzato in una televendita. Scesi a terra per un acquisto, troveranno un amico e ricongiungeranno un padre a un figlio.

Da "My Movies.it"

Luxo Jr.

Regia di John Lasseter. Durata 2 min. – USA, 1986

Una piccola lampada da tavolo, Luxo Jr., gioca saltellando con una palla, passando davanti ad una lampada più grande, Luxo, (il genitore di quella più piccola), il quale, tramite i propri movimenti, esprime la sua frustrazione nel non riuscire a fermare il figlio. Preso dalla foga, Luxo Jr. comincia a saltare continuamente sopra la palla che, alla fine, si sgonfia, ponendo fine ai suoi giochi. Mentre Luxo osserva la palla bucata, controllando se sia possibile rigonfiarla, improvvisamente una palla ancora più grande della precedente entra in scena, rincorsa subito da Luxo Jr., ancora più divertito di prima. Il corto termina con Luxo che guarda verso lo spettatore, per poi abbassare la testa scuotendola in segno di disappunto.

Luxo Junior (Luxo Jr.) è un cortometraggio animato del 1986, diretto da John Lasseter. Il corto è la prima opera artistica dei Pixar Animation Studios, che adotteranno il personaggio di Luxo Jr. come simbolo della compagnia, tanto da inserirlo nel logo degli studios.

Da “Wikipedia”

Megamind

Regia di Tom McGrath. Un film con Will Ferrell, Tina Fey, Jonah Hill, David Cross, Brad Pitt, Justin Theroux.

Durata 95 min. – USA, 2010

Sparati sulla Terra da un pianeta alieno in fase di autodistruzione, Metro Man e Megamind non potrebbero essere più diversi: il primo è bello e atletico, un supereroe superbuono amato da tutti fin da piccolo; il secondo è piccolo, con la pelle blu, brutto, imbranato, cresciuto in un penitenziario, ha un'intelligenza curiosa e vivace, ma sceglie la via del male per farsi notare e diventa il supercattivo di Metro City. Dopo averlo combattuto tutta la vita, Megamind riesce a uccidere Metro Man ma a quel punto, libero di fare quel che vuole, capisce che la vita non ha senso senza il suo rivale e se ne cerca un altro. È il film di Natale 2010 della Dreamworks questa sorta di parodia dei film tratti dai fumetti della Marvel, con l'interessante innesto del tema della necessità del Male per l'esistenza del Bene. Le scene d'azione non mancano, il ritmo di montaggio

serrato, il disegno dei personaggi tecnologicamente avanzato ed efficace. Battute folgoranti, divertimento per tutte le età.

Da "Il Morandini"

Monsters & Co.

Regia di Pete Docter, David Silverman, Lee Unkrich. Un film con John Goodman, Billy Crystal, Mary Gibbs, Steve Buscemi, James Coburn, Jennifer Tilly. Titolo originale: Monsters, Inc. Durata 92 min. – USA, 2001

I mostri che escono di notte dall'armadio non solo esistono ma sono anche ben organizzati. In un mondo parallelo i mostri vivono in una società civile tanto quanto la nostra (cioè ben poco), in cui spaventare bambini è un lavoro, il più importante di tutti, perché dalle loro urla si genera l'energia che alimenta la città. Tra gli spaventatori di professione della Monsters & Co. Sulley e Mike sono la coppia più affiatata, quella che detiene il record di urla generate, un punto di riferimento per tutti, almeno fino a che per un errore una bambina non passa dal mondo degli uomini a quello dei mostri rischiando di metterne a repentaglio la carriera.

Al quarto lungometraggio la Pixar raggiunge il proprio zenith espressivo (confermato subito dopo da Alla ricerca di Nemo e Gli incredibili), mescolando un umorismo potente e sempre originale ad un sentimentalismo inavvicinabile anche per il cinema drammatico (l'immagine che chiude il film è tra le più poetiche e delicate di tutti gli anni 2000), continuando a puntare, come farà anche nei film successivi, su una coppia disfunzionale di protagonisti. Mike e Sulley dovranno prima gestire la bambina, poi cercare di liberarsene e infine riportarla sana e salva nel suo mondo. Dunque il modello dichiarato fin dai titoli di testa è il cinema degli anni '60 e in particolare le commedie fantastiche in cui dei ragazzi entrano in contatto con un mostro/alieno/entità soprannaturale da celare al resto del mondo e poi liberare (il medesimo modello alla base anche di E.T.), non a caso tutta la prima parte è orchestrata come un film adolescenziale, con la Monsters & Co. a fare da scuola, i direttori a fare da professori/presidi, le ragazze incontrate nei corridoi, le rivalità e le scene negli spogliatoi con gli armadietti. Il divertimento è tutto nella doppia dinamica del ribaltamento (nel mondo dei mostri le creature orrende che lo abitano sono terrorizzate dai bambini) e nel tipico adattamento pixariano di personaggi, luoghi e consuetudini umane nel corrispettivo mostruoso.

Nella seconda parte invece prende piede lo specifico dello studio, uno svolgimento dinamico che si fa forza dello spostamento, tradotto in una lunga corsa che (prima dello showdown finale con la bellissima sequenza delle porte) ha il suo culmine nel più classico esilio, ovvero quel momento che ricorre spesso nei film scritti da Andrew Stanton, in cui i personaggi di colpo si trovano separati dagli altri da una distanza per loro incolmabile e alla concreta impressione che tutto sia perduto si affianca una sensazione di solitudine ed ostracizzazione dal proprio mondo che nessuno aveva mai approfondito tanto, specie in film per l'infanzia. Alla luce dei lungometraggi seguenti è impossibile non notare la coerenza con la quale, fin dagli inizi, la Pixar persegue una politica di svelamento delle verità attraverso il video. Solo quando vede se stesso attraverso la mediazione audiovisiva Sulley capisce quanto sia sbagliato ciò che fa, alla stessa maniera in cui Woody comprendeva le sue origini via tv Toy Story 2, Eve comprenderà l'amore di Wall-E rivedendo i propri ricordi registrati, Elastigirl i desideri del marito in Gli incredibili e via dicendo.

Rieditato in 3D a poco più di dieci anni dall'uscita originale, il film di Docter, Unkrich e Silverman è aggiornato anche nella risoluzione. Se il secondo processo non può che aver fatto bene sono più legittimi i dubbi sul primo. A differenza di quanto accaduto con Alla ricerca di Nemo, la dimensionalizzazione di Monsters & Co. lascia abbastanza indifferenti. Ambientato più che altro in luoghi chiusi e ambienti stretti, il film si presta poco al processo; eppure, anche le scene di più ampio respiro (l'inseguimento sulle porte) non sembrano beneficiare della terza dimensione.

Da "My Movies.it"

Oceania

Regia di John Musker, Ron Clements, Don Hall (II), Chris Williams. Un film con Auli'i Cravalho, Dwayne Johnson, Rachel House, Temuera Morrison, Nicole Scherzinger. Titolo originale: Moana. Durata 103 min.- USA, 2016

56° lungometraggio d'animazione Disney, ispirato ai racconti della tradizione orale dei popoli e delle culture dell'Oceania. La **sedicenne** Vaiana (in originale Moana), nonostante i divieti del padre, s'imbarca in una coraggiosa missione per salvare il suo popolo da una carestia causata da una maledizione. Sorretta dai

racconti della nonna, Vaiana riporta il cuore - rubato tempo prima da Maui, semidio del vento e del mare e finito in mano a un demone - a Te Fiti, la Madre di tutte le isole, fonte della vita. Dai registi di La Sirenetta e Aladin, un'opera colorata che eccelle negli effetti speciali. 5 anni di lavorazione. Folgorante l'animazione del mare. Esilaranti i tatuaggi di Maui. La Disney taglia romanticismo e principi azzurri e mette al centro l'ecologia e l'indipendenza femminile. La colonna sonora (un po' troppe canzoni!), di Lin-Manuel Miranda, Opetaia Foa'i e Mark Mancina patisce nell'adattamento italiano senza l'ammaliante voce originale di Auli'i Cravalho e l'allegria di Dwayne Johnson.

Da "Il Morandini"

One Man Band

Regia di Andrew Jimenez e Mark Andrews. Durata 4 min.- USA, 2005

Nella piazza di un piccolo paese medioevale la giornata è quasi conclusa e Bass, un uomo orchestra, sta suonando, nella speranza di essere notato da un qualsiasi passante, disposto a dargli qualche moneta in cambio della sua musica. Tippy, una piccola bambina, gli passa accanto, con l'intenzione di buttare la moneta d'oro che ha in mano nell'alta fontana della piazza per esprimere un desiderio. Bass, vedendola, attira la sua attenzione suonando la tromba e i tamburi. La bimba, sorridendo, avvicina la moneta al recipiente ai piedi del suonatore. Improvvisamente dall'altro capo della piazza compare Treble, un fine suonatore di violino, che inizia ad esibirsi, e Tippy si dirige verso di lui. I due allora, iniziano uno scontro musicale. Sempre più caotica e assordante, la musica spaventa la bambina, che lascia cadere la moneta nello sbocco verso le fogne. Senza versare una lacrima, chiede di riavere la sua moneta. I due non hanno un soldo e Tippy domanda il violino a Treble. La bimba accorda lo strumento ed inizia ad esibirsi. Subito, un passante le dona una sacoccia piena di monete d'oro. La ragazza ne pesca un paio e le mostra agli uomini orchestra, offrendogliele. I due si avvicinano, ma Tippy lancia le monete sulla cima della fontana. La notte dopo, Bass e Treble cercano invano di raggiungere le monete, cadendo prima di arrivarci.

Da "Wikipedia"

Paperino e il miele della discordia

Regia di Jack Hannah Titolo originale Honey Harvester Durata 7 min.– USA, 1949

Paperino lavora in una serra con dei fiori, dove incontra l'ape Spike che sta raccogliendo il nettare per fare il miele. Paperino tenta quindi di scoprire in diversi modi dove Spike nasconde il miele, ma ogni volta viene superato in astuzia dall'ape. In seguito, Paperino scopre che il nascondiglio del miele è il radiatore di una vecchia automobile e decide di prenderlo, mettendolo in dei barattoli. Spike però lo scopre e tenta di pungere Paperino, che alla fine gli restituisce i vasetti di miele, tenendone però nascosto uno nella schiena. Spike però lo scopre e lo punge, facendosi in questo modo avere indietro anche l'ultimo barattolo.

Paperino e il miele della discordia (Honey Harvester) è un film del 1949 diretto da Jack Hannah. È un cortometraggio animato realizzato, in Technicolor, dalla Walt Disney Productions, uscito negli Stati Uniti il 5 agosto 1949 e distribuito dalla RKO Radio Pictures.

Da “Wikipedia”

ParaNorman

Regia di Chris Butler (III). Un film con Leslie Mann, Anna Kendrick, Casey Affleck, John Goodman, Kodi Smit-McPhee, Jodelle Ferland. Titolo originale: Paranorman. Durata 92 min. – USA, 2012

Tutti lo credono un po' lo scemo del villaggio, perché non solo Norman è introverso e amante dell'horror, ma è anche l'unico a vedere i fantasmi dei trapassati, compresa la nonna con la quale parla abitualmente. Quando però uno zio morente lo incarica di difendere la comunità dai morti viventi al comando di una strega bruciata secoli prima, tutto cambia. La storia è originale, ma quel che conta è soprattutto la realizzazione (costata 2 anni di lavoro) che unisce le tecniche di stop motion con il 3D, la computer-graphic e un'artigianale manualità, per ambientazioni rigorosamente dark e goticheggianti, personaggi e personaggini ben delineati. Dietro ci sono la Laika di Portland, già produttrice di Coraline, e 2 registi con una solida esperienza precedente nel campo dell'animazione. Universal distribuisce.

Da “Il Morandini”

Pets 2 – Vita da animali

Regia di Chris Renaud. Un film con Patton Oswalt, Jenny Slate, Kevin Hart, Eric Stonestreet, Alessandro Cattelan. Titolo originale: The Secret Life of Pets 2. Durata 86 min.- USA, 2019

La sua padrona si è sposata e ha avuto un figlio e il cane Max si ritrova improvvisamente ansioso, vittima della sindrome del genitore iper-apprensivo, e torturato per questo da un prurito psicosomatico. Quale miglior cura di un soggiorno in campagna? Nel frattempo, a New York, a presidiare il quartiere e il pupazetto preferito di Max, restano Gidget, che imparerà a fingersi un gatto per affrontare la moltitudine di felini di una vecchia del palazzo, e il coniglio NevoSetto, che avrà modo di soddisfare la sua sete di avventura liberando un cucciolo di tigre dalla gabbia di un losco direttore di circo.

Da "My Movies.it"

Pimpa - Stagione 1 Episodio 6 "Una gita al Polo"

Regia di Osvaldo Cavandoli – Italia, 1982

Pimpa e Colombino, finiti per errore al Polo Nord mentre sciavano, fanno amicizia con una foca ed un pinguino.

Pimpa è una serie animata disegnata da Altan e diretta da Osvaldo Cavandoli. Ad eccezione dell'episodio pilota Un viaggio in Africa prodotto nel 1980, il resto della serie è stata prodotta nel 1982. L'episodio pilota è stato inserito successivamente all'interno della lista ufficiale degli episodi. Le prime trasmissioni avvennero su Rai Uno per poi passare negli anni novanta all'interno del contenitore per ragazzi mattutino "Quante storie" di Rai Due. Nel corso degli anni la serie è andata in onda anche su Rai Tre e Rai YoYo. La serie racconta in 26 episodi di circa 5 minuti l'uno le avventure della cagnolina a pois rossi Pimpa, dei suoi amici e del suo padrone Armando.

Da "Wikipedia"

Pinocchio

Regia di Enzo D'Alò. Un film con Gabriele Caprio, Rocco Papaleo, Paolo Ruffini, Pino Quartullo, Maurizio Micheli. Durata 84 min.- Italia, 2012

Geppetto è un bambino dotato di una vivace fantasia. Quando diverrà un uomo non perderà la capacità di guardare oltre le apparenze e scoprirà nel ciocco di legno che ha davanti il burattino da intagliare a cui darà nome Pinocchio. Inizia così il film che D'Alò aveva in mente sin dal 2000 e del quale non riusciva a trovare la chiave di lettura. Diciamo subito che l'aver alle spalle sul piano dell'animazione l'edizione disneyana e su un versante cinematografico la versione di Comencini e quella di Benigni un suo peso lo ha di certo avuto. D'Alò dichiara che la morte di suo padre gli ha fornito l'occasione per ripensare al loro rapporto e per guardare da un punto di vista innovativo al personaggio di Geppetto. A film completato si può dire che l'operazione sia riuscita e che l'originalità sul piano narrativo risieda proprio nel mostrare come Geppetto non abbia mai dimenticato di essere stato un bambino, conservando intatto uno sguardo carico di fantasia. A questo si aggiunge una rilettura della Fata Turchina che non viene vista come un sostituto della figura materna (come in Comencini) ma si trasforma in un'amica quasi coetanea di Pinocchio della quale il burattino in fondo si innamora. D'Alò è un regista di animazione che da sempre è stato attento alla grafica delle proprie opere offrendo a ogni storia messa in scena il giusto contesto figurativo. La collaborazione con Lorenzo Mattotti dà in questa occasione i suoi frutti offrendo all'adulto che accompagna un bambino in sala il piacere di un segno originale che non dimentica però i richiami alla storia dell'arte e che non ha paura di cambiare stile e tecniche quando deve mettere in scena i sogni. Lucio Dalla ha poi offerto la propria vena eclettica costruendo una colonna sonora contaminata da stili diversi ma non contrastanti che il film riconduce ad unità. Il tutto con la leggerezza che ha sempre contraddistinto il lavoro di D'Alò, un regista che non rinuncia a cercare la morale nella favola senza però cadere mai nel moralismo.

Da "My Movies.it"

Piovono polpette

Regia di Phil Lord, Christopher Miller. Un film con Bill Hader, Anna Faris, James Caan, Neil Patrick Harris, Bruce Campbell, Andy Samberg. Titolo originale: Cloudy With a Chance of Meatballs Durata 90 min. – USA, 2009
Realizzato in 3D da Sony Pictures, è un cartoon ispirato all'omonimo best seller per bambini (1978), scritto da Judi Barrett e illustrato da Rob Barrett. 1 milione di copie vendute. L'hanno sceneggiato i 2 registi,

ispirandosi ai Muppets e a Miroslav Sasek, geniale disegnatore di Praga che negli anni '50 pubblicò una serie di libri, ammirati per la grafica innovativa. A Shallow Falls, isoletta dell'Atlantico depressa per la crisi della sua sola fonte di ricchezza (una fabbrica di sardine in scatola), arriva Flint Lockwood, inventore fallito, che finalmente ne imbrocca una: una macchina che trasforma l'acqua in cibo. Catapultata in cielo, fa piovere in tutto il mondo hamburger, bistecche, panini imbottiti, dolci. In chiave di commedia ipercinetica, è la risposta divertente al cinema catastrofico, ma anche la critica beffarda alla civiltà dei consumi. Oltre a Flint, 2 personaggi importanti: suo padre pescatore, che continua a inscatolare sardine, e un'annunciatrice meteorologa, che aiuta l'inventore a distruggere la macchina, facendo tornare azzurro il cielo. 1° film per il cinema dei 2 trentenni autori TV, al servizio della Disney. Distribuito in Italia senza successo.

Da "Il Morandini"

Pluto si diverte

Regia di Burt Gillett Titolo originale Playful Pluto. Durata 8 min. – USA, 1934

Pluto si diverte conosciuto anche come "Quel giocherellone di Pluto" (Playful Pluto) è il titolo di un cortometraggio di Topolino del 1934.

Da "Wikipedia"

Quando c'era Marnie

Regia di Hiromasa Yonebayashi. Un film con Sara Takatsuki, Kasumi Arimura, Nanako Matsushima, Susumu Terajima, Toshie Negishi. Titolo originale: Omoide no Marnie. Durata 103 min.- Giappone, 2014.

Inspiegabilmente attratta da un maniero che si vocifera sia infestato dai fantasmi, la ragazza vi conoscerà Marnie, una coetanea che sembra provenire da un'altra epoca.

Solo il futuro potrà rivelare se Quando c'era Marnie sarà destinato a rappresentare il testamento dello Studio Ghibli, l'atto finale di un'epopea impareggiabile. Primo titolo (e forse ultimo) privo di ogni contributo da parte delle due anime dello studio, Takahata Isao e Miyazaki Hayao, il film rimane quintessenza di uno stile filosofico, emotivo e morale forgiato nei decenni e via via perfezionato dal punto di vista tecnico. I colori e i

giochi di luci e ombre in *Quando c'era Marnie* raggiungono vette stupefacenti, come esige una ghost story britannica, scritta da Joan G. Robinson nel 1967 e trapiantata da Yonebayashi Hiromasa (*Arrietty - Il mondo segreto sotto il pavimento*) nel paesaggio naturale dell'Hokkaido.

Come già negli ultimi capolavori dello studio, *Si alza il vento* e *La storia della principessa splendente*, i personaggi sono scossi da emozioni profonde e brutali, quando non autodistruttive. Il primo segmento di *Marnie* è scioccante per il verismo con cui racconta di uno stato di depressione e di incapacità di interagire con l'altro da sé; ma il secondo non è da meno, mettendo in scena un'amicizia tra le due ragazze che ha tutte le caratteristiche della storia d'amore e che sembra indirizzare la vicenda verso un epilogo imprevedibile e spiazzante. Il prosieguo spiegherà le ragioni di un legame così profondo, ma l'impressione di un'analisi psicologica audace e senza precedenti, specie per un film di animazione, resta.

Anna e Marnie, un tomboy e una bambina bionda di un'altra epoca, sono apparentemente opposte per aspetto e ambiente di appartenenza ma complementari come lo yin e lo yang e si attraggono inesorabilmente in un mondo che non accetta l'una per la sua singolarità e l'altra perché non appartiene al piano convenzionalmente inteso come realtà. In *Marnie* vivono un po' di *Cenerentola* e un po' della sua omonima hitchcockiana, nella sua famiglia la Belle Époque spettrale di *Shining* e il gotico delle sorelle Brontë; ma per quanti riferimenti cinematografici o letterari si possano cogliere. *Quando c'era Marnie* è soprattutto Studio Ghibli, bildungsroman di una ragazzina più difficile di *Chihiro* e *Kiki*, più sola e malinconica di *Kaguya*. E, benché si avverta in qualche momento l'assenza della supervisione dei due maestri, segreto dell'imprescindibilità di ogni singolo frame delle opere Ghibli, il film di Yonebayashi lascia intuire che vuoto incolmabile sarebbe quello di un mondo senza più Ghibli.

Da "My Movies.it"

Rapsodia in Salmi

Regia di Friz Freleng Titolo originale *Rhapsody Rabbit*. Durata 7 min. – USA, 1946

Bugs Bunny è un pianista che si esibisce in un teatro e cerca di suonare la *Rapsodia ungherese n. 2* di Franz Liszt. Il concerto viene però funestato da una serie di disavventure: per prima cosa, uno spettatore gli

impedisce di iniziare facendo dei rumorosi colpi di tosse, allora Bugs lo uccide con un colpo di pistola; in seguito lo stesso Bugs si interromperà svariate volte per mangiare una carota oppure per rispondere a una telefonata. Infine un topo che viveva dentro il suo pianoforte fa di tutto per ostacolarlo, cosa che porta il coniglio a tralasciare spesso l'esibizione per sfuggire ai suoi dispetti e scacciarlo. Arrivato all'ultimo, difficilissimo movimento del brano, Bugs Bunny si accinge a eseguirlo levandosi il frac e lubrificandosi le mani, ma mentre sta per iniziare il topolino lo esegue al suo posto su un minuscolo pianoforte e con grande maestria. A Bugs non rimane che suonare, visibilmente indispettito, le ultime tre note.

Da "Wikipedia"

Rapunzel – L'intreccio della torre

Regia di Nathan Greno, Byron Howard. Un film con Ron Perlman, Jeffrey Tambor, Brad Garrett, M.C. Gainey, Paul F. Tompkins, Tim Mertens, Byron Howard. Titolo originale: Tangled. Durata 94 min. – USA, 2010

La storia, come ogni fiaba che si rispetti, inizia con "C'era una volta...". Mantenendo solo la base del canovaccio tradizionale dei fratelli Grimm, si racconta di una principessa dalla lunghissima chioma magica, rapita e tenuta prigioniera in una torre dalla strega cattiva (perché le serve il potere dei biondi capelli per mantenere la giovinezza). È salvata da un affascinante ladro che poi si trasforma in principe. Ovvio lieta fine. 50° film di animazione della Disney, questo 3D cerca di rendere personaggi classici il più moderni possibile: la stessa Rapunzel è una giovane donna, molto femminile, emancipata, desiderosa di scoprire cosa brilla nel cielo il giorno del suo compleanno e di scoprire l'amore. Merita una menzione Kelly Ward, tecnica specializzata nel software per capelli. Nell'originale tutti i brani sono cantati dalla cantautrice e attrice Mandy Moore che dà la voce a Rapunzel. Perché in Italia si ostinano a tradurre le canzoni?

Da "Il Morandini"

Ratatouille

Regia di Brad Bird, Jan Pinkava. Un film con Patton Oswalt, Ian Holm, Lou Romano, Brian Dennehy, Peter Sohn, Peter O'Toole. Durata 117 min. – USA, 2007

Remy è un topolino dotato di un olfatto straordinario e di un talento naturale per la buona cucina. Dopo una serie di rocamboleschi accadimenti, si trova separato dalla sua colonia e finisce a Parigi, sede del ristorante che porta il nome del suo Chef preferito: il famoso Gusteau. Qui Remy fa conoscenza con il giovane ed imbranato Linguini, un timido sguattero, che, grazie ai consigli del topo-chef, diventa ben presto famoso e celebrato. I due sembrano invincibili ma resta da superare il giudizio del temibile Anton Ego, il più feroce tra i critici culinari francesi.... Parlar bene di un film Pixar è ormai esercizio di mera routine, ma mai come nel caso di Ratatouille, la casa guidata dall'illuminato John Lasseter ha superato se stessa ed ogni complimento appare ridondante ed incapace di descrivere appieno la magia che traspare letteralmente da ogni singolo fotogramma. Se la tecnica, incredibile, raggiunta dagli animatori Pixar (i peli dei ratti sono impressionanti e così pure le vedute sulla skyline di Parigi) permette ai personaggi di acquisire un realismo tangibile, Brad Bird (già regista dell'ottimo Gli Incredibili) conferisce ad essi un surplus di umanità, grazie ad una serie di trovate narrative e sceniche originali e convincenti. La sceneggiatura è perfetta, innovativa, mai banale e ricchissima di spunti su cui riflettere: si pensi ad esempio alla difficoltà, denunciata dall'unica protagonista di sesso femminile del film, di riuscire ad entrare e farsi largo in un mondo prevalentemente maschile come è quello della cucina "d'élite" o la mercificazione di un marchio di qualità, quale è quello di Gusteau, svilito per soldi e associato a prodotti precotti da banco. A fare ronzare le orecchie dei "critici" di professione (culinari, ma non solo...) c'è poi la geniale e lucida analisi autocritica che il feroce Anton Ego fa della sua professione...e potremmo continuare all'infinito. Ratatouille diverte e parecchio, ma non cerca mai la risata facile o grossolana, mancano finalmente gag basate su flatulenze, rutti e tutto il campionario proposto da qualsiasi altro film di animazione recente e passato (Shrek in testa). Al pubblico non resta quindi che seguire i consigli di Anton Ego e andare verso il nuovo senza arroccarsi su inutili preconcetti e querule dicerie: Remy e Linguini vi aspettano.

Da "My Movies.it"

Ribelle - The brave

Regia di Mark Andrews (II), Brenda Chapman. Un film con Reese Witherspoon, Emma Thompson, Billy Connolly, Julie Walters, Kevin McKidd. Titolo originale: Brave. Durata 93 min. – USA, 2012

La principessa Merida è tutta suo padre e poco sua madre. Coraggiosa, audace e insofferente alle regole di corte preferisce cavalcare e tirare con l'arco piuttosto che sedere a tavola composta o curare i suoi immensi capelli rossi. Costretta a sposare uno tra i pretendenti che si scontrano per la sua mano decide di sovvertire le regole e rinnegare la tradizione, subendo la conseguente ira materna. Fuggita nei boschi per la disperazione incontra una vecchia strega che le offre un rimedio magico ai suoi problemi. Invece che acquietare i contrasti con la madre, il rimedio trasformerà quest'ultima in un orso, l'animale più odiato dal battagliero padre, quello che anni prima gli staccò una gamba.

Tutto ciò che Ribelle ha da dire di originale e affascinante sui suoi personaggi, lo afferma nei primissimi minuti, in quel segmento che anticipa la comparsa improvvisa del titolo e che, come ogni prologo che si rispetti, oltre a narrare un antefatto fondamentale mette anche in scena un livello di lettura più profondo della trama. Si tratta di quell'idea allargata di coraggio intesa come l'unione di forza, ardore e sentimentalismo che esprime il titolo originale (Brave) e che in italiano dovrebbe diventare sinonimo, non si sa bene perché, di ribellione.

Quello del prologo è un luogo comune del cinema e delle favole che la Pixar ama riproporre dilatandolo, modificandolo, tradendolo e deformandolo. L'ha esteso a quasi mezz'ora in Wall-E, l'ha reso muto e dilaniante in Up ma in Ribelle (come era accaduto per Alla ricerca di Nemo) torna a una versione classica, come classico sarà tutto il resto del film. Contrariamente al resto della produzione Pixar infatti Ribelle è una favola molto canonica, che sfrutta il passaggio di età di una principessa per orchestrare un racconto di responsabilizzazione e risoluzione dei contrasti generazionali attraverso un'avventura fantastica. Se poco più di un anno fa la Disney con Rapunzel aveva raccontato di una principessa che capisce di dover conquistare l'indipendenza dalla sua figura materna attraverso un atto di ribellione, ora la Pixar propone il rovescio della medaglia: una ribelle che per realizzarsi comprende di dover venire a patti con i genitori e quindi con la tradizione. Non è allora sul versante del racconto che questa volta lo studio di Lasseter riesce a stupire,

quanto su quello visivo e attoriale. Merida è probabilmente il personaggio dal look più interessante degli ultimi 20 anni, dotata di una chioma rossa che da sola ne illustra la forza combattiva, la dolcezza e le asperità di carattere. Inoltre, portando avanti uno studio e una sperimentazione sull'espressività dei volti in computer grafica (rigorosamente senza uso di motion capture), Ribelle compie un ulteriore passo in avanti verso un'idea di vera e propria recitazione da parte di personaggi animati. Proprio la struttura estremamente canonica e priva di sorprese della trama mostra come nelle scene madri la qualità e la gestione dell'emotività espressa dal film passino soprattutto attraverso volti e sguardi. In un tipo di cinema (l'animazione) che non ha mai potuto puntare sulla recitazione per la veicolazione dei propri significati la Pixar, da Toy story 3 in poi, sempre di più introduce una propria visione della recitazione di personaggi disegnati al computer. Per tutti questi motivi alla fine Ribelle è un film che, analizzato al microscopio ha molte di quelle straordinarie caratteristiche tipiche del cinema perfetto della Pixar, ma manca totalmente di fascino epidermico e di stratificazione narrativa se visto nel complesso.

Da "My Movies.it"

Robin Hood

Un film di Wolfgang Reitherman. Durata 83 min. – USA, 1973.

Divertente versione animata della famosa leggenda. I personaggi sono tutti umanizzati in stile Walt Disney. Robin e Marian sono due volpi, Riccardo e Giovanni due leoni, frate Tuck e Little John due orsi, lo sceriffo un lupo, Alan a-Dale un gallo e così via.

Da "My Movies.it"

Serata di gala

Regia di William Hanna e Joseph Barbera Titolo originale Tom and Jerry in The Hollywood Bowl. Durata 8 min.
– USA, 1950

Tom dirige un'orchestra che si esibisce all'Hollywood Bowl. Mentre i musicisti suonano il Die Fledermaus di Johann Strauss, Jerry comincia a dirigere lui stesso l'orchestra. Dopo essere stato scacciato diverse volte da

Tom, Jerry mette le ruote al podio su cui il gatto dirige l'orchestra; Tom finisce per strada, venendo investito da un autobus. Tom riesce però a ritornare all'anfiteatro, dove si vendica facendo colpire Jerry con dei piatti. Il topo però non si dà per vinto, così fa precipitare nel sottopalco tutti i musicisti, segnando il pavimento di legno. Tom è perciò costretto a sostituire tutti i musicisti, mentre Jerry lo dirige. Alla fine dell'esibizione, il pubblico applaude Jerry e Tom, il quale cade poi sotto il palco insieme agli altri componenti dell'orchestra.

Da "Wikipedia"

Shaun vita da pecora

Una serie di Richard Starzak. Regno Unito, 2007

La serie racconta della vita di una piccola fattoria della placida campagna inglese, vivacizzata dall'intraprendenza della pecora Shaun, che coinvolge le altre pecore e gli animali da cortile sempre in nuove avventure, con la frustrazione e talvolta la complicità del cane da pastore Bitzer, che dovrebbe mantenere l'ordine e invece spesso si fa coinvolgere dalle idee di Shaun, e la totale inconsapevolezza dell'Allevatore, che non ha alcuna idea di quanto accada nella sua fattoria, anche perché una fortissima miopia spesso gli confonde la percezione della realtà. Fra gli altri personaggi ricorrenti vi sono: i cattivi maiali che cercano di intromettersi negli eventi, allo scopo di guadagnare qualcosa di cui ingozzarsi, ma anche di disturbare la vita della fattoria; il postino, vittima del cane Bitzer che lo rincorre abbaiano; un toro gigantesco, protagonista di un episodio, ma anche guest star in altre puntate; una famiglia di extraterrestri, le galline oppure gli umani.

Da "Wikipedia"

Shrek

Regia di Andrew Adamson, Vicky Jensen– Un film con Mike Myers, Eddie Murphy, Cameron Diaz, John Lithgow, Vincent Cassel. Durata 90 min. – USA, 2001

Shrek è un orco che ama vivere da solo nella sua palude. Tutte le creature delle favole tra cui Pinocchio, il lupo di Cappuccetto Rosso, Biancaneve, i Sette Nani e i Tre Porcellini, sono stati esiliati da Duloc, il feudo di Lord Farquaad, crudele dittatore, che vuole salire al potere come re. E, suo malgrado, Shrek se li ritrova nella

sua palude: allora decide di andare a cercare Lord Farquaad con l'aiuto di Ciuchino, poiché è l'unico in grado di sapere dove si trovi. L'unico modo per fargli riprendere tutte le creature è portargli la principessa Fiona affinché se la prenda in moglie. Così Shrek e Ciuchino si mettono in viaggio per un'avventura che cambierà per sempre le loro vite.

Da "Sorrisi e Canzoni Tv"

Snow-White

Regia di Dave Fleischer, Roland Crandall. Un film con Cab Calloway, Billy Murray, Mae Questel. Durata 7 min.

– USA, 1933

Snow White è uno dei cortometraggi animati nati nel 1933 che vede come protagonista Betty Boop, creato da Max Fleischer per i Fleischer Studios. Snow White è considerato uno dei più importanti capolavori della storia dell'animazione americana. È stato inserito nella Library of Congress come opera culturale. Venne introdotto nella Nation Film Registry e nel 1994 nella lista dei 50 migliori cartoni americani. Grazie a questo corto, Walt Disney ha deciso di creare il primo lungometraggio animato della Disney, dando indicazioni ai creatori di far assomigliare un po', Biancaneve a Betty Boop. La bella Betty Boop, nei panni di Biancaneve, chiede riparo alla regina del regno a causa della tempesta di neve. Lo specchio delle brame, prima di vedere Betty Boop, pensava che fosse la regina quella più bella ma successivamente cambia idea appena la ragazza entra in scena. La regina infuriata condanna Biancaneve alla decapitazione, ma quest'ultima con la sua bellezza e la sua voce riesce a convincere i suoi aguzzini di lasciarla libera. Purtroppo, una volta liberata, Biancaneve rotola giù dalla montagna e finisce nella casa dei sette nani all'interno di una bara di ghiaccio. I Nani credendola morta la portano nella misteriosa caverna e attendono. La regina, dopo aver scoperto che Biancaneve è ancora in vita, decide di occuparsene di persona. Si trasforma nella vera strega e parte alla sua ricerca con i suoi soldati innamorati, a sua insaputa, della ragazza. Dopo essere riusciti a sconfiggere la strega, i tre esultano. Distribuito da Paramount Pictures, questo corto è il primo corto che vede Betty Boop come protagonista di una delle più celebri fiabe dei fratelli Grimm. Questa volta non esiste un principe azzurro ma solo fortuna della protagonista. Nel cortometraggio appare la canzone St. James Infirmary Blues nella

versione interpretata da Cab Calloway. Questa canzone viene cantata da Koko il Clown, doppiato da Calloway stesso. Non potevano mancare il vestitino corto, la giarrettiere e i capelli brizzolati a rappresentare Betty Boop. Al contrario del corto di Cenerentola che è stato recensito precedentemente, non vi è cambio d'abito e le canzoni sono ridotte in confronto ma Betty conserva sempre la leggiadria che le fu attribuita. La regina cattiva si trasforma pure in un animale feroce, ovvero un drago già noto in diverse puntate di Betty Boop. Come detto prima, questo è il primo corto di Betty Boop che rappresenta una favola, ma non l'ultimo. Negli anni verranno anche rappresentati Cenerentola oppure Alice nel paese delle meraviglie. Sono molto belli ed ironici dal mio punto di vista. Le canzoni si adattano perfettamente a questo stile di cartone. E' un piacere poterli guardare.

Da "divoratoridistorie.altervista.org"

South Park

Una serie di Matt Stone e Trey Parker, USA

Originata dopo lo sviluppo di due cortometraggi animati intitolati entrambi The Spirit of Christmas, la serie era realizzata in principio con la tecnica dello stop motion in cutout animation nel quale i fotogrammi venivano realizzati incollando direttamente sullo sfondo pezzi di carta complessivamente alti 10 cm circa per i bambini e 12 cm per gli adulti. Successivamente questa tecnica è stata rimpiazzata dall'animazione al computer. Attraverso la satira, South Park tratta temi di politica e attualità statunitensi e cerca di sfatare i tabù della società, spesso usando la parodia e la commedia nera. Negli Stati Uniti la serie è stata aspramente criticata da gruppi religiosi che la giudicano moralmente offensiva e anti-statunitense a causa delle parolacce presenti nel cartone. Anche in Italia la serie ha ricevuto un trattamento simile, soprattutto dal Moige, che ha portato l'emittente Italia 1 prima a censurarla attraverso un doppiaggio non letterale e in seguito a eliminare totalmente alcuni episodi fino alla soppressione totale del cartone alla fine della quarta stagione. La serie viene trasmessa negli Stati Uniti su Comedy Central dal 13 agosto 1997, contando un totale di 309 episodi ripartiti su 23 stagioni. In Italia la serie è stata trasmessa inizialmente su Italia 1 dal 6 gennaio 2000 all'8 maggio 2003 e su Comedy Central (ex Paramount Comedy) dal febbraio 2005.

Da "Wikipedia"

Steamboat Willie

Regia di Walt Disney, Ub Iwerks. Durata 8 min.– USA, 1928

Topolino è alla guida di un battello a vapore fluviale, fischiando "Steamboat Bill" e suonando i tre fischietti della barca. Sul ponte arriva il vero capitano Pietro Gambadilegno che caccia via Topolino, il quale finisce in un secchio d'acqua e viene deriso da un pappagallo (a cui Topolino lancia il secchio in testa). Il battello si ferma al "molo Podunk" per raccogliere un carico di vario bestiame. Subito dopo che il battello è ripartito, sul molo appare Minni che, non essendo riuscita a salire in tempo, rincorre la barca cercando di farla arrestare. Topolino però riesce a portarla a bordo agganciando la gru alle sue mutandine. Atterrando sul ponte, Minni fa cadere a terra la sua chitarra e uno spartito della canzone Turkey in the Straw, che vengono mangiati da una capra. I due topi allora usano il corpo della capra come un fonografo ruotando la coda come una manovella. Topolino usa vari oggetti sulla barca come percussioni e "suona" gli animali come strumenti musicali. Ma sul posto arriva Pietro che, infuriato, lo porta nella stiva a pelare patate. Sull'oblò riappare il pappagallo che lo deride, così Topolino gli lancia addosso una mezza patata facendolo cadere in acqua.

Da "Wikipedia"

Surf Up – I re delle onde

Regia di Ash Brannon, Chris Buck. Un film con Shia LaBeouf, Jeff Bridges, Zooey Deschanel, Jon Heder, James Woods, Diedrich Bader. Titolo originale: Surf's Up. Durata 85 min. – USA, 2007

Un pinguino surfista che smania per mostrare la sua maestria sulle onde parte da Shiverpool (Antartide) verso un'assolata isola del Sud per partecipare a una gara di campionato mondiale di surf. Film comico di animazione della Sony Pictures che si distingue per la scrittura registica di tipo documentaristico. Ha il suo apice spettacolare nelle grandi ondate sulle quali si esibiscono i suoi strambi personaggi.

Da "Il Morandini"

The Looney Tune show: episodio "Mangia qualcosa"

Una serie di Spike Brandt. USA, 2011

The Looney Tunes Show è una sitcom animata prodotta dalla Warner Bros. Animation e trasmessa su Cartoon Network dal 3 maggio 2011 al 3 novembre 2013. In Italia è invece andata in onda dal 23 dicembre 2011 al 23 giugno 2014 su Boomerang e replicata su Italia 1. La serie vede i personaggi dei Looney Tunes e Merrie Melodies vivere in un'ambientazione contemporanea, alternativa a quella delle opere precedenti, con le quali non ci sono legami di continuità.

Da "Wikipedia"

Tim Burton's The nightmare before Christmas

Un film di Henry Selick, Tim Burton. Con Danny Elfman, Chris Sarandon, Catherine O'Hara, William Hickey, Glenn Shadix. Titolo originale The Tim Burton's Nightmare Before Christmas. Durata 86 min. – USA, 1993.

Dolcetto, scherzetto e una nota di amarezza. Il maestro degli incubi ha un sogno nel cassetto: qualcosa di nuovo. Jack Skeletron, re del decadente mondo di Halloween, è stanco di urla e paura. Così, mentre i mostri riemergono dalle bare per terrorizzare il mondo, Jack sprofonda in un'amletica crisi esistenziale. Assuefatto dal terrore e insoddisfatto di una realtà sempre uguale a se stessa, si perde in una foresta cercando ispirazione. La trova in una porta magica che lo catapulta nel mondo del Natale. Calore, colore, gioia. Finalmente lo stupore che cercava. E poi una missione: sostituirsi a Babbo Natale e gestire i preparativi della festa più attesa da tutti i bambini. Tim Burton's The Nightmare Before Christmas si muove leggiadro come lo scheletrico Jack, sulle note della fantasia più pura ed ispirata, mosso con cura e dedizione dal regista burattinaio Henry Selick. Ma nel film girato in stop motion, il ripieno è tutto della zucca di Tim Burton, tanto da insinuarsi persino nel titolo. Stile riconoscibile per l'impronta gotica dei toni e soprattutto per lo scontro tra realtà opposte, in cui il difforme svetta sul banale per coraggio e ingegno. Sull'esempio del malinconico Edward mani di forbice e dell'esperienza del suo creatore, anche Jack punta goffamente all'integrazione, dimenticando che il bene da preservare è invece la differenza. Burton ripropone lo scontro Io/Mondo sulle esili spalle di un personaggio che ha il coraggio di scuotersi dal torpore delle assicurazioni e delle aspettative

che gli altri ripongono in lui, esaltando la stranezza come parte fondamentale del vivere. Un film che gioca delicatamente con piani opposti della percezione, con il tentativo testardo di dare forma e concretezza (gli abiti, i regali, la slitta) a qualcosa di astratto e impalpabile (la felicità, la gioia di vivere). Una rara sensibilità delinea una morale necessaria per un racconto natalizio (siamo in casa Disney), senza mai cadere nel banale ed eccedere nel moralismo. La condanna di una mentalità materialista impone un recupero di una dimensione valoriale pura, capace di viaggiare anche solo attraverso i sogni e le aspirazioni più audaci. Tra teste mozzate, vermi e cicatrici, l'opera di Burton celebra più di ogni altra cosa la vena pulsante del cambiamento, cantando a squarcia gola.

Da "My Movies.it"

Looney Tunes. Episodio con Tom e Jerry e Spike

Thomas "Tom" Cat è un gatto domestico a pelo corto blu/grigio apparso per la prima volta nel cortometraggio del 1940 *Un gatto messo alla porta*. Nell'edizione originale di tale cortometraggio Tom viene chiamato "Jasper", tuttavia, dalla sua seguente apparizione ne *Lo spuntino di mezzanotte in poi*, è sempre chiamato "Tom". Gerald "Jerry" Mouse è un topo domestico marrone, anch'egli apparso per la prima volta in *Un gatto messo alla porta*. Anni dopo, William Hanna affermò che il nome originale del topo era "Jinx", mentre Joseph Barbera affermò che non aveva un nome nella sua prima apparizione.

Spike (uguale a Killer, il cane da guardia della padrona di Toodles) è un manesco bulldog americano che non va d'accordo con i gatti, ma ha sentimento per i topi, e più avanti, per il figlio Tyke. Nei cortometraggi Jerry prova spesso a mettere Tom nei guai tramite Spike cercando di scatenare una battaglia tra lui e il bulldog. Spike ha anche alcune debolezze dalle quali Tom cerca di trarre vantaggio. La prima apparizione del personaggio è nel cortometraggio *Cane uguale guai (Dog Trouble)* del 1942.

Da "Wikipedia"

Toy story – il mondo dei giocattoli

Regia di John Lasseter. Un film con Tom Hanks, Tim Allen, Don Rickles, Wallace Shawn, Jim Varney, John Ratzenberger. Titolo originale: Toy Story. Durata 81 min. – USA, 1995

Toy Story è il primo lungometraggio realizzato completamente con la computer grafica, ed è il primo lungometraggio della Pixar. Nel film il mondo dei giocattoli si dà come riflesso del mondo umano. Il rapporto tra Andy e i suoi giocattoli riproduce il rapporto genitori-figli: Andy è il genitore che guida i suoi giocattoli-figli, li protegge, li fa parlare. Come diceva K. Groos, il gioco può essere visto come pre-esercizio delle attività della vita adulta: il bambino gioca coi pupazzi preparandosi a svolgere funzioni genitoriali. I giocattoli sono per Andy «oggetti transizionali»: così W.D. Winnicott chiama quegli oggetti che molti bambini desiderano avere sempre con sé e da cui ricavano il senso di sicurezza che in seguito deriverà loro dai rapporti affettivi positivi che instaureranno con le persone. Il gioco si presenta nel film con due valenze: quella costruttiva (Andy) e quella distruttiva (Sid). Andy cura i suoi giocattoli, li tiene in ordine, ci gioca affidando ai singoli giocattoli dei ruoli, creando delle storie in cui troviamo l'appropriazione e la rappresentazione dei modi della realtà. Sid distrugge i giocattoli, li smonta, li rimonta: è un personaggio “diverso”, come i suoi giocattoli, riletture dei Freaks dell'omonimo film di T. Browning. La figura di Sid fa pensare al gioco infantile visto da Baudelaire: per Baudelaire (*Morale du joujou*), il gioco infantile è movimento di rivolta, rottura della razionalità sociale e della morale borghese. Nella sua tendenza estrema, il gioco punta alla distruzione del giocattolo: si ha così l'impulso naturale del bambino ad aprire il giocattolo per pulirlo da incrostazioni sociali e adulte, per scoprirne il meccanismo interno e nascosto, l'anima. I giocattoli del film si trovano in una situazione di oggettualità che è propria anche dell'uomo nella società dei consumi. Il giocattolo è oggetto serializzato di consumo, fa parte di una catena che inizia con la produzione, continua con la vendita, finisce con la distruzione, e ricomincia con la produzione. Di tale catena fa parte anche l'uomo, come soggetto reificato e spersonalizzato che acquista, consuma, distrugge, riacquista.

Da “My Movies.it”

Un burattino di nome Pinocchio

Regia di Giuliano Cenci. Un film con Roberta Paladini, Roberto Bertea, Lauro Gazzolo, Sergio Tedesco, Manlio De Angelis, Flaminia Jandolo. Durata 93 min. - Italia, 1971

Un burattino di nome Pinocchio è un lungometraggio di animazione italiano del 1971 tratto dal romanzo Le avventure di Pinocchio. Storia di un burattino di Carlo Collodi. È l'opera più nota dell'animatore e regista Giuliano Cenci, considerato dalla critica per talento e capacità organizzative il Walt Disney italiano [1], attraverso la quale egli volle creare una versione del capolavoro di Collodi quanto più possibile vicina al racconto originale. Cenci vi impiegò oltre cinque anni di lavoro con un'equipe di oltre cinquanta fra artisti e tecnici specializzati. Il film fu esportato in oltre venti paesi del mondo. Il progetto per la realizzazione di Un burattino di nome Pinocchio venne presentato nel 1966 alla sala Stensen di Firenze da Corrado Mantoni e illustrato dal regista Cenci, con la proiezione di disegni e di alcune scene animate prodotte da lui stesso e dal fratello Renzo Cenci, con precisione e dovizia di dettagli anche per la parte economica, alla presenza di numerosi professionisti e imprenditori fiorentini i quali nella quasi totalità aderirono alla richiesta di partecipazione al finanziamento, supportando l'iniziativa. Il film fu realizzato in full animation, a passo 2 (due fotogrammi per disegno), la tecnica di animazione dei lungometraggi della Disney. A fine lavoro, furono circa 500.000 i disegni che diedero vita a Un burattino di nome Pinocchio tra disegni su carta e fogli di celluloidi sui quali venivano riportati, a china e rigorosamente a mano, i tratti degli animatori e degli scompositori. Tali fogli trasparenti venivano poi dipinti al rovescio con colori a tempera murale (che aderivano bene al supporto), dalle mani femminili del reparto colore.

Da "Wikipedia"

Un rivale per Topolino

Regia di Wilfred Jackson. Titolo originale: Mickey's Rival. Durata 8 min. – USA, 1936

Mortimer, ex fidanzato di Minni, si presenta imprevedibilmente a un picnic di Topolino e Minni. Mortimer cerca di incantare Minni, ma si comporta male con Topolino. Più tardi Mortimer cerca di affrontare un toro per Minni ma, quando il toro fugge dal recinto, Mortimer scappa via in un lampo lasciando Topolino a salvare

Minni. Topolino, con l'aiuto della sua auto, riesce a salvare Minni e a sfuggire al toro, e Minni si rende conto che Mortimer non è affatto divertente come credeva.

Da "disney.fandom.com"

Up

Regia di Pete Docter, Bob Peterson. Un film con Edward Asner, Jess Harnell, David Kaye, Jordan Nagai, Christopher Plummer, Josh Cooley, Donald Fullilove. Durata 104 min. – USA, 2009

In una sala cinematografica si proietta un cinegiornale su un esploratore, Charles Muntz, che è tornato dall'America del Sud con lo scheletro di un uccello che la scienza ufficiale qualifica come falso. Muntz riparte per dimostrare la sua onestà. Un bambino occhialuto, Carl, è in sala. Muntz è il suo eroe. Incontrerà una bambina, Ellie, che ha la sua stessa passione. I due cresceranno insieme e si sposteranno. Un giorno però Carl si ritrova vedovo con la sua villetta circondata da un cantiere e con il sogno che i contrattempi della vita non hanno mai permesso a lui ed Ellie di realizzare: una casa in prossimità delle cascate citate da Muntz come luogo della sua scoperta. Un giorno un Giovane Esploratore bussa alla sua porta. Sarà con lui che Carl, senza volerlo, comincerà a realizzare il sogno.

Un film di animazione (targato Disney) ha aperto per la prima volta il Festival di Cannes. Si è trattato di un segnale molto preciso se si considera che la Major americana era assente da 5 anni dalla Croisette (l'ultima volta aveva presentato Ladykillers) e proponeva un film in 3D. La tridimensionalità viene utilizzata in questo film senza le esagerazioni effettistiche che, come sempre, accompagnano le fasi nodali della storia della settima arte a partire dall'invenzione del sonoro.

Il rischio che la sceneggiatura si mettesse al servizio della tecnologia c'era ma è stato brillantemente evitato. Semmai sussiste la possibilità che Up piaccia più agli adulti che ai bambini, i quali dovranno attendere l'arrivo del solerte e tondeggiate Giovane Esploratore per avviare il necessario processo di identificazione nell'avventura. Fino ad allora ci viene narrata la tenera e delicata storia di un venditore di palloncini con la passione per l'avventura condivisa da un'amica e poi compagna per la vita.

La sequenza in cui si narra il percorso di Carl ed Ellie partendo dall'infanzia sino ad arrivare alla morte di lei è di quelle che si fanno ricordare per la divertita sensibilità con cui è costruita. Le citazioni cinematografiche non mancano (a partire dalla somiglianza del protagonista anziano con Spencer Tracy per finire con il vecchio Muntz che ricorda Vincent Price passando per echi spielberghiani) ma non hanno la pesante insistenza che si può rinvenire in altri film di animazione. Perché questo è un film leggero. Leggero su temi ponderosi come quello dell'invecchiare da soli, dei sogni non realizzati, della memoria viva di chi ci ha lasciati, del rapporto giovani/anziani. Un film leggero come quei palloni che portano magrittianamente nei cieli un'intera casa liberandola da un mondo incapace di comprendere i sogni.

Da "My Movies.it"

Wallace & Gromit - La maledizione del coniglio mannaro

Regia di Nick Park, Steve Box. Un film con Peter Sallis, Ralph Fiennes, Helena Bonham Carter, Peter Kay.

Titolo originale: Wallace & Gromit - The Curse of the Were Rabbit. Durata 94 min.- Gran Bretagna, 2005

Impegnato a proteggere gli ortaggi dei suoi compaesani, destinati alla gara annuale di ortaggi giganti, dalla voracità dei conigli, Wallace inventa una macchina per il lavaggio del cervello ai domestici roditori che, per errore, crea un gigantesco coniglio mannaro che nelle notti di luna piena divora quintali di carote e zucchine. Anche questa volta sarà Gromit a togliere dai guai il suo padrone. È il primo lungometraggio con i due personaggi creati da Nick Park (che si è ispirato a suo padre e al gatto di famiglia) con Steve Box, premiati con l'Oscar nel '94 e prodotti dalla Aardman Animations qui associata alla Dreamworks. Dopo l'enorme successo in TV degli episodi con l'inventore e il suo cane, il film non delude, nella duplice chiave di lettura caratteristica delle due premiate ditte: un livello narrativo comico, pieno di battute e situazioni divertenti, più leggero e immediato per i bambini; un piano più raffinato, ricco di citazioni da film (da King Kong a Un lupo mannaro americano a Londra , a Indiana Jones), dai fumetti degli anni '50 e '60, a coppie di comici famosi (Laurel-Hardy, Lemmon-Matthau), pieno di battute dai doppi sensi, di gag del cinema muto. Esilaranti i personaggi di secondo piano.

Da "Il Morandini"

West and soda

Regia di Bruno Bozzetto. Un film con Carlo Romano, Vittoria Febbi, Nando Gazzolo, Luigi Pavese, Willy Moser.

Durata 86 min. – Italia, 1965

In uno sperduto villaggio del selvaggio West, un ricco proprietario terriero senza scrupoli, il "Cattivissimo", che si serve di due violenti scagnozzi, Ursus e lo Smilzo (Slim), mantiene il potere con la paura e vuole impadronirsi con le buone o le cattive dell'ultimo terreno fertile, di proprietà della giovane Clementina, che vive nel suo piccolo ranch con la sola compagnia dei suoi animali, tre mucche, una gallina e un cane amante dell'alcol, Socrate. Quando la sua ennesima proposta di matrimonio viene respinta dalla ragazza, il Cattivissimo decide di scatenare i suoi uomini, ma la situazione cambia per l'arrivo del misterioso Johnny. Clementina si prende cura del cowboy, spossato da un lungo viaggio, ma non riesce a farlo uscire da uno stato di completa apatia. Quando questi si reca al saloon, disarmato, viene malmenato da Ursus e dallo Smilzo, senza reagire e, durante la rissa, perde una pepita d'oro, che attira l'interesse del Cattivissimo. Fallito ogni tentativo di scoprirne la provenienza direttamente da Johnny, inclusa la tortura con delle formiche del deserto, il Cattivissimo decide di far rapire Clementina. A questo punto il cowboy risorge e, trasformatosi in un pistolero in livrea nera, elimina il Cattivissimo per poi sbaragliare i due in un duello, secondo i dettami del genere western. Epilogo romantico con coda demenziale.

Da "Wikipedia"

Zanna bianca

Regia di Alexandre Espigares. Un film con Toni Servillo, Virginie Efira, Raphaël Personnaz, Dominique Pinon, Nick Offerman. Titolo originale: *Croc Blanc*. Durata 80 min. - Francia, Lussemburgo, USA, 2018

Un cucciolo di lupo si addentra nelle foreste dello Yukon accanto alla sua mamma con la percezione che tutto intorno a lui sia in parti uguali meraviglia e pericolo. Appena un po' cresciuto, il cucciolo si imbatte in un capo indiano, Castoro Grigio, che riconosce nella lupa madre il cane da slitta che l'aveva valorosamente aiutato in passato e adotta lei e suo figlio, dando al piccolo il nome di Zanna Bianca. Da quel momento il lupacchiotto

(con un quarto di sangue di cane) verrà a conoscenza del mondo degli uomini, tanto amabile, nelle persone di Castoro Grigio e la sua tribù, quanto detestabile, nella persona di Smith, un delinquente che insegnerà a Zanna Bianca la sottomissione del bastone nel tentativo di trasformarlo in un cane da combattimento.

Da "My Movies.it"

Zootropolis

Regia di Byron Howard, Rich Moore, Jared Bush. Un film con Massimo Lopez, Paolo Ruffini, Nicola Savino, Frank Matano, Diego Abatantuono Titolo originale: Zootopia. Durata 108 min.- USA, 2016

Zootropolis è la città-Stato in cui convivono tutti gli animali al di là delle differenze di specie. Grazie alla sua tenacia, Judy diventa la prima coniglietta poliziotto e, benché osteggiata dal suo capo, trova una traccia per risolvere il mistero della scomparsa di 14 animali predatori. Sceneggiato da Jared Bush e Phil Johnston, da un soggetto scritto a 14 mani, il nuovo cartone Disney è esteticamente raffinato, ricco di personaggi originali e situazioni comiche - su tutte quella dei bradipi impiegati pubblici - eticamente impegnato e politicamente corretto, ma ha un plot convenzionale ricalcato sulle detective stories di coppia. Il messaggio antirazzista è riferito all'odierno contesto di reazioni populistiche al terrorismo fondamentalista, ma risulta appannato dalla retorica americana del "volere è potere" e del self-made man, benché abbellita e aggiornata da una patina di femminismo. Oscar come miglior film di animazione.

Da "Il Morandini"

BIBLIOGRAFIA

- *Gianni Rondolino, Storia del cinema d'animazione. Dalla lanterna magica a Walt Disney, da Tex Avery a Steven Spielberg. UTET Università, 2005*
- *D.Bordwell e K.Thompson, L'invenzione e i primi anni del cinema 1880-1904, in Storia del cinema e dei film. Dalle origini al 1945. Editrice Il Castoro, 1998.*
- *S. Bernardi, Il cinema prima del cinema. Il mondo come spettacolo, in L'avventura del cinematografo. Storia di un'arte e di un linguaggio. Marsilio Editori, 2007.*
- *G. Sadoul, Emile Reynaud et le théâtre optique, in Histoire générale du cinéma, 1° vol., L'Invention du cinéma. Denoël, 1947.*
- *Giannalberto Bendazzi, Animazione. Una storia globale. UTET, 2017*
- *Daniele Bigi, Nicolò Ceccarelli, Animazione 3D. Mondadori informatica, 2004*
- *Matteo Boscarol, I mondi di Miyazaki. Percorsi filosofici negli universi dell'artista giapponese. Mimesis, 2018*
- *Stefano Bessoni, Stop motion. La fabbrica delle meraviglie. Logos, 2014*
- *Bernard Génin, Il cinema d'animazione. Dai disegni animati alle immagini di sintesi. Lindau, 2015*
- *Barry Purves, Animazione stop motion. Logos, 2015*
- *Pietro Grandi, Pixar story. Passione per il futuro tra arte e tecnologia. Hoepli, 2014*
- *Stephen Cavalier, Cartoon. Storia mondiale del cinema d'animazione. Atlante, 2012*
- *Giaime Alonge, Alessandro Amaducci, Passo uno. L'immagine animata dal cinema al digitale. Lindau, 2007*
- *Maria Roberta Novielli, Animerama. Storia del cinema d'animazione giapponese. Marsilio, 2015*
- *D. Giurlando, Fantasmagoria. Un secolo (e oltre) di cinema d'animazione. Marsilio, 2017*
- *Ellen Besen, Animation unleashed. Michael Wiese Productions, 2008*