



BOLT - UN EROE A QUATTRO ZAMPE

Regia Chris Williams, Byron Howard **Origine** Usa, 2008
Durata 96' **Distribuzione** Walt Disney

Bolt è un cagnolino bianco con una saetta tatuata sul pelo, star di un telefilm fantascientifico, dove in coppia con la padroncina Penny compie imprese spettacolari. Vissuto fin da cucciolo in uno studio hollywoodiano fra pericoli fasulli e pasti sicuri, Bolt si è convinto che quella è la realtà, inclusi i suoi poteri eccezionali. Quando però Penny viene rapita dal perfido Dottor Calico, Bolt parte immediatamente alla sua ricerca e viene catapultato nelle rischiose strade della vera New York. Inizia così un avventuroso viaggio nel corso del quale incontrerà nuovi irresistibili amici, come la cinica (in apparenza) gatta randagia Mittens e il criceto obeso e teledipendente Rhino, ma soprattutto si accorgerà con grande stupore di non essere un vero supereroe, bensì semplicemente l'attore a quattro zampe di una serie televisiva. Attraversando l'America Bolt ritroverà la sua identità canina, ovvero l'inclinazione al gioco unita all'inossidabile fedeltà alla padroncina. E quando scoprirà che la vita da cane qualunque ha anche i suoi vantaggi, imparerà quanto siano importanti l'amicizia, il gioco di squadra e la scoperta di se stessi. Alla fine ritroverà Penny e con un gesto stavolta davvero eroico le salverà la vita, mettendo a rischio la propria.

Bolt è il terzo "computer-animated film", dopo *Chicken Little* e *I Robinson - Una famiglia spaziale*, prodotto da Walt Disney Animation Studios, e il quarantasettesimo lungometraggio animato Disney. All'inizio del 2006 John Lasseter ha assunto il comando dell'azienda e ricopre attualmente il triplice ruolo di direttore creativo dei Walt Disney Studios, dei Pixar Animation Studios e di supervisore delle attrazioni di Disneyland. Secondo molti è il legittimo erede di Walt Disney e in comune con il leggendario Walt possiede una conoscenza profonda dei materiali, un'indubbia capacità creativa di guardare a distanza ma anche una pericolosa vocazione all'accentramento che rasenta la dittatura, nonostante le dichiarate riunioni di verifica-prodotto con tutti i registi Pixar e alcuni membri esterni. D'altra parte dopo i disastri ripetuti e continuativi delle produzioni Disney dal 2000 a oggi, lo stesso Roy Disney ha parlato di avvento di un "salvatore" e Lasseter sembra aver preso il ruolo molto sul serio, al punto da intervenire in maniera radicale per salvare il salvabile su tutti i lungometraggi già in fase di preparazione. Per *I Robinson - Una famiglia spaziale* fece rifare il 60 per cento del film e nel caso di *Bolt*, licenziato Chris Sanders, già regista del pur pregevole *Lilo & Stich*, perché orientato a dare al lavoro una certa eccentricità con la partecipazione di gatti orbi e conigli radioattivi, ha affidato la direzione ai più ossequienti esperti animatori Chris Williams (*Le follie dell'imperatore*) e Byron Howard (*Koda, fratello orso*), imponendo maggiore amabilità ai personaggi in modo che ci si rivolgesse a un pubblico senza età. Inizia così a delinearsi meglio una linea editoriale: Lasseter ha anche fatto creare un nuovo raffinato marchio per i Walt Disney Animation Studios con i bozzetti e i fotogrammi di Topolino che prendono vita in *Steamboat Willie* a voler ribadire che la grandezza, l'arte e l'eleganza dell'impero Disney nascono da lì. I prodotti Pixar vengono spinti verso un "poe-

ticismo” quasi chapliniano, e quelli Disney verso il ritorno alla grande animazione sia in 2D che in 3D e alle favole magiche.

Sulla scia di una tradizione cinematografica di cani in carne e ossa come Rin Tin Tin, Lassie, Rex con un’attitudine per le gesta eroiche, *Bolt* esibisce la maggiore fisicità tridimensionale del cane, la forza visiva dei paesaggi ottenuta con un’animazione d’avanguardia che si ispira alla pittura iperrealista di Edward Hopper con

i suoi giochi di luci e ombre e una qualità fotografica ottenuta con la tecnologia digitale, che si richiama a Vilmos Zsigmond, realizzando un’indovinata miscela di umorismo, avventura e tenerezza.

I due film a cui *Bolt* si ricollega immediatamente sono *The Truman Show*, di cui mantiene il rapporto tra verità e rappresentazione nella versione canina, mostrando che non solo gli umani, ma anche gli animali subiscono le nefaste influenze dello strapotere della televisione, e *Gli incredibili*, di cui conserva la stessa angolazione nel guardare i super-eroi, per scoprire che dentro di loro ci sono solo super-illusi. L’elemento originale e quindi vincente è che in *Bolt* non è il personaggio a reagire alla situazione circostante, ma un cambiamento di mondo che supplisce all’indebolimento del personaggio: la scoperta scioccante di aver perso qualcosa di fondamentale, ovvero i suoi super-poteri, con tutte le conseguenze che questo comporta all’esterno.

Secondo la migliore tradizione Pixar il film si è concentrato sulla messa a punto dei personaggi, caratterizzati da un tratto morbido e piacevole e da psicologie complementari e ricche di sfumature: il cane divo, il fan criceto e la gatta scettica. Grazie al 3D nelle scene d’azione le immagini paiono staccarsi dallo schermo, avventandosi sullo spettatore che temerà di essere colpito dall’ologramma di una siringa o di un camion... Il disegno è vivace, lo sforzo produttivo enorme, centinaia di artisti si sono mobilitati per mettere sullo schermo l’incalzante avventura. Inoltre il montaggio serrato e concatenato di azioni costituisce una grande lezione stilistica rispetto alla ridondanza di alcuni film con attori in carne e ossa. Il buon doppiaggio italiano propone Raoul Bova come simpatica voce di Bolt, mentre nell’originale è affidato a John Travolta.

La vicenda può indurre a riflessioni importanti: il rapporto fra finzione e realtà, la messa in discussione della sindrome di onnipotenza tipica dell’infanzia che secondo la psicoanalisi va abbandonata in età matura, pena la follia. Da un certo punto in poi lo scontro tra il bene e il male avviene lungo il mai rinnegato stereotipo americano del viaggio attraverso l’America, qui destinato a concludersi sotto la scritta magica “Hollywood”, riscoperta dopo la presa di coscienza come paese dei balocchi, terreno della fantasia dichiarata e quindi amica. Si tratta di un viaggio di formazione, dove le illusioni dell’infanzia lasceranno via via il posto a una maggiore consapevolezza, rinsaldata da un sentimento di amicizia forte e imprescindibile. In una società così ossessivamente immersa nella necessità dello straordinario a scapito di una noiosa e rassicurante normalità, il film è una sorta di richiamo all’ordine: il protagonista, convinto di avere dei superpoteri, scoprirà infatti che non li possiede e soprattutto che non gli servono per “sentirsi qualcuno”, perché ciascun individuo è unico e speciale in quanto tale.

a cura di *Silvia Savoldelli*



SPUNTI DI RIFLESSIONE

- Vista laser, super-abbaio che travolge i nemici, fiuto eccezionale... Individua e analizza tutti i superpoteri di Bolt.
- Esamina le caratteristiche degli altri personaggi: la dolce ma determinata Penny, la gatta maltrattata e abbandonata Mittens, il criceto esagitato e fan televisivo Rhino.
- Una divertentissima gag è quella dei piccioni, che parlano in un modo molto particolare. Chiedi all'insegnante a quale famosissimo film si rifanno.
- Se negli *Incredibili* una famiglia eccezionale finge la normalità, in *Bolt* un cagnetto brillante e fotogenico ma comune crede di avere dei superpoteri. In entrambi i casi però a contare sono le doti personali, il senso di responsabilità e di coraggio capace di volgere al meglio anche le situazioni più complesse. Dopo aver visto questi due film, individua analogie e differenze.



PERCORSI DIDATTICI

- In *Bolt* è stata utilizzata la tecnologia NPR (Non Photorealistic Rendering), che al contrario della computer graphic tradizionale non mira al fotorealismo, ma alla riproduzione digitale di effetti simili a quelli del disegno a mano libera e della pittura, in modo da rendere visivamente quel mondo fittizio ma assolutamente credibile in cui Bolt è vissuto ed è convinto di vivere ancora. Ti sembra che il risultato sia efficace?
- Conosci delle serie televisive con cani per protagonisti? Quali?
- In *Bolt* la televisione è rappresentata esattamente per quello che è: un ex elettrodomestico che ormai ha la forza di sostituirsi alla e di impadronirsi della fantasia dei bambini. Sei d'accordo? Perché?