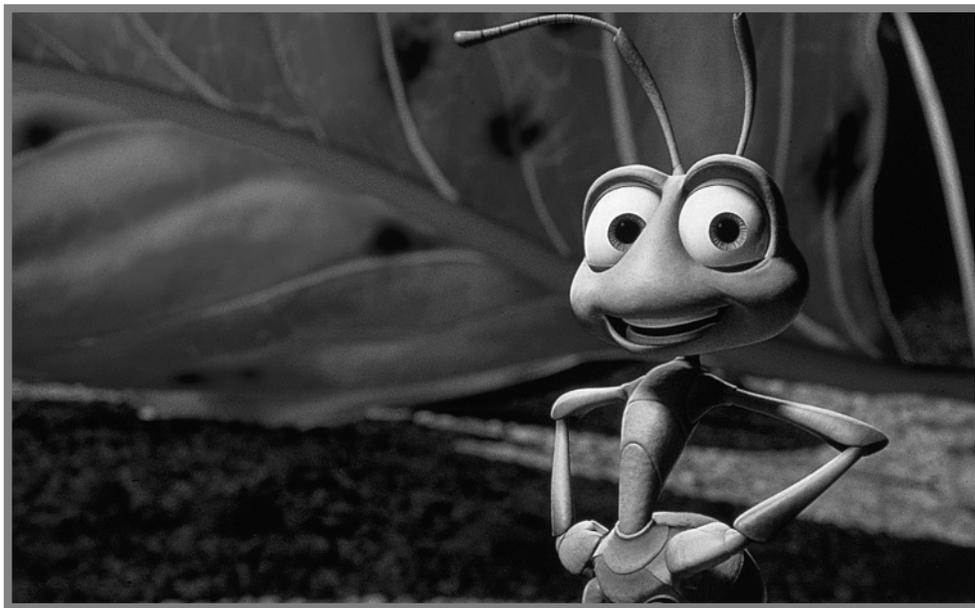


A BUG'S LIFE



A BUG'S LIFE

USA, 1998

di John Lasseter e Andrew Stanton

ARRIVANO I FILM

● **Produttore:** Pixar Animation Studios

● **Soggetto:** John Lasseter, Andrew Stanton, Joe Ranft

● **Sceneggiatura:** Andrew Stanton, Donald McEnery & Bob Shaw

● **Fotografia:** Sharon Calahan

● **Musica:** Randy Newman

● **Montaggio:** Bill Kinder

● **Interpreti:** (voci italiane) Massimiliano Manfredi

● (Flik), Roberto Pedicini (Hopper), Chiara Colizzi

● (Atta), Dedi Savagnone (l'anziana Formica Regina),

● Veronica Puccio (Dot), Vittorio Amendola (Mollo),

● Renato Cecchetto (P.T. Pulce), Franco Zucca

● (Manty, la mantide religiosa), Antonella Rendina

● (Gipsy, la falena), Stefano Mondina (Francis, la

● coccinella maschio), Stefano Masciarelli

● (Stecco, l'insetto intellettuale), Roberto Stocchi

● (Heimlich, il bruco), Alessandra Casella (Rosie,

● la vedova nera), Roberto Draghetti (Dim, lo scarabeo

● rinoceronte), Enrico Pallini e Franco Mannella (Tuck e

● Roll, i due insetti gemelli)

● **Durata:** 95 min.

● **Distribuzione Italia:** Buena Vista International

● **Distribuzione Lombardia:** ARCO FILM





SINOPSI

La vita non è certo un picnic per le formiche de “L’isola delle formiche”.

Ogni estate un’orda di voraci cavallette, condotte dal torvo e dispotico Hopper (seguito sempre dal fratello dissennato Mollo), fa visita alla colonia, pretendendo una parte consistente delle provviste raccolte con grande fatica dalle laboriose formiche e diffondendo il terrore nella pacifica comunità.

Flik, pensatore eccentrico e non proprio in linea con la mentalità tradizionalista del resto della colonia, dopo un’ennesimo esperimento tecnologico fallito viene espulso dalla comunità.

Intraprendendo, suo malgrado, un viaggio lontano dal quieto e rassicurante “minimondo”, arrivato nella grande città, arruola, in base ad un reciproco malinteso, una compagnia di saltimbanchi di un circo di pulci di second’ordine (Francis la coccinella maschio, Manty la mantide religiosa, Gipsy la falena, Stecco l’insetto intellettuale, Heimlich il bruco che fa il pagliaccio, Rosie la vedova nera, Dim il mansueto scarabeo rinoceronte, Tuck e Roll i due insetti gemelli dall’idioma incomprensibile) perchè partecipi alla lotta contro le cavallette.

In un clima di amichevole collaborazione, le formiche e gli insetti del circo (una volta resisi conto di quali performance non circensi erano stati richiesti) si preparano al confronto decisivo con gli invasori.

Vari marchingegni bellici e strategie militari sono messi in atto sotto la supervisione di Flik, desideroso di guadagnarsi la stima e l’affetto della giovane principessa Atta, e vincere lo scetticismo dei componenti del consiglio del formicaio (il dottor Suolo, la Dottoressa Flora, Ruvido e Cornelius) per contrastare e respingere Hopper e la sua banda.

Alla fine, dopo innumerevoli rivolgimenti nel corso della battaglia le formiche l’avranno vinta e l’anziana Formica Regina potrà lasciare nelle mani della principessa Atta e dell’ormai collaudato Flik lo scettro dell’“Isola delle formiche”, per la gioia di tutti e in particolare dei più piccoli, tra cui la principessina Dot, che si sono comportati valorosamente in combattimento.



ANALISI DELLA STRUTTURA

*La via più chiara
per penetrare nell'Universo
passa per l'intrico
di una foresta
(John Muir)*

«I bambini amano gli insetti. Lo so perchè in fondo sono un bambino anch'io. Ho quattro figli e ognuno di loro ha passato le ore a giocare con gli insetti in giardino. Siamo pieni di barattoli con i coperchi bucati. Del resto il mondo degli insetti è molto affascinante. Ricordo che quando ero piccolo mi appiattivo a terra e immaginavo di essere piccolissimo, e che i fili d'erba fossero gli alberi giganteschi di un'immensa foresta. Mi affascinava moltissimo guardare il mondo dal punto di vista di un insetto e ho pensato che ne sarebbe venuto fuori un bel film. E poi, con l'animazione computerizzata possiamo creare mondi a più dimensioni e molto realistici, con riflessi, ombre e trame».

(John Lasseter, il regista)

«Non ci interessava scimmiettare la realtà, far sembrare i fondali immagini girate dal vivo. Il mondo che abbiamo creato per questo film è un'astrazione della realtà, che appare reale per la cura e il dettaglio che abbiamo messo nel creare le superfici e per il modo in cui la luce si muove tra gli oggetti creando ombre. Noi abbiamo solo preso i *pattern* straordinari ed eleganti che esistono in natura, soprattutto nel mondo vegetale e nella conformazione delle rocce, e li abbiamo incorporati nelle nostre ambientazioni».

(John Lasseter, il regista)

A Bug's Life rappresenta la grande svolta per il cinema d'animazione realizzato con tecnologie digitali ed è interessante scoprirne la dimensione creativa e produttiva attraverso le dichiarazioni dei tecnici che vi hanno lavorato, dalle cui parole traspaiono anche i significati simbolici e morali di questa rivisitazione/variazione della favola classica di Esopo con protagoniste la formica e la cicala (qui sostituita dalla banda delle cavallette).

Proviamo a rileggerla:

«La cicala, felice del sole e del caldo, aveva passato tutta l'estate senza far altro che cantare dalla mattina alla sera. La formica, invece, con la bella stagione aveva accumulato un sacco di provviste per l'inverno, lavorando tutto il giorno senza fermarsi mai.

Quando arrivò il freddo però, la cicala non trovò più un briciolo di cibo: nemmeno una mosca o un moscerino si aggirava più nei dintorni. Allora, affamata, bussò alla porta della formica per chiederle qualche granellino o qualche briciola di pane, tanto da poter superare il gelo dell'inverno senza morire di fame:

- Dammi qualcosa, sii gentile, ti rimborserò con gli interessi appena verrà la buona stagione!
La formica però non faceva prestiti, e poi non aveva simpatia per quella fannullona di cicala. Così le chiese:

- Che cosa hai fatto durante l'estate?

- Che domande? ho cantato tutto il giorno, faceva un caldo...!

- Hai cantato? Bene, allora adesso balla! – rispose la formica, e le chiuse la porta in faccia.



Così la cicala rimase sola, infreddolita e senza niente da mangiare».

Lo spunto e il condensato morale è sicuramente rintracciabile nella parabola di Esopo ma *A Bug's Life* se ne allontana di molto riuscendo a creare una cornice molto più ampia in cui due "gruppi" si confrontano (le formiche per liberarsi da una schiavitù e le cavallette per riaffermare una prevaricazione) con l'intervento esterno di un altro gruppo (al suo interno assolutamente eterogeneo: la banda degli acrobati del circo).

La complessità del film si allarga ulteriormente attraverso la dimensione simbolica del personaggio di Flik, antieroe timido e visionario che compie il viaggio iniziatico oltre i confini del proprio mondo (metafora di un rito di passaggio anche dall'adolescenza alla maturità) per tornare a liberare il proprio popolo (o la propria classe, c'è qualcuno negli Stati Uniti che ne ha dato un'interpretazione para-marxista) con l'aiuto di un "mucchio selvaggio" di altri antieroi, anche loro emarginati, sbandati e "on the road". Non è poco per un film per bambini.

Ma torniamo alle testimonianze dietro le quinte: «Abbiamo lavorato molto per rendere i personaggi attraenti. Abbiamo eliminato le mandibole e le segmentazioni pelose, cercando però di non snaturare i caratteri base degli insetti. L'unica libertà ce la siamo presa con le cavallette. Visto che loro erano i cattivi, potevano anche essere un po' repellenti».

(Andrew Stanton, co-regista)

«Abbiamo tratto ispirazione dagli insetti. Il modo di camminare e i movimenti di alcuni insetti sono dettati puramente dalla loro natura. Ma abbiamo anche cercato di rendere i personaggi più gradevoli semplificando le forme. Sono rappresentazioni abbastanza fedeli al vero aspetto dell'insetto. Poi siamo entrati nel dettaglio, aggiungendo le *texture* che ci sembravano più adatte. Alle formiche e alle mosche, ad esempio, abbiamo dato la loro tipica iridescenza».

(Bob Pauley, direttore artistico incaricato del *modeling* dei personaggi)

«Gli insetti sono perfetti per il computer, per via del loro esoscheletro, della loro straordinaria iridescenza e della trasparenza delle loro ali. E se ti abbassi e provi a guardare il mondo come lo vedono loro, i fili d'erba e le foglie sono traslucidi. È come se vivessero in un mondo di vetro colorato, e questo è il tipo di immagine che abbiamo voluto dare al film».

(John Lasseter, il regista)

Per "entrare" nel mondo percettivo dei suoi personaggi John Lasseter e tecnici della Pixar hanno progettato la "Bugcam", una minuscola videocamera fissata all'estremità di un bastone





che è stata fatta strisciare in mezzo alla vegetazione, sui prati e sotto le foglie.

Per suggerire la cornice percettiva più vicina all'*environment* degli insetti ma anche per dare l'impronta epica del racconto (nello stile del David Lean di *Lawrence d'Arabia*, nelle intenzioni degli autori) è stato scelto il formato Cinemascope per schermo panoramico. Un formato che è stato ritenuto anche efficace per enfatizzare in modo comico le misure e le proporzioni. Dal punto di vista dell'insetto infatti le foglie d'erba sembrano alberi altissimi ed aree piccolissime appaiono come immensi *landscape*.

«I personaggi di *A Bug's Life* hanno quasi tutti lo stesso livello di elaborazione di Buzz e Woody (i personaggi principali di *Toy Story*), quando non sono ancora più elaborati. Siamo riusciti a fare tanto perché i programmi e i sistemi sono di gran lunga migliori e i computer molto più veloci. Adesso possono elaborare modelli molto più complessi e realizzare forme più difficili. In questi ultimi anni la tecnologia ha fatto passi da gigante».

(Eben Ostby, supervisore della direzione tecnica)

A Bug's Life segue e quasi suggerisce la mutazione della consapevolezza di Flik e del suo gruppo anche attraverso lo scandire delle stagioni e delle loro tonalità: si inizia in prima estate, con verdi caldi e poco disidratati. A metà della narrazione le tonalità si fanno ancora più calde e più secche, in sintonia con i colori della vegetazione, l'angolazione della luce solare e l'atmosfera più pesante e polverosa. Quando le foglie cominciano a cadere e l'autunno si avvicina, i colori e le *texture* mutano ancora.



ITINERARI DIDATTICI

Il cinema d'animazione

- Autori, tecniche e cinematografie nazionali (a cura di Bruno Di Marino *Animania. 100 anni di esperimenti nel cinema di animazione* Editrice Il Castoro, Milano, 1998; Giannalberto Bendazzi *Cartoons Marsilio*, Padova, 1993; Kit Layburne *The Animation Book* Three Rivers Press, New York, 1998; Gianni Rondolino *Storia del cinema d'animazione* Einaudi, Torino, 1974)
- Cinema d'animazione e nuove tecnologie: forme e figure dell'animazione digitale
- La Pixar di John Lasseter: da *Luxo Jr.* a *Bug's Life*

Il mondo animale raccontato dal cinema d'animazione

- Il bestiario disneyano (topolini, paperini, cerbiatti, cagnolini, aristogatti, elefantini,...)
- Pantere rosa, coniglietti furbi, topolini superveloci e coyote perdenti (Marco Giusti *Il dizionario dei cartoni animali* Vallardi, Firenze, 1995)

ELEMENTI PER LA DISCUSSIONE

L'universo digitale: un'altra figurazione

Le formiche nell'universo fiabesco: da Esopo a *Antz* e *Bug's Life*

Piccole morali e grandi riti di passaggio (elementi simbolici nel racconto)

Flik: un antieroe

Da *Toy Story* a *A Bug's Life*: le mutazioni della "materia" digitale ovvero un nuovo patto visivo

Buoni e cattivi: una vecchia distinzione

La banda variopinta del circo: caratteri e psicologie, identità e maschere

La dimensione temporale del racconto (dall'estate all'autunno) segnata dal mutare dei colori e delle tonalità delle scenografie

IDEE

- Incontro con un regista di cinema di animazione
- Visita ad uno studio di animazione
- Visione e utilizzazione delle unità didattiche del pacchetto multimediale e interattivo *Arrivano i video 6: il cinema di animazione* al prestito presso le mediateche provinciali (da Gennaio 2000)



- Il mondo delle formiche (ricerche):
«Come le api, le formiche in gruppi organizzati, più o meno numerosi, in quelle che si possono definire vere e proprie città quasi sempre sotterranee caratterizzate da architetture complesse ed estremamente funzionali, con una struttura sociale rigorosamente definita, sostenuta da una perfetta divisione del lavoro.

Fenomenali capacità di adattamento consentono a questi Insetti della famiglia dei Formicidi di essere presenti in ogni luogo sul pianeta. Non c'è latitudine che non ne accolga una colonia, dai

poli all'equatore, né ambiente naturale, secco e desertico o ricco d'umidità, in pianura o sui monti, che ne sia privo.

Le specie conosciute sono numerosissime (se ne contano almeno 6.000), con caratteristiche variabili ma tratti fondamentali simili. Le colonie possono essere composte di pochi individui ma anche arrivare a contarne molte migliaia.

Le gerarchie interne sono ben definite, nel senso di una rigidità estremamente funzionale: al vertice c'è la regina, dotata di ali e molte volte più grande degli altri individui; a lei il compito di assicurare la continuità della colonia, attraverso l'attività riproduttiva che è la sua unica incombenza.

Più piccoli della sovrana, ma ugualmente dotati di ali, i maschi sono destinati all'estremo sacrificio per il bene della comunità: una volta accoppiatisi, in volo con la regina, che nell'occasione perde le ali, non resta loro che attendere la morte. A questo punto la regina, resa feconda per tutta la vita dell'accoppiamento, si mette alla ricerca di un luogo adatto alla deposizione.

Ma se non ci fossero le operaie, femmine sterili, le più numerose in assoluto e anche le più piccole, ad occuparsi di tutte le faccende da sbrigare nel formicaio, la regina da sola potrebbe ben poco. Tanto le operaie che la regina possono contare, mediamente, su quindici-venti anni di vita».