



## UNO ZOO IN FUGA

**Titolo originale** The Wild **Regia** Steve "Spaz" Williams

**Origine** Usa, 2006 **Genere** Animazione

**Durata** 84' **Distribuzione** Buena Vista

*Tutte le sere allo zoo di New York, dopo l'orario di chiusura, gli animali si occupano delle loro faccende. Samson, il re della savana, dà lezioni di ruggito al figliolletto Ryan, mentre lo scoiattolo Benny corteggia la giraffa Bridget. L'appuntamento per tutti è allo stadio del ghiaccio per il campionato di curling con gusci di tartarughe. Dopo un'interruzione della gara Ryan, schiacciato dai racconti del padre e incapace di ruggire, scavalca le recinzioni e si rifugia su un camion. Non sa che quel mezzo è diretto in Africa.*

*Samson decide di andare a riprendersi il figlio e, grazie ai suggerimenti di alcuni piccioni, seguito da Benny, Bridget, dall'anaconda Larry e dal koala Nigel, inizia il viaggio su un camion della spazzatura. Durante il tragitto Benny si perde. Il gruppo si ritrova nelle fogne della città e con l'aiuto di due coccodrilli riesce a imbarcarsi.*

*Benny, aiutato da uno stormo di oche canadesi, ritrova gli amici e insieme arrivano in Africa. Nella savana Samson confessa di non essere mai stato in quella terra e di essere stato abbandonato dal padre perché non era abbastanza coraggioso. Intanto Nigel viene preso da una mandria di gnu comandati da Kasar e diventa il loro re, il "Grande Lui". Samson ritrova Ryan e gli rivela la verità sul suo passato; grazie al sostegno degli altri poi sconfigge con il suo ruggito il gruppo di gnu. Infine, gli animali riprendono la nave e, ballando e scherzando, fanno ritorno a New York.*

Dal 1998, anno in cui uscirono *Zeta la formica* della Dreamworks di Spielberg e *A Bug's Life* della Disney-Pixar, è ormai consueto assistere all'uscita quasi contemporanea di due film concorrenti molto simili. Nel caso di *Uno zoo in fuga* della Disney molte sono le affinità con *Madagascar* della Dreamworks del 2005: siamo di nuovo nello zoo di Manhattan, la cui star di nuovo è un leggendario leone. Nella Casa di Topolino si difendono sostenendo che questo film era in cantiere già da più di dieci anni, ed è una tesi credibile, visto che la realizzazione di cartoni animati in computer grafica richiede troppo tempo di lavoro perché sia possibile copiare in pochi mesi i soggetti agli avversari. Basti pensare che *Uno zoo in fuga* è stato realizzato da una squadra di 418 tecnici in un milione e mezzo di ore di lavoro; per fare un paio di esempi, il leone Samson indossa più di sei milioni di peli elaborati singolarmente al digitale, ma il primato spetta a un barboncino che appare in una sola inquadratura e ne ha ben quattordici milioni!

Di certo questo film, rispetto a *Madagascar*, si rifà a un modo più classico di intendere l'animazione e ha un'intonazione più pedagogica, centrata sul rapporto genitori/figli e su valori quali l'amicizia, la sincerità, la solidarietà reciproca, come nella miglior tradizione Disney. I personaggi animati inoltre sono molto vicini alle ideazioni precedenti: Samson al *Re leone*, il serpente Larry al Sir Biss di *Robin Hood* e sicuramente il papà leone che cerca il figliolletto in fuga dallo zoo alla giungla è uguale a quello di *Alla ricerca di Nemo*. Gran parte

della fortuna artistica e commerciale della Disney del resto risiede nell'aver saputo rendere universali le psicologie e i caratteri tipici del genere umano nell'infinita varietà dei personaggi animali che hanno affollato sin qui i fumetti e i cartoni animati, da *Bambi* in poi, e *Uno zoo in fuga* mette in scena un campionario tanto bizzarro quanto azzeccato di fattezze fisiche e di personalità.

Ogni personaggio rappresenta un "tipo" con caratteristiche particolari.

Samson è l'attrazione principale dello zoo, il leggendario leone che incute timore a chiunque, ma che in realtà ha un cuore d'oro. Si vanta continuamente delle sue imprese nella foresta africana, in cui non ha mai messo piede in tutta la sua vita, ma per riconquistare la fiducia del figlio rivela completamente il suo poco glorioso passato, dimostrando fiducia in se stesso e accettazione degli altri per ciò che effettivamente sono.

Ryan è il tipico adolescente ribelle e curioso, annoiato dalla vita dello zoo, così frustrato dal non essere all'altezza del genitore che per non vivere sempre alla sua ombra decide di partire per la giungla, favoleggiato teatro delle presunte imprese paterne. Alla fine capirà che l'unico modo per crescere non è fuggire, bensì imparare a perdonare se stesso e gli altri.

Benny, lo scoiattolo grande amico di Samson, conosce ogni angolo di New York ed è sempre pronto a offrire il proprio sostegno morale. Crede talmente nel suo amore per Bridget che alla fine, dopo innumerevoli rifiuti, riuscirà a far breccia nel suo cuore.

Nigel, il koala incastrato nel suo ruolo di peluche venduto come souvenir allo zoo, stanco di essere considerato un tenerone privo di intelligenza, si prende la rivincita quando viene scambiato per una divinità scesa in terra dal gruppo degli gnu, ma anziché abusare del suo potere non esita a utilizzarlo per salvare i suoi amici.

Bridget, la femmina del gruppo, perspicace e indipendente, offre il suo aiuto agli altri animali grazie alla sua altezza e concretezza.

Kazar, fanatico leader di una divertente setta di gnu e abilissimo coreografo, si è messo in testa di sovvertire la catena alimentare, ma dovrà arrendersi all'evidenza che gli gnu non possono trasformarsi da erbivori in carnivori.

a cura di *Silvia Savoldelli*



## SPUNTI DI RIFLESSIONE

- *Uno zoo in fuga* mette in scena una frenetica giostra di gag e situazioni paradossali. Gazzelle velocipedi, tartarughe usate come piattelli nel gioco del curling reso famoso dalle Olimpiadi invernali di Torino 2006, alligatori burloni dai denti aguzzi, dondolanti oche canadesi, pinguini panciuti e ballerini, un branco di massicci gnu che aspirano a liberarsi da un leader fanatico che vuole tramutarli da prede in predatori. Quali animali ti sono sembrati più divertenti e perché?
- Il film è caratterizzato da un notevole ritmo coreografico grazie alla musica, eseguita da un'orchestra di 94 elementi e intercalata dalle canzoni degli Everlife, dei Lifehouse, di Big Bad Voodoo Daddy e soprattutto dal brano dei Coldplay "Clocks", che accompagna la sequenza in cui gli animali fuggiti dallo zoo attraversano il tunnel e ammirano per la prima volta New York City. L'autore della colonna sonora, Alan Silvestri, ha com-

posto le melodie di tanti film famosi come *Ritorno al futuro*, *Chi ha incastrato Roger Rabbit?*, *Forrest Gump*. Ti è piaciuta la musica di questo film? Per quali motivi?



- *Uno zoo in fuga* è l'opera prima come regista del veterano degli effetti speciali Steve "Spaz" Williams. Autore del tirannosauro T-rex del primo *Jurassic Park*, già in forze alla Industrial Light and Magic, il colosso fondato da George Lucas, Williams offre uno spettacolo avvincente, con frecciate polemiche contro il consumismo e un'amara constatazione dell'effettiva riduzione degli spazi naturali, sognati e idealizzati come un paradiso perduto. Rifletti su questo argomento.
- Samson parla con la voce calda e rassicurante di Ricky Tognazzi, Bridget è una single che ha la battuta affilata di Luciana Littizzetto, mentre a Benny e a Nigel prestano la voce i bravi Massimo Rossi e Teo Bellia. Divertentissimo il modo in cui i cocodrilli parlano in dialetto siciliano. Secondo te, la scelta dei doppiatori nei film d'animazione è più o meno importante che negli altri film? Perché?

#### **PERCORSI DIDATTICI**

- Se nel 2000 a essere "in fuga" erano le ormai celebri "galline" di Peter Lord e Nick Park, sei anni dopo si tratta di "uno zoo" intero. Forse è un po' come dire che siamo sempre più imprigionati negli spazi abituali da cui cerchiamo di evadere in vari modi, e oltretutto alla fine ci rendiamo conto che la vera giungla non è in Africa, bensì nella città in cui abitiamo, e in cui dobbiamo sopravvivere quotidianamente. Sei d'accordo su questo?
- Anche in digitale lo splendore di New York rimane inalterato, al punto che nelle riprese che mostrano le strade cittadine e la meravigliosa Times Square, ad arricchire la suggestione, la qualità cromatica e il realismo delle scene, compaiono veri e propri spazi pubblicitari acquistati a peso d'oro dalle multinazionali americane come T-bys R Us, Quaker Oats, e perfino Coca Cola e Pepsi. Chiedi all'insegnante che cosa sono le multinazionali e provate insieme con i compagni, a capire le ragioni di questa scelta.