

★★★★
L'INCONFONDIBILE "STILE WES ANDERSON"

Il Fatto Quotidiano

★★★★ ★★★★★ ★★★★★
UNA FIABA MODERNA SPASSOSO E PROVOCATORIO IRRESISTIBILE

Cinefilia

Film.it

GG



Consigliato da [mymovies.it](http://www.mymovies.it)

DA MAGGIO AL CINEMA

barz and hippo.com
ti porta il cinema

Il genietto Wes Anderson, reduce dall'Oscar di Grand Budapest Hotel, torna alla carica con un nuovo film girato a passo uno, di nuovo il mondo animale in scena, ma questa volta insieme agli umani, e disumani, in un film divertentissimo ma anche politico, che arricchisce la fantasia visiva andersoniana con omaggi al cinema d'animazione giapponese.

scheda tecnica

un film di Wes Anderson; con: Bryan Cranston, Scarlett Johansson, Jeff Goldblum, Tilda Swinton, Edward Norton, Bill Murray, Bob Balaban, Greta Gerwig, Kunichi Nomura, Frances McDormand, Hakira Takayama, Harvey Keitel; sceneggiatura: Wes Anderson; montaggio: Edward Bursch, Ralph Foster, Andrew Weisblum; musiche: Alexandre Desplat; fotografia: Tristan Oliver; USA; 2018, 104', Distribuzione: 20th Century Fox.

Premi e riconoscimenti

2018 - Festival internazionale del cinema di Berlino: Orso d'argento per il miglior regista, Candidatura per l'Orso d'oro; South by Southwest: Premio del pubblico.

Wes Anderson

Texano di adozione newyorkese, studia filosofia all'Università del Texas, dove conosce l'amico/attore feticcio Owen Wilson.

Alla regia esordisce nel 1994 con il corto in 16 mm *Bottle Rocket*, diventato poi grazie al laboratorio del Sundance Film Festival un lungometraggio dal titolo *Un colpo da dilettanti* (1996). Nel 1998 attira l'attenzione della critica con *Rushmore*, ritratto dolceamaro e in parte autobiografico di un adolescente ipercreativo, immaturo e capriccioso.

Nel 2001 esce invece il pregevole e ricercato *I Tenenbaum*, ritratto di una bizzarra ed eccentrica famiglia newyorkese di ex bambini prodigio.

Nel 2005 presenta un'esilarante commedia, con un cast di tutto rispetto capeggiato dall'altro suo attore feticcio -Bill Murray. Si tratta di *Le avventure acquatiche* di Steve Zissou, divertente parodia delle avventure "vere" di Jacques Cousteau (scritta insieme a Noah Baumbach).

Nel 2007 presenta al Festival di Venezia *Il treno per Darjeeling*, viaggio di formazione di tre fratelli in India a bordo del Darjeeling Limited, preceduto dal romantico

cortometraggio *Hotel Chevalier*, ideale prologo del film.

Dopo il tuffo nella stop motion con il racconto di Roal Dahl (*Fantastic Mr. Fox*), torna a raccontare col suo tocco inconfondibile una storia infantile ambientata negli anni Sessanta in *Moonrise Kingdom*, film che apre il Festival di Cannes 2012.

Un altro festival, quello di Berlino 2014, presenta all'apertura *The Grand Budapest Hotel*, con Ralph Fiennes nei panni di un concierge che stringe una particolare amicizia con un impiegato. Ambientato alla fine degli anni Venti, il film è come di consueto una commedia dal cast stellare (Bill Murray, Edward Norton, Tilda Swinton, Willem Dafoe, Adrien Brody) che fa della caratterizzazione dei personaggi il suo punto di forza.

La sua galleria di personaggi eccentrici e stralunati, difatti, popola sempre un mondo originale e tragicomico illuminato dai colori accesi dei disegni infantili (realizzati dal fratello Eric Chase Anderson nel caso de *I Tenenbaum*), e nostalgicamente accompagnato da canzoni degli anni Sessanta e Settanta, spesso rivisitate dal fido collaboratore alle musiche Mark Mothersbaugh (ex cantante dei Devo).

La parola ai protagonisti

Intervista alla regista

Partiamo dalla storia. Come è nato L'isola dei cani?

È senza dubbio una delle sceneggiature più strutturate che ho scritto, eppure all'inizio il nucleo del soggetto era composto da un'idea semplicissima, quella di un branco di cani confinati su un'isola di rifiuti. Era così basilare che all'inizio non sapevo neppure perché volevo realizzarla, eppure ci ho speso anni per fare il film. L'ho sempre concepito come un prodotto di animazione, le idee sono iniziate a moltiplicarsi quando con Jason Schwartzman abbiamo fuso il nucleo principale con l'altra idea di ambientare un film in Giappone. La storia ha letteralmente preso il volo.

Può parlarci dell'aspetto politico del film e dirci se è stato influenzato da qualche capolavoro passato quando ha iniziato a pensarne l'estetica?

Mi sono ovviamente lasciato ispirare dal cinema giapponese, in particolare Hayao Miyazaki e Akira Kurosawa. Per quanto riguarda l'aspetto politico del film ci siamo chiesti immediatamente chi aveva confinato i cani protagonisti sull'isola, e perché. Quando abbiamo deciso che era si trattava di una mossa arbitraria del governo, tutto è scaturito di conseguenza...Se guardiamo alla storia possiamo trovare così tanti esempi di decisioni prese da governi in maniera sconsiderata e razzista che non ci siamo riagganciati a un fatto specifico. Come dicevo ci siamo rifatti ai capolavori di Miyazaki, soprattutto al modo poetico in cui usa i silenzi nei suoi film. Ovviamente ci sono anche musiche, ma mi hanno colpito particolarmente i momenti di magnifica

tranquillità. Il film che mi ha ispirato particolare è stato Totoro. Per quanto riguarda Kurosawa, alcuni personaggi sono stati ricreati sull'eco di quelli di Toshiro Mifune. E anche i film urbani di Kurosawa mi hanno dato molte idee, anche se ne *L'isola dei cani* alla fine non si vede. Qualche volta la fonte d'ispirazione ti porta altrove rispetto a quello che pensavi...

Come ha lavorato con la voce degli attori per definire le psicologie dei vari personaggi in scena?

In realtà i cani non parlano molto durante il film, ognuno di loro ha poche battute per scena. Ma tutti hanno recitato con tale immedesimazione che ho cominciato subito a vedere Jeff Goldblum, Bryan Cranston, Bill Murray e Edward Norton in questi cani, e giorno dopo giorno sono diventati parte integrante nella costruzione delle loro psicologie.

Per me il processo di doppiaggio è molto veloce e spontaneo, con gli attori registro le prove che facciamo e molto spesso il materiale lo prendo dalle prove stesse, dove si esprimono con totale libertà di idee e nella performance. Ricordo che per *Fantastic Mr. Fox* il ruolo di Jason Schwartzman, che era grande e molto importante, venne registrato in un giorno soltanto, in fretta e furia perché dovevamo partecipare a una cena che assolutamente non volevamo perdere. Anche se a quel tavolo saremmo stati solo io e lui...Quasi tutto il materiale scaturì da una singola ora di registrazione, piena di tale energia e freschezza! E poi appunto siamo andati a cena...

E invece cosa può dirci dell'animazione? Qual è il momento del film di cui va maggiormente fiero?

L'animazione è stata più complessa del previsto perché all'inizio non avevamo preventivato un film di tali dimensioni, con così tanti set e personaggi. Ci sono molte cose che avvengono simultaneamente in un lungometraggio di stop-motion, diverse unità sono a lavoro nello stesso momento e devi prestare attenzione a tutto. Quando giri un film in live-action non ti interessi veramente a dettagli come il cielo o gli alberi, a come appariranno sul grande schermo. In un film d'animazione invece è l'esatto contrario, ogni singolo dettaglio che finirà nell'inquadratura deve essere valutato. C'è un momento nel film con dei cuccioli appena nati, che letteralmente erano delle dimensioni di pochissimi centimetri nella realtà. Dare loro vita e renderli capaci di interagire è stata un'impresa di cui sono piuttosto fiero.

Il suo cinema è probabilmente uno dei più riconoscibili che ci sia. Ha uno stile tutto suo eppure ogni film che fa è differente da quello che lo precede. Come riesce nella magia?

Guarda, non ne ho idea. Per quel che riguarda i termini visivi delle mie storie, ci sono dei movimenti di macchina e dei modi di comporre l'immagine che mi attirano in

maniera molto naturale. Ma le storie differiscono forse perché, di volta in volta, ci troviamo attirati da personaggi che sono alquanto dissimili fra loro. Però, per dire, per me Atari, il ragazzino dell'*Isola dei Cani*, somiglia un po' a quello di *Moonrise Kingdom*. In termini di approccio alla vita.

Usi la simmetria per dare anche un po' di ordine al caos delle vite delle persone che, come dici tu stesso abitano i tuoi film?

La verità è che non ci penso, mi piace proprio concentrarmi sull'inquadratura, sulla scena e sulla "scena nella scena". Non metto in relazione fra di loro i miei film, non penso "al mio stile". Non m'interessa. Ho, di certo, delle preferenze stilistiche dalle quali trovo difficile discostarmi, ma quello su cui mi concentro è "come posso rendere più divertente questa scena?", "come posso renderla più spaventosa?", "cosa possiamo fare per renderla più comprensibile?". E tornando alla tua domanda mi piace un cinema ordinato. Ma questo se ti devo parlare da regista, come spettatore mi piacciono film di tutti i tipi. Che poi se ci pensi, mi piace fare un cinema "ordinato", ma poi ne giro uno ambientato in mezzo alla spazzatura. Spazzatura incredibilmente ordinata.

Recensioni

Roberto Manassero. Cineforum.it

Era inevitabile che la messinscena lineare del cinema di Wes Anderson prima o poi incontrasse il mondo giapponese. Un mondo a livelli orizzontali e verticali, graficamente lineare e geometrico, fatto apposta per essere riproposto attraverso l'estetica del regista americano, che (...) qui torna in tutta la sua riconoscibilissima evidenza: inquadrature frontali, primi piani e campi lunghissimi ricchi di particolari, miniature semoventi, riduzione della realtà a segno grafico (...).

Eppure, l'immaginario giapponese, per quanto avvicinato e riadattato, non viene mai veramente riprodotto. Fin dal prologo, Anderson ricorre all'iconografia pittorica del disegno su carta e dell'illustrazione, alla pittura ottocentesca e poi al teatro, al manga e all'anime; ma lo fa lasciando che le immagini del suo film siano arricchite dalle infinite altre immagini del mondo a cui rimandano, e non appiattite sul semplice rimando o la semplice citazione. *L'isola dei cani* non è un omaggio all'iconografia giapponese. Ben oltre il semplice innamoramento del neofita, è piuttosto la ricerca di una radice comune a due mondi che dialogano per la prima volta, lo scavo oltre la forma immediata e riconoscibile di un segno, un tratto, un disegno.

In questo senso, la scelta dell'animazione in stop motion è più giustificata rispetto a *Fantastic Mr Fox*, perché nell'estrema libertà compositiva che la tecnica comporta Anderson sonda le potenzialità del suo procedimento artistico, ne sfrutta il

potenziale creativo per riprodurre paradossi e origini: ad esempio, nei movimenti circolari della macchina da presa che, ripresi da un punto di vista frontale, risultano ironicamente piatti; o nella profondità di campo gestita su più livelli, a partire dalla tipica divisione a pannelli delle abitazioni e delle scenografie giapponesi (e bravo a chi prima di oggi aveva intuito che le case di bambola di Anderson erano anche, o in realtà, delle case di bambù).

(...) Come sempre in Anderson, anche in *L'isola dei cani* la gentilezza del tratto (...) (con i soliti primissimi piani, anche canini, che mostrano il massimo dell'ingenuità di un cuore, o i segnali buffi di un mondo dolcemente semplice, dal bubolare di un gufo allo starnuto di un cane con tanto di nuvoletta del fiato trasformata in riccioli di lana...) è accompagnata da improvvise apparizioni di immagini di dolore e violenza fisica. La testa infalzata di componenti meccanici del piccolo protagonista umano del film, Atari, nipote del perfido sindaco di Megasaki, Kobayashi, che parte alla volta dell'isola dei cani per ritrovare il suo amato Spots, è un rimando all'estetica cyberpunk giapponese, e alla stessa maniera dei momenti in cui a essere richiamati sono i manga e gli anime si inserisce quasi invisibilmente nel tessuto del racconto, in una forma assorbita e riutilizzata (...).

Matteo Pennacchia. Ondacinema.it

Dalla sceneggiatura a otto mani firmata da Anderson in tandem con gli amici Roman Coppola e Jason Schwartzman, con la consulenza di Kunichi Nomura (...), emergono motivi ricorrenti ormai tutti andersoniani ma mai finora così aperti alla cifratura di un (di)segno politico di fondo. Sotto questo profilo figure e meccanismi (e strali critici dell'autore) sono nitidi: governi corrotti, uso strumentale dei media (della tv in particolare), eliminazione autoritaria e surrettizia dei dissidenti; oscuri rintocchi di attualità, in cui le uniche forze positive (cani a parte) sono un ragazzo di dodici anni (ancora!) e una giovane agguerrita studentessa (americana). Il tutto leggibile in modo allegorico, a mo' di immancabile forbice fra il regno degli adulti (se va bene dominato dalla depressione, se va male dalla perfidia) e il moonrise kingdom della giovinezza (non meno nevrotico di quello adulto ma ancora permeato di valori e fiducioso nel proprio potenziale). Sul versante estetico siamo invece dalle parti del matrimonio culturale e visuale, in una incessante azione di incontro, scambio, scontro e intesa fra la bidimensionalità di certa tradizione artistica giapponese e la composizione maniacale dei quadri statici, simmetrici e in profondità di campo del regista texano.

Due i palcoscenici su cui si svolge l'avventura. Da un lato Megasaki, metropoli nipponica futuribile la cui totalità è lasciata più che altro all'immaginazione. La città è ripresa quasi solo in interni, dentro un ryokan, un'arena del sumo, una sala per le adunate politiche, una cucina dove si prepara il sushi. Un universo stilizzato, composto a partire da segni di riconoscimento a uso e consumo occidentale;

stereotipato non per ottusità ma perché di seconda mano, riciclato da rappresentazioni fittizie preesistenti, in una gamma di modelli d'ispirazione pop che vanno dichiaratamente da Kurosawa a Miyazaki, dai manga alle xilografie d'antan agli assurdi show televisivi giapponesi di oggi. Esempi per di più mescolati ad altri modelli di riferimento che di orientale hanno poco, anch'essi dichiarati: da *Quarto potere* fino a Marlene Dietrich e Charles Laughton per il design di alcuni pupazzi. Come già nel caso dell'India o dell'Est Europa, l'ambientazione esotica non è per Anderson l'oggetto di una raffigurazione realistica, ma un luogo ricreativo dove sguinzagliare tutti gli attori del proprio immaginario.

Dall'altro lato c'è *L'isola della Spazzatura*, landa dal richiamo post-apocalittico (con accenni perfino cyberpunk) (...).

Il classico tema del viaggio come scoperta di sé e superamento della linea d'ombra si appiccica perfettamente al Piccolo Pilota (così è ribattezzato Atari dal manipolo di cani che gli si affiancano nell'impresa), e soprattutto a Chief, randagio scorbutico che accompagna malvolentieri il ragazzino attraverso i "livelli" dell'isola. I quali per struttura, scansione del racconto e utilizzo dei movimenti di mdp sembrano ammiccare agli omonimi videogiochi platforms (Atari, appunto) di vecchia generazione.

Nella coralità sfrenata costante del regista, una volta di più Anderson affida la ribalta agli individui più malconci e idiosincratici, sia emotivamente sia fisicamente. Atari, prima ancora di affrontare gli ostacoli sul tragitto, è già privo di un rene e dei genitori, e atterrando rovinosamente sull'isola gli si conficca lo sterzo dell'aereo in testa. Chief è un cane bianco sotto uno strato di sporizia nera, pieno di cicatrici vere e metaforiche. Protagonisti entrambi modellati attorno alle contraddizioni fra ruolo e carattere: il tipico bambino adultizzato andersoniano non può resistere a un giro sul super-scivolo di un luna park, benché nel mezzo di una situazione drammatica; così come Chief, sedicente spirito libero, fiero di essere un cane di strada, non può evitare di giocare con Atari a *riporta-il-bastone*, benché dichiarati di farlo solo perché il piccolo umano gli fa pietà.

Ne *L'isola dei cani* sembra essere proprio la definizione del ruolo (all'interno di una relazione privata o di una comunità) la chiave per dare ordine all'ennesimo caos di rapporti personali e collettivi messo in scena da Anderson. Ovviamente un ordine non convenzionale, da *I Tenenbaum* in poi mai frutto di una riparazione, bensì di una tolleranza (alle aspettative disattese, ai progetti di vita irrealizzati), spesso sviluppata dopo essere scesi a patti con la dolorosa perdita di qualcuno o di qualcosa (il capo famiglia Tenenbaum, l'intenzione dei fratelli Whitman di riconciliarsi con la madre, l'opportunità di Steve Zissou di catturare lo squalo giaguaro, l'idealizzata/ideologica fuga di Sam e Suzy eccetera). E se nel discorso del ruolo non poteva non essere incluso il ritornello del rapporto padre-figlio, nel discorso del disordine relazionale non potevano mancare le difficoltà della comunicazione (...).

Stefano Bessoni. Cinefilos.it

(...) *L'Isola dei Cani* è una storia che regala poesia, umorismo e azione. È un racconto sull'amicizia, sulla lealtà, sulla difesa dei propri ideali. È una moderna fiaba animalista e ambientalista, che non diviene mai stucchevole e non cade mai in luoghi comuni e facili sentimentalismi, alternando momenti struggenti a sequenze molto violente, assai rare nel cinema di animazione.

Wes Anderson con il suo inconfondibile stile raffinato, colorato, simile ad un bellissimo libro illustrato, rende omaggio alla portata epica e alla bellezza del cinema giapponese e all'eredità narrativa di Akira Kurosawa, alla nobile lealtà dei compagni canini, qui ridotti a pulciosi samurai pronti alla morte per la difesa di un ideale.

Anderson dipinge in punta di pennello, emulo delle raffinatezze di Hokusai, una serie di meravigliose illustrazioni animate a passo uno, per raccontare il caparbio eroismo pieno di speranze del piccolo Atari, il suo rifiuto totale per l'ingiustizia e l'intolleranza, la sua difesa spasmodica dei sentimenti che lo legano dall'infanzia al suo amico a quattro zampe.

L'idea del film è iniziata con un improbabile, ma potente mix di fascinazioni condivise da Anderson e dai suoi collaboratori Roman Coppola, Jason Schwartzman e Kunichi Nomura, ovvero i cani, il futuro, le discariche, le avventure d'infanzia, i film giapponesi (...).

L'Isola dei Cani è un film raro, di difficile catalogazione, fuori da qualsiasi schema e assolutamente non paragonabile ad altre pellicole. È un'opera piena zeppa di invenzioni visive e anche linguistiche (per questo motivo sarà difficile che il doppiaggio possa rendergli giustizia). Si tratta di un film talmente originale che potrebbe anche spiazzare lo spettatore, confondendolo con una struttura narrativa complessa, divisa in capitoli come fosse un libro e con continui salti avanti e indietro nel tempo, oltretutto sottolineati da un alternanza stilistica per differenziare visivamente le raffinate stratificazioni della storia.

L'Isola dei Cani è la conferma felice dell'estro espressivo smisurato di Wes Anderson, uno dei più grandi autori contemporanei, che riesce con questo nuovo meraviglioso tassello della sua filmografia a traghettare l'animazione stop-motion in un'isola felice, dove allontanata dallo stereotipo del cinema per famiglie, dimostra tutte le peculiarità espressive di una tecnica magica, che permette di dare vita a mondi strabilianti (...).