



Presenta

Cinema Management Group

In collaborazione con **The Industrial Development Corporation of South Africa, The National Film and Video Foundation of South Africa, The Department of Trade and Industry of South Africa** presenta

Una produzione **Triggerfish Animation Studios**

Un film di **Anthony Silverston**

KHUMBA

#

#

#

#

Con le voci di **Jake T. Austin, Steve Buscemi, Loretta Devine, Laurence Fishburne, Richard E. Grant, Anika Noni Rose, AnnaSophia Robb, Catherine Tate e Liam Neeson**

Diretto da **Anthony Silverston**

Sceneggiatura di **Anthony Silverston, Raffaella Delle Donne**

Durata: 83 minuti

Ufficio Stampa

Stefania Collalto +39 02 46762519 - +39 339 4279472

Lisa Menga +39 02 46762529 - +39 347 5251051

press@eaglepictures.com

SINOSI

La vita non è tutta in bianco e nero per Khumba, giovane zebra nata con le strisce solo su metà corpo. Quando il branco lo accusa, con estrema superstizione, di essere la causa della siccità che sta piegando il deserto e minacciando la sopravvivenza degli animali, Khumba parte con un energico gnu e un esuberante struzzo alla ricerca della leggendaria fonte d'acqua magica dove le prime zebre apparse sulla Terra si immerse per ottenere la ben nota pelle a strisce. In questa coraggiosa ricerca attraverso il grande deserto di Karoo, Khumba incontra tanti personaggi particolari e si trova ad affrontare un temibile leopardo con cui vivrà un combattimento epico per conquistare le sue strisce.

Una zebra a metà, un'avventura tutta da vivere!

Un cucciolo di zebra è nato, con le strisce solo su metà corpo, in un branco superstizioso e dalla mentalità gretta e ristretta. Khumba (Jake T. Austin) - questo il nome della zebra - viene immediatamente emarginato e ostacolato da tutte le zebre del branco, tranne i suoi genitori e l'amica Tombi (AnnaSophia Robb), una zebra un po' maschiaccio ma esuberante e piena di vita. Nel bel mezzo della siccità, una mistica mantide appare a Khumba e disegna sulla sabbia la mappa di una leggendaria fonte d'acqua da cui le prime zebre vissute sul pianeta, immergendosi, uscirono con la pelle a strisce. Così Khumba, accusato dal branco di essere la causa della siccità e della conseguente morte di sua madre, lascia il branco e parte alla ricerca della fonte magica.

Khumba si avventura oltre la barriera naturale che separa la zona in cui vive il branco dalla minaccia del tirannico leopardo Phango (Liam Neeson) che terrorizza gli animali del grande deserto di Karoo. Nato cieco da un occhio e rifiutato a sua volta dalla famiglia quando era ancora un cucciolo, Phango è inesorabilmente attratto da una spirale di morte. Phango è molto superstizioso e sta aspettando da tempo la zebra che, secondo la leggenda, farà di lui il più temibile e potente cacciatore mai esistito.

Dopo un incontro ravvicinato con un cane selvatico piuttosto opportunistico (Steve Buscemi), Khumba parte alla ricerca della fonte d'acqua magica insieme a uno strano duo: un grosso gnu

materno e iperprotettivo chiamato Mama V (Loretta Devine), e Bradley (Richard E. Grant), un esuberante ma insicuro struzzo. Il duo si unisce a Khumba nella ricerca della fonte d'acqua magica, ignari della presenza di Phango, che continua a stare alle loro calcagna.

Durante il viaggio, Khumba incontra tanti personaggi diversi, tra cui un branco di antilopi in viaggio, alla ricerca di pascoli erbosi più verdi e sicuri; una comunità bohemienne di animali che vivono all'interno di un verdeggiante parco nazionale; un coniglio di fiume in via di estinzione, chiaramente ossessionato dalla sopravvivenza; un gruppo di iraci delle rocce, che praticano il culto escatologico della Potente Aquila Nera e una strana pecora solitaria (Catherine Tate) che vive in un allevamento abbandonato.

Le tensioni tra i tre aumentano durante il viaggio; dopo aver scoperto che la mappa porta direttamente alla caverna di Phango, il trio si separa e Khumba continua la sua ricerca da solo. Smarrito e quasi in preda al delirio, Khumba viene recuperato in una salina dalla saggia antilope guaritrice.

Ormai faccia a faccia con Mama V e Bradley, Phango scopre che Khumba sta cercando proprio lui e fa, dunque, ritorno alla sua caverna. Intanto, preoccupati per la vita di Khumba, Mama V e Bradley decidono di tornare indietro e avvertirlo. Nel frattempo, il padre di Khumba, Seko (Laurence Fishburne), diventato molto più chiuso e introverso dopo la scomparsa del figlio, che crede morto, viene assalito dai rimorsi nei confronti del branco. Con l'aiuto di Tombi, Seko capisce che se non condurrà il branco alla ricerca di altra acqua, tutte le zebre moriranno.

Ormai oltre la barriera naturale che separa il branco dal resto del deserto, Tombi e Seko scoprono con grande felicità che Khumba è ancora vivo ma che sta andando da Phango. Intanto, sempre deciso a trovare la fonte d'acqua magica e a riavere le sue strisce, Khumba si avventura nel territorio del leopardo. Dopo una battaglia avvincente e all'ultimo sangue, Khumba riesce a sconfiggere Phango e a scoprire una fonte d'acqua.

DICHIARAZIONE DEL REGISTA

Khumba è la storia della crescita e della conquista della maturità da parte di una zebra alla ricerca delle “strisce perdute”, metafora dell'accettazione del branco, anche se in realtà il suo è un viaggio verso la conoscenza e l'accettazione di sé.

“Quante strisce ci vogliono per fare una zebra intera?” È questa la domanda al centro della ricerca di Khumba. Se - come implica la domanda dell'antilope guaritrice - Khumba continua a concentrarsi solo su questa differenza, quando comincerà ad accettarsi e a volersi bene?

Il nome “Khumba” viene dalle lingue isiZulu e isiXhosa; il suo significato è “pelle”. In effetti, Khumba è riconoscibile proprio dalle strisce sulla pelle. Khumba vorrebbe avere le strisce su tutto il corpo, e quindi vorrebbe essere diverso da com'è, mentre invece dovrebbe imparare ad accettare le sue differenze. È proprio la sua differenza, però, a isolarlo dal resto del branco, e solo quando inizierà a considerarla come una cosa positiva, potrà guardare se stesso e trovare il coraggio di aiutare e salvare tutti gli altri animali del Karoo.

Khumba è cominciata, per me, come una storia personale, poi ho capito che i temi trattati sono in realtà universali. Quando parlavo di questa storia con le altre persone, bastava che dicessi “È la storia di una zebra che ha solo metà strisce sul corpo...” per farli entrare in empatia con il personaggio - bastava sapere che era diverso, che non si sentiva a proprio agio nel branco.

Penso che questo derivi dal fatto che molti di noi, nella vita, si trovano ad affrontare una grande sfida: quella di stare bene nella propria pelle. C'è sempre qualcosa di noi che vorremmo cambiare - dal punto di vista fisico o interiore - quindi cresciamo con l'idea che se non fosse per quella cosa in particolare, la nostra vita sarebbe più facile, e tutto andrebbe molto meglio. Tuttavia, nel momento in cui capiamo che ci sono cose che possiamo cambiare e cose che dobbiamo semplicemente accettare - o addirittura accogliere - ci rendiamo conto che, forse, è proprio quella cosa con cui abbiamo combattuto tutta la vita, che ci ha aiutato a formarci... in modo positivo.

In una fase cruciale dello sviluppo della sceneggiatura, ho capito che la ricerca di Khumba era la mia stessa ricerca e che, come Khumba, dovevo accettare le mie differenze. In fondo, se non fosse stato per le battaglie che ho combattuto nella vita, la storia di Khumba non esisterebbe nemmeno! Ma oggi, questa non è più soltanto la mia storia. È stato un grande onore collaborare con il team di Triggerfish quando ci siamo imbarcati in questa fantastica avventura, creando un

mondo fantastico, pieno di personaggi indimenticabili – e adesso non vedo l'ora di condividere questo viaggio con il pubblico di tutto il mondo.

Dopo tutto, messi da parte i temi esistenziali, lo scopo principale era creare un film d'animazione e di intrattenimento che incoraggi i bambini non solo ad essere tolleranti, ma anche a credere nelle differenze: di razza, religione, cultura, classe sociale o orientamento sessuale.

Anthony Silverston

1. “Khumba” è la storia di una giovane zebra che parte alla sconosciuta ricerca “delle sue strisce”. Come regista, che cosa l'ha colpita e interessata di più in questa ricerca?

Il film racconta la storia di una zebra nata con le strisce solo su metà corpo, una zebra che deve imparare che essere diversi non è una cosa negativa. Il film affronta molti temi – tutte ispirati alla mia esperienza di bambino cresciuto in Sudafrica, ma soprattutto al personalissimo viaggio verso la conoscenza di sé e il volersi bene.

L'idea di questa storia viene dall'affascinante storia del quagga, una sottospecie di zebra salvata dall'estinzione grazie a incroci selettivi. Mi ha affascinato molto questo animale e, ancor più, come il nome o un'identità possano essere legati alla pelle. La zebra diventa una metafora visiva in grado di rappresentare facilmente differenze più macroscopiche e, addirittura, l'umanità intera.

2. Questo è il secondo film targato Triggerfish, quali sono le lezioni apprese da “Zambezia”?

In “Zambezia” sono stato coinvolto nella fase di pre-produzione, imparando quindi ad avere un buon controllo anche della fase di produzione, sceneggiatura, voci e montaggio. Anche se abbiamo stili diversi, sono stato fortunato perché Wayne Thornley, regista di “Zambezia” aveva già, per così dire, spianato la strada.

Dal punto di vista della produzione è andato tutto liscio, e questo ci ha permesso di concentrarci di più sulla qualità e sui contenuti del film. Il nostro team tecnico è cresciuto molto con “Zambezia”, ed è stato in grado, con questa nuova opera, di mettere a frutto le conoscenze accumulate a tutti i livelli con quell'esperienza. I risultati sono evidenti, dalle animazioni alle dettagliatissime ambientazioni.

3. Il film riunisce un cast molto variegato di attori. Com'è stato lavorare con questi attori?

C'erano circa 37 voci diverse; cercavamo voci sudafricane, americane e inglesi, quindi la fase di casting è stata, in realtà, un lungo processo; Ned Lott, il nostro direttore del casting, ha fatto un ottimo lavoro e ha risolto la questione in breve tempo. Spesso eravamo tutti d'accordo su quale fosse la scelta migliore, perché ogni personaggio aveva già una voce unica e prestabilita sulla carta.

Avevamo già in mente alcuni attori, come Catherine Tate e Loretta Devine, in fase di sceneggiatura, e siamo stati fortunatissimi ad averle rispettivamente nel ruolo di Nora e Mama V, mentre gli altri – come Joey Richter – si sono rivelati grandi scoperte in corso d'opera. Jake T. Austin e AnnaSophia Robb hanno apportato fascino e calore ai propri personaggi, e credo siano stati perfetti nel ruolo di Khumba e Tombi.

A livello locale, l'attore comico sudafricano Rob Van Vuuren ha effettuato per noi numerose letture e registrazioni, interpretando fundamentalmente tutti i ruoli del film. Con la sua voce ha dato vita a tantissimi personaggi e per questo siamo stati felici di poterlo avere con noi nel ruolo del Capitano delle antilopi. La collaborazione di altri attori famosi è stata ulteriore motivo di orgoglio: mi riferisco, in particolar modo, a Liam Neeson nel ruolo del terribile leopardo – cosa chiedere di più?

4. Tutti i film indipendenti devono affrontare delle sfide. Qual è la sfida più grande che come regista, ha incontrato con “Khumba”?

Il concept iniziale di Khumba risale al 2003, quindi il progetto ha una lunga storia. Ho sempre creduto che fosse un concept forte, ma soddisfare le aspettative di un regista alle prime armi poteva essere difficile. Comunque, sono molto fiero del risultato ottenuto, in una produzione pur di breve durata.

Ogni progetto presenta le sue sfide, specialmente quando il budget è ridotto, ma la produzione è stata molto più semplice rispetto a “Zambezia”. Fare di Khumba un film di “ricerca” ambientato nel Karoo ha richiesto grandi set e un design importante, oltre a filmare e creare un intero branco di zebre e moltissimi altri animali (17 specie in totale). È stata una grandissima sfida! Speriamo di continuare a migliorare nei prossimi film, anche se pensiamo di cominciare il processo di storyboard molto prima in termini temporali.

5. Qual è stato il momento più divertente in “Khumba”? Come sono nate le scene più divertenti?

Ci sono stati diversi momenti “divertenti” ma sostanzialmente ce n’è uno in cui tutti gli elementi si congiungono - il personaggio, la voce, l’animazione, la tempistica. La scena degli iraci è una delle mie preferite; c’è una vera dinamica di vita vissuta tra gli animali, un rito che diventa quasi una danza escatologica. Lo humour viene dai personaggi - Raffaella Delle Donne e io spesso ci siamo scambiati idee su come rendere più comiche le scene del film. Con lo storyboard e l’animazione, tutto può raggiungere livelli ancora più interessanti.

6. Può parlarci un po’ della musica di “Khumba”?

Suoni e musiche giocano un ruolo importante nel ricreare l’atmosfera unica del Karoo. Le qualità tattili del Karoo possono essere trasmesse attraverso una colonna sonora che rappresenti a pieno i suoni del paesaggio - il canto delle cicale, il cigolio dei mulini.

Un tema molto importante nella storia di Khumba riguarda le differenze. Ho voluto, dunque, sottolineare queste differenze anche all’interno del Karoo sfruttando temi e strumenti musicali diversi. I vari personaggi che Khumba incontra sulla sua strada riflettono questa varietà. Mi è sembrato utile provare a collegare a ogni personaggio o a ogni scena un diverso strumento dominante. La sfida - che il nostro compositore Bruce Retief è riuscito ad affrontare magistralmente - è tenere insieme le fila di tutto in una colonna musicale coesa.

Il primo atto si svolge essenzialmente all’interno dei confini dell’area abitata dalle zebre; per questo abbiamo scelto una musica più “tradizionale”, in qualche modo più “africana”. La mantide rappresenta il nostro legame con i KhoiSan - popolo indigeno dell’Africa meridionale: il suono è creato dai “click”vocali.

Il secondo atto si svolge prevalentemente al di fuori dei confini dell’area abitata dalle zebre. Questa fase è caratterizzata da un suono più tipico del "Karoo" , cui il ritmo “Ghoema” fa da leitmotiv.

Nel terzo atto, le zebre raggiungono gli altri animali del Karoo in una battaglia drammatica (e più orchestrale) contro Phango.

7. Cosa ti aspetti di lasciare nel cuore del pubblico di “Khumba”?

Lo scopo era creare un film di animazione e di intrattenimento che incoraggi i bambini non solo ad essere tolleranti ma anche ad esaltare le reciproche differenze: che si tratti di razza, religione, cultura, classe sociale oppure orientamento sessuale.

Mi piacerebbe molto che gli spettatori portassero con sé anche un pezzettino di Africa, la magia e il ritmo del grande Karoo – terra che ha catturato la mia immaginazione di bambino. E certamente, spero che si appassioneranno e vorranno vedere altre storie dei nostri personaggi.

8. Ha altri progetti in cantiere in questo momento?

Stiamo analizzando svariate possibilità, tra cui un sequel di Zambezia; nel frattempo, però, stiamo già lavorando a un'altra grandissima storia, con un mostro marino... Per finire, ho già alcune idee per realizzare un sequel di Khumba. Ci sono tantissimi bei personaggi e sarebbe un peccato non rivederli più.

IL MONDO DI “KHUMBA”

Oltre ai temi narrativi di Khumba, il film rappresenta l'opportunità di presentare l'estetica sudafricana al resto del mondo, attraverso la rappresentazione della magia e del ritmo del Grande Karoo – terra che già da bambino catturava la mia immaginazione.

La ricerca di Khumba coinvolge lo spettatore in un viaggio emozionante attraverso una terra antica, caratterizzata da differenze e contrasti che riflettono il viaggio interiore di Khumba. Ad esempio, quando Khumba si sente triste e preoccupato per la sua pelle, vedrà strisce anche nelle nuvole e nel resto del paesaggio, mentre quando le cose sembrano andare per il verso giusto, si sentirà più propenso a concentrarsi sulla varietà del paesaggio attorno a sé.

In superficie, il Grande Karoo è un vasto - e apparentemente - arido paesaggio puntellato da caratteristiche alture con la superficie piatta, tratto geologico distintivo del Karoo. Ma, a uno

sguardo più attento, è possibile osservare un microcosmo di piante e di animali estremamente diversi tra loro.

Le meraviglie naturali del paesaggio desertico fanno da sfondo alla ricerca estenuante di Khumba, oppure si concentrano in uno spazio infinitamente più stretto, a ricordare quanto a volte ci sia bisogno di andare oltre la superficie delle cose per apprezzare quello che, in realtà, è già sotto i nostri occhi.

Molti elementi della storia di Khumba sono presi dal mondo reale, ispirati da animali, persone o storie del mondo sudafricano. La Valle della Desolazione, ad esempio, è una formazione rocciosa reale, che sorge vicino alla città di Graaff Reneit; il Monte Ntao è ispirato alla formazione rocciosa che si trova nelle immediate vicinanze di Swartberg Pass; gli animali, dal coniglio di fiume ai più rari pangolini, sono tutti tipici della zona. Il Karoo è noto anche per le sue succulente oltre che per l'incredibile varietà di esotiche e strane piante che rendono questo film unico. Per sopravvivere anche in condizioni sfavorevoli, (il Karoo è secco per il 60% dell'anno) le piante e gli animali hanno sviluppato processi di adattamento particolari; la diversità è la chiave di volta che emerge direttamente da questo paesaggio così diversificato. Khumba rappresenta la possibilità di rappresentare questo incredibile – ma non abbastanza conosciuto – paesaggio sudafricano.