



Presenta



VITA DA GIUNGLA: ALLA RISCOSSA! - IL FILM

Di David Alaux

AL CINEMA DAL 19 OTTOBRE

Durata: 97 min.

I materiali sono scaricabili dall'area stampa di www.eaglepictures.com

Ufficio stampa Film - Echo:

Stefania Collalto - collalto@echogroup.it - +39 0246762519 - mob. +39 339 4279472; Lisa Menga - menga@echogroup.it - 347.5251051; Stefania Gargiulo - stefaniagargiulo@gmail.com - mob. +39 334 7562824; Giulia Bertoni - bertoni@echogroup.it - tel. +39 02-46762532 - mob. +39 338 5286378

SINOSI

Maurice ha tutto di un pinguino... ma in lui si nasconde una tigre!

Il pinguino, allevato appunto da una tigre e tutt'altro che maldestro, è diventato un campione di Kung Fu. Con i suoi amici della "Squadra della giungla" Maurice conta di rimettere ordine e giustizia nella giungla, come sua madre ha fatto prima di lui. Ma Igor, un diabolico koala, accompagnato dai suoi babbuini mercenari e non troppo intelligenti, ha in mente invece di distruggerla... "Vita da giungla" alla riscossa!!

INTRODUZIONE

Tratto dalla popolarissima serie di animazione che spopola in tutto il mondo (in Italia in onda su Rai Yo-Yo), Vita da Giungla: alla Riscossa! - Il Film segue le peripezie di Maurice, un testardo pinguino convinto di essere figlio di una tigre, e dei suoi simpatici amici della giungla. Un po' Madagascar e un po' L'Era Glaciale, questo film per famiglie invaderà l'Italia anche grazie alla miriade di prodotti con cui Giochi Preziosi inonderà il back-to school.

I PERSONAGGI

Maurice

Pinguino convinto di essere una tigre, Maurice è il leader della Squadra della giungla. Adottato e allevato da Natacha, la tigre da cui ha ereditato il coraggio, ha creato il suo gruppo di giustizieri, La "Squadra della giungla". Padroneggia perfettamente il Kung-fu e cerca di trasmettere le sue conoscenze a suo figlio adottivo, un pesce tigre soprannominato Junior. Seppur temerario, ha un gran rimpianto: ha litigato con sua madre, contraria alla Squadra della giungla, per paura che possa accadere qualcosa a suo figlio...



Junior

Figlio adottivo di Maurice, Junior è un pesce tigre. Nonostante le sue piccole dimensioni, sa nuotare, saltare e volare e non ha mai esitato a lanciarsi nelle avventure. Degno erede di suo padre, dimostrerà le sue grandi capacità nella lotta della Squadra contro Igor.

Miguel

Un gran gorilla dal cuore tenero, Miguel non è forse il più furbo della Squadra, ma è leale e sempre pronto a battersi contro i cattivi. Nutre un'ammirazione senza fine per Maurice e Junior.

Gilbert



Tarsio e testa pensante della banda, Gilbert è spesso di cattivo umore. Ma come faremmo senza le sue astuzie e idee geniali per tirarci fuori dalle situazioni difficili?

Batricia

Pipistrello, Batricia ha un cuore grande così. Onesta, intera e priva di qualsiasi cinismo, è diventata padrona dell'arte del calmare i conflitti. Sempre pronta a soccorrere i più deboli, è segretamente innamorata di Gilbert... che dal canto suo non ha capito proprio niente.



Al e Bob

Rospì dai caratteri ben distinti, condividono la stessa passione per le mosche da inghiottire. Guardiani della tana della Squadra, sanno cucinare - ragù d'instetti e larve caramellate! - sanno pettinare, creare costumi... Portano un vero e proprio tocco comico alla storia.

Igor

Scacciato dai Fortiches in passato, ha giurato che avrebbe avuto la sua rivincita. Esperto di funghetti esplosivi, ha una sola ossessione: vendicarsi di coloro che lo hanno escluso, distruggendo la giungla...



Natacha

Leader dei Fortiches, in passato garante della pace nella giungla, Natacha è una tigre coraggiosa e determinata. Madre adottiva di Maurice, ha rinunciato alla sua carriera di eroina dopo la morte de Ricky, il suo fedele compagno: si è così consacrata all'educazione di suo figlio. Consapevole dei pericoli del mestiere di giustiziere, cerca di dissuadere Maurice d'intraprendere questa strada...

INTERVISTA A JEAN FRANÇOIS TOSTI (CO-AUTORE E PRODUTTORE):

Qual è stato il vostro coinvolgimento nell'elaborazione del progetto?

Sono uno dei tre fondatori di TAT Production e abbiamo immaginato e fatto crescere assieme l'universo di "Vita da Giungla". Per ogni progetto scriviamo a quattro mani, poi i miei due soci, David Alvaux ed Eric Tosti, si occupano della realizzazione delle opere mentre io ho il ruolo di produttore.

Il successo della serie, prima in Francia e poi nel resto del mondo, è stata una sorpresa per voi?

Nel 2010 abbiamo realizzato un primo corto di un'ora con gli stessi personaggi. È stato un vero successo se teniamo conto del fatto che era stato realizzato per il piccolo schermo. Ha avuto un'importante distribuzione ed è stato diffuso dappertutto nel mondo con qualche uscita al cinema in alcuni paesi.

Non ci aspettavamo un tale successo e abbiamo rapidamente capito che avevamo creato un universo che poteva facilmente sedurre il pubblico giovane. Ci siamo ovviamente messi subito a lavorare alla produzione di una nuova serie sperando in un bel successo, ma ancora una volta i risultati hanno sorpassato di gran lunga le aspettative.

È paradossale ma la serie ci ha messo un po' a diffondersi realmente in Francia mentre è diventata subito un gran successo in paesi come l'Italia. Penso davvero che dobbiamo il suo successo in gran parte alla nostra voglia di rivolgerci a tutta la famiglia anche se ovviamente il nostro pubblico principale restano i bambini.

È stato un progetto particolarmente difficile da realizzare?

No, la serie è stata abbastanza semplice da finanziare, grazie al fondamentale sostegno di France Télévision, che ci accompagna sin dal principio, e di PGS Entertainment che distribuisce i nostri programmi TV.

La nostra esigenza nella scrittura e nella qualità artistica, la voglia di raccontare storie adatte ad un pubblico più vasto e la fortuna di avere i nostri studi d'animazione, sono tutti fattori estremamente rassicuranti per i nostri partner.

Da dove è nata questa voglia di creare per il grande schermo?

Sin dalla nascita della nostra società abbiamo sempre voluto creare un lungometraggio per il cinema. Quando ci siamo sentiti pronti per questa nuova avventura, ci è sembrato logico e naturale partire da ciò che avevamo già creato e che tra l'altro incontrava un vero successo.

Tra l'altro, sin dalla creazione di "Vita da Giungla", abbiamo sempre conservato una novità narrativa per poter raccontare qualcosa di nuovo in un eventuale lungometraggio.

Avete partecipato alla scrittura e al nuovo orientamento di questo nuovo lungometraggio?

Sì, perché sono co-autore della sceneggiatura. Inoltre l'accompagnamento artistico del progetto e del regista durante tutta la produzione è una delle mie missioni principali in quanto produttore.

I vostri partner vi hanno accompagnato facilmente in questa nuova avventura?

I nostri partner ci hanno effettivamente seguito facilmente e i finanziamenti del film sono stati riuniti in pochi mesi. La vera sfida era quindi di trovare la giusta distribuzione, una novità per noi, per assicurarci la migliore diffusione e visibilità possibile. Sono contentissimo che SND si sia lanciato rapidamente al nostro fianco nella produzione e ci abbia accompagnato in questo passaggio dalla televisione al cinema.

Vista la qualità e la portata del film, si potrebbe pensare che si tratti del lavoro di un vero e proprio studio cinematografico. Come avete fatto ad ottenere un tale risultato con mezzi più modesti di quelli di uno studio?

Penso sia il risultato logico della strategia che abbiamo attuato sin dall'inizio: abbiamo scelto di creare il nostro studio, di realizzare tutto in Francia per avere il totale controllo sulle produzioni e cerchiamo di oltrepassare i limiti degli standard di qualità che dovrebbero corrispondere ai budget di cui disponiamo. Da 10 anni, abbiamo creato e costantemente migliorato una condotta di fabbricazione dei nostri programmi TV con la chiara intenzione di avvicinarci agli standard cinematografici, sia per l'immagine che per il suono. Per esempio organizziamo sessioni di sound design per ogni episodio della serie, le musiche sono registrate con un'orchestra sinfonica o ancora facciamo appello ai più grandi attori francesi per il doppiaggio in francese.

Il passaggio al lungometraggio ci ha dato la possibilità di andare ancora più lontano in questa direzione, con un budget relativamente più importante e dei tempi di fabbricazione diversi. Senza dimenticare il ruolo fondamentale dei membri della nostra équipe che sono estremamente talentuosi e riescono a creare immagini la cui qualità va molto spesso al di là delle nostre aspettative.

Come si è costituita l'équipe che vi segue, lei e David Alaux?

In maniera del tutto naturale, sono i produttori grafici che lavorano da tempo nel nostro studio e che costituiscono il nocciolo duro che ha seguito David Alaux per lunghi mesi. Realizzare un film è davvero un lavoro di squadra a lungo termine... e la nostra squadra è fantastica!

Quali sono state le principali sfide tecniche e logistiche da affrontare?

A livello tecnico, prima di tutto il nuovo formato dell'immagine, sia in termini di dimensioni, nel passaggio dalla TV al grande schermo, sia in termini di definizione.

Abbiamo dovuto prevedere degli investimenti piuttosto importanti per equipaggiarci della potenza di calcolo necessaria alla realizzazione delle immagini. In seguito, numerose fasi di test sono state necessarie per assicurarci, per esempio, che i peli o le texture dei personaggi filmati da vicino rendessero ugualmente bene in una proiezione sul grande schermo.

Quali sono le fasi principali della realizzazione del film? Quanto tempo avete impiegato per terminare la realizzazione?

Dopo la stesura dello scenario, iniziano le ricerche grafiche durante le quali disegniamo tutto quello che apparirà nel film, i personaggi ovviamente ma anche tutti gli accessori, gli elementi decorativi, dal più piccolo filo d'erba alla montagna più alta. Si passa in seguito allo story-board e all'animazione, che sarà la prima versione audio e video del film e che permette di verificare che la storia sia comprensibile, se c'è ritmo, se le battute divertono davvero. In questa fase avviene un'importante riscrittura del film. Quando il regista e il produttore decidono di essere arrivati al "prodotto finito", si passa alla creazione delle immagini di sintesi e si susseguono le fasi di modeling, di texturing, il layout dell'animazione, le luci, la resa e il composting finale.

Una volta terminate le immagini, si passa alla colonna sonora: registrazione delle voci, delle musiche, dei rumori fino ad arrivare al mixaggio.

Ci sono voluti due anni per realizzare "Vita da Giungla" e più di 200 persone hanno partecipato, in momenti diversi, alla sua creazione.

Il film è realizzato principalmente in 3D?

In effetti il film è realizzato unicamente con immagini di sintesi, che chiamiamo più comunemente immagini 3D. Abbiamo creato due versioni del film, una in 2D e una in rilievo. Il pubblico potrà quindi scoprire le avventure de "Vita da Giungla" al cinema nelle due versioni.

**Intervista a David Alaux (co-autore et regista):
Come è iniziata l'avventura di "Vita da Giungla"?**

Dopo la prima distribuzione di *Spike* in TV, un cartone animato di 35 minuti a tema natalizio, nel 2008, avevamo voglia di creare un nuovo universo con animali un po' matti, e produrre immagini che sfruttavano al massimo le tecniche digitali disponibili all'epoca.

Quali erano le vostre fonti d'ispirazione?

Un po' tutto quello che ha fatto parte della nostra infanzia, tra cui i film e telefilm americani e giapponesi degli anni '70 e '80: per esempio *Mac Gayver*, *A-Team*, *Goldrake*, *I Goonies* o ancora *Indiana Jones*... ma con un humor più personale.

Come sono nati i personaggi?

All'inizio della realizzazione e della scrittura ci sono state diverse versioni del gruppo di eroi ma anche diverse ambientazioni per la storia. Per esempio, nella primissima versione, Maurice era un pinguino-zebra che viveva nella savana. Ma appena il personaggio di Maurice è diventato quello che conosciamo oggi - un pinguino-tigre che se ne va girando con suo figlio in un boccale sotto braccio -, ci siamo subito detti che sarebbe stato il leader perfetto per una squadra di giustizieri un po' fuori di testa... Gli abbiamo messo accanto dei compagni di squadra, ognuno con le sue qualità - la forza di Miguel, per esempio, che tra l'altro ha rischiato di essere un rinoceronte nella prima versione, o l'intelligenza di Gilbert - ma che dovevano avere anche qualche difettuccio e punto debole, personalità adatte alla commedia... un passo dopo l'altro, *Vita da Giungla* è nata.

Che potete dirci dell'universo d'immagini che avete voluto creare?

Più giovani, lavoravamo con le marionette fatte con pasta da modellare o in lattice con i decori rigidi. Il design dei nostri eroi corrisponde abbastanza al modo di lavorare dell'epoca: contorni e linee fini, forme semplici per i personaggi ma con texture più complesse, il tutto in un scenario ricco e piuttosto realista. Volevamo collocare le nostre avventure in un mondo a parte, senza alcun legame con gli esseri umani a cui, tra l'altro, non facciamo mai riferimento. Di conseguenza, in questo universo, tutto è fatto di materie prime, "locali" e arrangiate sul posto. Siamo quindi in uno scenario naturale al 100%, popolato da migliaia di animali che stanno più o meno bene assieme, in una giungla densa, verdeggiante e arricchita dai luminosi colori dei fiori tropicali. Ci tenevamo a dare questo senso di ricchezza: quando lavoravamo con le marionette o scenari rigidi, sognavamo di poter realizzare centinaia di marionette in scenari immensi, cosa ovviamente impossibile, fino all'avvento del digitale. Ormai non abbiamo più limiti nella ricchezza degli scenari, nella realizzazione del cielo o delle folle di animali, anche se tutto ciò richiede moltissimo lavoro.

Che stile di animazione avete privilegiato?

Non ci siamo mai avventurati nello stile "cartoon" poiché non corrisponde realmente al nostro humor o, in ogni caso, a quello di "Vita da Giungla". Nemmeno la "motion-capture" corrispondeva, troppo realista. Ho sempre preferito un'animazione "realista" alla vecchia maniera, immaginata da animatori che creano tutte le posizioni e le espressioni a mano libera. Questo è il tipo di animazione che mi sembrava il più coerente per la trama principale delle nostre storie, il tutto lasciando spazio al nostro umorismo.

Quando vi è sembrato possibile poter passare al formato cinematografico?

Ci abbiamo pensato già dal primo speciale di *Vita da Giungla*, "Operazione banchiglia", 55 minuti nel 2010, ma abbiamo avuto bisogno di qualche anno in più per elaborare e finalizzare una sceneggiatura che ci soddisfacesse.

Per quanto riguarda la scrittura, cosa avete fatto per differenziarvi dalla serie televisiva? E' un'avventura del tutto inedita?

Sì, totalmente. Volevamo evitare che il lungometraggio diventasse una sorta di "super episodio": doveva raccontare qualcosa di più ampio e allo stesso tempo essere comprensibile per il pubblico che non conosce il mondo di Vita da Giungla. Come punto di partenza, abbiamo scelto di concentrarci sulla "famiglia delle tigri", su tre generazioni: Natacha, la tigre mamma di Maurice, Maurice, il figlio adottivo di Natacha, e Junior, il pesce tigrato e figlio adottivo di Maurice. Volevamo mettere a confronto tre generazioni di eroi della giungla facendo riaffiorare allo stesso tempo vecchie ferite familiari che scopriremo durante il film. Ovviamente, gli altri personaggi sono ben presenti e ci tenevamo a preservare una presenza ben equilibrata per ognuno di loro. Se contiamo l'arrivo anche di nuovi personaggi, far vivere tutto questo gruppetto, non è stato sempre facile.

Due bande di eroi si affrontano, incarnano una sorta di lotta tra gli anziani e i moderni...

Assolutamente sì. Gli anziani rappresentati dai "Fortiches" (e di cui fa parte la madre adottiva di Maurice) hanno grandi qualità atletiche e nelle arti marziali: sono estremamente leali, sbagliano di rado, sono degli eroi "seri"! I nuovi eroi di Vita da Giungla formano una squadra abbastanza improbabile: fanno errori e sproposito in continuazione. Non li si può realmente inquadrare, sono una sorta di anti-eroi strampalati ma che alla fine arrivano agli stessi risultati di quelli dei loro predecessori. Le due squadre dovranno affrontare un nemico comune e particolarmente temibile, Igor il koala machiavellico che ha un astio atavico contro le Fortiches e che si è messo in testa di distruggere la giungla.

Molto bella è l'idea del percorso iniziatico che intraprendono le due generazioni: allo stesso tempo i giovani di Vita da Giungla e la madre di Maurice...

Effettivamente, nel film, l'evoluzione dei personaggi è in gran parte legata a questa dualità: l'antica ferita di Maurice - avere una madre che si oppone alla sua vocazione di giustiziere -, e quella di sua madre, pronta ad adirarsi con suo figlio rifiutandosi completamente di lasciarlo andare per la sua strada pensando così di proteggerlo. Risulta a volte difficile trasmettere alcune emozioni, in particolare la tristezza, in maniera credibile in una commedia in cui l'umorismo ha molto più spazio. Questo arco narrativo legato a Maurice e sua madre, ci ha permesso di riuscirci, o almeno è quello che speriamo.

Il film sottolinea i valori del gruppo e la solidarietà. Era un'idea ben presente sin dall'inizio del progetto?

Sì, ogni personaggio ha delle qualità ma anche degli enormi difetti, solo assieme riusciranno a sormontare le difficoltà. Il lavoro di squadra è la base per l'esistenza di Vita da giungla e al contrario, quando si separano, più nulla sembra possibile. È un argomento presente da sempre nel progetto ma che assume una dimensione tutta nuova nel film.

Potreste parlarmi dell'elaborazione e la "fabbricazione" di alcune scene antologiche del film: per esempio, lo stratagemma usato per liberarsi dalla gomma appiccicosa

all'inizio del film o ancora la fuga dei nostri eroi dall'antro di Igor, una scena incredibile...

Sin dalla stesura della sceneggiatura, sappiamo che per avere un buon ritmo, alcune scene devono essere particolarmente efficaci. Quindi lavoriamo con lo story-board e l'animazione (una sorta di story-board con gli effetti sonori) per verificare che l'obiettivo della sequenza si è raggiunto. Importanti ritocchi sono stati necessari a volte per far sì che la maquette funzioni. Quando ritenevamo tutti i ritagli soddisfacenti, ci concentravamo sui problemi più tecnici che ne conseguivano.

Le due sequenze di cui parlate sono molto diverse l'una dall'altra. La prima, estremamente statica, necessita di un'importante preparazione per la coerenza e la precisione dei dettagli dei decori, il posizionamento delle luci, perché tutto sia comprensibile e visibile in quest'angolino verdeggianti della foresta.

Al contrario, la seconda scena, molto più dinamica e in movimento, ci ha obbligati a trovare diversi escamotages per far susseguire km di scenario rapidamente poiché i personaggi si spostavano a una velocità tra i 50 e i 200 km orari per svariati minuti. Le dimensioni dello scenario erano titaniche!

Avete accumulato svariate difficoltà tecniche nel film: l'acqua, i peli, le pellicce... come li avete risolti?

La nostra squadra è abbastanza abituata a far fronte a queste sfide: non siamo i più esperti della tecnica ma sapevamo che delle soluzioni esistevano, non ci restava altro che imparare a usarle.

Anche per la serie televisiva abbiamo sempre voluto avere il meglio, quindi i nostri direttori d'equipe sanno affrontare tutti i nuovi problemi quando questi si presentano. Ciò non toglie che abbiamo avuto a volte delle vere difficoltà con qualche bug recalcitrante e non abbiamo dormito troppo nei cinque mesi precedenti la resa finale perché i calcoli richiedevano più tempo di quello che avevamo previsto. Ma per essere un primo film, e visto il budget, penso che ce la siamo cavata bene.

Quali sono le linee estetiche del film?

Non abbiamo mai pensato al film come un cartone animato. Questo lasciava, in teoria, una gran libertà per l'inquadratura delle immagini, le luci, gli effetti speciali e i ritagli, restando sull'idea iniziale di questa commedia d'avventura, rimanere ragionevoli: volevamo riallacciarci allo spirito delle grandi commedie d'avventura della nostra giovinezza come *I predatori dell'arca perduta* o *Ritorno al futuro*, che respiravano la spensieratezza e l'ottimismo e sapevano rimanere accessibili a tutti senza tuttavia sfociare in un'esagerazione visiva delirante, ritagli frenetici, o nella corsa agli effetti speciali.

Abbiamo fatto attenzione a conservare immagini non affollate, che lasciano il tempo all'osservazione dello scenario, delle azioni e delle emozioni senza movimenti inutili. Lo stesso vale per i ritagli, i dialoghi, la luce... tutto resta abbastanza simile a quello che si sarebbe potuto fare in un film tradizionale. Si lascia così molto più spazio alle sorprese o per sottolineare i momenti epici in alcune scene già difficili da realizzare.

Le voci sono le stesse che per la serie televisiva? Come le avete scelte?

Si certo, la squadra ha conservato le voci originali: Philippe Bocco (Maurice, che è anche la voce francese di Jack Black), Céline Monsarrat (Batricia, che sarà sempre Julia Roberts per i francesi), Laurent Lorteau (Gilbert), Pascal Casanova (Miguel), Paul Borne (Bob) e Emmanuel Curtil (Al). Penso che mi sarebbe impossibile sentire le voci di altri attori al loro posto. Ognuno di loro si è talmente calato nel personaggio da tanti anni ormai che sono diventati indispensabili.

Ma ci siamo comunque divertiti con i nuovi personaggi, in particolare con Igor, Natacha, Goliath e Tony. Il casting si fa principalmente d'istinto, sulla base dei doppiaggi che ci hanno colpito. Stavolta ci abbiamo dato dentro! Richard Darbois, Maik Darah, Alain Dorval, Frantz Confiac: un casting vocale a cinque stelle! Solo grandi nomi che hanno dato voce a grandi star come Harrison Ford, Woopy Goldberg, Stallone, Will Smith e mi fermo qui... un sogno!

E la musica... chi ha avuto l'idea, divertentissima, di usare "Eye of the Tiger"?

È venuta in maniera del tutto naturale sin dalla prima versione della sceneggiatura. Avevamo i nostri eroi, un Pinguino-tigre, nel peggior momento delle sue difficoltà, che non è più sicuro di meritare il titolo di Tigre, che deve ritrovare le forze e l'Occhio della Tigre! Era quasi troppo evidente, sapevamo che era stato fatto già decine di volte (Eye of the Tiger è la canzone la più ascoltata per motivarsi), ma non potevamo lasciar perdere - lasciar perdere Eye of the Tiger, l'originale, interpretata da Survivor!!

Ma parlare di musica senza evocare Olivier Cussac, il nostro compositore, sarebbe ingiusto. Ha fatto un lavoro eccezionale sul film e ci siamo trovati particolarmente d'accordo sulle intensità e le emozioni da sottolineare con la musica. Durante tutto il film abbiamo una colonna sonora originale allo stesso tempo orchestrale e moderna, con pezzi jazz o rock, addirittura un pezzo blues finale per tutti quelli che resteranno fino alla fine dei titoli di coda. Penso che abbia fatto un lavoro ammirevole.