



Presenta

ZANNA BIANCA

Un film di Alexandre Espigares

Tratto dal romanzo di
JACK LONDON

Con le voci di
VIRGINIE EFIRA, RAPHAËL PERSONNAZ
e DOMINIQUE PINON

Sceneggiatura, adattamento e dialoghi di
PHILIPPE LIORET, SERGE FRYDMAN
e DOMINIQUE MONFERY

AL CINEMA DALL'11 OTTOBRE

Sinossi

ZANNA BIANCA è un fiero e coraggioso cane lupo. Dopo essere cresciuto negli spazi innevati e ostili del Grande Nord, viene raccolto da Castoro Grigio e dalla sua tribù indiana. Ma la malvagità degli esseri umani obbliga Castoro Grigio a cedere l'animale a un uomo crudele e malvagio. Zanna Bianca viene salvato da una coppia di brave persone, grazie alle quali imparerà a controllare il suo istinto selvaggio, diventando il loro amico fedele.

PER LA PRIMA VOLTA IN UN FILM DI ANIMAZIONE!

NOTE DI REGIA
ALEXANDRE ESPIGARES
(REGISTA)

COME È VENUTO A SAPERE DI QUESTO PROGETTO?

Alla fine del 2014 fui contattato da Lilian Eche, uno dei produttori del film, che voleva propormi la regia di *Zanna Bianca*. Lessi la sceneggiatura e ne rimasi molto entusiasta. Mi piaceva perché era diversa da tutte le altre cose che siamo abituati a vedere nei film di animazione per famiglie. Il mio primo pensiero è stato quello di farne un western all'italiana. Essendo un grande fan di questo genere, intravedevo l'opportunità di percorrere questa strada. Per una volta tanto gli animali non parlavano e non cantavano. La logica era quella di seguire l'animale nella natura, senza dialoghi; un presupposto che ho voluto preservare a qualsiasi costo. Anche quando si passava vicino agli esseri umani non volevo che ci fossero troppi dialoghi. Un film, secondo me, deve raccontarsi prima di tutto attraverso le immagini, non attraverso le parole. Senza voler criticare nessuno, ritengo che i film di animazione spesso abbiano la tendenza a spiegare eccessivamente la trama, a voler prendere troppo lo spettatore per mano. Soprattutto i bambini, perché spesso

si teme che non riescano a capire tutto; cosa su cui io non sono assolutamente d'accordo.

In seguito, conobbi Stéphane Gallard e Antoine Poulain, che si stavano occupando della creazione grafica e che avevano già speso molto tempo a lavorare sui personaggi e sul loro look. Il lavoro che avevano realizzato è stato ciò che mi ha definitivamente convinto. Mi piacque molto la direzione che avevano preso. Avevano creato un design realista ed esagerato, nel senso che le proporzioni dei personaggi spesso erano esagerate rispetto alla realtà. Per alcuni di essi si sfiora la caricatura. Io ho un debole per le fisionomie che si vedono nei western italiani, per quei visi al limite della smorfia, come quello di Klaus Kinski, per esempio. Ho immediatamente riconosciuto quel tipo di lineamenti che erano esattamente quello che volevo. Ho continuato a percorrere quella strada, mostrando loro i visi dei personaggi dei film di Sergio Leone e di Sergio Corbucci. E così abbiamo lavorato partendo da lì per creare il resto della fauna umana di Fort Yukon.

CI SONO DEI FILM IN PARTICOLARE A CUI S'ISPIRA?

Ce ne sono molti (ride). C'è il genere western, ovviamente, in particolare *Il Grande Silenzio* di Corbucci, e il suo *Django* con Franco Nero. Ma c'è anche *Corvo Rosso Non Avrai Il Mio Scalpo* di Sidney Pollack e *Conan Il Barbaro* di John Milius, che è uno dei miei film di culto. E poi ho un debole per *Il Patto dei Lupi* e per i film di Christophe Gans, in generale.

IL FILM ERA GIA' IN CORSO DI SVILUPPO QUANDO LEI È ENTRATO A FAR PARTE DEL PROGETTO. QUAL È STATO IL SUO MARGINE DI LIBERTA'?

Mi hanno subito chiesto di appropriarmi del film. Ho potuto rivedere la sceneggiatura. Ce n'erano due versioni, una più vecchia e quella su cui aveva lavorato Philippe Lioret. Ho potuto scegliere quello che secondo me funzionava meglio di ciascuna, unire delle scene o tagliarle. Così, poco a poco, abbiamo completato una sceneggiatura che, in termini di contenuti e di ritmo, piaceva a tutti. Poi è arrivata la fase dello storyboard che ci ha permesso di renderci conto che quello che funzionava sulla pagina scritta non necessariamente funzionava anche con le immagini. A volte c'erano delle ripetizioni.

Una volta pronto l'animatic (tecnica che consiste nel visualizzare dinamicamente uno story-board sotto forma di diapositive che si

susseguono), ci siamo resi conto che il film era ancora troppo lungo. Quindi abbiamo dovuto stringere e riequilibrare il racconto. Abbiamo eliminato alcuni personaggi (sempre per ragioni di tempi e di budget). Abbiamo sfoltito alcune cose. E, pian piano, ogni cosa è andata al suo posto.

HA AVUTO BISOGNO DI RILEGGERE IL LIBRO DI JACK LONDON PER PREPARARE IL FILM?

Ho iniziato a lavorare al film proprio leggendo ‘Zanna Bianca’ per prendere familiarità con il romanzo, prima di iniziare il lavoro sulla sceneggiatura. Avevo solo un’immagine mentale di quel romanzo che conoscevo di nome, ma che non avevo mai letto. Avevo una sorta di immagine dorata del lupo nella sua foresta e di quei grandi spazi, che, però, è molto lontana dal tono vero del romanzo. Mi sono reso conto che anche le persone che hanno letto il romanzo, spesso, non ricordano la violenza, né quei passaggi del libro, per così dire, meno affascinanti. Ci si ricorda più volentieri del lupacchiotto che corre tra i boschi insieme a sua madre, ma quasi mai del resto, come i combattimenti dei cani, o gli uomini che vengono divorati dai lupi...

Perciò ho voluto riscrivere la sceneggiatura in modo che la violenza non figurasse nelle immagini, ma altrove. Facendola sentire, ma senza mostrarla. In sintesi, ho cercato di recuperare quello che si perdeva nelle immagini, attraverso il suono e la luce.

QUALI SONO STATE LE LINEE GUIDA DELLA SUA REGIA, E LE SUE AMBIZIONI?

Volevo rimanere fedele a Zanna Bianca, abbracciare il suo punto di vista e imporlo come l’eroe della storia. Per le scene in esterni volevo ottenere un effetto naturale, da documentario. Ma avevo anche voglia di una certa malinconia, di evitare qualsiasi ovvietà, e di osare cose inaspettate per un film di animazione. Desideravo anche sottolineare che, biologicamente, Zanna Bianca è contemporaneamente lupo e cane. E a seconda delle scene bisognava determinare quale parte della sua natura avrebbe predominato. Questa dualità tra la sua natura profonda e quello che la vita gli insegna ha alimentato fortemente la messa in scena. E sempre questa dualità raggiunge il suo apice in una scena in cui Zanna Bianca sta per attaccare Smith il Bello, e Maggie gli ordina di fermarsi. Zanna Bianca in quel momento si ritrova in equilibrio tra due fuochi: deve scegliere se ascoltare il suo istinto naturale e sbranare il suo aguzzino, oppure se assumere un comportamento da cane domestico e obbedire al suo padrone.

Alla fine si ravvede e obbedisce a Maggie.

In ogni caso, il mio obiettivo era sempre quello di ritornare al romanzo di Zanna Bianca.

In questo film, gli umani non sono altro che dei figuranti. Sono solo di passaggio nella vita di Zanna Bianca. La stessa macchina da presa, ad esempio, spesso è posizionata all'altezza dei fianchi degli esseri umani, e questa altezza corrisponde più o meno a quella della testa di Zanna Bianca. In sintesi, siamo costantemente con lui, ma senza essere all'interno del suo punto di vista. E per questa stessa ragione abbiamo giocato molto con il suono. Come quando, per esempio, Zanna Bianca entra nella città, un ambiente che lui non conosce bene, e che è pieno di rumori che gli sono estranei. La moltitudine di persone, il pianoforte del saloon, le risate e le urla della gente, il rumore delle scarpe sul legno, tutto questo costituisce un sottofondo sonoro che, in un certo senso, lo aggredisce. E differisce totalmente dai rumori della natura, che sono più omogenei ed equilibrati.

HA DECISO DI LAVORARE SULLA VASTITA' DELLE SCENE...

Era una scelta che mi sembrava imprescindibile per il soggetto che dovevamo affrontare. Ovviamente, volevo dare spazio ai grandi paesaggi e, allo stesso tempo, poiché siamo sempre vicini ai personaggi e l'inquadratura è ristretta, era importante che nelle inquadrature precedenti dessimo allo spettatore abbastanza informazioni sull'ambiente. Volevo che lo spettatore fosse in grado di ricostruire mentalmente ciò che accade al di fuori del suo campo visivo.

UNA DELLE SCENE PIU' FORTI SIA DAL PUNTO DI VISTA GRAFICO CHE DI MESSA IN SCENA È QUELLA IN CUI UNA LINCE ATTACCA ZANNA BIANCA E SUA MADRE ...

Quella sequenza l'ho affrontata in modo molto tecnico perché volevo che restasse sempre leggibile in termini di geografia del luogo e di direzione degli spostamenti dei personaggi. Non mi piace quando non riesco a situare i personaggi in un luogo durante un combattimento. È una cosa che mi distrae dal film. Ho bisogno di poter collocare l'azione in ogni singolo momento. Per ragioni di dinamicità le sequenze d'azione tendono ad avere molti tagli nelle produzioni americane. È per questo che amo tanto il cinema di Hong Kong, che invece lascia spazio ai piani lunghi e offre ai suoi protagonisti un campo di azione più grande. Ed è per questo che ho affrontato questa sequenza facendo un disegno dell'inquadratura,

posizionandoci dentro i personaggi e disegnando in modo molto preciso le direzioni verso le quali si dovevano dirigere. E poi c'è anche l'idea della lince che sembra nascere dalla natura. Ancor prima di vederla, volevo che potessimo percepire il vapore del suo respiro.

SI TRATTA DI UN'EPOPEA MA I MOVIMENTI DELLA MACCHINA DA PRESA NON SCADONO MAI IN UN LIRISMO ESAGERATO. PARTECIPANO PIENAMENTE ALLA NARRAZIONE...

In effetti ho limitato i movimenti della macchina da presa al minimo. Spesso ho privilegiato le inquadrature fisse o dei movimenti fluttuanti quasi impercettibili. Perciò, quando la macchina da presa si muove, lo fa per una ragione precisa: allo scopo di mettere l'accento su un particolare elemento narrativo dell'inquadratura. Non volevo che la macchina da presa fosse libera. Era quello che dicevo ai responsabili del layout: pensate come dei cameramen. Siete su un palcoscenico, con dei dolly, delle gru e non potete superare contingenze tecniche, come l'altezza della ripresa delle immagini. Però qualche volta ho acconsentito a qualche eccezione a questa regola. Analogamente, quando la macchina da presa segue un animale in movimento, non volevo un movimento simultaneo. Volevo un sentore di sfasamento, come se il cameramen non sapesse dove sarebbe andato l'animale. Perciò, chiedevo diverse immagini di ritardo, allo scopo di simulare questo intervallo di tempo tra l'animale che scappa e il cameramen che cerca di seguirlo e di rimettere a fuoco.

**UNA PARTE DEL FILM È GIRATA IN MOTION CAPTURE...
QUAL È STATA LA SUA UTILITÀ NEL SUO LAVORO?**

Si è rivelata molto adatta, ad esempio, per le scene di massa. In particolare, per quelle in cui la folla è ammassata per assistere ai combattimenti dei cani. Piazzavamo gli attori in gruppi, in un ambiente, e poi li spostavamo. E i loro movimenti erano sempre diversi. Mentre, spesso, nell'animazione tradizionale i movimenti sono identici. Qui, invece, c'è una folla molto vivace e le persone interagiscono e parlano. La motion capture offriva quel senso di realismo di cui parlavamo poco fa.

QUINDI LEI HA DIRETTO DEGLI ATTORI?

Confesso che è la parte del lavoro di cui avevo un po' di timore perché essendo un animatore sono abituato a lavorare da solo davanti a uno

schermo o a uno specchio. Noi non interagiamo quasi mai con gli attori se non indirettamente, quando ci danno dei video con le registrazioni delle voci degli attori che doppiano i personaggi. Mentre in questo caso mi sono ritrovato a doverli dirigere e mi sono reso conto che mi piaceva. Un attore ti offre dei movimenti, dei vezzi che possiede solo lui e che contribuiscono a caratterizzare il personaggio, cosa che alimenta la messa in scena. È la stessa cosa con i cani. Quando correva, Hermes (il cane che è stato utilizzato come riferimento per l'animazione di Zanna Bianca) aveva l'abitudine di scuotere la testa. Un'idea che non ci sarebbe mai venuta in mente e che conferisce una grande personalità al personaggio del film. Inoltre, mentre correva, non lo faceva quasi mai lungo una linea dritta. Mentre nell'animazione, per una questione di maggiore facilità tecnica, è un'abitudine che si tende ad avere. La motion capture ci ha permesso di filmare e riscrivere una traiettoria più erratica, con quegli 'incidenti' che aggiungono naturalezza ai movimenti.

IL LAVORO SULLA LUCE È IMPRESSIONANTE PER BELLEZZA E FORZA NARRATIVA...

Le prime decisioni sulla luce – in altre parole sapere se è giorno, notte, se la luce è allo zenit o se è radente – spettavano a me. Semplicemente perché erano inerenti alla messa in scena. E poi, per quelli che chiamerò gli «ambienti luce», abbiamo lavorato con Stéphane perché ha un occhio più esperto del mio in questo campo. In linea generale, il film ha delle tonalità molto naturali, quasi da documentario. Alcune scene di esterni ricordano molto lo stile del National Geographic. Volevamo che ci fosse un contrasto marcato tra la natura e la civilizzazione. Volevamo che il mondo degli esseri umani risultasse più artificiale, come nel caso delle notti americane. Quasi un'aberrazione in un film di animazione, perché bisogna simulare uno stratagemma che viene utilizzato nel cinema live action, che consiste nel filmare di giorno e poi mettere un filtro blu sull'obiettivo per simulare la notte. Di conseguenza, i personaggi hanno le loro ombre proiettate a terra, anche se siamo in piena notte. Per le scene dei combattimenti dei cani abbiamo cercato di ispirarci allo stile espressionista: contrasti forti, ombre lunghe, colori soggettivi. E tutto questo subisce un crescendo man mano che i combattimenti si susseguono. Per esempio, spesso si vedono dei fuochi accessi sullo sfondo della scena, che conferiscono un aspetto da anticamera dell'inferno.

HA PARLATO DELL'IMPORTANZA DEL SUONO IN QUESTO FILM... PUO' DIRCI QUALCOSA DI PIU'?

Ho lavorato con un rumorista formidabile che si chiama Bertrand Boudaud, e con i tecnici del suono Nicolas Tran Trong, Nicolas Leroy e Pierre Vedovato, che ci hanno fornito una base di suoni impressionante. Come dicevo prima, ho lavorato molto sul suono soggettivo di Zanna Bianca. Noi vediamo attraverso il suo punto di vista. Dietro di lui, fuori campo, cogliamo dei rumori, dei suoni, dei dialoghi, le persone che gridano il suo nome... Alcuni rumori dovevano essere amplificati quasi artificialmente in modo che avessero un impatto abbastanza forte sullo schermo. Come nel caso in cui Smith Il Bello colpisce in testa Weedon con il suo bastone. Avevamo fatto diverse prove e ogni volta, secondo me, non si percepiva abbastanza il rumore del metallo. Nicolas Tran Trong mi ha proposto di aggiungere un suono grave con il suo software. Questo suono passava per un subwoofer, che provocava una vibrazione che risuonava fin dentro il corpo. Ed era esattamente quello di cui avevo bisogno.

PER LE MUSICHE HA LAVORATO CON BRUNO COULAIS CHE HA REALIZZATO UNA COLONNA SONORA PIUTTOSTO DIVERSA DA QUELLE CHE IN GENERE CI SI ASPETTA DA LUI...

Volevo che realizzasse dei suoni più sperimentali. Gli avevo dato delle indicazioni molto precise, ma all'interno di queste indicazioni era libero di muoversi liberamente. Volevo che nella musica ci fossero delle lievi influenze celtiche. Mi piacciono molto queste sonorità e ho potuto giustificare questa scelta musicale grazie al fatto che a quell'epoca molti coloni venivano dall'Irlanda e dalla Scozia. Volevo degli strumenti come il violino, il flauto celtico, il Bodhran. Bruno ha anche aggiunto un particolare tipo di cornamusa e un dulcimer. Volevo anche che ci fossero dei momenti di silenzio assoluto. E che ci fosse un equilibrio tra la musica e la sua assenza. E Bruno Coulais mi ha seguito in questa direzione. E poi non volevo il pianoforte. Bruno era totalmente d'accordo, perché il piano è uno strumento da interni, ingombrante, con un suono troppo sofisticato. L'unico momento in cui si sente è quello in cui c'è un pianoforte accordato male che suona dentro a un saloon. L'idea era quella di giocare su delle sonorità grezze, perché ci troviamo nel mondo degli animali, e di passare poi a un'orchestrazione più sofisticata nelle scene in cui è presente la civiltà umana. Gli ho chiesto di non esitare a cercare delle sonorità molto semplici,

come ad esempio quelle dei pezzi di legno che sbattono tra di loro o i rumori dei ciottoli... che sono le percussioni della vita quotidiana, in un certo senso. Per la parte orchestrata abbiamo collaborato con l'Orchestra Filarmonica del Lussemburgo, diretta da Gast Waltzing. Avevamo 84 musicisti, cosa che a quanto so è piuttosto rara per un film di animazione europeo. Ma era ciò di cui avevamo bisogno per conferire al film l'intensità necessaria.

STÉPHANE GALLARD (DIRETTORE ARTISTICO)

COME È ENTRATO A FAR PARTE DEL PROGETTO?

Ho cominciato a lavorare a questo progetto sei anni fa. Quando Clément Calvet, il produttore, venne a parlarmene. Calvet posò la sceneggiatura sulla mia scrivania, insieme ad alcune ricerche e ad una ricca documentazione. Gli chiesi quale sarebbe stata la mia libertà di manovra in questo progetto e lui mi rispose che avrei avuto carta bianca. Disse che era un momento in cui le persone erano pronte a lanciarsi nell'avventura e ad accogliere un film come questo.

QUALI SONO STATE LE PRIME INDICAZIONI CHE HA SEGUITO PER L'ADATTAMENTO?

Sin dall'inizio ho voluto portare avanti l'idea iniziale di un omaggio e di un prolungamento del romanzo di Jack London. Non volevo che fosse un adattamento Disneyano. Senza togliere niente alla Disney, ovviamente. Zanna Bianca è una storia transgenerazionale. Descrive le tappe della crescita, i primi passi maldestri, i primi incontri pericolosi, gli incontri fortunati che ti offrono la possibilità di fare delle scelte di vita. Si tratta di un romanzo piuttosto duro, d'avventura, iniziatico, ma rappresenta anche una critica sociale, un ritratto di quell'epoca. Pertanto, un'animazione troppo orientata al divertimento e destinata a un pubblico molto giovane l'avrebbe senz'altro tradito.

Siamo in un'epoca in cui l'animazione si è aperta con dei film più audaci, con dei livelli di lettura più complessi e una messa in scena alimentata da dei codici diversi da quelli dell'animazione. Sono apparse delle nuove identità grafiche e il 3D permette di creare degli stili grafici molto diversi. Queste erano tutte possibilità che con Zanna Bianca ci permettevano di non

andare verso degli universi troppo realisti, pur proponendo un'immagine di fattura classica.

PERCHE' C'ERA QUESTA ESIGENZA?

Sin dall'inizio sapevamo che avremmo fatto ricorso alla motion capture per realizzare l'animazione degli esseri umani, a cui poi sarebbe seguita l'animazione Key Frame, per restituire un'interpretazione credibile ai personaggi. Sapevamo anche che i cani non avrebbero dovuto parlare e che non ci sarebbero state voci fuori campo a spiegare lo stato emozionale del cane e ad apportare un punto di vista distaccato. Volevamo che il film proponesse il punto di vista di Zanna Bianca, e che senza metterci noi al suo posto con delle inquadrature soggettive, lui sarebbe stato il vettore del racconto. Avremmo seguito la storia dalla sua altezza. Tutto questo era già presente nella sceneggiatura iniziale ma è stata la visione di Alexandre Espigares a sancire definitivamente questa idea iniziale. Se Philippe Lioret ha dato un incredibile contributo alla sceneggiatura, è stato Alexandre che ha saputo trovare la direzione e il posizionamento familiare del film, che riesce a toccare un pubblico giovane senza leziosaggini, senza un realismo crudo o documentaristico.

GLI SCENARI DEL FILM SONO MAGNIFICI, RENDONO OMAGGIO ATTRAVERSO LA LORO FORZA EVOCATIVA ALLE GRANDI SCUOLE DI PITTURA. QUALI SONO STATI I SUOI PUNTI DI RIFERIMENTO?

I grandi dipinti di viaggi, la grande epoca dell'illustrazione americana che celebrava tutte le conquiste dell'ovest, così come le opere di N.C Wyeth, che si trovano in molti manifesti o sulle copertine dei romanzi d'avventura. C'è qualcosa di epico in quelle immagini, sembrano dei dipinti, hanno qualcosa di incompiuto che peraltro si ritrova nei quadri francesi del 19° secolo.

PERCHÉ PROPRIO IN UN MOMENTO IN CUI L'ANIMAZIONE PUO' OFFRIRE DEI DETTAGLI SPETTACOLARI, HA SCELTO UN'IMMAGINE CHE OSA L'ASTRATTO, L'INCOMPIUTO COME HA DETTO LEI?

Questo è un film abbastanza ragionevole in termini di budget e il mio primo impegno era di poter offrire un'immagine che non fosse né immaginaria né ideale, ma bensì possibile. Noi conosciamo i nostri mezzi, e avevamo voglia

di valorizzare il lavoro e la recitazione degli attori attraverso la motion capture... non volevamo sovrapporre delle voci su dei personaggi solo per dei motivi economici. Perciò era necessario che a ogni tappa del film corrispondesse un valore aggiunto. Per riuscire a rimanere nei limiti del nostro budget, nelle immagini bisognava usare l'intelligenza. Sapevo che non avremmo potuto raccontare ogni cosa come si fa in un film che dispone di un budget molto alto. Ma sapevo anche che potevamo ricorrere alla pittura con l'idea di impiantarla in una narrazione abbastanza classica e ispirata alle epopee. I primi test ci hanno dato dei buoni risultati, così come i primi modellini, che erano piuttosto convincenti per il modo in cui riflettevano la luce. Sin dall'inizio sapevo che nessuno strumento utilizzato per la pittura sarebbe stato inferiore a 1 centimetro. Questo limitava l'aspetto documentaristico e dettagliato ma permetteva di lavorare in grande, di dosare i colori ...

QUESTO CONFERISCE ALLE SCENOGRAFIE UNA FORZA QUASI SENSORIALE...

Era quello che volevamo ottenere. Volevamo rafforzare tutti gli ambienti. L'animazione ci permette di creare degli ambienti dov'è possibile esagerare i colori e la realtà. Ad esempio, siamo leggermente usciti dalle proporzioni realiste. E così l'immagine sembra ricca mentre in realtà è abbastanza sobria. Ci sono pochi dettagli e ci siamo sempre assicurati che lo spazio della narrazione restasse libero, con pochissimi elementi descrittivi attorno, affinché lo sguardo non si perdesse nelle scenografie.

PER OTTENERE TUTTO QUESTO HA LAVORATO CON ANTOINE POULAIN UN PITTORE FAMOSO...

Ho capito fin dal principio che avrei avuto bisogno di lavorare con un vero pittore. Antoine Poulain ha già lavorato ad altri progetti di animazione come *The Prodigies*. Nella sua arte c'è una vera e propria convinzione. Lavora con l'argilla, con i pennelli, con il gesso, con la mano... È un artista che crea delle immagini per raccontare qualcosa di lui stesso, della vita, di ciò che lui è.... Sa come non raccontare tutto in un'immagine, come creare il vuoto e lo spazio...

IN QUESTO DESIDERIO DI COERENZA FORMALE COME SI CREANO I COLORI? A QUALI DOMANDE E PROCESSI CREATIVI RISPONDONO?

Dopo averne discusso con Alexandre, ho realizzato degli schizzi che rispondevano a delle domande semplici: di cosa parlerà la scena, che le serve, e di cosa ha bisogno lo spettatore per lasciarsi coinvolgere nella narrazione? Prendete ad esempio la scena in cui Kichè viene circondata dai lupi. Era necessario che tutti gli elementi fossero lì per rafforzare quel momento in cui lei è intrappolata, senza fare una caricatura. Evitando ad esempio di ricorrere a un muro di pietra. Per contro, si può giocare con lo spazio, la luce e le inquadrature per raccontare tutto questo. Una sceneggiatura deve sempre essere frustrante. Sembrare incompleta. È importante perché è un luogo che s'innesta nella messa in scena. Dall'inizio, ritenevo che bisognasse completare l'immagine attraverso tutti gli elementi che servono alla realizzazione di un film: il suono, la luce, gli attori, la musica... E lo spettatore avrebbe potuto contribuire completandola lui stesso. Le scenografie sono un personaggio a parte ma non vengono riprese così. Si rientra velocemente nella narrazione. Gli esseri umani vengono presentati molto rapidamente.

IL FILM È AMBIENTATO NELL'EPOCA DELLA CONQUISTA DEL WEST E C'È UN OMAGGIO AL GENERE WESTERN...

Quando Alexandre ha cominciato a parlare di omaggiare il genere western in molti hanno avuto un momento di esitazione. Ma aveva ragione lui. Voleva quella potenza drammatica, voleva delle inquadrature larghe. Ma pur sempre nella continuità del nostro lavoro. Con inquadrature di spazi vasti e aperti, con l'utilizzo dei fuori campo, e senza avere paura delle immagini ampie ...

LA SCELTA DEL FORMATO CINEMASCOPE PER UN FILM LIVE ACTION RAPPRESENTA UN'ULTERIORE DIFFICOLTÀ' IN FASE DI MONTAGGIO. CHE SUCCEDDE NEL CASO DELL'ANIMAZIONE?

Il cinemascope mi permette di giustificare delle scenografie dove c'è più vuoto che pieno. È un'immagine aperta nella quale possiamo invitare lo spettatore a proiettarsi dentro all'immagine. Mi permette anche di creare degli ambienti negli ambienti. Ad esempio, in una scena d'inseguimento, posso aprire una sorta di corridoio, come una scappatoia dentro a una foresta che inizialmente sembrava ostile. Lì posso inserire una chiazza di luce che lo spettatore troverà rassicurante.

ABBIAMO PARLATO DI PITTURA, DI TECNICHE, MA È LA LUCE AD ESSERE DETERMINANTE NELLO STILE VISIVO DEL FILM...

Essa perfeziona la narrazione. È un elemento chiave. Prendete la scena in cui Smith Il Bello ha un momento di follia egocentrica, durante il quale sembra quasi duplicarsi. Volevo che in quel momento preciso, tutta l'arena diventasse una fucina. Che la luce salisse in alto, come se lo scenario diventasse di lava. Tecnicamente, la luce, così come l'abbiamo concepita con Alexandre, va davanti a Smith Il Bello e lo illumina dall'alto. Lui cammina sul fuoco, diventa il padrone del fuoco e fa salire la luce e il calore. Gli altri personaggi si dissolvono. E solo Zanna Bianca è allo stesso tempo tra l'azzurro chiaro e la lava. È diventato una macchina da guerra. È psicologicamente distrutto. Per questa sequenza ero convinto che bisognasse ispirarsi all'espressionismo. Con dei colori molto contrastanti come il giallo, il rosso, il blu.

PARLIAMO PROPRIO DELLA GAMMA DI COLORI DEL FILM. ANCHE QUESTI SONO MENO REALISTICI CHE ORGANICI E EVOCANO L'ATMOSFERA...

La questione che si pone è quella di sapere se per creare un ambiente si debba giocare con dei colori che lo evocano immediatamente. Se l'atmosfera è inquietante, devono esserlo anche i colori che si scelgono? Prendete ad esempio la scena che si svolge a Fort Yukon, una città che vediamo soprattutto al tramonto. Nel film, la notte è quasi verde. È molto diversa dai colori della notte delle altre sequenze. Questo conferisce alla città una tonalità personale. Perché questo luogo è stato snaturato. È quasi subacqueo, come una città sommersa. Lo stesso vale per l'albergo in cui sta Castoro Grigio. Quando apre la porta su uno scenario ghiacciato e accende le lampade, la luce si propaga fino a un livello che abbiamo determinato in maniera molto precisa. E per questa luce volevamo qualcosa di caldo, ecco perché ci sono delle tonalità arancioni, non troppo forti, che hanno lo scopo di compensare la freddezza del luogo. Anche le lampade a petrolio sono di colore arancione e rosso, colori che evocano la carne, la cupidigia. Per contro, il giallo lo abbiamo riservato per le scene a casa di Weedon e di Maggie.

Zanna Bianca è un film sulla corsa all'oro. E quindi l'oro non lo vedremo mai nel film. L'unico oro che vedremo sarà quello sul corpo di Maggie, sulla

sua camicetta dorata, che non ha alcuna attinenza con l'epoca (ride), oltre che negli occhi di Zanna Bianca.

AVETE SCELTO DI LAVORARE CON LA MOTION CAPTURE PER REALIZZARE GLI ESSERI UMANI... MA COME SIETE RIUSCITI A UNIRLA GRAFICAMENTE?

Per risponderle, le farò l'esempio di Smith Il Bello.

È un personaggio che è stato molto appassionante da creare perché prima di ogni altra cosa volevo che venisse compreso. Non volevo che sembrasse l'incarnazione del male. Si può immaginare, guardandolo, che ha avuto la poliomielite, che ha sofferto di malnutrizione. Porta una mantella da donna un po' troppo grande per lui. Sembra una specie di insetto con la testa piccola e il corpo enorme, ha le dita ossute, una gamba più magra dell'altra e per camminare usa un bastone... Si capisce subito che ce l'ha con la vita. Che è arrabbiato. Questo non lo giustifica ma lo inserisce pienamente nel contesto di quest'epoca. E abbiamo lavorato in questo stesso modo con tutti i personaggi chiedendoci cosa dovessero trasmettere. Come nel caso di Maggie: Sono partito da un profilo. Nella mia testa, me la immaginavo aristocratica, in rotta con la sua famiglia e con la borghesia per aver scelto di seguire l'amore e andare nel grande nord...

Per crearla mi sono ispirato a Meryl Streep, sia per il suo modo di recitare che per i ruoli che ha interpretato. Ma anche a Maggie Smith per la sua eleganza, distanza e stile recitativo. Ho svolto anche delle ricerche. Mi sono ispirato alle foto delle donne di quell'epoca, sia famose che non, che hanno creato la leggenda del grande nord. E poi, c'è un riferimento molto personale a Jennifer Beals in *Flashdance* (ride) e ai suoi grandi occhi, che nel film sono quelli di Maggie.

BIOGRAFIE SUPERPROD ANIMATION (SOCIETA' DI PRODUZIONE)

Sotto la direzione di Clément Calvet e di Jérémie Fajner, la Superprod Animation si occupa di sviluppare e produrre serie e film di animazione per il cinema e la televisione, gestendo il tutto dai suoi studi di Parigi e di Angoulême. La Superprod Animation ha prodotto *La Canzone del Mare* di

Tomm Moore, che ha vinto il premio per il Miglior Film di Animazione Europeo nel 2016 e che è stato candidato agli Oscar e ai Premi César; più recentemente, ha prodotto il film di animazione *Cafard* di Jan Bultheel. I produttori della Superprod, precedentemente, avevano prodotto film di animazione come *Nat e Il Segreto di Eleonora* di Dominique Monféry e l'universo grafico di *Rebecca Dautremer*, oltre che *L'Apprenti Père Noël* di Luc Vinciguerra.

BIDIBUL PRODUCTIONS (SOCIETA' DI PRODUZIONE)

Christel Henon e Lilian Eche della Bidibul Productions si occupano di produrre una grande varietà di film di generi diversi, tra cui commedie familiari e drammatiche, che in genere sono tratte da romanzi celebri o da fumetti, tra di esse vale la pena citare: *Billy e Buddy* (2013) tratto dal fumetto di Jean Roba, *Il Paradiso degli Orchi* (2013) tratto dal romanzo di Daniel Pennac, *Troisieme Noces* (2017) tratto dal romanzo di Tom Lanoye, *Complètement Cramé!* (in corso di sviluppo) basato sul romanzo di Gilles Legardinier; film d'azione come: *Le Dernier Diamant* (2014); film impegnati come: *Tout Tout De Suite* (2016); film d'autore come *Dead Man Talking* (2013), candidato ai premi César come miglior film straniero, e vincitore di diversi premi del pubblico; e film stranieri provenienti da tutto il mondo, tra cui: *Sibel* (2017).

Lilian e Christel hanno prodotto anche diversi film di animazione, tra cui *108 Rois Démons* (2015), ispirato a un romanzo cinese, *Drôles De Petites Betes* tratto dal best-seller di Antoon Krings, e *Zanna Bianca* (2018) tratto dal romanzo di Jack London. Lilian e Christel attualmente si stanno occupando di sviluppare alcuni adattamenti cinematografici, tra di essi: *Kid Paddle*, ispirato al fumetto di Midam, *Les Blagues De Toto* tratto dal fumetto di Thierry Copé, e film di animazione come: *The (New) Kid*, ispirato al film di Charlie Chaplin, e *Le Petit Nicolas* tratto dall'opera di Sempé e di Goscinny.

CAST ARTISTICO

Con le voci di

Maggie VIRGINIE EFIRA

Weedon RAPHAËL PERSONNAZ

Smith Il Bello DOMINIQUE PINON

CAST TECNICO

Regia ALEXANDRE ESPIGARES

Sceneggiatura PHILIPPE LIORET
SERGE FRYDMAN
DOMINIQUE MONFERY

Direttore Artistico STÉPHANE GALLARD

Creatore della Grafica ANTOINE POULAIN

Scenografie JOSÉ MARTINS

Musiche originali di BRUNO COULAIS

Eseguite dall'ORCHESTRA FILARMONICA DEL LUSSEMBURGO

Direttore d'Orchestra GAST WALTZING

Mix MICHEL SCHILLINGS

Produttore Esecutivo LUCIE BOLZE

Produttori CLÉMENT CALVET e JÉRÉMIE FAJNER
LILIAN ECHE e CHRISTEL HENON
MARC TURTLETAUB e PETER SARAF

Una produzione FRANCIA - LUSSEMBURGO,
prodotto con la partecipazione di CANAL +, CINÉ +, FRANCE
TÉLÉVISIONS

Coprodotta da France 3 Cinéma

In associazione con WILD BUNCH e CN5 PRODUCTIONS

Con il sostegno di FILM FUND LUXEMBOURG, CENTRE NATIONAL
DU CINÉMA ET DE L'IMAGE ANIMÉE, di RÉGION LA REUNION,
di RÉGION PROVENCEALPES-CÔTE D'AZUR, di RÉGION GRAND

EST, di RÉGION NOUVELLE AQUITAINE, del DÉPARTEMENT de la
CHARENTE, di PROCIREP, di ANGOA,
di COFINOVA, BACKUP MEDIA, in associazione con BMK–BACKUP
MEDIA.

FB facebook.com/ZannaBiancaAllFilm/
Instagram: @adler_entertainment
#ZannaBianca

Ufficio Stampa - Fusion Communications:
Simona Pedrolì, simona.pedroli@fusiondigital.it | 333 6076773
Alessandra Giovannetti, alessandra.giovannetti@fusiondigital.it | 328 8139045