Animazione — Spagna 2012 — 89 minuti

Regia di Ignacio Ferreras
sceneggiatura di Ángel de la Cruz, Paco Roca, Ignacio Ferreras, Rosanna Cecchini.

tratto dall'omonimo graphic novel del 2007 scritta e disegnata da Paco Roca
Fotografia di David Cubero, Musiche di Nani García
Prodotto da Manuel Cristobal, Perro Verde Films

Sinossi

Arrugas narra l'amicizia fra Emilio e Miguel, due anziani signori rinchiusi in un istituto di assistenza geriatrica.
Il nuovo arrivato, Emilio, ex direttore di banca in pensione alle prese con i buchi mnemonici creati dall'Alzheimer, si unisce ad arzilli coetanei, nella speranza di trattenere quanto sta scivolando via.
Miguel e i nuovi compagni tenteranno di aiutarlo per evitare che finisca al temutissimo ultimo piano dell'istituto, noto anche come il piano degli "assistiti".

Arrugas è un'opera che vive di sentimenti forti, condivisi perché veri e quotidiani, un'animazione che possiede una sensibilità e una potenza emozionale di enorme portata.

Uno dei film spagnoli più riusciti di sempre.
THE HOLLYWOOD REPORTER

Una graphic novel straordinaria, un film eccezionale!
Gregorio Belinchón, EL PAÍS

Premios Goya 2012
Miglior film d'animazione
Miglior sceneggiatura adattata

Festival di Annecy 2012
Premio Critica

Anima Bruxelles 2012
Premio del Pubblico

Cartoon Movie di Lione 2012
Miglior Produzione Europea

Festival del Cinema d'Animazione di Stoccarda 2012
Miglior film lungometraggio

EFA - European Film Awards 2012
Candidato a Miglior film d'animazione

39th Annie Awards 2012
Candidato a Miglior film d'animazione

EXIT media

Ignacio Ferreras

Formatosi in Canada (DreamWorks TV) e Scozia (è stato uno degli animatori de L'illusionista*, di Sylvain Chomet), è regista e sceneggiatore di Arrugas-Rughe, il film tratto dal prestigioso fumetto di Paco Roca. Vincitore di due Goya (film d'animazione e sceneggiatura adattata), aspirante al miglior film d'animazione agli European Film Awards e agli Annie Awards.*

Sembra che ti piacciano i rischi: un film per adulti e in 2D...

Ignacio Ferreras/ Dovresti chiedere a Manuel Cristóbal, il produttore, il rischio è stato davvero suo. Io, come animatore e disegnatore di storyboard, vengo dal mondo del 2D, quindi il 2D è ciò che conosco meglio, per me è come "essere a casa". Il tipo di film d'animazione che mi piace di più guardare è quello che si potrebbe definire un'animazione "per adulti", film come "Una tomba per le lucciole", di Isao Takahata. Devo quasi fare uno sforzo per ricordare che la maggior parte dei film d'animazione sono rivolti a bambini o giovani. Ma non è il tipo di distinzione che ho in mente quando lavoro. Non ho mai pensato ad "Arrugas" come a un film "per adulti". È una storia che vale la pena raccontare e penso che troverà un pubblico molto vario. A parte i bambini molto piccoli, lo vedo appropriato e interessante per il pubblico giovane e per il pubblico meno giovane.

Arrugas-Rughe è ambientato in una residenza geriatrica. Gli anziani oggi sono più vulnerabili che in altri tempi?

I. F./ Direi di sì, è una questione che ha conosciuto un'evoluzione negativa negli ultimi 50 o 60 anni. Credo che tutto ciò che significhi isolare gli anziani dal resto della popolazione sia un passo indietro e un segno che il modello di sviluppo che abbiamo seguito non è né sostenibile né vincente. Per me l'unica vera soluzione è permettere agli anziani di rimanere nel loro ambiente familiare, cosa che oggi sembra sempre più difficile.

Mi sembra importante considerare ciò che perdiamo tutti noi, che non siamo ancora vecchi, se rimuoviamo la realtà della vecchiaia dalla nostra vita. È un po' una bufala. E vivere ingannati non è mai bello.
In ogni caso, ritengo importante riconoscere che un problema c'è e che le case di cura sono più una pezza che una vera soluzione. Non è un problema che possiamo dare per scontato e dimenticarcene. Vale la pena chiedersi: voglio passare gli ultimi 5, forse 10, forse 15 anni della mia vita in una casa di cura? Perché è importante ricordare che gli anziani del XXI secolo non sono solo i nostri genitori, ma anche noi stessi, tu ed io.

Ci sono interessanti metafore nel film sulle nostre paure, la solitudine, l'apparenza: la piscina chiusa da vetri che nessuno usa, le scale che salgono nell'appartamento degli anziani che non si prendono più cura di se stessi. Pensi che l'animazione abbia una maggiore facilità di suggerire con la libertà data dal non dipendere da fattori esterni: luce del giorno, budget, ecc.?

I.F./ Sì, senza dubbio. L'animazione ha i suoi evidenti limiti ma anche i suoi grandi vantaggi, e uno di questi è il grado di controllo che offre. Ogni piano, ogni immagine, ha la sua specifica intenzione. In un film d'animazione non c'è (o non dovrebbe esserci) nulla di generico, tutti gli elementi sono pensati e scelti con un'intenzione espressiva, dal disegno degli infissi alla cromia di ogni sequenza, o il

momento in cui un personaggio lampeggia. In questo senso per me è molto importante disegnare personalmente lo storyboard, poiché molte idee, molte di quelle "metafore" che citi, nascono dall'attività fisica del disegno, è qualcosa che prende forma mentre disegni il film.

Pensi che siamo davvero nell'età d'oro del cinema d'animazione?
I. F./ Non credo molto nelle "età dell'oro", quindi direi di no; e non perché l'animazione non stia attraversando un buon momento. Ogni epoca ha i suoi artisti ei suoi autori. Certamente l'avanzamento della tecnologia audiovisiva ha notevolmente ridotto i costi di produzione di un film d'animazione, e questo sta permettendo la realizzazione di film che fino a poco tempo fa sarebbero stati impensabili. "Arrugas-Rughe" è uno di questi.

Pixar o Miyazaki?
I. F./ Miyazaki (senza dimenticare Isao Takahata).

Vedi l'animazione spagnola competere con l'animazione europea e nordamericana?
I. F./ Ironia della sorte, conosco poco il mondo dell'animazione in Spagna perché ho sempre lavorato all'estero, ma come ho già detto, credo che non ci siano "formule segrete" quando si tratta di fare film d'animazione.
La chiave è precisamente smettere di cercare di competere con gli altri e concentrarsi sulla realizzazione di buoni film. Quando provi a competere con una realtà, di solito finisci per imitarla, e l'imitazione è una formula sicura per il fallimento. Miyazaki fa film molto giapponesi, Chomet fa film molto francesi e Nick Park fa film molto inglesi... Il cinema d'animazione spagnolo comincerà a mietere successi quando farà film molto spagnoli.

La sceneggiatura:
ricordi di carta

di Ángel de la Cruz

Sin dai primi istanti siamo portati a condividere l'esperienza del protagonista, la sua lotta contro la malattia che avanza. Momenti presenti e ricordi passati si alternano in una struttura del racconto emblematica che riesce a incantare e commuovere per tutta la durata. Per esempio quando all'ingresso della casa di cura Emilio, accompagnato da suo figlio, ricorda il suo primo giorno di scuola, quando venne schernito dai compagni. O ancora nella scena in cui, guardando una vecchia fotografia di sua moglie e suo figlio, il personaggio ricorda una giornata felice al mare. Episodi di un tempo che appare più vivido del presente stesso, in cui la solitudine non esisteva, vengono rievocati e rapidamente assorbiti nella nebbia. Tutto ciò determina un clima sospeso in ritmi lenti che scandiscono la vita degli anziani ospiti della casa di cura. Assistiamo così al graduale scivolare del protagonista nel baratro della malattia. Eppure il messaggio di speranza è più vivido che mai e si manifesta in modi diversi. Nella fedeltà e nell'amore di un legame, come quello di Dolores e Modesto, uniti sin da bambini, o nella tenerezza e nel sacrificio di una nonna che dona a suo nipote tutto ciò che è nelle sue possibiltà, anche delle semplici bustine di marmellata. Ma soprattutto appare nel cambiamento di un personaggio come Miguel, che diventa quasi il vero protagonista della storia, dimostrando come la forza dell'amicizia possa sconfiggere il mostro della solitudine.