

Titolo

Zootropolis (titolo originale Zootopia).

Anno

2016

Produzione

Il 9 agosto 2013, durante la D23 Expo, Disney ha annunciato che Byron Howard, regista di Bolt e Rapunzel, si apprestava a dirigere un film ambientato nel mondo degli animali. Lo stesso Howard ha affermato di aver realizzato il film come omaggio in CGI a Robin Hood, mentre il produttore Clark Spencer si è ispirato al Libro della giungla per produrre questo film.

(fonte Wikipedia)

Trama

Zootropolis, è un film d'animazione diretto da Byron Howard e Rich Moore. Ambientato nella modernissima cittadina di Zootropolis, caratterizzata da molteplici quartieri in cui convivono pacificamente animali di ogni razza e dimensione, il film racconta la storia della piccola ma audace coniglietta **Judy Hopps**, poliziotta di campagna, che sogna di lavorare in qualità di Ufficiale di Polizia a Zootropolis. Ma al suo arrivo nella grande metropoli, la gentile Judy si scontra subito con le prime difficoltà: seppur accolta calorosamente dall'allegro ghepardo **Benjamin Clawhauser**, Judy è vittima dei pregiudizi del suo Superiore, il bufalo **Bogo**, capitano del dipartimento di Polizia, che a causa delle piccole dimensioni della coniglietta dubita delle sue capacità e potenzialità relegandola pertanto al ruolo di ausiliario del traffico. Ma Judy non si abbatte, decide anzi di svolgere al meglio il suo lavoro per dimostrare a tutti coloro che la sottovalutano il suo valore. L'occasione non tarderà a presentarsi. Due giorni dopo aver preso servizio, mentre è nell'ufficio del Capitano Bogo che la sta rimproverando per aver abbandonato il suo posto di lavoro anche se per una giusta causa, entra d'improvviso una lontra, **Virna Otterton**, disperata per la scomparsa di suo marito Emmitt, quattordicesimo caso di predatore scomparso in città. L'intraprendente Judy non perde tempo e si offre per ritrovare il Sig. Emmitt. Il Capitano Bogo, dopo un momento di esitazione, concede alla coraggiosa agente 48 ore per ritrovare la lontra scomparsa, a condizione che dia spontaneamente le dimissioni in caso di fallimento. Judy si lancerà con tenacia nella risoluzione di questo misterioso caso ritrovandosi a lavorare insieme ad una volpe loquace e truffaldina di nome **Nick Wilde**, con la quale instaurerà una profonda amicizia.

Fonte (comingsoon.it)

Personaggi principali

Judy Hoops - una piccola ma audace coniglietta che ha lasciato la vita di campagna per intraprendere una carriera da poliziotta nella città di Zootropolis. Dimostra il proprio valore di fronte a tutti coloro che la sottovalutano, compreso Nick, con cui instaura una profonda amicizia.

Nick Wilde - una scaltra volpe rossa esperta nelle truffe, dalla parlantina fluente e sarcastica, che si ritrova a collaborare con Judy per risolvere un caso particolare. Diventa suo amico e in seguito

poliziotto. Malgrado la sua grande astuzia nel corso del film viene imbrogliato numerose volte da Judy

Personaggi secondari

Capo Bogo - un gigantesco e imponente bufalo cafro, capo del dipartimento di polizia di Zootropolis. Ha pregiudizi su conigli e volpi, di cui si ricrede in seguito. Inoltre è un fan di Gazelle.

Bonnie and Stu Hopps - i genitori di Judy, due conigli che lavorano in una fattoria con 275 figli, e che temono per le aspirazioni spropositate di Judy.

Sindaco Theodore Lionheart - un leone, rispettabile e severo ma pomposo sindaco di Zootropolis. Guarda molto dall'alto in basso la segretaria Bellwether.

Benjamin Clawhauser - un grasso e amichevole ghepardo, impiegato al dipartimento di polizia, goloso di ciambelle e grande fan di Gazelle.

Gazelle - una popolare gazzella, avvenente popstar, che tiene a cuore le sorti della città.

Dawn Bellwether - una pecorella, segretaria personale del sindaco Lionheart, nonché futuro sindaco di Zootropolis. All'apparenza dolce e gentile, in realtà è crudele e mira al controllo della città. Antagonista principale del film, alla fine del quale sarà smascherata e arrestata per i suoi crimini.

Mr Big - un toporagno a capo di una potente organizzazione criminale. Sebbene dal carattere spietato, e pur avendo un conto in sospeso con Nick, dopo aver saputo che Judy ha salvato la vita di sua figlia Fru Fru, perdona lei e Nick e li aiuta nel caso. È ispirato a Don Vito Corleone.

Fru Fru - un toporagno femmina, figlia di Mr. Big. Viene salvata da Judy e ne diventa amica. Salva lei e Nick da suo padre e la sceglie come madrina della sua futura figlia, che chiamerà proprio Judy. È ispirata a Connie Corleone.

Gideon Grey - una volpe che da piccolo era un bullo, tanto da graffiare Judy dopo che lei ha cercato di difendere le sue vittime, tuttavia, da adulto, si pente e lavora onestamente da pasticciere, socio del padre di Judy.

Renato Manchas - un giaguaro melanico, autista di limousine, ennesima vittima dei rapimenti.

Mrs Otterton - una lontra nordamericana di fiume, moglie di Emmit Otterton e madre dei loro due figli, che si rivolge a Judy per la scomparsa del marito.

Yax - un illuminato e flemmatico yak, responsabile di un club di naturalisti. Aiuta Nick e Judy nelle indagini, mostrando di avere più memoria di un elefante.

Nangi - un'elefantessa, maestra di yoga della lontra Emmit Otterton.

McHorn - un rinoceronte nero, membro del dipartimento di polizia di Zootropolis.

Duke Weaselton - donnola ladruncola che in seguito diventa un venditore di DVD masterizzati. Ha rubato gli ululatori notturni per conto di Doug e rivela chi è e dove effettua lo scambio con lui, mettendoli in guardia sul fatto che Doug non ha un'indole amichevole.

Kevin and Raymond – orsi polari al servizio di Mr Big.

Flash Slothmore - un bradipo che lavora con ritmi estremamente lenti alla motorizzazione; nonostante la sua lentezza, tende a guidare a tutta velocità.

Finnick - un fennec, di taglia talmente piccola da fingersi un infante nelle truffe insieme a Nick; inoltre, nonostante il suo aspetto carino ha un carattere intrattabile.

Doug Ramses - un montone scienziato che lavora per Bellwether ed è incaricato di sparare, con una pistola a dardi, gli ululatori notturni addosso ai predatori per farli divenire selvaggi. Il suo laboratorio si trova all'interno di un vecchio tram sotterraneo.

Jerry Jumbreaux Jr. - un elefante africano che gestisce una gelateria per elefanti chiamata Jumbeaux's Café.

(fonte Wikipedia)

Protagonista/eroe

Judy Hopps

Antagonista /antieroe

La pecora Dawn Bellwether

Soft skill principale presente

Intelligenza emotiva ovvero la capacità di riconoscere, comprendere, valutare e gestire con consapevolezza le proprie emozioni e quelle degli altri, leggendo i segnali della comunicazione verbale e non verbale.

Soft skill presenti in modo minore

Proattività – la capacità di porsi in una condizione di azione, non di passiva reazione, di fronte a ciò che accade.

Capacità decisionale – la capacità di prendere decisioni, anche importanti e in breve tempo, senza manifestare ansia o frustrazione e senza rimuginare sulle scelte fatte.

Flessibilità – la capacità di leggere il contesto e la forza di andare oltre il consueto rinunciando anche alle proprie abitudini, senza però perdere la propria identità e le proprie peculiarità.

Creatività - come capacità di andare fuori dagli schemi e innovare, creare collegamenti originali, proporre cambiamenti. Implica coraggio perchè porta a modificare procedure consolidate e radicate negli atteggiamenti /ingranaggi aziendali.

Negoziazione - ovvero non irrigidirsi sulle proprie posizioni, essere aperti all'ascolto, convergere verso soluzioni win-win.

Tema Aziendale presente

People Management - la capacità di gestire e guidare, dare feedback, potenziare, allenare, motivare, valorizzare le competenze delle persone del proprio team.

Comunicazione - la capacità di saper gestire relazioni.

Perché si dovrebbe vedere questo cartoon?

Zootropolis è un concentrato di soluzioni creative ed intelligenti, specchio di una realtà fortemente umanizzata dove le diversità tra le specie animali sono metafore delle diversità umane. Il film intende far comprendere che la disuguaglianza si fa evidente solo se pensiamo che l'altro sia diverso e l'abbattimento di questi pregiudizi è sinonimo di progresso (a Zootropolis tutti gli animali, dai più piccoli e minuti ai più grossi e forzuti, possono comprare, vendere e accedere a qualunque servizio). La coniglietta Judy ci mette di fronte al fatto che un sogno apparentemente irrealizzabile, per esempio, può svilupparsi in un progetto concreto poiché la vera forza non è quella fisica, ma quella di volontà.

Caratteristiche in ambito soft skill del protagonista / eroe

Judy Hopps è una coniglietta con una personalità energica, eroica, coraggiosa, ottimista, intelligente, ambiziosa, entusiasta, leale, altruista e premurosa.

Elencare le situazioni in cui queste caratteristiche emergono

Essendo una coniglietta energica fin da bambina (rispondeva alle domande dei genitori nelle prime scene del film saltellando sulle balle di fieno e in modo lineare ed intelligente), Judy è solita avere atteggiamenti proattivi e si spinge sempre al di là di quello che la sua mansione o attività richiede (diventare la prima poliziotta coniglio nonostante la sua famiglia coltiva da generazioni carote, oppure mettersi all'inseguimento di un malvivente quando in quel momento la sua mansione era ausiliare del traffico).

Judy è una coniglietta coraggiosa ed eroica (lo si vede soprattutto nelle prime scene del film, quando difende un gruppo di amiche da Gideon Gray, volpe bullo della zona). Da questa sua personalità emerge con chiarezza una capacità decisionale degna di nota che la rende abile nel prendere decisioni efficaci e senza procrastinare, analizzando la situazione ed il problema.

Questa sua capacità unita alla sua personalità creativa ed intelligente, le permette ad esempio di superare l'addestramento cadetti con soluzioni capaci di fare la differenza contro altri animali più forti e abili nelle prove per natura.

Judy è una coniglietta ambiziosa che vuole rendere il mondo un posto migliore e per farlo è disposta a scendere a compromessi con il mondo stesso che la circonda. La sua capacità di ascoltare l'altro e di essere aperta alle novità che troverà poi nella città principale non la spaventano, ma diventano un monito per collaborare con persone con punti di vista differenti dal suo in un'ottica di migliorarsi reciprocamente (solo una volta sembra decadere questo ascolto, con il bradipo Flash).

Essendo una coniglietta premurosa ed altruista è sempre disposta ad aiutare il prossimo (lo si vede in diverse occasioni: ad esempio quando si propone di ritrovare il marito di Mr.s Otterton, oppure

nell'incontro con Nick Wild in gelateria). L'incontro con la volpe Nick fa emergere ancora di più la sua capacità di gestire e guidare le persone. Nonostante Nick inizialmente si presenti come una volpe acuta ed astuta il cui intento nella vita, dopo uno sfortunato episodio di bullismo da bambino, è sempre stato quello di pensare al suo benessere, Judy sarà capace di far emergere in lui quel lato occultato del suo carattere buono e gentile verso il prossimo.

Spostando il focus verso Nick, anche lui risulta avere delle ottime capacità di comunicazione che si evincono ad esempio dalla farsa messa in atto nella gelateria che raggiunge lo scopo desiderato.

Caratteristiche in ambito soft skill (in negativo) dell'antagonista /antieroe

La pecora Dawn Bellwether inizialmente si presenta con una personalità docile e premurosa verso gli animali indifesi facenti parte della categoria "prede" di Zootropolis. Sommersa dal lavoro e dalle responsabilità si rivela invece essere l'antagonista del film. Si tratta sicuramente di una personalità con una spiccata vocazione a leader, con una capacità innata di dialogo che tende ad alternarsi tra il colore bianco e nero.

Elencare le situazioni in cui queste caratteristiche emergono

Le situazioni in cui emerge questa vocazione sono poche, anche perché il personaggio compare poche volte, ma sicuramente la più incisiva è verso la fine, ovvero la scena del museo.

Per ogni soft skill analizzare le sequenze e i dialoghi e fare un parallelo con il mondo organizzativo /aziendale.

Yax: Sì, per alcuni mammiferi il naturalism è strano, ma sapete cos'è veramente strano? Gli animali vestiti! *[Yax porta Judy e Nick da un'elefantessa che sta tenendo una lezione di yoga. Judy sussulta.]* Siamo arrivati. Come vedete, Nangi è un elefante, sicché sicuramente si ricorderà tutto. Hey, Nangi! Loro hanno delle domande su Emmitt la lontra.

Nangi: Chi?

Yax: Uh, Emmitt Otterton. Frequenta il tuo corso da, bo, sei anni. *[Judy stra la foto mentre cerca di evitare di guardare.]*

Nangi: Non ricordo affatto questo castoro.

Judy Hopps: In realtà è una lontra.

Yax: Dai è stato qui due mercoledì fa, te lo ricordi?

Nangi: No.

Yax: Ma sì, indossava un bel gilè verde di lana intrecciata e pantaloni di velluto a costine. *[Judy inizia a prendere appunti]* Oh e aveva una cravatta con un motivo cashmere e un nodo *molto* stretto. Te lo ricordi, Nangi?

Nangi: No.

Yax: Ma sì, siamo usciti con lui ed è salito su quell'enorme auto bianca con le rifiniture argentite. Avrebbe avuto bisogno di un'aggiustatina al terzo cilindro. Te lo ricordi, Nangi?

Nangi: No.

Judy Hopps: Um, uh, non è che per caso ricorda il numero di targa? Lo ricorda?

Yax: Oh, certo. Era 2-9-T-H-D-0-3.

[Nick è impressionato dalla flessibilità di Nangi e guarda le note di Judy, annuendo]

Judy Hopps: *[Scrivendolo]* ...0-3. Wow, queste sono molte informazioni, grazie.

Yax: Ve l'avevo detto che Nangi si ricorda tutto, ha una memoria di ferro. Vorrei tanto avere la memoria di un elefante.

- **Non arrendersi, lavorare di più su sé stessi** - Zootropolis intende mettere in luce il fatto che chiunque può diventare ciò che desidera se ne ha la volontà. Non bisogna sminuirsi e questo ce lo insegna lo yak Yax. Partendo dal presupposto che gli elefanti hanno una memoria infallibile ed una di essi risulta essere proprio l'istruttrice della lontra scomparsa, porta Judy e Nick al cospetto dell'elefante Nangi per interrogarla, ma alla fine alle domande risponderà inconsciamente Yax, il quale dimostrerà di avere una memoria infallibile.

Nick Wilde: Flash qui è il più veloce di tutti. Qualunque cosa gli chiedi, la fa all'istante.

Judy Hopps: Lo spero tanto. È una corsa contro il tempo e ogni minuto è prezioso. *[Judy nota che tutti gli impiegati sono bradipi]* Aspetta, ma sono tutti... bradipi?

[I bradipi stanno lavorando lentamente, timbrando carte, pinzando carte, e scattando foto per la patente,, irritando i clienti.]

Judy Hopps: Hai detto che ci avremmo messo poco!

Nick Wilde: *[facendo finta di essere sorpreso]* Cosa, non starai dicendo che un bradipo non può essere rapido? A Zootropolis ognuno può essere ciò che vuole. *[camminano davanti a Flash]* Flash, Flash, cento metri in un dash! Sono contento di vederti.

Flash Slothmore: Sono... contento anche... io.

Nick Wilde: Hey, Flash, vorrei presentarti la mia amica... *[a Judy]* Uh, tesoro, ho dimenticato il tuo nome. *[Judy dà un'occhiata a Nick]*

Judy Hopps: *Hmmm.* Agente Judy Hopps, ZPD. Come va?

Flash Slothmore: Devo... ammettere... che va...

Judy Hopps: Bene?

Flash Slothmore: ...sto... alla... grande.

Judy Hopps: Hmm.

Flash Slothmore: Cosa...

Nick Wilde: *[a Judy]* Non ancora.

Flash Slothmore: ...posso... fare...

Judy Hopps: Beh, speravo che potessi identificare...

Flash Slothmore: ...per voi...

Judy Hopps: Beh, speravo che potessi identificare...

Flash Slothmore: ...oggi?

[Judy aspetta un momento per verificare che Flash abbia finite la frase.]

Judy Hopps: Beh, speravo che potessi identificare una targa per noi. Ed è anche mooolto urgente.

- **Leadership nei problemi** - trovare un accordo e risolvere problemi richiede tempo. La gestione del tempo è una caratteristica fondamentale che Zootropolis intende mettere alla luce quando ad esempio Nick e Judy vanno in motorizzazione a chiedere un favore al bradipo Flash.

Judy Hopps: Signore, Io non voglio fare l'ausiliare. Io voglio essere un vero poliziotto.

Capitano Bogo: *[Infuriato]* Credi che il Sindaco mi abbia chiesto cosa volessi quando ti ha assegnato al mio distretto?!

Judy Hopps: Ma signore, se...

Capitano Bogo: La vita non è un cartone animato dove canti una canzoncina e i tuoi futili sogni per magia diventano! Perciò, scordatelo. *[La signora. Otterton entra nell'ufficio, agosciata.]*

Signora Otterton: Capitano Bogo, la prego! Mi dia veramente 5 minuti del suo tempo, la prego!

Benjamin Clawhauser: *[Entra nella stanza, senza fiato]* Mi dispiace signore... Ho cercato di fermarla, ma sguscia da tutte le parti... *[andando via]* Mi serve una sedia...

Capitano Bogo: *[con calma]* Signora, le ho già detto che stiamo facendo il possibile.

Signora Otterton: *[Mostra una foto di lei, Emmitt e i loro figli che hanno in mano un pallone da calcio.]* Mio marito è scomparso da dieci giorni. Si chiama Emmitt Otterton.

Capitano Bogo: Sì, lo so.

[Judy guarda la Signora Otterton, sentendosi molto triste per lei.]

Signora Otterton: Lui è un fioraio. Abbiamo due splendidi figli. Non sparirebbe mai in questo modo.

Capitano Bogo: Signora, I nostril detective sono molto impegnati.

Signora Otterton: *La prego!* Deve esserci qualcuno che trovi il mio Emmitt.

Capitano Bogo: Signora Otterton...

Judy Hopps: Lo troverò io.

[Scende dalla sedia.]

- **Assertività e proattività** - il Capo Bogo riflette con Judy sul fatto che la vita non è un musical dove per magia tutto ciò che vuoi accade, ma è un costante lavorare su sé stessi e faticare per ottenere ciò che si vuole. Bisogna essere disposti a fare un passo avanti e a parlare di ciò che non va e di ciò che si ritiene invece sia giusto fare.

Action Gnu 5 beaver: Che può dirci degli animali diventati selvaggi?

Judy Hopps: Beh, gli... animali in questione... *[guarda Nick, che la incoraggia a dire qualcosa]* Se ognuno appartiene a una specie diversa? Sì, sì è così. *[I giornalisti prendono appunti, Nick annuisce]*

Female offscreen reporter 1: Che cos'hanno in comune?

Judy Hopps: Oh, sappiamo solo che ognuno di loro appartiene alla famiglia dei predatori.

Doug: Quindi i predatori sono gli unici a diventare selvaggi?

Judy Hopps: Questo è... Sì, è vero sì.

Pig reporter: Qual è? Qual è la causa scatenante?

Judy Hopps: Ancora non lo sappiamo. Ma potrebbe essere una questione biologica. *[Dopo aver visto con euphoria la sua domanda di ammissione, Nick ascolta le parole con confusione]*

Male offscreen reporter 1: Che cosa?

Judy Hopps: Una componente biologica. Qualcosa nel loro DNA.

Oryx reporter: Nel loro DNA? Può essere più specifica?

Judy Hopps: Sì. Ciò che intend dire è che migliaia di anni fa, uh, i predatori superarono i loro...istinti aggressivi. *[Nick, confuse da ciò che Judy sta dicendo, ripone la domanda di ammissione nel taschino e guardalo schermo dietro di lei]* Per qualche motivo stanno ritornando al loro stadio selvatico.

[Nick guarda i predatori con le museruole e ha dei ricordi passati della sua infanzia.]

- **Le parole hanno un peso** - quando in conferenza stampa Judy parla della causa dei disturbi degli animali predatori alludendo alla loro "naturale" predisposizione ad essere aggressivi,

genererà nelle persone un odio ingiustificato verso questa categoria che si ripercuoterà anche sulla sua amicizia con Nick.

Nick Wilde: *[impassibile]* Wow. Davvero interessante? *[si alza e cammina sotto il ponte. Judy, irritate, lo segue.]*

Judy Hopps: Aspetta... Dai aspetta, ascolta... Io so che non mi perdonerai mai e non ti biasimo – neanche io mi perdonerei. *[Nick si ferma, ma non si gira a guardarla]* Sono stata spregievole, irresponsabile e meschina, ma i predatori non devono soffrire per colpa mia. Devo rimediare ai miei errori, ma senza di te non posso farlo. *[Nick non la guarda]* Una volta finite, puoi tornare a odiarmi *[inizia a piangere]* e... e a me sta bene, perché sono stata un'amica orribile e... ti ho ferito... e... tu puoi andartene via sapendo di aver avuto sempre ragione – È vero, sono soltanto una coniglietta ottusa

[Silenzio, eccetto per il pianto di Judy. Dopo un po' si sente una voce registrata]

Judy Hopps' voice: *[Tramite il registratore a carota]* È vero sono soltanto una coniglietta ottusa. *[Judy in lacrime guarda Nick. Nick fa ripartire il nastro]* È vero sono soltanto una coniglietta ottusa. *[Nick si gira verso Judy, sorridendo]*

Nick Wilde: Tranquilla carotina, te lo farò cancellare... in 48 ore. *[Judy ride, piange lacrime di gioia, tira su con il naso e si asciuga una lacrima]* Dai vieni qui. *[Judy cammina verso Nick e poggia la testa sul torso di Nick e abbracciandolo piange ancora di. Lui la stringe al petto.]* Okay, oh, voi coniglietti, siete così emotivi. Avanti fai un bel respiro. Cos'è vorresti rubare la penna? È solo una tattica? *[Judy ride mentre è appoggiata e scherzando cerca di prendere la penna a Nick; Nick intanto diventa subito serio]* Mi stai pestando la coda... Ahi, ahi-ahi-ahi!

Judy Hopps: Oh, scusa!

- **Negoziare e comunicare** – quando si lavora in un gruppo è una cosa normale che ci siano dei problemi. La forza di una squadra è quella di sollevarsi con il dialogo da questi screzi e non accusare l'altro dell'errore, ma trovare un modo per risolverlo insieme.

Perché questo cartoon può essere utile al mondo lavorativo manageriale

Prima ancora di prendere un vocabolario per ritrovare la definizione della parola *manager*, usata sempre con accezione di richiamo economico, c'è un racconto molto più fiabesco che la parola stessa porta con sé dal latino, in quanto si fa risalire all'espressione *manu agere*, **condurre con mano**. Immaginiamo ora il lavoro di un manager e... sì, se ci pensiamo in realtà è proprio così, una conduzione per mano verso un obiettivo. Zootropolis è utile al mondo manageriale perché oltre ai classici insegnamenti che il mondo stesso del lavoro ci insegna nella pratica - ovvero che il tempo è un costo, che la scadenza va rispettata, etc. - ci mette di fronte all'eterogeneità di personaggi fantastici. Il profilo *standard* specializzato diciamo così, ha stancato, perché ogni singola persona, diversa da noi per definizione, è una risorsa da valorizzare. Il futuro sono le persone *curiose* come Judy, ingranaggi perfetti per far funzionare un *team*, in quanto in grado di gestire, imparare e favorire sé stessi e gli altri. Judy ha fatto questo, ha creduto in un'idea fin da bambina.

“Vorrei, ma non posso” – “Se potessi lo farei”

Almeno una volta nella vita ci è capitato di dirlo o di pensarlo e rimaniamo sempre nell'astrazione del desiderio senza mai arrivare alla concretezza dei fatti. L'espressione della propria individualità a volte spaventa perché, come capita a Judy, potrebbe essere non in linea con quello ritenuto ideale per la società. Questo divario per essere colmato ha bisogno di una spinta, di ambizione, della capacità di osare e credere in sé stessi. Judy ha creduto in sé stessa, nella sua unicità di essere semplicemente Judy e ha combattuto quegli ostacoli mentali, interni ed emotivi, come l'ansia e l'insicurezza. Zootropolis però racconta anche un'altra storia, cioè che questi ostacoli possono essere superati anche grazie alla fiducia nell'altro. Il diverso è un confronto, è un valore, è lo sperimentare qualcosa di differente che non fa altro che portare progresso. Anche solo per un giorno, sospendere il giudizio nei confronti degli altri – e perché no, di noi stessi – è quell'esercizio fisico che non vogliamo fare perché siamo pigri, ma che una volta fatto ci fa sentire bene, ci fa venire sete, ci fa venire fame. Alla prossima riunione facciamo parlare tutti, perché l'idea di quella persona che è sempre zitta può essere la bussola che guiderà il cambiamento dell'azienda; alla prossima *mail* di candidatura raccontiamo chi siamo senza tralasciare nulla, perché magari in quel momento l'HR sta cercando qualcuno che abbia visto l'intero catalogo di Netflix; al prossimo film da vedere aggiungiamo Zootropolis, perché è utile al mondo manageriale, ma soprattutto lo è per noi.