



Disney · PIXAR
**ALLA RICERCA DI
DORY**

**Regia di Andrew Stanton
Co-regista Angus MacLane
Prodotto da Lindsey Collins**

**Produttore Esecutivo John Lasseter
Sceneggiatura di Andrew Stanton e Victoria Strouse
Musiche di Thomas Newman**

Sito ufficiale del film

<http://film.disney.it/alla-ricerca-di-dory>

Sito ufficiale del concorso

www.TrovaDory.it/sul-web

Social Network

<https://fb.com/AllaRicercaDiDoryIlFilm>

<https://twitter.com/DisneyPixarIT>

<https://instagram.com/DisneyFilmItalia>

Hashtag

#TrovaDory

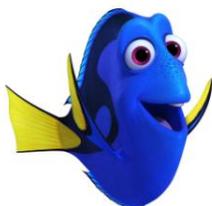
#AllaRicercaDiDory

Materiale stampa: www.image.net

Data di uscita: 15 settembre 2016

Durata: 90 minuti

Distribuzione: The Walt Disney Company Italia



“Cosa hanno di bello i programmi? Io non ne ho mai fatti. Volevo perdere i miei genitori? No. Volevo forse trovare Marlin? No. Volevamo incontrarci io e te? Aspetta. Volevamo?”

~ Dory a Hank in Alla Ricerca di Dory

Il regista Andrew Stanton è sempre alla ricerca di una nuova storia. La sua immaginazione l'ha condotto in fondo al mare e oltre le stelle, ma stavolta un personaggio proveniente dal passato è inaspettatamente riemerso nel suo subconscio.

“Mi sono reso conto che il futuro di Dory mi preoccupava”, afferma il regista riguardo alla pesciolina blu più amata di sempre. “La questione delle sue perdite di memoria era rimasta irrisolta. Cosa le sarebbe successo se si fosse nuovamente smarrita?”.

La produttrice Lindsey Collins aggiunge: “Dory sembra molto felice, ma prima di incontrare Marlin non aveva una vera casa. Dopo essere diventata sua amica, Dory ha ritrovato qualcosa che aveva perso da piccola: un nucleo familiare”.

La famiglia è un tema fondamentale in *Alla Ricerca di Dory*. “La prima volta che la incontriamo, Dory afferma di non sapere da dove viene”, afferma Stanton. “Ma ha sicuramente una famiglia. Quando si chiede che fine abbiano fatto i suoi parenti, agli spettatori viene da ridere. Ma in realtà si tratta di un'amara verità: sapevo che dietro di essa si celava una storia degna di essere raccontata”.

Nel film Disney•Pixar *Alla Ricerca di Dory*, Dory vive felicemente sulla barriera corallina insieme a Nemo e Marlin: è passato un anno dall'avventura che cambiò le loro vite. Quando si ricorda improvvisamente di avere una famiglia che forse la sta cercando, Dory parte insieme a Marlin e Nemo per una straordinaria avventura attraverso l'oceano che la condurrà fino al prestigioso Parco Oceanografico (PO), in California: un acquario che è anche un centro di riabilitazione.

Per riuscire a trovare sua madre e suo padre, Dory chiederà aiuto ai tre abitanti più stravaganti del PO: Hank, un irascibile polpo che tenta continuamente la fuga, Bailey, un beluga convinto di avere un sonar difettoso, e Destiny, uno squalo balena miope. Esplorando con destrezza le complesse regole del PO, Dory e i suoi compagni di avventura scopriranno l'amicizia, il senso della famiglia e la magia che si cela nei loro difetti.

I realizzatori erano ansiosi di esplorare il passato di Dory. “Dory ha sempre avuto il desiderio innato di scoprire la propria identità e le proprie radici”, afferma il regista Andrew Stanton. “Ho sempre avuto svariate idee sul suo passato, e abbiamo deciso che era arrivato il momento di esplorarle”.

“Le perdite di memoria di Dory sono sempre state una fonte di comicità, ma per lei hanno delle conseguenze molto serie”, aggiunge la Collins. “Prima di incontrare Marlin

era molto sola. È sempre allegra ed esuberante, ma nel profondo ha paura di perdersi di nuovo. Dory affronta con difficoltà i suoi difetti, ma non ha nessun problema ad accettare quelli degli altri. Non si accorge nemmeno di essere circondata da personaggi che hanno altri ostacoli da superare”.

“La storia parla di Dory che trova sé stessa, in tutti i sensi”, aggiunge Stanton. “È interessante e vulnerabile, e deve ancora scoprire la propria forza”.

Diretto da Stanton (*Alla Ricerca di Nemo*, *WALL•E*) e co-diretto da Angus MacLane (*Toy Story of Terror!*), il film è prodotto da Lindsey Collins (co-produttrice di *WALL•E*), mentre John Lasseter è il produttore esecutivo. Victoria Strouse (*October Road*) ha scritto la sceneggiatura insieme a Stanton. La colonna sonora è firmata dall'esperto Thomas Newman (*Il Ponte delle Spie*, *WALL•E*, *Alla Ricerca di Nemo*), collaboratore abituale di Stanton. *Alla Ricerca di Dory* approderà nelle sale italiane il 15 settembre 2016.

CONTINUARE A NUOTARE

A 13 anni dal debutto sottomarino di Dory, i filmmakers si tuffano di nuovo nell'oceano

Il finale di *Alla Ricerca di Nemo*, premiato con l'Oscar® nel 2003, aveva soddisfatto pienamente sia i fan che i filmmakers, ma il regista Andrew Stanton si è reso conto che alcune faccende erano rimaste in sospeso. “Dory ha vagato per l'oceano per la maggior parte della sua vita”, afferma Stanton. “A causa delle sue perdite di memoria a breve termine non ricorda nessuna delle persone che ha incontrato, ma ha dei ricordi emotivi — non dimentica mai i legami affettivi. È afflitta da un perenne senso di perdita e di separazione”.

“Il suo ottimismo e la sua natura altruistica sono un meccanismo di difesa”, prosegue Stanton. “È una sorta di armatura che indossa inconsciamente nella speranza che gli altri non la abbandonino a causa del suo problema. Quando la incontriamo in *Alla Ricerca di Nemo*, una delle prime cose che dice è ‘Mi dispiace tanto’. Pensa che le sue perdite di memoria abbiano causato un problema e corre subito ai ripari. Per me, si tratta di un argomento interessantissimo. Dory merita di sentirsi meglio con se stessa: si tratta di un personaggio con una storia da raccontare”.

Secondo Stanton, la prima versione del soggetto metteva in luce il lato più leggero, frizzante e divertente di Dory: si tratta certamente di qualità che appartengono al personaggio, ma il risultato finale appariva privo di profondità. “Sembrava un po' bidimensionale”, afferma il regista. “Ho sempre avuto una visione ben precisa del passato di Dory, ma mi sono reso conto che il pubblico non la vedeva allo stesso modo. Tutte le persone che hanno visto *Alla Ricerca di Nemo* la ricordano come un personaggio buffo. Ma ho sempre saputo che si trattava soltanto di una maschera. Mi sono accorto di dover raccontare agli spettatori la storia della sua infanzia”.

In *Alla Ricerca di Dory* scopriamo che Dory aveva un padre e una madre affettuosi che

stravedevano per la propria figlia e la aiutavano pazientemente a gestire le sue perdite di memoria a breve termine. “Non cercano di cambiarla”, afferma Stanton. “Vogliono soltanto aiutarla a essere se stessa. Osservare i miei figli mentre crescevano e diventavano indipendenti mi ha fatto capire che ogni persona nasce con un temperamento, dei difetti e delle peculiarità che non la abbandoneranno mai. È normale che un genitore si preoccupi di queste cose – di certo non sono i lati positivi a preoccuparci. I genitori di Dory non dubitano mai di lei e questa è la loro migliore qualità”.

Nonostante i loro sforzi, la piccola Dory si perde. “Ha vagato per l’oceano per la maggior parte della sua vita”, afferma Stanton. “E ha lentamente dimenticato il proprio passato”.

Un’enorme migrazione di razze attraversa il quartiere in cui vivono Dory, Nemo e Marlin, scatenando dei ricordi repressi nella memoria di Dory. “La situazione è molto simile all’evento che, molti anni prima, la separò dai suoi genitori”, afferma Stanton. “È sopraffatta dai ricordi e così decide di mettersi finalmente alla ricerca della sua famiglia”.

Per rendere credibile il desiderio di Dory di ritrovare la propria famiglia, i filmmakers hanno dovuto comprendere il funzionamento della sua memoria. La produttrice Lindsey Collins afferma: “Dory dimentica i dettagli della sua vita quotidiana – per esempio il nome di Nemo –, ma la sua memoria emotiva funziona bene: si ricorda di voler bene a Nemo e Marlin. E l’amore per i suoi genitori è sempre rimasto con lei”.

“Il mistero della sua memoria è fondamentale all’interno della storia”, aggiunge la sceneggiatrice Victoria Strouse. “La memoria è una parte fondamentale della famiglia: le interazioni quotidiane e apparentemente irrilevanti che sperimentiamo da piccoli rimangono con noi e contribuiscono a plasmare la nostra personalità. Dory possiede questi ricordi ma sono nascosti nel profondo della sua mente: per ritrovarli, partirà per un viaggio che le farà scoprire la propria forza interiore”.

Secondo il co-regista Angus MacLane, questa ‘esplosione di memorie’ darà origine a una nuova avventura. “È l’inizio di un viaggio – sia fisico che emotivo – alla ricerca della sua famiglia. Ma Dory crede di non riuscire a farcela da sola, così convince la sua nuova famiglia, composta da Marlin e Nemo, a seguirla”.

Dory arriva fino al Gioiello di Morro Bay, ossia il Parco Oceanografico (PO): crede che la sua famiglia potrebbe trovarsi là. Il PO è un acquario all’avanguardia e anche un centro di riabilitazione.

Nel corso del suo viaggio verso il PO, Dory si separa da Marlin e Nemo e si trova costretta a fare affidamento sulle proprie intuizioni: per portare a termine la sua ricerca, dovrà farsi aiutare da un gruppo di personaggi eccentrici.

“Ci siamo accorti che Dory aveva bisogno di essere affiancata da una controparte opposta”, afferma Stanton. “Nel primo film, Dory rimpiazzava temporaneamente Nemo.

Grazie all'incontro con Dory, Marlin imparava a essere un genitore migliore. Dory è quasi come un bambino: si gode il presente, non pensa al futuro ed è incurante dei pericoli”.

“Per questo film”, prosegue Stanton, “avevamo bisogno di un personaggio che potesse svolgere lo stesso ruolo di Marlin. Hank è un polpo burbero e introverso, e non ha la minima intenzione di essere curato poiché non vuole tornare nell’oceano. Preferisce vivere da solo in un acquario e per questo motivo sta tentando di trasferirsi in una vasca permanente”.

PERSONAGGI DA TENERE D’OCCHIO **I protagonisti di *Alla Ricerca di Dory***

Dory, Marlin e Nemo si imbarcano in una nuova avventura lungo la costa della California, alla ricerca della famiglia perduta di Dory. Il loro viaggio li condurrà fino al Parco Oceanografico, dove incontreranno un variegato gruppo di creature marine. “È un capitolo completamente nuovo”, afferma il regista Andrew Stanton.

LA PESCIOLINA BLU AL CENTRO DELLA SCENA... O MEGLIO, DEL MARE.

DORY è un pesce chirurgo blu dalla personalità brillante e solare. Soffre di perdita di memoria a breve termine, ma questo non sembra compromettere il suo ottimismo... almeno finché non si rende conto di aver dimenticato una cosa molto importante: la sua famiglia. Ha trovato una nuova famiglia in Marlin e Nemo, ma è tormentata dall’idea che qualcuno voglia ritrovarla.

“Per me, Dory è sempre stata un personaggio tragico”, afferma Stanton. “La perdita di memoria a breve termine non è affatto divertente. Dory cerca di affrontare con coraggio una situazione estremamente difficile, frustrante e spaventosa. Non ha idea di chi sia e da dove venga”.

La sceneggiatrice Victoria Strouse aggiunge: “Credo che la personalità allegra di Dory serva a compensare i suoi problemi. Il suo altruismo serve a non farla rimanere da sola. Ha il terrore di essere abbandonata, e soprattutto teme che le sue perdite di memoria a breve termine possano allontanare per sempre le persone a cui tiene”.

Dory non riesce a ricordare con esattezza chi o cosa stia cercando, ma è decisa a far luce sul suo passato e durante il cammino imparerà anche ad accettare se stessa. “All’inizio, si rende tristemente conto di aver bisogno dell’aiuto di Marlin e Nemo”, afferma il co-regista Angus MacLane. “Nel corso del film impara a fidarsi del suo istinto, accettando la propria personalità e il proprio modo di pensare, e questa diventa la chiave del suo successo”.

Secondo lo story supervisor Max Brace, il fascino di Dory proviene in parte dalle sue perdite di memoria. “Vive nel presente perché non ha altra scelta”, afferma Brace. “Per

questo motivo non analizza troppo la situazione: preferisce buttarsi. È sempre pronta ad affrontare gli imprevisti che la vita le riserva”.

RICREARE IL DESIGN DI DORY

Benché il design di Dory fosse già stato ideato per *Alla Ricerca di Nemo*, i filmmakers hanno dovuto adattare il vecchio design alle nuove tecnologie. “È più facile a dirsi che a farsi”, afferma il character art director Jason Deamer. “Nel corso di questi 13 anni, l’animazione computerizzata è cambiata drasticamente”.

“Dory è stata realizzata molti anni fa da un team differente, con un software che ormai non utilizziamo più”, aggiunge il characters supervisor Jeremie Talbot. “È un personaggio assolutamente memorabile a cui la Pixar tiene moltissimo. Per questo motivo, era fondamentale rispettare le scelte compiute 13 anni fa dagli altri artisti: il colore delle sue fossette, la disposizione delle sue lentiggini e la sua anatomia dovevano essere replicati con esattezza nella costruzione del modello computerizzato, da ogni angolazione e in ogni posa”.

“Gli occhi e le guance di Dory interagiscono tra loro in modo impercettibile, dando al personaggio un aspetto sensibile e interessante”, prosegue Talbot. “Siamo riusciti a trasferire nel nuovo programma il modello 3D realizzato con il vecchio software e questo ci ha permesso di mettere a confronto le varie espressioni facciali”.

COMPORTARSI COME UN PESCE

Per prima cosa, come test gli animatori hanno dovuto effettuare il “fish-swimming test”, un esercizio in cui bisognava realizzare un’animazione computerizzata ricalcata sul video di un pesce chirurgo blu in movimento. L’animation supervisor Michael Stocker afferma: “Non è affatto semplice”.

“Nel corso del test, gli animatori devono aggiungere un po’ di ‘recitazione’ nel filmato d’animazione. I nostri pesci hanno un volto gigante provvisto di bocca, occhi e sopracciglia... che i pesci non possiedono, ovviamente. Il trucco è riuscire a replicare la mimica umana utilizzando le pinne come se fossero delle mani. Ma le pinne servono anche a nuotare e dunque non possono comportarsi come delle mani in ogni momento. Bisogna trovare il giusto equilibrio tra la mimica umana e il comportamento dei pesci”.

Secondo Stocker, la qualità che rende Dory davvero unica è la sua sincerità. “Entra subito in sintonia con il prossimo”, afferma. “Non è mai sdegnosa. È come se improvvisasse, reagendo in modo genuino al comportamento degli altri. È sempre innocente e sincera, e credo che questo la renda fantastica”.

UN AVVENTURIERO RILUTTANTE

MARLIN ha già attraversato l’oceano una volta e non ha alcuna intenzione di ripetere l’esperienza. Sa perfettamente però cosa significhi perdere un membro della propria famiglia ed è riuscito a ritrovare Nemo soltanto grazie all’aiuto di Dory. Marlin è un pesce pagliaccio che non sa raccontare le barzellette, ma è certamente leale: così, mette da parte le sue insicurezze e il suo scetticismo e si imbarca per un’altra avventura

attraverso l'oceano.

AGGIORNARE IL DESIGN DI MARLIN

Proprio come Dory, anche Marlin doveva essere ricreato con il nuovo software senza perdere le caratteristiche che il personaggio possedeva 13 anni fa. "Marlin possiede delle borse sotto gli occhi molto particolari", afferma il character supervisor Jeremie Talbot. "Anche le sue sopracciglia hanno un aspetto caratteristico".

"Rispetto al decennio scorso, utilizziamo un sistema completamente diverso per l'illuminazione", prosegue Talbot. "Quando Marlin è corrucciato o preoccupato, la sua pelle si increspa in un modo particolare che richiede un'illuminazione ben precisa: dovevamo riuscire a replicare con esattezza le intenzioni degli artisti originali".

Animare dei pesci è una sfida molto complessa: per questo motivo, gli animatori hanno installato un acquario all'interno del dipartimento d'animazione della Pixar. "Il nostro compito è far sembrare che i nostri protagonisti si muovano nell'acqua", afferma il supervising animator Michael Stocker. "Deve esserci una sorta di attrito, anche se secondo il computer i nostri personaggi fluttuano in uno spazio vuoto. Dovevamo replicare la viscosità dell'acqua. Il movimento della coda di Marlin doveva apparire credibile".

Gli animatori hanno trascorso parecchio tempo presso il Monterey Bay Aquarium e hanno richiesto la consulenza del biologo Adam Summers, alias "L'Uomo dei Pesci". "Adam ci ha spiegato che i movimenti dei pesci si dividono principalmente in due categorie: ci sono i pesci che muovono le pinne pettorali a destra e a sinistra per spostare tutto il proprio corpo, e quelli che invece le muovono dall'alto al basso per darsi una sorta di spinta", afferma Stocker.

I filmmakers stanno raccontando la storia di Dory, ma secondo Stanton, Marlin è una parte fondamentale del suo mondo.

IL PIÙ GRANDE AMMIRATORE DI DORY

Un anno dopo la sua grande avventura oltreoceano, NEMO è tornato a essere un normalissimo pesciolino: va a scuola e vive sulla barriera corallina insieme a suo padre e alla sua amica Dory. La sconvolgente avventura vissuta all'estero non ha compromesso il suo spirito intraprendente. Infatti, quando Dory riscoprirà alcuni ricordi del suo passato e deciderà di partire per un ambizioso viaggio alla ricerca della sua famiglia, Nemo sarà il primo a offrirsi di aiutarla. Nemo è solo un piccolo pesce pagliaccio con una pinna fortunata, ma crede fermamente in Dory. Dopotutto, sa cosa significhi essere diversi.

LA CONTROPARTE SCORBUTICA

HANK è un polpo. Più che un *octopus*, è un *septopus*: anni fa ha perso un tentacolo...e anche il senso dell'umorismo. Ma Hank possiede le stesse competenze dei suoi colleghi a otto zampe. Grazie alle sue capacità mimetiche è un'artista della fuga molto

abile ed è il primo animale ad accogliere Dory al Parco Oceanografico. Non bisogna fraintendere però: non sta cercando un nuovo amico. Hank desidera soltanto un posto su un camion diretto a Cleveland, dove potrà godersi il resto della sua vita in pace e solitudine.

“Hank mette Dory alla prova”, afferma il regista Andrew Stanton. “Mette in discussione il suo ottimismo e il suo coraggio. La spinge a dare il meglio di sé e Dory fa la stessa cosa con lui. È gentile ma riluttante. Ha un cuore d’oro e Dory se ne rende subito conto”.

Secondo i filmmakers, Hank doveva avere un carattere diametralmente opposto rispetto alla personalità allegra di Dory. “Avere due personaggi opposti aiuta ad amplificare la comicità”, afferma il co-regista Angus MacLane. “Hank evita accuratamente qualsiasi rapporto interpersonale, mentre Dory vuole fare amicizia con tutti”.

“Hank vorrebbe trascorrere il resto della sua vita da solo in un acquario isolato”, afferma lo story supervisor Max Brace. “Farebbe qualsiasi cosa pur di non tornare nell’oceano, persino scortare Dory attraverso il Parco Oceanografico”.

UN COMPITO ARDUO

Rispetto agli altri animali del film, Hank possiede il vantaggio di potersi muovere sia in acqua che sulla terraferma, ma nonostante ciò il personaggio è stato molto complesso da realizzare. “È stato sia elettrizzante che spaventoso sin dall’inizio”, afferma Stanton. “Qui alla Pixar, sappiamo bene che ogni problema è risolvibile: ormai l’acqua non è più così difficile da realizzare, la stoffa può essere ricreata con facilità e animare gli essere umani è molto più facile rispetto al passato. Ma non abbiamo mai animato un personaggio del genere, cioè un polpo dotato di molteplici tentacoli e capace di muoversi nei modi più disparati. Sapevamo che Hank sarebbe comparso in parecchie scene, dunque il personaggio doveva essere realizzato in modo ineccepibile. Non potevamo perdere la sfida”.

“Nel tempo impiegato per realizzare Hank, avremmo quasi potuto fare un altro film”, prosegue Stanton. “Ci sono voluti sei mesi per portare a compimento la sua prima scena”.

LA RICERCA

Il polpo mimetico — l’animale a cui Hank è ispirato — ha la capacità di imitare l’aspetto fisico e i movimenti di varie creature (tra cui il serpente di mare, la sogliola e il pesce leone) per spaventare e allontanare i predatori. Inoltre, può mimetizzarsi con il fondale marino e i coralli, ed è in grado di ripiegarsi su se stesso. I suoi tentacoli sono ricoperti da centinaia di ventose che gli permettono di aderire a qualsiasi superficie, dandogli una mobilità che non ha pari nel regno animale: per esempio, è addirittura in grado di svitare il coperchio di un barattolo.

I filmmakers hanno studiato alcuni polpi presso il Monterey Bay Aquarium e la California

Academy of Sciences di San Francisco, dove diversi membri del team Pixar hanno avuto l'opportunità di interagire con gli animali. "Un polpo si è avvolto al mio braccio e non si staccava più", afferma il characters supervisor Jeremie Talbot. "È un animale delicato e fortissimo allo stesso tempo: è stato quasi impossibile schiodarlo dal mio braccio e quando ci sono riuscito, ha fatto lo stesso rumore di un tappetino antiscivolo che viene staccato da una vasca da bagno".

Talbot spiega che le ventose di un polpo sono come dei piccoli aspirapolvere che hanno il compito di condurre gli oggetti verso il becco dell'animale. "Se provate ad appoggiare una monetina su una delle ventose, essa arriverà direttamente al becco del polpo: le ventose riescono a passarsi l'oggetto l'una con l'altra, facendolo arrivare fino al becco. È fantastico".

Secondo la produttrice Lindsey Collins, il team si è ispirato ad alcuni episodi realmente accaduti ad alcuni studiosi alle prese con i polpi. "La maestria con cui riescono a camuffarsi, aprire le recinzioni e infilarsi nel più stretto degli spazi è incredibile", afferma la Collins. "Parecchi polpi scappano nel cuore della notte. È come in un film horror: il sorvegliante vede un pezzo di spazzatura nel corridoio, si china a raccogliarlo e quando lo tocca... si muove!".

"Sono animali intelligentissimi ed eccezionali", prosegue la Collins. "Ma quando è arrivato il momento di realizzare un polpo in CG, il sogno si è trasformato in una specie di incubo!".

OSSERVARE CON ATTENZIONE

Osservare i polpi è stato estremamente utile per gli animatori, ma questi animali possiedono anche alcune qualità che si sono dimostrate svantaggiose per i filmmakers. "Sono leggermente disgustosi e impressionanti", afferma la Collins. "Se Hank fosse apparso troppo realistico, non avrebbe funzionato sul grande schermo".

Gli artisti hanno lavorato duramente per far sì che questa bizzarra creatura avesse il giusto aspetto. "Per la pelle, abbiamo dovuto trovare il giusto equilibrio", afferma lo scenografo Steve Pilcher. "Non doveva assolutamente somigliare a una caramella gommosa, ma non poteva nemmeno apparire troppo realistico e sgradevole".

"Hank è il personaggio più difficile al quale io abbia mai lavorato", afferma il character art director Jason Deamer, "ma è anche quello più cool. Secondo me, Hank è una sorta di supereroe riluttante. Quando è arrivato il momento di realizzarlo gli altri animatori sono quasi svenuti e in quel momento ho capito che Hank sarebbe diventato un personaggio fantastico. Tutti dicevano 'Sarà impossibile, ma non vediamo l'ora di iniziare'. Come sempre, il team Pixar ha dato il massimo".

I design originali di Deamer mostravano Hank da ogni angolazione: inizialmente Hank aveva otto tentacoli, come tutti i polpi. "Ho progettato i tentacoli separatamente dal corpo per renderli affusolati", afferma Deamer. "Ma quando i nostri modellatori li hanno costruiti in 3D e hanno provato ad attaccarli al corpo, ne entravano soltanto sette. Mi

hanno chiamato e mi hanno chiesto se i tentacoli potevano essere un po' più cilindrici, ma l'aspetto non mi piaceva e così ho suggerito l'idea che Hank avesse perso un tentacolo. L'abbiamo proposta ad Andrew Stanton che si è dimostrato entusiasta: secondo lui, oltre a essere divertente, l'idea si addiceva perfettamente a un personaggio ricoverato in un centro di riabilitazione. È stata davvero una fortunata coincidenza”.

La colorazione di Hank nasce sia dalle preferenze degli artisti che dalla necessità di evitare colori già utilizzati. La gamma cromatica rossa-arancione di Hank contrasta in modo gradevole con il blu di Dory, ma gli artisti hanno dovuto fare attenzione a differenziarla dalle tonalità arancioni di Marlin e Nemo. Allo stesso modo, anche gli occhi di Hank – azzurri e punteggiati da macchioline verdi e viola – dovevano avere una gradazione cromatica ben precisa. “I suoi occhi dovevano apparire più brillanti e turchesi rispetto a Dory”, afferma Pilcher. “I loro colori dovevano completarsi a vicenda. Compaiono insieme in molti primi piani e gli occhi di Hank sono grandi più o meno quanto il corpo di Dory, dunque era molto importante differenziare i colori”.

Ovviamente Hank può camuffarsi e dunque non ha alcuna intenzione di rimanere sempre dello stesso colore. “Riesce a cambiare la propria forma e il proprio aspetto come accade in natura, ma dato che si tratta di un film d'animazione ci siamo presi diverse libertà”, afferma Pilcher. “Hank si muove attraverso delle ambientazioni in cui un polpo normale non andrebbe mai e questo ha comportato molte sfide divertenti”.

Secondo l'effects supervisor Chris Chapman, la capacità mimetica di Hank è stata molto complessa da realizzare considerando le molteplici variabili coinvolte. “Dovevamo gestire i cambiamenti cromatici e controllare allo stesso tempo l'illuminazione ambientale del personaggio”.

“Il trucco era mostrare la transizione da polpo normale a polpo mimetizzato e viceversa”, afferma Pilcher. “Non volevamo renderlo completamente invisibile, dunque la sua forma è sempre visibile anche quando si trasforma per somigliare a un oggetto: solo la consistenza e il colore cambiano. Una volta compreso ciò, siamo riusciti a dar vita a diverse gag piuttosto spassose”.

“Se osservate un polpo mimetizzato contro una roccia che torna al suo normale aspetto, vi sembrerà di guardare un'animazione computerizzata”, afferma Chapman.

MOSSE VINCENTI

Costruire degli arti che si muovessero come i tentacoli di un polpo è stata una delle sfide più grandi per i realizzatori. “Avevamo già animato i tentacoli della Bibliotecaria e di altri personaggi minori in *Monsters University*, ma si trattava di poche scene”, afferma Talbot. “Stavolta dovevamo replicare il comportamento autentico dei polpi, che possono fare qualsiasi cosa persino con un tentacolo solo... una parte del tentacolo può avvolgersi alla tua gamba mentre un'altra parte impugna una tazza e un'altra ancora si aggrappa al suolo”.

“I polpi sono incredibilmente flessibili”, aggiunge il supervising technical director John Halstead. “Possono infilarsi in qualsiasi fessura, purché sia abbastanza grande da consentire il passaggio del becco. Dovevamo fornire agli animatori tutti gli strumenti necessari a mostrare questa flessibilità senza però sovraccargarli con troppi comandi”.

Gli angoli della bocca di Hank entrano spesso in contatto con due dei suoi tentacoli, e secondo Talbot questo ha causato qualche piccolo inconveniente. “Dovevamo evitare che quei due tentacoli alterassero la forma del suo volto e le sue espressioni facciali. Per far sì che il corpo di Hank seguisse il movimento dei tentacoli senza distorcersi, gli animatori hanno dovuto sviluppare un nuovo software”.

Il corpo di Hank doveva muoversi in modo particolare e aveva bisogno di una consistenza ben precisa. “Ogni volta che si muove”, afferma Talbot, “il resto del suo corpo reagisce di conseguenza: nessun personaggio della Pixar si è mai comportato così. Quando muove un tentacolo, anche le sue palpebre reagiscono. Gli animatori necessitavano di un ampio margine di manovra e per questo motivo dovevamo assicurarci che tutto funzionasse a dovere”.

AZIONE!

In aggiunta ai polpi, i membri del team Pixar si sono basati anche su alcuni serpenti provenienti dal mondo dell'animazione Disney. In particolare, il classico del 1967 *Il Libro della Giungla* è stato di grande ispirazione per animare i tentacoli di Hank. “C'è una scena fantastica in cui il pitone Kaa ipnotizza Mowgli. Il suo corpo si muove fra i rami in modo agile e sinuoso, e secondo i registi Hank avrebbe dovuto muoversi nella stessa maniera”.

“Hank è il personaggio più difficile che abbiamo mai animato”, afferma il supervising animator Michael Stocker. “Gli umani, i topi e tutti gli altri personaggi a quattro zampe hanno le articolazioni e quindi si muovono in modo preciso. Non ci sono regole per un polpo: è impossibile decostruire i suoi movimenti, perché può fare qualsiasi cosa. E nel nostro caso Hank ha sette tentacoli, il che lo rende ancora più complesso dal punto di vista visivo”.

I tentacoli di Hank si comportano come delle mani, permettendogli di spegnere le luci e di gesticolare in modo particolare ed espressivo. “Ci siamo resi conto di poter nascondere alcuni tentacoli a seconda della scena”, afferma Stocker. “Ma c'erano anche alcune scene in cui tutti e sette i tentacoli dovevano apparire in bella vista: ci sono volute diverse settimane e a volte anche svariati mesi per portarle a termine”.

Le scene in cui il personaggio parla si sono dimostrate ancora più complesse. La bocca di un polpo è situata in mezzo a due tentacoli, nella parte più bassa del corpo. I filmmakers hanno provato a sollevare leggermente la bocca di Hank, ma poi si sono accorti che sarebbe stato meglio non mostrarla. “Abbiamo deciso di nascondersela”, afferma Stocker, “come se fosse coperta da un paio di baffi o dalla proboscide di un elefante. Si intravede di sfuggita in un paio di momenti”.

Il supervising animator David DeVan aggiunge: “Dato che la bocca di Hank è nascosta, abbiamo utilizzato i movimenti della testa per sottolineare le sue battute, come se fosse una marionetta. Inoltre, abbiamo utilizzato anche gli occhi e le sopracciglia per esprimere le sue emozioni e mostrare l’energia insita nelle sue parole. A volte, quando parla, sbatte le palpebre in sincronia con le battute”.

LE VENTOSE

La creazione di Hank è diventata quasi un esercizio di equilibrio. “L’aspetto di Hank – partendo dai bozzetti e arrivando all’animazione e alla simulazione – doveva essere credibile ma non poteva risultare troppo realistico: altrimenti, sarebbe stato disgustoso”, afferma il global technology and simulation supervisor Patrick Coleman. “Lo abbiamo semplificato molto. Per esempio le ventose di un polpo sono sempre in movimento, ma questa caratteristica avrebbe potuto distrarre gli spettatori – oltre a essere piuttosto inquietante – e dunque l’abbiamo evitata”.

Secondo Coleman le ventose di Hank sono state incredibilmente difficili da realizzare, poiché dovevano interagire costantemente con il suolo. “Non sapevamo come simulare una ventosa che aderisce a una superficie. Sapevamo simulare la pelle che interagisce con un oggetto, ma non sapevano far aderire una parte del corpo a una superficie liscia, dato che non accade spesso. Per avere un punto di riferimento, abbiamo preso un cubetto di carne, lo abbiamo appoggiato su un tavolo e poi lo abbiamo sollevato molto lentamente, riprendendo l’esperimento con una telecamera”.

Il team di Coleman ha dovuto inoltre sviluppare un sistema per velocizzare il programma di simulazione della pelle, il che non è stato semplice... sempre a causa delle ventose.

IL ‘PESCE GROSSO’

DESTINY è una nuotatrice maldestra, ma ha un gran cuore... e non solo quello: gli squali balena sono i pesci più grandi del mondo. Destiny vive nel Parco Oceanografico e un giorno una pesciolina blu stranamente familiare di nome Dory cade nella sua vasca. Destiny è imbarazzata dalla propria goffaggine, frutto dei suoi problemi di vista, ma Dory apprezza il modo in cui nuota. Inoltre, Dory è lieta di scoprire che anche la sua gigantesca amica parla il balenese.

“Destiny non vede molto bene”, afferma il regista Andrew Stanton. “Va sempre a sbattere e al PO ha paura di tutto ciò che si trova al di fuori della sua vasca. In passato, lei e Dory erano ‘amiche di tubatura’, ossia comunicavano attraverso le tubature del PO come dei bambini che parlano attraverso due barattoli collegati da un filo o con un paio di walkie-talkie”.

“Era un periodo davvero innocente nella vita di entrambe”, prosegue Stanton. “Mi piaceva l’idea di una piccola pesciolina smemorata che, dalla sua camera da letto fatta di corallo, comunica con un’altra voce che parla balenese. Ecco perché Dory lo parla così male: ha imparato il balenese da uno squalo!”.

UNO SGUARDO ATTENTO

Secondo lo scenografo Steve Pilcher, i realizzatori si sono presi meno libertà con il personaggio di Destiny. “Lo squalo balena è un animale ‘esagerato’ già di per sé”, afferma. “I suoi occhi si trovano su due lati opposti del muso. Somiglia a una spatola gigante”.

Il character art director Jason Deamer paragona il personaggio a un gigantesco badile o a un guanto da forno. Posizionare gli occhi e la bocca di Destiny è stato problematico. “Il sorriso non può estendersi più in là degli occhi”, afferma. “Altrimenti non sembrerebbe più un sorriso. Ci sono volute due settimane per risolvere questo problema”.

“Destiny è arrivata nel nostro reparto sotto forma di bozzetto”, afferma il character supervisor Jeremie Talbot. “Il nostro team aveva il compito di creare un modellino 3D bello e accattivante. La bocca di Destiny ha un aspetto amichevole e caricaturale, e anche se si trova in mezzo agli occhi siamo riusciti a farla funzionare a dovere”.

Per farla entrare all’interno dell’inquadratura accanto agli altri personaggi, gli artisti avrebbero dovuto ridurre le dimensioni di Destiny. Secondo il direttore della fotografia Jeremy Lasky, i filmmakers sapevano già da tempo di dover affrontare questo problema. “Fin dall’inizio, abbiamo svolto numerosi test per capire come gestire una conversazione tra un personaggio di piccole dimensioni come Dory e un personaggio gigantesco come Destiny”, afferma Lasky. “Come potevamo farle entrare nella stessa inquadratura? Alla fine abbiamo deciso di non farlo. In molte scene, si vede soltanto uno dei suoi occhi. Era impossibile farla entrare per intero nelle inquadrature accanto a Dory, così abbiamo scelto di trasformare questa difficoltà in una fonte di comicità”.

“È difficile rendere espressivo un personaggio che ha gli occhi così distanti dalla bocca”, afferma il supervising animator Michael Stocker. “Ma siamo riusciti a volgere la situazione a nostro vantaggio. Ci ha aiutato a evidenziare la grandezza di Destiny. Deve sembrare pesantissima. Si muove in modo lento ma deciso, anche quando va a sbattere alle pareti. E quando nuota, muove la coda da una parte all’altra come uno squalo e non come una balena, che invece la muove su e giù”.

Anche i colori di Destiny provengono dalla natura. “Gli squali balena hanno un bellissimo motivo blu sulla schiena”, afferma Deamer. “Intorno alla testa la colorazione è disordinata, poi il motivo diventa quadrato sulla parte centrale e a strisce vicino alla coda. È molto schematico”.

Pilcher aggiunge: “Gli occhi di Destiny sono più grigi che blu, e la sua lingua è rosa come una gomma da masticare. Ha un aspetto soffice e allettante, come un castello gonfiabile”.

GIOCHI MENTALI

BAILEY è un beluga che vive al Parco Oceanografico: è convinto che il suo biosonar di ecolocalizzazione sia difettoso. Fortunatamente, gli studiosi del PO non riescono a trovare nulla di sbagliato in lui. La vena drammatica di Bailey mette a dura prova la pazienza dei suoi compagni: lo squalo balena Destiny non riesce proprio a sopportarlo. Forse darà ascolto alla sua nuova amica Dory, che è sempre piena di idee folli.

I beluga sono famosi per le loro grandi capacità di ecolocalizzazione – sono dotati di una specie di sonar biologico – e per questo motivo Bailey viene soprannominato “gli occhiali più potenti del mondo” dagli abitanti del PO. “Per questo motivo, Bailey è perfetto come controparte di Destiny, che invece non vede a un palmo dal naso”, afferma la produttrice Lindsey Collins. “Si completano a vicenda, ma non lo ammetterebbero mai”.

Alcuni membri del team Pixar si sono recati all’acquario di Vancouver per osservare alcuni beluga da vicino. “La parte superiore della testa del beluga si chiama ‘melone’”, afferma lo story supervisor Max Brace. “Quando un beluga è impegnato nell’ecolocalizzazione, il suo melone oscilla e si gonfia. Il loro aspetto tenero e un po’ goffo si addice perfettamente al nostro personaggio”.

“Somiglia a una pagnotta cruda”, aggiunge lo scenografo Steve Pilcher. “È bianco e, anche se ha i denti, li abbiamo resi più arrotondati per evidenziare il suo carattere amichevole e amabile”.

Il supervising animator David DeVan aggiunge: “Pur avendo un aspetto soffice e pigro, Bailey doveva muoversi in modo veloce e preciso. C’è voluto un po’ di tempo per raggiungere il giusto equilibrio tra l’energia e l’umorismo del personaggio”.

Secondo il character supervisor Jeremie Talbot, far interagire il labbro superiore di Bailey con il suo melone è stato alquanto complesso. “Gli animatori volevano muovere il labbro di Bailey per mettere maggiormente in luce le sue espressioni facciali”, afferma. “È stato molto difficile riuscire a dargli un aspetto aggraziato e al contempo credibile”.

Gli animatori sono riusciti a replicare in modo autentico i movimenti del melone dei beluga. “Flettendo un muscolo che si trova intorno al loro cranio, riescono a puntare il melone verso una direzione specifica”, afferma il *supervising animator* Michael Stocker. “È soffice e vibra, dunque abbiamo aggiunto dei suoni per far capire al pubblico che Bailey sta utilizzando la sua ecolocalizzazione”.

RITROVARE MAMMA E PAPÀ

JENNY e CHARLIE farebbero di tutto per Dory, la loro unica figlia. La incoraggiano e la proteggono, sforzandosi di insegnarle ad affrontare il mondo nonostante i suoi problemi di memoria. Jenny potrebbe sembrare spensierata e un po’ inaffidabile, ma è una madre protettiva e un esempio positivo. Charlie ama scherzare, ma per lui niente è più importante che insegnare alla sua smemorata figlia a sopravvivere. “I genitori di Dory dovevano essere stravaganti ma affascinanti”, afferma la produttrice Lindsey Collins.

La familiarità del team con il design di Dory è stata molto utile per ideare i suoi genitori. “In un certo senso, ho ‘scomposto’ Dory”, afferma il character art director Jason Deamer. “Jenny ha gli stessi occhi di Dory: abbiamo letteralmente preso in prestito gli occhi di Dory e li abbiamo integrati nel volto di Jenny. Dopodiché abbiamo pensato che Dory avesse preso il naso e la bocca da suo padre, Charlie. La forma di Charlie somiglia a un vecchio portafoglio rovinato”.

DUE TIZI SU UNA ROCCIA

FLUKE e RUDDER sono due pigri leoni di mare, riabilitati all'interno del Parco Oceanografico. Marlin e Nemo li trovano assopiti su una roccia calda e molto ambita, proprio vicino al centro del parco. Fluke e Rudder amano godersi i loro momenti di relax e preferiscono non essere disturbati quando fanno un pisolino, ma non sono veramente pericolosi: foca che abbaia non morde! “Fanno parte dell'insubordinata gang dei ‘cani dell'oceano’ e sono un po’ fuori di testa”, afferma il regista Andrew Stanton.

“Abbiamo esagerato il contrasto tra i due personaggi per renderli perfettamente distinguibili”, afferma lo scenografo Steve Pilcher. “Fluke è scuro, pesante e grosso, mentre Rudder è più chiaro, slanciato e minuto”.

TARTARUGHE TOSTE

SCORZA e suo figlio GUIZZO sono le tartarughe più simpatiche di tutto l'oceano. Sono sempre pronte a dare una “pinna” a un pesce in difficoltà. Vagare per l'oceano da più di cent'anni sicuramente ha i suoi vantaggi. “Non volevamo che *Alla Ricerca di Dory* fosse un *road movie* come il primo film”, afferma il co-regista Angus MacLane. “Dunque ci serviva un modo per far sì che i nostri protagonisti raggiungessero subito la California”.

“All'inizio del processo di pre-produzione, temevamo che la presenza di Scorza e Guizzo potesse apparire ripetitiva”, prosegue MacLane. “Ma poi sono andato in vacanza a Disneyland con la mia famiglia e ho visto per la prima volta lo spettacolo *Quattro Chiacchiere da Tartaruga con Scorza*. Mi sono reso subito conto che il pubblico amava Scorza alla follia. Sapevo che il personaggio era molto apprezzato, ma non mi sarei mai aspettato una reazione del genere. In quel momento ho capito che se non avessimo incluso Scorza in *Alla Ricerca di Dory*, il pubblico sarebbe rimasto deluso. Così dopo le vacanze sono tornato alla Pixar e ho detto ‘Ragazzi, dobbiamo trovare un modo per far tornare Scorza’. Usarlo per accompagnare Dory, Marlin e Nemo dall'altra parte dell'oceano era la scelta più giusta, soddisfacente e naturale”.

Nella versione originale del film, è lo stesso regista Andrew Stanton a prestare la voce a Scorza.

ULTIMI, MA NON MENO IMPORTANTI

Il MAESTRO RAY è un insegnante amante del canto, che vive sulla barriera corallina e che prende molto sul serio l'istruzione di Nemo e degli altri alunni sottomarini. Nessuno apprezza le lezioni del maestro Ray quanto Dory, che durante le sue illuminanti

escursioni didattiche, funge da sua allegra, seppur superflua, assistente.

BECKY è un uccello acquatico stravagante e pazzoide con una passione per Marlin. Malgrado ispiri poca fiducia, specialmente a un pesce pagliaccio alquanto scettico, potrebbe rivelarsi più sveglia di quanto non sembri. È stata chiamata così in onore della production manager Becky Neiman-Cobb, la quale ci tiene a sottolineare che il personaggio non le somiglia affatto.

In più, c'è anche un branco di LONTRE. Deamer afferma: “Sono talmente carine che dovevano assolutamente comparire nel film. Io avevo il compito di non rovinarle: dovevano essere carine ma realistiche e non dovevano assomigliare a degli orsacchiotti”.

LE AMBIENTAZIONI

Un'avventura completamente nuova ambientata in nuovi mondi

Alla Ricerca di Dory riporta il pubblico nelle ricche ambientazioni sottomarine viste per la prima volta nel film del 2003 *Alla Ricerca di Nemo*. Secondo il regista Andrew Stanton, i filmmakers hanno affrontato una sfida inusuale. “Nel corso degli anni, le tecnologie a nostra disposizione sono progredite notevolmente”, afferma. “Ma dovevamo mantenerci fedeli all'aspetto e all'atmosfera del primo film. Così, abbiamo cercato di non rendere troppo visibili i vari miglioramenti. L'illuminazione è più complessa. La flora e la fauna sono più dettagliate”.

“Fortunatamente, l'aspetto del primo film era già perfetto, anche senza le tecnologie che abbiamo ora”, prosegue il regista. “In qualche modo, eravamo riusciti a restituire la sensazione di trovarsi sott'acqua ed è stato bello poter emulare quelle atmosfere”.

Jeremy Lasky, direttore della fotografia e della macchina da presa virtuale, afferma: “Il viaggio di Dory la porta dalla barriera corallina all'oceano, per poi condurla fino al Parco Oceanografico, che è un luogo ideato dagli esseri umani. Volevamo evidenziare il fatto che questi piccoli pesci vivono in un mondo molto più grande di loro. Non dobbiamo mai dimenticarci che si tratta di pesci lunghi dieci centimetri”.

Ian Megibben, direttore della fotografia e dell'illuminazione, sapeva fin da subito che l'acqua doveva apparire assolutamente realistica nel film. “Nel film abbiamo sostanzialmente tre tipi d'acqua diversi: l'acqua della barriera corallina, l'acqua del mare aperto e quella dell'acquario”, afferma. “Nella barriera corallina, il colore dell'acqua può variare dal blu al verde a seconda della scena”.

“Nel Parco Oceanografico”, prosegue Megibben, “l'acqua diventa una fonte di luce. Sullo sfondo s'intravedono soltanto le sagome degli esseri umani, il che evidenzia che si tratta della storia di un pesce”.

Alla Ricerca di Dory inizia in un luogo che conosciamo bene, la casa di Marlin e Nemo sulla barriera corallina, e poi ci conduce fino alle coste della California e nel cuore del

Parco Oceanografico. I filmmakers hanno quindi dovuto ricostruire delle ambientazioni già esplorate tredici anni fa, ma al contempo hanno potuto scatenare la fantasia per creare dei luoghi inediti. “Il film vede la presenza di numerose ambientazioni dalla portata gigantesca”, afferma lo scenografo Steve Pilcher. “Osserviamo le varie ambientazioni tramite primissimi piani e panoramiche a volo d’uccello. Alcuni ambienti sono naturali, altri sono costruiti dall’uomo. Abbiamo dovuto affrontare moltissime sfide”.

La tecnologia ha giocato un ruolo chiave nella realizzazione delle varie ambientazioni situate sott’acqua, dalla foresta di kelp alle vasche di ogni forma e dimensione presenti all’interno del PO. Per dare al film il giusto aspetto, i filmmakers hanno dovuto sperimentare nuovi trucchi ed esplorare possibilità innovative.

LA CASA DI DORY

LA GRANDE BARRIERA CORALLINA rappresenta il divertimento, la famiglia e le comodità di una casa. I coralli dai colori accesi e le alghe forniscono protezione a Marlin, a Nemo e al membro più recente del gruppo, Dory... almeno fino all’inizio della loro nuova avventura. “Si tratta di una versione un po’ più fantasiosa e dinamica della barriera corallina vista nel primo film”, afferma Stanton.

La barriera corallina era già stata realizzata per il primo film, ma nonostante ciò i filmmakers hanno dovuto ricominciare il lavoro. Secondo l’art director Don Shank, negli anni le tecnologie sono cambiate radicalmente e dunque era impossibile utilizzare nuovamente il vecchio set. “Abbiamo dovuto smontare e riassembleare il modello 3D della barriera corallina”, afferma. “È la stessa barriera corallina di *Alla Ricerca di Nemo*, ma dato che si tratta di un film differente avevamo esigenze differenti”.

La grande barriera corallina si estende in senso orizzontale ed è dominata da colori caldi e accesi come il giallo, l’arancione, il rosso e il viola. Un’ambientazione così variopinta ha comportato diverse sfide. “Anche se avevamo a disposizione tutti i colori del mondo, dovevamo riuscire a concentrare lo sguardo degli spettatori su alcuni elementi precisi”, afferma Pilcher. “La distribuzione del colore è fondamentale. C’è voluto parecchio lavoro per capire come distribuire i colori per far sì che il pubblico vedesse esattamente ciò che volevamo mostrargli”.

Alla Ricerca di Dory è il primo lungometraggio Pixar a utilizzare il motore di rendering RenderMan (RIS). Il direttore della fotografia e dell’illuminazione Ian Megibben afferma: “RIS è stato ideato per aumentare il realismo, il che è fantastico. Ma volevamo che la barriera corallina fosse stilizzata come in *Alla Ricerca di Nemo*, dunque abbiamo dovuto operare qualche piccolo cambiamento”.

All’epoca della sua uscita, *Alla Ricerca di Nemo* fu acclamato per il realismo delle scene ambientate sott’acqua: il team Pixar aveva ideato un sistema che permetteva di replicare il particolare presente nell’acqua. Questo sistema è stato potenziato per *Alla Ricerca di Dory*. “Nel film precedente avevamo utilizzato il *noise*, ossia un sistema che permetteva alle particelle presenti nell’acqua di muoversi in modo indipendente”, afferma il global technology and simulation supervisor Patrick Coleman. “Stavolta

invece abbiamo creato un simulatore che permette ai pesci di nuotare attraverso il particolato. In questo modo sia l'acqua che i pesci si muovono con più naturalezza”.

Per le scene con Dory, Marlin e Nemo ambientate sulla barriera corallina, i filmmakers hanno utilizzato una speciale macchina da presa virtuale chiamata *fish cam*. “Abbiamo deciso di girare queste scene con l'equivalente virtuale di una macchina da presa da 16 millimetri, che fornisce alle immagini un aspetto particolare”, spiega il direttore della fotografia e del layout Jeremy Lasky. “Ogni cosa appare confortevole e sicura. Ogni tanto usavamo anche una macchina da presa da 35 millimetri per cambiare la prospettiva in modo sottile, come se un essere umano stesso osservando i personaggi”.

IL VIAGGIO VERSO LA COSTA CALIFORNIANA

Dory, Marlin e Nemo abbandonano le comodità della loro casa e si avventurano con coraggio nell'oceano aperto, diretti verso il Parco Oceanografico. Durante il viaggio ritroveranno vecchi amici e s'imbatteranno in alcune creature poco raccomandabili.

I CORRIDOI MARITTIMI sono una distesa desolata e inquietante di relitti e container abbandonati. Abitati da paguri molesti e altre bizzarre creature, i corridoi marittimi sono pieni di sorprese. Secondo Shank, il set è stato progettato e riprogettato parecchie volte. “È un'ambientazione piena di mobili, bagni, oggetti per la casa... articoli che sono stati spediti da un luogo all'altro, ma che poi per qualche strana ragione sono finiti in fondo al mare”, afferma Shank. “I nostri personaggi non riescono a capire come mai gli umani abbiano abbandonato questi oggetti”.

Dato che i personaggi si allontanano sempre di più dalla loro casa, Lasky e il suo team hanno deciso di utilizzare la *human cam* da 35mm al posto della *fish cam* da 16mm. In questa parte del viaggio gli esseri umani non ci sono ancora, ma loro presenza deve percepirsi in modo deciso.

LA FORESTA DI KELP si trova al di fuori del Parco Oceanografico. È tenebrosa ma magica, attraversata da raggi di sole che illuminano i lunghi gambi delle alghe. “L'idea di una foresta di kelp ci è sempre piaciuta”, afferma Stanton. “Lascia a bocca aperta. È come una foresta di sequoie, ma sott'acqua”.

Insieme ad altri membri del team Pixar, lo scenografo Steve Pilcher ha fatto un giro in barca nei pressi della baia di Monterey per studiare la foresta di kelp locale. “Abbiamo agganciato delle telecamere ad alcune aste che poi abbiamo immerso nell'acqua”, afferma. “Ci siamo accorti che le alghe che galleggiano in superficie hanno un colore più freddo e spento. Ma sotto la superficie i colori esplodono in sfumature verdi e dorate molto accese. È stata una scoperta interessante e abbiamo deciso di provare a restituirla nel film”.

Il co-regista Angus MacLane aggiunge: “La foresta di kelp è stata incredibilmente complessa da costruire al computer: la sfida più grande era a riuscire a rendere credibili i movimenti dell'acqua intorno alle alghe. Ai tempi di *Alla Ricerca di Nemo* sarebbe stato

impossibile. Ma oggi, grazie alle nuove tecnologie per la fotografia e il rendering, siamo riusciti a creare un'illuminazione acquatica più realistica che ci ha permesso di aumentare la credibilità della foresta”.

Secondo Megibben, il nuovo sistema di rendering è stato indispensabile per dare vita alla foresta di kelp. “Le alghe kelp hanno un aspetto gelatinoso, gommoso e lucido”, afferma. “Il nostro kelp è illuminato dalla luce del sole in modo plausibile e realistico”.

Jeremy Lasky, direttore della fotografia e della macchina da presa virtuale, afferma: “È come una gigantesca cattedrale piena di alghe dai lunghi gambi, in cui i nostri tre protagonisti si perdono”.

Secondo Lasky, piazzare tutti gli elementi di scena al posto giusto era fondamentale per la riuscita dell'ambientazione. “Non volevamo che i personaggi si muovessero nella foresta di kelp come se fosse un semplice sfondo. Per questo abbiamo cercato di farli nuotare tra le alghe e di evidenziare la tridimensionalità dell'ambiente spostando la macchina da presa attraverso i kelp”.

IL PARCO OCEANOGRAFICO (PO) è un centro di salvataggio e riabilitazione con un acquario all'avanguardia. Il PO si trova sulla costa californiana e possiede un vasto assortimento di vasche e mostre didattiche. “Come la maggior parte degli animatori, ci siamo ispirati ai lavori di Eyvind Earle e in particolare ai suoi dipinti della costa californiana”, afferma Pilcher. “Volevamo che i nostri paesaggi fossero realistici ma al contempo ci piaceva la semplicità stilizzata ed elegante dei lavori di Earle, quindi li abbiamo affissi sulle pareti di ogni stanza per ricordarci di semplificare le nostre scenografie”.

Stanton, che invece è cresciuto sulla costa orientale degli Stati Uniti, voleva evocare le mattinate nebbiose della sua infanzia riadattandole però alla costa californiana. I filmmakers ci sono riusciti in vari modi. “Man mano che l'inquadratura si allontanava, aggiungevamo un po' di foschia”, spiega Megibben. “Abbiamo anche adoperato un sistema che chiamiamo diffusione, grazie a cui è possibile aumentare il livello di umidità della scena. Grazie a una combinazione di volumetriche e *image processing*, siamo riusciti a dare alle scene un aspetto nebbioso e offuscato”.

Per quanto riguarda il PO, i filmmakers si sono ispirati alla California Academy of Sciences, situata nel Golden Gate Park di San Francisco e al Monterey Bay Aquarium. Il PO è ricco di vari set abitati temporaneamente dai nostri protagonisti, tra cui una vasca per pesci standard, una caraffa di caffè, un secchiello per pesci e svariate vasche giganti. I personaggi si avventurano in un sistema di filtrazione per l'acqua, in una fontana a raso per bambini e persino in una pozza di marea finta. Dietro le quinte, i filmmakers hanno dovuto ricostruire in modo credibile svariate tubature, pompe e strutture in ferro e cemento, oltre a molteplici acquari di vetro.

Pilcher afferma: “Il Parco Oceanografico è stato progettato e riprogettato centinaia di volte. È enorme”.

- I designer hanno decorato l'area del Parco aperta al pubblico con tocchi sofisticati che enfatizzano la funzione educativa del luogo, senza però dimenticare i lati più divertenti. La gamma cromatica è dominata dal grigio, dato che la parte esterna del parco è in cemento, ma ci sono anche altri colori che riflettono i vari materiali utilizzati per costruire la struttura. "Abbiamo aggiunto diverse strutture in vetro, legno e metallo per creare l'atmosfera tipica dei musei moderni", afferma Shank.

Con l'oceano e una costiera rocciosa a fare da sfondo, il PO è in pieno stile californiano. La zona circostante è piena di moli, banchine, alberi di cipresso e piante grasse. Tra i dettagli minori ideati per arricchire la zona esterna del parco si possono annoverare svariate panchine, molteplici segnali stradali, alcuni chioschi, delle aiuole e persino un negozio di souvenir.

- Quando Dory arriva al PO, finisce in quarantena insieme a un ostinato polpo con sette tentacoli di nome Hank, che è molto interessato alla targhetta indossata da Dory. Questo set è molto importante perché ospita l'incontro tra i due personaggi chiave del film. "È stato uno dei primi set che abbiamo portato a termine", afferma Shank. "Questa scenografia amalgama tutte le scoperte fatte durante le nostre visite al Monterey Bay Aquarium. È un collage tridimensionale".
- Nel corso del film Dory e Hank esplorano i meccanismi interni della struttura, quindi Shank e il suo team hanno dovuto dar vita anche alle aree del parco vietate ai visitatori, complete di uffici, sale macchine, corridoi e scalinate. Gli artisti hanno apprezzato gli stencil decorativi e le tubature finte presenti nella fila dell'attrazione *Alla Ricerca di Nemo* a Disneyland, e li hanno presi in prestito per il film. "Quasi per magia, le nostre ricerche ci hanno dato esattamente ciò di cui avevamo bisogno".
- Destiny e Bailey vivono in due habitat adiacenti ideati per supportare il processo di riabilitazione e fornire ai visitatori l'opportunità di osservare da vicino questi meravigliosi animali. "I visitatori possono osservare gli animali non soltanto dal livello superiore ma anche da sotto, grazie a una grande vetrata", afferma Stanton.

Quando è arrivato il momento di illuminare questo ambiente, Megibben ha deciso di non strafare. "Destiny e Bailey sono esilaranti e non volevamo interferire con le loro interpretazioni. Le loro vasche sono ambientazioni molto più semplici rispetto alla foresta di kelp o alla grande barriera corallina, ma si deve comunque capire che ci troviamo sott'acqua. Abbiamo dato all'ambiente un aspetto leggermente torbido, e il risultato finale è perfetto".

- L'Alto Mare è una mostra situata in una vasca del PO che ricorda in parte la barriera corallina in cui vivono Marlin e Nemo. "È una grande mostra acquatica piena di molteplici animali marini", afferma Stanton. "Mostra cosa significhi vivere nell'oceano".

I designer sono stati particolarmente attenti a differenziare quest'area dalla Grande Barriera Corallina. "A differenza della barriera corallina di Marlin e Nemo, che si sviluppa in senso orizzontale, la barriera della mostra si estende completamente in

senso verticale”, afferma Pilcher, “e questo ci ha aiutato a farla apparire unica. Nella mostra Alto Mare ci sono meno sfumature gialle e arancioni, e non ci sono coralli acropora. Per la mostra abbiamo utilizzato invece alcuni octocoralli coloniali di colore rosa e viola, alti quasi due metri”.

- Dory viaggia da un acquario all’altro in un contenitore di vetro. In ogni sequenza, i filmmakers hanno dovuto simulare l’acqua e il vetro in modo realistico. “Con la GoPro ho girato svariati filmati all’interno di diversi contenitori per studiare punti di vista differenti”, afferma Megibben. “Ho ottenuto dei risultati piuttosto bizzarri. Abbiamo deciso di non esagerare con gli effetti prospettici e ne abbiamo mantenuto soltanto qualcuno”.

H-2 OH!

Gli appassionati hanno reagito con entusiasmo alla notizia che *Alla Ricerca di Nemo* avrebbe avuto un sequel, mentre gli sceneggiatori hanno colto al volo l’opportunità di sviluppare una nuova storia. Ma il technical director John Halstead e l’effects supervisor Chris Chapman hanno subito iniziato a pianificare la gestione dell’acqua presente nel film. “Da sempre, l’acqua è molto difficile da ricreare al computer”, afferma Halstead. “Per fortuna ci sono state molte innovazioni dai tempi di *Alla Ricerca di Nemo*”.

Chapman aggiunge: “Principalmente, il film originale aveva soltanto una grande massa d’acqua. Stavolta invece ce ne sono una dozzina, dall’acqua presente in un piccolo contenitore a quella presente in una tanica, in una baia o nell’oceano. C’è voluto un gran lavoro per capire come integrare le interazioni tra i personaggi all’interno dei vari corpi d’acqua”.

“Tutti sanno che aspetto ha l’acqua nella realtà”, prosegue Halstead. “E tutti sanno come si muove. È davvero complessa da ricreare al computer”.

Il regista Andrew Stanton aggiunge: “Quando ci si trova in una vasca di vetro piena d’acqua, i riflessi si deformano in modo molto strano. L’immagine si spezza. Tutti conosciamo il risultato e di conseguenza gli spettatori se lo aspettano, seppure inconsciamente. Per fortuna, avevamo a disposizione delle tecnologie che ci hanno permesso di raffigurare in modo credibile le rifrazioni e i riflessi”.

I filmmakers hanno cercato di superare qualitativamente ciò che era stato realizzato in precedenza, mantenendo comunque al massimo l’efficienza.

SHADING E RENDERING

Perfezionando ulteriormente un sistema già sperimentato in *Inside Out* e *Il Viaggio di Arlo*, i filmmakers hanno implementato un programma innovativo per l’ombreggiatura dell’acqua. Il programma permette di cambiare il colore dell’acqua a seconda della profondità e di gestire le rifrazioni e i riflessi. “È un programma a misura d’artista”, afferma Halstead. “Unito al nuovo programma di rendering ci ha permesso di aumentare esponenzialmente il realismo e la credibilità dell’acqua”.

“RIS, il nuovo programma di rendering, permette di replicare in modo fedele il comportamento della luce”, prosegue Halstead. “Possiamo simulare il modo in cui la luce interagisce con una massa d’acqua e con il resto della scena. Il risultato è davvero bello”.

Gli artisti hanno accolto con entusiasmo l’introduzione del nuovo programma di rendering, che ha permesso loro di raggiungere picchi di credibilità mai toccati prima. “La nostra tipologia d’animazione è già di per sé radicata nella realtà”, aggiunge Halstead, il quale spiega che il nuovo programma ha finalmente permesso agli artisti di ricreare diverse tipologie d’acqua e di vetro. “Abbiamo delle sequenze in cui la luce attraversa la vetrata di una vasca, si riflette nell’acqua presente all’interno della vasca e poi si rifrange nuovamente sulla parte opposta della vetrata. Rispetto al passato, replicare tutti questi riflessi è diventato molto più semplice”.

SPLASH!

Il nuovo programma ha permesso ai filmmakers di realizzare nuovi affetti acquatici, come per esempio gli schizzi. Secondo Chapman, ci sono due modi per creare una perturbazione credibile nell’acqua dell’oceano. “Si può animare la sequenza in modo procedurale, ossia con un programma che genera automaticamente i movimenti richiesti. Oppure si può realizzare tramite la simulazione: in sostanza, bisogna animare le singole particelle facendole comportare come l’acqua all’interno di una vasca. Successivamente, si può mettere un personaggio nella vasca e farlo sguazzare. Ma questo procedimento può essere utilizzato solo nell’area in cui si trova il personaggio, quindi abbiamo utilizzato anche l’animazione procedurale”.

In passato, gli artisti erano costretti a utilizzare trucchetti e scorciatoie. “Quando Dory salta fuori dall’acqua e poi ci si rituffa dentro, crea un piccolo schizzo”, spiega Halstead. “I nostri computer non sono abbastanza potenti per produrre una simulazione tridimensionale di tutta l’acqua dell’oceano. In passato, avremmo tagliato una piccola parte dell’oceano e l’avremmo sostituita con l’animazione 3D di uno schizzo d’acqua. Ma poi sarebbe stato problematico integrare l’animazione 3D all’interno dell’oceano”.

In questo modo, ogni elemento doveva essere renderizzato separatamente per poi essere unito agli altri. Il global technology and simulation supervisor Patrick Coleman ha supervisionato lo sviluppo di un nuovo sistema per la gestione dell’acqua. “Combina in modo matematico i molteplici elementi presenti in scena”, afferma Coleman. “In questo modo non dobbiamo renderizzarli singolarmente”.

Con un programma capace di gestire sia l’oceano che le animazioni 3D degli schizzi, i filmmakers sono riusciti a fondere le varie masse d’acqua con un’efficienza che in passato sarebbe stata impossibile. Il programma integra automaticamente le animazioni 3D degli schizzi all’interno dell’oceano.

NUOTARE IN PROFONDITÀ

- Il nuovo programma di rendering ha semplificato la realizzazione della schiuma marina. “Per simulare la schiuma è sufficiente inserire delle piccole bolle all’interno

dello schizzo d'acqua e far rifrangere la luce all'interno dello schizzo", afferma Chapman. "È un grande passo in avanti".

Utilizzando una serie di funzioni chiamate Texel-Marsen-Arsloe, i filmmakers sono riusciti a simulare la forma delle onde. "Le funzioni prendono in considerazione la profondità dell'acqua, la velocità e la direzione del vento per creare delle onde realistiche", afferma Halstead.

- L'abilità di dividere le masse d'acqua è stata impiegata per migliorare il risultato finale.

I SUONI DEL MARE

Il compositore Thomas Newman torna nell'oceano, mentre la cantautrice Sia esegue "Unforgettable"

Alla Ricerca di Dory vede il ritorno sul grande schermo di Dory e dei suoi amici Marlin e Nemo... e anche del compositore Thomas Newman. "Per me, Thomas era uno dei protagonisti principali di *Alla Ricerca di Nemo*", afferma il regista Andrew Stanton. "Dopo quell'esperienza siamo diventati amici e ora che è tornato per la colonna sonora di *Alla Ricerca di Dory* la famiglia è nuovamente al completo".

Secondo Stanton, la colonna sonora di *Alla Ricerca di Dory* porterà il film in direzioni inedite. "Lavorare con Thomas mi schiarisce le idee. A volte, abbiamo delle discussioni molto accese che però mi aiutano a comprendere meglio il mio film. È come una sorta di terapia. Lavoriamo davvero bene insieme".

"Non potevo non scrivere le musiche di *Alla Ricerca di Dory*", afferma Newman, che fu candidato all'Oscar® per la colonna sonora di *Alla Ricerca di Nemo* e vinse un Grammy® (per la Miglior canzone scritta per un film) grazie a *WALL•E*, sempre diretto da Stanton. "È ironico che un film con dei pesci come protagonisti, ambientato sia in mare aperto che in un acquario, coinvolga una gamma così ampia di emozioni, dal divertimento fino alla paura. Musicalmente è davvero elettrizzante".

Secondo Newman, la colonna sonora è stata ideata per sostenere i temi centrali del film, ossia la perdita e gli sforzi compiuti dai personaggi per superare i loro problemi. Mette inoltre in luce il lato più profondo e malinconico del personaggio di Dory. "Il tema musicale di Dory è stravagante ma anche un po' triste", afferma il compositore.

L'obiettivo, secondo Newman, è quello di completare la storia. "Voglio sottolineare lo humor e il pathos, ma non voglio descriverli. Devo soltanto mettere in luce i sentimenti espressi nel film".

"Mi piace paragonare la musica al make up", prosegue Newman. "Se si esagera, il risultato finale sarà eccessivo e pacchiano. Così come il make up, la musica deve riuscire a far emergere le caratteristiche migliori del film senza farsi notare troppo".

La colonna sonora di *Alla Ricerca di Dory* ha un approccio sia orchestrale che elettronico, che offre al compositore una maggiore flessibilità creativa. Newman utilizza inoltre strumenti particolari come il dulcimer, il timpano e il vibrafono per sostenere la storia in modo originale. “Adoro le percussioni”, afferma. “Soprattutto quando producono suoni metallici e particolari”.

L’orchestra è composta da 83 elementi.

“UNFORGETTABLE”

La cantautrice Sia interpreta il brano “Unforgettable”, che accompagna i titoli di coda di *Alla Ricerca di Dory*. Scritta dal compositore americano Irving Gordon nel 1951, la canzone fu premiata con un Grammy® nel 1992 quando Natalie Cole la incluse nel suo album di duetti come tributo al padre scomparso. Ancora oggi, “Unforgettable” è un brano molto amato in tutto il mondo.

Candidata a cinque Grammy®, Sia lancerà il 29 settembre il suo tour “Nostalgic for the Present”, che la porterà in 22 città del Nord America. La cantautrice ha accettato di eseguire il brano dopo essere stata contattata da Ellen DeGeneres, voce originale di Dory. “La storia di Dory mi commuove”, afferma Sia. “Quando Ellen me l’ha chiesto, non ho potuto rifiutare!”.

Il regista Andrew Stanton è un fan della cantautrice australiana da molto tempo. “In *Alla Ricerca di Nemo* Robbie Williams aveva rivisitato in modo unico un classico della musica, ‘Beyond the Sea’. Allo stesso modo, Sia ha catturato l’essenza emotiva del classico di Nat King Cole ‘Unforgettable’, riuscendo a farlo suo”, afferma Stanton. “I due brani si completano a vicenda proprio come i due film”.

La colonna sonora di *Alla Ricerca di Dory*, che includerà le tracce orchestrali di Thomas Newman e l’interpretazione di Sia del brano “Unforgettable”, sarà disponibile in Italia a partire dal 17 giugno 2016 distribuita da Universal Music.

I FILMMAKERS

ANDREW STANTON (Regista/Autore/Sceneggiatore) è uno dei maggiori talenti creativi dei Pixar Animation Studios sin dal 1990, l’anno in cui divenne il secondo animatore e il nono impiegato a unirsi allo straordinario gruppo di pionieri dell’animazione computerizzata assemblato dallo studio. Come vicepresidente del reparto creativo, dirige e supervisiona lo sviluppo di tutti i lungometraggi e i cortometraggi dello studio. Stanton ha scritto e diretto il film Disney•Pixar premiato con l’Oscar® *WALL•E*, grazie al quale ha anche ottenuto una candidatura per la Miglior sceneggiatura originale.

Stanton ha esordito alla regia con *Alla Ricerca di Nemo*, un film che ha segnato molteplici record e che lui stesso ha co-sceneggiato a partire da un soggetto originale.

Grazie a questo film Stanton è stato candidato a due Oscar® (Miglior sceneggiatura originale e Miglior film d'animazione). Nel 2003, *Alla Ricerca di Nemo* ha vinto l'Oscar® per il Miglior film d'animazione, diventando il primo lungometraggio dei Pixar Animation Studios a vincere questo premio.

Insieme ad altri quattro sceneggiatori, nel 1996 Stanton è stato candidato all'Oscar® grazie al lavoro svolto in *Toy Story – Il Mondo dei Giocattoli* e ha poi co-sceneggiato *A Bug's Life – Megaminimondo*, *Toy Story 2 – Woody & Buzz Alla Riscorsa*, *Monsters & Co.* e *Alla Ricerca di Nemo*. Inoltre, ha co-diretto *A Bug's Life – Megaminimondo* ed è stato produttore esecutivo di *Monsters & Co.* e *Monsters University*, dei lungometraggi premiati con l'Oscar® *Ratatouille* e *Ribelle – The Brave*, e del recente *Il Viaggio di Arlo*, uscito nelle sale a novembre 2015.

Oltre al suo lavoro pluripremiato nel campo dell'animazione, Stanton ha esordito alla sceneggiatura e alla regia con il film Disney live-action *John Carter*, uscito al cinema a marzo 2012.

Nato a Rockport nel Massachusetts, Stanton ha ottenuto un Bachelor of Fine Arts in animazione dei personaggi presso il California Institute of the Arts (Cal Arts), dove ha diretto due film studenteschi. Negli anni '80, ha iniziato la sua carriera professionale lavorando come animatore per Bill Kroyer, della Kroyer Films, e scrivendo alcuni episodi della serie di Ralph Bakshi *Mighty Mouse: The New Adventures* (1987).

ANGUS MACLANE (Co-regista) si è unito ai Pixar Animation Studios come animatore a giugno del 1997. Da allora, MacLane ha lavorato a numerosi lungometraggi Pixar, tra cui *Toy Story 2 – Woody & Buzz alla Riscossa*, *Monsters & Co.* e i vincitori dell'Oscar® *Gli Incredibili - Una Normale Famiglia di Supereroi*, *WALL•E* e *Toy Story 3 – La Grande Fuga*. Grazie al lavoro svolto in *Gli Incredibili - Una Normale Famiglia di Supereroi* MacLane ha ottenuto un Annie Award per la Miglior animazione dei personaggi dall'ASIFA-Hollywood.

Oltre al suo lavoro nei lungometraggi, MacLane ha contribuito con il suo talento a numerosi cortometraggi, tra cui i corti premiati con l'Oscar® *Il Gioco di Geri* e *Pennuti Spennati*. Ha anche lavorato come supervising animator del cortometraggio candidato all'Oscar® *One Man Band*. MacLane ha esordito alla regia con il cortometraggio *BURN•E*, inserito nel DVD di *WALL•E*, seguito dal Toy Story Toon intitolato *Buzz A Sorpresa*, che è stato proiettato al cinema insieme al film Disney *I Muppet*. MacLane ha diretto il primo speciale televisivo della Pixar, *Toy Story OF TERROR!*, vincendo l'Annie Award per la Miglior regia.

MacLane è cresciuto a Portland, in Oregon, e ha ottenuto un Bachelor of Fine Arts presso la Rhode Island School of Design. Vive a Berkeley con sua moglie e i suoi due figli.

LINDSEY COLLINS (Produttore) si è unita ai Pixar Animation Studios a maggio del 1997. Ha svolto diversi ruoli in numerosi lungometraggi Pixar. La filmografia della Collins comprende *A Bug's Life – Megaminimondo*, *Toy Story 2 – Woody & Buzz alla Riscossa* e i film premiati con l'Oscar® *Alla Ricerca di Nemo* e *Ratatouille*. La Collins ha anche prestato la voce al personaggio di Mia nella versione originale del film Pixar *Cars - Motori Ruggenti* (2006).

La Collins ha co-prodotto il lungometraggio *WALL•E*, premiato con il Golden Globe® e con l'Oscar®, insieme al produttore Jim Morris e al regista Andrew Stanton. Ha prodotto il film Disney live-action *John Carter*.

Prima di unirsi alla Pixar, la Collins ha lavorato presso la Disney Feature Animation per tre anni, gestendo i reparti creativi dei lungometraggi d'animazione *Pocahontas*, *Il Gobbo di Notre Dame* e *Hercules*.

La Collins ha ottenuto un Bachelor of Arts in Diplomazia e Affari Internazionali presso l'Occidental College di Los Angeles. Vive a Oakland, in California, con suo marito e i suoi tre figli.

JOHN LASSETER (Produttore Esecutivo) si occupa di supervisionare tutti i film e i progetti di Walt Disney Animation Studios, Pixar Animation Studios e Disneytoon Studios, oltre al suo coinvolgimento in un ampio numero di attività alla Walt Disney Imagineering.

Lasseter ha esordito come regista di lungometraggi nel 1995 con *Toy Story*, primo lungometraggio animato in computer grafica nella storia, grazie al quale ha vinto un Oscar® alla carriera per la sua guida ispirata del team Pixar. Lasseter e gli altri sceneggiatori sono stati candidati inoltre per la Miglior sceneggiatura: prima di allora, nessun lungometraggio animato aveva ricevuto questa candidatura. Lasseter ha diretto anche i lungometraggi *A Bug's Life – Megaminimondo* (1998), *Toy Story 2* (1999), *Cars – Motori Ruggenti* (2006) e *Cars 2* (2011). Sta attualmente dirigendo il film Disney•Pixar *Toy Story 4*, in uscita nelle sale americane il 15 giugno 2018.

Lasseter è stato produttore esecutivo dei film premi Oscar® *Big Hero 6* (2014) e *Frozen – Il Regno di Ghiaccio* (2013), entrambi realizzati dai Walt Disney Animation Studios: *Frozen – Il Regno di Ghiaccio* è stato inoltre premiato con l'Oscar per la Miglior canzone originale (*Let It Go/All'Alba Sorgerà*). Dopo essere diventato supervisore creativo di entrambi gli studi d'animazione nel 2006, Lasseter è stato produttore esecutivo di tutti i lungometraggi dei Walt Disney Animation Studios, compresi *Bolt – Un Eroe a Quattro Zampe* (2008), *La Principessa e il Ranocchio* (2009), *Rapunzel – L'Intreccio della Torre* (2010), *Winnie the Pooh – Nuove Avventure nel Bosco dei Cento Acri* (2011) e *Ralph Spaccatutto* (2012), oltre a *Zootropolis* e il lungometraggio in arrivo nelle sale italiane il 22 dicembre *Oceania*. È stato anche produttore esecutivo dei film Disneytoon Studios, inclusi *Planes 2 – Missione Antincendio* e *Trilli e la Creatura Leggendaria*.

Lasseter ha prodotto anche tutti i lungometraggi Pixar da *Monsters & Co.* (2011) in poi, inclusi otto film premiati con l'Oscar®: *Alla Ricerca di Nemo* (2003), *Gli Incredibili – Una Normale Famiglia di Supereroi* (2004), *Ratatouille* (2007), *WALL•E* (2008), *Up* (2009), *Toy Story 3 – La Grande Fuga* (2010), *Ribelle – The Brave* (2012) e *Inside Out* (2015). A oggi, i lungometraggi della Pixar hanno guadagnato più di 9.6 miliardi USD al botteghino, e 14 su 16 dei loro film hanno esordito nelle sale al primo posto.

Lasseter ha scritto, diretto e animato i primi corti della Pixar, inclusi *Luxo Junior*, *Il Sogno di Red*, *Tin Toy* e *Knick Knack*. Nel 1986, *Luxo Junior* è stato il primo film tridimensionale in computer grafica a essere nominato agli Oscar® come Miglior cortometraggio animato, mentre nel 1988 *Tin Toy* è stato il primo cortometraggio computerizzato a vincere il premio. Lasseter ha prodotto tutti i cortometraggi successivi dello studio, inclusi i premi Oscar *Il Gioco di Geri* (1997) e *Pennuti Spennati* (2000), oltre a *La Luna* (2011), *The Blue Umbrella* (2013) e i recentissimi *Lava*, abbinato a *Inside Out*, e *Il Superteam di Sanjay*, abbinato al film *Il Viaggio di Arlo*. È stato anche produttore esecutivo di vari cortometraggi dei Walt Disney Animation Studios, inclusi i premi Oscar® *Paperman* (2012) e *Winston* (2014), oltre a *Tutti in Scena!* (2013) e al recentissimo *Frozen Fever*.

Come principale consigliere creativo della Walt Disney Imagineering, Lasseter è stato fondamentale per dare a vita a Cars Land, un'attrazione lanciata nel 2012 che trasporta i visitatori del Disneyland Resort a Radiator Springs per conoscere gli amati personaggi di *Cars*. Cars Land si estende per quasi 50 chilometri quadrati al Disney California Adventure Park.

Nel 2009, Lasseter è stato premiato con il Leone d'Oro alla Carriera nel corso della 66esima edizione della Mostra Internazionale d'Arte Cinematografica di Venezia. L'anno seguente è stato il primo produttore di film d'animazione a ricevere il David O. Selznick Achievement Award in Motion Pictures dalla Producers Guild of America. Fra gli altri riconoscimenti ottenuti da Lasseter si possono annoverare un premio per lo straordinario contributo all'immaginario cinematografico assegnatogli dall'Art Directors Guild nel 2004, una laurea onoraria dall'American Film Institute e infine il Winsor McCay Award, assegnatogli dall'ASIFA-Hollywood nel 2008 per il contributo dato all'arte dell'animazione.

Prima della fondazione della Pixar nel 1986, Lasseter è stato uno dei membri della divisione computerizzata della Lucasfilm Ltd., per la quale ha progettato e animato *The Adventures of Andre and Wally B.*, primo cortometraggio animato in cui la CG è stata utilizzata per creare dei personaggi. Ha inoltre curato il personaggio animato al computer del Cavaliere di Vetro, presente nel lungometraggio prodotto da Steven Spielberg *Piramide di Paura*.

Lasseter ha fatto parte della classe inaugurale del corso di animazione dei personaggi del California Institute of the Arts, dove si è laureato nel 1979. È stato l'unico studente a vincere due volte lo Student Academy Award for Animation, per i suoi cortometraggi studenteschi *Lady and the Lamp* (1979) e *Nitemare* (1980). Vinse il suo primo premio

all'età di 5 anni, quando il Model Grocery Market di Whittier, in California, gli assegnò 15 dollari per un suo disegno del Cavaliere senza testa.

Nata a New York, **VICTORIA STROUSE (Sceneggiatrice)** è ha ottenuto un master in sceneggiatura alla USC. Dopo aver terminato gli studi alla USC ha venduto la sua prima sceneggiatura, intitolata *Mary Jane's Last Dance*, alla MGM. La sceneggiatura è poi diventata il lungometraggio *Vizi Mortali*. La sua seconda sceneggiatura, *Just Like a Woman*, è stata acquistata da New Line Cinema. Tra una sceneggiatura e l'altra, la Strouse ha venduto diversi pilot televisivi, è stata ingaggiata da numerosi studios d'alto profilo e ha scritto alcuni episodi delle serie televisive *Angela's Eyes* e *October Road*. Nel 2008 la sua sceneggiatura *Seekers of Perpetual Love* è stata inserita nella prestigiosa Black List, e nel 2010 ha curato le revisioni sul set del film *Universal Vi Presento i Nostri*. La Strouse sta attualmente scrivendo il lungometraggio *Tink* per la Disney e ha recentemente venduto una sceneggiatura alla Universal.

THOMAS NEWMAN (Compositore) è uno dei compositori cinematografici più acclamati e richiesti al mondo. Ha composto le musiche per più di 50 film e serie televisive, è stato candidato a tredici Oscar® e ha vinto sei Grammy®.

È il figlio minore di Alfred Newman (1900-1970), storico direttore musicale della 20th Century Fox e autore delle colonne sonore di film leggendari come *La Voce nella Tempesta*, *Notre Dame*, *Il Diario di Anna Frank* ed *Eva Contro Eva*. Da bambino, Thomas Newman inizia a studiare musica e pianoforte. Ma è solo dopo la morte di suo padre che il giovane Newman, allora quattordicenne, decide di diventare un compositore.

Newman studia composizione e orchestrazione alla USC con il professor Frederick Lesemann e il celebre compositore David Raksin, e privatamente con il compositore George Tremblay. Newman completa i suoi studi presso la Yale University, studiando con Jacob Druckman, Bruce MacCombie e Robert Moore. Ancora oggi, Newman ricorda con gratitudine l'influenza di un grande musicista, il leggendario autore di musical Stephen Sondheim, che gli ha fatto da mentore.

La carriera di Newman arriva a un punto di svolta nel 1984 con il film *Amare con Rabbia*: Newman viene inizialmente ingaggiato come assistente musicale, ma poi viene promosso al ruolo di compositore. E così, all'età di 27 anni, Newman scrive con successo la sua prima colonna sonora cinematografica. Da allora ha regalato il suo sound inconfondibile ed evocativo a numerosi film acclamati, tra cui *Cercasi Susan Disperatamente*, *Ragazzi Perduti*, *Sacrificio Fatale*, *Pomodori Verdi Fritti alla Fermata del Treno*, *I Protagonisti*, *Scent of a Woman – Profumo di Donna*, *Omicidi di Provincia*, *Le Ali della Libertà*, *Piccole Donne*, *American Buffalo*, *Larry Flynt – Oltre lo Scandalo*, *Oscar and Lucinda*, *L'Uomo che Sussurrava ai Cavalli*, *Ti Presento Joe Black*, *American Beauty*, *Il Miglio Verde*, *Erin Brockovich – Forte Come La Verità*, *In the Bedroom*, *Era Mio Padre*, *Alla Ricerca di Nemo*, *Lemony Snicket – Una Serie di Sfortunati Eventi*, *Cinderella Man – Una Ragione per Lottare*, *Jarhead*, *Little Children*, *Intrigo a Berlino*, *Revolutionary Road* e *WALL•E*. I progetti più recenti di Newman

comprendono *Il Debito*, *I Guardiani del Destino*, *The Help*, *The Iron Lady*, *Marigold Hotel*, *Skyfall*, *Spectre*, *Effetti Collaterali*, *Saving Mr. Banks*, *The Judge* e *Il Ponte delle Spie* di Steven Spielberg. Newman ha inoltre composto le musiche dell'acclamata miniserie di HBO *Angels in America*, diretta da Mike Nichols. Newman ha vinto un Emmy® grazie al tema musicale della serie HBO *Six Feet Under*.

In aggiunta al suo lavoro nel campo del cinema e della televisione, Newman ha scritto diverse composizioni orchestrali, tra cui l'opera sinfonica *Reach Forth Our Hands*, commissionata nel 1996 dalla Cleveland Orchestra per commemorare il bicentenario della città, e il concerto per contrabbasso e orchestra *At Ward's Ferry, Length 180 ft.*, commissionato nel 2001 dalla Pittsburgh Symphony. La sua ultima opera è una composizione di musica da camera intitolata *It Got Dark*, commissionata dall'acclamato Kronos Quartet nel 2009. Su richiesta della Los Angeles Philharmonic, la composizione è stata espansa e adattata per essere eseguita da un'orchestra sinfonica, ed è stata suonata per la prima volta a dicembre 2009 presso la Walt Disney Concert Hall. A ottobre 2014, Newman e il musicista Rick Cox hanno rilasciato l'album *35 Whirlpools Below Sound*, un'evocativa collezione di pezzi musicali avant-garde sviluppati nel corso di 25 anni. L'album si allontana in modo significativo ma affascinante dall'abituale stile orchestrale di Newman.