

Disney • PIXAR INSIDE OUT

Vi capita mai di guardare qualcuno e di chiedervi a cosa stia pensando?

***Il nuovo originale film
Disney•Pixar Inside Out intende
scoprirlo avventurandosi nei
meandri della mente umana.***

Il Centro di Controllo della mente di Riley, una ragazzina di 11 anni, è localizzato nel Quartier Generale, dove cinque Emozioni sono al lavoro, guidate dalla simpatica e ottimista Gioia, la cui missione è garantire la felicità di Riley. Paura garantisce alla ragazza la sicurezza necessaria, Rabbia assicura il senso di equità e giustizia e Disgusto impedisce a Riley di avvelenarsi sia fisicamente che socialmente. Tristezza non sa bene quale sia il suo ruolo, ma del resto non è chiaro neanche agli altri.

“Le Emozioni sono un po’ come le vocine nella nostra testa”, spiega il regista Pete Docter. “Quando abbiamo iniziato a lavorare per questo film, ci siamo guardati intorno per osservare i nostri figli, amici e colleghi, e ci siamo resi conto che tutti hanno un temperamento che prevale sugli altri. Ognuno di noi attraversa periodi di gioia o tristezza, ma alcune persone sono tendenzialmente più felici o più tristi di altre. Riley è una bambina felice. Perciò Gioia è la prima Emozione a manifestarsi nella sua vita e ha un legame molto speciale con lei”.

“Per 33 secondi Gioia è la protagonista assoluta della scena”, dice Amy Poehler, che presta la propria voce a questa Emozione nella versione originale del film. “Poi Riley

inizia a piangere e a quel punto sopraggiunge Tristezza. Gioia si rende conto che dovrà condividere Riley con tutti gli altri sentimenti ed emozioni”.

Quando Riley si trasferisce con la sua famiglia in una nuova città, le Emozioni dentro di lei si mettono subito al lavoro, desiderose di guidarla attraverso la difficile transizione. Tuttavia, quando Gioia e Tristezza finiscono inavvertitamente in un angolo remoto della sua mente, portando con sé alcuni dei suoi ricordi più intensi, Paura, Rabbia e Disgusto si trovano a dover prendere il controllo .

“Pensate a cosa può accadere”, spiega il produttore esecutivo John Lasseter, “quando una ragazzina di 11 anni viene privata di Gioia e Tristezza e resta da sola con Rabbia, Paura e Disgusto. Non vi ricorda qualche ragazzino di vostra conoscenza?”

Gioia e Tristezza si avventurano in luoghi sconosciuti come la Memoria a Lungo Termine, Immagilandia, il Pensiero Astratto e la Cineproduzione, nel disperato tentativo di tornare al Quartier Generale e da Riley.

Lungo la strada incontrano vari personaggi, dagli Smemoratori, che sono i Lavoratori della Mente responsabili di selezionare i ricordi di Riley, a Bing Bong, il suo amico immaginario che non vede l'ora che Riley si accorga nuovamente di lui. “Riley da piccola aveva una fervida immaginazione e lo adorava”, dice Docter. “Ma ora Bing Bong sembra un attore disoccupato che sta cercando disperatamente di tornare sulle scene”.

Caratterizzato dall'inconfondibile stile Pixar, *Inside Out* presenta una mente ricca di personaggi indimenticabili, con momenti emozionanti e grande umorismo. “Il nostro scopo è stato sempre quello di realizzare un film divertente”, dice il produttore Jonas Rivera. “I miei figli lo hanno visto e non fanno altro che parlare di Rabbia. Lo trovano buffissimo. E il viaggio intrapreso da Gioia e Tristezza è una grande e bellissima avventura”.

“Penso che gli adulti, in questo caso i genitori, vedranno il film con occhi diversi”, continua Rivera. “Anche loro si divertiranno ma ne coglieranno un aspetto più profondo. È il genere di film che Walt Disney ha sempre amato fare”.

“Adoro i grandi sentimenti presenti in questo film”, aggiunge Amy Poehler. “Da un momento all'altro si passa dalle lacrime a una risata. E le immagini sono bellissime. È un mondo estremamente familiare eppure magico al tempo stesso”.

Inside Out è diretto da Pete Docter (*Up*, *Monsters & Co.*), prodotto da Jonas Rivera (*Up*), co-diretto da Ronnie Del Carmen (*La Missione Speciale di Dug*) e prodotto a livello esecutivo da Lasseter (*Toy Story*, *Cars – Motori Ruggenti*) e Andrew Stanton (*Alla Ricerca di Nemo*, *WALL•E*). La sceneggiatura è stata scritta da Docter, Meg LeFauve e Josh Cooley, che a loro volta si sono basati su una storia originale di Docter e Del Carmen. Il compositore premio Oscar® Michael Giacchino (*Gli Incredibili*, *Ratatouille*, *Up*) ha scritto la musica del film.

Il film Disney•Pixar *Inside Out* arriverà nelle sale italiane il 16 settembre 2015.

GIOIA

Il regista premio Oscar® Pete Docter trova l'ispirazione fra le pareti domestiche

A cosa starà mai pensando?

Questa è la domanda che praticamente tutti i genitori del mondo si fanno quando hanno dei figli adolescenti ed è proprio ciò che si è chiesto anche il regista premio Oscar® Pete Docter rispetto a sua figlia Ellie.

“Mia figlia ha doppiato il personaggio della piccola Ellie in *Up*, la vivace ragazzina dai capelli arruffati a cui a quel tempo somigliava molto”, spiega Docter. “Ma quando abbiamo iniziato *Inside Out*, Ellie era più grande, ormai undicenne, ed era diventata tranquilla e riservata. Mi chiedevo: “Cosa le passa per la testa e perché è così cambiata?”

Docter si è ricordato della propria adolescenza “è un momento difficile”, dice.

“L'innocenza dell'infanzia improvvisamente svanisce e si viene catapultati nel mondo degli adulti dove si è giudicati ed è necessario comportarsi in un certo modo. Bisogna essere *cool*, senza sapere bene cosa vuol dire”.

Ed ecco che arrivano le emozioni.

Docter era allettato all'idea di penetrare la mente umana, di sfidare l'immaginazione degli stessi filmmaker che hanno condotto il pubblico a Mostropoli e poi in Sud America, a bordo di una casa volante sospesa a dei palloncini colorati. “Ho pensato che sarebbe stato interessante”, dice il regista. “Volevo esplorare il lato astratto: la mente. Ho pensato che sarebbe stata una storia perfetta da animare. E una storia sulle emozioni, realizzata dalla stessa squadra di *Up*, doveva per forza essere emozionante”.

L'idea delle emozioni sotto forma di personaggi ha acceso la storia di *Inside Out* e la figlia Ellie ha fornito l'ispirazione per Riley, una ragazzina di 11 anni del Midwest, amante dell'hockey, che ha una vita felice fino a quando la sua famiglia non si trasferisce nella grande e spaventosa città di San Francisco. Tutte le sue emozioni – guidate dall'energica Gioia — si attivano per aiutare Riley in questo non facile cambiamento. È la vita di Riley a suscitare le emozioni della ragazzina, tuttavia i filmmaker dichiarano che *Inside Out* non racconta la sua storia.

“È una storia molto personale sul senso più profondo dell'essere genitori”, dice il produttore Jonas Rivera. “I genitori vivono tanti momenti perfetti che vorrebbero per sempre cristallizzare nel tempo. Ma non è giusto. Il nostro compito di genitori è quello di guidare i figli”.

“Quando i figli crescono, ci mancano i giorni in cui erano piccoli, si sedevano con noi e ci abbracciavano”, aggiunge Docter. “Tutti i genitori vogliono che i propri figli facciano il loro ingresso nel mondo, ma quando l'infanzia finisce, si prova una sensazione dolce e

amara al tempo stesso. È questo l'elemento chiave del film”.

Perciò i filmmaker hanno scelto Gioia, che letteralmente saltella, risplende e trabocca di ottimismo, per affrontare il delicato compito di allevare Riley - metaforicamente - insieme ad altre 4 emozioni che contribuiscono alle loro prospettive uniche. “Gioia la accompagna da sempre, Riley è nata felice”, spiega Rivera. “Ma il trasferimento a San Francisco la traumatizza e Gioia perde terreno. Tuttavia non intende lasciare che Tristezza rovini il suo lungo lavoro.

Il viaggio intrapreso da Gioia e Tristezza è rivelatore. “Gioia si rende conto che anche Tristezza in fondo ha uno scopo nella vita di Riley”, dice Docter.

Docter spiega che la chiave della felicità, sia nel film che nella vita, dipende da cosa significa essere felici. “Gioia è in grado di imparare, di crescere e di riconsiderare la sua idea di felicità”, dice. “All’inizio si è felici semplicemente quando si ride o si mangia un gelato e non c’è nulla di male in questo. Ma nel corso della vita ci rendiamo conto che c’è ben altro.

“Durante la realizzazione del film, mi sono reso conto che ciò che mi rende felice è stare con la mia famiglia e con gli amici più cari”, continua. “Sono le persone con cui mi piace divertirmi, ma anche quelle con cui mi arrabbio, per cui mi preoccupa e mi rattristo. Il legame fra gli individui si crea proprio attraverso l'intreccio profondo e complesso delle diverse emozioni”.

ESPERTI IN MATERIA

I filmmaker della Pixar sono noti per svolgere ricerche estremamente accurate, come hanno fatto per esempio in *Cars – Motori Ruggenti*, diventando esperti di design automobilistico, o per *Ribelle – The Brave*, recandosi di persona in Scozia per studiarne il suggestivo paesaggio da ricreare nel film. Gli artisti e i narratori di *Inside Out* volevano immergersi nella mente umana, per studiarne i ricordi, le emozioni e la sua evoluzione durante il periodo adolescenziale.

Hanno lavorato con scienziati, neurologi, psicologi e altri esperti in materia, per comprendere come funziona la mente umana. Il Dottor Dacher Keltner, co-direttore del Greater Good Science Center, è un professore di psicologia della University of California, a Berkeley, dove dirige il Laboratorio di Interazione Sociale (Berkeley Social Interaction Lab). “Da 25 anni studio le emozioni umane”, dichiara. “Mi interessa al modo in cui esprimiamo le emozioni attraverso il volto, la voce e il tatto”.

L'esperienza di Keltner ha aiutato i filmmaker a selezionare le Emozioni da rappresentare nel film. “I ricercatori hanno idee diverse rispetto alla quantità di emozioni umane, che infatti variano da 4 a 27, a seconda della persona a cui si chiede”, spiega Docter. “Il Dr. Keltner ne conta 21, fra cui la noia, il disprezzo e l'imbarazzo. Quindi abbiamo avuto varie possibilità per i nostri personaggi, ed è stato interessante esplorare

questo argomento. Alla fine abbiamo individuato le 5 Emozioni che sono presenti in tutti gli studi dei vari ricercatori”.

Keltner ha inoltre collaborato per definire il Mondo della Mente e il modo in cui le Emozioni collaborano per aiutare Riley ad affrontare i cambiamenti della sua vita. “Il film mi ha colpito molto”, dice. “Ritengo che sia difficile esprimere a parole il modo in cui le emozioni influenzano il nostro comportamento e la nostra percezione del mondo. Il film descrive bene questo processo. Mi piace la tensione dinamica fra gli eventi che hanno luogo all’interno della psiche e quelli del mondo esterno”.

I filmmaker hanno studiato la fase dell’adolescenza e il modo in cui un preadolescente riesce a gestire gli eventi traumatici. Perciò non è un caso che Gioia e Tristezza siano le emozioni scomparse. “Tutto è legato all’adolescenza”, dice il co-regista Ronnie Del Carmen. “Riley cambia, non si sente più felice, non riesce a provare empatia. Diventa la tipica adolescente imbronciata”.

Dice Keltner, che ha due figlie adolescenti: “Il concetto di “perdita” fa parte dell’adolescenza, della crescita. Perdere alcuni amici, perdere l’infanzia, sono circostanze funzionali allo sviluppo umano. Il modo in cui *Inside Out* racconta la sensazione di perdita che pervade Riley, e il modo in cui la sua famiglia infine la aiuta a superare questa esperienza, è molto toccante”.

Keltner ritiene che l’accettazione sia una lezione importante trasmessa dal film e presente in numerosi studi scientifici sulle emozioni. “Le nostre emozioni oscillano”, dice. “Ci sono momenti in cui la nostra mente è piena di paura, e poi, qualche secondo dopo, lascia posto alla rabbia. Nel film, le Emozioni cercano di prevalere l’una sull’altra, e questo secondo me ha una base scientifica. Ma una delle lezioni principali è che bisogna accettare ogni nostra emozione. Bisogna capire che fanno tutte parte della nostra normalità, della nostra quotidianità e che va bene così”.

I PROTAGONISTI DI *INSIDE OUT*

Una storia emozionante raccontata attraverso cinque Emozioni

Inside Out presenta un gruppo di Emozioni che guidano Riley, una bambina di 11 anni, attraverso un periodo stressante della sua vita. Ma nello sviluppare la storia, i filmmaker non sapevano bene quali emozioni selezionare. “Alcuni psicologi ritengono che esistano ben 27 Emozioni”, spiega il regista Pete Docter. “Abbiamo giocato con l’idea dell’orgoglio o della *Schadenfreude*, cioè quel sentimento che ti spinge a gioire delle disgrazie altrui. Ma così sarebbero state troppe, quindi alla fine ne abbiamo scelte cinque”.

I filmmaker hanno personalizzato ogni Emozione, assegnando a ognuna un ruolo nella mente di Riley, attribuendo a ognuna l’aspetto più giusto. “Il look e il design delle Emozioni deve ricordare al pubblico che si tratta di personificazioni dei sentimenti”, dice Docter. “Non sono bambini. Sono Emozioni fatte di energia, composte da migliaia di

particelle che sembrano energia. Volevamo catturarne l'aspetto, la forma e i colori, oltre che la personalità”.

Tuttavia, trovare il look delle Emozioni non è stato facile. Racconta il supervisore dei personaggi Sajan Skaria: “Credo che sia stato il compito più difficile mai assegnato al dipartimento dei personaggi. All'inizio non sapevamo bene come procedere. Pete Docter ci ha detto: ‘Fate qualcosa che mia madre non ha mai visto prima d'ora’. Tutto qui. È così che ci siamo mossi all'inizio.

“Mentre concepivamo alcuni disegni buffi e bellissimi”, continua Skaria, “bisognava anche capire come dargli vita. Dovevamo essere sicuri di possedere la tecnologia necessaria per portare in vita quel che stavamo creando”.

La squadra della produzione si è impegnata al massimo per creare le Emozioni, mettendo in campo tutte le risorse, la tecnologia, l'immaginazione e la ricerca. “Il film si basa completamente sulle Emozioni, sono loro le protagoniste”, dice Docter. “Possiamo controllare le nostre azioni, ma non le nostre emozioni”.

“Ci piace l'idea che ogni giorno le nostre Emozioni ‘lavorino’ dentro di noi”, dice il produttore Jonas Rivera. “Questo è il loro lavoro e vogliono farlo al meglio perché amano questa bambina. La chiave di tutto è che ogni Emozione ha un compito diverso, ognuno ugualmente importante”.

“Uno degli aspetti preferiti dell'animazione è la sua espressività”, dice Docter. “Si può fare in modo che un personaggio si muova in un modo che sarebbe impossibile nella realtà, ma che riflette esattamente come si sente. In questo film abbiamo spinto il movimento oltre i soliti confini, come non avevamo ancora mai fatto negli altri film”.

Tony Fucile, che fra i suoi crediti vanta i film Disney *Il Re Leone* e *Aladdin*, qui ha lavorato come sketch artist. È stato incaricato di selezionare i migliori disegni manuali per il dipartimento digitale. Fucile controllava i giornalieri e spesso forniva i suoi disegni agli animatori, che li usavano come tracce. “Ho lavorato con la squadra dell'animazione per vivacizzare le pose”, dice Fucile. “Mi piace sperimentare le pose e le espressioni, ed è raro che suggerisca agli animatori di contenersi”.

“Tutte le Emozioni sono i personaggi più stilizzati e tipici di un fumetto che siano mai stati realizzati per un lungometraggio Pixar”, dice il supervisore all'animazione Victor Navone. “Sono il genere di personaggi che sarebbe più facile disegnare su carta ma che è difficile trasformare in modo tridimensionale. Questi personaggi sono così speciali e unici, che volevamo renderli nel modo migliore”.

I PROTAGONISTI

L'obiettivo di **GIOIA** è da sempre quello di fare in modo che Riley sia sempre felice. “Nel momento in cui è nata questa bambina, è comparsa Gioia, che è stata la prima ad

arrivare”, dice Docter. “Gioia ha un legame speciale con Riley”.

Docter spiega che è stata scelta Gioia come la maggiore Emozione di Riley, perché Riley è stata da sempre percepita come una persona naturalmente felice, a parte qualche piccolo inconveniente che le capita strada facendo. Inoltre i filmmaker hanno voluto rappresentare l’unico vero desiderio che ogni genitore nutre per i propri figli. “Vogliamo che i nostri figli siano felici, che abbiano una bella vita, che tutto vada bene”, dice. “La vita non va sempre così e dobbiamo adeguarci, e questa è una lezione per tutti noi, anche per Gioia”.

Gioia ha una tonalità dorata che riflette il suo atteggiamento frizzante, ottimista e determinato a trovare sempre il lato buono di ogni situazione. Considera le difficoltà della vita come un’occasione di crescita e i momenti meno felici come un intoppo prima di ottenere qualcosa di bello. Finché Riley è felice, lo è anche Gioia.

Secondo il supervisore dell’animazione Shawn Krause “Pete Docter voleva che Gioia avesse buon senso, fosse atletica e vivace come un maschiaccio. Non volevamo che fosse zuccherosa o simile a una ragazza pon pon”.

Continua Krause: “Gioia è energica, divertente, su di giri. È una burlona ma mai maliziosa. Ispira allegria, è contagiosa, è una grande esplosione di energia”.

Albert Lozano, direttore artistico dei personaggi, è stato ispirato dai primi tentativi dello scenografo Ralph Eggleston. “Il modo in cui il gesso schizzava sui pastelli di Ralph, mi ricordava le bollicine. Gioia è effervescente. È come una bottiglia di champagne stappata durante una festa. Lavoro molto con i collage, quindi ho preso l’immagine di una stella filante, vi ho aggiunto una faccia, le gambe e le braccia e quella per me era l’immagine di Gioia. Doveva trasmettere gioia”.

“Gioia è molto vivace e brilla come una stella”, dice il produttore Jonas Rivera. “È piena di vita e di energia e questo ci ha portato all’aspetto fisico delle Emozioni. Abbiamo deciso che tutte dovevano emanare energia”.

I filmmaker hanno chiamato il supervisore agli effetti Gary Bruins e la sua squadra per capire come rappresentare quella energia. “Pete voleva che Gioia fosse composta da particelle che vengono irradiate dalla sua pelle”, dice Bruins. “Per questo è stato creato un effetto che è apparso in centinaia e centinaia di riprese. Non era mai stato fatto prima”.

Essendo la star della storia, Gioia appare in molte scene e non si risparmia, camminando, correndo, gesticolando platealmente e con grande entusiasmo. La squadra effetti ha dovuto sviluppare una soluzione adatta a ogni situazione. “Ero sempre pronto ad alzare la bandierina rossa”, dice Bruins. “Ma ogni ripresa che abbiamo provato, funzionava talmente bene da renderci conto di essere sulla buona strada”.

L'effetto che hanno sviluppato, con colori cangianti e opachi per rappresentare il movimento delle particelle, ha superato le loro aspettative. "L'idea è che è talmente gioiosa da non riuscire a contenere la propria energia", dice Bruins. "In seguito abbiamo inserito particelle luminose che lasciano una scia quando cammina o quando si muove velocemente".

Gioia, i cui occhi presentano almeno il doppio dei controlli di qualsiasi altro personaggio ideato precedentemente dalla Pixar, sono anche una fonte di luce ed emanano un bagliore blu e giallo che la circonda. Secondo l'esperto di tecnologia globale Bill Reeves, è stato necessario costruire un intero sistema per ottenere il look voluto dai filmmaker. "Abbiamo provato in vari modi a creare il bagliore luminoso di Gioia e alla fine abbiamo optato per una soluzione simmetrica. Ma dato che appare in tante scene, abbiamo dovuto configurare un software apposito".

Il compito principale di **PAURA** è proteggere Riley. È sempre all'erta per individuare potenziali disastri e passa il suo tempo a valutare possibili pericoli, insidie e rischi presenti nelle attività giornaliere di Riley. Sono pochissime le attività e gli eventi che Paura ritiene innocui e privi di eventuali conseguenze fatali.

Il narratore Josh Cooley spiega che i filmmaker si sono subito relazionati a Paura. "È stato uno dei personaggi più facili da concepire, perché capita a tutti di essere soggetti alla Paura in qualche momento della giornata", dice Cooley. "Non è stato difficile immaginare il modo in cui Paura reagisce in una data situazione: le sue reazioni sono sempre esagerate".

I filmmaker hanno creato la comicità anche attraverso il fisico di Paura, mingherlino e di colore violetto. L'artista dei personaggi Chris Sasaki ha concepito il suo look partendo da un'idea molto semplice. Racconta Sasaki: "Mi sono chiesto: come sarebbe se fosse composto solo da una linea e due occhi? Siamo partiti da questa idea estrema e da è stato sviluppato rapidamente".

Alla fine Paura è diventato più articolato, per consentire una maggiore performance, ma la sua forma non è cambiata molto. "È un personaggio frenetico, stressato, sempre sull'orlo di una crisi di nervi", dice Docter.

Aggiunge Navone, "Ha una figura lunga e sinuosa che si presta a venire schiacciato, compresso, allungato e piegato come volevamo. La sua personalità riflette una performance particolarmente comica. Viene costantemente appiattito e accartocciato. È pauroso tuttavia può diventare spavaldo. È il personaggio comico del gruppo".

"Paura ha un ciuffo di capelli in testa che cambia direzione per abbinarsi al suo comportamento", continua Navone. "Assomiglia alla coda di un cane: se è triste si affloscia, se prova dolore sembra una saetta".

RABBIA agisce con passione per fare in modo che le cose siano sempre giuste per Riley. Ha uno spirito veemente e tende letteralmente a esplodere quando le cose non vanno come dovrebbero. Reagisce subito e impulsivamente e ha poca pazienza per le imperfezioni della vita. “Ho immaginato subito l’aspetto e la personalità di Rabbia”, dice Docter. “Sapevamo come doveva essere e come renderlo spiritoso”.

“Il rosso era il colore più adatto”, dice il produttore esecutivo John Lasseter. “Non fa altro che esplodere per via della collera quindi abbiamo pensato che sarebbe stato divertente aggiungere delle fiamme che escono dalla sua testa quando perde le staffe”.

“Rabbia ha funzionato immediatamente”, dice Navone. “Non appena abbiamo trovato la forma rettangolare, le sopracciglia aggrottate e occhi arrabbiati, abbiamo capito che era perfetto. È tozzo, ha gli arti corti, e non riesce a girare la testa del tutto perché non ha collo. Ma lo abbiamo dotato di energia sufficiente per agitarsi e brontolare continuamente.

L’elemento del fuoco, spiega Bruins, è stato aggiunto dopo vari test in cui sono state scartate le opzioni meno convincenti. “Abbiamo iniziato con un fuoco tradizionale, dal look realistico, che fuoriesce dalla testa di rabbia. Ma il personaggio è stilizzato perché composto di particelle. Vive nel Quartier Generale, anch’esso stilizzato e variopinto, quindi il fuoco realistico era davvero fuori luogo, e così abbiamo deciso di renderlo diversamente”.

Alludendo alle particelle che compongono le Emozioni, la squadra effetti speciali ha aggiunto particelle al fuoco di Rabbia, amalgamando il colore del personaggio con quello del fuoco. “Il fuoco stesso è molto stilizzato”, dice Bruins. “Non presenta i dettagli tradizionali di un film live-action”.

DISGUSTO pensa di avere sempre ragione, è onesta e impedisce a Riley di venire avvelenata, sia fisicamente che socialmente. Tiene sotto controllo le persone, i luoghi e le cose con cui Riley entra in contatto, sia che si tratti dei broccoli o di un vestito all’ultima moda. “Vuole essere sicura che la gente non avveleni Riley con il suo comportamento tossico o con abiti scadenti e la tiene alla larga da intrugli alimentari che non siano stati testati”, spiega il co-regista Ronnie Del Carmen.

Disgusto è sempre spinta dalle migliori intenzioni e si rifiuta di scendere al di sotto dei suoi standard. “Ha le idee chiare e non teme di dire la sua”, aggiunge Del Carmen.

I filmmaker hanno deciso che il verde sarebbe stato il colore perfetto per Disgusto, e non solo perché allude alle verdure su cui si basa la maggior parte della sua creazione. “La sua forma ricorda quella dei broccoli”, spiega Docter, che ha convocato la squadra di esperti delle emozioni per riuscire a individuare la personalità di Disgusto. “Emana una certa asprezza”, aggiunge. “Quando dai del cibo aspro o amaro ai bebè, fanno sempre una faccia buffa e tirano fuori la lingua per sputare il cibo. Questa è la base da cui siamo partiti per Disgusto”.

Secondo il supervisore dell'animazione Shawn Krause: "Disgusto è schizzinosa ed è molto misurata nei suoi movimenti. È l'ultima a unirsi al gruppo. È forte e sicura di sé. Se fosse al liceo sarebbe la ragazza pon pon più popolare".

Aggiunge Navone: "I suoi movimenti sono aggraziati. Cammina velocemente, ancheggiando. Fra tutti i personaggi, Disgusto è l'unica che ha frequentato la scuola di portamento. Se ne andava in giro con una pila di libri sulla testa per imparare a stare dritta".

Nessuna delle altre Emozioni capisce a fondo quale sia il ruolo di **TRISTEZZA**. "Tristezza si interroga sul proprio ruolo", dice Del Carmen. "A cosa serve? È un personaggio insicuro che vuole dare il suo contributo, ma che deve fare i conti con il fatto di poter essere nociva per Riley".

Aggiunge Rivera: "Non vuole vedere Riley infelice, ma Tristezza ha un ottimo istinto. Percepisce quando deve intervenire, anche se è l'unica a rendersene conto".

I filmmaker hanno provato una simpatia nei confronti questa Emozione, anche se è spesso triste. "Tristezza è incerta ed esitante, ma è anche dolce e affabile", dice Docter. "Adora Riley e non vuole altro che il meglio per lei".

Tristezza è un po' infantile e secondo Krause, la squadra dell'animazione ha rallentato il passo con lei. "È un personaggio più contenuto, letargico, senza particolari motivazioni. Con Tristezza è meglio mostrare il meno possibile".

Il colore bluastro e la forma a goccia le si addicono molto. Tristezza vorrebbe essere più ottimista per rendere Riley felice, ma per lei è difficile essere positiva. Qualche volta la cosa migliore da fare è semplicemente sedersi a terra e farsi un bel pianto.

BING BONG è l'amico immaginario di Riley. (Bisogna ricordare che quando Riley aveva 3 anni, gli animaletti erano di gran moda). Sfortunatamente non lavora più da quando Riley ha compiuto 4 anni e teme di essere lasciato nel dimenticatoio dato che Riley sta crescendo.

Richard Kind, che presta la propria voce a Bing Bong nella versione originale del film, spiega: "Prima che le loro menti siano pienamente sviluppate, molti bambini inventano degli amici con cui parlare quando sono soli o spaventati. Si tratta di personaggi che a loro sembrano reali e che suppliscono i veri amici. Non è un comportamento razionale ma un amico immaginario può essere rassicurante ed è sempre presente quando hai bisogno di lui".

Bing Bong si aggira da tempo nella mente di Riley e a un certo punto incontra Gioia e Tristezza. “È diventato un vagabondo”, spiega Kind. “Quindi è molto felice quando ha l’occasione di rendersi utile”.

Come tutti i bravi amici immaginari, anche lui è molto creativo. “Bing Bong è fatto di zucchero filato”, dice Docter, “con un cuore di torroncino, che però non si vede; la sua forma ricorda quella di un gatto, di un elefante e secondo lui anche di un delfino leggermente abbozzato. È un insieme di tutto ciò che piace ai bambini”.

Gli artisti inizialmente si sono ispirati all’amico immaginario del regista da piccolo, che in parte era un elefante, dice Sasaki. “Quando ero bambino mi piacevano i biscottini a forma di animali. Si potevano mischiare le teste con altri corpi. Era divertente. Giocavamo a mettere a un animale i baffi di un gatto, le orecchie di un cane o la coda di un procione”.

“Tutti noi volevamo lavorare su Bing Bong”, dice Navone. “È un personaggio simpatico, esagerato, tipico delle commedie del vaudeville. Tutti vogliono giocare con lui. L’idea era quella di conservare il suo fascino infantile”.

La squadra dell’animazione si è ispirata a Oliver Hardy, Jackie Gleason e John Candy. Dice Navone: “Il trucco di Bing Bong riguarda la sua bocca, che doveva diventare grandissima, con le labbra che girano tutte intorno come un pezzo di liquirizia, un po’ come Art in *Monsters University*. Doveva avere una forma semplice, ma poi quando abbiamo aggiunto il suo corpo è stato un po’ più complicato”.

Per il tronco, gli animatori hanno preso in prestito una delle prime versioni del polpo che è stato sviluppato per *Finding Dory*.

RILEY Andersen è una bambina sempre felice fino a quando non compie 11 anni e suo padre non deve trasferirsi per lavoro, insieme a tutta la famiglia, a San Francisco. Mentre cerca di ambientarsi nella nuova casa e nella nuova scuola, Riley sperimenta uno strano insieme di Emozioni.

“Guardando i nostri figli, amici e familiari, sembra che ognuno di loro abbia una tendenza di base”, dice Docter. “Alcune persone fondamentalmente sono tristi o arrabbiate, mentre Riley è contenta. Ma il cambiamento che dovrà affrontare in un’età così delicata, non sarà facile”.

Secondo Lozano, il look di Riley si ispira proprio alla sua età. “Si trova in una fase di crescita”, dice. “Non si sente più completamente a suo agio nel suo corpo. È magra e allampanata, e sembra un po’ goffa”.

La **MAMMA** farebbe qualsiasi cosa per la sua famiglia, e così quando arriva a San Francisco, si mette in moto per aiutarli ad ambientarsi in questo strano nuovo mondo.

Lozano dice che gli artisti volevano accendere una piccola scintilla nello sguardo della Mamma. “È il genere di persona che potrebbe innamorarsi sia di un pilota di elicotteri brasiliano che di un uomo tutto d’un pezzo e all’apparenza un po’ imbranato. Volevamo suggerire che, nonostante sia moglie e madre, conserva una scintilla di anticonformismo”.

Il pubblico ha la possibilità di sbirciare nella mente della Mamma, dove ognuna delle sue Emozioni indossa i suoi stessi occhiali rossi. I filmmaker hanno anche ideato un set particolare per il Quartier Generale della Mamma.

Il **PAPA’** è un fan della famiglia, dell’hockey e delle nuove avventure. Così, quando si presenta un’opportunità, la coglie al volo, anche se questo comporta un trasferimento dall’altra parte del Paese. In realtà non sa mai bene cosa pensano le donne della sua vita, ma le ama con tutto il suo cuore.

Nella mente del Papà, le Emozioni sono proprio come lui, inclini alla distrazione, in particolare se c’è una partita di hockey alla TV. Anche le sue Emozioni sfoggiano i suoi stessi baffi caratteristici.

I baffi in realtà all’inizio dovevano essere un pizzetto, ma i filmmaker volevano sottolineare che il Papà non appartiene al tessuto sociale della nuova città. “Doveva sembrare la classica famiglia conservatrice che arriva a San Francisco”, dice l’artista dei personaggi Chris Sasaki, che spiega come infatti i personaggi che popolano la città siano molto più moderni. “La nostra famiglia del Minnesota spicca tra la folla”.

GLI SMEMORATORI si occupano di... far dimenticare. Lavorano all’interno della Memoria a Lungo Termine e il loro compito è selezionare i ricordi di Riley, eliminando quelli che ritengono meno importanti, come per esempio i nomi dei presidenti americani che ha memorizzato alle elementari o la maggior parte dei brani che ha imparato a suonare al pianoforte (fatta eccezione per “Heart and Soul” e “Chopsticks”).

LE LOCATION

I filmmaker usano l’immaginazione per creare un mondo nuovo e complesso

Il fatto che il mondo di *Inside Out* fosse completamente diverso da qualsiasi altra cosa realizzata finora, ha rappresentato sia un vantaggio che uno svantaggio. “È stato divertente visualizzare questo mondo e queste Emozioni”, dichiara il produttore esecutivo John Lasseter. “Ma non facile”.

Avendo a disposizione un numero infinito di possibilità, i filmmaker hanno dovuto rapidamente fare una cernita. “Il film ha luogo nella mente, non nel cervello”, dice il regista Pete Docter. “Siamo stati da subito molto specifici. Non volevamo mostrare vasi

sanguigni o il sistema nervoso. La mente è una metafora: abbiamo immaginato pensieri, ricordi e sentimenti”.

Ma secondo Daniel Holland, direttore artistico dei set, la squadra ha usato la fisiologia come riferimento. “Ci siamo ispirati alle forme, all’ipotalamo, all’ipofisi, alle cellule sotto un microscopio”, dice. “Tutto è caricaturale ma volevamo essere coerenti”.

I filmmaker avevano due mondi in cui spaziare: quello reale, in cui Riley sperimenta i maggiori cambiamenti della sua vita, e il mondo all’interno della sua mente, dove risiedono le sue Emozioni. “È stato come fare due film”, dice lo scenografo Ralph Eggleston. “Qualsiasi piccolo cambiamento nel mondo reale si ripercuote sull’intero Mondo della Mente e vice versa”.

Il Mondo della Mente presenta colori saturi e brillanti. “Lo abbiamo concepito come un musical di Broadway degli anni ‘50”, dice Docter. “È molto caricaturale, mentre il mondo umano è più realistico: lì il legno sembra legno, il cemento sembra cemento. E dal punto di vista del colore, è desaturato”.

I filmmaker hanno creato regole diverse per ogni mondo, rispetto alla pianificazione delle riprese. “Era importante creare due stili diversi di ripresa, uno per le immagini all’interno della mente e un altro per il mondo reale, affinché il pubblico possa capire subito la differenza”, dice Patrick Lin, direttore della fotografia e delle riprese. “Nel Mondo della Mente, tutto è perfetto. Le nostre lenti sono meno distorte e il movimento della macchina da presa ricorda quello più meccanico degli studi cinematografici degli anni ‘40, con il carrello e la “giraffa”. Il mondo umano, invece, doveva sembrare più reale: qui le nostre lenti hanno una maggiore distorsione e le macchine da presa hanno il look della videocamera portatile o della Steadicam”.

La squadra ha utilizzato la tecnica della *camera capture* per conferire al mondo umano un look più foto realistico. Questa tecnologia è particolarmente evidente soprattutto nel corto Pixar *The Blue Umbrella*. Dice Lin: “Quando ci occupiamo della fotografia dei film abbiamo sempre in mente la storia”.

Docter afferma che la squadra dei designer e degli artisti ha offerto una grande varietà di opzioni attraverso migliaia di disegni che illustravano l’interno della mente di Riley. “Le nostre scelte si sono basate non tanto sui dati scientifici, quanto sulle nostre sensazioni. Abbiamo fatto ciò che ci sembrava più giusto e più vero”.

I LUOGHI

Il **QUARTIER GENERALE** è il centro di controllo all’interno della mente di Riley dove le cinque Emozioni vivono e lavorano, monitorando le esperienze giornaliere della bambina, guidandola lungo la strada.

“L’idea del Quartier Generale è stata lanciata all’inizio del progetto”, dice Docter. “Immaginavamo un laboratorio con una console, ma abbiamo ragionato parecchio su cosa controlla esattamente la console. Alla fine abbiamo scelto la semplicità, per rendere chiaro che Riley controlla il suo comportamento”.

Aggiunge Eggleston: “Le forme all’interno del Quartier Generale si basano sull’ipotalamo che teoricamente è il centro cognitivo della mente”.

Bert Berry, il direttore artistico delle ombreggiature, ha avuto il compito di rendere accogliente il Quartier Generale. “Ralph Eggleston e Pete Docter volevano dare al Quartier Generale un look morbido e invitante”, dice Berry. “Perciò non ci sono superfici lucide o rigide. C’è la moquette, con tessuti e materiali traslucidi. Alcuni muri sono realizzati con una sorta di neoprene”.

La squadra dell’ombreggiatura ha aggiunto alcuni elementi lucidi che riflettono la luce, per vivacizzare un po’ l’ambiente. “Se avessimo reso tutto troppo rarefatto, la luce non avrebbe potuto riflettersi da nessuna parte”, spiega Berry. “Dovevamo introdurre qualche variante per creare dinamicità”.

All’interno del Quartier Generale ci sono gli scaffali con i ricordi di Riley, sotto forma di sfere delicate che contengono le immagini. Dice Eggleston: “All’inizio mi sono venute in mente le gocce di rugiada. Ho immaginato la Memoria a Lungo Termine come una ragnatela su cui si posano le gocce di rugiada, che sono i ricordi. Poi questi ricordi sono diventati sferici, come le sinapsi. E abbiamo collocato le immagini all’interno delle sfere, ognuna delle quali è abbinata a un ricordo particolare, come per esempio quella della bella giornata che Riley trascorre a giocare sul ghiaccio insieme a Mamma e Papà”.

Ogni ricordo ha il colore dell’Emozione che lo caratterizza. La giornata sul ghiaccio, per esempio, è gialla per via di Gioia, che è associata a questo colore allegro.

La **MEMORIA A LUNGO TERMINE** è un ampio magazzino che ospita milioni di ricordi di Riley. È popolata dai Lavoratori della Mente, tra cui figurano gli Smemoratori che valutano l’utilità di ogni ricordo ed eliminano quelli che non sembrano più rilevanti.

“Nel corso della giornata”, spiega Lasseter, “i nostri ricordi vengono raccolti nella memoria a breve termine ma di notte, mentre dormiamo, questo serbatoio viene letteralmente svuotato e solo quei ricordi che contengono un’emozione, vengono salvati. Ogni altra cosa viene eliminata nella Discarica dei ricordi. Questo concetto lo abbiamo appreso dagli scienziati”.

Per ottenere il look della Memoria a Lungo Termine, i filmmaker hanno visitato alcune fabbriche. “Avevamo milioni di ricordi che non sapevamo bene come spostare e archiviare”, dice il produttore Jonas Rivera. “Volevamo che la Memoria a Lungo Termine sembrasse vera, credibile, che avesse un peso, un movimento e una struttura

perciò abbiamo visitato la fabbrica delle caramelle Jelly Belly e un'industria di lavorazione delle uova”.

Holland racconta che la visita alla fabbrica Jelly Belly è stata speciale. “Abbiamo indossato le tute sterili e ci siamo recati nei vari dipartimenti per vedere la catena di montaggio”, racconta. “Hanno dei macchinari di confezionamento automatizzato ed è interessante vedere il modo in cui i colori si muovono attraverso i tubi. È un'immagine suggestiva”.

Holland spiega che la fabbrica di lavorazione delle uova ha fornito l'idea per il procedimento attraverso il quale le sfere dei ricordi vengono trasportate da un luogo all'altro. “Le uova sono delicate, eppure, con il metodo giusto, potevano essere facilmente spostate”.

Costruita e popolata come un vero e proprio studio di Hollywood, la **CINEPRODUZIONE** è il posto dove vengono creati i sogni (e gli incubi) di Riley. Gli scrittori qui non temevano di correre dei rischi e si sono spesso spinti oltre i confini della logica per quanto riguarda i sogni di Riley.

“È un teatro di posa gigantesco con set e oggetti di scena”, dice Docter, che è stato invitato da Bill Hader a trascorrere una settimana dietro le quinte di *Saturday Night Live*. “La Cineproduzione ha dato libero sfogo alla creatività degli scrittori e sembra una via di mezzo fra *Saturday Night Live* e la magia di Hollywood”.

IMMAGILANDIA è puro divertimento. Dice Lasseter: “Pete Docter e Jonas Rivera sono due dei più grandi fanatici di Disneyland che si siano mai visti sulla faccia della Terra. Quindi Immagilandia assomiglia molto a un parco a tema”.

Può accadere di tutto: ti piacciono talmente le patatine fritte da desiderare di averne una foresta intera? Fatto. Immagini di poter usare i cuscini del divano per navigare in una stanza piena di lava? Benvenuti a Lavalandia.

“Immagilandia è il luogo dell'immaginazione dove le fantasie e i sogni a occhi aperti di Riley prendono vita a dimensioni naturali”, dice Docter. “È un grande parco giochi”.

E come tutti i parchi giochi che si rispettino, anche qui alcune attrazioni durano una vita intera mentre altre vengono sostituite: le principesse che Riley adorava in età prescolare lasciano il posto a boyfriend immaginari. Dice Docter: “Volevamo mostrare la crescita di Riley. Il modo in cui supera certe fantasie e come di riflesso alcune aree di Immagilandia vengono smantellate”.

Rinchiuse nel **SUBCONSCIO** troviamo le paure più segrete di Riley. Secondo il direttore della fotografia Kim White, l'illuminazione presente nel Subconscio allude ai

film horror. “Il background è scuro, ma i colori sono accesi”, spiega White. “È esageratamente drammatico e persino un po’ inquietante. È una sequenza che deve restare memorabile”.

Uno dei territori più particolari e coraggiosi della mente di Riley è il **PENSIERO ASTRATTO**, che trasforma le idee, le Emozioni e gli amici immaginari in forme e linee bidimensionali. Secondo Docter, è l’area più nuova della mente di Riley. “Il pensiero astratto si sviluppa intorno ai 10 anni”.

Anche se è ancora in fase di evoluzione, il Pensiero Astratto mostra la trasformazione di Riley da bambina in ragazza che riesce a vedere al di là di quel che c’è di fronte a lei.

Il **TRENO DEI PENSIERI** è un trenino “fuoristrada” con binari auto generanti, che trasporta sogni, idee e altri pensieri verso il Quartier Generale. È anche usato per trasferire i ricordi nelle diverse regioni della mente di Riley. Attenzione però: quando Riley dorme, anche gli operatori dormono.

I disegnatori si sono recati in un museo ferroviario per creare il look del trenino. Si sono consultati anche con il grande appassionato di treni, John Lasseter, e hanno visitato la sua collezione personale.

Le **ISOLE DELLA PERSONALITA’** di Riley sono alimentate da ricordi centrali, e cioè i ricordi estremamente significativi della sua vita di bambina. Dice Docter: “Le isole rappresentano la personalità di Riley, ciò che la protagonista può perdere o conservare. I ricordi centrali sono quelle cose che ti tornano spesso in mente, o che la gente ricorda sul letto di morte. Sono quei grandi momenti che tutti noi abbiamo vissuto e che hanno contribuito a farci essere ciò che siamo”.

Ogni Isola definisce un aspetto diverso della personalità di Riley:

- Isola dell’Hockey
- Isola dell’Amicizia
- Isola della Famiglia
- Isola del gioco della Stupidera
- Isola dell’Onestà

Secondo lo scenografo Ralph Eggleston, le isole sono situate a circa 12 chilometri dal Quartier Generale. “Ogni isola presenta un gruppo di strutture iconiche che devono essere chiare al pubblico”, dice. “Non possono essere troppo vicine altrimenti sembrerebbero troppo grandi. E non possono neanche essere troppo lontane altrimenti non si vedrebbero. E noi avevamo pochissimo tempo per creare questa visione”.

Profonda e spaziosa, la **DISCARICA DEI RICORDI** è un grande terra desolata di ricordi sbiaditi e dimenticati. Non ricordi la combinazione dell'armadietto che può salvarti la vita? Molto probabilmente la trovi lì.

Il **MINNESOTA** per Riley è la sua casa, il luogo dove viveva e che ha dovuto lasciare per trasferirsi dall'altra parte del Paese. È lì che ha scoperto la sua passione per l'hockey ed è lì che vivono i suoi amici.

Docter, che è cresciuto nel Minnesota, ritiene che sia il posto ideale dove ambientare l'infanzia di qualcuno. "Anche ora, quando torno nel mio paese d'origine, mi sorprende il fatto che esistano ancora campi a perdita d'occhio, senza montagne né costruzioni all'orizzonte. Ciononostante, ho la sensazione di essere dentro una campana di vetro, mi sento protetto e al sicuro".

Il trasferimento del film ha richiesto una serie di set attraverso i quali trasportare Riley, e il pubblico, in un posto molto diverso. Dice il supervisore dei set Robert Moyer: "Quando la famiglia parte, vediamo girasoli, campi di grano, montagne, il deserto e la Contea di Marin County. Mostriamo il Golden Gate Bridge, l'Embarcadero e Lombard Street. Mentre la famiglia si avvicina alla sua nuova casa, vediamo Hyde Street. È un montaggio di 12 inquadrature che mostra una serie di luoghi particolari".

Per Riley, e quindi anche per le sue Emozioni, **SAN FRANCISCO** rappresenta l'ignoto che scatena grandi reazioni in Paura, Rabbia, Disgusto e Tristezza, mentre Gioia cerca di far stare bene tutti.

I filmmaker hanno scelto la città per le sue particolarità. "Non volevamo ambientare la storia in una qualsiasi città americana anonima, volevamo essere più specifici", dice Docter. "San Francisco è molto pittoresca".

Tuttavia i filmmaker volevano mostrare la città dal punto di vista di Riley. "A San Francisco Riley non si sente a casa", dice Berry. "La città ha un aspetto sporco e trascurato. Non volevamo renderla eccessivamente squallida, ma doveva avere un'atmosfera vissuta che abbiamo ottenuto attraverso un aspetto logoro".

Eggleston voleva catturare lo stile di pittura caratterizzato dalle sovrapposizioni de *La Carica dei 101*, ma con la texture di San Francisco. "Non volevamo copiare quel film", dice, "ma lo abbiamo usato per poter riprodurre ciò che si vede realmente nella città: finestre coperte dai mattoni, graffiti, colori sbiaditi e scrostati, esaltati dalla luce offuscata che abbiamo inserito".

COME SI ACCENDE UNA LAMPADINA?

La squadra delle luci fa saltellare Gioia e aiuta a definire due mondi

I filmmaker non vedevano l'ora di condurre gli spettatori all'interno della mente della bambina di 11 anni di nome Riley, dove hanno costruito un mondo nuovo e meraviglioso, mai visto prima d'ora. Tuttavia il Mondo della Mente è stato presentato accanto al mondo "reale", cosa che ha presentato delle difficoltà. "Gli spettatori dovevano sapere quando viene mostrato il mondo della mente o quello reale", dice Kim White, direttore della fotografia e dell'illuminazione. "All'esterno della mente abbiamo utilizzato poca saturazione e poco contrasto, mentre il look all'interno della mente è più drammatico, saturo e pieno di contrasti. Questo rende possibile il riconoscimento istantaneo dei due mondi che appaiono nel film".

Ma per sostenere la storia, White e la sua squadra hanno seguito la regola generale. Per esempio fin dall'inizio del film, Riley è felice. I filmmaker hanno scelto di rendere il mondo umano più saturo per quelle sequenze, allineandolo quasi con il Mondo della Mente. "Poi quando si trasferisce a San Francisco, le cose cambiano", dice White. "Riley non è più contenta. Il suo mondo diventa meno brillante, mentre il Mondo della Mente resta saturo. Cambia volutamente aspetto".

Spiega White che la squadra ha apportato delle modifiche all'illuminazione nella Mente quando il mondo di Riley inizia a crollare. Il Mondo della Mente inizia ad avere la luce e i colori di una tempesta all'orizzonte. L'aspetto sinistro e minaccioso delle luci esalta la trama, ed esprime la tragicità della situazione. "Ovviamente vogliamo che i nostri set, i nostri personaggi, i nostri mondi abbiano un aspetto accattivante", dice White. "Ma il nostro obiettivo principale era sostenere la storia in modo efficace ma non ovvio".

GIOIA ILLUMINA LA STANZA

Forse però la sfida più grande della squadra delle luci è stata l'ottimista Gioia. I filmmaker pensavano che un'emozione che rappresenta la felicità deve illuminare la stanza. Quindi Gioia, che appare in quasi ogni sequenza all'interno del Mondo della Mente, in realtà è una fonte di luce. "Il problema è che se scatti una foto di una lampadina", dice White, "si ottiene solo una macchia di luce piatta. Non c'è definizione. Volevamo che il viso di Gioia fosse rotondo e simpatico".

Angelique Reisch, che ha lavorato nella squadra delle luci, ha avuto il compito di risolvere questo problema. Reisch, che si è ispirata al lavoro dello scenografo Ralph Eggleston e del dipartimento artistico, spiega: "Ralph ha creato un fantastico colore pastello con una luminosità interna più accesa di quella esterna, da un lato rosa e dall'altro bianco. Era bellissimo".

Dopo aver selezionato questo colore, la squadra di artisti ha cercato un equilibrio fra intensità e contrasto, per ottenere l'aspetto migliore di Gioia. L'utilizzo del colore, con i

gialli più tenui, gli arancioni più intensi e persino del rosso, hanno caratterizzato il personaggio di Gioia nello stesso modo in cui di solito succede con il contrasto.

Gioia è una fonte di luce e quindi comportava l'uso di una nuova tecnologia. *Inside Out* è stato il primo film a utilizzare una luce geometrica. Dice Reisch: "Invece di usare una luce dritta o una serie di sfere, abbiamo preso una superficie geometrica e l'abbiamo trasformata in una fonte di luce. Perciò in questo caso Gioia è una vera fonte di luce che illumina gli oggetti con cui entra in contatto".

È interessante notare che Gioia non ha ombra. Dice Reisch: "È diversa dagli altri personaggi. Le altre Emozioni ricevono la luce in modo tradizionale, a parte le luci speciali utilizzate per una particolare luminosità. Ma Gioia ha una funzione differente perché emana luce verso gli altri. Non riceve luce, come dallo schermo nel Quartier Generale, le fonti di luce non la toccano perché è più luminosa.

"Ma la cosa che mi piace di più è quando si relaziona agli altri personaggi, per esempio a Tristezza", continua Reisch. "Il modo in cui trasmette la luce verso Tristezza, definisce il loro rapporto".

Come un buon bicchiere di champagne, Gioia è effervescente. Al di sotto delle particelle che compongono le Emozioni, c'è la superficie corporea. "Abbiamo elaborato l'ombreggiatura della sua superficie per conferirle un look effervescente", dice Reisch. "Gli artisti hanno lavorato sulla sua superficie e non sulla sua versione tridimensionale, per poterla illuminare più velocemente".

UN'ESPLOSIONE DI EMOZIONI

Gioia non è l'unica Emozione che risplende.

- Tristezza ha una luce blu, che non è luminosa come quella di Gioia, dice Reisch, ma ugualmente speciale.
- Anche Disgusto e Paura risplendono ma con meno intensità. E l'unico capello di Paura ha avuto bisogno di una luce propria.
- Rabbia non è luminoso ma emana fuoco dalla testa quando si arrabbia.

LA MUSICA DI INSIDE OUT

Michael Giacchino crea una colonna sonora ricca di emozioni

Inside Out aveva bisogno di una colonna sonora che catturasse lo spirito emotivo della storia e il regista Pete Docter sapeva chi sarebbe stato in grado di farlo benissimo. "Michael Giacchino ha un grande talento e versatilità, inoltre è una persona estremamente collaborativa", dice Docter.

Giacchino ha lavorato con Docter in *Up* (ottenendo un Academy Award® per la Migliore Colonna Sonora) e nei film Disney•Pixar *Cars 2*, *Ratatouille* e *Gli Incredibili*. Tuttavia, dice il compositore, *Inside Out* è diverso. “Pete Docter voleva creare l'impressione che la musica proviene dall'interno, dai pensieri più profondi”, dice Giacchino. “Volevamo creare un'atmosfera, una colonna sonora non tradizionale”.

Secondo il compositore, lo scopo della musica rifletteva quello del film. “Doveva essere emozionante”, dice Giacchino. “Non sapevo bene come, ma so solo che volevo che fosse intensa. Questo film riguarda la sfera personale”.

Giacchino, che, come Docter, è il padre di una ragazza adolescente, ha preparato una suite di 12 minuti che cattura questa intimità, una melodia semplice e classica che il compositore collega soprattutto a Gioia. Per *Tristezza* impiega strumenti come il clarinetto basso, la tuba e il pianoforte, per i momenti particolarmente emozionanti. “Tristezza non deve essere relegata a un solo strumento”, dice Giacchino. “Nessuna delle Emozioni lo è. I sentimenti non hanno una sola nota, perché sono sfaccettati e profondi”.

La colonna sonora è stata incisa con un'orchestra di 70 elementi, con un organo, una sezione ritmica di chitarre e un batterista. “L'orchestrazione era un po' bizzarra ma alla fine calza a pennello”, dice Giacchino.

La prima volta in cui il regista e il compositore hanno parlato della colonna sonora del film, si trovavano in un cantiere dove Docter stava costruendo una casa. “C'erano tanti pezzi di metallo e mio figlio chiedeva se potevamo portarli a casa”, racconta Giacchino. “Abbiamo iniziato a colpirli con oggetti vari, scoprendo che producevano un bel suono, e così li abbiamo usati per la colonna sonora. I percussionisti li hanno suonati con piccole bacchette di metallo. Nel film questa musica si sente nella scena in cui cade la sfera dei ricordi”.

Giacchino ha giocato anche con giganteschi calchi di ferro usati per fare i vasi. “Quando si colpiscono, producono un bellissimo suono. Lo abbiamo inciso e ascoltato al contrario, e la sensazione è quella di un flusso di ricordi. Abbiamo provato molte belle cose dietro le quinte per aggiungere corposità alla musica.

“È stato bellissimo comporre la musica”, continua Giacchino. “C'è un motivo jazz degli anni '30 che abbiamo scritto per gli Smemoratori e una melodia degna di un classico dell'horror quando ci addentriamo nel Subconscio. Il film presenta vari generi musicali ma la cosa che ho apprezzato di più è che non abbiamo mai perso di vista la grande storia emotiva che viene raccontata”.

I FILMMAKER

PETE DOCTER (Regista/Storia Originale/Sceneggiatura) è il regista premio Oscar® di *Monsters & Co.* e *Up*, e vice presidente e capo creativo dei Pixar Animation Studios.

Ha iniziato alla Pixar nel 1990 come terzo animatore dello studio e in seguito ha collaborato con John Lasseter e Andrew Stanton per sviluppare la storia e i personaggi di *Toy Story*, il primo lungometraggio animato della Pixar in cui è stato supervisore dell'animazione. È stato *storyboard artist* per *A Bug's Life - Megaminimondo* e ha scritto il trattamento iniziale di *Toy Story 2* e di *WALL•E*. Docter è stato anche produttore esecutivo di *Ribelle – The Brave* e di *Monsters University*.

Il suo interesse nei confronti dell'animazione è iniziato all'età di 8 anni quando ha creato il suo primo *flipbook*. Ha studiato animazione dei personaggi presso il CalArts (California Institute of the Arts) a Valencia, in California, dove ha prodotto una varietà di cortometraggi, uno dei quali ha vinto lo Student Academy Award®. Questi film sono apparsi nei festival d'animazione di tutto il mondo, e fanno parte del "Pixar Short Films Collection Volume 2". Dopo essersi unito alla Pixar, ha animato e diretto diversi spot pubblicitari ed è stato nominato a sei Academy Award® fra cui come Migliore film animato per *Up* e *Monsters & Co.* e per la migliore sceneggiatura originale di *Up* e *WALL•E*.

RONNIE DEL CARMEN (Co-regista/Autore della storia) si è unito ai Pixar Animation Studios nel 2000 e ha collaborato alla scrittura di varie storie, fra cui i film premio Oscar® *Alla Ricerca di Nemo*, *Ratatouille* e *Up* (di cui è stato anche supervisore della storia).

Al di là del suo contributo nei film a soggetto, è stato scenografo del cortometraggio nominato all'Academy Award® *One Man Band*. Ha esordito come regista con il cortometraggio *La Missione Speciale di Dug*, uscito nel DVD e Blu-Ray di *Up*. A parte il cinema, ha illustrato il libro per bambini "My Name Is Dug", scritto da Kiki Thorpe.

Del Carmen si è appassionato di animazione molto presto, quando viveva ancora nelle Filippine e guardava sempre i cartoni, specialmente la serie Tv *Disneyland*. I film Disney *Fantasia* e *Dumbo* hanno acceso il suo interesse nell'animazione e lo hanno condotto verso una brillante carriera artistica e cinematografica. Del Carmen è stato influenzato dai fumetti di Carl Barks, dai film sui mostri e di fantascienza, da Alfred Hitchcock e David Lean, e da illustratori, grafici e artisti quali Bill Peet, Ollie Johnston e Mary Blair. A 15 anni ha lavorato come pittore sul set di *Apocalypse Now*, girando nelle location nelle Filippine.

Del Carmen ha frequentato la University of Santo Tomas nelle Filippine, dove si è laureato in Pubblicità. Ha lavorato come direttore artistico per alcune campagne pubblicitarie su carta stampata e in televisione, pur conservando l'interesse principale per il cinema. Si è trasferito negli Stati Uniti nel 1989 e ha lavorato come *storyboard artist* per la serie Tv *Batman* e per la DreamWorks come supervisore della storia.

Occasionalmente si è dilettao come fumettista per DC, Marvel e Dark Horse. Continua ad autofinanziare le proprie pubblicazioni.

JONAS RIVERA, p.g.a. (Produttore) si è unito ai Pixar Animation Studios nel 1994 per lavorare in *Toy Story*, come primo e unico stagista dello studio. Ha assunto diversi ruoli produttivi in quasi ogni successivo film della Pixar fino a quando non è diventato produttore di *Up*, il film premio Oscar® 2009 dello studio. Recentemente ha ritrovato il regista di *Up* Pete Docter per film originale della Pixar *Inside Out*, che arriverà nelle sale italiane il 16 settembre 2015.

Nello studio ha lavorato come coordinatore del dipartimento artistico per *A Bug's Life*, come coordinatore del marketing e delle risorse creative di *Toy Story 2*, come direttore del dipartimento artistico di *Monsters & Co*, diretto da Docter e candidato all'Oscar® e come manager di produzione per il film Pixar premiato con il Golden Globe® *Cars – Motori Ruggenti*. Per *Up*, Rivera è stato premiato come “Produttore dell'anno di un film d'animazione”, da parte del Producers Guild of America e il film è stato nominato all'Oscar® da parte della Academy of Motion Picture Arts and Sciences.

Fin da piccolo Rivera ha sempre amato il cinema, in particolare i film d'animazione. I suoi primi ricordi di infanzia sono associati all'attrazione della Tiki Room di Disneyland o ai film *Biancaneve e i Sette Nani* e *Star Wars*. Prima della Pixar, ha lavorato nei negozi di musica e di giocattoli e ha suonato nelle band hard rock, che come dichiara scherzosamente “sono state la migliore palestra per lavorare alla Pixar”.

Nato nella zona di Bay Area, Rivera è cresciuto a Castro Valley e si è laureato alla San Francisco State University in produzione cinematografica.

JOHN LASSETER (Produttore esecutivo) è il supervisore creativo di tutti i film e progetti associati dei Walt Disney Animation Studios, Pixar Animation Studios e Disneytoon Studios, oltre a essere coinvolto in un'ampia gamma di attività di Walt Disney Imagineering.

Ha esordito nella regia di un film a soggetto nel 1995 con *Toy Story*, il primo lungometraggio interamente animato al computer che gli è valso uno Special Achievement Oscar® in riconoscimento della sua ispirata leadership. Il film è stato inoltre nominato all'Academy Award® per la Migliore Sceneggiatura Originale, segnando la prima volta in cui un film d'animazione è stato riconosciuto in questa categoria. Ha diretto inoltre *A Bug's Life - Megaminimondo* (1998), *Toy Story 2* (1999), *Cars – Motori Ruggenti* (2006) e *Cars 2* (2011).

Lasseter è stato produttore esecutivo dei film premio Oscar® dei Walt Disney Animation Studios *Big Hero 6* (2014) e *Frozen - Il Regno di Ghiaccio* (2013), che ha vinto un Oscar anche per la Migliore Canzone Originale (“Let It Go”). Da quando ha assunto il controllo creativo di entrambi gli studios di animazione, nel 2006, è stato produttore

esecutivo di tutti i film dei Walt Disney Animation Studios, fra cui *Bolt* (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). È stato inoltre produttore esecutivo dei film dei Disneytoon Studios *Trilli e la Nave Pirata*, *Planes 2 – Missione Antincendio*, *Trilli e la Creatura Leggendaria*.

Lasseter è stato produttore esecutivo di tutti i film Pixar da *Monsters & Co.* (2001), fra cui i sette premi Oscar® dello studio *Alla Ricerca di Nemo* (2003), *Gli Incredibili* (2004), *Ratatouille* (2007), *WALL•E* (2008) *Up* (2009), *Toy Story 3* (2010) e *Ribelle – The Brave* (2012), oltre che dei film in arrivo *Inside Out* e *The Good Dinosaur*. I 14 film che la Pixar ha realizzato finora hanno incassato complessivamente oltre 8,5 miliardi di dollari e sono stati sempre n. 1 al botteghino nel giorno della loro uscita nelle sale.

Lasseter ha scritto, diretto e animato i primi cortometraggi Pixar fra cui *Luxo Jr.*, *Il Sogno di Red*, *Tin Toy* e *Knick Knack*. *Luxo Jr.* è stato il primo film tridimensionale animato al computer a ricevere una nomination all’Academy Award® come Migliore cortometraggio animato, nel 1986; *Tin Toy* è stato il primo film animato tridimensionale ad aver vinto l’Oscar® come Migliore cortometraggio animato nel 1988. Lasseter è stato produttore esecutivo di tutti i successivi cortometraggi dello studio, fra cui il premio Oscar® *Il Gioco di Geri* (1997) e *Pennuti Spennati* (2000), oltre a *La Luna* (2011), *The Blue Umbrella* (2013) e il nuovo corto Pixar *Lava*, che precederà la visione del film *Inside Out* nelle sale. È stato anche produttore esecutivo dei cortometraggi dei Walt Disney Animation Studios, fra cui i premi Oscar® *Winston* (2014) e *Paperman* (2012), oltre a *Tutti In Scena!* (2013) e il nuovo cortometraggio *Frozen Fever*.

Nel ruolo di consulente creativo della Walt Disney Imagineering, ha avuto un ruolo chiave nel portare in vita gli amati personaggi e ambienti di Radiator Springs per gli ospiti di Disneyland Resort, che dal 2012 possono visitare Cars Land, un’area di 5 ettari situata all’interno del Disney California Adventure Park.

Nel 2009 è stato premiato al 66° festival di Venezia con un Leone d’Oro alla carriera. L’anno seguente è stato il primo produttore di film d’animazione a ricevere il David O. Selznick Achievement Award in Motion Pictures da parte dei Producers Guild of America. Altri riconoscimenti comprendono il riconoscimento, nel 2004, al suo importante contributo all’arte cinematografica da parte dell’Art Directors Guild, una laurea ad honorem da parte dell’American Film Institute, e il Winsor McCay Award 2008 da parte di ASIFA-Hollywood per la sua brillante carriera e il suo contributo all’arte dell’animazione.

Prima della creazione della Pixar, avvenuta nel 1986, Lasseter ha fatto parte del dipartimento informatico della Lucasfilm Ltd., dove si è occupato del disegno e dell’animazione di *André and Wally B.*, il primo esempio di animazione tridimensionale realizzata al computer; ha inoltre curato il personaggio generato al computer chiamato Stained Glass Knight, il cavaliere raffigurato sulla vetrata della chiesa che appare nel film del 1985 prodotto da Steven Spielberg, dal titolo *Piramide di Paura*.

Lasseter ha fatto parte della classe inaugurale del programma di animazione dei personaggi del California Institute of the Arts e ha ottenuto il master in cinematografia nel 1979. È l'unico ad aver vinto due volte lo Student Academy Award per l'animazione, con i film che ha realizzato quando era studente presso la CalArts, dal titolo *Lady and the Lamp* (1979) e *Nitemare* (1980). All'età di 5 anni si è aggiudicato il suo primo premio: ha vinto 15 dollari per aver disegnato il Cavaliere Senza testa al Model Grocery Market di Whittier, in California.

ANDREW STANTON (Produttore esecutivo) è una forza creativa dei Pixar Animation Studios dal 1990, quando è diventato secondo animatore e nono impiegato a far parte dell'élite di animatori digitali della società. In veste di vice presidente guida le iniziative e supervisiona tutti i lungometraggi e cortometraggi dello studio. Ha scritto e diretto il film premio Oscar® della Disney•Pixar dal titolo *WALL•E*, che gli è valso anche una nomination all'Oscar® per la Migliore sceneggiatura originale. Attualmente è impegnato nella regia del prossimo film Pixar, *Finding Dory*, che arriverà nei cinema nel 2016.

Ha esordito nella regia con il film record di incassi *Alla Ricerca di Nemo*, basato su una sua idea originale che ha anche collaborato a scrivere. Il film ha ottenuto due candidature all'Academy Award® (per la Migliore Sceneggiatura Originale e Migliore Film d'animazione), e ha ricevuto l'Oscar® come Migliore Film d'animazione del 2003: si tratta del primo riconoscimento del genere per un lungometraggio dei Pixar Animation Studios.

Stanton è uno dei 4 sceneggiatori ad aver ricevuto una candidatura all'Oscar® nel 1996 per il suo contributo a *Toy Story*; in seguito ha collaborato alla sceneggiatura di ogni altro film Pixar, fra cui *A Bug's Life - Megaminimondo*, *Toy Story 2*, *Monsters & Co.* e *Alla Ricerca di Nemo*. Inoltre è stato co-regista di *A Bug's Life - Megaminimondo*, è stato produttore esecutivo di *Monsters & Co.* e *Monsters University*, e dei film premi Oscar® *Ratatouille* e *Ribelle - The Brave*.

Oltre al suo pluripremiato lavoro nell'animazione, ha esordito nella scrittura e nella regia di un live-action con il film Disney *John Carter*, uscito nelle sale cinematografiche a Marzo 2012.

Nato a Rockport, nel Massachusetts, si è laureato in Animazione dei Personaggi presso il California Institute of the Arts (CalArts), dove ha realizzato due film. Negli anni '80 ha inaugurato la sua carriera professionale a Los Angeles, come animatore per il Kroyer Films Studio di Bill Kroyer e come scrittore di *SuperMouse* (1987) di Ralph Bakshi.

MEG LEFAUVE (Sceneggiatura) è impegnata in diversi progetti, fra cui i prossimi film Pixar, il film dei Marvel Studios *Captain Marvel* con Nicole Perlman e una serie Tv originale per A&E dal titolo *Girl in a Box*.

Ha scritto vari copioni per gli Studios e per le società indipendenti e ha partecipato al Sundance Screenwriters Lab insieme a John Morgan con il progetto *The Cavanaughs*.

Ha iniziato la sua carriera cinematografica come produttore e presidente della Egg Pictures, la società cinematografica di Jodie Foster. In quel periodo ha prodotto film che sono stati nominati all' Emmy® e al Golden Globe®; è stata premiata con un Peabody per il film di Jane Anderson in onda su Showtime, dal titolo *The Baby Dance*.

Ha inoltre prodotto *The Dangerous Lives of Altar Boys* per Egg Pictures, un film con Kieran Culkin, Jodie Foster e Vincent D'Onofrio, che ha ottenuto ottime critiche e ha vinto l'IFP Award 2003 come Migliore Film.

Lavora come consulente per Screen New South Wales, Screen Australia, e Film Victoria. Ha collaborato con il Sundance Creative Producing Lab ed è membro del consiglio delle CineStory Script Sessions. È stata copresidente del Graduate Producers Program della Scuola di Cinema e Televisione della UCLA e ha tenuto lezioni professionali per oltre sette anni.

Crescita a Warren, nell'Ohio, LeFauve ha frequentato la Syracuse University. Vive a Studio City, in California.

JOSH COOLEY (Sceneggiatore/Story Supervisor) si è unito ai Pixar Animation Studios nel Maggio 2003, subito dopo il diploma, e ha lavorato come stagista nel dipartimento della storia. In seguito ha lavorato come artista della storia nei film premio Oscar® *Gli Incredibili*, *Ratatouille* e *Up*, e nel film premiato con il Golden Globe® *Cars - Motori Ruggenti*.

Nato a Berkeley, in California e cresciuto a Livermore, è stato influenzato dai cartoni di Looney Tunes, dal film Disney *Peter Pan* e dalla satira artistica di Mad Magazine.

Vive a Orinda, in California, con sua moglie e i suoi figli.

MICHAEL GIACCHINO (Compositore della colonna sonora originale) vanta alcuni fra i progetti cinematografici più popolari della storia recente fra cui *Gli Incredibili*, *Ratatouille*, *Mission Impossible – Protocollo Fantasma* e *L'Alba del Pianeta delle Scimmie*. La sua colonna sonora del film Disney•Pixar del 2009 *Up* gli è valsa un Oscar®, un Golden Globe®, il BAFTA, il Broadcast Film Critics' Choice Award e due Grammy® Award.

Ha iniziato la sua carriera cinematografica all'età di 10 anni nel cortile della sua casa di Edgewater Park, nel New Jersey e in seguito ha studiato cinematografia nella Scuola delle Arti Visive di New York. Dopo il college, ha ottenuto un lavoro nell'ufficio marketing della Disney e ha iniziato a studiare composizione musicale, prima alla Juilliard e poi alla UCLA. È diventato produttore della nascente Divisione Interattiva della Disney, dove ha avuto l'opportunità di scrivere musica per i videogiochi.

Dopo aver lavorato nella produzione della Divisione Interattiva della DreamWorks, che era appena stata fondata, ha ricevuto l'incarico di scrivere un brano per il videogioco per Playstation adattamento di *Il Mondo Perduto - Jurassic Park*. In seguito Spielberg lo ha scritturato come compositore e Giacchino è stato il primo ad aver composto musica dal vivo per un videogioco. Ha continuato a comporre per i video giochi e si è distinto per la musica di "Medal of Honor".

Il suo lavoro in questo campo ha acceso l'interesse di J.J. Abrams, con cui ha iniziato una collaborazione che ha generato la colonna sonora delle note serie televisive *Alias* e *Lost*, e dei film a soggetto *Mission Impossible III*, *Star Trek*, *Super 8* e *Into Darkness – Star Trek*.

Altri suoi progetti comprendono le collaborazioni con la Disney Imagineering per la musica delle attrazioni Space Mountain, Star Tours (con John Williams) e Ratatouille a Disneyland Parigi. Giacchino è stato anche il direttore musicale dell'81a edizione degli Academy Awards®. Attualmente la sua musica viene ascoltata nelle sale concerto internazionali mentre i film *Star Trek* e *Into Darkness – Star Trek* vengono proiettati con musica dal vivo.

Quest'estate il compositore avrà ben due film nelle sale: *Tomorrowland – Il Mondo di Domani* della Disney, diretto da Brad Bird, e *Jurassic World* di Universal, diretto da Colin Trevorrow.

Giacchino è membro del consiglio amministrativo di Education Through Music Los Angeles.