



**Regia di Dan Scanlon**  
**Prodotto da Kori Rae**  
**Produttore esecutivo Pete Docter**  
**Sceneggiatura di Dan Scanlon, Jason Headley e Keith Bunin**  
**Musiche di Mychael Danna e Jeff Danna**

**Voci italiane:**

**Sabrina Ferilli (Laurel Lightfoot)**  
**Fabio Volo (Wilden Lightfoot)**  
**Favij (spiritello)**  
**Raul Cremona (apprendista stregone)**  
**David Parenzo (cameriere)**

**Social network**

<https://www.facebook.com/PixarItalia>  
<https://www.instagram.com/waltdisneystudiosit/>  
<https://twitter.com/DisneyPixarIT>  
<https://www.youtube.com/user/WaltDisneyStudiosIT>

**Hashtag**

**#Onward**

**Data di uscita:** Prossimamente al cinema  
**Distribuzione:** The Walt Disney Company Italia  
**Durata:** 103 minuti  
**Materiali stampa:** [www.image.net](http://www.image.net)



## NOTE DI PRODUZIONE

Ambientato in un immaginario mondo fantastico, il film Disney e Pixar *Onward – Oltre la Magia* racconta la storia di due fratelli elfi adolescenti che si imbarcano in una straordinaria avventura per scoprire se nel mondo esista ancora un po' magia. “La storia è ispirata al rapporto con mio fratello e al legame con nostro padre, che è venuto a mancare quando avevo circa un anno”, afferma il regista Dan Scanlon. “Lui è sempre stato un mistero per noi. Un nostro parente ci ha inviato una registrazione su cassetta in cui lui pronunciava soltanto due parole: ‘ciao’ e ‘arrivederci’. Due parole. Ma per me e mio fratello era pura magia”.

“Questo è stato il punto di partenza”, prosegue Scanlon. “Tutti abbiamo perso qualcuno, e se solo potessimo trascorrere un giorno in più con loro, sarebbe una fantastica opportunità. Sapevamo che, per raccontare una storia simile, avremmo dovuto ambientare il film in un mondo in cui quell’incredibile opportunità sarebbe stata possibile”.

I filmmaker hanno deciso che il loro mondo aveva bisogno di magia. “È un film fantasy suburbano e moderno ... un nuovo genere per Pixar”, afferma ridendo la produttrice Kori Rae. I filmmaker hanno popolato il loro mondo con elfi, folletti, satiri, ciclopi, centauri, gnomi e troll, oltre a varie altre creature provenienti dalla mitologia, dal folklore, dalle fiabe e dalla narrativa fantastica. Ma, come scopriremo, da anni la magia sta scomparendo da questo mondo: è stata quasi dimenticata. “Solo alcune persone erano in grado di fare magie”, afferma Rae. “Era difficile e per riuscirci bisognava fare molta pratica. Man mano che la tecnologia è stata introdotta, tutti hanno trovato modi più facili per fare le cose. La magia è possibile: semplicemente, nessuno la usa più”.

La storia introduce Ian, un elfo che ha perso suo padre prima di nascere. Incerto e introverso, Ian desidera essere forte e sicuro di sé... ed è sicuro che, se fosse cresciuto con suo padre, ora sarebbe entrambe le cose. “È un po' timido e impacciato”, afferma Scanlon. “Gli abbiamo affiancato un fratello maggiore selvaggio e caotico, Barley, che causa costantemente problemi a Ian. Barley vuole insegnare al suo fratello minore a vivere, ma Ian non è esattamente sicuro che Barley sappia di cosa stia parlando”.

Nel giorno del suo sedicesimo compleanno, Ian desidera più che mai essere migliore e più coraggioso, come suo padre. Così, quando sua madre consegna ai ragazzi un regalo che il loro defunto padre aveva lasciato per loro, Ian vede un'opportunità per fare ciò che ha sempre sognato: essere guidato da suo padre. “Il papà ha lasciato una lettera per

entrambi i figli, insieme a un misterioso incantesimo, un bastone e una gemma speciale che darà ai ragazzi l'opportunità di trascorrere una giornata con lui", afferma Scanlon. "Quando si ammalò, il papà cercò di trovare un modo per poter vedere i suoi figli da grandi".

Barley accetta immediatamente, essendo sempre stato appassionato alla storia del loro mondo e all'esistenza della magia. Ma l'incantesimo non va secondo i piani e i ragazzi distruggono inavvertitamente la gemma prima che il processo giunga al termine. "Riescono a evocare soltanto le gambe del padre, che sono completamente vive", afferma Scanlon. "Hanno soltanto 24 ore per trovare un'altra gemma e cercare di evocare il padre prima che scompaia per sempre".

I fratelli invocano l'amato furgone di Barley, Ginevra, e si imbarcano in un'impresa che promette di mettere alla prova il loro rapporto. "Barley ha trascorso tutta la sua vita a studiare come funzionano le imprese e le ricerche, ma solo Ian è capace di fare magie", afferma Rae. "Scopriranno di avere bisogno l'uno dell'altro".

La story supervisor Kelsey Mann afferma che la storia ha molto da offrire. "Mi è sempre piaciuta l'idea di poter trascorrere un giorno in più con una persona cara che è venuta a mancare", afferma. "Chi non riuscirebbe a identificarsi in una situazione simile? La cosa unica di questo film è che sapevamo fin dall'inizio cosa volevamo raccontare dal punto di vista emotivo".

Rae è d'accordo. "Mia sorella ha fatto tutto il possibile per sostenermi e prendersi cura di me durante un periodo difficile, quando frequentavo le superiori", afferma. "Da questo punto di vista mi identifico molto nel rapporto tra Ian e Barley. In realtà, abbiamo scoperto che ognuno di noi aveva un legame personale con questa storia. Alcuni, come Dan, hanno perso un genitore quando erano piccoli. Altri avevano legami speciali con la mamma o la sorella. Credo che questo ci abbia aiutato a rendere speciale questa storia".

Nella versione italiana del film, *Onward – Oltre la Magia* è arricchito dalle voci di Sabrina Ferilli nei panni di Laurel Lightfoot e Fabio Volo in quelli di Wilden Lightfoot, i genitori dei fratelli Ian e Barley. Inoltre, Favij, Raul Cremona e David Parenzo interpretano rispettivamente uno spiritello, un apprendista stregone e un cameriere.

Questo nuovo film originale è diretto da Scanlon e prodotto da Rae. Pete Docter è il produttore esecutivo, mentre Scanlon, Jason Headley e Keith Bunin hanno scritto la sceneggiatura. *Onward – Oltre la Magia* è arricchito da una dinamica colonna sonora firmata dai pluripremiati compositori Mychael Danna (vincitore dell'Oscar® per *Vita di Pi*) e Jeff Danna. Inoltre, la vincitrice di cinque GRAMMY® Brandi Carlile esegue una canzone originale intitolata "Carried Me With You" nei titoli di coda del film. Il film Disney e Pixar *Onward – Oltre la Magia* arriverà prossimamente nelle sale italiane.

## **ONWARD – OLTRE LA MAGIA INTRODUCE PERSONAGGI VARIEGATI E FANTASTICI**

**Questa storia originale vede la presenza di Elfi, Centauri, Satiri, Ciclopi, Unicorni, Gnomi, Folletti e della Manticora più impressionante, terrificante e meravigliosa che esista**

L'ispirazione personale del regista Dan Scanlon ha dato inizio allo sviluppo di *Onward – Oltre la Magia*, il 22° lungometraggio di Pixar Animation Studios. “Abbiamo iniziato prima di tutto con i personaggi”, afferma Scanlon. “Volevamo raccontare la storia di due fratelli. Sapevamo che uno di loro sarebbe stato timido e impacciato e volevamo affiancargli un fratello con una personalità completamente opposta, deciso a insegnargli a vivere, ma che forse è il primo a non sapere molte cose”.

Anche se i personaggi sono nati dalla fantasia, per i filmmaker era importante che tutti – specialmente i protagonisti – avessero emozioni umane e conflitti interiori. “Volevamo dare un senso di umanità a questi esseri stravaganti”, afferma il character art director Matt Nolte. “Dovevamo essere in grado di comprendere le loro emozioni e identificarci in esse”.

Gli elfi offrivano espressioni e lineamenti umani, ma il fatto che possiedano un aspetto sostanzialmente fantastico ha aiutato i filmmaker a differenziarli visivamente dagli umani. “Gli elfi sono interessanti”, afferma il character supervisor Jeremie Talbot. “Tutti noi abbiamo una vaga idea del loro aspetto, ma quell'idea è diversa per ciascuno di noi. Per scegliere quale colore dare alla loro pelle, abbiamo preso in considerazione un arcobaleno di opzioni diverse: rosa, verde, giallo, arancione, viola... finché alla fine non abbiamo optato per il blu”.

Ma la direttrice della fotografia Sharon Calahan, ASC, spiega che questo colore ha reso gli elfi piuttosto difficili da illuminare. “La pelle blu reagiva in modo molto forte alle fonti di luce colorate”, afferma. “Dovevamo riuscire a perfezionare quei personaggi per mantenerli sempre in una piacevole sfumatura di blu”.

Ovviamente i filmmaker volevano che gli elfi apparissero reali agli occhi degli spettatori, così gli artisti hanno trascorso molto tempo a studiare l'illuminazione. La character shading and groom lead Ana Lacaze spiega che gli artisti di Pixar hanno dovuto capire quale aspetto dare alle orecchie degli elfi quando venivano attraversate dalla luce. “Abbiamo deciso di orientarci verso i colori caldi”, afferma. “Abbiamo sperimentato diverse opzioni e questa ci sembrava la più naturale, accattivante e realistica”.

Gli artisti hanno costruito delle sculture dei componenti di ogni specie per capire esattamente come inserire gli elfi in quel mondo. Una volta determinato il linguaggio visivo degli elfi, sono riusciti a concentrarsi su Ian, Barley e Laurel Lightfoot. Talbot spiega che gli elfi dovevano apparire come una singola specie, quindi gli artisti hanno dovuto assicurarsi che i membri della famiglia condividessero tratti simili. “Ci siamo accorti che, se avessimo modificato un personaggio, avremmo dovuto modificare di conseguenza anche gli altri. Quindi la mamma ha alcune caratteristiche di Ian e anche alcuni aspetti di

Barley. Abbiamo dovuto eseguire una sorta di danza per mantenerli tutti in equilibrio tra loro”.

**IAN LIGHTFOOT**, un elfo che ha appena compiuto 16 anni, desidera conoscere il padre che ha perso prima della sua nascita. Ian è dolce, determinato e dotato delle migliori intenzioni, ma la sua mancanza di fiducia in sé stesso e la sua energia nervosa lo mettono spesso in difficoltà. Ian è convinto che, se suo padre fosse al suo fianco, la sua vita non sarebbe così complicata e caotica. “Ian è una persona comune”, afferma Scanlon. “È un po’ introverso, come me. È un ragazzo logico e pratico. Comprende il mondo in cui vive e vorrebbe soltanto ambientarsi, soprattutto ora che ha 16 anni. Non vuole cambiare il mondo. Preferirebbe passare inosservato”.

Keith Bunin, che ha scritto la sceneggiatura insieme a Scanlon e Jason Headley, capisce perfettamente le sensazioni provate da Ian. “Capisco perché Ian si senta un po’ incompreso”, afferma. “Da bambino amavo scrivere e guardare film, quindi vivevo principalmente nella mia testa. Capisco come Ian e persino Barley si sentano fuori posto nel loro mondo”.

L’inaspettato regalo di compleanno ricevuto da suo padre mette in moto la ricerca più importante della sua vita, ma Ian non è sicuro che il suo tutt’altro che modesto fratello Barley, ossessionato dal fantasy, sia in grado di condurli dove devono andare. Scanlon spiega che, anche se Ian è l’unico a essere in grado di fare magie, è Barley che sa come funziona la magia. “Ian si rende finalmente conto di poter fare l’incantesimo che suo padre gli ha lasciato, ma non è abbastanza bravo per portarlo a termine. Barley cerca di aiutarlo, ma Ian teme che l’aiuto di Barley non farà altro che peggiorare le cose”.

Scanlon spiega che la magia è molto importante nella storia e non si limita a incantesimi e spettacolo. “La magia è una metafora del loro potenziale”, afferma. “Per riuscire a fare magie, bisogna correre dei rischi. Bisogna credere e avere fiducia in sé stessi. Bisogna ascoltare. Non importa quale magia Ian stia eseguendo: l’importante è che venga sempre messo alla prova in un modo che gli permetta di crescere”.

All’inizio i filmmaker hanno avuto difficoltà a trovare l’aspetto più adatto per Ian. Il character art director Matt Nolte aveva proposto molte idee, ma Scanlon non era convinto. Il punto di svolta è arrivato quando Nolte si è imbattuto in un collega nei corridoi di Pixar. “Non lo avevo mai incontrato, ma mi sembrava che avesse il fascino e l’attrattiva che mancavano al nostro Ian. La sua mimica era perfetta. Era gentile e si nascondeva dietro una risata prima di parlare. Ho pensato che fosse una caratteristica fantastica. Più tardi, io e il resto dell’art team eravamo impegnati in una sessione di brainstorming e quell’incontro aveva cambiato tutto. La cosa strana è che le forme del personaggio non sono cambiate. Siamo semplicemente riusciti a dargli uno spirito che prima non aveva”.

Gli animatori avevano il compito di mettere in luce la personalità riservata di Ian. “Volevamo mantenerlo sempre all’interno della sua silhouette”, afferma l’animation supervisor Rob Duquette Thompson. “Ian è meno socievole e un po’ spaventato dal mondo che lo circonda, quindi il suo linguaggio del corpo è più teso. Tiene sempre le braccia vicine al corpo, e le gambe si trovano in una posa molto stretta. È uno spilungone, e all’inizio del film abbiamo cercato di farlo muovere in modo molto rigido. Ma, man mano

che inizia a rilassarsi, iniziamo ad espandere il suo atteggiamento... diventa più sicuro di sé e quindi si trova più a suo agio nello spazio che lo circonda”.

Secondo Tom Holland, che presta la voce a Ian nella versione originale del film, Ian ottiene molto più di quanto abbia mai sperato dalla sua avventura con Barley. “Penso che Ian scopra la sua vera identità”, afferma. “Cresce e diventa un giovane uomo maturo. Può iniziare questo nuovo capitolo della sua vita con una dose di sicurezza e dinamismo in più”.

**BARLEY LIGHTFOOT** è un grande, robusto e chiassoso elfo diciannovenne che ama la magia e si immerge in giochi di ruolo fantasy. È uno spirito libero e sembra essere leggermente più interessato al passato che al presente... ed è pronto a combattere fino alla morte, almeno metaforicamente, per preservare la storia. Ma proprio perché è così concentrato sul passato, fa fatica ad avere successo nel presente. L’head of story Kelsey Mann afferma: “Barley è molto più concentrato sul far aumentare di livello il suo personaggio in *Quests of Yore* che sulla sua vita personale. Nel gioco, il suo personaggio è in grado di uccidere qualsiasi bestia, ma nella vita reale Barley fatica a mantenere un lavoro”.

Quando il loro defunto padre li spedisce inavvertitamente in un’epica ricerca – piena di mistero e magia – Barley mette in moto il suo amatissimo e fidatissimo furgone di nome Ginevra e non si volta più indietro. “È da tutta la vita che Barley si sta preparando per questo momento”, afferma la produttrice Kori Rae. “Ed è sicuro – forse anche un po’ troppo sicuro – di potercela fare”.

Il character art director Matt Nolte aveva un vantaggio che gli ha permesso di comprendere la personalità di Barley. “Ho un fratello maggiore che in pratica è l’addetto all’umorismo della nostra famiglia”, afferma Nolte. “È la tipica persona che ruba la scena a tutti quando entra in una stanza, ed è anche molto amichevole e affettuoso. Sono riuscito a rivedere mio fratello in Barley. In più, mio fratello adora il rock’n’roll proprio come Barley”.

I character designer hanno fornito a Barley un accenno di barba per far capire subito che si trattasse del fratello maggiore, ma c’è voluto un po’ di tempo per trovare il giusto look. “Abbiamo modificato molte volte la sua barba”, afferma la character shading and groom lead Ana Lacaze. “A volte sembrava troppo folta, oppure lo faceva sembrare troppo maturo o trasandato. Gli abbiamo attribuito anche delle lentiggini leggermente più scure e definite, mentre quelle di Ian sono un po’ più chiare e giovanili”.

L’animation supervisor Michael Stocker spiega che la personalità selvaggia e pazza di Barley si rispecchia nel modo in cui si muove. “Barley si lascia trasportare”, afferma Stocker. “Vive il momento e ama correre rischi. Forse andrà bene o forse no, ma Barley vuole comunque fare un tentativo!”.

“Questo si manifestava in movenze grandi e pesanti”, prosegue Stocker. “Non gli importa cosa pensano gli altri di lui... amo questa caratteristica di Barley”.

**LAUREL LIGHTFOOT (MAMMA)** è una mamma single sardonica e devota che lavora duramente e si impegna con tutto il cuore in tutto ciò che fa. Laurel ha perso suo marito anni prima, ma la sua grinta e la sua determinazione l'hanno aiutata a superare le difficoltà e godersi pienamente la vita con i suoi amatissimi figli, Ian e Barley. “Il suo vero dono risiede nella sua bravura a fare da madre a ciascun figlio nel modo più giusto... e i suoi figli non potrebbero essere più diversi tra loro”, afferma la produttrice Kori Rae. “È in grado di essere tosta e folle come Barley, ma è anche capace di essere sensibile e controllata con Ian”.

Secondo il characters supervisor Jeremie Talbot, il legame di Laurel con i suoi figli si rispecchia nel suo aspetto. “Ha una corporatura simile a quella di Barley e i capelli lisci come lui, ma ha anche le lentiggini come quelle di Ian”.

Quando i ragazzi partono per un'avventura potenzialmente pericolosa, Laurel farà di tutto per proteggerli... anche se, per riuscirci, dovrà imbarcarsi a sua volta in un viaggio incerto. “È in grado di essere irriverente, tosta e divertente, ma anche sensibile e adorabile”, afferma Rae.

Anche la montatrice Catherine Apple ha sentito di avere un legame con Laurel. “Sono stata una mamma single per molti anni e so cosa significhi crescere un figlio senza suo padre. Quindi mi identifico con Laurel, ma comprendo perfettamente anche Ian grazie a mio figlio. Quando tuo padre non c'è, provi una certa curiosità e un senso di vuoto”.

Secondo la story lead Madeline Sharafian, la mamma riesce a vedere suo figlio, inizialmente timido e impacciato, che matura grazie alla sua avventura. “Ha sempre visto Ian come una persona che avesse bisogno di un po' più di protezione”, afferma Sharafian. “Ma ha l'opportunità di vederlo diventare se stesso, mentre lui scopre di essere di più di quanto pensasse”.

**WILDEN LIGHTFOOT (PAPÀ)** è il defunto padre di Barley e Ian. Intelligente, sicuro di sé e determinato, ha scoperto un modo creativo e al tempo stesso fantastico per rivedere i suoi figli molti anni dopo la sua morte. Un antico bastone e una formula magica svelano ai ragazzi il piano del padre, che permette a Ian e Barley di evocarlo per 24 ore. Ma la magia non è affatto una scienza esatta e al primo tentativo i ragazzi riescono a evocare soltanto una metà del padre, la parte inferiore. Questa metà si unisce ai ragazzi in un viaggio per recuperare una Gemma Fenice, così da evocare completamente il padre prima che scada il tempo.

Scanlon afferma: “Continuavamo a chiederci ‘Come possiamo offrire a questi fratelli un piccolo sguardo al padre senza farglielo incontrare subito?’. Da qui è nata l'idea di creare soltanto un ‘mezzo papà’. È come il messaggio su cassetta che ho ricevuto da mio padre... è soltanto un piccolo assaggio di quella persona, che ti spinge a desiderare di più”.

All'inizio i filmmaker avevano pianificato di far apparire il papà un pezzo alla volta. “Ogni volta che i ragazzi trovavano un indizio, ottenevano un altro pezzo del papà... i piedi, le gambe ecc.”, afferma Scanlon. “Ma il fatto che i ragazzi sbaglino l'incantesimo scatena un senso di colpa in Ian, che rispecchia perfettamente il suo personaggio, un ragazzino

che non crede in se stesso. E ora questi pantaloni tristi e senza voce gli ricordano il suo fallimento. Al tempo stesso, questa versione divertente e bizzarra del personaggio contribuisce ad alleggerire una storia incentrata sull'idea di incontrare il proprio defunto padre”.

Capire come creare e animare un paio di pantaloni è stata una sfida. I filmmaker hanno deciso di esaminare un paio di gambe umane reali, quindi hanno creato dei filmati di riferimento. “Abbiamo indossato una tutina verde, pantaloni color cachi e un paio di scarpe e ci siamo messi a ballare sul palcoscenico per la motion capture”, afferma il character supervisor Jeremie Talbot. “Ci siamo bendati gli occhi, ci siamo legati le braccia dietro la schiena e abbiamo cercato di salire su alcune scatole. Successivamente, abbiamo rimosso le parti superiori dei nostri corpi grazie alla magia del cinema così da poterci concentrare sui pantaloni”.

Anche i piedi del papà giocano un ruolo importante nel film. “Le scene in cui il personaggio batte i piedi erano presenti nel film fin dall'inizio”, afferma Talbot. “Abbiamo lavorato molto per fare sì che le scarpe del papà avessero un bell'aspetto nei primi piani. Sembrano fatte di pelle. I suoi pantaloni, le caviglie e le sue scarpe creano forme accattivanti”.

Lo story team ha inserito nella storia l'idea di creare una parte superiore improvvisata per il corpo del papà. “Un paio di gambe può essere piuttosto scioccante da vedere, anche in un mondo fantasy”, afferma la story lead Madeline Sharafian. “Quindi Ian imbottisce la vecchia felpa dell'Università di Willowdale del papà e gli mette un paio di occhiali da sole e un cappello da camionista. Questo fa sembrare le cose un po' più disperate e i ragazzi si convincono ancor di più di non poterlo lasciare così. Inoltre, è più facile inquadrare un personaggio che possiede anche una parte superiore”.

Per dare vita a questo look, però, c'era bisogno di uno sforzo coordinato tra diversi dipartimenti. Il character tailoring lead Emron Grover afferma: “Dal punto di vista tecnico, il papà e la sua parte superiore sono il costume più complesso che abbiamo mai realizzato in Pixar. C'erano numerosi requisiti da rispettare per creare la parte superiore del papà: doveva essere divertente, accattivante, fisicamente plausibile, somigliare a una persona a un primo sguardo, comportarsi come una persona ma anche come una massa di vestiti”.

“È stato incredibilmente difficile dal punto di vista tecnico”, afferma il character modeling lead Lou Hamou-Lhadj. “La parte superiore del personaggio è composta interamente da vestiti, quindi abbiamo fatto molte ricerche: per esempio, abbiamo costruito pupazzi fatti di giacche imbottite e li abbiamo scossi mentre scattavamo delle fotografie di riferimento. Cercavamo di ottenere delle fortunate casualità: volevamo dei movimenti naturali che sarebbero potuti sembrare emotivi. L'animazione doveva controllare il movimento, ma allo stesso tempo il personaggio doveva apparire floscio e inanimato in modo credibile. Per riuscirci, abbiamo dato vita ad alcune nuove tecnologie che ci hanno permesso di unire il lavoro dei due dipartimenti, e abbiamo creato un processo che non avevamo mai utilizzato prima”.

Il simulation supervisor Jacob Brooks afferma che il personaggio del papà è stato il lavoro più difficile svolto dal suo team. “La sua parte superiore è imbottita con un cuscino soffice”, afferma Brooks parlando del personaggio. “Gli strati soffici sono molto difficili da

simulare. Per far muovere il papà come una bambola di pezza e far sovrapporre i vari strati in modo credibile, abbiamo trascorso gran parte del nostro tempo a gestire le proprietà fisiche del personaggio per farlo apparire pesante e floscio. Abbiamo lavorato con gli animatori per assicurarci che i momenti divertenti fossero credibili dal punto di vista fisico”.

I tecnici hanno costruito un sistema che permetteva agli animatori di portare a termine le pose principali del personaggio riuscendo comunque a creare gli effetti fisici di una bambola di pezza. L’obiettivo, come spiega Brooks, era “permettergli di muoversi secondo le regole della fisica ma anche secondo le nostre esigenze”.

E poi c’erano i pantaloni, che avevano bisogno di un tocco magico. L’effects supervisor Vincent Serritella spiega che il suo team aveva il compito di capire che aspetto avrebbero dovuto avere i pantaloni. “Sono semplicemente vuoti?”, chiede Serritella. “Cosa vediamo quando la macchina da presa si trova al di sopra del giro vita? Dovevamo far capire in modo molto sottile che nei pantaloni c’era un po’ di vita, ma non volevamo che questo elemento distraesse gli spettatori dalla storia”.

Secondo la direttrice della fotografia Sharon Calahan, ASC, il personaggio del papà aveva bisogno di un colore specifico. “Dal punto di vista dell’illuminazione, ci sono due momenti principali in cui utilizziamo il viola per ricordare il papà, che indossa un paio di calzini viola”, afferma. “A parte questi due momenti, abbiamo evitato di proposito di utilizzare questo colore”.

**LA MANTICORA (COREY)** ha almeno un migliaio di anni, ma per la sua specie questa è semplicemente la mezza età. In parte leone, in parte pipistrello e in parte scorpione, una volta la Manticora era una guerriera intrepida nonché la proprietaria di un’oscura e misteriosa taverna, che rappresentava un luogo di passaggio per tutti i viaggiatori che volevano imbarcarsi in epiche ricerche. Ma, da quando le comodità dell’era moderna hanno rimpiazzato la magia e le ricerche, la Manticora ha adottato un approccio pratico, trasformando la sua taverna in un ristorante per famiglie pieno di giochi e cibi fritti. Anche se non se ne rende conto, il suo spirito avventuroso è ancora vivo in lei.

La produttrice Kori Rae spiega che Barley e Ian si recano dalla Manticora per ottenere una mappa che li condurrà alla Gemma Fenice – un’altra gemma che permetterà loro di completare l’incantesimo per riportare in vita il loro papà. “Barley sa tutto sulla Manticora grazie al gioco fantasy-storico *Quests of Yore*”, afferma. “Si aspettano di trovare un guerriero fenomenale ma invece incontrano Corey, una grande lavoratrice, proprietaria stressata di un ristorante”.

Il character tailoring lead Emron Grover afferma che l’uniforme di Corey riesce subito a comunicare il carattere del personaggio nel momento in cui viene introdotto. “Il costume con cui entra in scena è stato progettato per farla apparire intrappolata e soffocata”, afferma. “Era stretto, rimboccato e abbottonato fino al collo”.

L’animation supervisor Michael Stocker spiega che, poco prima che il personaggio sveli la sua natura di guerriera, gli animatori hanno sfruttato la sua restrittiva uniforme. “Indossa

dei tacchi alti”, afferma Stocker. “Quindi fa dei piccoli passi e inciampa. Quando le sue zampe esplodono fuori dalle scarpe, adotta un aspetto completamente diverso”.

Il team addetto alla simulazione ha avuto un gran da fare nella scena in cui il costume completamente abbottonato della Manticora si apre all'improvviso. La sua uniforme doveva apparire stretta ma allo stesso tempo doveva sembrare fatta di tessuto. E la condizione dei suoi abiti cambia svariate volte: ad esempio c'è una scena in cui si strappa le maniche, che è stata molto difficile da realizzare per il team addetto alla simulazione. Il simulation supervisor Jacob Brooks spiega che anche l'acconciatura della Manticora è stata complessa da realizzare. “La sua trasformazione comprende un'esplosione di capelli, che da uno chignon molto stretto passano a un'acconciatura gigantesca”.

Per gestire la capigliatura del personaggio nel corso della trasformazione e oltre – tra cui la scena in cui cerca di infilarsi in una macchina molto stretta e quella in cui prende il volo –, è stato utilizzato un programma chiamato Pelé.

Con una gigantesca testa piena di capelli, un paio di ali enormi e una coda da scorpione, la Manticora ha dato un gran da fare agli animatori, e questa si è dimostrata al tempo stesso una maledizione e una benedizione. “È gigantesca”, afferma la directing animator Jessica Torres. “Le sue gambe sono digitigrade, quindi si appoggia sulle falangi come farebbe qualsiasi animale a quattro zampe, o quadrupede. Abbiamo lavorato molto per trovare delle pose che mostrassero la sua coda e le sue gambe, senza distrarre gli spettatori dall'interpretazione e dalle emozioni del personaggio”.

Per il dipartimento addetto all'illuminazione, questo personaggio presentava molte opportunità. “È un personaggio davvero grandioso”, afferma la lighting lead Charu Clark. “All'inizio sembra mansueta e civilizzata e poi diventa selvaggia e feroce, e in entrambi i casi possiede tanti dettagli grandiosi che ci permettono di giocare con l'illuminazione. Dobbiamo sempre valutare quanta attenzione dare ai suoi dettagli – i suoi capelli, i suoi spettacolari tatuaggi o la sua eleganza quando lavora nella taverna – per sostenere la storia nei suoi vari momenti. E le sue ali hanno un aspetto bellissimo quando vengono illuminate da dietro”.

Una volta svelata la sua vera natura, la Manticora si unisce a Laurel Lightfoot per trovare i ragazzi e avvertirli del pericolo che li attende. Questa ricerca dentro un'altra ricerca ci mostrerà che queste due donne sono davvero toste. “Questi due personaggi sono esilaranti insieme”, afferma Spencer. “Ma nel profondo, Corey è una guerriera che sta ritrovando la sua forza. E penso che questo discorso sia valido per molte persone. A volte perdiamo la nostra natura e diventiamo troppo compiacenti, quindi abbiamo bisogno di un'avventura che riaccenda la passione nelle nostre vite”.

**L'AGENTE COLT BRONCO** segue le regole e si aspetta sinceramente che le persone che lo circondano rispettino l'autorità proprio come lui. Metà cavallo e metà uomo, Colt è forte e imponente ma anche ignaro della distruzione che è in grado di seminare al suo passaggio. Considera estremamente importante la relazione con Laurel Lightfoot, e vorrebbe tanto stringere un legame con i suoi due figli, Ian e Barley. “Colt è un poliziotto, ma possiede un cuore tenero e un lato vulnerabile”, afferma la produttrice Rae. “È una persona affidabile”.

Ma, essendo dei tipici adolescenti, i ragazzi non colgono esattamente al volo l'opportunità di legare con lui. "Il fatto che un uomo adulto si trovi regolarmente a casa loro rappresenta un'esperienza del tutto nuova per i ragazzi", afferma il regista Dan Scanlon.

Grazie alla sua esperienza con i cavalli, la directing animator Jessica Torres ha dato un valore aggiunto. Torres, che si era occupata di animare il cavallo Angus in *Ribelle – The Brave*, ha preso lezioni di equitazione per ottenere una maggiore esperienza e successivamente ha acquistato un cavallo tutto suo. "La mia esperienza con i cavalli mi ha aiutato molto ad allestire il rigging del personaggio di Colt insieme al characters team", afferma. "Volevamo che, fisicamente, somigliasse più a un cavallo da tiro che a un cavallo arabo. Colt ha un passo più pesante".

Essendo un centauro, il personaggio sfoggia due schiene, due toraci e due pance, e questo ha rappresentato una sfida unica nel suo genere. Inoltre, afferma Torres, Colt ha braccia e gambe che diventano perfettamente inutili quando questo personaggio a quattro zampe inizia a correre. Così gli animatori hanno deciso di trattare questo personaggio come un cavaliere su un destriero: "quando corre, le sue mani sembrano impugnare delle redini", afferma Torres.

**L'AGENTE SPECTER** è una poliziotta severa e pratica. Questa ciclope ha un occhio attento per i guai che le permette di eccellere nel proprio lavoro. "Si concentra soltanto sul lavoro", afferma la directing animator Allison Rutland. "I suoi movimenti sono controllati e molto minimalisti ma con un senso di potere".

All'apparenza dura come l'acciaio, Specter possiede un lato più tenero che rivela soltanto in circostanze straordinarie.

**L'AGENTE GORE** è un satiro femmina basso e superficiale, sempre convinta di essere la persona più intelligente. È più interessata alle opinioni che ai fatti... e sfortunatamente è piena di opinioni. Rutland afferma: "L'agente Gore è molto spavalda: non pensa prima di parlare, quindi i suoi movimenti sono molto grandi e invadenti".

**GRECKLIN** gestisce un banco dei pegni a New Mushroomton, in cui personaggi di ogni tipo vanno alla ricerca di tesori nascosti. Come ogni imprenditore, Grecklin vuole massimizzare i profitti, ma il suo approccio nei confronti delle vendite in crescita non viene sempre apprezzato. "Volevamo renderla davvero inquietante e giocare con questo elemento", afferma l'animation supervisor Michael Stocker. "Ha grandi zampe da lucertola e abbiamo sfruttato anche la sua lingua da lucertola nell'interpretazione".

**GAXTON** è un vecchio compagno di college del defunto padre di Ian e Barley. Quando racconta a Ian quanto fosse fantastico suo padre, arrivando persino a parlargli dei calzini viola che indossava, Ian non desidera soltanto conoscere suo papà: vorrebbe essere proprio come lui.

**DEWDROP** è la feroce leader della banda dei motociclisti Pixie Dusters. È tosta e non ha paura di affrontare chiunque la guardi nel modo sbagliato. La strada è la sua destinazione preferita, a meno che non abbia bisogno di fermarsi al minimarket più vicino per prendere degli snack per lei e i suoi compari. “Gli spiritelli sono minuscoli, ma hanno una grande personalità”, afferma la directing animator Allison Rutland.

Il character art director Matt Nolte spiega che, inizialmente, gli spiritelli erano più piccoli. “Secondo [il regista] Dan [Scanlon], c’era qualcosa che non andava”, afferma Nolte. “Erano tosti e cavalcavano motociclette, ma il loro corpo era troppo esile. Quindi sono diventati un po’ più grandi – per essere degli spiritelli – e funzionano molto meglio nella storia. Abbiamo creato una nostra versione degli spiritelli”.

Nel film, i Pixie Dusters indossano giacche di pelle davvero toste. Il graphics art director Paul Conrad e la sua squadra si sono occupati di creare le straordinarie decorazioni presenti sulle giacche.

**BLAZEY** è la draghetta domestica della famiglia Lightfoot. Amichevole e un po’ troppo iperattiva, è in grado di causare scompiglio semplicemente scodinzolando o sputando fuoco. “I draghi sputafuoco originali che combattevano contro i cavalieri si sono evoluti in draghetti addomesticati”, afferma il character supervisor Jeremie Talbot. “Blazey è quasi come un serpente provvisto di zampe e ali. Ha una lingua gigantesca e ansima come un cane”.

Gli **UNICORNI** non sono più le creature aggraziate e maestose che erano in passato. Nella città di New Mushroomton, questi animali infestanti si aggirano tra i cassonetti e si cibano spesso di rifiuti, ringhiando contro chiunque minacci le loro scorte puzzolenti. “Sono il corrispettivo dei nostri procioni”, afferma il character modeling lead Lou Hamou-Lhadj. “Ci piaceva l’idea di giocare con le aspettative legate a come sarebbe stato un unicorno nel mondo reale... soprattutto perché nel prologo li avevamo presentati come creature bellissime e maestose”.

**I PERSONAGGI PRESENTI NELLE FOLLE** erano essenziali per definire la comunità in cui Ian e Barley vivono. “Los Angeles è stata una fonte di ispirazione fondamentale”, afferma Becky Neiman-Cobb, produttrice associata del film. “Stavamo progettando una moderna città metropolitana. Dunque, nel definire il design della popolazione, volevamo assicurarci di raffigurare la grande varietà di persone diverse che caratterizza città come Los Angeles. Volevamo che gli spettatori fossero in grado di vedere se stessi nel mondo che stavamo creando”.

Gli artisti hanno incorporato un certo livello di variazione all’interno di ciascuna delle specie, tra cui personaggi con disabilità e persino un drago guida per ciechi. “Volevamo trovare dei modi per rappresentare con attenzione le persone con disabilità”, afferma Neiman-Cobb. “Abbiamo incontrato alcuni esperti per assicurarci di essere rispettosi”.

“In aggiunta al character design, abbiamo progettato anche i set tenendo conto di questo concetto”, prosegue Neiman-Cobb. “Ad esempio, ci siamo assicurati che ci fossero delle rampe all’ingresso della scuola e parcheggi accessibili di fronte ai negozi”.

Il supervising technical director Sanjay Bakshi ha lavorato con il character supervisor Jeremie Talbot per tentare un nuovo approccio alla costruzione dei personaggi che popolano il mondo di *Onward – Oltre la Magia*. “Nei film precedenti aggiungevamo dei comandi per muovere i volti dei personaggi così da ottenere un po’ di varietà”, afferma Bakshi. “Potevamo ridimensionare e riposizionare gli occhi, la bocca ecc. Ma in questo film dovevamo costruire tante specie fantastiche e volevamo che fossero molto specifiche. Abbiamo chiesto agli artisti di disegnare e modellare individualmente ciascun personaggio così che ognuno di essi avesse un aspetto fantastico. Per la prima volta, oltre al solito rigging lead, avevamo anche un modeling lead che si assicurava che ciascun personaggio avesse un design molto specifico”.

### **COSTRUIRE UN MONDO FANTASY**

#### **I filmmaker uniscono elementi fantastici e familiari per creare un nuovo mondo**

Pixar Animation Studios ha condotto gli spettatori in fondo al mare, nello spazio, indietro nel tempo e in una scatola piena di giocattoli. Ma *Onward – Oltre la Magia* rappresenta la prima volta in cui Pixar ha esplorato un mondo che comprende tutte le comodità di una vita suburbana, ma è allo stesso tempo pieno di unicorni parassiti che infestano le strade.

Il regista Dan Scanlon afferma: “Solitamente i film fantasy sono ambientati tanto tempo fa in un’epoca molto nobile e in una terra bellissima. L’opportunità di vedere questi personaggi all’interno di un mondo simile al nostro era davvero unica. È divertente immaginarli mentre usano uno skateboard, prendono l’autobus, guardano la televisione o giocano ai videogiochi. È qualcosa che non abbiamo mai visto prima d’ora... vedendo un elfo che accompagna suo figlio agli allenamenti di calcio, si crea una contrapposizione fantastica”.

Secondo lo scenografo Noah Klocek, i filmmaker hanno trascorso molto tempo a definire l’aspetto di quest’ambientazione fantasy moderna. “Anche se è un film fantasy, questa non è la sua caratteristica primaria”, afferma. “È la storia di questi due fratelli e del viaggio che intraprendono”, afferma. “Alla fine, abbiamo deciso di creare un luogo fantastico e familiare al tempo stesso: si trova in equilibrio tra questi due elementi”.

“Inizialmente è un mondo riconoscibile”, afferma l’art director dei set Huy Nguyen. “Ci sono casette a schiera, superstrade, aree commerciali. Ma poi facciamo dei piccoli aggiustamenti qua e là per inserire l’elemento fantasy”.

#### **LUCI**

La direttrice della fotografia Sharon Calahan, ASC, ha dato inizio al proprio lavoro abbracciando il cuore della storia. “È una storia molto personale per Dan [Scanlon]”, afferma. “Dovevamo comunicare tante emozioni, ma fin dall’inizio avevo anche la sensazione che Dan volesse divertirsi con questo progetto”.

Calahan si è ispirata ad alcune graphic novel e ai loro adattamenti cinematografici, oltre che a illustrazioni e film fantasy tradizionali. I colori hanno giocato un ruolo fondamentale nel suo approccio. “Abbiamo utilizzato una tavolozza cromatica limitata per i set, i personaggi e gli oggetti di scena, che comprendeva il rosso, il verde, l’arancione, il giallo e diverse varianti di quei colori, con una gamma di valori e livelli di saturazione diversi. E abbiamo evitato di proposito il viola, utilizzandolo soltanto nei momenti che raffigurano i calzini del papà o in alcune scene in cui l’illuminazione richiama emotivamente il personaggio del papà. Abbiamo inoltre utilizzato spesso luci dai colori saturi per creare location uniche e introdurre una dose di fantasy e magia in più nelle scene”.

Dato che questo mondo è popolato da un’ampia varietà di personaggi fantastici, gran parte dei set è stata progettata per bilanciare il fantasy con un’atmosfera più familiare. “Se questi set fossero illuminati in modo semplice e ordinario, sembrerebbero appartenere al nostro mondo”, afferma Calahan. “Ma quando li illuminiamo nel modo giusto, riescono a trascendere la normalità per sembrare magici”.

### **MACCHINA DA PRESA**

Per *Onward – Oltre la Magia*, i filmmaker volevano trascorrere il maggior tempo possibile a sviluppare la storia. Come risultato, i dipartimenti tecnici hanno lavorato a stretto contatto con lo story team per sincronizzare gli sforzi. “In alcuni casi, aiutavamo gli artisti degli storyboard a visionare ed esplorare gli ambienti tridimensionali così che potessero orientarsi nello spazio in cui avrebbe avuto luogo una determinata scena”, afferma il direttore della fotografia Adam Habib. “Mentre gli story artist sperimentano diverse idee narrative, i dipartimenti addetti alla macchina da presa, ai set e ai vari lati artistici collaborano con loro per assicurarsi che le immagini in CG supportino la storia”.

La squadra di Habib ha impiegato inoltre la realtà virtuale per assicurarsi di catturare le giuste inquadrature, oltre che per gestire i rapporti tra personaggi di dimensioni diverse. “Abbiamo utilizzato la realtà virtuale come uno strumento aggiunto per la produzione”, afferma Habib. “Potevamo vivere il mondo proprio come i nostri personaggi – ad esempio abbiamo capito come si sentisse Ian a camminare sopra un crepaccio senza fondo – e allo stesso tempo potevamo utilizzare la macchina da presa e gli obiettivi virtuali per progettare le inquadrature e osservarle dal punto di vista del pubblico”.

Tramite la realtà virtuale, Habib e gli altri filmmaker hanno esplorato svariati set, tra cui la Taverna della Manticora, casa Lightfoot e il Ponte della Fede, cercando di capire se le ambientazioni funzionassero per le vicende della storia e se fossero realistiche: grazie a questa esperienza di location scouting virtuale, hanno effettuato gli aggiustamenti necessari a creare un mondo credibile.

### **IL FAMILIARE E IL FANTASTICO**

Il mondo di *Onward – Oltre la Magia* è ispirato alla regione di Los Angeles: i filmmaker hanno deciso di inserire il loro sobborgo fantastico in un luogo fittizio simile a quell’area. “È un po’ come il quartiere di Los Feliz vent’anni fa”, afferma lo scenografo Noah Klocek. “Abbiamo anche studiato il quartiere di Frogstown nei pressi di Los Angeles, e alcuni sobborghi di Sacramento”.

Klocek spiega che i filmmaker hanno stabilito un rapporto tra gli elementi familiari e quelli fantastici. “Abbiamo utilizzato questo rapporto in quasi ogni inquadratura”, afferma. “Il rapporto che abbiamo scelto è 70/30: in ogni inquadratura c’è un 70% di elementi familiari e un 30% di elementi fantasy. Non funziona sempre in tutte le situazioni, e ben presto abbiamo scoperto che in alcune occasioni i personaggi avrebbero fatto pendere l’ago della bilancia verso il fantasy”.

In effetti, un mondo popolato da elfi, gnomi, troll e altre creature di questo genere potrebbe apparire più fantasy che familiare. “I personaggi rappresentavano molto facilmente il 30% degli elementi fantasy”, afferma Klocek. “Quindi quasi tutto il resto doveva essere familiare. Ma nelle inquadrature prive di personaggi sentivamo di poter introdurre ulteriori elementi fantasy, come ad esempio delle case a forma di fungo”.

Hanno riequilibrato queste abitazioni inusuali affiancandole a elementi suburbani familiari, come rivestimenti laterali in stile ranch californiano, tende parasole, prati rasati, cassette della posta e pali del telefono. “Gli unici elementi completamente fantasy sono i funghi giganti”, afferma Klocek. “La nostra idea è che un imprenditore edile abbia piantato questi funghi 15 anni fa, costruendo delle case all’interno di essi”.

Anche l’arredamento all’interno delle case è principalmente familiare, ma con alcune eccezioni degne di nota. La forma degli interni doveva rispecchiare gli esterni, dunque gli artisti hanno studiato alcune *cob house* – strutture in terra cruda realizzate con antiche tecniche di costruzione – che avevano forme simili alle case di New Mushroomton. Anche alcuni dettagli all’interno della casa abbracciano il lato fantasy. Per esempio, i paraschizzi della cucina e le maniglie delle porte di casa Lightfoot hanno un design elfico.

La sets supervisor Amy L. Allen afferma: “La nostra squadra di scenografi e il nostro art team sono stati bravissimi ad allestire un linguaggio di design che si concentrava sulle forme più grandi e sui dettagli più piccoli, con meno dettagli di livello medio rispetto al solito.

## **DOLCE CASA**

L’art director dei set Huy Nguyen afferma che il look di casa Lightfoot aiuta a raccontare la storia. “La mamma si occupa praticamente di tutto e ci sono due adolescenti a casa con lei, quindi le cose non sono affatto organizzate”, afferma. “Il lavandino è pieno di piatti sporchi e le scatole di cereali sono sparse per la cucina: capiamo subito che è un’abitazione molto caotica”.

Il tavolo della cucina è dedicato all’amatissimo gioco fantasy di Barley, *Quests of Yore*, che gli artisti hanno sviluppato e progettato per essere un gioco realmente funzionante.

La cameretta di Ian è stata progettata per somigliare alla stanza da letto di un tipico adolescente. La set dressing lead Kristen Beech-Needham spiega che gli oggetti di scena presenti nella stanza sono stati ideati per definire l’essenza del personaggio. “Abbiamo preso oggetti familiari e abbiamo cercato di adattarli al mondo di *Onward – Oltre la Magia*”, afferma. “Ci sono un astronauta e una navicella spaziale giocattolo che abbiamo rivisitato in stile medievale e un puzzle che raffigura lo scheletro di un drago, oltre a

numerosi oggetti di scena legati alla musica, come un'ocarina, la custodia di uno strumento fantasy e i poster di svariati gruppi musicali”.

### **UN FURGONE FANTASTICO**

Uno dei set più importanti del film ha quattro ruote: si tratta di Ginevra, che non è soltanto un furgone... è il possente destriero di Barley! Costruito da zero dallo stesso Barley, questo favoloso furgone viola è un po' malmesso, ma è decorato in modo spettacolare con delle finestre a forma di mezzaluna e un graffito. Ovviamente, Barley fa affidamento su Ginevra per condurli nella loro epica ricerca. “Barley ha costruito il furgone senza consultare nessun manuale e senza possedere nessuna reale conoscenza sul funzionamento delle automobili”, afferma il regista Dan Scanlon. “E il risultato finale rispecchia tutte queste mancanze”.

Il furgone comprende pannelli in finto legno, poster e adesivi. “Ci sono tanti tappeti a terra e disegni ispirati al mondo fantasy/medievale”, afferma la sets supervisor Amy L. Allen.

La direttrice della fotografia Sharon Calahan, ASC, afferma che Ginevra ha contribuito notevolmente all'illuminazione del film. “Oltre ai fari presenti all'esterno, Ginevra è piena di piccole luci natalizie e portacandele al suo interno, in aggiunta ovviamente alla plafoniera”, afferma Calahan. “Ginevra è una bestiola eccentrica che Barley ha assemblato con vari pezzi di ricambio, dunque non è completamente funzionante. A volte alcune luci si accendono e altre no. Quello che ha avuto inizio come un errore di continuità è entrato a far parte del comportamento instabile di Ginevra. A volte i fari sfarfallano e l'intero veicolo si regge a malapena insieme grazie al nastro adesivo”.

Il direttore della fotografia Adam Habib sapeva che Ginevra avrebbe presentato diverse sfide a causa delle molteplici azioni che dovevano avere luogo all'interno del furgone. “Una porzione significativa del film si svolge all'interno del furgone”, afferma. “In alcuni momenti potevamo barare e togliere di mezzo alcune parti del furgone, ma sostanzialmente dovevamo sforzarci di mantenere credibili le angolazioni della macchina da presa, che dovevano rispecchiare il comportamento di una vera macchina da presa all'interno di un vero furgone”.

La squadra di Habib voleva inoltre che le sequenze ambientate all'interno del veicolo fossero entusiasmanti e fedeli alle azioni ad alta velocità del furgone. Dunque hanno utilizzato macchine da presa live-action per catturare il tremolio e i movimenti di una telecamera.

I filmmaker hanno utilizzato anche altre risorse per capire cosa fosse possibile. “Abbiamo esaminato alcuni film *on the road* per osservare il ritmo e le angolazioni di ripresa”, afferma la montatrice Catherine Apple. “Volevamo catturare le emozioni dei personaggi senza fare ricorso esclusivamente ai primi piani”.

### **LA TAVERNA DELLA MANTICORA**

“Abbiamo scoperto che, in gran parte delle ricerche, il primo passo consiste nel recarsi in una terrificante taverna fuori dalle mura della città per ottenere una mappa, un'arma o un'informazione fondamentale da una figura enigmatica”, afferma il regista Dan Scanlon.

“Essendo uno storico e un appassionato di ricerche fantasy, Barley sa che quella persona è la Manticora”.

I filmmaker hanno svolto numerose ricerche nel mondo del fantasy per determinare il possibile aspetto della taverna... e poi lo hanno ribaltato. “Quando arrivano alla taverna, i ragazzi si rendono conto che negli anni è completamente cambiata, perché anche il mondo è completamente cambiato”, afferma Scanlon. “La taverna è diventata un ristorante per famiglie. Quando la magia e l'avventura sono svanite, anche i suoi clienti abituali sono scomparsi. Alla fine, la Manticora ha trasformato la propria leggenda in un prodotto commerciale”.

“Barley conduce Ian all'ingresso sul retro, che è completamente fantasy”, aggiunge lo scenografo Noah Klocek. “Vogliamo che gli spettatori pensino: ‘Barley ha ragione, c'è davvero un mondo fantasy là fuori!’. Abbiamo esaminato tantissime locande rurali europee e studiato l'architettura medievale per ottenere un'ispirazione che poi abbiamo completamente rivisitato”.

Gli antichi arredi del ristorante sono stati quasi completamente rimpiazzati, anche se ci sono alcuni piccoli indizi di come fosse in passato. “La taverna è diventata finta e generica”, afferma la sets supervisor Amy L. Allen. “L'elemento fantasy è ormai sbiadito”.

Il ristorante prende vita anche grazie all'elemento grafico. Il graphics art director Paul Conrad e la sua squadra avevano il compito di decorare i muri con striscioni, insegne e artefatti antichi. “La Manticora possiede dei cimeli di tutte le sue avventure”, afferma Conrad. “Sui muri ci sono armi, mappe e persino la felpa di una squadra sportiva”.

La squadra di Conrad ha creato alcune riproduzioni della Manticora nello stile di un cartone animato, oltre a tutti gli elementi grafici presenti nell'area della sala giochi. L'elemento più importante che hanno creato – almeno per quanto riguarda Ian e Barley – è il menù bambini, che contiene una mappa che i due fratelli useranno come guida per la loro avventura.

## **ALIMENTARE L'AVVENTURA**

Gli elementi grafici hanno contribuito inoltre a dare vita al minimarket pieno di spiritelli, ancora prima che Ian e un Barley in miniatura entrino nel negozio. “Ci sono cartelloni pubblicitari e insegne al neon che pubblicizzano bibite gassate”, afferma Conrad. “Il minimarket è pieno di snack e bevande energetiche. Abbiamo ideato persino un biglietto della lotteria”.

Allen spiega che i filmmaker volevano aggiungere elementi fantasy anche nei set più familiari come il minimarket. “Abbiamo reso gli ambienti esterni molto variabili, con la nebbia che si alza”, afferma Allen. “La strada è bagnata e ci sono ombre molto evidenti sullo sfondo. Ci sono altri elementi fantasy anche nell'architettura”.

Una volta che i personaggi entrano nel negozio, però, l'elemento fantasy è rappresentato dai folletti che se la spassano tra le corsie e fanno il bagno nei distributori di bibite.

## IL PONTE DELLA FEDE

Tra le varie location che i fratelli incontrano nella loro ricerca c'è un vecchio ponte levatoio, che rappresenta un momento cruciale del viaggio. “Questa scena rappresenta il momento in cui ci spostiamo da un mondo familiare a un mondo completamente fantasy”, afferma Klocek.

Il volumetric clouds supervisor Matthew Webb aggiunge: “Il mondo diventa improvvisamente più selvaggio, quindi ora le nuvole sono più grandi ed epiche per supportare questa sensazione”.

Gli artisti hanno posizionato il sole nascente e alcune nuvole soffici nel cielo da un lato di un gigantesco crepaccio senza fondo. Dall'altro lato possiamo vedere montagne imponenti e nuvole oscure. Klocek afferma che il crepaccio è “grande e minaccioso”.

Ian deve eseguire il più grande incantesimo che abbia mai fatto per oltrepassare il profondo crepaccio: per riuscirci, può contare soltanto sulla propria sicurezza interiore. “Questa scena arriva in un momento cruciale del film”, afferma la produttrice Kori Rae. “Ian viene messo alla prova: oltre a dover affrontare le proprie paure, dimostrare un coraggio che non è sicuro di possedere e camminare su un abisso senza fondo, deve riuscire a fidarsi di suo fratello come mai prima d'ora. Questa scena è terrificante, soprattutto se soffrite di vertigini... anzi, credo sia terrificante per chiunque”.

L'animation supervisor Rob Duquette Thompson afferma che gli animatori dovevano stabilire il funzionamento del ponte così da poter modificare le interpretazioni dei personaggi a seconda delle esigenze. “Volevamo far vedere che Ian era spaventato, ma allo stesso tempo doveva proseguire con coraggio”, afferma.

Per catturare queste emozioni complesse, i filmmaker hanno deciso di attraversare il ponte in prima persona... nella realtà virtuale. Utilizzando il complesso set, hanno indossato un visore per la realtà virtuale e hanno iniziato a muovere dei passi incerti sul baratro virtuale... da un'altezza decisamente più bassa. “Si vede che è un crepaccio senza fondo”, afferma l'animation supervisor Michael Stocker. “Per un momento, ti senti davvero spaventato. Era una sensazione molto strana”.

Hanno girato alcune riprese di riferimento per catturare le espressioni e il linguaggio del corpo. “Un paio di persone erano davvero terrorizzate”, afferma Thompson.

L'effects supervisor Vincent Serritella e il team addetto agli effetti avevano il compito di aggiungere un po' di magia alla scena. Ma si sono accorti che almeno in questo caso era meglio non esagerare. “I nostri test iniziali erano molto più eccessivi”, afferma Serritella. “I passi mossi da Ian scatenavano una reazione molto più grande. Abbiamo deciso di trattenerci e di rendere la scena più contenuta. Diminuendo le dimensioni della piattaforma magica, l'idea di un crepaccio senza fondo è diventata molto più intensa”.

Ed è proprio quell'intensità a rappresentare un punto di svolta nella storia. Jason Headley, che ha scritto la sceneggiatura insieme a Scanlon e Keith Bunin afferma: “È la prima volta che Ian scopre di cosa è capace. In più capisce per la prima volta che Barley potrebbe aver ragione e questo cambia le dinamiche della loro avventura da quel momento in poi”.

## **INCANTESIMI**

### **Lo story team, gli artisti e tecnici si uniscono per fare magie**

I filmmaker volevano far conoscere Ian e Barley Lightfoot al loro defunto padre. Ma come fare? “La parte fantasy-magica del film è nata per rispondere alle esigenze della nostra storia”, afferma Dan Scanlon. “Il mondo del nostro film è pieno di creature che una volta erano magiche ma ora hanno perso un po’ del loro potenziale”.

I filmmaker vedevano la magia come una metafora del potenziale nascosto di ogni persona e secondo Keith Bunin, che ha scritto la sceneggiatura insieme a Scanlon e Jason Headley, la magia serve anche a farci capire che ognuno ha qualcosa da offrire. “Qual è la cosa che soltanto tu sei in grado di regalare al mondo?”, afferma Bunin. “Fin dall’inizio, la cosa più importante della nostra storia era l’abilità di vedere la magia in te stesso e nelle persone che ti circondano. Per riuscirci c’è bisogno di un’enorme quantità di generosità e dell’abilità di creare uno spazio che permetta alle persone che ti circondano di diventare la versione migliore di se stessi”.

In *Onward – Oltre la Magia*, la magia è fondamentale per permettere a Ian e Barley di completare la loro ricerca e incontrare il padre, ma rappresenta anche un’importante beneficio. “Ian è l’unico a essere in grado di fare magie, che gli piaccia o no”, afferma Scanlon. “Ma Barley possiede la conoscenza necessaria, quindi Ian è costretto ad ascoltarlo per la prima volta”.

L’animation supervisor Michael Stocker aggiunge: “Barley assume il ruolo di un insegnante. È molto esperto nel campo della magia, quindi cerca di dare a Ian le giuste informazioni al momento giusto”.

### **TROVARE IL GIUSTO INCANTESIMO**

I filmmaker hanno gradualmente sviluppato una serie di regole informali per determinare il processo necessario a creare un incantesimo. “Volevamo che gli incantesimi facessero ciò che la tecnologia moderna è in grado di fare, come ad esempio creare il fuoco o la luce”, afferma Scanlon. “E volevamo assicurarci che la magia fosse abbastanza difficile, rischiosa e faticosa da spingere le persone a pensarci due volte prima di ricorrere agli incantesimi”.

Dato che la magia gioca un ruolo assolutamente fondamentale nel film, i filmmaker dovevano scrivere gli incantesimi in prima persona, assicurandosi di farli sembrare antichi, credibili e divertenti. “Nel film, quasi ogni incantesimo ha a che fare con la crescita interiore del personaggio di Ian in un determinato momento”, afferma Headley.

Gli sceneggiatori hanno scritto diverse versioni degli incantesimi prima di trovare quelli giusti e si sono rivolti agli appassionati di fantasy presenti in Pixar per tenerli sotto controllo. “Ci hanno spinto a fare sì che il linguaggio degli incantesimi fosse intrigante e capace di ispirare il pubblico”, afferma Scanlon. “Avevamo scritto tanti incantesimi piuttosto sciocchi, dunque alla fine abbiamo detto loro ‘ Pensateci voi’, e hanno creato un linguaggio tutto loro”.

## CREARE LA MAGIA

L'animation supervisor Michael Stocker spiega che la chiave per dare vita alle magie è stata determinata all'inizio della produzione. "Abbiamo svolto molti test iniziali", afferma. "Ci riprendevamo mentre impugnavamo un bastone e ci facevamo molte domande. 'All'inizio Ian non si sente a suo agio a fare magie, quindi che aspetto hanno i suoi incantesimi?'. Ian non ha la minima idea di cosa stia facendo e il bastone ha un potere che non riesce a controllare. Non ha ancora capito come fare. Sto insegnando a mia figlia a guidare ed è esattamente uguale. Col tempo, inizia a sentirsi più rilassata. E con Ian le cose funzionano esattamente allo stesso modo".

Gli animatori hanno messo in luce l'aumento della fiducia interiore di Ian tramite il modo in cui il personaggio sta in piedi, la velocità dei suoi movimenti e la sua postura. "Il bastone, che all'inizio Ian non riesce assolutamente a utilizzare, si trasforma in un'estensione del personaggio", afferma Stocker. "Alla fine, lo vediamo roteare il bastone come se avesse fatto milioni di incantesimi, come un vero esperto. E lo fa anche in modo molto elegante".

L'animation supervisor Rob Duquette Thompson afferma che nel film la magia è una combinazione tra il caos e l'ordine. "Il caos nasce quando la utilizzi nel modo sbagliato, e l'ordine quando la usi nel modo giusto", afferma. "Barley ama ricordare a Ian di concentrarsi e questo vale per tutti noi. Devi dimenticare tutto il caos intorno a te, altrimenti l'incantesimo andrà male".

Thompson afferma che l'incantesimo dell'onestà, in cui i ragazzi assumono l'aspetto dell'agente Colt Bronco, è stato difficile da realizzare. "Non possono dire bugie", afferma Thompson. "Finché continuano a dire la verità, hanno l'aspetto di Colt dal punto di vista dei due poliziotti che li stanno interrogando. Ma il pubblico ha bisogno di vedere attraverso l'incantesimo, quindi dall'altro lato possiamo vedere i ragazzi".

Il team addetto all'animazione ha lavorato a stretto contatto col team addetto agli effetti per realizzare le scene che coinvolgono la magia. L'effects supervisor Vincent Serritella afferma che, in *Onward – Oltre la Magia*, gli effetti legati alla magia tendono a essere difficili. "È un concetto astratto", afferma. "Dovevamo riuscire a personificare una cosa che dovrebbe essere invisibile".

Serritella afferma che, prima di tutto, i membri del film dovevano capire che tipo di magia stessero creando. Si tratta di una magia caotica o bizzarra? Elegante o bella? Grazie al contributo dello scenografo, dello story team, degli addetti all'illuminazione, degli animatori e di molti altri reparti, Serritella – che ha una formazione nel campo della pittura e delle belle arti – aveva il compito di illustrare ai responsabili degli effetti il look necessario per ciascun incantesimo. "Tutti volevano che gli effetti arricchissero le interpretazioni proprio come avrebbe fatto un attore non protagonista", afferma Serritella. "Inoltre la magia doveva possedere un arco narrativo: Ian passa da apprendista a mago nel corso del film".

La complessità della magia cresce insieme alla comprensione che Ian ha di essa. Infatti gli incantesimi sono divisi in livelli che hanno aiutato i responsabili degli effetti a determinare il livello di complessità delle varie magie. Hanno utilizzato i colori per delineare determinati aspetti. "Il personaggio del papà è rappresentato dal colore viola",

afferma Serritella. “E quando un incantesimo va male, tendevamo a modificare bruscamente il suo colore per far capire con chiarezza che qualcosa era andato storto”.

### **OTTENERE LE GIUSTE NOTE**

**I fratelli Mychael Danna e Jeff Danna hanno il compito di creare una colonna sonora magica, mentre la cantante Brandi Carlile esegue il brano dei titoli di coda**

Il film Disney e Pixar *Onward – Oltre la Magia* è accompagnato da una colonna sonora dinamica scritta da due compositori, i fratelli Mychael Danna e Jeff Danna, mentre Brandi Carlile esegue un brano originale intitolato “Carried Me With You” nei titoli di coda del film.

Quando Mychael Danna e Jeff Danna sono arrivati in Pixar Animation Studios per parlare di un nuovo progetto diretto da Dan Scanlon, non avevano idea di cosa aspettarsi... e quando lo hanno scoperto sono rimasti a bocca aperta. “Si trattava di una storia stranamente e straordinariamente simile al nostro vissuto”, afferma Mychael Danna. “Non appena Dan ha iniziato a raccontarla, mi è venuta la pelle d’oca. Ecco la storia: il padre dei fratelli, che lavora come contabile, muore quando i suoi due figli sono piccoli, e il rapporto tra i fratelli è influenzato da questo evento. Nel nostro caso avevamo 19 e 13 anni quando nostro padre venne a mancare. Siamo rimasti senza respiro sentendo la storia. Mi ha lasciato piuttosto scosso”.

I fratelli Danna si sono subito identificati nella storia presentata da Scanlon, incentrata su due fratelli che cercano di trascorrere un ultimo giorno con il loro defunto padre grazie alla magia. “È stata come una sorta di terapia, e non avevo mai immaginato di provare quelle sensazioni nel bel mezzo di un colloquio di lavoro”, afferma Mychael Danna.

Jeff Danna aggiunge: “Mi chiedo se Dan apprezzasse l’idea di proporre questo lavoro a due fratelli. Forse ha visto una sorta di parallelismo”.

“Il compositore ha il compito di comprendere e vivere le emozioni dei personaggi”, afferma Mychael Danna. “Deve empatizzare con loro e ispirarsi alle proprie esperienze. A volte è difficile riuscirci, ma stavolta non abbiamo avuto nessun problema a utilizzare le nostre esperienze personali legate a questa storia”.

Per accrescere il lato fantasy del film, i compositori hanno utilizzato strumenti tradizionali e antichi, tra cui chitarre folk e un salterio a corde pizzicate. “A un certo punto abbiamo utilizzato anche un cromorno”, afferma Jeff Danna. “Ci piace utilizzare strumenti atipici e fuori dal comune per poi mescolarli con una grande orchestra sinfonica. Ha funzionato molto bene per questo film”.

I compositori hanno abbracciato l’idea di una grande avventura, scrivendo un tema epico per il film. “Ma avevamo bisogno anche dell’altra faccia della medaglia: un tema oscuro e minaccioso per accompagnare le scene in cui i due smarriscono il cammino”, afferma Mychael Danna. “Per i temi oscuri dell’avventura, utilizziamo legni molto bassi e ruggenti. Invece il tema di Ian è molto più positivo ed energetico, e si sviluppa man mano che Ian trova la sicurezza e la forza che si nascondono dentro di lui”.

I Danna si sono occupati anche della musica che Barley ascolta nel suo furgone Ginevra. “Ci siamo davvero divertiti”, afferma Mychael Danna. “La musica che ascolta possiede alcuni elementi della musica indie dei primi anni ‘90, mescolati con alcuni aspetti del rock progressive degli anni ‘70... batteria, chitarra, sintetizzatori e un coro. Questi elementi si adattano perfettamente al contesto di un sobborgo fantasy. È un rock’n’roll scatenato che è davvero perfetto per qualcuno che vive in quel mondo”.

Jeff Danna spiega che la musica scritta per il furgone di Barley ha portato alla creazione del tema dell’avventura, che però è diventato molto più epico. Danna afferma: “Uno dei momenti più importanti del film è quello in cui i fratelli salgono a bordo del furgone e partono per la loro avventura. Abbiamo pensato che fosse divertente scrivere una canzone rock che fornisse un piccolo assaggio di un tema sinfonico più grande, che avremmo ascoltato successivamente in una versione suonata dall’intera orchestra”.

La magia è un lato fondamentale della storia, dunque i compositori dovevano scrivere un accompagnamento musicale per i vari incantesimi ed effetti. “Musicalmente, la magia è grande e fuori controllo, piena di trombe che suonano”, afferma. “Ma fondamentalmente, il tema della magia è formato da quattro note. Anche nella prima scena, in cui la magia è fuori controllo – accompagnata da un tema musicale che sembra un ciclone vorticoso – ci sono quattro note che ricorrono nel tema”.

“Ma sono quasi impercettibili”, prosegue Danna. “Man mano che il film va avanti, il tema diventa sempre più chiaro. In mezzo a tutte queste cose pazze, quelle quattro note raccontano la storia della magia”.

La colonna sonora è stata registrata da un’orchestra di 92 elementi condotta da Nicholas Dodd.

Insieme, i compositori hanno creato una colonna sonora che abbraccia l’entusiasmo e le emozioni presenti nel film. “Questo è il ruolo della musica”, afferma Mychael Danna. “Aiutiamo i filmmaker a guidarvi emotivamente e narrativamente in questo viaggio, senza manipolarvi o spingervi a provare determinati sentimenti, ma sensibilizzando le vostre emozioni per farvi godere appieno la storia. È una storia in cui tutti possono identificarsi: ogni famiglia ha subito le proprie perdite. Questo film raggiunge un traguardo importante: riesce a raccontare una storia universale incentrata sulla perdita e l’amore in modo assolutamente inaspettato e originale. Per noi, questo è il potere di *Onward – Oltre la Magia*”.

## **IL BRANO DEI TITOLI DI CODA**

I filmmaker hanno ingaggiato la vincitrice di cinque GRAMMY® Brandi Carlile per eseguire un brano emotivamente intenso, intitolato “Carried Me With You”, nei titoli di coda del film. Il brano è scritto e prodotto da Brandi Carlile, Phil Hanseroth e Tim Hanseroth.

Il produttore esecutivo della musica Tom MacDougall afferma che i filmmaker sono stati attratti dalla portata emotiva dell’artista. “Brandi ha una voce senza tempo e piena di sentimento che ci sembrava perfetta per chiudere il film dopo un finale estremamente toccante”, afferma MacDougall. “Ma è anche in grado di fornire gioia ed energia alla

propria interpretazione, permettendo a tutte le persone che ascolteranno il brano di provare un senso genuino di felicità. Non potevamo chiedere di più”.

“Carried Me With You’ è un brano incentrato sull’idea di non dare per scontato l’amore, sul concetto di accettare l’amore anche quando non pensi di meritarlo”, afferma Carlile. “È davvero meraviglioso far parte di un film Pixar! Non vedo l’ora che le mie bambine lo vedano! Avrò sicuramente tutto il senso di meraviglia, l’immaginazione e le lezioni di vita estremamente creative che caratterizzano i film Pixar e di cui la mia famiglia si è innamorata”.

## **I FILMMAKER**

**DAN SCANLON (Regista/Autore del soggetto originale/Sceneggiatore)** si è unito a Pixar Animation Studios a settembre del 2001, lavorando come artista degli storyboard per i pluripremiati lungometraggi Pixar *Cars – Motori Ruggenti* e *Toy Story 3 – La Grande Fuga*. Durante le prime fasi di produzione di entrambi i film, ha lavorato a stretto contatto con i registi per dare vita alle loro idee sullo schermo.

Scanlon ha poi co-diretto il cortometraggio originale *Carl Attrezzi e la Luce Fantasma*, che è stato inserito nei contenuti speciali del DVD di *Cars – Motori Ruggenti*. In aggiunta al suo lavoro presso Pixar, Scanlon ha scritto e diretto il film in live-action *Tracy*, rilasciato nel 2009.

Scanlon ha fatto il suo esordio alla regia di un lungometraggio d’animazione nel 2013 con *Monsters University*, che ha incassato più di 738.9 milioni di dollari in tutto il mondo e ha vinto un Hollywood Animation Award agli Hollywood Film Awards del 2013.

Nel suo ruolo di vicepresidente del reparto creativo, Scanlon è coinvolto in decisioni fondamentali presso lo studio e svolge il ruolo di consulente nello sviluppo e nella produzione dei vari film. Sarà il produttore esecutivo di due prossimi film Pixar che non sono stati ancora annunciati.

Cresciuto a Clawson, Michigan, da bambino Scanlon amava i cartoni animati Warner Bros., i film d’animazione Disney e, come voleva il destino, i cortometraggi Pixar. La sua passione lo ha spinto a studiare cinema e animazione alle superiori e al Columbus College of Art and Design (CCAD), dove si è concentrato sull’illustrazione.

Dopo aver conseguito la laurea presso il CCAD, Scanlon ha iniziato a lavorare come animatore e story artist per Character Builders, una casa d’animazione in 2D che produceva filmati e spot pubblicitari a Columbus, Ohio.

Scanlon vive a San Francisco con sua moglie Michele, un cane di nome Carol e un gatto con un occhio solo di nome Chichi.

**KORI RAE (Produttrice)** si è unita a Pixar Animation Studios a giugno del 1993 lavorando come produttrice presso il reparto pubblicitario dello studio, dove si è occupata

di produrre diversi spot pluripremiati. Ha fatto parte del dinamico team imprenditoriale che ha plasmato e costruito Pixar come la conosciamo oggi.

Rae ha prodotto il 14° lungometraggio Pixar, *Monsters University*. Rilasciato nell'estate del 2013, *Monsters University* ha incassato più di 738.9 milioni di dollari in tutto il mondo e ha vinto un Hollywood Animation Award agli Hollywood Film Awards del 2013.

Con una formazione nel campo dell'educazione e dell'allenamento sportivo, Rae trova che il ruolo di produttrice sia molto simile. Gestire una storia in continuo cambiamento e un'ampia squadra creativa, all'interno di un'atmosfera lavorativa in cui bisogna rispettare deadline precise, è molto simile a guidare una squadra verso la vittoria.

Dopo il successo di *Toy Story – Il Mondo dei Giocattoli*, Rae è passata al ruolo di animation manager nel secondo lungometraggio Pixar, *A Bug's Life – Megaminimondo*. Ha poi lavorato come animation manager nel lungometraggio premiato con il Golden Globe® *Toy Story 2 – Woody e Buzz alla Riscossa* e ha continuato come produttrice associata in *Monsters & Co.* e nel lungometraggio premiato con l'Oscar® *Gli Incredibili – Una Normale Famiglia di Supereroi*. Rae ha inoltre contribuito a *Up* in qualità di produttrice della pre-produzione, e ha lavorato come produttrice nel primo gruppo dei *Cars Toons* Pixar.

Nata e cresciuta nella contea di Bergen, New Jersey, Rae si è trasferita in Florida durante le superiori e ha conseguito la laurea presso il Rollins College di Winter Park, Florida. Vive nell'area della baia di San Francisco.

**PETE DOCTER (Produttore Esecutivo)** è il regista premiato con l'Oscar® di *Monsters & Co.*, *Up* e *Inside Out*, e il chief creative officer di Pixar Animation Studios. Attualmente sta dirigendo il lungometraggio Pixar *Soul*, co-diretto da Kemp Powers e prodotto da Dana Murray, che arriverà nelle sale italiane il 16 settembre 2020.

Dopo essersi unito a Pixar nel 1990, diventando il terzo animatore dello studio, Docter ha collaborato allo sviluppo della storia e dei personaggi di *Toy Story – Il Mondo dei Giocattoli*, il primo lungometraggio d'animazione Pixar, di cui è stato anche supervising animator. Ha lavorato come storyboard artist di *A Bug's Life – Megaminimondo* e ha scritto i trattamenti iniziali di *Toy Story 2 – Woody e Buzz alla Riscossa* e *WALL•E*. Oltre ad aver diretto tre film, Docter è stato produttore esecutivo di *Monsters University* e del lungometraggio premiato con l'Oscar® *Ribelle – The Brave*.

Docter ha iniziato a interessarsi all'animazione all'età di otto anni, creando il suo primo libro animato. Ha studiato animazione dei personaggi presso il California Institute of the Arts (CalArts) di Valencia (California), dove ha realizzato svariati cortometraggi: uno di questi cortometraggi vinse uno Student Academy Award®. Da allora, quei corti sono stati proiettati nel corso di numerosi festival d'animazione internazionali e inseriti ne *I Corti Pixar – Volume 2*. Dopo essersi unito a Pixar, Docter ha animato e diretto svariati spot televisivi e nel corso della sua carriera è stato candidato a otto premi Oscar®: è stato premiato con l'Oscar al Miglior film d'animazione per *Up* e *Inside Out*, ha ricevuto una nomination nella medesima categoria grazie a *Monsters & Co.* ed è stato candidato per la Miglior sceneggiatura originale grazie a *Up*, *Inside Out* e *WALL•E*. Nel 2007, *Up* è stato

inoltre candidato al premio Oscar® per il Miglior film dall'Academy of Motion Picture Arts and Sciences.

**JASON HEADLEY (Sceneggiatore/Autore del soggetto originale)** ha scritto e diretto il lungometraggio *A Bad Idea Gone Wrong*, che ha vinto il premio speciale della giuria al SXSW Film Festival del 2017. I suoi cortometraggi, che comprendono i video virali *It's Not About the Nail* e *F\*ck That: An Honest Meditation*, sono stati proiettati all'installazione Dismaland di Banksy e alla TED Conference, sono andati in onda sul programma di NBC TODAY e su SundanceTV, sono stati inseriti nei Vimeo Staff Picks e sono stati oggetto di numerose discussioni online.

**KEITH BUNIN (Sceneggiatore/Autore del soggetto originale)** è l'autore delle pièce teatrali *The Busy World is Hushed*, *The Credeaux Canvas* e *The World Over*, che sono state rappresentate per la prima volta Off-Broadway al teatro Playwrights Horizons. La sua pièce più recente, *The Coast Starlight*, è stata rappresentata per la prima volta alla La Jolla Playhouse nell'estate del 2019, e le sue altre pièce comprendono *The Unbuilt City* (New York Stage and Film), *Sam Bendrix at the Bon Soir* (City Theatre Pittsburgh/La Jolla Playhouse), e *The Principality of Sorrows* (Pure Orange Productions). Ha scritto il libretto del musical *10 MILLION MILES* (Atlantic Theatre Company). Ha scritto la sceneggiatura del film *Horns*, interpretato da Daniel Radcliffe e basato sul romanzo di Joe Hill *La Vendetta del Diavolo*, e attualmente sta scrivendo sceneggiature per MGM e Fox Searchlight. È stato uno degli autori della serie HBO *In Treatment*.

Bunin vive a Brooklyn, New York.

**MYCHAEL DANNA (Compositore della Colonna Sonora Originale)** è un compositore premiato con l'Oscar®, rinomato per la sua capacità di fondere in modo evocativo la musica tradizionale non-occidentale con quella orchestrale ed elettronica. La sua filmografia comprende la colonna sonora premiata con l'Oscar® di *Vita di Pi* di Ang Lee, con il quale aveva già collaborato in *Tempesta di Ghiaccio* (1997) e *Cavalcando col Diavolo* (1999). Nel 2013 Danna ha vinto anche un Golden Globe® grazie a *Vita di Pi*.

Danna ama presentare idee complesse in un modo musicalmente accessibile: questa passione ha avuto inizio nel corso dei suoi studi alla University of Toronto. Lì, ha imparato a conoscere musica antica e tradizionale proveniente da tutto il mondo, che poi ha influenzato il suo stile. Nel 1985 Danna è stato il primo studente a ricevere il Glenn Gould Composition Award conferito dall'università, e nello stesso anno ha iniziato a scrivere musiche per alcuni gruppi teatrali studenteschi. Nel frattempo ha dato inizio al suo sodalizio artistico con il regista canadese Atom Egoyan.

È celebre per aver lavorato con Bennett Miller nel film candidato a molteplici Oscar® *L'Arte di Vincere* (2011) e nel film drammatico premiato con l'Oscar *Truman Capote – A Sangue Freddo* (2005); con Terry Gilliam nel film candidato all'Oscar *Parnassus – L'Uomo Che Voleva Ingannare il Diavolo* (2009) e in *Tideland – Il Mondo Capovolto* (2005); con Mira Nair in *La Fiera della Vanità* (2004), *Monsoon Wedding – Matrimonio Indiano* (2001) e *Kamasutra* (1996); e con Billy Ray in *Breach – L'Infiltrato* (2007) e

*L'Inventore di Favole* (2003). La filmografia di Danna comprende inoltre il film premiato con l'Oscar del 2006 *Little Miss Sunshine*, grazie a cui ha condiviso una nomination al GRAMMY® Award per la Miglior compilation di una colonna sonora; l'acclamata commedia romantica di Marc Webb (*500 Giorni Insieme* (2009)); e il film di James Mangold premiato con l'Oscar *Ragazze Interrotte* (1999).

Nel campo della televisione, Danna ha vinto un Emmy® per le Migliori musiche di una miniserie, un film o uno special televisivo (colonna sonora drammatica originale) grazie a *Mondo Senza Fine* (2012). Mychael e Jeff Danna hanno scritto le musiche originali della serie di Netflix *L'Altra Grace*, basato sull'omonimo romanzo di Margaret Atwood, che hanno ottenuto una candidatura all'Emmy nel 2018. Inoltre, nel 2018 Mychael è stato candidato all'Emmy per il Miglior tema d'apertura di una serie grazie a *The Last Tycoon*. Mychael e Jeff Danna hanno inoltre scritto le musiche della serie di FX *Tyrant*, grazie a cui hanno ottenuto nomination agli Emmy per le Migliori musiche di una serie (colonna sonora drammatica originale) e il Miglior tema d'apertura di una serie nel 2015. Nel 2011 sono stati candidati all'Emmy grazie a *Camelot*.

Nel 2015 Mychael e Jeff Danna hanno scritto la colonna sonora del lungometraggio d'animazione Pixar *Il Viaggio di Arlo*, ottenendo una nomination all'Annie grazie al loro lavoro. Mychael ha scritto la colonna sonora del cortometraggio candidato all'Oscar® *Il Super Team di Sanjay*, che è arrivato nelle sale abbinato al film. I fratelli Danna hanno continuato la loro collaborazione scrivendo le musiche di *Cicogne in Missione* per Warner Animation Group e firmando la colonna sonora del film d'animazione candidato all'Oscar *I Racconti di Parvana – The Breadwinner* (noto anche con il titolo *Sotto il Burqa*), grazie a cui hanno ottenuto una nomination all'Annie per la Miglior colonna sonora e hanno vinto il premio per le Migliori musiche originali al Festival internazionale del film d'animazione di Annecy in Francia. Mychael e Jeff Danna hanno scritto anche la colonna sonora del film d'animazione *La Famiglia Addams*.

La filmografia più recente di Mychael Danna comprende *Dickens – L'Uomo Che Inventò il Natale* con Dan Stevens e Christopher Plummer, *Una Giusta Causa* con Felicity Jones e Armie Hammer, *Un Viaggio A Quattro Zampe*, *Red Sea Diving* e *Dopo il Matrimonio* con Julianne Moore e Michelle Williams.

Danna ha vinto inoltre il Frederick Loewe Award per la composizione cinematografica (2013), due World Soundtrack Awards come Miglior compositore cinematografico dell'anno e per la Miglior colonna sonora dell'anno (entrambi nel 2013), e l'Hollywood Film Award come compositore dell'anno (2016).

**JEFF DANNA (Compositore della Colonna Sonora Originale)** è nato a Burlington, nell'Ontario. All'età di otto anni è diventato un riluttante studente di pianoforte, mentre a 11 anni ha trovato sollievo nella chitarra, per poi iniziare a suonare professionalmente all'età di 15 anni. A 21 anni, una ferita alla mano ha messo fine alla sua carriera. Successivamente, ha iniziato a scrivere colonne sonore per il cinema e si è trasferito a Los Angeles per continuare a lavorare.

Danna ha scritto colonne sonore per una lunga e variegata lista di film. La sua filmografia comprende titoli molto diversi tra loro, tra cui i fortunati film d'azione tratti da videogiochi

*Resident Evil: Apocalypse*, *Silent Hill* e *Silent Hill: Revelation 3D*; il film drammatico/giudiziario con Ryan Gosling e Anthony Hopkins *Il Caso Thomas Crawford*; *Parnassus – L’Uomo Che Voleva Ingannare il Diavolo* e *Tideland – Il Mondo Capovolto*, entrambi diretti da Terry Gilliam; *La Terrazza sul Lago* di Neil LaBute; svariati film diretti da Brett Morgen, tra cui *The Kid Stays in the Picture*, *Chicago 10* e il documentario biografico su Kurt Cobain *Montage of Heck*; *Closing the Ring* per il regista Richard Attenborough; e il cult movie *The Boondock Saints – Giustizia Finale*, oltre a molti altri.

Inoltre, gli album di musica celtica orchestrale che ha scritto insieme a suo fratello Mychael Danna hanno riscosso un grande successo in tutto il mondo e sono stati inseriti nella Top 10 di Billboard negli Stati Uniti.

Per la televisione, Jeff e Mychael Danna hanno scritto le musiche della serie di FX *Tyrant*, grazie a cui hanno ottenuto nomination agli Emmy per le Migliori musiche di una serie (colonna sonora drammatica originale) e il Miglior tema d’apertura di una serie nel 2015. Erano già stati candidati all’Emmy nel 2011 grazie a *Camelot*.

Nel 2015 Jeff e Mychael Danna hanno lavorato alla colonna sonora de *Il Viaggio di Arlo*, ottenendo una nomination all’Annie per le Migliori musiche di un lungometraggio d’animazione.

Jeff e Mychael Danna hanno scritto la colonna sonora originale del film d’animazione *Cicogne in Missione*, che è arrivato nelle sale italiane a ottobre 2016, e del film di Ang Lee *Billy Lynn – Un Giorno da Eroe*, che è arrivato nelle sale italiane a febbraio 2017.

Nel 2017 Jeff e Mychael hanno scritto la colonna sonora originale del film d’animazione *I Racconti di Parvana – The Breadwinner* (noto anche con il titolo *Sotto il Burqa*), che è stato presentato in anteprima mondiale al Toronto International Film Festival a settembre 2017 ed è uscito nelle sale a novembre dello stesso anno. *I Racconti di Parvana – The Breadwinner* è stato candidato all’Annie Award per le Migliori musiche di un lungometraggio animato, ha vinto il premio per le Migliori musiche originali al Festival internazionale del film d’animazione di Annecy in Francia, e ha vinto un Canadian Screen Award per la Miglior colonna sonora cinematografica dell’anno.

In televisione, Jeff e Mychael hanno scritto le musiche della miniserie di Netflix *L’Altra Grace*, ottenendo una candidatura all’Emmy® e una nomination al Canadian Screen Award nel 2018.

Jeff Danna scrive le musiche della serie animata fantasy/fantascientifica di Netflix *3 In Mezzo A Noi: I Racconti di Arcadia*, creata da Guillermo del Toro e prodotta da DreamWorks Animation, che è uscita nel 2018. Più recentemente Jeff e Mychael hanno scritto le musiche del film d’animazione *La Famiglia Addams*, uscito nel 2019.