

LA UNIVERSAL PICTURES PRESENTA
UNA PRODUZIONE CHRIS MELEDANDRI

ILLUMINATION
PRESENTS



PATTON OSWALT
KEVIN HART
ERIC STONESTREET
JENNY SLATE
TIFFANY HADDISH
LAKE BELL
NICK KROLL
DANA CARVEY
ELLIE KEMPER
CHRIS RENAUD
HANNIBAL BURESS
BOBBY MOYNIHAN
e HARRISON FORD

PRODUTTORE ESECUTIVO
BRETT HOFFMAN

PRODOTTO DA
CHRIS MELEDANDRI, p.g.a.
JANET HEALY, p.g.a.

SCRENEGGIATURA DI
BRIAN LYNCH

CO-DIRETTO DA
JONATHAN DEL VAL

DIRETTO DA
CHRIS RENAUD

LA PRODUZIONE

Decimo film d'animazione della Illumination, *Pets 2 - Vita da animali* è l'attesissimo seguito del divertente blockbuster del 2016 che ha fatto registrare i più alti incassi di sempre per un film originale nel weekend di apertura, animato o non.

Caratterizzato dal tiico humor sovversivo e irriverente della Illumination, questo nuovo capitolo racconta la parte emotiva della vita dei nostri animali domestici e il profondo legame che si stabilisce tra loro e le famiglie che li amano, cercando di offrire una risposta alla domanda che da sempre tutti coloro che posseggono degli animali domestici si pongono: cos'è che fanno veramente i nostri animali quando noi non siamo a casa?

Il terrier Max (PATTON OSWALT) è alle prese con alcuni grandi cambiamenti nella sua vita. La sua padrona (ELLIE KEMPER) adesso è sposata e ha un bambino, Liam. Max si preoccupa così tanto di proteggere il ragazzino da sviluppare una sorta di nevrosi. Durante un soggiorno con tutta la famiglia in una fattoria, Max e il bastardino Duke (ERIC STONESTREET), suo fratello e adottivo, dovranno fare i conti delle mucche allergiche ai cani, alcune volpi ostili e un tacchino terrificante, cosa che contribuisce solo ad aumentare l'ansia di Max. Fortunatamente, Max riceve dei consigli dal rozzo cane della fattoria Rooster (HARRISON FORD, che debutta nel cinema d'animazione), che aiuta Max a liberarsi delle sue nevrosi e a ritrovare il suo io di leader, concedendo a Liam un po' più di libertà.

Nel frattempo, la gatta Chloe (LAKE BELL) ha scoperto le gioie dell'erba gatta e la sfortunata volpina Gidget (JENNY SLATE) perde accidentalmente il giocattolo preferito di Max e deve organizzare un'operazione di recupero sotto copertura e a prova di artiglio felino per cavarcela in un appartamento pieno di gatti. Con un piccolo aiuto da parte di Chloe (LAKE BELL), Gidget fa suoi i misteriosi usi e costumi dei felini per potersi infiltrare nella loro tana e recuperare Busy Bee.

E il folle ma adorabile coniglietto Nevosetto (KEVIN HART) sviluppa alcune serie manie di grandezza illudendosi di essere veramente un supereroe quando la sua padroncina Molly gli fa indossare un pigiama stile Superman. Ma quando Daisy

(TIFFANY HADDISH), un intrepida Shih Tzu, si presenta chiedendo il suo aiuto per una missione pericolosa, Nevosetto sarà costretto a trovare il coraggio per trasformarsi realmente nell'eroe che fino a quel momento ha solo pensato di essere.

Nel film ci sono anche NICK KROLL nei panni del pericoloso proprietario del circo Sergei, DANA CARVEY nel ruolo del basset hound Pops, CHRIS RENAUD in quello del porcellino Norman, HANNIBAL BURESS nel ruolo del bassotto Buddy e BOBBY MOYNIHAN in quello di Mel.

Pets 2 - Vita da animali è prodotto dal fondatore e CEO della Illumination CHRIS MELEDANDRI e dalla sua partner di lunga data JANET HEALY, i visionari che ci hanno regalato *Il Grinch*, *Cattivissimo Me* e *I Minions*, ed è stato scritto dallo sceneggiatore di *Pets* BRIAN LYNCH. Il produttore esecutivo del film è BRETT HOFFMAN. Le musiche sono di ALEXANDRE DESPLAT. *Pets 2 - Vita da animali* è diretto dal regista Chris Renaud, che ha anche diretto la serie cinematografica di *Cattivissimo me* della Illumination e *Lorax - Il guardiano della foresta*. Il film è co-diretto da JONATHAN DEL VAL.

DIETRO LE QUINTE

Amore Incondizionato e Genitorialità Apprensiva

Il cuore di *Pets 2*

Dopo il successo di *Pets - Vita da animali*, che ha battuto il record al botteghino incassando oltre 875 milioni di dollari in tutto il mondo, Chris Meledandri, CEO della Illumination, Janet Healy, sua partner nella produzione, lo sceneggiatore Brian Lynch e il rinomato regista Chris Renaud, hanno subito iniziato ad esplorare la possibilità di un capitolo successivo per la vita dei personaggi da loro creati. "Il primo film di *Pets* ha chiaramente colpito il pubblico di tutto il mondo, semplicemente perché aveva al centro degli animali domestici", spiega Renaud. "Abbiamo davvero cercato di riprodurre gli animali in maniera realistica, sia nei loro atteggiamenti che nelle performance. E trovo che chiedersi cosa facciano i tuoi amici a due o quattro zampe quando non sei a casa sia qualcosa di semplice ma avvincente; il pubblico non ha potuto resistere ad un film che tentava di rispondere a questa domanda".

Il problema che dovevano affrontare con il secondo episodio di questa fortunata serie cinematografica era come far evolvere ed espandere al meglio il mondo di *Pets* affinché risultasse originale, creativo, emozionante e autentico. "Quando cominci a lavorare ad un sequel, l'obiettivo è quello di raccontare una storia che riunisca il pubblico e i personaggi da esso amati, riuscendo anche ad arricchire film di nuovi percorsi narrativi, e di nuovi personaggi che si evolvono", spiega Meledandri. "Quando il pubblico viene a vedere questo film, non vede l'ora di ritrovare i personaggi che ama, e di scoprire cosa combinino quando i loro padroni non ci sono. Si tratta di una premessa fondamentale di grande forza, quindi partendo da lì abbiamo cercato di creare una storia che rappresentasse un passo avanti nella vita di questi personaggi e che sarebbe stata interessante per qualsiasi tipo di pubblico, anche se non aveva visto il primo film".

Personaggi indimenticabili, affabili e simpaticamente imperfetti sono alla base di tutte le storie dei film della Illumination, e *Pets 2 - Vita da animali* non fa eccezione. Lavorando insieme, Meledandri e la sua squadra di creativi si sono concentrati sulle vite emotive segrete dei nostri animali domestici, sul nostro amore per loro e di quello incondizionato che loro provano nei nostri confronti. "Uno degli elementi veramente interessanti di *Pets 2* è il rapporto che abbiamo con i nostri animali domestici che è in realtà un rapporto di reciprocità", dice Meledandri. "Non siamo solo noi a prenderci cura di loro perché anche loro si prendendo cura di noi." A volte anche in maniera fin troppo zelante. Uno dei temi principali del film è l'idea del rapporto di attenzione e protezione che si stabilisce tra animali e padroni.

"Insieme a Brian Lynch e Chris Meledandri esploravamo varie idee sulla dinamica dei rapporti tra animali e bambini", racconta Renaud. "Abbiamo pensato che sarebbe stato interessante esplorare la relazione tra un bambino e il suo animale, vederla nascere, crescere e trasformarsi in vero amore. Per gran parte della storia abbiamo attinto direttamente alle nostre esperienze personali. Da bambino avevo un setter irlandese di nome Shammy che diventava gentile e premuroso quando era vicino a me e agli altri bambini".

I cineasti hanno anche cercato di rendere *Pets 2* ancora più divertente del primo film. Tre dei personaggi che ritroviamo in questo secondo episodio - il terrier Max (Patton Oswalt), la volpina Gidget (Jenny Slate) e il coniglio Nevosetto (Kevin Hart) - si

ritrovano in situazioni che li spingono ad affrontare rischi e pericoli ai quali non sono abituati, fornendo ai registi e ai doppiatori, ampie possibilità di humor come nel caso delle nevrosi di Max, dell'operazione in incognito di Gidget tra i gatti e nel tentativo di Nevosetto di agire come un supereroe. Altrettanto importante è il fatto che oltre a far ridere il film fa anche battere forte il cuore, cosa che senza dubbio avrà un grande impatto sul pubblico. Max, che è il centro emotivo del film, dovrà trovare il coraggio di lasciare che Liam, il bambino che ha imparato ad amare oltre ogni immaginazione, cresca e si conquisti una sua indipendenza.

Dal primo film, in cui Max ha dovuto imparare a condividere la sua padroncina Katie (Ellie Kemper) con un nuovo cane, Duke (Eric Stonestreet), Max e Duke sono diventati come fratelli, ma adesso Katie si è sposata e ha un bambino piccolo, Liam. "Max passa inizialmente dall'essere sconcertato dall'arrivo di questo bambino ad essere un po' terrorizzato da lui, per poi rendersi invece conto che questo bambino lo adora", spiega Meledandri. "C'è questo amore incondizionato che Max prova per Liam, e che lo trasforma effettivamente nel suo protettore, nel suo "genitore" alternativo, nel responsabile assoluto di questo bambino, e da tutto ciò gli deriva l'ansia tipica di ogni nuovo genitore. Max è passato dal disinteresse al non poter pensare di perdere di vista Liam nemmeno per un secondo. Il film si trasforma quindi nella storia di un genitore "aggiunto" che teme così tanto che il suo bambino inciampi e cada e si sbucci un ginocchio o di poterlo perdere di vista per un attimo, che è lui stesso a creare il caos. La storia di questo film è davvero la storia del percorso di Max che capisce che, per quanto ami Liam, in realtà dovrà lasciarlo andare, per permettergli di diventare indipendente e imparare a cavarsela da solo. È un percorso che tutti i genitori, o chiunque abbia avuto un genitore, ha dovuto intraprendere ad un certo momento della propria vita, e quindi tutti possono identificarsi con questo personaggio e con la sua esperienza emotiva". Quell'idea è piaciuta sia a Meledandri, che a Renaud e Lynch, che sono tutti padri. "Il messaggio che abbiamo cercato di trasmettere con questo film è la necessità di lasciarsi andare", spiega Renaud. "Non c'è niente di più ovvio che mandare tuo figlio a scuola e renderti conto che non hai più il controllo. Devi accettare che là fuori c'è un mondo pericoloso, ma devi lasciarlo andare e lasciare che viva la propria vita da solo. Non si tratta tanto di proteggerlo quanto di insegnargli a reggersi sulle proprie gambe".

Sono proprio queste connessioni personali che garantiscono l'autenticità emotiva di *Pets 2* e degli altri film della Illumination. "Così spesso questi film si trasformano per me in una forma di terapia", spiega Meledandri. "Cerco di risolvere i miei problemi personali in modo semplice, e penso che la stessa cosa valga per Chris e Brian. Tutti abbiamo arricchito il film con le nostre prospettive individuali. Mi riferisco in particolar modo al caso di Max, perché ho faticato molto per trovare il giusto equilibrio tra l'essere un genitore attento e il riuscire a concedere ai miei figli lo spazio sufficiente a conquistarsi l'indipendenza. Ciò che generalmente ci impedisce di lasciare andare i nostri figli e permetter loro di uscire nel mondo, anche se il mondo è solamente il parco giochi, è la paura generalizzata. Quindi, il percorso di Max nel film è un viaggio per vincere la sua stessa paura, cosa che gli permette di acquistare una profonda fiducia interiore e di mollare la presa. In realtà il momento in cui tutto ciò accade è abbastanza commovente".

Una volta stabilito quale sarebbe stato il cuore emotivo della storia, i realizzatori hanno dovuto affrontare uno scoraggiante puzzle strutturale che consisteva in tre linee narrative separate - quella di Max, quella di Gidget e quella di Nevetto - che avrebbero dovuto poi far convergere in un'unica storia. "La sfida principale consisteva nel riuscire ad intrecciare insieme le tre diverse linee narrative", afferma Renaud. "Il primo film ruotava intorno alla storia di Max con lui e Duke che cercavano di tornare a casa, ma in questo film abbiamo utilizzato sia la narrativa che la musica per agglomerare le tre storie diverse".

I realizzatori hanno trovato l'ispirazione per questo tipo di struttura nel loro primo film. "Nel realizzare il primo film, abbiamo scoperto una cosa quasi per caso", racconta Meledandri. "Ci siamo resi conto che i vari personaggi del film entravano in scena uno alla volta, dopo un certo numero di scene che riguardavano quello precedente. È un tipo di struttura piuttosto insolita. Nella maggior parte dei film i personaggi principali vengono presentati al pubblico nelle prime cinque o sei scene e poi si assiste allo svolgersi delle varie vicende che riguardano le loro vite. Ci siamo resi conto, tuttavia, che la nostra struttura conferiva al film un costante senso di sorpresa. Quindi, quando è arrivato il momento di fare questo secondo film, volevamo trovare un modo per continuare a procedere in quella direzione. Abbiamo avuto dunque questa idea di tre

linee narrative che si sviluppano in contemporanea e che alla fine convergono in un'unica storia. Quando finalmente si amalgamano, il tutto assume una grande rilevanza, ma fino a quel momento procediamo per linee parallele. Sembrerà un'analogia ridicola, ma mi ricorda la struttura de *Il trono di spade*, dove, in ogni episodio, ci si muove avanti e indietro tra varie storie parallele. Non è un approccio strutturale tipico per un film, ma trovo che sia davvero coinvolgente".

Mettere in pratica questa idea, tuttavia, si è rivelata un'impresa a dir poco ardua. "La sequenza più impegnativa del film è stata quella in cui le tre le linee narrative convergevano e si univano in un'unica storia", spiega Renaud. "Nel corso del film, Max, Gidget e Nevosetto si muovono in maniera piuttosto indipendente nell'ambito delle loro singole storie. Ma per far funzionare il film e creare un finale soddisfacente, abbiamo dovuto trovare il modo di collegare questi elementi disparati ed individuare un catalizzatore per l'azione del terzo atto. A volte puoi rimanere intrappolato preoccupandoti troppo della logica, ma di solito alla fine ti serve molto meno di quello che immagini. Sono le emozioni e gli interessi del personaggio che reggono la storia".

Il momento in cui si è capito come unire insieme le tre linee narrative è stato fondamentale non solo per il film, ma per tutti quelli coinvolti nella sua realizzazione. "È stato un momento che ha sottolineato un aspetto di ciò che facciamo alla Illumination che è perlopiù nascosto al pubblico che ama i nostri film", spiega Meledandri.

"Passiamo tre o quattro anni o più immersi nel processo creativo che ci richiede costantemente di trovare nuove idee e di non smettere mai di cercare di migliorare una scena o di rendere un personaggio più potente, o di trovare un aspetto comico che non avevamo considerato prima. Stavamo lavorando al progetto già da molti mesi quando un giorno mi resi conto che gli sforzi collettivi del gruppo avevano portato finalmente al raggiungimento di una soluzione di un problema così complesso. Ce l'avevamo messa tutta e alla fine eravamo giunti alla meta. Se lavori in questo modo per anni, come facciamo noi, per essere in grado di prosperare e continuare a fare cose che delizieranno il pubblico, devi annoverare le tue vittorie nel momento in cui le ottieni, per poterti rendere conto di quello che stai conquistando. Questo è un momento che mi rimarrà dentro".

Questo impegno nei confronti di un'eccellenza e dell'onestà emotiva dei

personaggi è ciò che ha ispirato i membri del cast originale a tornare a dare le voci ai personaggi del sequel. "In questo film vedi veramente i personaggi evolversi e progredire", spiega Hart. "Vedi i personaggi crescere insieme alle loro famiglie. E anche l'idea di base del primo film, cioè "Cosa fanno i tuoi animali domestici quando esci di casa?", è stata ampliata. Questa volta vediamo non solo quello che fanno, ma quanto in là essi si spingano per proteggere le loro case, le loro famiglie, i loro proprietari, i loro amici. Adoro l'idea che questo mondo che noi abbiamo creato si stia dunque evolvendo. Penso che i fan riceveranno molto più di quanto si aspettino e capiranno che questo è un mondo che può avere un seguito. Sono personaggi sui quali puoi investire emotivamente e coi quali puoi crescere".

Ma per realizzare tutto ciò è richiesto l'impegno professionale di un vasto numero di persone. È impressionante il numero di artisti che lavorano in varie zone del mondo e quindi in diversi fusi orari, richiesto per creare un film d'animazione di questa qualità. "C'erano anche 200 persone in Francia e negli Stati Uniti che lavoravano contemporaneamente al film", spiega Renaud. "Oltre alla squadra della Illumination di Santa Monica, anche gli sceneggiatori e gli storyboard artist lavoravano negli Stati Uniti, ma tutti gli altri impegnati nella produzione, dal layout all'animazione fino al rendering finale, erano a Parigi".

Per Janet Healy, che supervisiona la produzione parigina, gli anni di lavoro dedicati al franchise di Pets sono valsi veramente la pena, sia per quel che concerne le sfide creative che per la gioia che la serie cinematografica è in grado di regalare al pubblico. "Questa serie di film è unica e speciale perché ci porta nel mondo segreto dei nostri amati animali domestici in maniera accattivante e divertente", spiega la Healy. "Tutti, in qualsiasi parte del mondo, adorano i loro animali domestici e si domandano cosa passi loro per la mente. Quando vedono i film della serie *Pets - Vita da animali*, ottengono una risposta magica e divertente. La serie si è rivelata molto più emozionante e impegnativa di quanto immaginassimo".

Ma è soprattutto la possibilità di relazionarsi con i vari personaggi che porta il pubblico al cinema a rivederli. "Tutti i personaggi di *Pets 2 - Vita da animali* sono in qualche modo familiari", spiega la Healy. "Hanno le stesse personalità e gli stessi comportamenti dei nostri amati animali domestici. Proprio come noi umani, questi

animali stabiliscono dei profondi legami di amicizia, manifestano grande lealtà, e si confrontano con grandi problemi, compiendo azioni eroiche. Gli animali che compaiono nel nostro franchising sono come quelli che vivono con noi e ora rappresentano anche una parte meravigliosa della nostra esperienza cinematografica".

Pets 2 stabilisce anche un nuovo e rivoluzionario traguardo nella tecnica dell'animazione, alzando così la barretta per la Illumination. "Ci sono alcune scene in questo film che io ritengo essere tra le sequenze d'azione più belle di un film della Illumination", afferma orgoglioso Meledandri. "C'è una sequenza che si svolge in questo circo di cattivi. Ho visto la scena almeno 200 volte, ma ogni volta mi meraviglio delle sue qualità cinematografiche, di come Chris abbia organizzato l'azione e della tensione che sprigiona dalla scena. Adoro la Illumination; adoro le performance di animazione che riesce a creare; adoro la qualità dell'acqua sul terreno e i suoi riflessi. È una scena in cui le grandi capacità artistiche della squadra francese e la regia di Chris si integrano così perfettamente da rendermi veramente orgoglioso di essere uno dei produttori del film".

Renaud si dice elettrizzato e onorato dal lavoro compiuto per e con la Illumination. "Questa collaborazione e questa partnership rappresentano ad oggi l'apice della mia carriera", dice Renaud. "Lavorare con Chris Meledandri è sempre un vero piacere e l'intero team della Illumination non è secondo a nessuno. Mi ritengo fortunato di aver potuto lavorare con questa fantastica squadra, riuscendo a creare personaggi e storie così amati dal pubblico. Penso che la storia in questo sequel sia più forte, più ricca di sfumature e con più livelli rispetto a *Pets 1*. Nel primo film, raccontavamo una storia più semplice per poter avere più spazio per presentare al pubblico i nostri personaggi. In questo sequel, potendo ormai permetterci di saltare le presentazioni, abbiamo approfittato per entrare subito nella narrazione".

Renaud è ansioso che il pubblico veda il film. "Spero che il pubblico esca dal cinema contento di avere avuto una nuova possibilità per trascorrere un altro po' di tempo con questi personaggi", spiega Renaud. "Noi ci siamo divertiti molto a lavorare nuovamente con loro e spero che la nostra gioia e il nostro divertimento traspaiano da questo film".

Per Meledandri, il film è una testimonianza della potente connessione che si

stabilisce tra noi umani e gli animali con i quali condividiamo le nostre esistenze. "Tutti noi trascorriamo la nostra vita alla ricerca dell'amore incondizionato, e può essere davvero difficile trovarlo da un altro essere umano", dice Meledandri. "Invece i nostri animali domestici ce lo regalano con enorme facilità. È così profondamente confortante, questo legame che stabiliamo con i nostri animali domestici".

I PERSONAGGI

Come nel primo film del 2016, *Pets 2 - Vita da animali* si avvale, per le voci dei personaggi animati, di alcuni dei più straordinari attori comici del momento. Gli attori sono incoraggiati ad improvvisare durante le sessioni di doppiaggio, contribuendo con le loro idee, ma è a Renaud e a Lynch che tocca il compito di utilizzare e dare forma a tutta quell'energia creativa, per assicurarsi che serva a migliorare il film. "L'animazione è un ottimo mezzo per l'improvvisazione", spiega Meledandri. "In generale, cerchiamo di fare un paio di letture del copione così com'è scritto. Procediamo scena per scena, registriamo un solo attore alla volta, e una volta che abbiamo una versione di una scena com'è nella sceneggiatura, diamo all'attore o all'attrice che doppia il personaggio l'opportunità di contribuire come vuole, improvvisando e aggiungendo delle cose".

Renaud spiega come funziona il processo di improvvisazione. "Oltre al contributo diretto degli attori comici che sono liberi di improvvisare, Brian, il nostro sceneggiatore, mi dà sempre delle ottime idee che gli vengono mentre registriamo", dice Renaud. "È il mio lavoro consiste nel vagliare tutto questo materiale aggiuntivo e tenere solo quello che funziona al meglio per il film, decidendo da solo cosa funziona e cosa no. A volte, purtroppo, anche ciò che sembra divertente nella cabina di registrazione non finisce poi nel film. Magari è troppo lungo oppure non abbiamo semplicemente le espressioni facciali e il linguaggio del corpo dell'attore per sostenere la battuta comica in animazione. Detto questo, ci sono sicuramente alcune battute improvvisate che sono diventate le nostre preferite nel film!"

I risultati, afferma Meledandri, parlano da soli. "Chris Renaud si è veramente evoluto negli ultimi 10 anni come regista di doppiatori, ed è davvero fantastico" afferma Meledandri. "È sempre una bella sorpresa per me quando lavoro con Chris e lui mi

mostra il nuovo materiale con le voci aggiunte. Ho il vantaggio di essere il primo ad ascoltarlo, e lui può sfruttare la mia reazione, essendo la prima che riceve".

In *Pets 2* ritroviamo tutti i nostri personaggi preferiti, e anche altri nuovi, che affrontano sfide che metteranno a dura prova il loro coraggio, la loro determinazione e la loro capacità di fidarsi di se stessi, in qualsiasi situazione difficile il destino gli riservi.

LE MUSICHE

La colonna sonora

Intrecciare tre linee narrative

Per le musiche di *Pets 2*, i realizzatori si sono rivolti nuovamente al compositore premio Oscar Alexandre Desplat (*La forma dell'acqua*, *Grand Budapest Hotel*), che aveva già composto le musiche per il primo film. "Alexandre si muove tra una vasta gamma di stili musicali, che sono sempre particolari e con stupende melodie", afferma Chris Renaud. "Ha fatto un lavoro meraviglioso con la colonna sonora jazz-centrica del primo film, quindi speravamo di continuare a lavorare con lui su *Pets 2*".

Desplat stesso non vedeva l'ora di tornare a lavorare con il team della Illumination. "Chris e la Illumination mi concedono sempre molta libertà nel mio lavoro", afferma Desplat. "Incoraggiano le nuove idee e i suggerimenti affinché il risultato creativo sia ancor più speciale".

La colonna sonora per il primo *Pets* ha offerto a Desplat una rara opportunità nella composizione di musica da film. "Ho sempre sognato di realizzare una colonna sonora su larga scala utilizzando un mix di orchestra e di band", afferma Desplat. "Mi è sempre piaciuto molto lo stile virtuoso e umoristico di Scott Bradley nelle musiche dei cartoni animati di Hanna-Barbera degli anni Quaranta e Cinquanta. E il primo *Pets* mi ha dato l'opportunità di creare questo tipo di colonna sonora specifica ma su vasta scala".

Pets 2 rappresentava un nuovo tipo di sfida perché richiedeva alla musica di legare le tre linee narrative separate che riguardavano Max e Duke, Gidget e i gatti, e Nevoasetto e Daisy. "La musica in questo film è molto diversa da quella del primo film

perché si muove insieme alla narrazione per contribuire ad intrecciare insieme le tre diverse linee narrative", spiega Renaud. "Per una linea è stato utilizzato un tema western, per un'altra ha un tema da film horror e per l'ultima un tema tipo supereroi".

Desplat ha anche creato dei temi personalizzati per alcuni dei personaggi principali. "Insieme a Chris Renaud abbiamo deciso insieme di utilizzare la musica alcune volte per enfatizzare la situazione altre per enfatizzare i personaggi", racconta Desplat. "Ci sono certe melodie o note che abbiamo associato a certi personaggi, tra i quali la tigre, Max e Gidget. E appena entrano queste poche note, il pubblico sa già che appartengono a quel personaggio.

"Ho cercato di essere il più dettagliato e preciso possibile nel collegare la musica alle immagini, facendo in modo che all'orecchio dello spettatore risultassero comunque tutti dei brani musicali", continua Desplat. "Era importante che la musica descrivesse nel film delle cose che era troppo complicato spiegare attraverso i dialoghi".

Il risultato finale è valso veramente la pena. "Il mio pezzo musicale preferito in questo film è una melodia molto dolce che Alexandre ha scritto per Liam e Max", racconta Renaud. "Adoro anche il tema di di Nevosetto il supereroe, che ha un'atmosfera da anni '50." Anche Desplat è rimasto molto soddisfatto del lavoro finito. "È stato un veramente incredibile ascoltare tutti quei magnifici musicisti eseguire le partiture che avevo ascoltato e sognato solo nella mia testa fino a quel momento", afferma Desplat. "Hanno veramente fatto vivere i suoni".

Il compositore è ottimista riguardo alla reazione del pubblico che secondo lui sarà al tempo stesso divertito e anche commosso dalla musica e apprezzerà come sia stata integrata nel film. "Il pubblico adorerà l'umorismo e i nuovi personaggi di questo film, ma penso che apprezzeranno ancor di più la musica", dice Desplat ridendo.

Lovely Day

Un Classico della Musica Soul Rivisitato in Chiave Hip Hop

Nel primo *Pets*, Chris Renaud ha scelto di utilizzare la canzone "Lovely Day" del 1977 di Bill Withers per una scena cruciale del film, per sottolineare il legame emotivo tra gli animali domestici e i loro padroni ed amici umani. "Ho scelto la canzone originale

per il primo film perché amo il soul di Bill Withers, ma soprattutto perché esprimeva perfettamente la sensazione che provavo quando gli animali e i loro proprietari si riunivano", racconta Chris Renaud. "In realtà l'ho inviato all'artista, ERIC FAVELA, che si occupava degli story board, affinché lo ispirasse. Per me, se riesci a costruire una scena intorno all'idea di una canzone, il risultato può essere molto più pregnante della semplice sovrapposizione di una canzone su alcuni elementi visivi. In questo modo si stabilisce infatti una relazione profonda e indissolubile tra musica e immagine".

Quindi, per *Pets 2*, Renaud desiderava utilizzare una versione originale e moderna della stessa canzone per i titoli di coda del film. "L'idea che avremmo potuto rivisitare in un altro stile quella stessa canzone per il finale del sequel, beh, mi è sembrata veramente un'ottima idea", afferma Renaud. "LUNCHMONEY LEWIS aveva arrangiato 'Lovely Day' in una versione che musicalmente non suonava molto simile al brano originale, ma manteneva comunque la sua essenza gioiosa. Ed era dunque perfetta per il nostro film".

Lewis ci ha riflettuto molto quando per la prima volta gli era venuta l'idea di registrare una nuova versione del successo degli anni '70. "Sono sempre stato un grande fan di Bill Withers", spiega l'artista. "All'inizio, mi chiedevo persino se sarebbe stato il caso di toccare il suo classico 'Lovely Day'", ma sapevo che avrei potuto rendergli giustizia alla maniera di 'LunchMoney'. Penso che il brano sia venuto bene. Volevo mantenere lo storytelling, l'energia positiva e il coro della canzone originale, che è la mia parte preferita. Sapevo che non avrei mai potuto avvicinarmi alla versione di Mr. Withers, ma spero di avergli reso giustizia".

Scoprire che Renaud intendeva utilizzare la sua versione del brano per *Pets 2* è stata per l'artista una piacevole sorpresa. "Non avevo in mente nulla di specifico quando ho scritto la canzone", racconta Lewis. "Mi stavo solo divertendo in studio a tarda notte, e quando ho saputo che a Chris Renaud e alla illumination piaceva, ne sono stato subito molto felice perché ho adorato il primo film di *Pets*. Spero che la canzone renda il pubblico allegro e spensierato e che lo possa quindi far uscire dal cinema con il sorriso".