

Disney · PIXAR

TOY STORY 4



DISNEY PRESENTS A PIXAR ANIMATION STUDIOS FILM "TOY STORY 4"
MUSIC BY RANDY NEWMAN EXECUTIVE PRODUCERS SCOTT CLARK ROBERT ROSS EDITOR AXEL GEDDES
PRODUCTION DESIGNER BOB PAULEY DIRECTORS OF PHOTOGRAPHY PATRICK LIN JEAN-CLAUDE KALACHE EXECUTIVE PRODUCERS BOB MOYER
EXECUTIVE PRODUCERS ANDREW STANTON LEE UNKRICH PETE DOCTER PRODUCED BY JONAS RIVERA, P.S.A. MARK NIELSEN, P.S.A.
PIXAR WRITTEN BY STEPHANY FOLSOM AND ANDREW STANTON DIRECTED BY JOSH COOLEY

26 GIUGNO 2019

toystoryIT #ToyStory4



Regia di Josh Cooley
Sceneggiatura di Andrew Stanton e Stephany Folsom
Prodotto da Mark Nielsen e Jonas Rivera
Produttori esecutivi Andrew Stanton, Lee Unkrich e Pete Docter
Musiche di Randy Newman

Voci italiane:

Angelo Maggi (Woody)
Massimo Dapporto (Buzz Lightyear)
Luca Laurenti (Forky)
Corrado Guzzanti (Duke Caboom)
Rossella Brescia (Ballerina volante)
Benji & Fede (due ranocchie)
Cinzia De Carolis (Bo Peep)

Con la partecipazione di Riccardo Cocciante, ancora una volta interprete della canzone "Hai un Amico in Me" ("You've Got a Friend in Me") e del nuovissimo brano "Non Permetto" ("I Can't Let You Throw Yourself Away").

Benji & Fede interpretano inoltre una cover del brano "Hai un Amico in Me" ("You've Got a Friend in Me") che accompagna i titoli di coda del film.

Social Network

<http://fb.com/WaltDisneyStudiosIT>
<http://twitter.com/disneystudiosit>
<https://instagram.com/waltdisneystudiosit/>
<https://www.youtube.com/user/WaltDisneyStudiosIT>

Hashtag

#ToyStory4

Data di uscita: 26 giugno
Distribuzione: The Walt Disney Company Italia
Durata: 99 minuti
Materiali stampa: www.image.net



NOTE DI PRODUZIONE

I giocattoli tornano al cinema con un'avventura completamente nuova nel film Disney e Pixar *Toy Story 4*. Woody, Buzz e il resto della banda si allontaneranno da casa e incontreranno nuovi e vecchi amici in un viaggio *on the road* che li condurrà in luoghi inaspettati.

In tutto il mondo i fan credevano che la storia dei giocattoli fosse finita quando Andy aveva portato il suo amato cowboy Woody e gli altri della banda – Buzz, Jessie, Slinky, Rex e tutti gli altri – a vivere con Bonnie, una giovanissima amica di famiglia che proprio come Andy possiede un'immaginazione fantastica quando si tratta dei suoi giocattoli. “Come molti, anch'io pensavo che la storia si fosse conclusa con *Toy Story 3 – La Grande Fuga*”, afferma il regista Josh Cooley. “E in effetti in quel film si concludeva la storia di Woody con Andy. Ma, come accade nella vita di tutti i giorni, ogni fine è in realtà un nuovo inizio. La vita di Woody in una nuova cameretta con nuovi giocattoli e un nuovo bambino è qualcosa che non abbiamo mai visto prima. Ci siamo chiesti come sarebbe stato e da questa domanda ha cominciato a prendere vita una nuova storia che meritava di essere esplorata”.

Woody ha sempre saputo quale fosse il suo posto nel mondo e la sua priorità è sempre stata prendersi cura del suo bambino. Ora che Andy è andato al college, Woody è fedele a Bonnie. Ma Bonnie si sta preparando a frequentare la scuola materna ed è un po' preoccupata. “Il cambiamento è un tema molto importante in questo film”, afferma il produttore Jonas Rivera. “Bonnie sta crescendo e si sta preparando a frequentare la scuola materna, mentre Woody sta iniziando ad assumere un nuovo ruolo. Non l'avevamo mai visto in questa situazione”.

Nel 1995 *Toy Story – Il Mondo dei Giocattoli* rivoluzionò il cinema d'animazione come primo lungometraggio interamente realizzato con la computer grafica. Come mai questi personaggi sono riusciti a commuovere così tante persone? Secondo Andrew Stanton, che ha contribuito alla scrittura di tutte le storie di questa franchise, è una questione di magia innata. “Siamo riusciti a raccontare un desiderio collettivo: ognuno di noi, inconsapevolmente o meno, desidera che i suoi giocattoli prendano vita”, afferma. “Credo che l'altro motivo per cui le persone sono interessate a questi

personaggi sia il fatto che li abbiamo resi molto adulti. Non sono cuccioli ingenui dagli occhi grandi. Sono più simili a dei genitori”.

Secondo Rivera, i filmmaker percepivano un grande senso di responsabilità nei confronti di Woody e il resto dei giocattoli. “Le persone li amano e li considerano dei vecchi amici”, afferma. “Alcune delle persone che lavorano a questo film raccontano che *Toy Story – Il Mondo dei Giocattoli* fu il primo film che videro da bambini. Ma non importa quanti anni abbiamo, ognuno di noi è cresciuto con Woody e Buzz. È più di un semplice film. Questi personaggi hanno un posto insostituibile nell’infanzia delle persone e anche nelle loro famiglie”.

“Le persone andarono a vedere *Toy Story – Il Mondo dei Giocattoli* spinte dalle nuove tecnologie utilizzate nel film, ma furono conquistate dai personaggi e si affezionarono a loro”, afferma Pete Docter, il chief creative officer di Pixar, che all’epoca aveva lavorato come supervising animator nel film. “Mentre scrivevamo il primo capitolo, lo immaginavamo come una storia incentrata su due protagonisti. La maggior parte dei bambini si identifica con Buzz e questo è molto divertente perché sostanzialmente Buzz è un illuso. Questo ci fa riflettere sul punto di vista un po’ stravagante dei bambini. Ma in realtà il film racconta il viaggio di Woody e il suo dover fare i conti con la propria invidia che gli impedisce di occuparsi del suo bambino nel modo giusto. Woody è diventato un personaggio molto profondo e sfaccettato, che ha continuato a sorprenderci regalando una grande profondità emotiva ai nostri quattro film. La maggior parte dei personaggi – soprattutto quelli che inizialmente erano stati creati per un solo film – finisce per non avere più nulla da dire col passare del tempo. Penso che Woody abbia continuato a fornirci una grande quantità di emozioni perché rispecchia le nostre vite. I film di *Toy Story* sono incentrati su un gruppo di giocattoli ma in realtà parlano di noi”.

Fin dall’inizio, i personaggi erano molto realistici: dovevano affrontare successi e delusioni e bilanciare la sicurezza interiore con l’insicurezza, facendo sì che gli spettatori si identificassero con i giocattoli. I filmmaker hanno sempre fornito a Woody, che apparentemente è un semplice cowboy giocattolo con braccia e gambe di stoffa, una gamma complessa di emozioni e il medesimo arco caratteriale che si potrebbe trovare nel protagonista di un film drammatico live action.

Ma forse è stata la lealtà di Woody nei confronti del suo bambino – non importa che si tratti di Andy o Bonnie – e dei suoi amici giocattoli a conquistare gli spettatori di tutto il mondo. In *Toy Story 4* Bonnie si ritrova completamente sola durante l’inserimento all’asilo e Woody non può fare a meno di aiutarla, anche se per riuscirci dovrà scavare in un secchio della spazzatura per recuperare un po’ di oggetti da trasformare in opere d’arte per la sua bambina. Il risultato è un successo strepitoso ma quando Forky, il nuovo progetto scolastico di Bonnie trasformato in un giocattolo, si autodefinisce “spazzatura” e non giocattolo, Woody decide di mostrargli gli aspetti positivi della sua nuova vita. “Forky è come un neonato”, afferma Mark Nielsen. “Non sa nulla della vita. Non capisce nemmeno il motivo della sua esistenza e cosa sia un giocattolo. Costringe Woody a spiegargli cosa significhi essere un giocattolo: Bonnie ha bisogno di lui”.

Woody, Forky e il resto della banda accompagnano Bonnie e la sua famiglia in un viaggio *on the road*, che conduce Woody a una rimpatriata inaspettata con la sua amica scomparsa da tempo, Bo Peep. “Bo Peep è un personaggio davvero fantastico”, afferma la sceneggiatrice Stephany Folsom. “Faceva parte di una lampada per bambini che si trovava nella stanza della sorella di Andy, dunque è stata venduta molto

tempo fa. Bo si è trovata a dover affrontare una vita diversa, ma non è rimasta ferma senza fare niente. Tanto tempo fa, ha deciso di sfruttare la propria situazione al meglio. Così si è alzata sui propri piedi di porcellana e ha deciso di cavarsela da sola”.

Rivera aggiunge: “Per me Bo è l’elemento più importante del film. Se alla fine di questo film doveste chiedere a Woody qual è la cosa più importante che gli sia mai capitata, lui risponderebbe che incontrare Bo Peep per la seconda volta è stato sicuramente il capitolo più importante della sua vita”.

Nella versione italiana di *Toy Story 4* un importante cast di voci dà vita ai nuovi giocattoli. **Luca Laurenti** è Forky, un cucchiaino-forchetta usa e getta che, trasformato in un giocattolo dalla piccola Bonnie; **Corrado Guzzanti** è Duke Caboom, un giocattolo degli anni ‘70 che, a cavallo della sua potente motocicletta acrobatica, è sempre pronto a mostrare le proprie pose da stuntman con sicurezza e spavalderia; **Rossella Brescia** è una ballerina volante tra i giocattoli a disposizione dei bambini nel parco giochi.

Il duo musicale più popolare d’Italia, **Benji & Fede**, farà uno speciale cameo dando voce a due ranocchiette, fra gli ambiti premi del luna park in cui è ambientata parte della nuova avventura, oltre a interpretare una nuova versione dell’iconico brano firmato da Randy Newman “Hai un Amico in Me” (“You’ve Got a Friend in Me”) che accompagna i titoli di coda del film.

L’atteso nuovo capitolo della saga vede inoltre il ritorno delle storiche voci di **Massimo Dapporto**, nei panni dello Space Ranger Buzz Lightyear, e **Riccardo Cocciantè** ancora una volta interprete della canzone “Hai un Amico in Me” (“You’ve Got a Friend in Me”), presente nel film, e dell’inedito “Non Permetto” (“I Can’t Let You Throw Yourself Away”). Dopo la scomparsa del celebre e amato conduttore **Fabrizio Frizzi**, indimenticabile voce italiana di Woody, lo sceriffo cowboy torna sul grande schermo con l’interpretazione di **Angelo Maggi**, già doppiatore di Tom Hanks, voce originale del personaggio.

Toy Story 4 è diretto da Josh Cooley e prodotto da Mark Nielsen e Jonas Rivera. Andrew Stanton, Lee Unkrich e Pete Docter sono i produttori esecutivi, mentre Stanton e Stephany Folsom hanno scritto la sceneggiatura. Il compositore Randy Newman ha composto la colonna sonora e scritto due nuovi canzoni originali: “Non Permetto” (“I Can’t Let You Throw Yourself Away”), eseguita da Newman e interpretata da Riccardo Cocciantè nella versione italiana del film, e “The Ballad of the Lonesome Cowboy”, eseguita da Chris Stapleton per i titoli di coda.

Il film Disney e Pixar *Toy Story 4* arriverà nelle sale italiane il 26 giugno 2019.

CELEBRARE L’EREDITÀ DI TOY STORY

Tecnologie all’avanguardia, personaggi interessanti e storie speciali catturano da sempre gli spettatori in tutto il mondo

Josh Cooley, il regista di *Toy Story 4*, frequentava le superiori quando *Toy Story – Il Mondo dei Giocattoli* uscì al cinema. “Credo di avere un punto di vista interessante perché non ho lavorato a nessuno degli altri film, dunque mi sono avvicinato a questa franchise da fan”, afferma. “Per me i personaggi di *Toy Story* sono il corrispettivo di Topolino, Paperino e Pippo nel mondo Pixar. Woody e Buzz sono entrati a far parte

del vocabolario cinematografico. *Toy Story – Il Mondo dei Giocattoli* non fu soltanto il primo film di Pixar ma anche il primo lungometraggio animato a essere realizzato completamente con la computer grafica”.

Più di vent’anni dopo l’uscita del film, è piuttosto facile riconoscere il potere di *Toy Story – Il Mondo dei Giocattoli*. Ma Steve Jobs e gli altri veterani Pixar riuscirono a prevederlo con largo anticipo. Jobs, che fu l’amministratore delegato di Pixar dal 1986 al 2006, tenne il discorso d’apertura del 1995 alla SIGGRAPH – la conferenza annuale sulla computer grafica seguita da migliaia di professionisti informatici. “Nel 1995, che segnerà il 100° anniversario dell’invenzione del cinema, avremo anche un’altra tappa fondamentale che secondo me diventerà una pietra miliare”, disse Jobs nella sua presentazione. “Ossia il primo lungometraggio realizzato completamente al computer – completamente computerizzato e sintetico – che uscirà proprio nel 100° anniversario del cinema stesso. Ovviamente sto parlando di *Toy Story – Il Mondo dei Giocattoli*. In *Toy Story* la comunità della computer grafica non realizzerà soltanto gli effetti speciali di un film, ma un intero film. È una svolta paragonabile al Technicolor, a *Biancaneve e i Sette Nani* e *Star Wars*. Supererà tutto ciò che abbiamo visto con gli effetti speciali computerizzati”.

Jobs condivise con orgoglio alcune sequenze chiave del film, lasciando stupefatto il pubblico della SIGGRAPH. “*Toy Story – Il Mondo dei Giocattoli* ha una durata di 79 minuti e ogni suo fotogramma è completamente sintetico – protagonisti, personaggi secondari, sfondi, scenografie eccetera. Un vero e proprio passo da gigante”, affermava Jobs. “E soprattutto, la cosa più importante è che stavolta la computer grafica non gioca soltanto un ruolo secondario nel mondo del live action, ma fornisce l’intera visione di un lungometraggio”.

Toy Story – Il Mondo dei Giocattoli fu diretto da John Lasseter e prodotto da Ralph Guggenheim e Bonnie Arnold. Lasseter aveva già creato cortometraggi d’animazione come *Luxo Junior* e il premio Oscar® *Tin Toy*. Il film *Toy Story – Il Mondo dei Giocattoli* rappresentò il culmine di un sogno a lungo inseguito dal team Pixar. Per realizzare questo progetto, Pixar dovette espandere il proprio team addetto all’animazione, al montaggio e alla post-produzione, passando da 24 dipendenti a più di 100. I programmatori dovettero scrivere e rifinire nuovi software per rispondere alle esigenze tecniche del film, mentre la squadra addetta all’animazione migliorò le proprie abilità studiando la recitazione, il mimo, il disegno dal vero e le tecniche narrative.

Pete Docter, che è oggi chief creative officer di Pixar, si unì allo studio nel 1990. All’epoca aveva appena conseguito la laurea presso il CalArts e fu il terzo animatore a essere assunto dallo studio, iniziando subito a lavorare a *Toy Story – Il Mondo dei Giocattoli*. “Anche se questo potrà sembrarvi ingenuo, realizzare *Toy Story – Il Mondo dei Giocattoli* era come continuare ad andare a scuola per me: stavamo realizzando un film fatto per noi e per i nostri amici”, affermò Docter. “Quando il film uscì fu davvero strabiliante. Persino i miei genitori ne avevano sentito parlare nel Minnesota. C’erano cartelloni pubblicitari e giocattoli. Fummo persino recensiti da TIME Magazine! Fu davvero travolgente”.

Toy Story – Il Mondo dei Giocattoli fu il film con l’incasso più alto nel 1995. Fu candidato a tre premi Oscar® (Miglior sceneggiatura originale, Miglior canzone originale e Miglior colonna sonora originale) e due Golden Globes® (Miglior film commedia o musical, Miglior canzone originale scritta per un film). Lasseter ottenne un premio speciale da parte dell’Academy of Motion Picture Arts and Sciences “per lo

sviluppo e l'applicazione di tecniche che hanno reso possibile la realizzazione del primo lungometraggio animato realizzato completamente con la computer grafica".

Ambientato subito dopo la fine di *Toy Story – Il Mondo dei Giocattoli*, il film *Toy Story 2 – Woody e Buzz alla Riscossa* sfruttò i vantaggi offerti da quasi cinque anni di innovazioni tecnologiche. Tra il primo e il secondo film di *Toy Story* Pixar realizzò *A Bug's Life – Megaminimondo*, che rappresentò il punto di partenza per la nuova generazione di tecnologia in CG, aggiungendo movimenti più realistici e una maggiore flessibilità nelle tecniche di illuminazione e ripresa. *Toy Story 2 – Woody e Buzz alla Riscossa* fece la storia diventando il primo film interamente creato, masterizzato e proiettato in digitale. Diretto da Lasseter, co-diretto da Lee Unkrich e Ash Brannon e prodotto da Helene Plotkin e Karen Robert Jackson, *Toy Story 2 – Woody e Buzz alla Riscossa* mise a segno un opening da record al box office negli Stati Uniti, in Regno Unito e in Giappone, diventando il film d'animazione con il più alto incasso del 1999. Superò l'incasso del film originale al botteghino, diventando il primo sequel animato a incassare più del film originale. *Toy Story 2 – Woody e Buzz alla Riscossa* fu candidato a un premio Oscar® e due Golden Globes®, vincendo il Golden Globe come Miglior film – commedia o musical, e un Grammy® per la Miglior canzone scritta per un lungometraggio, un prodotto televisivo o un altro media visivo (Randy Newman, "When She Loved Me"/"Quando lei mi amava").

Uscito nel 2010, diretto da Unkrich e prodotto da Darla K. Anderson, *Toy Story 3 – La Grande Fuga* vinse due Oscar®, come Miglior film d'animazione e Miglior canzone originale (Randy Newman, "We Belong Together"). Il film fu premiato inoltre con un Golden Globe® e un BAFTA come Miglior film d'animazione. *Toy Story 3 – La Grande Fuga* divenne il secondo lungometraggio Pixar a essere candidato all'Oscar come Miglior film, ottenendo candidature agli Oscar per il miglior montaggio sonoro e la miglior sceneggiatura non originale. Nove anni dopo la sua uscita, è il secondo film Pixar con l'incasso globale più alto, subito dopo *Gli Incredibili 2*. È inoltre al quarto posto nella classifica dei film d'animazione con l'incasso più alto di tutti i tempi.

Fin dal loro esordio sul grande schermo nel 1995, i personaggi di *Toy Story* hanno conquistato generazioni di spettatori. "La storia e i personaggi sono sempre stati gli elementi più importanti per noi", affermò Lasseter parlando della franchise. "Hanno guidato tutto ciò che abbiamo fatto. Possiamo stupire il pubblico con tecnologie all'avanguardia, ma alla fine sono i personaggi a rimanere con gli spettatori dopo la visione".

HAI UN AMICO IN ME

Un cowboy dotato di una cordicella che gli permette di pronunciare frasi indimenticabili: Woody è sempre stato molto realistico. Andrew Stanton, che è stato un membro fondamentale dello story team in tutti i film di *Toy Story*, afferma che questa caratteristica è voluta. "Per noi Woody rappresentava un cimelio di famiglia inestimabile, tutti noi da piccoli avevamo una copertina blu o un orsacchiotto di peluche di cui non potevamo fare a meno", afferma Stanton. "Woody rappresentava il vecchio giocattolo nostalgico e ovviamente questo ci ha condotti all'idea di un nuovo giocattolo che avrebbe potuto rappresentare un potenziale rimpiazzo. Questo scatena un sentimento di gelosia e tante altre sensazioni che tutti sono in grado di comprendere, anche i bambini piccoli. Mentre cominciamo a conoscere Woody, camminiamo lungo una strada accidentata insieme a lui mentre gestisce i propri sentimenti e impara da essi".

Buzz Lightyear è il novellino che minaccia la posizione privilegiata di Woody come giocattolo preferito di Andy. Ovviamente Woody non ama affatto questo Space Ranger delirante che sembra ignaro di essere un giocattolo. Questa rivalità li conduce nel bel mezzo del nulla: i due giocattoli corrono il rischio di smarrirsi e non avere un padrone è la cosa peggiore che possa capitare a un giocattolo. Costretti ad allearsi per sconfiggere un piccolo vicino di casa di nome Sid, che ama torturare i giocattoli, e ritornare da Andy, Woody e Buzz scoprono di avere molte cose in comune. La loro rivalità iniziale si trasforma in un'amicizia, che rappresenterà il punto di partenza del film successivo.

I filmmaker si sono avvicinati a *Toy Story 2 – Woody e Buzz alla Riscossa* nello stesso modo del pubblico: avevano già creato un legame con Woody e Buzz. Stanton afferma: “Ci sono tre palline da tenere in equilibrio durante la scrittura, proprio come un giocoliere: la trama, i personaggi e quella che io chiamo la ‘spinta’. La cosa più difficile è creare personaggi tridimensionali con i quali avremo voglia di trascorrere tutto il film. In questo caso sapevo già chi fossero i personaggi. Avevamo già sviluppato i nostri protagonisti e dunque potevamo concentrarci maggiormente sugli altri due elementi”.

In *Toy Story 2 – Woody e Buzz alla Riscossa* un ossessivo collezionista di giocattoli rapisce Woody, che scopre di essere un pezzo da collezione di grande valore proveniente da uno spettacolo televisivo degli anni '50 intitolato *Woody e gli Amici del West*. Incontra gli altri preziosi giocattoli dello spettacolo – la cowgirl Jessie, il cavallo Bullseye e il cercatore d'oro Stinky Pete – che rivelano che Woody è il pezzo mancante della loro collezione: ora possono essere spediti in Giappone per entrare a far parte di una mostra. Buzz e gli altri giocattoli della cameretta di Andy stanno escogitando un piano per salvare il loro amico. Ma Woody comincia a mettere in dubbio la propria lealtà nei confronti di Andy e dei giocattoli, iniziando a valutare le possibilità offerte dalla sua nuova avventura. Scopre di avere una responsabilità anche nei confronti di Jessie e Bullseye. Sempre pronto a risolvere i problemi, lo sceriffo Woody trova il modo per rendere tutti felici e tornare nella camera di Andy, con tutte la comodità e la solidità che questo luogo rappresenta.

“Eravamo davvero fieri del grande cuore di questo film”, afferma Unkrich, che successivamente ha diretto *Toy Story 3 – La Grande Fuga*. “Era pieno d'azione e di battute divertenti, proprio come il primo capitolo della saga, ma allo stesso tempo i personaggi possedevano una ricchezza che avevamo soltanto accennato nel primo film. Parla di emozioni umane innate che persone di tutte le età possono comprendere”.

Toy Story 3 – La Grande Fuga vede il ritorno sul grande schermo di Woody, Buzz e tutta la banda. Andy si prepara a partire per il college e i suoi fedeli giocattoli si ritrovano all'asilo! Ma gli indomabili marmocchi non giocano in modo pulito con le loro manine appiccicose, dunque i giocattoli dovranno unirsi per escogitare una grande fuga. “*Toy Story 3 – La Grande Fuga* è incentrato sul tema del cambiamento”, afferma Unkrich. “È incentrato sull'idea di accettare le transizioni della vita. Woody e gli altri giocattoli devono affrontare un cambiamento monumentale: Andy è cresciuto e non ha più bisogno di loro, sta iniziando ad affrontare l'età adulta e si prepara a partire per il college. E la madre di Andy deve affrontare il fatto che suo figlio è cresciuto e si sta avventurando da solo per il mondo. La nostra storia ha inizio in alcuni dei momenti più importanti nelle vite dei nostri personaggi”.

Il film affronta tanti temi importanti e adulti, dunque volevamo assicurarci di bilanciarli con tanto umorismo”, afferma Anderson. “È un film molto profondo da molteplici punti di vista. La storia riflette il fatto che tutti noi dobbiamo affrontare dei cambiamenti nella vita: è inevitabile”.

Toy Story 4 affronta ancora una volta il tema del cambiamento, mostrandoci Woody che impara a gestire le nuove dinamiche nella cameretta di Bonnie... e oltre. “Credo che Woody sia un personaggio davvero universale e interessante perché rappresenta un uomo comune”, afferma Stanton. “Woody è un bravo ragazzo dotato di buone intenzioni che molto spesso diventa il peggior nemico di se stesso. Ma per noi filmmaker il potere di Woody deriva dal fatto che il personaggio rispecchi in tempo reale le nostre vite come genitori”.

I PROTAGONISTI

***Toy Story 4* parte per un nuovo viaggio con amici, nemici... e Forky**

“I film di *Toy Story* sono diventati dei classici senza tempo”, afferma l’attore Tom Hanks, che ha prestato la voce a Woody per 24 anni nella versione originale dei film. “Sono pieni di personaggi innocenti che affrontano un sentiero interminabile di avventure. Tutti noi conosciamo persone come Woody, Buzz, Bo Peep e Mr. e Mrs. Potato, e ci chiediamo quali giocattoli saremmo se vivessimo in quel mondo”.

Sono il legame con i giocattoli e il senso di meraviglia che essi ispirano a mantenere i personaggi di *Toy Story* così rilevanti anno dopo anno. Lo sceriffo Woody è stato il cowboy più informato di tutti per un’intera generazione. Gli altri giocattoli andavano e venivano, ma Woody era sempre una presenza costante nella cameretta di Andy: per gli altri giocattoli era un leader, un consigliere e da molti punti di vista anche una figura paterna. Non era un semplice lavoro per Woody, si trattava della sua vocazione. Poi Andy è cresciuto. Per un giocattolo che è stato con un solo bambino per anni, i cambiamenti possono essere problematici. “Woody vive nella cameretta di Bonnie adesso”, afferma il regista Josh Cooley. “È una dinamica completamente nuova e questo era molto interessante. Bonnie gioca in modo diverso rispetto a Andy e possiede altri giocattoli che la conoscono meglio. Quindi sapevo che Woody non sarebbe stato il suo giocattolo preferito”.

Ed ecco che entra in scena Forky, che in realtà non è assolutamente un giocattolo. Nonostante gli occhi adesivi, le braccia fatte di scovolini e la bocca di cera rossa, Forky è in realtà un cucchiaino-forchetta che è stato gettato nella spazzatura. Ma Bonnie si innamora di questo piccoletto con i piedi fatti con i bastoncini dei ghiaccioli. Quando Woody e il resto della banda accompagnano Bonnie e la sua famiglia in un viaggio *on the road*, l’innocenza di Forky catapulta lui e Woody in una folle avventura piena di nuovi e inaspettati personaggi. Nel corso di questa avventura, Woody ritroverà un’amica smarrita da tempo, Bo Peep, che ha vissuto esperienze straordinarie e ora possiede un punto di vista unico sulla vita dei giocattoli: questo punto di vista metterà in discussione tutto ciò in cui Woody crede.

“Conosco questi personaggi letteralmente da metà della mia vita”, afferma il produttore Jonas Rivera, che si è unito a Pixar nel 1994 come primo stagista del reparto di produzione. “Per me sono dei parenti più che i personaggi di un film. Dunque percepiamo un senso di responsabilità ed entusiasmo – e anche un po’ di nervosismo, a essere sincero – nel portare avanti il percorso di questi giocattoli”.

I PERSONAGGI:

WOODY è lo stesso sceriffo cowboy provvisto di cordicella di cui Andy si era innamorato tanti anni fa. Ha trovato una nuova casa con Bonnie e i suoi giocattoli ma, anche se non vuole ammetterlo, sta attraversando un momento difficile. “Sostanzialmente, anche se non è un genitore ma un giocattolo, sta attraversando una sorta di sindrome del nido vuoto”, afferma lo sceneggiatore Andrew Stanton. “Ha ancora un bambino, ma il suo ruolo è completamente cambiato. Woody sta cercando di risolvere nuovi problemi con i suoi vecchi metodi”.

Secondo il produttore Mark Nielsen, il cambiamento è all’orizzonte. “Woody ha vissuto tantissime esperienze nei primi tre film. Lo abbiamo visto evolversi e imparare, ma non potevamo ripetere nessuna delle vecchie lezioni perché ormai le aveva già imparate. Volevamo fargli affrontare qualcosa di nuovo”.

La story supervisor Valerie LaPointe aggiunge: “Woody sta cercando di trovare il proprio scopo nella cameretta di Bonnie. Si rende conto che lei non si sente a proprio agio riguardo all’inizio dell’asilo e così sfrutta quest’opportunità per aiutarla: alla fine questo lo porta ad autoimporsi una serie di responsabilità quando Bonnie crea Forky”.

La confusione di Forky riguardo al proprio scopo: è un giocattolo oppure spazzatura? Si adatta bene al viaggio vissuto da Woody nel film. “Lo stesso Woody sta cercando di trovare il proprio scopo in una nuova cameretta con un nuovo bambino”, afferma LaPointe. “Lo scopo di Forky è quello di rendere felice Bonnie, ma in realtà per noi questo personaggio ha lo scopo di fare luce su ciò che Woody sta vivendo”.

Un’inaspettata riunione con la sua cara amica Bo Peep mostra a Woody che il mondo è molto più grande di quanto lui abbia mai immaginato. “Bo e Woody hanno sempre avuto un legame speciale”, afferma LaPointe. “Bo è la controparte perfetta di Woody”.

IL NUOVO LOOK DI WOODY

Sono passati nove anni dall’ultima volta che abbiamo visto Woody sul grande schermo e più di un quarto di secolo dalla sua prima apparizione. La tecnologia è cambiata ma Woody è rimasto lo stesso, dunque i filmmaker dovevano assicurarsi che il personaggio rispettasse le aspettative del pubblico. Secondo il supervising animator Scott Clark, Woody e gli altri personaggi già apparsi nei film precedenti possono avere un aspetto più complesso perché ormai gli spettatori li conoscono e li amano. “Le braccia e le gambe di Woody sono flosce, con mani e stivali più pesanti fatti di plastica. Per mantenersi fedeli all’essenza di Woody bisogna rispettare i materiali di cui è composto: quando corre molto veloce, le sue braccia e le sue gambe da bambola di pezza sono fuori controllo, ma in modo divertente e affascinante”.

Clark, che si è unito a Pixar Animation Studios quando *Toy Story – Il Mondo dei Giocattoli* era ancora nelle sale, afferma che rivisitare Woody e il resto della banda è come tornare a casa. “È come andare a una riunione di famiglia in cui hai l’opportunità di rivedere uno zio che non vedi da anni. È grandioso frequentare nuovamente questi personaggi”.

Woody è come un vecchio amico per gli spettatori di tutto il mondo. Ma i filmmaker sapevano che avrebbe dovuto evolversi. “La storia è incentrata sul cambiamento”,

afferma il direttore della fotografia Patrick Lin. “Bo è uno strumento del cambiamento, mentre Woody vuole che ogni cosa rimanga uguale”.

Il tema del cambiamento è appropriatamente sottolineato dalla fotografia. “Ogni volta che riprendiamo Bo utilizziamo soltanto un obiettivo anamorfico, perché il personaggio rappresenta il cambiamento”, afferma Lin. “Quando riprendiamo Woody – soprattutto nel negozio d’antiquariato – utilizziamo un obiettivo sferico. Quando accetterà finalmente il cambiamento, allora utilizzeremo l’obiettivo anamorfico”.

BO PEEP è un’amica smarrita da tempo di Woody, Buzz e il resto della banda, che aveva sempre avuto un legame molto speciale con Woody nel periodo in cui lei e la sua pecora vivevano sotto una lampada a casa di Andy. Dopo essere rimasta separata dagli altri giocattoli per anni, Bo è scheggiata ma il suo spirito è tutt’altro che spezzato. È diventata uno spirito libero sempre in cerca di avventure che nasconde tanta forza e sarcasmo dietro al suo delicato aspetto esteriore di porcellana. Quando lei e Woody si ritrovano in circostanze improbabili, Bo si rende conto di quanto le sia mancato e non vede l’ora di mostragli cosa ha fatto in questi anni. “Bo ha preso il controllo del proprio destino”, afferma il regista Josh Cooley. “Mentre Woody guardava Andy crescere, Bo era su uno scaffale a prendere polvere finché non si è avventurata nel mondo esterno. E quando arriva Woody i due non riescono a credere di essersi ritrovati”.

Secondo la sceneggiatrice Stephany Folsom, all’inizio Bo e Woody avevano stretto un legame perché si trovavano in una condizione molto simile: erano entrambi i leader delle loro rispettive stanze. “Woody gestiva la cameretta di Andy e supervisionava i giocattoli che vivevano lì, mentre Bo controllava la cameretta di Molly”, afferma Folsom. “Ci vuole una certa dose di responsabilità per gestire una cameretta e si capisce subito che Bo è forte e ha il controllo della situazione”.

Il ritorno di Bo Peep nel mondo di *Toy Story* aveva bisogno di un approccio originale nei confronti del personaggio, che è imprevedibile e pieno di risorse e non rispetta le regole tradizionali dei giocattoli. Diversi membri della produzione si sono uniti per formare il “Team Bo”, che comprendeva story artist, animatori, modellatori e la stessa Annie Potts: insieme hanno supervisionato ogni aspetto del look, della storia, dell’evoluzione e del design di Bo in *Toy Story 4*.

Il Team Bo ha dato inizio al proprio lavoro visionando ogni scena che coinvolgeva Bo Peep in *Toy Story – Il Mondo dei Giocattoli* e *Toy Story 2 – Woody e Buzz alla Riscossa*. “Era un personaggio di contorno dotato di senso dell’umorismo che giocava un ruolo secondario”, afferma la story artist Carrie Hobson.

La directing animator Becki Tower aggiunge: “Non volevamo che Bo rispecchiasse gli stereotipi”, afferma Tower. “Abbiamo cercato di evitare a tutti i costi il tipico personaggio delle fiabe con gli occhi da cerbiatta che è debole e ha bisogno dell’approvazione di qualcun altro. Bo è molto indipendente. Per lei essere un giocattolo smarrito non è un problema”.

Secondo Hobson, Bo ha una responsabilità maggiore in *Toy Story 4*. “Doveva rivestire un’importanza maggiore ed essere abbastanza complessa da mettere in discussione Woody”, afferma Hobson. “Quando lascia Woody le cose non vanno esattamente secondo i piani. Ma lei riesce a raccogliere i cocci, trasformarsi e adattarsi alla

situazione. Ci sembrava un messaggio davvero bello: questo personaggio riesce a fare tutto ciò che Woody non è in grado di fare nella storia”.

IL NUOVO LOOK DI BO

Le recenti avventure di Bo Peep richiedevano un cambio di look per il personaggio. Le nuove tecnologie hanno permesso alcune modifiche che non sarebbero state possibili in passato, tra cui diverse caratteristiche tipiche delle statuine di porcellana. “È brillante e piena di impercettibili incrinature”, afferma la shading art director Laura Phillips. “Lo strato di smalto che la ricopre è pieno di microscopiche crepe, che vengono chiamate *crazing*. Dovevamo stare molto attenti quando applicavano il *crazing*: non si trova sul suo volto, ma sui suoi capelli e sulla sua spalla. È quasi impercettibile ma fornisce al personaggio l’aspetto giusto”.

Phillips afferma che la porcellana presenta una traslucidità sotto la superficie quando viene illuminata da dietro, dunque gli artisti dovevano assicurarsi di mostrare questa caratteristica nelle parti più sottili del corpo di Bo, come per esempio le sue mani. Gli artisti hanno inoltre studiato lo strato di smalto applicato sulla porcellana e il modo in cui la luce si raggruppa in determinate zone, rendendo il colore leggermente più scuro. Hanno inoltre aggiunto alcuni tocchi di pennello per simulare l’aspetto della porcellana smaltata.

Per illuminare la porcellana di Bo nel modo più efficiente possibile, il direttore della fotografia-illuminazione JC Kalache e la sua squadra hanno preso in esame l’illuminazione delle protagoniste femminili in alcuni film girati tra il 1930 e 1960. Si sono inoltre resi conto di dover utilizzare alcune forme specifiche per illuminare Bo. “Le luci quadrate davano un aspetto piatto alla porcellana di Bo”, afferma Kalache. “Le luci tonde erano molto meglio. Inoltre gli spigoli di luce dovevano essere sfocati per ammorbidire leggermente il loro riflesso sulla porcellana”.

Gli artisti hanno esplorato svariate opzioni per il nuovo costume di Bo Peep ma alla fine hanno deciso di tornare alle radici del personaggio. “Abbiamo mantenuto intatto il suo schema cromatico originale fatto di celeste, rosa e bianco per rispecchiare l’essenza del personaggio che già conoscevamo”, afferma la character artist Mara MacMahon.

Secondo Hobson, il resto del look di Bo è stato completamente capovolto. “Tutti noi volevamo fornirle una certa libertà e quindi abbiamo messo da parte il vestito, ma senza farle perdere la sua bellezza e la sua femminilità”, afferma Hobson. “Dunque abbiamo impiegato alcuni elementi del suo vecchio costume che ci piacevano molto, come la gonna a forma di campana, ma abbiamo deciso che nel corso degli anni Bo avesse imparato a trasformare la gonna in un mantello così da trasformarsi in un supereroe o un mago per un bambino. Se vuole, può anche cambiare posa e trasformare il suo abito in un vestito da ballerina”.

Bo non è un giocattolo con un costume statico: cambia continuamente. “Credo sia il tratto caratteristico della sua adattabilità”, afferma MacMahon. “Rappresenta tutto ciò che ha imparato nel corso degli anni. È ancora la Bo Peep che conoscevamo, piena di sfacciataggine, umorismo e forza interiore, ma è anche maturata molto”.

Il simulation supervisor Henry Garcia spiega che il mantello di Bo è stato molto difficile da realizzare. “Possiede tantissime varianti diverse: viene indossato dritto, capovolto, intorno alle spalle, attorno alla vita...”, afferma. “Abbiamo realizzato due mantelli reali – uno per il dipartimento addetto all’animazione e un altro per quello di simulazione –

così da poter interagire fisicamente con essi per rispondere a varie domande, per esempio il modo in cui il mantello avrebbe interagito con il bastone di Bo”.

“In particolare, c’è una sequenza in cui il mantello viene indossato come uno zaino mentre Bo si arrampica sul carosello”, prosegue Garcia. “Quando arriva in cima, lo zaino torna a essere un mantello. Dopodiché Bo salta giù dal carosello e vola nell’aria”.

Il bastone di Bo gioca un ruolo fondamentale nelle sue scene d’azione. “C’è voluto molto tempo per sviluppare il modo in cui Bo utilizza il bastone”, afferma Tower. “Fa parte del design del personaggio”.

MacMahon aggiunge: “Volevamo che il bastone diventasse parte di lei. Non è un oggetto separato che può posare e riprendere a suo piacimento. È quasi un’estensione delle sue mani o delle sue espressioni facciali”.

Bo indossa spesso un indumento celeste in *Toy Story 4*. MacMahon afferma: “Nei primi due film Bo indossava dei pantaloni blu sotto il vestito, quindi questo è diventato il suo nuovo abbigliamento di base. Dall’indumento celeste alla gonna-mantello, porta ancora lo stesso abito che ha sempre indossato, ma lo abbiamo convertito in qualcos’altro. È un fantastico esempio del lavoro svolto dal Team Bo: siamo riusciti a incorporare idee provenienti da ogni angolo dello studio all’interno del film definitivo”.

Per creare i movimenti di Bo, gli animatori hanno usato come riferimento diversi filmati di ballerine, ginnaste, artiste marziali e personaggi cinematografici forti ma femminili. Secondo la directing animator Patty Kihm, gli animatori hanno bilanciato i materiali delicati di Bo con il suo stile di vita attivo e la sua femminilità innata. “Per noi era molto importante che non apparisse mascolina, perché volevano mantenere la sua grazia e la sua compostezza. È indipendente, sarcastica, sicura di sé e intrepida, ma conserva ancora delle emozioni”.

“Per mantenerci fedeli ai materiali di cui è fatta ci siamo accorti che mantenere il suo corpo più rigido con meno sovrapposizioni la faceva somigliare di più a un giocattolo”, prosegue Kihm. “Le dita delle bambole di porcellana reali vengono spesso raggruppate insieme, perché un dito singolo si romperebbe molto facilmente, quindi le mani di Bo sono spesso posizionate come le mani di una bambola, specialmente quando sta ferma, per ricordare al pubblico che si tratta comunque di una bambola”.

Secondo Folsom, l’aspetto di Bo rispecchia la sua personalità e il suo passato. “Volevamo che fosse in grado di fare tantissime cose folli, perché è un giocattolo che sta esplorando il mondo. Ma dovevamo mettere le sue acrobazie e le sue capacità atletiche a contrasto con la realtà. È una bambola molto fragile fatta di porcellana. Deve sfruttare le proprie caratteristiche con intelligenza. Dovevamo onorare la sua essenza di giocattolo, permettendole allo stesso tempo di essere un personaggio tostissimo”.

Il produttore Mark Nielsen spiega che anche l’alchimia tra i due personaggi era molto importante, perché il rapporto tra Woody e Bo riveste un’importanza centrale nella storia. “C’è sicuramente tanto amore tra loro”, afferma Nielsen. “Nel prologo vediamo quanto sia stato difficile per Woody lasciarla andare”.

FORKY non è un giocattolo! O almeno è convinto di non esserlo. Forky è un cucchiaino-forchetta che è stato trasformato in un’opera d’arte per un progetto scolastico ed è

convinto che la cameretta di Bonnie non sia il luogo adatto a lui. Sfortunatamente, ogni volta che cerca di scappare, qualcuno lo trascina in un'avventura che lui preferirebbe evitare. "Il mondo di *Toy Story* si basa sull'idea che ogni cosa abbia un proprio scopo", afferma Cooley. "Lo scopo di un giocattolo è esserci per il proprio bambino. Ma cosa accade a quei giocattoli che nascono dalla combinazione di altri oggetti? Forky è un cucchiaino-forchetta usa e getta che Bonnie ha trasformato in un giocattolo e che di conseguenza ora vive una crisi: desidera portare a compimento il proprio scopo di posata, ma si trova ad avere anche un nuovo scopo come giocattolo".

Cooley, che esordisce alla regia di un lungometraggio con *Toy Story 4*, ha scoperto di potersi identificare con Forky. "Quando abbiamo iniziato a creare la storia di questo film non ci avevo fatto caso, ma poi mia moglie mi ha fatto notare che Forky, il novellino del mondo dei giocattoli, è molto simile a me".

Sempre pronto a prendersi cura degli altri, Woody decide di diventare l'angelo custode di Forky: all'inizio del film questo significa principalmente tenerlo fuori dal secchio della spazzatura. Il supervising animator Rob Russ afferma: "Forky fornisce a Woody lo scopo che quest'ultimo stava cercando fin da quando era arrivato nella cameretta di Bonnie. Ma prendersi cura di Forky non è un lavoro facile".

Il produttore Jonas Rivera afferma: "Abbiamo amato l'idea che c'era dietro al personaggio di Forky. È come un neonato. Non capisce le regole di questo mondo e quindi non le segue, e questo contribuisce a rendere la storia davvero divertente e originale. Ma Forky rende le cose difficili per Woody, che vuole soltanto aiutarlo a capire quanto sia importante prendersi cura di un bambino".

In un certo senso Forky è nato nella story room durante una discussione disimpegnata in cui i filmmaker si chiedevano quali fossero i requisiti per essere un giocattolo. "Stavamo semplicemente scherzando", afferma Cooley. "Ci chiedevamo cosa sarebbe successo se avessimo avuto un giocattolo fatto in casa. Sarebbe stato vivo? Queste strane domande esistenziali sull'universo di *Toy Story* sono davvero divertenti. Se un bambino gioca con te, questo fa di te un giocattolo?".

Secondo lo sceneggiatore Andrew Stanton, i filmmaker avevano un buon presentimento nei confronti di Forky. "Se prendi un pezzo di carta e inizi a farlo volare per la stanza, quel piccolo aeroplanino di carta non prenderà improvvisamente vita. Per fare sì che questo accada, bisogna infondere una sorta di personalità nell'oggetto e avere un rapporto di amicizia con esso: è per questo motivo che questa opera d'arte fatta in casa prende vita e diventa un giocattolo".

Le origini semplici di Forky hanno subito riscosso un grande successo tra i filmmaker. "È un personaggio intrinsecamente divertente", afferma il direttore della fotografia Axel Geddes. "È spassoso anche quando non parla".

CREARE UN AMICO

Per trovare l'aspetto più giusto per il personaggio di Forky, diversi membri della squadra addetta alla produzione hanno radunato una serie di attrezzature artistiche e cancelleria, assemblando alcuni possibili look per questo utensile trasformato in un personaggio. "Avevamo colla glitterata, scovolini, cucchiaini-forchette e occhi adesivi", afferma il character supervisor Sajan Skaria. "Ognuno di noi era seduto attorno al tavolo con la colla, lo stucco e gli adesivi. Non c'erano regole".

E quando è arrivato il momento di animare Forky, i filmmaker hanno optato per dei movimenti essenziali. “Volevamo limitare i suoi movimenti, specialmente all’inizio in cui si sta ancora sviluppando”, afferma il supervising animator Scott Clark. “Cammina barcollando perché i suoi piedi escono da una base fatta di creta e hanno addirittura un’altezza diversa. Le sue braccia non sono completamente articolate – sono fatte di scovolini – e ha degli occhi adesivi che non riescono a mettersi a fuoco. Potevamo animarli e mostrarli mentre sbattevano le palpebre e si guardavano intorno, ma abbiamo deciso di trattarlo più come un pupazzo privo di un’articolazione oculare. La sua bocca è fatta con un filo cerato, dunque è animata in modo un po’ appiccicoso: ricorda un po’ l’animazione in stop-motion”.

“Forky esemplifica la prima regola che ho imparato quando ho varcato la soglia di Pixar nel 1996”, prosegue Clark. “La fedeltà al materiale è fondamentale: bisogna rispettare i materiali di cui un personaggio è fatto e non renderli troppo animati. Lavorando all’interno delle limitazioni di un materiale, gli animatori tendono a fare scelte migliori e più divertenti, soprattutto quando sono alle prese con un personaggio come Forky”.

Ma, secondo il supervising animator Robert Russ, nel corso del film Forky impara a conoscere meglio il mondo che lo circonda. “Abbiamo deciso che i suoi movimenti avrebbero dovuto evolversi nel corso del film”, afferma Russ. “In alcuni momenti specifici abbiamo permesso ai suoi occhi di sbattere le palpebre o concentrarsi in una determinata direzione”.

GABBY GABBY è un’adorabile bambola degli anni ‘50, capace di parlare tirando una cordicella. Sfortunatamente un difetto di fabbricazione ha reso la sua voce tutt’altro che adorabile. Per più di sessant’anni è rimasta abbandonata in un negozio d’antiquariato pieno di oggetti diversi. I suoi unici compagni sono una banda di pupazzi da ventriloquo senza voce. Gabby Gabby vuole disperatamente essere acquistata da qualcuno: per questo motivo è alla ricerca di un giocattolo con una voce funzionante da sostituire alla sua.

Woody è più che sospettoso nei confronti di Gabby, che forse potrebbe essere semplicemente incompresa. La sceneggiatrice Stephany Folsom afferma: “Gabby Gabby e Woody hanno la stessa filosofia di vita: esserci per il proprio bambino in qualsiasi situazione. Ma, a differenza di Woody, Gabby non ha mai vissuto con un bambino e dunque si basa soltanto sulle proprie fantasie”.

Secondo lo scenografo Bob Pauley, Gabby Gabby è ispirata alle bambole parlanti degli anni ‘50 e ‘60. “Le abbiamo dato degli occhi da bambola: si tratta di occhi dotati di un peso che permette loro di chiudersi quando la bambola è in posizione orizzontale”, afferma Pauley. “Abbiamo renderizzato l’iride in modo particolare: in questo modo i suoi occhi rispondono alla luce e somigliano molto a quelli di un giocattolo”.

Anche i capelli di Gabby sono molto dettagliati e simili a quelli di una bambola: gli artisti hanno visitato alcune fabbriche di giocattoli per studiare il funzionamento dei capelli delle bambole. “I suoi capelli non sono umani”, afferma il character supervisor Sajan Skaria. “Abbiamo studiato il modo in cui i capelli delle bambole sono radicati all’interno dello scalpo, il loro spessore e il colore metallico uniforme che li caratterizza”.

Allo stesso modo, gli animatori volevano che i movimenti di Gabby Gabby rispecchiassero quelli di una bambola. “Le bambole hanno articolazioni sui fianchi, sulle spalle e sul collo”, afferma Clark. “Quindi abbiamo cercato di mantenerci fedeli a questa caratteristica. Anche le sue palpebre sbattono in modo strano così da far somigliare i suoi occhi a quelli di una bambola. Tuttavia abbiamo animato le sopracciglia e la parte inferiore del volto di Gabby in un modo leggermente più umano per fare sì che il pubblico provi empatia nei suoi confronti. È una caratteristica quasi impercettibile che la fa apparire leggermente più umana”.

Ma i filmmaker non volevano che il pubblico provasse troppa simpatia per Gabby e per questo hanno cercato di mostrare alcuni segnali d’allarme nella sua prima apparizione. “Abbiamo scelto di accompagnarla sempre con un colore verde leggermente malaticcio”, afferma il direttore della fotografia JC Kalache. “La segue per tutto il film. Ogni volta che vedrete quella luce verde, avrete un brutto presentimento: forse Gabby potrebbe nascondersi dietro l’angolo”.

L’art director degli storyboard John Lee aggiunge: “Il pubblico deve percepire la stessa paura provata da Woody. Volevamo che sentissero di essere accanto a Woody quando quest’ultimo decide di scappare”.

BUZZ LIGHTYEAR è un fenomenale Space Ranger giocattolo leale non soltanto al suo proprietario, ma anche agli amici che ha conosciuto nel corso del proprio cammino, specialmente Jessie e il suo ex-rivale Woody. Non è in grado di volare, ma continua a essere sempre più bravo nel “cadere con stile”. Il produttore Jonas Rivera afferma: “Buzz svolge un ruolo fondamentale nello svolgimento del film. Da molti punti di vista, *Toy Story 4* è una storia introspettiva che ci pone spesso la domanda ‘Cosa ti dice il tuo istinto?’. Dunque abbiamo deciso di utilizzare i bottoni di Buzz in questo modo. Per tutti noi, quei bottoni sono semplicemente un meccanismo con delle frasi registrate. Per lui invece sono come un oracolo: ogni volta che deve prendere una decisione, spinge un bottone”.

“Buzz si rende conto che Woody ha bisogno di cambiare”, aggiunge il regista Josh Cooley. “Vuole sostenerlo e aiutarlo ma i suoi sforzi lo fanno cadere nelle mani di un giostraio, che lo trasforma in uno dei premi di un luna park”.

Toy Story si fonda sull’amicizia tra Woody e Buzz. Il produttore Mark Nielsen afferma: “Il rapporto tra Woody e Buzz rappresenta il cuore dei film di *Toy Story*. Nel primo film è problematico ma si trasforma in un’amicizia. Questa amicizia cresce nel corso degli anni e attraverso i vari film. Si fidano l’uno dell’altro, si capiscono e si sostengono a vicenda. È un legame fondamentale all’interno della serie e in *Toy Story 4* diventerà ancora più profondo”.

DUCKY e **BUNNY** sono due premi di un luna park che non vedono l’ora di essere vinti. Ma quando i loro piani vengono bruscamente interrotti, si troveranno in un’inaspettata avventura con un gruppo di giocattoli che non hanno la minima idea di cosa significhi essere appesi al muro di un gioco a premi. Secondo lo sceneggiatore Andrew Stanton, Ducky e Bunny sono in perfetto contrasto con Woody e Buzz, che sono sempre appartenuti a un bambino. “Se ci riflettete bene i luna park hanno i giocattoli più scadenti, tristi e usa-e-getta nella storia dell’umanità”, afferma.

“Ducky e Bunny introducono un nuovo livello di divertimento nell’universo di *Toy Story*”, afferma il produttore Mark Nielsen. “Hanno una visione molto singolare del mondo: vanno di città in città e osservano il mondo dalla stessa bancarella itinerante. Non possiedono nessun senso etico, perché hanno osservato centinaia di bambini che spendevano soldi in un gioco impossibile da vincere. Stanno imparando a conoscere il lato peggiore della natura umana e sono anche intrappolati a causa di ciò”.

CREARE I PELUCHE

Secondo lo scenografo Bob Pauley, Ducky e Bunny non sono esattamente giocattoli raffinati. “Volevamo che il pubblico si affezionasse a loro quindi ci siamo assicurati che avessero comunque un aspetto piacevole, affascinante e interessante”, afferma. “Ma i peluche che si trovano nei luna park sono piuttosto scadenti e quindi abbiamo cercato di mantenerci fedele ai materiali che verrebbero utilizzati in quel contesto. Hanno dei colori sgargianti, quasi fosforescenti, che presentano anche una certa lucentezza”.

Il simulation supervisor Henry Garcia spiega che la pelliccia di Ducky e Bunny è stata creata con la stessa modalità con cui vengono realizzati i capelli dei personaggi umani, con la sola differenza che la pelliccia di Ducky e Bunny è rigida e si muove soltanto quando i personaggi si abbracciano o sono sdraiati a terra. “Il ciuffo di Ducky diventa molto più divertente quando gli facciamo prendere vita”, afferma Garcia. “Ci siamo basati sui Muppet e sulle piume di struzzo. Quando Ducky smette di muoversi, il suo ciuffo si ferma dopo qualche secondo. Dovevamo trovare il giusto equilibrio: in questo modo il ciuffo non distrae il pubblico ma appare divertente”.

Ducky e Bunny sono come lo Yin e lo Yang. La zampa di Bunny è attaccata all’ala di Ducky, ma per il resto si comportano in modo completamente diverso. “Le gambe di Ducky non sono molto lunghe, i piedi sono giganteschi e le ali sono molto piccole”, afferma la directing animator Becki Tower. “Non fa altro che saltellare in giro: è una pallina da flipper piena d’energia, mentre Bunny è più calmo”.

Il directing animator Aaron Hartline aggiunge: “Bunny è più pesante. È piuttosto grosso, dunque si muove un po’ più lentamente anche se ha molte energie. I suoi movimenti sono più deliberati. ‘Per me è più facile girare soltanto la testa piuttosto che il mio intero corpo, quindi mi limiterò a girare la testa’. Anche le sue palpebre sono più pesanti. Parla molto velocemente ma si muove con lentezza”.

GIGGLE MCDIMPLES è una bambola di plastica in miniatura, appartenente alla linea di giocattoli degli anni ‘80 Giggle McDimples. Come giocattolo, l’ufficiale Giggle McDimples è la leader della Pet Patrol di Mini-opolis e supervisiona la ricerca e il salvataggio dei cuccioli. Ma nel mondo reale, Giggle è la migliore amica di Bo Peep. Talmente piccola da potersi appollaiare sulla spalla di Bo, Giggle è la sua confidente, sostenitrice e consigliera. “Giggle è il grillo parlante di Bo: attraverso il loro rapporto, riusciamo ad approfondire la personalità di Bo”, afferma Cooley. “Giggle è sicuramente il giocattolo più piccolo dell’universo di *Toy Story*. Nel corso degli anni è stata calpestata, risucchiata da un’aspirapolvere e, molto probabilmente, infilata nel naso di qualche bambino”.

La story supervisor Valerie LaPointe afferma: “Giggle è stata venduta insieme alla sua caserma della Pet Patrol dotata di una piccola macchinina, ma viaggia insieme a Bo all’interno di una Puzzolamobile, ossia un veicolo giocattolo motorizzato che è stato travestito da puzzola così da ingannare le persone e tenerle alla larga da loro”.

Secondo Hartline, le dimensioni di Giggle hanno influenzato l'approccio degli animatori. "L'abbiamo animata in modo specifico e unico", afferma. "È minuscola ma possiede una grande personalità. La facciamo rimbalzare in giro come una pulce. Inoltre assume pose molto particolari".

DUKE CABOOM è un giocattolo degli anni '70 basato sul più grande stuntman nella storia del Canada. A cavallo della sua potente motocicletta acrobatica chiamata Caboom, Duke è sempre pronto a mostrare le proprie pose da stuntman con sicurezza e spavalderia. Ma Woody scoprirà molto presto che Duke ha un tallone d'Achille: non è mai stato in grado di eseguire le strabilianti acrobazie illustrate dal suo spot televisivo. Per anni, Duke è rimasto seduto senza fare nulla in un negozio d'antiquariato, rivivendo i fallimenti del suo tragico passato.

LaPointe afferma: "Duke Caboom è una action figure che è stata immediatamente rifiutata dal proprio bambino dopo essere stata scartata il giorno di Natale, poiché non riusciva a saltare come si vedeva nello spot televisivo".

Secondo Pauley, Duke è sempre in "modalità motociclistica". "Questo ci mostra la sua autentica natura", afferma Pauley. "È stato creato per muoversi soltanto con la motocicletta, dunque non cammina molto bene e questo è molto divertente".

BENSON è un classico pupazzo da ventriloquo d'antiquariato e il braccio destro di Gabby Gabby. Guida un piccolo gruppo di pupazzi da ventriloquo che sono gli scagnozzi di Gabby. Senza nessuno a dar loro una voce, questi giocattoli silenziosi pattugliano il negozio d'antiquariato con una calma minacciosa e profondamente inquietante".

"I pupazzi sono di gran lunga alcuni dei personaggi più spaventosi che abbiamo mai creato", afferma il produttore Mark Nielsen. "Per i movimenti dei nostri pupazzi da ventriloquo, gli animatori si sono basati il più possibile sui materiali reali. I corpi dei pupazzi sono morbidi e non hanno struttura, dunque le braccia si limitano a penzolare e le loro gambe si piegano all'indietro. A tutto questo si aggiungono le loro espressioni immobili, con gli occhi larghi e le mandibole incardinate, che li trasformano in vere e proprie creature da incubo... in senso buono".

Il simulation supervisor Henry Garcia spiega che, per dare vita alle braccia dei pupazzi, la sua squadra ha affinato alcune tecnologie sviluppate per *Il Viaggio di Arlo* al fine di simulare la pelle e i movimenti del corpo. "Le braccia e le gambe dei pupazzi ciondolano continuamente", afferma Garcia. "Il risultato finale ha fornito agli arti dei pupazzi alcuni movimenti fisici che non avevano bisogno di essere animati a mano, migliorando l'efficienza e la fisicità di questi personaggi".

LAVORARE SULLA FOLLA

Toy Story 4 comprende una folla di personaggi di contorno nella classe della scuola materna di Bonnie, svariati giocattoli all'interno di un flipper, alcuni bambini nei parchi giochi e le persone presenti nel luna park. I bambini e i giocattoli sono stati animati dalla squadra addetta alle folle, ma i filmmaker hanno utilizzato una tecnica speciale per fornire movimenti naturali e variegati alla folla presente nel luna park. "Abbiamo creato un palco per la motion-capture", afferma il crowds lead Neil Helm. "È un

esperimento che stiamo utilizzando per alcune delle comparse umane sullo sfondo. Questa tecnica fornisce una ricchezza e una profondità a queste interpretazioni, senza impedire al pubblico di concentrarsi sui personaggi principali e sulla storia. Normalmente non dedicheremmo questa attenzione alle comparse, ma vogliamo che siano credibili. I cicli dell'animazione, che vengono normalmente applicati alle comparse, tendono ad avere una qualità ripetitiva. Utilizzando la motion capture, possiamo catturare sequenze piuttosto lunghe composte da migliaia di fotogrammi o anche di più, in cui le persone camminano e si comportano in modo realistico sullo sfondo. Possiamo utilizzare queste clip per popolare un intero mondo”.

COSTRUIRE UN MONDO DALLE FONDAMENTA

I giocattoli esplorano nuovi mondi (e negozi d'antiquariato)

La magia dei film di *Toy Story* risiede anche nell'opportunità di osservare il mondo dalla prospettiva di un giocattolo. “*Toy Story* mostra un mondo caricaturale in cui ogni cosa è progettata dal punto di vista di un giocattolo”, afferma il regista Josh Cooley. “Eravamo decisi a espandere il più possibile questo mondo. Dunque per noi era fondamentale avventurarsi al di fuori della cittadina in cui erano ambientati i primi tre film. Abbiamo condotto i giocattoli in luoghi dove non erano mai stati, in cui avrebbero incontrato nuovi tipi di giocattoli che avrebbero presentato nuovi problemi”.

Anche se l'aspetto dei film è stilizzato, i progressi tecnologici hanno condotto i filmmaker verso nuove opportunità. “Con ciascun film, le tecnologie a nostra disposizione migliorano sempre più, permettendoci di rendere le cose più credibili e realistiche”, afferma Cooley. “In alcuni casi abbiamo dovuto diminuire il realismo, perché le cose sembravano troppo vere. Grazie ai primi tre film abbiamo imparato a impiegare un'illuminazione più teatrale per rendere il film espressivo”.

Alcune cose sono rimaste uguali, ma non tutte. Secondo il direttore della fotografia Patrick Lin, il rapporto d'aspetto utilizzato per i precedenti film di *Toy Story*, ossia 1.85:1, è passato a 2.39:1 per *Toy Story 4*. “È un formato wide-screen che fornisce al film un aspetto diverso”, afferma. “Volevamo fornire un'esperienza più cinematografica al pubblico. Avere dei giocattoli così piccoli in un formato del genere li fa apparire ancora più smarriti e questo si adatta molto alla storia”.

Lin aggiunge che il fatto che i personaggi siano giocattoli è sempre presente nella mente dei realizzatori. “Non volevamo far sembrare che la macchina da presa fosse operata da un cameraman piccolo come un giocattolo”, afferma. “Dunque, se Woody e Forky stanno correndo attraverso il negozio d'antiquariato non gireremo la scena con una macchina a mano. Dobbiamo immaginare che un essere umano stia puntando la macchina da presa verso il basso: in questo modo il pubblico si accorgerà che la scena è ripresa dal punto di vista di un essere umano”.

Secondo Lin gli obiettivi scelti e gli effetti bokeh aiutano questo quarto capitolo ad apparire leggermente più tangibile. La squadra ha noleggiato un kit di obiettivi anamorfici e una macchina da presa così da svolgere numerosi esperimenti per testare il look. “Non cercavamo un aspetto fotorealistico”, afferma. “Ma le immagini sono leggermente più tangibili del solito”.

Lo scenografo Bob Pauley ha supervisionato il look generale di *Toy Story 4*. “Grazie alle tecnologie che abbiamo a disposizione oggi possiamo fare moltissime cose in più rispetto al primo *Toy Story*”, afferma. “È tutta una questione di scelte però: non stiamo facendo un *Toy Story* in chiave live action e quindi vogliamo restare fedeli al passato. Rendiamo i personaggi e il mondo più stilizzati per farli apparire credibili e in linea con gli altri film di *Toy Story* impiegando un’illuminazione teatrale e guidata dalle emozioni”.

PIOGGIA A CATINELLE

Il film inizia con un prologo ambientato indietro nel tempo, circa un anno dopo gli eventi di *Toy Story 2 – Woody e Buzz alla Riscossa*. Andy, che sta giocando fuori con i giocattoli, corre velocemente a casa quando scoppia un temporale. Ma si dimentica di riprendere la macchinina telecomandata RC, che rimane fuori: così Woody, Bo e la banda entrano in azione. La pioggia presenta un ostacolo molto serio per la missione di salvataggio e i filmmaker sapevano che avrebbe rappresentato una grande sfida anche per loro. “La pioggia è sempre complicata, anche quando è molto ridotta”, afferma il supervising technical director Bob Moyer. “La pioggia interagisce con ogni cosa: ha moltissimi effetti, cambia le caratteristiche dei tessuti, dei mattoni e della plastica, e presenta moltissimi tipi di gocce e schizzi. L’acqua è sempre difficile da realizzare in computer grafica, dunque abbiamo aggiunto alcune nuove tecnologie alla cassetta degli attrezzi della squadra responsabile degli effetti, che ha poi lavorato a stretto contatto con il team addetto all’illuminazione”.

“Ci sono circa un centinaio di fotogrammi che mostrano la pioggia che cade e si tratta di un acquazzone torrenziale”, afferma l’effects supervisor Gary Bruins. “Nel film vediamo la pioggia sia dal punto di vista di un umano sia dal punto di vista di un giocattolo. Tutti noi conosciamo bene l’aspetto della pioggia e l’effetto che fa su un essere umano, ma che aspetto ha per un piccolo giocattolo? Quando siamo insieme ai giocattoli, la macchina da presa si trova a pochi centimetri dal suolo. Da questo punto di osservazione la pioggia e gli schizzi sembravano molto più grandi e spaventosi. In alcuni fotogrammi abbiamo aumentato ulteriormente le dimensioni della pioggia e degli schizzi per far sembrare che Woody stesse eroicamente navigando in un campo pieno di ostacoli esplosivi – gli schizzi di pioggia – per soccorrere un amico”.

Bruins e la sua squadra si sono basati su diversi punti di riferimento reali, ma sono riusciti a farsi guidare anche da un altro film dello studio. “Ne *Il Viaggio di Arlo* avevamo svolto un grande lavoro sui fiumi, dunque creare la scena in cui RC e Woody navigano in una sorta di fiume non è stato così difficile”, afferma.

Hanno effettuato molteplici ricerche sulle leggi fisiche della pioggia, svolgendo anche alcune analisi di diverse riprese reali fotogramma per fotogramma e ponendosi domande come ‘Qual è la velocità massima di una goccia di pioggia che cade?’, ‘Quanto possono essere grandi le gocce di pioggia?’, ‘I nostri occhi vedono la pioggia in modo diverso rispetto al modo in cui appare in una fotografia o una ripresa video?’, ‘Com’è stata rappresentata la pioggia nei film realizzati con l’animazione tradizionale?’”.

Bruins afferma: “Quando ci capita di studiare in maniera approfondita le immagini reali di alcuni fenomeni naturali, spesso scopriamo che ci sono grosse differenze tra ciò che vediamo nel filmato e ciò che ci saremmo aspettati di vedere basandoci sulle nostre memorie di quel fenomeno. Questa differenza ci fornisce l’opportunità di creare un mix tra ciò che accadrebbe realmente e ciò che il pubblico, e anche il nostro team,

si aspetterebbe di vedere. Per esempio, quando immergi un giocattolo di plastica nell'acqua e poi lo tiri fuori, su di esso si formano delle goccioline che si radunano fra loro formando dei grappoli. E le aree prive di gocce sembrano completamente asciutte, come se non fossero mai state toccate dall'acqua. Tuttavia ci saremmo aspettati di vedere la plastica ricoperta da una patina uniforme, come se fosse stata spruzzata con uno strato di lacca. Nel film gli spettatori più attenti noteranno che in alcune scene abbiamo rispettato le leggi fisiche del mondo reale – come i grappoli di gocce – mentre in altri momenti abbiamo rappresentato le false aspettative condivise da molti di noi”.

LA CLASSE DELL'ASILO

Woody si nasconde nello zainetto di Bonnie per accompagnarla all'inserimento alla scuola materna. Per questa sequenza, la squadra addetta agli ambienti ha dovuto progettare la scuola di Bonnie e soprattutto la sua classe. Secondo l'art director dei set Dan Holland, la scuola è ispirata ad alcuni edifici scolastici costruiti negli anni '40, dotati di classi aggiuntive costruite negli anni '60. “Originariamente nel film si vedevano svariate sezioni della scuola, tra cui una palestra e svariate architetture aggiuntive”, afferma. “Ci sono volute svariate settimane per progettare la facciata della scuola e i suoi lunghi corridoi. Abbiamo svolto alcune scelte di design piuttosto specifiche per la classe – ad esempio il modo in cui la luce passava attraverso la finestra – perché ci siamo resi conto che Forky sarebbe nato in questo luogo”.

Il supervisore dei set Thomas Jordan afferma che la classe è stata progettata per comunicare al meglio la situazione emotiva di Bonnie. “Non potevamo realizzare semplicemente un bel posto”, afferma. “Dovevamo farlo apparire leggermente spaventoso e minaccioso per Bonnie, dunque lo abbiamo reso un po' più freddo e isolato. Ma quando Bonnie inizia a costruire Forky, l'aspetto della classe diventa più rassicurante”.

TUTTI A BORDO

Alla fine dell'estate la famiglia di Bonnie parte per una vacanza e, ovviamente, i giocattoli si uniscono a loro. “È ispirato alle estati che ho trascorso con i miei genitori”, afferma il regista Josh Cooley. “Avevamo un camper Volkswagen che guidavamo dalla California al Maine e ritorno. Ho fatto tantissimi viaggi *on the road*, che a volte possono essere molto scomodi. Ma per i giocattoli si trasforma in un set in movimento”.

L'avventura dei giocattoli si svolge a bordo di un camper, dunque i filmmaker dovevano conoscere alla perfezione questo mezzo di trasporto unico nel suo genere. “Abbiamo noleggiato un camper per un fine settimana”, afferma Holland. “Non siamo andati da nessuna parte, lo abbiamo semplicemente parcheggiato agli studi Pixar. Per divertimento abbiamo svolto alcuni meeting dentro al camper e abbiamo trascorso diverse ore a riprendere ogni angolo di esso con la macchina da presa per vedere come funzionava ogni cosa. Siamo andati sul tetto, sotto al camper e intorno a esso e abbiamo catturato alcuni dettagli che solitamente la gente non nota. Penso che il risultato finale sia molto realistico”.

Secondo Holland, gli artisti hanno dovuto leggermente ripulire il look reale. “Non importa dove ti trovi”, afferma, “ma quando sei alla stessa altezza di un giocattolo tutto è sporco. Volevamo creare una versione credibile, ma non così tanto”.

Il direttore della fotografia Patrick Lin afferma che il camper ha presentato alcune sfide per la sua squadra. “Woody, Buzz, Rex e gli altri sono più grandi di quanto pensiate”, afferma. “Devono stare immobili di fronte agli umani, dunque è stato complicato trovare dei posti in cui Bonnie e i suoi genitori non riuscissero a vederli”.

INDIETRO NEL TEMPO

Una delle ambientazioni più importanti di *Toy Story 4* è un negozio d'antiquariato chiamato Second Chance Antiques. Bo è rimasta per anni a prendere polvere in questo negozio finché non ha deciso di andarsene. Qualche tempo dopo, Woody avvista la sua lampada nel negozio e decide di andare a cercarla. Questo negozio è anche la casa di un gruppo di giocattoli, tra cui Gabby Gabby, i suoi pupazzi-scagnozzi, Duke Caboom e molti altri. Cooley afferma: “È una location completamente nuova per noi. I miei genitori sono grandi appassionati di oggetti d'antiquariato, dunque ho visitato svariati negozi di questo tipo. Sono caratterizzati da un senso di nostalgia, sembra quasi di tornare indietro nel tempo: questo elemento ci sembrava perfetto per rivisitare il rapporto tra Bo e Woody. Offre opportunità illimitate. L'obiettivo di un film di *Toy Story* è farci ricordare che i protagonisti sono giocattoli. Il negozio d'antiquariato è un'ambientazione interessante già in partenza, ma dal punto di vista di un giocattolo si tratta di un territorio inesplorato”.

Pauley afferma che il negozio d'antiquariato è vasto e pieno di migliaia di oggetti. “Abbiamo svolto molte ricerche”, afferma. “Per *Ratatouille* gli animatori sono andati a Parigi. Per *Up* sono andati in Venezuela. Ma per *Toy Story 4* non ci siamo allontanati troppo da casa e abbiamo visitato alcuni negozi d'antiquariato locali. Abbiamo scoperto che questi negozi sono gestiti da tante persone affascinanti, interessanti e divertenti e abbiamo anche notato parecchie somiglianze visive tra un negozio e l'altro. Ci sono molto spesso un semaforo e un juke-box, a volte un grande Babbo Natale di plastica e ovviamente tantissimi oggetti da collezione e pezzi d'antiquariato. Ci sono moltissime luci e lampade che illuminano tutti gli oggetti attraverso il negozio. Queste luci sono collegate tra loro da tantissime prolunghe e prese elettriche multiple. I banconi di questi negozi sono sempre interessanti: sono pieni di piccole annotazioni, oggettini curiosi, etichette supplementari. I negozianti non utilizzano tecnologie moderne e questo è molto originale: scrivono le ricevute a mano in modo scrupoloso e chiacchierano con i clienti a proposito dei loro acquisti. Inoltre in questi posti ci sono spesso un gatto o due, dunque ne abbiamo incorporato uno nel nostro negozio per aiutarci a raccontare la storia”.

“Abbiamo scoperto che gran parte dei negozi d'antiquariato che abbiamo visitato ospitavano altre attività in passato: per esempio un negozio di arredamento o un'autofficina”, prosegue Pauley. “Abbiamo deciso che in passato il Second Chance era un grande magazzino in cui si vendevano anche elettrodomestici, dunque abbiamo incorporato nel nostro design alcuni residui di impianti, vetrine e scaffali, tutti pieni di oggetti. Fortunatamente in Pixar abbiamo un 'magazzino' pieno di tutti gli oggetti che abbiamo utilizzato nei nostri lungometraggi precedenti. È stata una grande caccia al tesoro, dato che abbiamo moltissimi oggetti storici interessanti. Inoltre abbiamo colto l'opportunità per inserire alcuni easter egg divertenti”.

“Ci sono le teche dei trofei dell'ufficio di Gusteau in *Ratatouille*”, afferma il supervising technical director Bob Moyer, “alcuni mobili de *Gli Incredibili – Una Normale Famiglia di Supereroi* e oggetti di scena di *Coco*. Abbiamo lavorato con gli scenografi e i decoratori per capire di cosa avessero bisogno”.

Il supervisore dei set Steve Karski spiega che il negozio d'antiquariato è diviso in aree ben definite. "C'è un separé degli anni '50 con un juke-box retrò, un proiettore 8 mm – con alcune pizze cinematografiche che solo gli spettatori più attenti noteranno –, alcuni mobili provenienti da un diner e qualche insegna vintage", afferma. "L'area dedicata agli anni '70 utilizza i buffi colori accesi tipici di quel periodo e comprende sedie sgargianti, opere d'arte e lampade di lava".

Ogni articolo visibile nel negozio d'antiquariato – e anche qualche oggetto non visibile – è stato ritoccato dalla squadra addetta allo *shading*. Dato che c'erano tantissimi oggetti i filmmaker hanno utilizzato delle nuove tecnologie per automatizzare la maggior parte del processo. "Abbiamo sviluppato un linguaggio diviso in tre epoche differenti: piuttosto nuovo, moderatamente vecchio ed estremamente vecchio", afferma la shading art director Laura Phillips. "Lo abbiamo fatto con i metalli – bronzo, peltro, ferro – e soprattutto con il legno".

Mentre gli oggetti venivano modellati, gli artisti addetti allo shading applicavano una consistenza materiale generale (general material texture/GMT), che forniva agli oggetti l'invecchiamento e l'usura appropriati. Grazie a questo processo, la squadra di Phillips ha ridotto in modo considerevole la mole del lavoro. "Siamo riusciti a concentrarci maggiormente sugli articoli più visibili", afferma. "Se avessimo utilizzato il processo impiegato negli altri film, questo lavoro sarebbe durato dieci anni".

La grafica e le insegne erano fondamentali per creare un negozio d'antiquariato credibile, pieno di oggetti provenienti da svariate ere diverse. Secondo il graphics art director Craig Foster, che era a capo di una squadra che ha contribuito ad "antichizzare" una serie di oggetti diversi, ci sono svariati fattori che contribuiscono a indicare l'età di un determinato oggetto. "Abbiamo studiato svariati periodi diversi, esaminando i caratteri tipografici, i colori e il layout", afferma. "Anche se abbiamo utilizzato tutti i riferimenti reali che abbiamo trovato, spesso ci basavamo su una sorta di autenticità emotiva, derivata dalle nostre impressioni personali degli anni '50".

La squadra di Foster ha aggiunto marchi sul retro dei piatti, progettato le etichette dei mobili e creato le insegne di latta, le etichette delle cassette di frutta e diversi dettagli grafici che contribuiscono a comunicare la natura vintage e variegata degli articoli presenti nel negozio.

Anche se mettevano perfettamente in evidenza la natura affollata dei negozi d'antiquariato, questi oggetti hanno rappresentato una grande sfida quando è arrivato il momento di girare le sequenze. "A volte non volevamo che i fondali fossero troppo affollati", afferma il direttore della fotografia-macchina da presa Patrick Lin. "Dovevamo costantemente spostare gli oggetti o sgomberare leggermente una determinata area per rendere l'inquadratura più gradevole".

Lin spiega che un'altra sfida divertente offerta dal negozio d'antiquariato era cercare di filmare i riflessi. I filmmaker hanno utilizzato alcune tecnologie per i riflessi create per *Alla Ricerca di Dory* che permettono agli artisti di visualizzare un riflesso durante la composizione delle inquadrature nella fase del layout.

Secondo il direttore della fotografia JC Kalache, l'illuminazione del negozio sottolinea l'atmosfera generale che i filmmaker volevano comunicare. "Il negozio d'antiquariato è volutamente un set molto luminoso nella parte anteriore, con la luce del sole che passa attraverso le finestre, che diventa sempre più buio man mano che si entra nel

negozio”, afferma Kalache. “Man mano che il negozio diventa buio, le cose si fanno più drammatiche”.

UN NASCONDIGLIO APPARISCENTE

La scena introduttiva di Duke Caboom doveva essere gigantesca. “Volevamo introdurre questo personaggio straordinario – che è davvero minuscolo in confronto a Woody e Bo – in un modo estremamente teatrale”, afferma Kalache.

Woody e Bo incontrano Duke in un nascondiglio segreto nel negozio di antiquariato: l'interno di un flipper d'epoca “È una sorta di ritrovo in cui i giocattoli possono incontrarsi al sicuro dagli umani ed è davvero spettacolare”, afferma il produttore Mark Nielsen.

“Somiglia a un bar molto movimentato”, aggiunge Karski, che con la sua squadra ha studiato un vero flipper per catturarne tutti i dettagli interni. “I circuiti elettrici, i bulloni di collegamento e i meccanismi interni di un vero flipper sono tutti presenti nel film, ma dal punto di vista di un giocattolo sembra un posto davvero bello, reso ancora più affascinante dalle luci rosse e blu, la densità di personaggi e la foschia atmosferica”.

L'art director degli storyboard John Lee aggiunge: “L'illuminazione e la nebbia sono molto teatrali. È per questo motivo che il flipper è il luogo perfetto: tutte le luci colorate che vengono utilizzate per illuminare il gioco penetrano nella parte interna. Sono luci intermittenti che fanno somigliare gli interni del flipper al palcoscenico di un concerto”.

L'ARMADIETTO

Gabby Gabby ha un posto d'onore nel negozio d'antiquariato, ma è anche completamente isolata. “Una volta il negozio d'antiquariato era un grande magazzino”, afferma l'art director dei set Dan Holland. “Quindi abbiamo pensato che avrebbe dovuto avere un grande armadietto centrale in cui venivano disposti gioielli o cosmetici. Da questo luogo, Gabby può controllare l'intero negozio. È stato divertente pensare alla ricchezza dei materiali. In quei vecchi negozi c'era della tappezzeria in tessuto piena di decorazioni. Abbiamo utilizzato del legno con alcune decorazioni in ottone”.

IL LUNA PARK ITINERANTE

Il regista Josh Cooley aggiunge che il luna park forniva infinite possibilità ai giocattoli, che avrebbero potuto esplorare quelle aree invisibili agli esseri umani. “Vogliamo che i giocattoli esplorino luoghi dove noi non possiamo andare”, afferma. “Camminano sui tetti degli stand dei giochi a premi, lungo i giganteschi cavi di alimentazione che si trovano a terra e persino nel bel mezzo del carosello. E tutti questi luoghi hanno un aspetto bellissimo”.

Lo scenografo Bob Pauley e altri artisti si sono recati in vari luna park per trovare dei punti di riferimento. Pauley afferma: “Volevamo catturare il fascino di questi posti: i dolciumi dai colori accesi, l'immane ruota panoramica, tutte le giostre e gli stand dei giochi a premi e le luci. Abbiamo optato per delle lampade a incandescenza tradizionali piuttosto che per le luci al LED per evidenziare la natura romantica del luogo. Abbiamo scoperto come funzionano e come sono progettati. Questi dettagli verranno notati da poche persone ma nel complesso ci aiutano a costruire un mondo che abbia l'aspetto più giusto”.

Il supervisore dei set Thomas Jordan aggiunge: “I luna park sono itineranti, si spostano da un luogo all'altro. Solitamente le giostre tendono a essere più piccole: in questo

modo possono essere smontate, ripiegate e messe da parte. Le giostre più grandi arrivano a bordo di un autoarticolato: il rimorchio rimane sotto alla giostra anche dopo che è stata montata. A volte cercano di nascondere con dei grandi rivestimenti in vinile. Quindi abbiamo incorporato tutti questi dettagli nel film”.

Il dipartimento responsabile dei set ha aggiunto anche WC chimici, generatori, cavi e recinti per completare l’atmosfera del luna park. Hanno creato più di una dozzina di stand per i giochi a premi, tra cui quello in cui Ducky e Bunny sono letteralmente appesi da anni. Gli artisti hanno riservato un’attenzione particolare ai dettagli, sottolineando l’aspetto trasandato e malconco tipico di un luna park. Per esempio, la griglia fatta di barre di metallo in cui sono contenuti i premi non è perfettamente dritta. Gli artisti hanno inoltre dipinto a mano le saldature presenti sulla griglia di metallo.

I filmmakers sapevano che gli stand dei giochi a premi erano pieni di opportunità per i giocattoli. “Con tutte le attività che hanno luogo in un luna park ci siamo chiesti quale ruolo avrebbe avuto un giocattolo in questo mondo”, afferma il layout lead David Bianchi. “Abbiamo deciso subito che i giocattoli avrebbero esplorato ciò che c’era sotto agli stand. Dal punto di vista dei giocattoli si tratta di un luogo ricco di vita e piuttosto magico, pieno di oggetti strani come bastoncini di lecca-lecca e carte di gomme da masticare”.

Il technology & pipeline supervisor William Reeves spiega che il suo team è stato incaricato di aiutare gli artisti a fornire al luna park l’aspetto più giusto. “Abbiamo cercato di migliorare la nostra abilità di costruire scene piene di migliaia di luci facili da renderizzare”, afferma. “Ci sono diversi tipi di luci, da quelle che si trovano sulla ruota panoramica a quelle di altre giostre, per arrivare alle luci dei tendoni e così via”.

Secondo il supervising technical director Bob Moyer, le luci del luna park erano sia belle che complicate. “Abbiamo trascorso molto tempo ad animare le lampadine e assicurarci che funzionassero nel modo corretto”, afferma. “Abbiamo lavorato con le squadre addette all’illuminazione e ai set per assicurarci che ogni cosa fosse calibrata: in questo modo, le lampadine apparivano estremamente luminose durante la notte e molto fioche durante il giorno, a seconda della posizione del sole”.

“Bisogna fare sì che una lampadina larga la metà dei protagonisti appaia estremamente reale”, prosegue Moyer. “Il set non doveva essere credibile soltanto come luna park, ma avere l’aspetto di un luna park attraversato da giocattoli viventi”.

Il direttore della fotografia-illuminazione JC Kalache afferma: “All’interno del luna park, volevamo catturare un’energia che fosse in netto contrasto con il negozio d’antiquariato”.

Kalache era particolarmente interessato all’idea dell’aria illuminata. “Le immagini generate al computer tendono ad apparire precise e pulite, dunque volevamo aggiungere un po’ più di texture e variazione alle nostre scene illuminando l’aria all’interno dell’ambiente”, afferma Kalache. “Nel negozio d’antiquariato abbiamo enfatizzato la polvere e il pulviscolo atmosferico, mentre nel luna park abbiamo illuminato la terra sollevata dai piedi della folla. In generale l’aria attorno ai giocattoli possiede un po’ più di texture rispetto a quella che si trova intorno agli umani: questo ci aiuta ad accentuare le piccole dimensioni dei nostri personaggi”.

LA COLONNA SONORA DI TOY STORY 4
**Randy Newman firma nuovamente la colonna sonora del film,
che include due nuove canzoni.**

I film di *Toy Story* sono amati in tutto il mondo grazie ai loro personaggi affascinanti, alle straordinarie storie, alle stupefacenti immagini e alle musiche di Randy Newman. Il compositore e autore di canzoni ha scritto brani inconfondibili come “You’ve Got a Friend in Me”/“Hai un Amico In Me”, “Strange Things”/“Che Strane Cose”, “When She Loved Me”/“Quando Lei Mi Amava” e “We Belong Together”: grazie a quest’ultimo brano, Newman ha vinto un premio Oscar® per la miglior canzone originale nel 2010. “Le sue musiche definiscono questi film”, afferma il regista Josh Cooley. “Ricordo una volta in cui stavo guidando verso il sud degli Stati Uniti. Dietro, i miei figli stavano guardando *Toy Story – Il Mondo dei Giocattoli*. Ascoltando le musiche, riuscivo a immaginare Woody che correva per la stanza. Non potevo immaginare di realizzare un quarto capitolo senza Randy Newman”.

Toy Story 4 aveva bisogno della stessa magia che Newman aveva trovato nei tre film precedenti e il compositore ha accettato la sfida. “Sono stato felice di sapere che mi sarei occupato del nuovo film”, afferma. “È stato bello tornare in quel mondo, al quale sono molto affezionato”.

Newman ha composto la colonna sonora del film, scritto due nuove canzoni e diretto l’orchestra di 104 elementi. “I giorni trascorsi di fronte all’orchestra sono sempre i migliori”, afferma. “È un’esperienza collaborativa ai massimi livelli. Se non avessi quel bastoncino in mano non mi capiterebbe mai di essere nella stessa stanza con persone che suonano così bene. Sono musicisti di prima categoria ed è sempre un privilegio che la mia musica venga suonata dall’orchestra dello studio”.

Secondo Newman, *Toy Story 4* possiede la stessa profondità emotiva dei suoi predecessori. “Accadono cose importanti alle persone che amiamo”, afferma. “C’è tanta azione ma anche diversi momenti più profondi. Questo film mi offriva l’opportunità di scrivere una colonna sonora emotivamente profonda, ma senza esagerare”.

Newman rende omaggio ai precedenti film di *Toy Story* reintroducendo alcune melodie e persino il brano “Hai un Amico In Me”. Ma dato che il film introduce molti personaggi nuovi, Newman aveva bisogno di creare nuovi temi, soprattutto per Bonnie, la nuova proprietaria dei giocattoli, e Gabby Gabby, dotata di una storia molto emozionante che richiedeva un accompagnamento leggermente dark. Newman ha utilizzato una fisarmonica e un mandolino per mettere in luce i dolorosi ricordi di Duke Caboom, che è stato rifiutato dal proprio bambino.

Anche Forky ha un tema tutto suo, oltre a quello che Newman definisce un “tema subordinato”. Il compositore ha inoltre firmato la canzone “I Can’t Let You Throw Yourself Away”/“Non Permetto” per l’amico preferito di Bonnie. “Forky è convinto di essere usa-e-getta, quindi continua a cercare di buttarsi nel cassonetto dell’immondizia”, afferma Newman. “E Woody si prende la responsabilità di impedirglielo”.

Anche “The Ballad of the Lonesome Cowboy” è stata scritta pensando a Woody. “Si sente un cowboy solitario, finché non arriva qualcuno che cambia la sua visione del mondo”, afferma Newman, che era entusiasta di ascoltare l’apporto fornito da Chris

Stapleton alla versione del brano presente titoli di coda. “È un tipo molto simpatico e spontaneo e sono lieto che abbia accettato”.

Stapleton aveva 17 anni quando *Toy Story – Il Mondo dei Giocattoli* uscì nelle sale. “I film d’animazione con cui ero cresciuto erano tutti disegnati a mano”, afferma. “Mi ricordo che la gente diceva che *Toy Story – Il Mondo dei Giocattoli* avrebbe cambiato il mondo dell’animazione introducendo nuove tecniche ed è per questo motivo che andai a vederlo al cinema quando ero adolescente. Era davvero rivoluzionario, ma penso che i film di *Toy Story* abbiano resistito nel corso degli anni grazie alla forza delle storie, delle canzoni, della scrittura e dei personaggi. Il mondo di *Toy Story* è dotato di elementi capaci di conquistare spettatori di tutte le età. Sono davvero onorato di poter cantare una canzone scritta da Randy Newman in quella che è indubbiamente una delle franchise d’animazione più iconiche della storia”.

La colonna sonora di *Toy Story 4* sarà disponibile in versione digitale a partire dal 21 giugno.

1. Hai un Amico in Me - Riccardo Cocciantè	16. Three Sheeps to the Wind - Randy Newman
2. Non permetto - Riccardo Cocciantè	17. Sneaking and Antiquing - Randy Newman
3. The Ballad of the Lonesome Cowboy - Chris Stapleton	18. Recruiting Duke Caboom - Randy Newman
4. Hai un Amico in Me - Benji & Fede	19. Prepping the Jump - Randy Newman
5. Operation Pull Toy - Randy Newman	20. Let's Caboom! - Randy Newman
6. Woody's Closet of Neglect - Randy Newman	21. Cowboy Sacrifice - Randy Newman
7. School Daze - Randy Newman	22. Operation Harmony - Randy Newman
8. Trash Can Chronicles - Randy Newman	23. Duke's Best Crash Ever - Randy Newman
9. The Road to Antiques - Randy Newman	24. Gabby Gabby's Most Noble Thing - Randy Newman
10. A Spork in the Road - Randy Newman	25. Parting Gifts & New Horizons - Randy Newman
11. Rubber Baby Buggy Butlers - Randy Newman	26. The Ballad of the Lonesome Cowboy (Soundtrack Version) - Randy Newman
12. Buzz's Flight & A Maiden - Randy Newman	27. Plush Rush! - Randy Newman
13. Ducky, Bunny & Tea - Randy Newman	28. You've Got a Friend in Me - Randy Newman
14. Moving at the Speed of Skunk - Randy Newman	29. I Can't Let You Throw Yourself Away - Randy Newman
15. Bo Peep's Panorama for Two - Randy Newman	



I FILMMAKER

JOSH COOLEY (Regista) si è unito a Pixar Animation Studios a maggio 2003, subito dopo la laurea, in qualità di stagista dello story department. Da allora ha lavorato come story artist nei film premiati con l'Oscar® *Gli Incredibili – Una Normale Famiglia di Supereroi*, *Ratatouille* e *Up*. Cooley è stato story supervisor, doppiatore originale e sceneggiatore del lungometraggio vincitore dell'Oscar *Inside Out*, grazie a cui ha ottenuto una nomination all'Oscar® per la miglior sceneggiatura originale. Ha esordito alla regia con *Il Primo Appuntamento di Riley*, un cortometraggio con i personaggi di *Inside Out*.

Nato a Berkeley, California, all'inizio della sua carriera Cooley è stato influenzato dalla rivista *Mad*, dai film di Steven Spielberg e da *Chi Ha Incastrato Roger Rabbit*.

Vive nei pressi della baia della California con sua moglie e i suoi figli.

MARK NIELSEN (Produttore) si è unito a Pixar Animation Studios a ottobre 1996 in qualità di modeling and shading coordinator di *A Bug's Life - Megaminimondo*. Ha svolto il medesimo ruolo in *Toy Story 2 – Woody e Buzz alla Riscossa* e poi ha lavorato come lighting manager di *Monsters & Co*. Nel lungometraggio vincitore del Golden Globe® *Cars – Motori Ruggenti*, Nielsen ha svolto i ruoli di story manager e crowds manager ed è stato il produttore associato di *Cars 2*. Ha inoltre prodotto il cortometraggio *Carl Attrezzi e la Luce Fantasma*. Nielsen è stato production manager del lungometraggio vincitore dell'Oscar® *Up* e produttore associato di *Inside Out*.

Nielsen ha conseguito una laurea in giornalismo presso la Chico State University, ma subito dopo ha inseguito la propria passione per il cinema lavorando come assistente di produzione in diversi spot televisivi, film per la televisione, video musicali e lungometraggi, tra cui *Mia Moglie È Una Pazza Assassina?* e *Il Circolo della Fortuna e della Felicità*. Nielsen ha inoltre lavorato nel campo dell'animazione in stop-motion, in qualità di assistente coordinatore dell'ufficio di produzione di *James e la Pesca Gigante*.

Nato e cresciuto nell'area della baia di San Francisco, Nielsen vive attualmente a Piedmont, California, con sua moglie e i suoi quattro figli.

JONAS RIVERA (Produttore) si è unito a Pixar Animation Studios nel 1994, lavorando al film *Toy Story – Il Mondo dei Giocattoli*: all'epoca era il primo e unico stagista del reparto produttivo dello studio. Ha lavorato in tutti i successivi film Pixar fino a diventare produttore di *Up* (2009). Nel 2015 Rivera ha collaborato ancora una

volta con il regista di *Up* Pete Docter per il film *Inside Out*, che fu premiato con l'Oscar® come Miglior lungometraggio d'animazione e candidato nella categoria Miglior sceneggiatura originale.

In passato Rivera è stato coordinatore dell'art department del film *A Bug's Life – Megaminimondo*, coordinatore del marketing e delle risorse creative di *Toy Story 2 – Woody & Buzz alla Riscossa*, art department manager di *Monsters & Co.* e production manager di *Cars – Motori Ruggenti*.

Nel suo ruolo esecutivo come senior vice president della produzione, Rivera supervisiona la produzione di tutti i lungometraggi dello studio.

Rivera è stato premiato per due volte come Miglior produttore di lungometraggi d'animazione dalla Producers Guild of America grazie al lavoro svolto in *Up* e *Inside Out*. Inoltre, *Up* ha ottenuto una nomination all'Oscar come Miglior film da parte dell'Academy of Motion Picture Arts and Sciences, diventando il secondo film d'animazione nella storia del cinema a ricevere questa candidatura.

Nato nell'area della baia di San Francisco e cresciuto a Castro Valley, Rivera ha conseguito una laurea in produzione cinematografica presso la San Francisco State University.

ANDREW STANTON (Sceneggiatore/Produttore Esecutivo) è una delle più importanti forze creative di Pixar Animation Studios sin dal 1990, l'anno in cui divenne il secondo animatore e il nono impiegato a unirsi allo straordinario gruppo di pionieri dell'animazione computerizzata dello studio. Come vicepresidente del reparto creativo, supervisiona lo sviluppo di tutti i cortometraggi e i lungometraggi dello studio. Stanton ha scritto e diretto il lungometraggio premiato con l'Oscar® *WALL•E*, grazie a cui ha anche ottenuto una candidatura all'Oscar® per la miglior sceneggiatura originale. Nel 2016 Stanton ha diretto il lungometraggio Disney e Pixar *Alla Ricerca di Dory* che, nel periodo della sua uscita, divenne il secondo lungometraggio d'animazione con l'incasso più alto di tutti i tempi.

Stanton ha esordito alla regia con un film che ha registrato molteplici record, *Alla Ricerca di Nemo*, che ha anche co-sceneggiato a partire da un suo soggetto originale. Grazie a questo film, Stanton è stato candidato a due Oscar® (Miglior sceneggiatura originale e Miglior film d'animazione). Nel 2003 *Alla Ricerca di Nemo* ha vinto l'Oscar® per il Miglior film d'animazione, diventando il primo lungometraggio di Pixar Animation Studios a vincere questo premio.

Insieme ad altri tre sceneggiatori, nel 1996 Stanton è stato candidato all'Oscar® grazie al contributo offerto a *Toy Story – Il Mondo dei Giocattoli*, e ha poi co-sceneggiato tutti i seguenti film Pixar: *A Bug's Life – Megaminimondo*, *Toy Story 2 – Woody & Buzz alla Riscossa*, *Monsters & Co.* e *Alla Ricerca di Nemo*. Inoltre ha co-diretto *A Bug's Life – Megaminimondo* ed è stato produttore esecutivo di *Monsters & Co.* e *Monsters University* e dei film premiati con l'Oscar® *Ratatouille* e *Ribelle – The Brave*.

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

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

STEPHANY FOLSOM (Sceneggiatrice) è una sceneggiatrice cresciuta tra le montagne del Colorado. Ha scritto sceneggiature per Disney, F/X, Warner Bros., 20th Century Fox, Tri-Star, Lionsgate, Legendary, Amazon Studios e Marvel. Attualmente vive a Los Angeles con suo marito e un precoce Border Collie.

LEE UNKRICH (Produttore Esecutivo) ha co-diretto *Alla Ricerca di Nemo* (2003), il primo film Pixar premiato con l'Oscar® come Miglior film d'animazione. Come regista del lungometraggio Disney e Pixar di grande successo *Coco* (2016), Unkrich ha ricevuto un Oscar®, un BAFTA Award e un Golden Globe® per il miglior lungometraggio d'animazione. *Coco* ha riscosso un grande successo ai botteghini di tutto il mondo, diventando il film con l'incasso più alto di tutti i tempi in Messico.

Come regista dell'acclamato lungometraggio Disney e Pixar *Toy Story 3 – La Grande Fuga*, che ha riscosso uno straordinario successo al botteghino, Unkrich ha vinto un Oscar® per il Miglior film d'animazione e candidato per la Miglior sceneggiatura non originale. Unkrich ha vinto inoltre un Golden Globe® e un BAFTA per il Miglior film d'animazione.

Unkrich si è unito a Pixar ad aprile 1994 e ha svolto molteplici ruoli creativi di grande importanza in quasi tutti i lungometraggi d'animazione prodotti dallo studio. Ha dato inizio alla sua carriera in Pixar lavorando come montatore di *Toy Story – Il Mondo dei Giocattoli* e supervisore del montaggio di *A Bug's Life – Megaminimondo*. Con le sue abilità come montatore, Unkrich ha contribuito a numerosi lungometraggi Pixar ed è stato anche supervisore del montaggio di *Alla Ricerca di Nemo*. Prima di co-dirigere *Alla Ricerca di Nemo*, è stato co-regista di *Monsters & Co.* e del lungometraggio vincitore del Golden Globe® *Toy Story 2 – Woody e Buzz alla Riscossa*. Unkrich è stato inoltre produttore esecutivo di *Monsters University* e *Il Viaggio di Arlo*.

Prima di unirsi a Pixar, Unkrich ha lavorato come montatore e regista televisivo. Nel 1991 ha conseguito la laurea presso la School of Cinematic Arts della University of Southern California, dove ha diretto numerosi cortometraggi pluripremiati.

Nel 2009 Unkrich e i suoi colleghi registi di Pixar hanno ricevuto il Leone d'Oro alla Carriera durante la 66ª Mostra Internazionale d'Arte Cinematografica di Venezia.

Nato a Chagrin Falls, Ohio, Unkrich ha trascorso la sua giovinezza recitando alla Cleveland Playhouse. Vive a Marin County, in California, con sua moglie e i suoi tre figli.

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.

Dopo essersi unito a Pixar nel 1990, diventando il terzo animatore dello studio, Docter ha collaborato con John Lasseter e Andrew Stanton 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), dove ha realizzato diversi cortometraggi: uno di questi cortometraggi vinse uno Student Academy Award®. Da allora quei corti sono stati proiettati nel corso di diversi festival d'animazione internazionali e inseriti ne *I Corti Pixar – Volume 2*. Dopo essersi unito a Pixar, Docter ha animato e diretto diversi 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.

Autore di canzoni che vanno dal commovente al satirico e compositore delle indimenticabili colonne sonore di numerosi film, **RANDY NEWMAN (Compositore delle musiche e direttore dell'orchestra)** ha utilizzato i suoi molteplici talenti per creare capolavori musicali apprezzati da svariate generazioni di spettatori.

Dopo aver iniziato a scrivere canzoni da adolescente, nel 1968 Newman ha inciso il suo primo album da cantante e pianista, intitolato *Randy Newman*. Nel corso degli anni '70, '80 e '90 ha rilasciato diversi album di successo, come *12 Songs*, *Sail Away*, *Good Old Boys*, *Little Criminals*, *Born Again*, *Trouble in Paradise*, *Land of Dreams* e *Bad Love*.

A partire dal 2003 Nonesuch Records ha rilasciato tre volumi del *Randy Newman Songbook*, che comprendono registrazioni soliste di canzoni provenienti dalla carriera cinquantennale di Newman, oltre all'album *Harps and Angels* e al CD/DVD *Randy Newman: Live in London*.

Oltre ai suoi album da solista e ai suoi consueti tour internazionali, negli anni '80 Newman ha iniziato a comporre colonne sonore cinematografiche. La sua filmografia include *Il Migliore*, *Risvegli*, *Ragtime*, i quattro film di *Toy Story*, *Monsters & Co.* e *Monsters University*, *Seabiscuit – Un Mito Senza Tempo*, *James e la Pesca Gigante*, *A Bug's Life – Megaminimondo* e *Meyerowitz Stories*.

La rivista britannica *Uncut* ha scritto che l'album più recente di Newman, l'acclamato *Dark Matter* (rilasciato da Nonesuch) univa queste due parti della sua carriera: "Le colonne sonore di Newman sono sempre state molto diverse dai suoi album in studio, che diventano sempre più rari, ma in *Dark Matter* il musicista unisce finalmente queste due professioni. In questo album, ogni sketch satirico è sontuosamente arrangiato come una colonna sonora cinematografica in miniatura, con svariati personaggi, punti di vista in continuo cambiamento e improvvisi cambi di stile musicale". Le nove canzoni presenti nell'album comprendono il brano vincitore del GRAMMY® Award "Putin", oltre a brani sui fratelli Kennedy, su Sonny Boy Williamson, sul contrasto tra scienza e religione, sull'amore e la perdita, e molto altro

Nella sua recensione dell'album, la National Public Radio ha definito Newman un "patrimonio nazionale", affermando che "rimane prima di tutto un artigiano di canzoni, capace di raccontare storie ordinarie come nessuno ha mai fatto prima d'ora", mentre il quotidiano Chicago Tribune ha scritto che "Newman è uno dei migliori autori di canzoni degli ultimi cinquant'anni... un maestro capace di raccontare l'animo umano attraverso l'orchestrazione e di interpretare una gamma di personaggi imperfetti, ritratti all'interno di brevi film sonori compressi in tre strofe e tre minuti".

I numerosi riconoscimenti ottenuti da Newman comprendono sette GRAMMY®, tre Emmy® e due Oscar®, oltre a una stella sulla Hollywood Walk of Fame. Nel 2002 è stato inserito nella Songwriters Hall of Fame, mentre nel 2013 è stato inserito nella Rock and Roll Hall of Fame. Nello stesso anno ha ottenuto un Ivor Novello PRS nella categoria Music Special International Award. Nel 2014 Newman ha vinto un PEN New England Song Lyrics of Literary Excellence Award.

