WALT DISNEY ANIMATION STUDIOS PRESENTA



HEXE: IL REGNO DELLE STREGHE
INFORMAZIONI SULLA PRODUZIONE ADVANCE

SOMMARIO

Informazioni principali e credit – Pagina 1
Sinossi breve – Pagina 1
Informazioni sulla produzione – Pagina 2
Un nuovo tipo di magia Disney – Pagina 3
Costruire il mondo di Hexe – Pagina 4
I personaggi – Pagina 5
Biografie dei filmmaker – Pagina 8

INFORMAZIONI PRINCIPALI E CREDIT

Data d'uscita italiana:	26 novembre 2026 (al cinema)
Genere:	Animazione
Registi:	Fawn Veerasunthorn, Jason Hand
Co-Regista:	Josie Trinidad
Produttori:	Roy Conli, Yvett Merino
Scritto da:	Jared Bush (Chief Creative Officer dei Walt Disney Animation Studios), Dana Ledoux Miller
Scenografa:	Lorelay Bové
Art Director, Personaggi:	Bill Schwab
Head of Animation:	Michael Franceschi
Head of Animation:	Louis Jones
2D Animator:	Tyler Pacana

SINOSSI BREVE

Nella nuova e magica saga di formazione dei Walt Disney Animation Studios, *Hexe: Il Regno delle Streghe*, Billie, un'adolescente impulsiva e anticonformista, scopre dei segreti poteri magici che, una volta scatenati, la catapultano in uno spettacolare viaggio fuori dalla periferia in cui vive, in un regno magico chiamato Hexe. Costretta a collaborare con la prudente madre Alice, le due scopriranno misteri di famiglia che potrebbero cambiare per sempre il mondo delle streghe. Diretto da Fawn Veerasunthorn e Jason Hand; co-diretto da

Josie Trinidad; prodotto da Roy Conli e Yvett Merino; e scritto dal Chief Creative Officer dei Walt Disney Animation Studios Jared Bush e da Dana Ledoux Miller, *Hexe: Il Regno delle Streghe* arriverà nelle sale italiane il 26 novembre 2026.

INFORMAZIONI SULLA PRODUZIONE

I Walt Disney Animation Studios introducono un tipo di magia completamente nuovo con *Hexe: Il Regno delle Streghe*, una spettacolare saga di formazione che segna il 65º lungometraggio d'animazione dello studio. Quando Billie Doe, una sedicenne impulsiva e anticonformista, scopre di possedere poteri magici che le sono stati tenuti nascosti fin dall'infanzia, viene catapultata fuori dalla sua vita di periferia e trasportata a Hexe, un vasto e meraviglioso regno magico di streghe. Billie, che non è mai riuscita a comprendere appieno la natura iperprotettiva e le continue regole di sua madre Alice, intraprende così un viaggio inaspettato e pericoloso, rimanendo ancora più sorpresa quando scopre che sua madre è al suo fianco.

Diretto da Fawn Veerasunthorn (*Wish*) e Jason Hand (*Oceania 2*); co-diretto da Josie Trinidad (*Zootropolis+*); prodotto dai vincitori dell'Academy Award® Roy Conli (*Big Hero 6*) e Yvett Merino (*Encanto*); e scritto dal Chief Creative Officer dei Walt Disney Animation Studios vincitore dell'Oscar® Jared Bush (*Zootropolis*) e da Dana Ledoux Miller (*Oceania 2*), *Hexe: Il Regno delle Streghe* unisce la comicità e la creazione di un mondo affascinante con emozioni autentiche e realistiche.

"*Volevamo che Billie scoprisse questo regno magico, che venisse trascinata in questo mondo e ne rimanesse incantata proprio come lo siamo stati noi*", afferma il regista Jason Hand.

"*Per me, addentrarmi in un mondo magico creato da Disney Animation è una di quelle opportunità irripetibili*", concorda lo sceneggiatore e Chief Creative Officer dei WDAS Jared Bush. "*Stiamo creando questo gigantesco mondo magico, e poi abbiamo l'opportunità di ideare i personaggi che lo popolano e le regole uniche della magia che lo definiscono. Stiamo creando sistemi magici completamente nuovi e un'intera società magica – che si incastra perfettamente all'interno del nostro mondo moderno*".

Per la co-regista Josie Trinidad, l'idea di sviluppare un mondo di magia e streghe che si prestasse bene all'animazione era una prospettiva entusiasmante. "*È stato emozionante creare un mondo che fosse divertente e degno dell'animazione, qualcosa che Disney Animation potesse davvero fare proprio: un mondo bellissimo, unico, mai visto prima, emozionante e originale, che sfruttasse appieno la magia. E il soggetto delle streghe si prestava proprio bene a un paesaggio animato. Continuavo a pensare: 'Cosa sarebbe divertente vedere? Cosa si presterebbe bene al medium dell'animazione? E cosa si potrebbe fare solo nell'animazione che farebbe davvero risplendere il mondo di Hexe?'*".

Man mano che il folle viaggio di Billie e Alice attraverso Hexe si dipana e le due scoprono misteri di famiglia sepolti da tempo che minacciano di sconvolgere il mondo delle streghe, quello che inizia come un rapporto teso e distante si evolve in qualcosa che nessuna delle due avrebbe previsto: vedersi davvero l'un l'altra per la prima volta.

"*È stato davvero emozionante – l'idea di esplorare cosa si provi a essere madre, raccontata attraverso la storia di una figlia*", spiega la regista Fawn Veerasunthorn. "*È una svolta in cui ci sembrava che moltissime persone potessero identificarsi. Non tutte le persone sono delle madri, ma tutti sono stati figli di qualcuno a un certo punto della propria vita. Quando guardavo mia madre, pensavo che fosse una persona di un certo tipo, ma crescendo mi sono resa conto che c'era molto di più in questa donna che non avevo mai saputo, su cui non mi ero mai posta delle domande. Penso che questo film sia davvero molto speciale, perché riesce a esplorare quel rapporto*".

La sceneggiatrice Dana Ledoux Miller aggiunge: "*C'è tanta magia e commedia in gioco e, allo stesso tempo, con questo film abbiamo avuto anche l'occasione di raccontare la storia di due persone che arrivano davvero a capirsi a vicenda per la prima volta. È un rapporto profondo e ricco di sfumature. È la combinazione fra tutti questi elementi a rendere i film Disney Animation così speciali*".

Il viaggio di Billie e Alice attraverso Hexe presenta una schiera di straordinari personaggi magici – sia buoni che cattivi – che contribuiscono a dar vita all'umorismo, alle emozioni e al senso di pericolo del film. Tra questi ci sono il solitario e scontroso gatto con tre occhi Beef Roger Crummchuk e il nuovo fedele compagno di Billie, il calderone incantato Bucket. A dominare i lati più oscuri del regno c'è la Regina Celeste, la cui calcolata ricerca del potere conferisce alla magia sfrenata e alla comicità del film una posta in gioco autentica.

Insieme, la magia incontrollabile, le relazioni toccanti, i nuovi personaggi e la ricca ambientazione immaginaria conferiscono a *Hexe: Il Regno delle Streghe* un senso di epicità basato sulla spettacolarità e su emozioni genuine.

UN NUOVO TIPO DI MAGIA DISNEY

Fin dalle prime fasi di sviluppo, i filmmaker sapevano che il film sarebbe stato ambientato in un mondo di magia e streghe che doveva risultare completamente unico. Ciò ha comportato un lungo e proficuo processo creativo che ha coinvolto tutti i reparti, volto a sviluppare un nuovo sistema di magia tangibile fortemente influenzata dalla natura.

"*Abbiamo riflettuto a lungo sul sistema magico e sul funzionamento della magia in questo mondo*", spiega Bush. "*Parte di questo sono 'le tre I': **Intenzione**, ovvero ciò che si vuole che l'incantesimo sia. **Innesco**, ovvero la scintilla della strega o del mago che lo crea, il proprio tocco personale. E poi qualcosa chiamato **'Instregazione'**, ovvero ciò che rende possibile quell'incantesimo*".

Veerasunthorn aggiunge: "*Stavamo anche girando intorno all'idea di un mondo magico fortemente radicato nella natura, perché nella natura c'è crescita. Questo si collegava al tema di questa storia*".

Una volta stabilito che Hexe avrebbe operato all'interno di un vasto e colorato sistema magico radicato nella natura, ciò ha aiutato a definire il modo in cui gli animatori avrebbero rappresentato quella magia sullo schermo.

"*Avere un mondo di magia e streghe radicato nella natura ci ha permesso di mettere davvero in risalto la qualità materiale di ogni elemento in Hexe*", spiega Hand. "*Abbiamo preso, ad esempio, la trama del mantello di Billie e l'abbiamo accentuata in modo che risultasse molto naturale e tangibile. Abbiamo applicato questo approccio a tutti i personaggi magici*".

Allo stesso modo, il team voleva sviluppare un sistema in cui la magia avesse origine dall'interno, assicurandosi che una componente fondamentale di ogni incantesimo fosse la strega o il mago stesso. Ciò significa che la magia di ogni personaggio, quando si manifesta, ha un colore e una firma unica.

Come spiega Bush: "*Se si osserva la magia di Billie, ha un aspetto diverso da quella di Celeste, o da quella di Alice. E non sono soltanto i colori a essere diversi. È la consistenza stessa, la sensazione che trasmette. Quando Beef crea un incantesimo, ci sono peli di gatto verdi che lo accompagnano. Tutto questo è intenzionale*".

L'idea che ogni strega e ogni mago possieda una scintilla magica unica funge anche da importante metafora in tutto il film, rappresentando il potenziale che si cela dentro ognuno di noi.

"*L'idea che tutti nascano con un po' di magia aveva senso*", spiega Ledoux Miller. "*Sta a te capire come usare quella magia al meglio delle tue capacità. Sembrava una cosa molto personale che partiva dall'interno. Questo ci ha permesso di divertirci molto e anche di approfondire l'idea che tutti nasciamo con del potenziale, tutti nasciamo con la magia dentro di noi*".

COSTRUIRE IL MONDO DI HEXE

Man mano che la storia si evolveva, l'intero team di produzione ha avuto la possibilità di esplorare i confini più remoti del vivace mondo magico che stavano creando. Sebbene gran parte dell'azione principale del film si svolga nel centro della città di Hexe, la storia si espande in diverse aree periferiche attraverso il regno.

"*Il merito è soprattutto della nostra scenografa Lorelay Bové*", afferma Veerasunthorn. "*Ha un talento straordinario nell'uso dei colori. Non si tratta di una tavolozza cromatica accesa, in stile 'paese delle caramelle'; c'è un tocco di raffinatezza. Nel mondo di Hexe, c'è anche un po' di oscurità che si mescola alle profonde tonalità gioiello. E tutto questo ricorda l'autunno e le streghe, con un senso del divertimento sottinteso*".

"*Bové e il nostro story team hanno svolto un lavoro davvero straordinario*", concorda la produttrice Yvett Merino. "*Lei [Bové] ha un occhio e uno stile incredibili per ogni cosa, e questo traspare dalla magia che è riuscita a infondere in Hexe. È un mondo che sembra così vasto, ma tutto è racchiuso all'interno delle mura della città. È tutto così diverso eppure sembra coeso, come se ogni cosa facesse parte dello stesso mondo*".

Man mano che il mondo di Hexe si espandeva era importante che ogni nuova ambientazione avesse uno scopo e una ragione di esistere. Jared Bush spiega: "*La domanda è sempre: 'Perché?' Non puoi semplicemente inserire una nuova ambientazione soltanto perché ti va. Deve avere uno scopo nella storia; deve far progredire ed evolvere i tuoi personaggi. Mentre capivamo dove sarebbe andata la storia in questo mondo così vasto, la cosa importante era capire perché ogni ambientazione fosse importante. Rivedevamo e rielaboravamo costantemente la storia di Hexe, cercando di capire come ogni luogo fosse stato creato fin dall'inizio, in modo che sembrasse un mondo credibile*".

I PERSONAGGI

"*Per costruire una storia ben riuscita, ciò che conta di più sono sempre i personaggi*", afferma Bush. "*Non importa dove sia ambientato un film: ciò che conta è innamorarsi di quei personaggi e di ciò che stanno affrontando*".

Billie Doe *– Billie Doe è una sedicenne impulsiva, anticonformista e incompresa che scopre di possedere segreti poteri magici. Una volta scatenati, la catapultano in uno spettacolare viaggio fuori dalla periferia in cui vive verso un vasto regno di streghe chiamato Hexe.*

"*Billie è questa adolescente moderna che si avventura in un mondo magico, ma in realtà si trova a confrontarsi con domande del tipo: 'Qual è il mio potenziale?'*", spiega Bush. "*Non se ne rende conto, per tutta la sua vita è stata limitata, e non per colpa sua. È difficile liberarsi da questo, capire cosa si è in grado di fare e chi si può diventare. È un aspetto su cui abbiamo cercato di concentrarci particolarmente per il suo personaggio: una ragazza imperfetta che sta semplicemente cercando di capire se stessa".*

"*Adoro il fatto che Billie sia diversa*", aggiunge il produttore Roy Conli. "*Non cerca la perfezione. Cerca di conoscere se stessa. Ed è qualcosa che capita a tutti noi. Tra i personaggi a cui ho lavorato è davvero uno di quelli in cui è più facile riconoscersi. Nella nostra vita, tutti attraversiamo un periodo in cui cerchiamo di capire chi siamo. Tutti attraversiamo un periodo in cui mettiamo in discussione i nostri genitori. E questo, per me, è un elemento fondamentale di questa storia*".

Alice Doe *– La prudente madre di Billie, Alice Doe, non può più proteggere sua figlia dai misteri di famiglia che vengono alla luce mentre si uniscono per un viaggio nel meraviglioso mondo di Hexe.*

"*Fin dall'inizio, il nostro obiettivo era quello di creare un personaggio materno diverso da qualsiasi madre avessimo mai portato sullo schermo*", afferma Bush. "*Una persona che fosse profondamente imperfetta, che avesse molto da imparare su se stessa e che avrebbe fatto qualsiasi cosa per sua figlia. È questo che vediamo in Alice: è una persona che si sta davvero impegnando al massimo per sostenere Billie. Ha molti segreti e ferite nascoste da cui la sta proteggendo. Sono sfide che incontriamo anche nel mondo reale. Sta cercando disperatamente di tenere al sicuro sua figlia*".

Regina Celeste *– La Regina Celeste capisce subito che Billie, una nuova arrivata nel suo regno, potrebbe essere la chiave per aiutarla a mantenere per sempre il potere su Hexe.*

"La Regina Celeste è probabilmente il personaggio più difficile che abbiamo dovuto creare per questo film", afferma Hand. *"Volevamo che fosse una persona davvero malvagia, ma anche dotata di grande determinazione e convinta di fare la cosa giusta".*

Veerasunthorn aggiunge: "*È fondamentale aggiungere sfumature alla sua personalità e alle ragioni dietro al suo comportamento. Il nostro obiettivo era bilanciare questa 'cattiva' dalle intenzioni malvagie, mantenendola però divertente e accattivante, in un modo che fosse in linea con la tradizione Disney".*

Per Bush, era fondamentale assicurarsi che la Regina Celeste risultasse credibile. "*Potrà sembrare strano, ma in una storia come questa è davvero importante avere un'antagonista con cui ci si possa identificare. Volevamo assicurarci che non fosse soltanto un'arcinemica malvagia. È una persona ferita che si comporta in modo davvero brutto".*

Beef Roger Crummchuk *– Beef Roger Crummchuk è un solitario gatto con tre occhi che stringe un'alleanza instabile con Billie e Alice, accettando a malincuore di aiutarle nella loro avventura attraverso il regno delle streghe di Hexe.*

"*Beef ci catapulta davvero in questo mondo di streghe*", spiega Bush. "*È burbero. Non è un mentore affettuoso e gentile per Billie*".

È stato anche un personaggio eccezionalmente divertente da creare. "*Ci è piaciuto moltissimo creare ogni parte di Beef*", afferma Hand. "*È così strano! E dal punto di vista dell'animazione, è uno dei personaggi con cui siamo riusciti davvero a spingerci oltre rispetto al passato. Ci è piaciuto anche il fatto che sfruttasse la propria magia per essere il più pigro possibile".*

Bucket *– Bucket è un calderone incantato che diventa il compagno inaspettato ma fedele di Billie durante il suo viaggio nel regno delle streghe di Hexe.*

"*Quando Billie e sua madre sono lontane, ci siamo chiesti: 'Una mamma così iperprotettiva lascerebbe davvero che sua figlia se la cavasse da sola, in questo viaggio? Chi manderebbe*

con lei per aiutarla?"", afferma Veerasunthorn. "*Abbiamo optato per Bucket, questo grande e ingombrante calderone che la segue ovunque ed è così fedele. E poiché non parla, emette dei rumori al posto delle parole. È diventata una sfida divertente per l'animazione. Adoriamo lavorare con personaggi che esprimono la propria personalità attraverso la mimica*".

Ms. Quill *– Ms. Quill è la penna d'oca incantata che, insieme a Elias Quire, accoglie Billie all'ingresso del regno delle streghe di Hexe.*

Elias Quire *– Elias Quire è il diario magico che, insieme a Ms. Quill, accoglie Billie all'ingresso del regno delle streghe di Hexe.*

Tea Cup *– L'arguta Tea Cup fa parte di un servizio da tè incantato che si trova nel palazzo della Regina Celeste.*

BIOGRAFIE DEI FILMMAKER

FAWN VEERASUNTHORN (Regista) si è unita a Disney Animation nel 2011, e in qualità di story artist ha contribuito con il suo talento ai lungometraggi premiati con l'Academy Award® *Frozen – Il Regno di Ghiaccio* e *Zootropolis*, oltre che a *Oceania*, *Ralph Spacca Internet* e *Frozen 2 – Il Segreto di Arendelle*. È stata poi head of story del film candidato all'Oscar® *Raya e l'Ultimo Drago*, per poi dirigere il lungometraggio dei Walt Disney Animation Studios *Wish*, insieme al regista di *Frozen – Il Regno di Ghiaccio* Chris Buck.

In *Raya e l'Ultimo Drago*, Fawn ha avuto un ruolo fondamentale nella creazione della memorabile sequenza della zuppa di Kumandra, in cui il padre di Raya, Benja, illustra il potere della comprensione e della cooperazione attraverso uno dei piatti preferiti della famiglia. La scena è stata ispirata dal background personale di Veerasunthorn, cresciuta a Chonburi, in Thailandia. *Per Zootropolis*, ha attinto alla sua esperienza personale di quando si è trasferita negli Stati Uniti per creare il momento emozionante in cui Judy Hopps lascia la sua casa per trasferirsi nella metropoli degli animali.

Fin da piccola Veerasunthorn è stata ispirata dai film d'animazione Disney: sapeva di voler contribuire a ricreare quella magia e quel senso di meraviglia per le generazioni future. All'età di 18 anni, è stata ulteriormente incoraggiata a inseguire una carriera nel campo dell'animazione dopo aver scoperto che un artista thailandese stava lavorando nello studio d'animazione Disney in Florida. Ha conseguito una laurea presso la Columbus College of Art & Design, specializzandosi in Time-Based Media Studies.

Prima di unirsi a Disney Animation, Veerasunthorn ha lavorato come story artist televisiva e cinematografica presso studios come Illumination Entertainment, Nickelodeon e Warner Bros. Prima di diventare artista degli storyboard, Veerasunthorn ha lavorato come direttrice dell'animazione presso Six Point Harness Studios.

JASON HAND (Regista) ha esordito alla regia di un lungometraggio con il film dei Walt Disney Animation Studios *Oceania 2*, dopo una brillante carriera come story artist e head of story in

alcuni dei film d'animazione Disney più popolari degli ultimi anni. Il suo lavoro nel lungometraggio originale di *Oceania* comprende un contributo fondamentale alla scena della "testa di squalo", in cui Maui cambia forma in modo incontrollabile. Per *Zootropolis*, Hand ha svolto un ruolo chiave nella creazione e nella realizzazione degli storyboard dell'esilarante scena ambientata alla motorizzazione civile con un impiegato bradipo incredibilmente lento. Ha inoltre ricevuto un Annie Award nel 2022 per i Migliori Storyboard di un Lungometraggio per il suo lavoro sulla sequenza della canzone d'apertura "La Famiglia Madrigal" in *Encanto*. Altri suoi importanti lavori come story artist per Disney Animation comprendono *Big Hero 6* e *Ralph Spacca Internet* (storyboard supervisor), tra gli altri.

Nato e cresciuto a Simi Valley, in California, Hand è cresciuto amando i cortometraggi dei Looney Tunes della Warner Bros. (soprattutto quelli diretti da Chuck Jones) e ricorda di essere rimasto a bocca aperta quando suo padre lo portò a vedere una riedizione del film Disney Animation *Il libro della giungla* quando aveva appena 8 anni. Già a quell'età era affascinato dal livello straordinario dello sviluppo dei personaggi, dalla giustapposizione della musica con quel mondo e dal valore di intrattenimento dei disegni. È cresciuto in una famiglia che amava e rispettava le arti (sua madre gestiva un negozio di articoli per l'arte e l'artigianato), e suo padre (che lavorava nell'edilizia in cemento per grandi studi cinematografici e occasionalmente lo portava a visitare set cinematografici) lo ha incoraggiato a seguire i propri sogni.

I suoi sogni lo hanno portato al California Institute of the Arts (CalArts), dove ha incontrato anime affini e si è concentrato sui vari aspetti creativi dell'animazione e della cinematografia in live action. Da appassionato di cinema di lunga data, ha riconosciuto nell'animazione un modo per unire il suo amore per il disegno con quello per il cinema. Prima di frequentare il CalArts, Hand ha lavorato presso il rinomato studio di effetti visivi Dream Quest, dove ha acquisito esperienza pratica nella realizzazione di modelli.

Dopo essersi laureato al CalArts con un BFA nel 2002, Hand ha lavorato come layout artist e background designer (insieme a Bill Perkins) su numerosi progetti d'animazione, tra cui diversi per i Disneytoon Studios. È stato assunto in Disney Animation nel 2005 e il suo primo incarico è stato quello di layout artist per *La Principessa e il Ranocchio*. Poco tempo dopo, Hand è stato selezionato come stagista nel reparto story di Disney Animation.

JOSIE TRINIDAD (Co-Regista) si è unita ai Walt Disney Animation Studios nel 2004 come apprendista dello Story Department, per poi lavorare come story artist in lungometraggi come *Ralph Spaccatutto*, *Rapunzel – L'intreccio della torre* e *La Principessa e il Ranocchio*, e nei cortometraggi *Pippo e l'Home Theater* e *La ballata di Nessie*. In qualità di head of story di *Ralph Spacca Internet*, ha supervisionato lo story team che si occupava di tradurre la sceneggiatura del film nella sua prima forma visiva.

Trinidad è stata anche co-head of story del film vincitore dell'Academy Award® *Zootropolis* e in seguito ha diretto, insieme a Trent Correy, la serie di Disney+ vincitrice di un Emmy® *Zootropolis+*.

Prima di entrare in Disney, Trinidad ha lavorato come illustratrice per l'azienda di giocattoli MGA Entertainment, nonché per Klasky Csupo alla realizzazione di spot pubblicitari animati. All'età di 8 anni, guardando *Robin Hood* in VHS, ha deciso di intraprendere una carriera nell'animazione. Guardare il film fotogramma per fotogramma le ha fatto scoprire l'arte dell'animazione. Trinidad ha frequentato l'UCLA, laureandosi in letteratura inglese e belle arti, e ha studiato animazione dei personaggi al CalArts.

ROY CONLI (Produttore) ha precedentemente prodotto il lungometraggio premiato con l'Oscar® dei Walt Disney Animation Studios *Big Hero 6*. Conli si è unito ai Walt Disney Animation Studios nel 1993. Dopo aver assemblato i vari elementi creativi de *Il gobbo di Notre Dame* e aver dato inizio al progetto, si è trasferito in Francia per due anni al fine di coordinare la squadra d'animazione parigina dello studio. Dopo aver completato il film, è rimasto in Francia per guidare la produzione dei film d'animazione *Hercules* e *Tarzan*. Conli è poi ritornato alla sede dello studio a Burbank per produrre *Il pianeta del tesoro*. Ha quindi prodotto *Rapunzel – L'intreccio della torre*, 50º lungometraggio d'animazione Disney Animation, e il lungometraggio del 2022 *Strange World – Un Mondo Misterioso*. È membro del reparto di leadership esecutiva di Disney Animation. Ha inoltre prodotto tre episodi della prima serie animata Disney Animation, *Baymax!*, per Disney+.

A partire dal 2014, Conli ha prodotto anche vari film Disneynature, tra cui *Bear Witness*, *Tiger*, *Tiger – Behind the scenes* e *Orango*.

Nato e cresciuto a Los Angeles, in California, Conli ha studiato teatro al prestigioso American Conservancy Theater (ACT) di San Francisco. Un incontro casuale con un gruppo di artisti della Pasadena Playhouse lo ha portato ad assumere una posizione importante nel leggendario teatro, che Conli ha poi guidato per quattro anni come direttore delle operazioni. In quel ruolo, ha dato inizio al restauro del teatro, trascurato per molti anni, guidandolo fino alla sua riapertura ufficiale nel 1983.

Conli si è poi trasferito a Boston per proseguire i suoi studi alla Boston University, dove ha ottenuto un Master of Fine Arts. Dopo la laurea, è diventato produttore associato del Camden Shakespeare Festival nel Maine. Nel 1989 Conli si è unito al team produttivo del Mark Taper Forum, il più importante teatro regionale di Los Angeles. Nel corso dei quattro anni successivi ha dato inizio a una serie di progetti speciali, contribuendo a lanciare pièce teatrali pluripremiate come *Angels in America - Fantasia gay su temi nazionali*, *Jelly's Last Jam* e *The Kentucky Cycle*.

YVETT MERINO (Produttrice) ha precedentemente prodotto i successi dei Walt Disney Animation Studios *Zootropolis 2* e *Oceania 2*, il cortometraggio vincitore dell'Emmy® *Once Upon a Studio*, e il film vincitore dell'Academy Award® *Encanto*. È la prima donna latina ad aver ricevuto l'Oscar® per il miglior film d'animazione per il suo lavoro in quel film. Merino è entrata a far parte di Disney Animation più di 25 anni fa e ha ricoperto diversi ruoli nella produzione di alcuni dei film d'animazione più popolari di tutti i tempi. Dopo aver dato inizio

alla sua carriera presso Disney Animation lavorando nel dipartimento della tecnologia, è passata al mondo della produzione lavorando come supervisore in *Rapunzel – L'intreccio della torre*, *Il Re Leone 3D* e *Ralph Spaccatutto* e nel dipartimento di sviluppo di Disney Animation. È stata poi production manager del lungometraggio premiato con l'Oscar® *Big Hero 6* e del film candidato all'Oscar® *Oceania*.

Merino ha inoltre fatto parte del team che ha dato inizio a Voces@Disney, il primo resource group dello studio a essere composto da impiegati latinoamericani, di cui è stata co-presidente per due anni e di cui è attualmente Executive Champion.

Merino vive a Los Angeles, California, con la sua famiglia. Ha ottenuto un Master presso la Loyola Marymount University e una laurea in sociologia presso la University of California di Santa Barbara.

JARED BUSH (Chief Creative Officer dei Walt Disney Animation Studios, Scritto da) supervisiona tutti gli aspetti della direzione creativa e dei progetti dei Walt Disney Animation Studios, ruolo che ricopre dal settembre 2024. Bush è regista e sceneggiatore del blockbuster di grandissimo successo commerciale mondiale del 2025 *Zootropolis 2*, sequel del film vincitore dell'Academy Award® di cui era stato co-regista e co-sceneggiatore. *Zootropolis 2* è al primo posto nella classifica dei film d'animazione con il maggior incasso di tutti i tempi, e si è piazzato all'ottavo posto nella classifica dei film di maggior successo al botteghino mondiale. Grazie al suo lavoro in *Zootropolis 2* Bush ha vinto un BAFTA Award e un NAACP Award per il miglior lungometraggio d'animazione e ha ottenuto una candidatura all'Oscar®.

Bush è stato anche executive producer e co-sceneggiatore del successo da record di Disney Animation *Oceania 2*, oltre che sceneggiatore del primo *Oceania*. Bush è il primo sceneggiatore nella storia dei lungometraggi d'animazione ad aver scritto due film che hanno superato 1 miliardo di dollari di incassi al botteghino di seguito, ovvero *Oceania 2* e *Zootropolis 2*.

Unitosi allo studio nel 2011, oltre al suo lavoro nei film di *Oceania* e *Zootropolis*, Bush ha ricevuto un Oscar®, un Golden Globe e un BAFTA per *Encanto*, di cui è stato regista e co-sceneggiatore. Nel 2021, lo stesso anno di *Encanto*, Bush è stato anche executive producer del film candidato all'Oscar® *Raya e l'Ultimo Drago*. Inoltre, Bush è stato executive producer della serie di Disney+ *Zootropolis+*, grazie a cui ha ricevuto un Children's and Family Emmy Award.

Bush ha anche collaborato come sceneggiatore e consulente a diversi progetti in collaborazione con Disney Animation Creative Legacy e Walt Disney Imagineering, tra cui l'area a tema *Zootropolis* allo Shanghai Disney Resort e le imminenti attrazioni a tema *Zootropolis* ed *Encanto* al Disney's Animal Kingdom Theme Park del Walt Disney World Resort.

Bush ha iniziato la sua carriera come lettore di sceneggiature per il regista Robert Zemeckis e, prima di entrare a far parte di Disney Animation, ha sviluppato serie televisive originali per Revolution Studios, Fox e NBC, oltre a progetti cinematografici per New Line Cinema, Columbia/Tristar e 20th Century.

Bush è un appassionato musicista, e attualmente vive a Los Angeles con la sua compagna, conosciuta quando andava al college, e i loro tre figli.

DANA LEDOUX MILLER (Scritto da) è una sceneggiatrice, regista e produttrice samoana che in precedenza ha diretto e scritto *Oceania 2*, il fenomeno mondiale dei Walt Disney Animation Studios. È stata co-showrunner della miniserie Netflix *Thai Cave Rescue – Salvati dalla grotta* ed executive producer di *Last Resort*, sviluppata da Quibi nell'ambito dell'iniziativa "Break the Room".

In precedenza, Ledoux Miller ha scritto episodi per la serie AMC *Lodge 49*, la serie ABC *Designated Survivor*, la serie di Netflix *Narcos* e la serie HBO *The Newsroom*.

Ledoux Miller è Board Chair e co-fondatrice di PEAK: Pasifika Entertainment Advancement Komiti.

Si è laureata presso la University of Hawai'i a Manoa ed è nata e cresciuta a Long Beach, in California.

LORELAY BOVÉ (Scenografa) ha lavorato allo sviluppo visivo dei film vincitori dell'Academy Award® *Big Hero 6* e *Zootropolis*, ed è stata scenografa associata del film vincitore dell'Oscar® *Encanto*. Ha inoltre messo a disposizione il suo talento come lead designer di Sugar Rush per *Ralph Spaccatutto*. Gli altri suoi lavori per i Walt Disney Animation Studios comprendono ruoli influenti nella direzione visiva e nello sviluppo de *La Principessa e il Ranocchio*, *Rapunzel – L'intreccio della torre*, *Winnie the Pooh – Nuove avventure nel Bosco dei 100 acri*, *Raya e l'Ultimo Drago* e il cortometraggio *Rapunzel – Le incredibili nozze*, oltre che negli special televisivi di *Lanny & Wayne*, premiati con l'Emmy® Award.

Nata a Barcellona, in Spagna, e cresciuta nel Principato di Andorra, Bové proviene da una famiglia di artisti di grande talento (suo padre è il famoso pittore Quim Bové) e l'arte è sempre stata per lei uno stile di vita. Dopo essersi laureata nel 2007 presso il prestigioso CalArts, ha mosso i suoi primi passi nel mondo dell'animazione come stagista dell'Art Department presso i Pixar Animation Studios.

Oltre al suo lavoro nello sviluppo visivo dei film Disney Animation, Bové ha realizzato illustrazioni per diversi Little Golden Books, tra cui *La Principessa e il Ranocchio*, *Toy Story: Ride 'em Cowboy!* e *Ralph Spaccatutto*. Bové è l'illustratrice del libro *No Slurping, No Burping!: A Tale of Table Manners*, pubblicato nella collana Artist Showcase dei Walt Disney Animation Studios. Ha inoltre realizzato le illustrazioni per ciascuno dei 12 album della "Legacy Collection" di Walt Disney Records.

BILL SCHWAB (Art Director, Personaggi) ha precedentemente ricoperto il ruolo di art director dei personaggi nel film dei Walt Disney Animation Studios vincitore dell'Academy Award® *Encanto*, nonché nei lungometraggi animati *Oceania*, *Frozen 2 – Il Segreto di Arendelle* e *Wish*. È stato inoltre character design supervisor in *Ralph Spaccatutto* e nel film vincitore dell'Oscar® *Frozen – Il Regno di Ghiaccio*, nonché character designer nel film vincitore dell'Oscar® *Zootropolis*.

Unitosi a Disney nel 2005, Schwab ha lavorato come character designer in *Gnomeo e Giulietta*. È stato scelto per lavorare al 49° lungometraggio animato Disney Animation, *La Principessa e il Ranocchio*, e ha ricoperto il ruolo di character designer in *Lanny & Wayne – Missione Natale*, *Rapunzel – L'intreccio della torre* e *Lanny & Wayne – Buoni vs. cattivi*. È stato candidato a sei Annie Award, vincendone due per il suo lavoro in entrambi i progetti di *Lanny & Wayne*. Ha inoltre vinto un Emmy® per il suo lavoro in *Lanny & Wayne – Buoni vs. cattivi*.

Prima di entrare in Disney, Schwab ha lavorato come character designer per Cartoon Network, DreamWorks Animation, Nickelodeon, MTV e Warner Bros.

Nato e cresciuto a Grand Rapids, nel Michigan, Schwab ha deciso di intraprendere una carriera nell'animazione all'età di 15 anni dopo aver ricevuto in regalo il libro di Frank Thomas e Ollie Johnston *Disney Animation: The Illusion of Life*. Ha frequentato il Pratt Institute di Brooklyn, New York, laureandosi in illustrazione.

MICHAEL FRANCESCHI (Head of Animation) si è unito ai Walt Disney Animation Studios nel 2012 come animatore della commedia cinematografica *Ralph Spaccatutto*. Ha poi lavorato come animatore nei lungometraggi vincitori dell'Academy Award® *Frozen – Il Regno di Ghiaccio*, *Zootropolis* ed *Encanto*, nonché nei film candidati all'Oscar® *Oceania*, *Ralph spacca Internet*, *Raya e l'Ultimo Drago* e *Zootropolis 2*. È stato inoltre animation supervisor in *Oceania 2* e *Strange World – Un Mondo Misterioso*, oltre che nel film vincitore dell'Oscar® *Big Hero 6*.

Prima di unirsi a Disney, Franceschi ha lavorato per quattro anni come animation supervisor presso i Nickelodeon Animation Studios. Alcuni dei suoi lavori comprendono *Fanboy & Chum Chum, I pinguini di Madagascar, Robot & Monster* e *Teenage Mutant Ninja Turtles – Tartarughe Ninja*. Il suo lavoro in *Fanboy & Chum Chum* gli è valso una nomination ai Daytime Emmy® nel 2010 per il miglior design dei titoli di testa. Nel 2011 è stato candidato all'Annie Award per l'animazione dei personaggi in una produzione televisiva grazie al suo lavoro in *Kung Fu Panda – Mitiche avventure*.

Appassionato da sempre di arte e disegno, questo nativo di Seneca Falls, New York, era anche un grande appassionato di animazione. Franceschi era affascinato dai lungometraggi Disney e dai cartoni animati della Warner Bros. Ispirato dal libro di John Canemaker *Before the Animation Begins*, Franceschi ha conseguito una laurea da undergraduate in

illustrazione presso la Syracuse University. Dopo aver trascorso alcuni anni a lavorare presso la Society of Illustrators a Manhattan, dove ha incontrato artisti come Bill Plympton, Peter deSeve e Willis Pile, Franceschi ha proseguito gli studi conseguendo un master in animazione presso l'Academy of Art University di San Francisco.

LOUIS JONES (Head of Animation) ha lavorato come animatore nel film dei Walt Disney Animation Studios premiato con l'Academy Award® *Encanto*, nonché nei film candidati all'Oscar® *Raya e l'Ultimo Drago* e *Zootropolis 2*. È stato inoltre animation supervisor nel film Disney Animation *Strange World – Un Mondo Misterioso*.

Tra i tanti momenti memorabili che ha animato, Jones è particolarmente orgoglioso del suo lavoro nel film vincitore dell'Oscar® *Encanto*, presentando al mondo il personaggio di Mirabel, amatissimo dai fan, nella popolare sequenza musicale "La famiglia Madrigal". Ha inoltre animato il popolarissimo personaggio di Maui nel sequel da record *Oceania 2*, nonché Gary De'Snake in *Zootropolis 2*, quando si avvolge delicatamente attorno a Judy Hopps nel tentativo di salvarle la vita.

Prima di unirsi a Disney, Jones è stato animatore senior in *Ferdinand* e animatore ne *L'Era Glaciale 4 - In rotta di collisione* e *Snoopy & Friends - Il film dei Peanuts* presso i Blue Sky Studios.

TYLER PACANA (2D Animator) ha iniziato la sua carriera presso i Walt Disney Animation Studios a marzo 2022, partecipando al programma di apprendistato per l'animazione tradizionale. Il suo primo incarico è stato quello di animare Oswald il coniglio fortunato nel primo cartone animato dedicato al personaggio dopo 94 anni. Ha poi animato personaggi disegnati a mano nei cortometraggi *Once Upon a Studio*, che celebra i 100 anni di Disney Animation, e *Paperino Fai Da Te*, il primo cortometraggio di Paperino dal 1961. Ha anche animato Paperino nel suo ruolo più "caldo" di sempre: come ospite della serie di interviste online di *First We Feast*, *Hot Ones*. Ha inoltre contribuito con delle animazioni disegnate a mano alla nuova attrazione dei Disney Parks, *Tiana's Bayou Adventure*.

In *Oceania 2*, Pacana ha fatto parte del team di animatori tradizionali che ha dato vita al personaggio di Mini Maui sotto la guida dell'animatore Eric Goldberg. Ha inoltre collaborato con gli animatori in CG del film alle interazioni tra Maui e Mini Maui.

"*È stato un vero piacere lavorare con registi così coinvolti e sotto la supervisione del leggendario Eric Goldberg di Disney Animation*", ricorda Pacana. "*Ha davvero posto le basi per il successo dell'intero reparto di animazione tradizionale grazie alla sua profonda conoscenza di ciò che il personaggio apporta al film. E, naturalmente, sono costantemente ammirato dall'incredibile lavoro svolto dai nostri animatori in CG – quindi sono stato entusiasta dell'opportunità di collaborare con loro*".

Pacana è cresciuto nella periferia di Chicago, nell'Illinois, e ha studiato animazione allo Sheridan College in Ontario, Canada.