



Columbia Pictures Presenta
Un Film Sony Pictures Animation

Boog & Elliot: a caccia di amici

"OPEN SEASON"

Elaborazioni Immagini e Animazione Sony Pictures Imageworks Inc.
Brani musicali di Paul Westerberg
Musiche di Paul Westerberg e Ramin Djawadi
Produttori Esecutivi John Carls e Steve Moore
Tratto dal soggetto originale di Steve Moore e John Carls
Soggetto di Jill Culton e Anthony Stacchi
Sceneggiatura di Steve Bencich & Ron J. Friedman e Nat Mauldin
Prodotto da Michelle Murdocca

Co-Diretto da Anthony Stacchi
Diretto da Jill Culton Roger Allers

Cinema. Festa Internazionale di Roma Alice nella città



Data di uscita prevista: 7 dicembre, 2006
Durata: 87 minuti
Sito web: www.sonypictures.it

Distribuito dalla SONY PICTURES RELEASING ITALIA

Cast versione originale

Boog	Martin Lawrence
Elliot	Ashton Kutcher
Shaw	Gary Sinise
Beth	Debra Messing
McSquizzy	Billy Connolly
Bobbie	Georgia Engel
Reilly	Jon Favreau
Giselle	Jane Krakowski
Gordy	Gordon Tootoosis
Ian	Patrick Warburton
Mr. Weenie	Cody Cameron
Rosie	Nika Futterman
Serge	Danny Mann
Hunter	Jack McGee
Maria	Michelle Murdocca
O'Toole	Fergal Reilly
Porcupine, Deni and Others	Matthew W Taylor
Additional Voices	Kirk Baily
	Jack Blessing
	Ranjani Brow
	David Cowgill
	Caitlin Cutt
	Elisa Gabrielli
	Jackie Gonneau
	Wendy Hoffmann
	Scott Menville
	Renee Robert
	Andre Sogliuzzo
	Hans Tester

Edizione italiana

UFFICIO STAMPA Cristiana Caimmi

Dialoghi Italiani e Direzione del Doppiaggio Marco Mete

Voci

BOOG – Pino Insegno

ELLIOT – Francesco Pezzulli

BETH – Francesca Fiorentini

SHAW – Paolo Buglioni

La canzone " **I Belong** " di Paul Westerberg è cantata da Giorgio Onorato Aquilani

Fonico di Mix Alessandro Checcacci

Fonico di Doppiaggio Marco Meloni

Assistente al Doppiaggio Carla Mete

Doppiaggio eseguito presso CDC SEFIT GROUP

Cast Tecnico

Casting by Ruth Lambert
Mary Hidalgo

Imagery and Animation by Sony Pictures Imageworks Inc.
Culver City, California

Co-Producers Amy Jupiter
Head of Story David Feiss
Co-Head of Story Donnie Long
Production Designer Michael Humphries
Senior Art Director Luc Desmarchelier
Art Director Andy Harkness
Art Director/Character Designer Carter Goodrich
Editor Pamela Ziegenhagen-Shefland
Visual Effects Supervisor Doug Ikeler
Head of Layout James Williams

Supervising Animators
Renato Dos Anjos
Chris Hurtt
Sean P. Mullen
Todd Wilderman
CG Supervisors
Max Bruce
Thomas Hollier
Darren Lurie
David Satchwell

Executive Producer, Imageworks	Jenny Fulle
Digital Producer	Kirk Bodyfelt
Production Manager	Deanne Koehn
Digital Production Managers	David Kalbeitzer
	Bradford S. Simonsen
Digital Effects Supervisor	Sean Phillips
Additional Editor	Patrick J Voetberg

Story

Story APM	Diana Burnett
Story Artists	Susan Dietter Jurgen Gross Jack Hsu Bob Logan Kris Pearn Fergal Reilly Matthew W Taylor
Additional Story Material	Sam Harper Dan Wilson & David Gilbreth

Additional Story Artists	Joseph Ekers Kevin Johnson Larry Leker Paul McEvoy
Story Consultant	Will Csaklos
Script Coordinator	Ericka Stewart
Story Coordinator	Jessica Brown
Production Assistant	Roxanne Osco

Art Department

Associate Art Director	James D. Finn
Associate Character Designer	Cathy Jones
Visual Development Supervisor	Richard Chavez
Visual Development	John Bevelheimer Neal Dean Gordon Kelly Kimball Michael Kurinsky Jerry L. Loveland Mike Van Cleave
Additional Visual Development	Paul Lasaine Marcelo Vignali
3D Visual Development	James Battersby Shawn McInerney Takao Noguchi Todd Pilger
Sculptor	Raffaello Vecchione
Art Department Coordinators	Sabina Lokman Jenny Napier
Production Assistant	Jessica Berri

Modeling

Modeling Supervisor	Henry Darnell
Character Modelers	Christian Bouyer John Butiu Yun Geuk Kang Luis Labrador Richard Suchy
Lead Environmental Modeler	Alexander Whang
Environmental Modelers	David Emery Howard Muzika Steven Rheinfrank Marc Steinberg
Lead Modeling TD	Eric Sanford
Production Coordinator	Jason Brewer

Character Setup

Character Setup Supervisors	Michael Ford Christopher Waegner
Character Setup TDs	James Bancroft

Brian H. Burks
Kyudon Choi
Fabrice Ceugniet
Joseph DiLallo
Keridan Elliott
Rick Grandy
Arthur Gregory
Joseph M. Harkins
John Hood
Eugene Ilyoung Jeong
Omar Smith
Brian Thompson

Layout

Layout APM	Lauren Prince
Lead Rough Layout Artist	Lisa Suzuki
Rough Layout Artists	Chris Edwards Harald Kraut Hiroshi Mori Carlos Pedroza Brian Pohl Chris Poplin
Final Layout Artists	Michael Condro Corey Hels Doug Moore Dani Morrow Joseph Thomas
Layout TDs	David Blumenfeld Jack Cheng Ed Harmon
Production Assistant	Megan Orosz

Animation

Animation APM	Patrick G. Ramos
Animators	Ana Alvarado Cinzia Angelini Isabel Auphan James Baker Anders J.L. Beer Josh Beveridge Jamaal Bradley Ben Catmull Dominick Cecere James Chiang Jeff Croke James Crossley Luca Erbetta Mark Farquhar Kevin Freeman

Derek Friesenborg
Steven Pierre Gordon
Luis Grane
Bill Haller
Dave Hardin
Steve Harwood
Alan Hawkins
Nicole Herr
Scott Holmes
Ethan Hurd
Jay Jackson
Cathy Jones
Eric Lees
YuehChih Eric Lin
Christopher Dennis Lindsay
Joe Mandia
Kenn McDonald
Gavin Moran
Matthew J. Munn
Joseph Oh
Kevin O'Hara
Patrick Osborne
Keith Paciello
Sydney Padua
Irene Parkins
Brett Paton
Jayson Price
Tim Ranck
Sandra Ryan-Moran
Abel Salazar
Henry Sato
Brian Scott
P. Kevin Scott
Keith A. Sintay
Chad Stewart
David Stodolny
Bill Tessier
Alex Tysowsky
Pepe Valencia
Roger Vizard
Michael C. Walling
Dan Wawrzaszek
Larry White
Alex Whitney
Alex Williams
Chris Williams
Doug Williams
John Wong
Jeff Vacanti
Jack Finlin
Joshua Fritchie

Animation Coordinator
Production Assistant

Animation Support

Character Pipeline Supervisor	Sumit Das
Animation Support Leads	David Stripinis Alan Lehman
Animation Support	Jonah Austin Chris Christman Brian Coffee Dae-Ho Han Brian Lentenbrink Justin Rotolo Eric Warren
Character Pipeline	Ron Bublitz Carolyn Oros
Production Coordinator	Jules Eschliman

Lighting

Lighting APMs	Keith Luczywo Ryan Samuels
Lead Lighting Artists	Jeff Dillinger Angela Eliaz Dan Lobl Carlos Vidal
Lighting Artists	Lynn Basas-Baksinski Jean Paul Beaulieu Chad Belteau Robert Bourgeault Alan Chen Jeff Chung Robert Crain Nousha Emami Daev Finn Shine Fitzner Ruben Flores Quentin Frost Brian Gee Shane Glading Harry Gundersen Glen Gustafson Justin Hammond Dave Howe Ian Jenkins Kurt Judson Bruce Jurgens Lisa Kalmanson Miku Kayama Farid Khadiri-Yazami Raji Kodja Stanley Kwong Kenny Lam Dan Lavender

	Nicola Lavender
	Kimberley Liptrap
	Tim Llewellyn
	Christine Lo
	Shannon McGee
	Marc Miller
	David Ortiz
	Matt Rampias
	Rosendo Salazar
	John Sasaki
	Jeff Shank
	Kevin Smith
	Don Jeremy Squires
	Eric Tablada
	Ka Yaw Tan
	Lisa Tse
	Mike Webster
	Teru Yoshida
	Riccardo Zanettini
Lighting & Compositing ATDs	Jorge Bobadilla
	Todd Hara
	Darren Fisher
	Erik Ober
	John J Lee
	Joseph Rosensteel
	Chikako Terashita
Lighting Coordinators	Ryan Gilleland
	Miguel Oaxaca

Effects

Effects Animation Supervisor	David Stephens
Lead Effects Artists	Chris Kazmier
	Scott Giegler
	Daniel La Chapelle
Effects Artists	Mir Zafar Ali
	Todd Boyce
	Will Cunningham
	Brian Davis
	Ryan Hopkins
	John T Lee
	Carlos Lemus
	Steven Ong
	John Patton
	Joe Phoebus
	Youngsam Suh
	Carolyn Uy
	Bjorn Zipprich
Production Coordinator	S. Regina Carney

Hair/Cloth

Hair Lead
Hair Simulation

Chris Yee
Arturo Aguilar
Jay Banks
Mike Chapman
Katie Cole
Joong Choi
Don DeCastro
Jeff Kember
Chris Logan
Ed Siomacco
Dustin Wicke
Zach Weiler

Cloth Lead
Cloth Simulation

Mark DeSousa
Joe Eckroat
Jeff Edwards
Gustav Melich
Hector Tantoco
David Tonnensen
Shari B. Ellis

Production Coordinator

Texture/Matte Painting

Texture/Matte Paint Supervisor
Texture Painters

Apryl Knobbe
Ron Bushaw
Joe Dicesare
Susan Kornfeld
Sam Gebhardt
John McGee
Ray Allen Gonzales
Jerry L. Loveland
Steve Matson
Adil Mustafabekov
Will Weston
Alfredo Barcia
Cat Thelia

Matte Painters

Matte Painter ATD
Production Coordinator

Look Development

Look Development CG Supervisor
Look Development APM
Look Development Lead
Look Development Lead TD
Look Development Software Lead
Look Development Software TD
Look Development Lead Lighters

Bret St. Clair
Frederick Lissau
Joe Strasser
Tim Brandt
Karl Steifvater
Andy King
Angela Eliaz
Jep Hill
Dan Lobl
Bruno Vilela Araujo
Alan Chan
Jeff Dillinger
Lisa Kalmanson
Jim McLean

Look Development Lighters

Look Development Lighting Support TD	Rosendo Salazar
Environmental Look Development Lead	Ruben Flores
Environmental Look Development Artists	Jaime Lloyd
	Erik Borzi
	Tim Llewellyn
	David B. Menkes
	James Valladao
Shaders Lead	Kevin T Hahn
Shaders	Ray Haleblian
	Rob Shrider
Look Development EFX Supervisor	David Stephens
Look Development EFX Artists	Matthew Cordner
	Scott Giegler
	Mark Horsfield
	Chris Kazmier
	Steven Ong
	John Patton
Look Development Cloth Lead	Mark DeSousa
Look Development Hair Lead	Chris Yee
Look Development Cloth/Hair Lead TD	Sho Igarashi
Look Development Cloth Effects	Gustav Melich
Look Development Hair Effects	Fernando Benitez
	John T Lee
Production Coordinator	Albert Caballero

Resource Management

Digital Asset APM	Jann Wimmer
Lead PST	Kevin Kitchel
Senior PST	Daniel Greenstein
	Daniel Lay
	Jason Madsen
	Luc Simard
	Christina Wang
	Sean Corzo
Development Specialist	Ryan Bright
Supervisor	Andrea Lackey Pace
Manager	John Sanders
Executive Director	Marry Borlik

Software

Supervisor	Leslie Picardo
Pipeline Producer	Brian Keeney
Lead Developer	Henry Vera
Pipeline Supervisors	Alan Davidson
	Rene Limberger
	John McLaughlin
	Sam Richards
Production Managers	Mitch Dobrowner
	Erik Strauss

Team Leads	Mary Anderson Armin Bruderlin Moti Cohen Brian Hall Manson Jones Cottalango Loorthu Sosh Mirsepassi Kishore Mulchandani Bruce Navsky
Software Engineering	Michael Frederick Wilson Evan Appleby Michael Ball Robert Bell Christopher Burdoff François Chardavoine Clint Chua Seema Desai Tandon Albert Golembiowski Junko Igarashi Ken McCloskey Hiroyuki Miyoshi Reuben Pasquini Dhasarath Ravindranath J Robert Ray Mathew Selby Deepak Sharma Andrea Solis Michael J. Song Nicole Tester Bond-Jay Ting Paul Van Camp Jimmy Vespe Dan Weston Brian Wong Blair Zajac
Color Pipeline Engineer Pipeline TDs	Jeremy Selan Amy Hronek Steve Lavietes Mylene Pepe Raj Naiksatam

Production

Sweatbox APM	David Orecklin
Sweatbox Coordinator	Taide Carpenter
Production Office Coordinator	Kevin Noel
Digital Office Coordinator	Elizabeth West
Production Accountant	Trevor Pawlik
Assistant Accountants	Johnny Cardona Jennifer Rojo
Assistant to Directors	Erin Lacey
Assistant to Producers	David Snyder

Production Assistants	Rebecca Rinn Jennifer Williams
Production Infrastructure	Danielle Conroy Regaye Fulcher

Post Production

Post Production Supervisor	Matt Davis
Editorial APM	Joe Crowley
First Assistant Editors	Steven Liu Ed Fuller Karl Armstrong
Assistant Editor	Carmen Rosita Woods
Production Coordinator	Nikki Dennis
Production Assistant	Ernesto Matamoros
Sound Designer	Tim Chau
Sound Effects Editors	Nils C. Jensen David Grimaldi
Assistant Sound Editors	Randall Guth Clayton Weber
Supervising Dialogue Editor	Renee Tondelli
Dialogue Editor	Michelle Pazer
Foley Supervisor	Albert Gasser
Foley Editors	David Kern Valerie Davidson Ed Callahan
Foley Artists	Gary Hecker Michael Broomberg
Foley Mixer	Brian Ruberg
ADR Mixer	Howard London, C.A.S.
Supervising Sound Mixers	Tim Chau Tateum Kohut
Loop Group	The Reel Team
Post Sound Services Provided by	Sony Pictures Studios Culver City, California
Music Consultant	Bob Badami
Additional Music by	Gohl/McLaughlin
Music Editors	Shannon Erbe Vicki Hiatt
Music Contractor	Isobel Griffith
Score Mixers	Geoff Foster Frank Wolf
End Titles by	Pacific Title
Digital Intermediate Colorist	Paul McGhee
Film I/O Supervisor	Dennis Webb
Film I/O	David Keslick David Lensch Robert Davis Oh Derrick Quarles
Training & Artist Development	Sande Scoredos Virginia Bowman

J.C. Cornwell

Digital Production Management

Adriana Jaroszewicz
Steve Prawat
Diane St. Clair
Ken Maruyama
Bill Anastas
Sharon Berlin
Jana Day
Camille Eden
Suzanne Labrie
Wendy Mashburn
Rachael Phillips
Jill Shane Butler
Karen Sickles

Animation Production Management

Robin Alan Linn
Lauren Ann Littleton
Mary Rachel Thompson
Anett Gough
Chad Hellmuth
Charlene Maryland

Systems Engineering

Supervisor

Alberto Velez
Hector Barrera
Robert Brophy
Tonya Christianson
Claudia DeCatur-Brown
Tyler Franks
Noah Gift
Stewart Hoffman
Benjamin Jacobe
Creola Jones
Olin Kimberly
David Miya
David Perry
Joe Stevano
Angel Trujillo
Michael Trujillo
Christopher Wolf

Systems R&D

Supervisors

Bill Villarreal
Dean E Miya
Nicholas N Bali
Stephen Kowalski
Daniel Lake

Sony Pictures Imageworks Senior Management

Tim Sarnoff
Debbie Denise

Tom Hershey
George H. Joblove
Don Levy
Stan Szymanski
Barry Weiss

made at
imageworks

Soundtrack on Lost Highway Records

MUSIC

“Wild Wild Life”

Written by David Byrne

Performed by Talking Heads

Courtesy of Sire Records

By arrangement with Warner Music Group Film & TV Licensing
and Courtesy of EMI Records Ltd.

“Wheel Of Fortune Opening Theme”

Written by Steve Kaplan

Courtesy of Sony Pictures Television Inc.

“The Teddy Bears’ Picnic”

Written by John W. Bratton and Jimmy Kennedy

“I Wanna Lose Control”

Written and Produced by Dana Gumbiner

Performed by Deathray

“Good Day”

Written and Performed by Paul Westerberg

Courtesy of Warner Bros. Records Inc.

By arrangement with Warner Music Group Film & TV Licensing

“Walkin’ After Midnight”

Written by Alan Block and Don Hecht

“I Belong”

Written by Paul Westerberg

Performed by Pete Yorn

Pete Yorn appears courtesy of Columbia Records

“Wild As I Wanna Be”

Written by Paul Westerberg

Produced by Dana Gumbiner

Performed by Deathray

© 2006 Sony Pictures Animation Inc.
All Rights Reserved

Sony Pictures Animation Inc. is the author of this film
(motion picture) for the purpose of copyright and other laws.

Special Thanks to

Robert L. Baird
Ash Brannon
Chris Buck
Cody Cameron
Alan Cohen
Marie Davis
Alan Freedland
Jeremy Garelick
Dan Gerson
Chris Jenkins
Jay Lavender
Jason Lethcoe
Phil Lord
Chris Miller
Jeff Ranjo
David Stern
Kirk Wise

Production Babies

Anton Astrowsky
Kathryn Tobey Bancroft
Lauren Kirkpatrick Bodyfelt
Zachary Irving Bodyfelt
Arianna Nicola Brewer
Samantha Katharin Condro
Maren Grace Davis
Elisa Erbetta
Ava Lynn Ford
Franklin Charles Gerard
Ellana Hall
Ruby Louise Ikeler
Ethan Magnus La Chapelle
Declan Wyatt Littleton
Jaxon Lee Lurie
Sofia Jane Moorefield
Emma Kristin Pearn
Alysia Chen-Xin Price
Anya Renee Ramos
Viktor Rheinfrank
Hope Michiru Sato
Maria Satchwell
Jake Alexander St. Clair
Sabatino Anthony Stacchi
Blessing James Sackie Stewart
Peter Sackie Stewart
Dignan Edward Strasser
Gemma Genevieve Strasser

Anuraag Tandon
Evan Riley Vera
Alexander Dean Voetberg
Norah S. Waegner
Nicholas T.P. Whang
Eva Lucia Wilderman
J.T. Williams
Ryan Patrick Williams
Sierra Christine Joe Yee
Alida Zanettini
Roman Zelman

The characters and incidents portrayed and the names herein are fictitious, and any similarity to the name, character or history of any person is entirely coincidental and unintentional. This motion picture photoplay is protected pursuant to the provisions of the laws of the United States of America and other countries. Any unauthorized duplication and/or distribution of this photoplay may result in civil liability and criminal prosecution.

COLUMBIA PICTURES
A Columbia Pictures Release
A SONY PICTURES ENTERTAINMENT COMPANY

BOOG & ELLIOT: A CACCIA DI AMICI

Nella commedia d'animazione 'Boog & Elliot: a caccia di amici', primo lungometraggio di Sony Pictures Animation, tutti hanno la loro occasione, compresi i tipi più strambi.

Boog (Martin Lawrence nella versione originale/ versione italiana Pino Insegno), grizzly domestico non attrezzato per la sopravvivenza, incontra Elliot (voce originale Ashton Kutcher/ voce italiana Francesco Pezzulli), magrissimo cervo mulo che parla molto in fretta, e la sua vita viene sconvolta. Convinto da Elliot a lasciare il suo comodo rifugio nella rimessa di un guardaparco per esplorare il mondo esterno, ben presto si ritrova in una spirale di eventi che non riesce a controllare.

Immersi nella foresta a soli tre giorni dall'apertura della caccia e costretti ad ambientarsi alla svelta, Boog e Elliot si associano con le altre creature selvatiche per uscirne sani e salvi.

SINOSI

Boog (Martin Lawrence nella versione originale/ versione italiana Pino Insegno,) vive una vita perfetta. Nella tranquilla cittadina di Timberline il socievole orso grizzly gode del più grande comfort che una creatura possa desiderare. La madre putativa, Beth (voce originale: Debra Messine/voce italiana: Francesca Fiorentini), ranger gentile e amante degli animali che lo ha salvato ancora cucciolo, lo cura amorevolmente. Oltre a ciò, Boog, diventato la star dei nature show che Beth presenta nel locale anfiteatro, guarda in tv i suoi programmi preferiti nella rimessa riadattata di Beth, mangia otto pasti sostanziosi al giorno e ogni notte si raggomitola in un comodo letto in compagnia dell'orsetto di pezza Dinkelman. Eh, già! Quella di Boog sembra proprio una vita perfetta. Fino alla comparsa di Elliot.

Elliot (voce originale Ashton Kutcher/ voce italiana Francesco Pezzulli), magrissimo cervo mulo velocissimo nel parlare, arriva in città privo di sensi con un palco in meno e legato al cofano del camioncino di un cacciatore fanatico di nome Shaw (voce originale Gary Sinise/voce italiana Paolo Buglioni). Al risveglio Elliot prega Boog di liberarlo. Quest'ultimo non riesce a ignorare le suppliche insistenti e accorate di Elliot e scioglie lo sfortunato animale. Ma a riprova del fatto

che nessuna buona azione resta impunita, Elliot raggiunge Boog a casa sua e lo convince a passare una notte di follie in città al termine della quale saranno entrambi costretti a rifugiarsi nella foresta.

Boog si risveglia in mezzo alla natura selvaggia e cade nel panico scoprendo di essere lontano dagli agi di casa. Quando Elliot promette di aiutarlo a trovare la via del ritorno a Timberline in cambio di un po' di spazio per sé nella sua comoda dimora, l'orso sconcertato e incapace di sopravvivere in quei luoghi inospitali capisce che non ha scelta: dovrà accettare quell'improbabile alleanza. Con la stagione della caccia che incombe Boog e Elliot devono innanzitutto collaborare per sopravvivere. La strana coppia si imbarca in un viaggio esilarante facendosi dare una mano... pardon, una zampa... insomma, procurandosi l'aiuto di alcune creature del bosco per capovolgere la situazione a danno dei cacciatori e restituire una foresta sicura ai suoi legittimi abitanti.

Film d'avventura per famiglie annunciato con largo anticipo, nonché debutto di Sony Pictures Animation nel lungometraggio d'animazione CG, 'Boog & Elliot: a caccia di amici' riunisce nella versione originale un cast di voci straordinarie come quelle di Martin Lawrence, Ashton Kutcher, Gary Sinise, Debra Messing, Billy Connolly, Jon Favreau, Patrick Warburton, Gordon Tootoosis, Jane Krakowski e Georgia Engel.

Columbia Pictures presenta il film d'animazione Sony Pictures 'Boog & Elliot: a caccia di amici' con Martin Lawrence, Ashton Kutcher, Gary Sinise e Debra Messing. Il film è diretto da Jill Culton e Roger Allers, coadiuvati da Anthony Stacchi. Sceneggiatura di Steve Bencich, Ron J. Friedman e Nat Mauldin. Soggetto di Jill Culton e Anthony Stacchi tratto da un racconto originale di Steve Moore e John Carls. Il film è prodotto da Michelle Murdocca. I produttori esecutivi sono John Carls e Steve Moore. Coprodottrice Amy Jupiter. Elaborazione delle immagini e animazione di Sony Pictures Imageworks, Inc. Canzoni di Paul Westerberg. Colonna sonora di Paul Westerberg e Ramin Djawadi.

L'evoluzione di 'Boog & Elliot: a caccia di amici': 1, 2, 3D

"Ho avuto l'idea di 'Boog & Elliot: a caccia di amici' leggendo le storie di alcuni animali selvatici che diventavano quasi domestici vivendo ai margini di cittadine turistiche di montagna quali Ketchum nell'Idaho o Mammoth in California," dice il vignettista Steve Moore (applauditissimo

per la comicità contorta di 'In the Bleachers'). "Un giorno gli animali fanno qualcosa che irrita irrimediabilmente i cittadini e questi dopo averli sedati li riportano nel loro ambiente naturale. Mi sono sempre chiesto che cosa sarebbe stato di loro nella foresta, avendo vissuto di avanzi per la maggior parte della loro esistenza: come sarebbero sopravvissuti in un ambiente che non era più il loro?"

L'idea è stata trasformata in un trattamento da Moore e dal collega John Carls. Portandosi appresso il trattamento e un pacco dei meravigliosi e divertenti fumetti di Moore la coppia ha raccontato l'idea a Penney Finkelman Cox e Sandra Rabins, vice-direttori generali della neonata Sony Pictures Animation.

Dietro richiesta della Sony Moore e Carls hanno arricchito la storia e ampliato il trattamento. Da quel momento 'Boog & Elliot: a caccia di amici' diventava il primo lungometraggio a soggetto candidato a essere prodotto da Sony Pictures Animation. Il trattamento è stato spedito a Jill Culton, considerata una delle narratrici più originali nel mondo del film d'animazione. Culton (che aveva al suo attivo titoli quali 'Monsters & Co.', 'A Bug's Life - Megaminimondo' e 'Toy Story - Il mondo dei giocattoli') è stata attratta da 'Boog & Elliot: a caccia di amici' un po' a causa del suo amore per la vita all'aria aperta e un po' dai rapporti tra i personaggi, l'orso grizzly Boog e il cervo mulo Elliot. E poi ammirava l'opera di Moore. "Mi è sempre piaciuto l'humor di Steve", dice Culton. "Qui ci mostra una realtà alternativa, un mondo in cui gli animali sono più intelligenti di noi e ci prendono in giro a nostra insaputa."

Firmato il contratto Culton ha iniziato a costruire sul progetto una solida narrazione. Ben presto è stata affiancata da Anthony Stacchi, eclettico coregista (al suo attivo film quali 'Curious George', 'Antz' e 'James e la pesca gigante') e da un veterano come Roger Allers (che aveva codiretto 'Il re leone', vincitore di numerosi Academy Award®).

Culton e Stacchi hanno lavorato alla storia arricchendola con il personaggio di Shaw, un cacciatore folle e rozzo. "Anche ampliata", dice Culton, "la storia è rimasta essenzialmente quella che era, una commedia sull'amicizia con sorpresa: gli animali che si ribellano cacciando i cacciatori".

Stacchi aggiunge: "Steve ha dato tono e realismo ai personaggi, animali selvatici in conflitto tra il nostro mondo e il mondo della natura. Jill e io abbiamo cercato di scrivere una storia semplice ma emozionante che esprimesse quel conflitto".

Nel corso dello sviluppo, osserva Allers, "i personaggi si sono evoluti. Boog, dapprima riflessivo e pacato, diventava più inquieto e vulnerabile, quindi più ricco di sfumature, Elliot più assennato

ma anche manipolatore e molto divertente. Lo sviluppo dei personaggi è stato di per sé un percorso di grande interesse.”

Una delle difficoltà di sceneggiatura era quella di fare progredire la storia mantenendone lo humor. “Lo humor doveva scaturire dai personaggi, dalla loro natura e dalle situazioni vissute”, dice Allers.

“A proposito del tono e dello humor ci eravamo dati un’unica regola”, spiega Stacchi: “riuscire a far sorridere portando avanti la storia; prima che ai ragazzi o al pubblico in generale il film doveva piacere a noi.”

Completata la sceneggiatura in tutti i dettagli occorreva sviluppare gli effetti visivi lavorando con artisti e animatori affinché il film avesse una sua coerenza e personalità. “C’è voluto un anno per definire l’aspetto dei personaggi, il livello di dettaglio e la caratterizzazione dell’ambiente”, dice il supervisore agli effetti visivi Doug Ikeler. “Abbiamo cercato di ottenere la massima qualità di animazione per far vivere la storia e i personaggi.”

Voci di talento

Quando fa il suo ingresso in ‘Boog & Elliot: a caccia di amici’, Boog vive tranquillo a Timberline, nella rimessa del guardaparco Beth, ma un giorno la sua esistenza idilliaca viene sconvolta dall’arrivo del cervo mulo Elliot, legato al cofano del furgone di un cacciatore. Privo di sensi ma ancora in vita Elliot si risveglia e prega Boog di liberarlo. Boog accetta e presto se ne pente. “Elliot è uno sconfitto che cerca disperatamente l’amicizia”, dice Allers. “Con la sua tristezza affligge la vita di Boog provocando una serie di eventi che costringeranno il guardaparco a rispedire l’orso nella foresta.”

“Al suo risveglio nel bosco”, prosegue Culton, “Boog scopre di avere accanto Elliot, che promette di aiutarlo a tornare a casa ma *solo* a patto che accetti di vivere con lui a Timberline.” Lungo il cammino incontrano uno scoiattolo assai irritabile di nome McSquizzy, una coppia di moffette giudiziose, due papere traumatizzate e alcuni membri dell’ex-mandria di Elliot. In giro per il bosco ci sono anche due sfortunati campeggiatori con la roulotte piena di spifferi, accompagnati da un bassotto provocatore, Mr. Weenie, e un cacciatore maniaco: insomma una miriade di fantastici personaggi originali tutti in cerca della propria voce.

“Nell’animazione tutto dipende dalla scelta delle voci. Potremmo mettere nel computer i dialoghi con delle voci provvisorie, ma il film prende vita con la voce degli attori”, osserva la

coproduttrice Amy Jupiter. “Pensate alla scena di ‘Pinocchio’ in cui Geppetto capisce che Pinocchio parla. Le voci diventano l’anima della storia. L’animazione dà vita alle voci e ai personaggi.”

Completata la prima bozza del copione, è iniziata la ricerca degli attori che avrebbero prestato le loro voci ai personaggi. I realizzatori si sono impegnati particolarmente per le voci dei due protagonisti che dovevano rendere il contrasto tra il gigantesco grizzly Boog e l’ossuto cervo mulo Elliot con un unico palco di corna. Durante le prime sessioni del casting il montatore Pam Ziegenhagen-Shefland ha accoppiato le voci alle immagini di Boog e Elliot. I realizzatori hanno ascoltato le prove senza sapere i nomi degli attori.

Culton ricorda: “Ne abbiamo provate parecchie e alla fine quando abbiamo ascoltato Martin Lawrence e Ashton Kutcher ci siamo illuminati. Martin ha dato a Boog un tono regolare, solenne e fiducioso mentre la sfrenata energia di Ashton era perfetta per Elliot.”

“Un aspetto che mi ha colpito particolarmente era la differenza di ritmo nelle voci di Martin e Ashton,” aggiunge Allers. “Quando si incontrano nella rimessa di Boog, Ashton, alias Elliot, è eccitato, usa toni di sorpresa e di entusiasmo. Boog, cioè Martin, è più lento, sembra che ci metta un po’ a capire, protesta per l’invadenza e cerca di difendere la sua privacy. L’impertinenza di Elliot a confronto con l’innocenza quasi pedante di Boog creano un contrasto piacevole e divertente.”

“Nelle prove del casting la profondità, il calore e la risonanza della voce di Martin si adattavano in pieno alla figura corpulenta di Boog,” aggiunge Stacchi. “E la voce di Ashton era perfetta per il piccolo, scarno cervo mulo. La sua vena comica si sposava alla perfezione con la natura errabonda e inquieta di Elliot.”

Lawrence ha aggiunto un tocco di frivolezza e un senso di vanità che in origine non erano state pensate per il personaggio. “La tentazione era di far passare Boog per un adolescente che ha vissuto troppo a lungo a casa dei genitori,” dice il coautore della storia Donnie Long. “Lawrence ha dato a Boog una raffinatezza e un autocontrollo non previsti facendone un personaggio più definito e divertente, anziché semplicemente spaesato.”

Lawrence ha scelto un approccio molto pragmatico: “Boog è un grizzly da tre quintali con nessuna caratteristica da orso, non è mai stato nella foresta, è addomesticato e vive tra gli agi in una rimessa del guardaparco. In città è una star, la stella della “vita naturale” e tutto questo

gli piace. È un orso adorabile che ispira tenerezza e un bel giorno capisce di non essere un vero grizzly.”

Anche Kutcher ha dato al suo personaggio un tocco esclusivo. I creativi si sono sorpresi di come l'attore utilizzasse il suo fascino, la sua energia contagiosa e il suo carisma per trovare mille modi diversi di rendere la stessa battuta cambiando interpretazione a ogni ripresa.

Sul perché avesse accettato la parte di Elliot pelle e ossa Kutcher scherza: “Mi ci hanno costretto con la forza. Non è vero. Mi hanno spiegato il contesto e mostrato i personaggi. Storia e scene erano già definite. Ho apprezzato molto la grande cura che era stata messa nella preparazione prima di girare un solo fotogramma e questo mi ha dato fiducia.”

“Avevo in mente un personaggio preciso, un piccolo cervo che doveva confrontarsi con un grosso grizzly,” ricorda Kutcher. “Ci sono arrivato con un'energia straordinaria, come un ragazzino che avesse mangiato un sacco di zucchero. Di fatto avevo eliminato qualsiasi autocensura: a volte i ragazzi quando parlano vanno avanti a ruota libera per ore dimenticando persino l'argomento, certe volte succede quando viaggi con loro in macchina, seduti dietro non fanno che parlare. Non gli passa neppure per la mente che forse non dovrebbero dire certe cose, che dovrebbero smettere. I registi mi hanno aiutato a trovare l'energia giusta continuando a incitarmi. Tanto che tra una sessione e l'altra avevo sempre bisogno di fare una siesta.”

Il meccanismo di registrazione delle voci impediva che gli attori lavorassero insieme a una stessa scena. Per ovviare a questo problema i registi hanno recitato le battute di dialogo seguendo quasi alla perfezione le parti già registrate (e a volte neppure completate).

Lodando i loro sforzi Lawrence aggiunge: “Mi dicevano di momento in momento dove stavo, quanta energia dovevo metterci e quanto dovevo proiettare la voce. Non ho avuto l'occasione di incontrarmi con Ashton [durante la registrazione]. Eppure guardando le scene a film finito sembrava che stessimo insieme, che avessimo una grande familiarità con i nostri rispettivi tempi comici. Il mio, sia chiaro, è un omaggio alle grandi capacità dei registi.”

Catturare le voci giuste per un film d'animazione dà ai personaggi un grande spessore, che sua volta offre l'ispirazione a tutti quelli che lavorano al film. Un esempio perfetto è il personaggio di Shaw, il cacciatore sempre più squinternato immaginato dall'attore Gary Sinise. “Gary è un attore serio e metodico,” osserva Allers. “Si è avvicinato a Shaw in progressione aumentando e diminuendo l'eccentricità fino a trovare la risata pazza che è tanto piaciuta a tutti noi. È stato molto divertente guardare Gary che con quella risata si trasformava in un folle.”

Le registrazioni di Sinise avvenivano spesso dopo una dura giornata spesa nelle riprese della celebre serie 'CSI: NY', una situazione che per ironia della sorte si è rivelata vantaggiosa. "Lavoravo tutto il giorno a 'CSI' esaminando pezzi di DNA per trovarci degli indizi (il mio è un personaggio schivo, interamente concentrato sul suo lavoro) e poi in studio per due ore," ricorda Sinise, "nelle quali mi ritrovavo a potere e a dovere liberare un sacco di tensione, una bella opportunità. Shaw è grosso, rumoroso, un omone aggressivo che urla e strepita, insomma un personaggio molto diverso da quello che interpretavo durante il giorno, quindi è stato molto divertente."

Secondo Stacchi, Debra Messing ha messo nel ruolo della guardaparco Beth tutto il suo talento e il fascino comico di cui è capace. "Beth è un po' troppo indulgente con Boog, che tratta quasi come un cagnolino, il che, date le dimensioni dell'orso, rende tutto molto divertente," dice Stacchi. "Quando Boog le chiede un croccantino al pesce si sente tutto l'affetto che c'è tra loro. Quando lei gli canta una ninnananna l'atmosfera è dolcissima. Il canto dell'orsacchiotto è la vera anima del film."

Culton aggiunge: "All'inizio del lavoro Debra era incinta, poi abbiamo continuato dopo la nascita del bimbo. Anche questa sua esperienza ha aggiunto fascino e autenticità al personaggio di Beth. Quando canta a Boog la canzone dell'orsacchiotto lo fa come farebbe una mamma."

'Boog & Elliot: a caccia di amici' ha rappresentato per la vincitrice di un Emmy Award la prima occasione nel cinema di animazione, una forma d'arte che adora. È stata felice di recitare senza "trucchi e abiti di scena," dice. Anche la differenza tra registrare la voce di Beth e recitare per un pubblico (ha interpretato per molti anni la premiatissima serie 'Will & Grace') era in qualche modo una sfida. "All'inizio non è stato facile," ammette, "perché non avevo una gratificazione immediata, un riscontro che la cosa funzionava. Ma questo è il cinema e poi sul copione c'erano battute che mi facevano ridere, così mi sono detta "Vedrai che tutto andrà bene". Mi sono anche divertita a scoprire momenti che non credevo fossero così divertenti o bizzarri o particolari, ci ho lavorato e i risultati mi hanno sorpreso. Una gran bell'esperienza."

All'estremo opposto della gamma rispetto al calore e alla tenerezza di Beth c'è lo scoiattolo McSquizzy, bisbetico ma tenero anche lui, cui dà voce l'attore comico scozzese Billy Connolly. A parere di Donnie Long Connelly ha trasferito sull'autoritario roditore un pizzico delle sue origini. "Billy Connolly ha dato a McSquizzy un accento e un frasario scozzese insospettabile. È stato bello avere per il ruolo un attore scozzese tanto bravo."

Come accadeva con altri attori alcune registrazioni di Connolly sono state videoriprese in modo che gli animatori potessero eventualmente incorporare nel personaggio dettagli e espressioni dell'attore. Connolly ha apprezzato ma da principio non aveva ben chiaro quale fosse il compito di un regista di animazione. "Mentre registri la voce e il regista è presente ti chiedi chi o che cosa mai dirigerà: degli scoiattoli su dei pezzi di carta? Ma poi capisci che il regista deve dirti come leggere le battute e che tono dare al personaggio. Potresti farlo più arrabbiato? Più felice? Più lento? Così ti ritrovi a fare e rifare diverse versioni di ogni battuta. Ora so quanto sia necessario ma prima di questa esperienza ogni volta che vedevo un cartone animato mi chiedevo che cosa facesse il regista: aspettava l'arrivo di Paperino, poi gli diceva di andare al trucco e magari di mettersi un po' di cipria sul becco? Ora è diverso, ora so tutto."

Durante il viaggio nella foresta Boog e Elliot incontrano un gruppetto di castori impegnati nella costruzione di una diga sotto la direzione del caposquadra Reilly (Jon Favreau). "Reilly è il castoro più grazioso della foresta ma la sua voce è quella di un rude lavoratore edile, forte e potente," osserva Culton.

Favreau ha messo nel personaggio una sensibilità da newyorchese che va subito al sodo. "Sono rimasto molto colpito dalle differenze culturali tra le varie specie di animali della foresta, come ad esempio lo scoiattolo scozzese," ricorda Favreau. "Volevo metterci un pizzico di quell'orgoglio americano per l'abilità tecnica tipico della categoria dei lavoratori edili. Ho pensato che sarebbe stato divertente che uscisse dalla bocca di un castoro."

Se Elliot occupa l'ultimo gradino della scala di machismo dei cervi muli, invece Ian, il cervo capobranco, è in cima alla scala. Patrick Warburton, attore eclettico nonché grande artista della voce fuori campo, doveva mettersi nei panni, anzi nella pelle di Ian. Il suo tono da baritono ha doppiato diversi personaggi in animazione da 'The Tick' e 'Buzz Lightyear of Star Command' in TV ai personaggi di film quali 'Cappuccetto rosso e gli insoliti sospetti', 'Chicken Little' e 'Le follie dell'imperatore'.

"È vero, Ian è un po' duro con Elliot," spiega Warburton con un sorriso. "Ha il suo ruolo di capobranco, la forza di un gruppo è quella del più debole dei suoi membri. Non vincerà alcun premio della bontà, il che non rientra neppure nel suo ruolo. Non mi pare che il grande Vince Lombardi fosse tenero e mellifluido quando allenava la sua squadra."

Con i suoi modi dittatoriali Ian rafforza la trama del film. Stacchi osserva: "Ian, il cervo mulo maschio a capo del branco, è parte importante della storia di Elliot. Attraverso di lui capiamo perché Elliot è diventato com'è: il più bullo della foresta l'ha cacciato dal branco. Nasce da qui il

disperato desiderio di conquistare l'amicizia di Boog. Ma prevedibilmente nella nostra foresta il bullo si rivela un idiota infantile. Per Jill Ian è come il capoclasse più ottuso del mondo. Gli sceneggiatori si sono preoccupati che fosse anche divertente e non troppo minaccioso in modo che alla fine potesse redimersi.”

Sia Elliot che Ian sono innamorati della bella Giselle, cui dà la voce Jane Krakowski, attrice versatile della TV e di teatro. Jane si è dovuta confrontare con i propri stereotipi femminili (e animali): “L'idea di dare la parola a una cerva di nome Giselle suggeriva immagini un po' fuori moda, faceva pensare alla luce e alla bellezza. Quando poi ho incontrato i registi ho capito che volevano un personaggio energico e anche aggressivo, Così, più diventava energico più ci divertiva.”

A completare il cast delle voci sono stati chiamati un'attrice di grande esperienza come Georgia Engel per la voce di Bobbie, timida campeggiatrice il cui amato bassotto, Mr. Weenie, si è perso nel mucchio selvaggio, e Gordon Tootoosis che fa parlare l'assennato sheriffo Gordy, la voce della ragione di Timberline.

Alla fine delle registrazioni i tre registi, sempre presenti, hanno capito di aver trovato il perno del film. Nei turni durati parecchi mesi gli attori recitavano le battute individualmente lavorando in studio sugli story board. Poi arrivò il momento alchemico di mettere insieme il tutto. La produttrice Michelle Murdocca osserva: “Il momento del montaggio e del missaggio è sempre sorprendente. Ogni attore ha portato nel film qualcosa di diverso e esclusivo.”

In principio fu il disegno

“Ogni film d'animazione inizia da un foglio bianco,” dice il vice-direttore generale di Sony Pictures Animation Sandra Rabins. Contrariamente a ciò che accade in un normale film d'azione che parte da una copia della sceneggiatura in mano al responsabile del casting e da una gran quantità di primi piani, un film d'animazione inizia con la creazione degli story board. gli artisti illustrano la storia con personaggi portati in vita disegnando i singoli fotogrammi.

All'inizio gli story board hanno un formato simile a quello dei fumetti, in cui ogni rettangolo rappresenta un brano di azione. In un film d'animazione si realizzano migliaia e migliaia di disegni. Alcuni verranno appiccicati su tabelloni o direttamente sui muri degli uffici, la maggior parte di essi verrà archiviata e solo alcuni finiranno sullo schermo dopo essere stati ricomposti, riformulati e rifiniti.

“Durante la realizzazione degli story board si fanno tanti tentativi ed errori, si inseriscono i personaggi in situazioni diverse e man mano che si procede le personalità cominciano a emergere in modo quasi organico,” spiega Long. “Modifichiamo i personaggi per renderli il più divertenti possibile. Quando si inizia a visualizzare le possibilità e i tratti del carattere il personaggio comincia a emergere con più chiarezza facilitando il compito di descriverlo e di disegnarlo.”

Stacchi aggiunge: “Tutto accade nello story board, la storia prende forma, la trama si struttura, il ritmo diventa logico e chiaro. Ma se non si lascia ai personaggi lo spazio necessario per prendere vita proprio qui con le loro idiosincrasie e i loro momenti, questo non potrà più accadere. Siamo stati fortunati, la squadra degli sceneggiatori era piena di simpatici sbalestrati pulciosi bastardi simili a Boog e Elliot che hanno saputo dare spessore ai personaggi.”

Nella lavorazione di ‘Boog & Elliot: a caccia di amici’ i primi story board hanno ispirato per i quattro anni di lavoro successivi più di 200 tra artisti e animatori. Sono state effettuate 1.223 riprese per un totale di oltre 2200 metri di pellicola ricavati da 34.000 disegni.

La creazione di personaggi a più dimensioni ha avuto inizio da Carter Goodrich, che aveva il gravoso compito di disegnare tutti i personaggi del film. Goodrich ha partecipato alla realizzazione di ‘Finding Nemo’, ‘Monsters & Co’ e ‘Shrek’. Le sue illustrazioni sono comparse su molte copertine del ‘The New Yorker’ e su ‘Time’, ‘Newsweek’, ‘GQ’, ‘Playboy’ e ‘Atlantic Monthly’. Con le battute audaci e il linguaggio colorito che lo hanno reso famoso Goodrich ha dato a ogni animale e a ogni abitante di Timberline una personalità distinta e particolare.

“Abbiamo disegnato gli story board partendo dall’autore David Feiss, che tutti noi stimiamo, cercando di rimanere dentro il mondo che aveva creato,” spiega Goodrich. “Avremmo proposto una serie di immagini e i registi avrebbero scelto quelle che preferivano. Poi ci saremmo dedicati a elaborare i materiali fino a completare la creazione definitiva dei personaggi.”

Il responsabile allo sviluppo degli effetti visivi Richard Chavez ha collaborato a stretto contatto con i disegnatori e l’equipe di sviluppo dei personaggi per dare forma alla scenografia definitiva. “Facciamo il lavoro preliminare sull’idea dei personaggi,” dice Chavez. “Aiutiamo i registi a creare gli attributi che definiscono storia e personaggi. Il processo iniziale è molto complesso. In questa fase c’è molta flessibilità, non c’è ancora nulla di definito, la trama è ancora fluida, tutto è ancora possibile.”

I primi disegni di Goodrich che delineano i personaggi sono trasferiti nel computer e prendono consistenza grazie all'opera di Michael Kurinsky, creatore degli effetti visivi, che elabora le immagini Photoshop definendo struttura e colore, soprattutto per la pelle degli animali e i capelli degli umani. "Ogni animale ha un suo proprio manto," spiega Kurinsky. "La ruvidezza e la foltezza del pelo di castoro è diversa dalla soffice pelliccia dello scoiattolo. McSquizzy ha il sottomento che somiglia a quello di un vecchio barbuto. Mr. Weenie, il bassotto, ha il pelo corto e lucido e la luce forma un nastro sulla schiena. Il pelo degli animali ad esempio ha riflessi diversi da quelli dei capelli umani di Beth."

"Non ho fatto che peli e capelli," dice Chris Yee, responsabile CG di peli, capelli e pellicce. In 'Boog & Elliot: a caccia di amici' ce n'è un mucchio. Elliot ha più peli degli altri, circa 3.500.000, Boog 1.600.000 e Beth 150.000 capelli. In totale si tratta di miliardi e miliardi tra peli e capelli."

Dopo avere acconciato peli e capelli con una nuova tecnologia di pettinatura l'equipe degli effetti visivi ha sviluppato un nuovo sistema dinamico. I nuovi programmi consentivano di muovere il pelo in gruppi di base pur lasciando ogni singolo pelo o capello libero di agire indipendentemente dagli altri, una caratteristica essenziale per dare autenticità alle immagini. Poiché il film è pieno di creature della foresta in movimento i realizzatori dovevano creare molti stili diversi di manto, ciascuno con qualità e movimenti suoi peculiari, capaci di reagire in modo differente ai vari elementi: vento, acqua, fango, polvere e ovviamente alle battaglie con lancio di dolcetti appiccicosi. L'equipe Imageworks di Ikeler si è impegnata molto affinché ogni ricciolo o ciuffo rispondesse realisticamente alle sollecitazioni. E dopo molte difficoltà i suoi membri sono riusciti a creare uno degli effetti più realistici e avanzati mai visti.

"Quando vedi il pelo di Boog ti viene voglia di entrare nello schermo e abbracciarlo," dice Allers. "È sorprendente. I segni della crescita e i vortici dove il pelo cambia direzione sul petto sono straordinari."

Un altro ostacolo importante per la squadra degli effetti è l'acqua.

"L'acqua nella scena in cui Boog e Elliot distruggono involontariamente una diga e inondano la valle sottostante è stata una delle maggiori difficoltà del film," ricorda il supervisore CG Darren Lurie. "In genere l'acqua si muove in un certo modo e se la rallenti o la fai scorrere in maniera non realistica non sembra neanche acqua. L'acqua è uno degli elementi più realistici del film, volevamo che sembrasse vera e viva, che rispettasse le proporzioni e suggerisse grandezza, perché l'acqua è come un personaggio." In tutto il film questo personaggio si vede in tante diverse permutazioni, a volte calma, a volte furiosa, come uno stillicidio o come un nubifragio.

Perciò la squadra di Ikeler doveva creare un sistema di acqua realistico, capace di scorrere e schizzare naturalmente interagendo con gli ambienti e i personaggi. La nuova tecnologia usata per l'acqua produce una sua schiuma, le sue ninfee, le sue nubi e le sue cascate. E dopo l'aggiunta di luci e colori l'acqua si integrava alla perfezione nell'elegante ambiente 3D creato intorno.

Guardare avanti sbirciando indietro

Uno degli aspetti più originali e peculiari di 'Boog & Elliot: a caccia di amici' è il modo in cui il film integra l'arte dell'animazione classica 2D con le conquiste tecnologiche e gli straordinari risultati possibili grazie al 3D. "Abbiamo creato programmi davvero unici," nota il produttore Murdocca.

I realizzatori volevano che il film fosse una celebrazione delle immagini 2D, le linee, le ombre e la profondità di campo, ma volevano anche trasferire quella qualità in un nuovo. "La maggiore difficoltà in fatto di aspetto complessivo è stata lavorare secondo molti dei principi dell'animazione tradizionale 2D," dice Sean P. Mullen, responsabile dell'animazione. "Siamo riusciti a sfruttare al meglio molti principi fondamentali dell'animazione, un tempo molto difficili da realizzare in CG."

Avviato il trattamento della storia i registi hanno cominciato a occuparsi del vocabolario visivo. "Uno dei miei libri preferiti è una raccolta di cartoline di natale a cura di Eyvind Earle," dice Culton. "Ogni cartolina aveva un aspetto grafico antico, con alberi, neve, ciocchi e piccole chiese un po' storte. E una tavolozza di colori ben marcati." Earle, noto disegnatore di sfondi della Disney, era stato responsabile delle linee, dello sfondo e dei colori di film classici quali 'La bella addormentata nel bosco', 'Lilli e il vagabondo' e 'Fantasia'. Culton ha suggerito che gli artisti coinvolti in 'Boog & Elliot: a caccia di amici' utilizzassero il particolare stile di Earle come punto di partenza per la creazione di Timberline e dei vasti paesaggi di alberi e foreste che servivano da sfondo.

Il principio sotteso alla composizione di Earle, le silhouette e il loro effetto grafico, è ciò che i realizzatori di 'Boog & Elliot: a caccia di amici' hanno cercato di distillare dal suo lavoro. "L'architettura di Eyvind Earle usa un certo linguaggio delle forme, una sorta di instabilità vacillante. Tutti gli elementi sono leggermente storti, il che dà loro una certa qualità bizzarra,"

spiega lo scenografo Andy Harkness. “Gli alberi sono disegnati in modo magistrale. I rami hanno un ottimo equilibrio di pieni e di vuoti.”

I registi hanno collaborato con la troupe per sviluppare un linguaggio grafico di forme, colori e stile di animazione. Tuttavia immettere elementi 2D in un mondo 3D imponeva la creazione di nuovi collegamenti che consentissero di fondere il tutto in un insieme continuo e uniforme. “I nostri personaggi e gli sfondi hanno forme ben stagliate, una vera sfida per il 3D,” dice Culton. “Abbiamo dovuto inventare speciali programmi.”

I nuovi programmi creati da Imageworks hanno consentito ai registi di ottenere l'aspetto esteriore e il tono dell'animazione tradizionali con personaggi 3D. “Non solo i personaggi erano bene stagliati sugli sfondi,” dice Allers, “ma avevano una maggiore elasticità e plasticità. Un tempo i personaggi CG sembravano marionette perché gli animatori non disponevano di programmi flessibili. Nell'animazione per rendere le cose realistiche devi sempre esagerare. Oggi è fantastico riuscire a restituire quel tocco bizzarro, quell'energia e quella inverosimiglianza in 3D.”

L'equipe responsabile degli effetti visivi Imageworks di Ikeler ha avuto il compito di creare i programmi innovativi e trovare il giusto equilibrio tra il realismo 3D e lo stile grafico essenziale tipico del 2D che ispirava il progetto. “Le nostre coloriture iniziali ottenute con i mascherini potevano benissimo stare in un film 2D,” dice. “E i profili semplici sulla geometria andavano contro tutto ciò che conoscevo. Riempiendo i contorni con un colore piatto l'effetto era per lo più quello del 2D. Inserendo il tutto nel 3D si aggiungono la tessitura, le luci e le ombre.”

Il coregista Stacchi commenta: “Il trucco consisteva nel creare una magnifica foresta stilizzata senza rinunciare mai alla profonda sensazione di trovarsi in un vero bosco. A Boog non interessa quanto sia bella la foresta, lui rimpiange le comodità di casa. I boschi saranno anche belli, ma per uno che non ci vuole stare sono pieni di oggetti ostili, di acqua ghiacciata e di animali malvagi, senza contare che piove una sacco. Siamo rimasti sempre fedeli all'idea di rendere il viaggio di Boog simile alla peggiore avventura di un campeggiatore molto sfortunato.”

La stessa sensazione di realtà un po' distorta non si applica solo alle foreste di 'Boog & Elliot: a caccia di amici', ma anche al corso principale di Timberline. “Anche forme inorganiche come gli edifici sono vagamente irreali,” dice Ikeler. “Non ci sono linee parallele e i mattoni non sono squadrati. Lo abbiamo chiamato fattore traballante.”

Per molti versi 'Boog & Elliot: a caccia di amici' è una miscela di tecniche di animazione passate e future. "Abbiamo adottato uno stile decisamente bidimensionale e creato un mondo 3D basato su quello stile," dice lo scenografo Mike Humphries. "È un'esperienza unica, mai vista prima d'ora, abbiamo varcato dei nuovi confini."

Il risultato finale è un aspetto estetico innovativo e originale che sfrutta con efficacia il 3D. "L'elemento davvero nuovo e innovativo di questo film è l'aspetto esteriore," dice il responsabile CG Thomas Hollier. "La maggior parte dei film CG non ha il tocco pittorico di 'Boog & Elliot: a caccia di amici'. Qui ogni fotogramma è considerato un dipinto elaborato per sottolineare i tratti salienti del personaggio mantenendo il controllo dei colori e creando forme visive grafiche. "

La riuscita di 'Boog & Elliot: a caccia di amici' è fortemente debitrice dell'esperienza e delle competenze di Sony Pictures Imageworks. Secondo Stacchi "parte dell'attrattiva del progetto era quella di fare un film con grandi scene d'azione in cui potessimo sfruttare al meglio le capacità e le tecnologie avanzatissime di Imageworks. Ad esempio gli abbiamo detto di voler rappresentare il cedimento di una diga con camion, alberi e animali da pelliccia che precipitavano lungo il fianco di una montagna. Il pelo doveva bagnarsi e anche i camion. In certi punti le scene erano sott'acqua, c'erano le onde, i personaggi interagivano con tutti questi elementi... e loro non hanno battuto ciglio. Pochi studi al mondo hanno un'esperienza e delle competenze negli effetti speciali come quelle di Imageworks, unite a straordinarie capacità di animazione."

La plasticità e l'elasticità dei personaggi

Quando sentiamo la parola "scultore", pensiamo alla creta e agli utensili per modellarla. Questo sistema vecchio di secoli a volte viene usato ancora nel mondo dell'animazione per produrre modelli in scala chiamati "maquettes", Ma nella CG i modellisti lavorano con il regista e il disegnatore per sviluppare i personaggi a partire da disegni 2D e poi inserirli in un modello 3D che può essere attrezzato (o arricchito di una struttura interna generata dal computer) e animato. "In fondo siamo scultori che invece della creta usano il computer," dice il responsabile dei modelli Henry Darnell. "Partiamo da schizzi e lavoriamo su un po' di idee messe su carta. Poi creiamo modelli al computer che forniscono le dimensioni delle superfici del personaggio. Ne facciamo diverse versioni ombreggiate che siano tecnicamente o esteticamente adatte a ciò che viene richiesto da quel particolare reparto."

Dopo che i modellisti hanno preparato la forma vuota (il guscio) del personaggio gli addetti al portamento dei personaggi creano uno scheletro che lo muove. “Lo scheletro ha delle giunture come il corpo umano che consentono il movimento e l’articolazione del burattino,” dice Michael Ford, responsabile del portamento. “Poi lo scheletro passa all’animazione.”

Gli animatori definiscono il movimento del personaggio. Per immaginare il modo in cui i personaggi si muoveranno sullo schermo gli animatori si ispirano ai veri movimenti degli animali. “Con gli animatori osserviamo innanzitutto la realtà, ma è solo il punto di partenza,” dice Ford. “Diamo scheletro e muscoli ai personaggi e poi un po' di energia e movimento. Gli diamo la capacità di muoversi in modi diversi ispirati al mondo animale. Senza cercare di imitare la realtà offriamo ai personaggi la capacità di esprimersi.”

Poiché in un film CG in movimento vuol dire espressione e comportamento ogni sfumatura del corpo dei personaggi va studiata nei minimi dettagli. “Mettiamo alla prova il personaggio per essere certi che si muova esattamente come vogliamo,” dice l’animatore Chris Hurtt. “Cominciamo con l’esplorare pose e movimenti che definiranno il personaggio. Alcuni animatori usano delle videocamere per catturare movimenti particolari o pronunciare le parole dette dai personaggi. È un buon sistema per creare comportamenti.”

Per ‘Boog & Elliot: a caccia di amici’ i registi volevano personaggi duttili, adattabili a tipi di azioni mai viste. “Di fatto prendiamo arti superiori e inferiori e li strappiamo oppure schiacciamo le facce, come quando i conigli si schiacciano contro la finestra della rimessa,” dice Ford. “Per farlo abbiamo dovuto utilizzare nuovi programmi e nuove tecniche.”

“Abbiamo creato programmi per le linee e per le forme assolutamente unici, frutto della mente di Jill Culton,” dice il produttore Murdoch. Il fattore plastico ed elastico è stato utilizzato sempre per creare momenti in cui le forme dei personaggi vengono alterate da qualche forza fisica nell’animazione 2D, ma prima di ‘Boog & Elliot: a caccia di amici’ la tecnica non era mai stata esplorata all’interno del mondo in 3D generato al computer.

“La caratteristica “squash and stretch” si basa sull’idea che invece di una struttura scheletrica rigida i personaggi sono plastici ed elastici in modo appositamente eccessivo così che anche il *movimento* nel film è caricaturale,” spiega Culton.

“Culton ha spinto i responsabili del portamento a creare un sistema di “shapers (contornatori)” con cui gli animatori definiscono delle silhouette quando i personaggi assumono determinate pose,” dice Ikeler usando parole semplici per spiegare un procedimento alquanto complesso.

Il programma di “shapers” è stato funzionale alla creazione di momenti di comicità fisica. “Ad esempio quando Boog cade dall’alto volevamo che la pelliccia e il grasso dondolassero al vento,” dice Hurtt. “Senza questo software la ripresa sarebbe risultata più statica. Invece così vedi il grasso dell’arto superiore che ondeggia sotto il pelo. Il movimento di carne e pelliccia è una misura della credibilità.”

La vita ai confini dell’animazione

La collaborazione tra Sony Pictures Animation e Imageworks ha consentito di individuare e definire lo stile di ‘Boog & Elliot: a caccia di amici’, dice il coproduttore Jupiter. “La formula secondo cui tutto è possibile è diventata la filosofia del gruppo con risultati straordinari.”

Al di là di queste immagini meravigliose quello che secondo i realizzatori resterà nella mente del pubblico sarà l’amicizia tra i due personaggi principali, Boog e Elliot. “Spero che i ragazzi capiranno il valore di una vera amicizia,” dice Allers. “Il film cerca di mostrare che si può essere strani o eccentrici e amati anche per questo, per qualcosa che fa parte della personalità. Se c’è un messaggio, riguarda il valore dell’amicizia. Per amicizia Boog diventa più maturo e Elliot si sente accettato. E i due amici si scambiano doni profondi.”

Culton aggiunge: “Boog e Elliot sono una bella coppia di compagni. All’inizio la loro relazione è scostante e spigolosa, non si capiscono, devono sforzarsi. Poi pian piano attraverso la relazione si cambiano a vicenda, cambiano addirittura l’intera foresta e la liberano dai cacciatori.”

Stacchi chiude con una nota divertita citando un tema ricorrente del vignettista Steve Moore: “Uno degli elementi originali che mi hanno convinto a entrare nel progetto era l’idea di conoscere la vita segreta degli animali. È sempre importante all’inizio di un lavoro pensarli nel suo insieme, pensare ai messaggi, agli aspetti visivi, ma a me interessava capire che cosa fanno gli animali a nostra insaputa, che cosa fa il mio cane, il mio gatto quando vado al lavoro la mattina, che fanno tutto il giorno: si mettono seduti? Guardano la TV? Aprono il frigo? E soprattutto che cosa pensano di noi? Fa pensare, non credete?”

Sony Pictures Animation e 'Boog & Elliot: a caccia di amici'

'Boog & Elliot: a caccia di amici' è il primo di una serie di film originali in animazione di Sony Pictures Animation. L'entusiasmo per 'Boog & Elliot: a caccia di amici' era iniziato molto prima, in particolare con il presidente di Sony Pictures Digital Entertainment Yair Landau e i vice-direttori generali di SPA Penney Finkelman Cox e Sandra Rabins. "Siamo stati attratti dall'idea di animali selvatici che come pesci fuor d'acqua non riescono a sopravvivere nella foresta, loro ambiente naturale," spiega Landau.

"In 'Boog & Elliot: a caccia di amici' ci sono tutti gli elementi che amo in una storia," aggiunge Finkelman Cox, "compresa una relazione bella, fresca e originale tra due personaggi diversi come Boog e Elliot."

È toccato a Sony Pictures Imageworks dar vita a questi personaggi. SPI, casa di produzione digitale premiata con l'Academy Award®, ospita gli animatori, gli artisti digitali e l'infrastruttura produttiva che supportano il cuore creativo di SPA. Sotto la guida del presidente Tim Sarnoff e del vice-direttore generale Jenny Fulle SPI è diventata famosa per le animazioni e gli straordinari effetti visivi realizzati al computer. SPI ha conquistato gli Oscar® for Outstanding Achievement in Visual Effects per 'Spider-Man® 2' e per l'originalissimo cortometraggio d'animazione 'The ChubbChubbs' oltre alle candidature all'Oscar® per 'The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe', 'Spider-Man®', 'Hollow Man', 'Stuart Little - un topolino in gamba' e 'Starship Troopers – Fanteria dello spazio'. Le due società fanno parte di Sony Pictures Digital Entertainment, che comprende anche l'azienda leader nella produzione di giochi Sony Online Entertainment, Sonymovies.com e il reparto sviluppo di prodotti per il Web e per i cellulari. Per dirla con le parole di Landau la divisione combina "creatività e tecnologia per produrre intrattenimento di ultima generazione."

Le tecnologie create durante la lavorazione del film di esordio di Sony Pictures Animation sono la prova dei grandi progressi nell'animazione. Le prossime produzioni di SPA saranno influenzate da ciò che gli artisti e i tecnici impegnati in 'Boog & Elliot: a caccia di amici' hanno imparato, sviluppato e applicato. Fermo restando che ogni film sarà unico. "Ogni film di effetti visivi ha le sue particolari esigenze. Ogni progetto richiede di fare qualcosa che non è mai stato fatto prima," spiega Rabins. "Il nostro obiettivo è quello di non avere mai uno stile tipico della casa."

Per molte ragioni il futuro dei film d'animazione non è mai stato così promettente. Le nuove frontiere dell'animazione 3D hanno portato questa forma d'arte nell'era digitale e creato un pubblico letteralmente affamato di film CG. "L'animazione non invecchia," osserva Finkelman Cox. "È sempre bene accettata di generazione in generazione. I personaggi sono amati come se fossero reali e noi gli restiamo emotivamente legati."

È certo che i realizzatori delle generazioni future trarranno vantaggio dall'impegno dell'azienda, dei suoi appassionati creativi e dei suoi dirigenti di produrre i migliori film d'animazione possibili. Sony Pictures Animation non pone limiti alle possibilità. Per citare il regista di 'Boog & Elliot: a caccia di amici' Roger Allers: "Unico limite è l'immaginazione."

I realizzatori

Considerata uno dei maggiori talenti della sua generazione nell'animazione e nella narrazione, **JILL CULTON** (regista e sceneggiatrice) debutta alla regia con 'Boog & Elliot: a caccia di amici' (*Open Season*), nel quale dà vita a Boog, a Elliot e agli altri abitanti del bosco.

Dopo quasi otto anni spesi ad affinare la sua arte presso i Pixar Animation Studios, Culton ha portato la sua esperienza e le sue competenze di regista di animazione, artista concettuale e narratrice in Sony Pictures Animation.

Mentre lavorava a 'Monsters & Co' (*Monsters, Inc.*), 'Toy Story 2 - Woody e Buzz alla riscossa' (*Toy Story 2*), 'A Bug's Life - Megaminimondo' (*A Bug's Life*) e 'Toy Story - Il mondo dei giocattoli' (*Toy Story*) alla Pixar, Culton ha imparato l'arte di mescolare una storia comica potente con una serie di personaggi accattivanti.

Culton ha creato lo story board di 'A Bug's Life - Megaminimondo' (*A Bug's Life*) e nei due 'Toy Story'. Come disegnatrice di personaggi in 'Toy Story 2 - Woody e Buzz alla riscossa' (*Toy Story 2*), le si riconosce il merito di aver dato vita al cuore e all'anima del film, il personaggio di Jessie. Successivamente ha svolto il ruolo di artista concettuale e responsabile allo sviluppo della storia di 'Monsters & Co' (*Monsters, Inc.*) e fa parte della squadra scelta cui si deve l'ideazione della storia originale del film.

Prima di entrare in Sony Pictures Animation Culton era stata all'ILM contribuendo alla costituzione del reparto lungometraggi.

Grande amante della natura, Culton ha attinto dal lavoro del leggendario artista Eyvind Earle per la scenografia di 'Boog & Elliot: a caccia di amici' (*Open Season*), in cui linee molto marcate e forti fonti di luce si fondono con background che comunicano grande serenità.

Culton ha studiato al California Institute of the Arts, dove era una delle sole cinque donne nella classe di "animazione dei personaggi" del 1990.

Nel 1994 **ROGER ALLERS** (regista) si è conquistato una posizione nella storia dell'animazione e del cinema con il campione di incassi e di Academy Award® 'Il re leone' (*The Lion King*). Il film che ha segnato il suo debutto alla regia, è diventato un successo internazionale, a seguito del quale Allers ha adattato la sceneggiatura portandola sul palcoscenico nell'omonima produzione musical di Broadway vincitrice del Tony Award. Per questo ha ricevuto una candidatura al Tony Award for Best Book of a Musical.

La sua collaborazione con The Walt Disney Company risale al 1986 e oggi è riconosciuto come uno degli architetti più creativi responsabili del risveglio dell'animazione in casa Disney. Oltre ad avere diretto 'Il re leone' (*The Lion King*), Allers ha lavorato ad altri progetti Disney in vari reparti. È stato supervisore alla sceneggiatura di 'La bella e la bestia' (*Beauty and the Beast*) candidato come Best Picture agli Academy Award®. Ha partecipato alla realizzazione de 'La sirenetta' (*The Little Mermaid*), 'Aladdin' e 'Oliver & Company'.

Ispirandosi a 'Le avventure di Peter Pan' (*Peter Pan*) di Disney, Allers iniziò a studiare animazione da ragazzo. Mentre studiava alla Arizona State University, si dedicò al disegno e alla pittura. Dopo la laurea ha viaggiato per due anni in Europa e ha vissuto per un po' a Creta. Tornato negli USA e stabilito a Boston, Allers ha rinnovato il suo interesse per l'animazione a Harvard. Collaboratore creativo del Lisberger Studio, per cinque anni si è dedicato a diversi progetti, quindi si è trasferito a Los Angeles per sviluppare 'Tron' di Disney. Ha trascorso due anni in Canada dove è stato animatore di 'Rock and Rule' (Nelvana) e altri due anni in Giappone, dove è stato direttore dell'animazione di 'Little Nemo'.

'Boog & Elliot: a caccia di amici' (*Open Season*) segna il debutto alla regia di **ANTHONY STACCHI** (coregista e sceneggiatore), che collabora con i registi Roger Allers e Jill Culton.

Per la sua esperienza negli ambienti di animazione 2D e 3D Stacchi si è occupato di alcuni dei progetti più avanzati ed eleganti del settore. Ha collaborato tra l'altro alla sceneggiatura di 'Antz' per DreamWorks Animation.

Prima di unirsi alla squadra di registi di 'Boog & Elliot: a caccia di amici' (*Open Season*) Stacchi è stato responsabile della sceneggiatura in due progetti ILM: una versione animata 3D di

'Curious George' e di 'Frankenstein'. Inoltre come regista presso Colossal Pictures di San Francisco ha dato il suo contributo di esperto sceneggiatore alla realizzazione di 'MTV's Aeon Flux', di 'James e la pesca gigante' (*James and the Giant Peach*) e di molti altri progetti. Stacchi si è diplomato al California Institute of the Arts.

STEVE BENCICH e RON J. FRIEDMAN (sceneggiatori) non sono estranei al cinema d'animazione. La coppia di autori ha scritto 'Chicken Little' e 'Koda, fratello orso' (*Brother Bear*), candidato a tre premi prestigiosi: un Oscar® per il migliore lungometraggio d'animazione, un Saturn Award per la stessa categoria e un Annie Award per la migliore fotografia e la migliore sceneggiatura in un film d'animazione.

Friedman e Bencich scrivono insieme dall'età di 13 anni, quando vendettero il primo copione per il programma 'Dr. Demento', e da allora hanno lavorato per molte importanti case di produzione. Di recente hanno collaborato alla realizzazione di 'The Treehouse' e hanno venduto la sceneggiatura di 'The Missing Link', un film d'azione.

NAT MAULDIN (sceneggiatore) ha scritto e prodotto programmi televisivi di successo quali 'Giudice di notte' (*Night Court*), 'Have Faith', 'Newhart', e 'Barney Miller', con il quale ha vinto il Writers Guild Award come migliore episodio di una serie comica. Tra i titoli in animazione figurano la serie ABC 'Capitol Critters', creata e prodotta con Steven Bochco. Tra le sceneggiature di film figurano quelle di 'Pronti a tutto' (*Downtown*), 'Uno sguardo dal cielo' (*The Preacher's Wife*), 'Il dottor Dolittle' (*Dr. Dolittle*) e 'Matrimonio impossibile' (*The In-Laws*). Mauldin è figlio del vignettista e autore vincitore del Pulitzer Bill Mauldin. Vive con la moglie e i due figli a Los Angeles.

STEVE MOORE (autore del soggetto originale e produttore esecutivo) ha iniziato come autore di fumetti nel 1985 con la striscia 'In The Bleachers' distribuita su oltre 250 quotidiani dall'Universal Press Syndicate. Il successo delle vignette ha portato alla creazione di interstitial di 'In The Bleachers' per Disney/ESPN, di cui Moore è stato anche produttore esecutivo.

Sempre nell'animazione televisiva Moore ha creato e prodotto 'Metalheads' per TVLoonland e BBC, ha sviluppato personaggi e sceneggiatura di 'Animaniacs: Slappy the Squirrel' per

Warner Bros e ha lavorato a multipli di 'Casper' per Universal e 'Histeria' per Warner Bros. Moore è stato anche autore di battute per Walt Disney TV Animation.

Open Season segna il debutto cinematografico di Moore, che aveva scritto il trattamento di 'Flushed Away', film d'animazione CG in uscita alla fine di quest'anno. Attualmente Moore sta scrivendo la sceneggiatura (tratta da un suo soggetto originale) di 'Alpha and Omega', di cui è anche produttore.

Prima di scrivere per film e programmi televisivi in animazione Moore aveva lavorato al The Los Angeles Times diventando capo redattore dello spettacolo e del cinema.

JOHN CARLS (produttore esecutivo e autore del soggetto originale) vanta un'intensa carriera nello spettacolo per ragazzi e per famiglie. Nel 1992 costituì la Wild Things Productions (WTP) con Maurice Sendak, autore e illustratore di fama internazionale. Come socio e presidente Carls ha fatto di WTP un fornitore di contenuti per film e programmi televisivi destinati alle famiglie. In collaborazione con Nelvana Communications e Nickelodeon WTP ha prodotto cinque stagioni e un film direct-to-video della serie televisiva in animazione 'Maurice Sendak's Little Bear' destinata ai bimbi in età prescolare e candidata al Daytime Emmy. Sempre WTP ha prodotto due stagioni della serie HBO 'George and Martha', anch'essa candidata al Daytime Emmy, cui hanno prestato le voci Nathan Lane e Andrea Martin. WTP e Nelvana hanno prodotto anche tre stagioni della serie televisiva d'animazione 'Seven Little Monsters' per PBS. Nel 2002 John Carls ha lanciato la Carls Company con cui sviluppa progetti di film d'animazione e non per il cinema e la TV. In collaborazione con il creatore di fumetti Steve Moore Carls ha scritto e venduto a Dreamworks Animation il trattamento di 'City Sewer' ponendo le basi per il prossimo film d'animazione di Aardman Animation riintitolato 'Flushed Away'.

Carls e Moore hanno prodotto una serie di corti d'animazione per ESPN basati sul fumetto di Moore 'In the Bleachers' e recentemente hanno creato e prodotto la serie animata 'Phenoms' per Disney Channel e Walt Disney Television Animation. Carls è inoltre impegnato nello sviluppo di due nuove serie d'animazione, una con il regista di 'Nightmare Before Christmas' Henry Selick per Laika Entertainment e l'altra con il produttore di 'Shrek' John Williams per Vanguard Animation.

La Carls Company continua a sviluppare e a produrre programmi televisivi per il mercato prescolare. In collaborazione con il creatore di libri per ragazzi David Shannon, Carls ha

appena ultimato la produzione del pilota d'animazione 'Duck on a Bike' per Playhouse Disney e ha prodotto un nuovo pilota di 'Lily in the City' per Nick Jr. Con WTP sta sviluppando diversi progetti televisivi e cinematografici. Tra i più importanti figura 'Where the Wild Things Are' di Sendak, attualmente in pre-produzione, con Spike Jonze nel ruolo di coautore e regista. Carls sta collaborando come produttore con Tom Hanks e Gary Goetzman per Warner Bros. Studios. In TV è alle prese con la serie d'animazione 'The Bobbleheads' per Fox Network. Destinata alla programmazione in prima serata, è diretta da Will Vinton.

Carls è impegnato attivamente nello sviluppo di alcuni film d'azione il più importante dei quali è 'The Light Princess' per la regia di Gore Verbinski. Con la Columbia Pictures sta sviluppando 'Barnaby', scritto da Ed Solomon e diretto da Dean Parisot, mentre con Working Title Films lavora all'adattamento cinematografico del popolare libro per ragazzi 'Flat Stanley'.

Prima di costituire WTP e The Carls Company Carls è stato dirigente in Orion Pictures e Columbia Pictures.

MICHELLE MURDOCCA (produttore con oltre 10 anni di esperienza alle spalle nell'animazione e negli effetti visivi) è entrata a far parte di Sony Pictures Animation nel 2002 come vicedirettore del reparto animazione occupandosi delle infrastrutture produttive della nuova sede e dell'assunzione degli artisti.

Prima di approdare alla Sony Pictures Animation era stata impegnata come produttore degli effetti visivi presso Sony Pictures Imageworks, casa di produzione specializzata in effetti visivi e animazione premiata con diversi Academy Award®. Ingaggiata da Imageworks nel 1998, aveva partecipato come responsabile degli effetti visivi alla realizzazione di 'Stuart Little - un topolino in gamba' (*Stuart Little*), candidato agli Oscar proprio per gli effetti visivi e l'animazione nonché per la creazione del personaggio da cui il film traeva il titolo. Successivamente aveva girato come produttore associato e responsabile degli effetti visivi 'Stuart Little 2', in cui, oltre a riprendere il personaggio di Stuart, ne creava altri due di eccezionale realismo, Margalo e Falcon.

Prima di lavorare per Imageworks era stata produttore degli effetti visivi in 'Air Force One' di Wolfgang Petersen. Nel 1996 Murdocca entrò in VIFX (oggi Rhythm & Hues) come produttore esecutivo dell'elaborazione digitale delle immagini. Tra i titoli al suo attivo con VIFX figurano 'Relic - L'evoluzione del terrore' (*The Relic*), 'Linea di sangue' (Switchback), 'Volcano', 'Una

promessa è una promessa' (*Jingle All the Way*) e la miniserie televisiva 'Stephen King Shining' (*The Shining*). Durante la permanenza ai Boss Film Studios l'impegno di Murdocca, determinante nella creazione del reparto degli effetti visivi, si è espresso nella produzione di 'Species', 'Mi sdoppio in quattro' (*Multiplicity*), 'Virus letale' (*Outbreak*), 'True Lies' e 'Omicidio nel vuoto' (*Drop Zone*).

Diplomata alla Roger Williams University di Bristol, Rhode Island, Murdocca ha una laurea in psicologia.

Prima di lavorare per Sony Pictures Imageworks, **AMY JUPITER** (coprodottrice) è stata responsabile agli effetti visivi e produttore alla Walt Disney Imagineering partecipando all'allestimento di alcune straordinarie attrazioni dei parchi tematici di Walt Disney. È stata regista e produttrice responsabile degli effetti visivi di "Mission: Space" (EPCOT) che ha riscosso recensioni molto favorevoli a Orlando in Florida Nel 2004. Il progetto è stato insignito nel 2005 con il TEA Award per la migliore attrazione di parchi tematici realizzata con tecnologie avanzate.

Tra gli altri lavori come responsabile degli effetti visivi, regista e produttrice per Imagineering figurano 'Cinemagique' (premiato nel 2004 con il TEA Award 2004 per la migliore attrazione di un parco tematico), 'Armageddon' (Walt Disney Studios, Parigi), 'Golden Dreams' (Disney's California Adventure) e 'The Magic Lamp Theater' (Tokyo Disney Sea).

È stata inoltre vice-direttore generale, produttore esecutivo e responsabile degli effetti visivi ai Blue Sky Studios impegnandosi in progetti quali *Bunny* (Oscar per il miglior cortometraggio d'animazione), 'Alien: la clonazione' (*Alien Resurrection*) e 'Un semplice desiderio' (*A Simple Wish*).

Come produttore degli effetti digitali alla Digital Domain Jupiter ha partecipato alla realizzazione di 'T2/3D', attrazione di un parco tematico apprezzata dalla critica e del film di Ron Howard 'Apollo 13'.

Si è diplomata al Pomona College di Claremont in California.

PAUL WESTERBERG (autore delle canzoni e coautore della colonna sonora) è una figura leggendaria della storia del rock and roll. Leader del carismatico gruppo post-punk/pre-grunge di Minneapolis The Replacements, Westerberg fu l'energia creativa di quella che forse è stata la rock band più importante degli anni '80, modello ripreso, imitato e adattato negli anni da

artisti quali i Nirvana e Ryan Adams. E dal 1991 ha imboccato la strada del solista con un successo da fare invidia a gran parte dei suoi colleghi producendo alcuni album che gli hanno procurato il plauso della critica e il rispetto dei fan.

Il suo contributo a 'Boog & Elliot: a caccia di amici' (*Open Season*) segna un cambio di rotta nella carriera del brillante cantautore. Non è la prima volta che Westerberg lavora nel cinema: nel 1992 alcuni suoi brani tra cui quello dei titoli vengono inseriti nella colonna di 'Singles', una saga di Cameron Crowe sul rock e sugli incontri sentimentali a Seattle. Ma fino a oggi l'impegno in 'Boog & Elliot: a caccia di amici' (*Open Season*) è certamente quello più ambizioso.

Questa incursione nella musica per ragazzini non sorprenderà i suoi fan più vecchi e affezionati: la prima ragione è che da qualche anno Paul è un padre felice. "Credo abbia influito più sulla decisione di riunire la band che sulla musica," ammette, "perché a Johnny non piacciono le mie ballad. I brani che verranno scelti dall'album non li apprezzerrebbe. Lui mi preferisce quando faccio rock."

E poi c'è il fatto puro e semplice che spesso alcuni dei brani più importanti dei Replacements e di Westerberg contenevano qualcosa di infantile. Brani come ad esempio 'Waitress in the Sky' e 'I Will Dare'. L'autore è d'accordo: "Questo vale senz'altro per 'Mr. Rabbit' e per alcuni dei rock and roll più demenziali. In senso buono, s'intende: che un pezzo sia più semplice e più demenziale di altri non significa che non sia buono."

La seconda ragione descrive bene quella che spesso era l'estetica dei Replacements. Tenendone conto, molti appassionati di Westerberg saranno felici di sapere che due dei suoi nuovi brani originali, 'Love You in the Fall' e 'Right to Arm Bears', sono una specie di continuazione del recente scatenatissimo ricongiungimento dei Replacements che ha prodotto due nuove tracce dell'album 'Best of The Replacements' uscito agli inizi dell'anno. Questa volta non c'era Chris Mars, ma Tommy Stinson, commilitone di Westerberg, suona il basso nei due brani. Ascoltando con attenzione si sente anche la sua voce in 'Love You in the Fall'.

Tutti i brani dell'album sono stati impostati e registrati come provini nello studio casalingo di Westerberg ma l'avventura durata due anni e mezzo avrebbe portato il musicista dal New Hampshire (per le prime registrazioni) a Los Angeles (per gran parte degli arrangiamenti) e poi di nuovo a Minneapolis.

"Ho finito di registrare cinque o sei brani a un paio di isolati da qui nello studio casalingo di Kevin Bove [produttore di blues e autore di canzoni]," dice. "Kevin è stato anche il mio

chitarrista nel tour dell'anno scorso, abbiamo riunito la band per l'occasione. Jim Bouquist al basso e Michael Bland [alla batteria] sono venuti un pomeriggio per incidere e in circa un'ora avevamo finito.

"Così siamo riusciti a metterci un po' di tutto, il feeling della vecchia band e i nuovi elementi," dice. "E il bello è che tutto era ben combinato."

RAMIN DJAWADI (autore delle musiche) ha iniziato la sua carriera in Germania suonando come chitarrista in diversi gruppi. Nel 1995 si è trasferito a Boston diplomandosi in chitarra e musica per film al prestigioso Berklee College of Music.

Da studente della Berklee Djawadi aveva suonato la chitarra in 'My Favorite Relative', premiato con sette candidature ai Boston Music Awards del 1999. Nel 2000, trasferitosi a Los Angeles per dedicarsi alla musica da film, ha raggiunto in Media Ventures Hans Zimmer, vincitore di un Academy Award®.

Collaboratore di Klaus Badelt nelle vesti di arrangiatore e compositore, Djawadi aveva iniziato la sua carriera con 'The time machine - Dove vorresti andare?' (*The Time Machine*), 'Basic', 'La regola del sospetto' (*The Recruit*) e il campione di incassi 'La maledizione della prima luna' (*Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl*). Successivamente ha collaborato con Zimmer alla composizione e alla produzione delle colonne sonore di 'Thunderbirds', 'Tutto può succedere - Something's Gotta Give' (*Something's Gotta Give*) e 'Batman Begins'.

Di recente Djawadi ha scritto la colonna sonora di 'Blade: Trinity', 'Buffalo Dreams' e 'Ask the Dust' di Robert Towne, vincitore di un Academy Award®. Attualmente è impegnato nella fortunata serie Fox 'Prison Break'.