

Disney · PIXAR

The logo for Toy Story 3 features the word "TOY" in large, yellow, 3D block letters with blue outlines. Below it, the word "STORY" is written in smaller yellow letters on a red rectangular background. The number "3" is positioned below "STORY" in large, yellow, 3D block letters with blue outlines.

LA GRANDE FUGA

Regia: *Lee Unkrich*

I realizzatori dell'amatissima serie "Toy Story" aprono, nuovamente, la scatola dei giocattoli e riportano il pubblico cinematografico nel delizioso mondo di Woody, Buzz e l'esilarante banda di personaggi che li accompagnano in Toy Story 3 La grande fuga. Woody e Buzz hanno ormai accettato il fatto che il loro padroncino Andy un giorno crescerà, ma cosa accadrà quando arriverà quel momento? Nel terzo episodio della saga Andy si prepara a partire per il college, lasciando i suoi fedeli giocattoli indecisi sul loro incerto futuro. Lee Unkrich (co-regista di "Toy Story 2 Woody e Buzz alla riscossa" e "Alla ricerca di Nemo") dirige questo attesissimo film che sarà presentato nei cinema in Disney Digital 3D™.

Uscita: *7 luglio 2010*

Genere: *animazione*

Durata: *1 ora e 49 minuti*

con lo short *"Quando il Giorno Incontra la Notte"*

Distribuito da
Walt Disney Studios Motion Pictures Italia

www.disney.it/toystory3

In *Toy Story 3 – La grande fuga* ritornano al cinema Woody, Buzz e tutta la banda. E Mentre Andy si prepara alla partenza per il college, i suoi fedeli amici giocattoli si ritroveranno in un asilo, dove giocare con dei bambini *indomabili*, con piccole dita appiccicose non è molto piacevole. Ecco che spinti dal motto *tutti per uno-uno per tutti*, insieme pianificano la grande fuga. All'avventura si uniranno molti nuovi personaggi, alcuni di plastica, altri di peluche, tra cui lo scapolo amico di Barbie, Ken, l'istrice con i caratteristici pantaloncini lederhosen di nome Prickles e Lotso Grandi Abbracci, l'orsacchiotto rosa che profuma di fragola.

Il regista Lee Unkrich afferma di aver continuato la tradizione Pixar di saper miscelare al meglio il divertimento alla storia: “*Toy Story 3* parla del cambiamento, di come affrontare le transizioni della vita. Tutti i personaggi si trovano a dover affrontare ciò. Woody e gli altri devono confrontarsi con il fatto che Andy è ormai troppo grande per loro. Andy allo stesso modo dovrà prepararsi per il college e sua madre dovrà prendere atto che il figlio è ormai grande e pronto ad affacciarsi al mondo. E La storia inizia con questi momenti chiave della vita di ogni personaggio”.

“Nel film si affrontano molti temi seri, per questo abbiamo cercato di equilibrare la trama e i molti momenti divertenti”, racconta la produttrice Darla K. Anderson. “È una lettura che può essere fatta a più livelli. La storia riflette come noi affrontiamo i cambiamenti nella nostra vita; qualcosa di inevitabile”.

Continua John Lasseter (regista dei primi due film della serie *Toy Story*): “*Toy Story* ha sempre parlato di noi. Di me, di Andrew Stanton, di Pete Docter, di Joe Ranft e Lee [Unkrich] ha capito come immergersi in queste storie e sono convinto che *Toy Story 3* continui a raccontare ciò. Personalmente ricordavo l'emozione che ho provato nell'accompagnare mio figlio al college, per la prima volta. Dopo avergli dato una mano nel sistemare la sua stanza, mia moglie ed io eravamo pronti per il ritorno a casa ed eravamo certi che lui volesse ritornare con noi nella sua stanzetta. Invece era felicissimo di restare lì. E allontanandoci, mentre ci salutava, io sono scoppiato in lacrime. Hai al tuo fianco qualcuno sin dalla sua nascita e all'improvviso va via. Il tempo trascorso tra i due film *Toy Story 2* e *Toy Story 3* era perfetto affinché sia Andy sia le nostre vicende personali si evolvessero”.

A dar voce ai personaggi troviamo nuovamente Fabrizio Frizzi nel ruolo di Woody e Massimo Dapporto nel ruolo di Buzz Lightyear. Barbie e Ken avranno la voce di Claudia Gerini e Fabio De Luigi. A prestare la voce all'orsacchiotto Lotso Grandi Abbracci sarà Riccardo Garrone, quella di Telefono Chiacchierone è di Gerry Scotti, Chuckles è invece interpretato da Giorgio Faletti. Infine la voce di Andy è quella di Matteo Leoni.

Diretto da Lee Unkrich (co-regista di *Toy Story 2 – Woody e Buzz alla riscossa e Alla ricerca di Nemo*, prodotto per la Pixar da Darla K. Anderson (*Cars – Motori ruggenti*, *Monsters&Co.*), scritto dal Premio Oscar® Michael Arndt (*Little Miss Sunshine*), *Toy Story 3 – La grande fuga* è la nuova divertentissima avventura in Disney Digital 3D™.

Il film segna anche il ritorno del Premio Oscar® Randy Newman, con una nuovissima colonna sono (ed un nuovo brano). Il soggetto è di John Lasseter, Andrew Stanton e Lee Unkrich. John Lasseter è il produttore esecutivo. Story supervisor Jason Katz, montaggio a cura di Ken Schretzmann, scenografie di Bob Pauley, Guido Quaroni è a capo della supervisione tecnica. I supervisor all'animazione sono Bobby Podesta e

Michael Venturini, direzione della fotografia a cura di Jeremy Lasky (per le macchine da presa) e Kim White (per le luci).

Toy Story 3 – La grande fuga uscirà in Italia il 7 luglio prossimo.

“TOY STORY” CRESCE

Le vicende passate guidano le nuove avventure

Il primo capitolo di *Toy Story* ha fatto la storia del cinema nel 1995, quando divenne il primo lungometraggio animato, interamente elaborato con la tecnologia di computer grafica. E' una pietra miliare non solo nell'animazione, ma anche nella storia del linguaggio cinematografico.

Commenta Rich Ross, presidente di The Walt Disney Studios: ‘*Toy Story* ha segnato il mondo del cinema. Il film è stato realizzato con quel giusto spirito pionieristico, che ha aperto nuovi orizzonti sia in termini tecnologici sia in termini narrativi. Buzz, Woody e i giocattoli, subito conquistano il cuore delle persone di ogni età, evocando quella devozione e ammirazione tipica dei classici personaggi Disney.

I film di *Toy Story* hanno allargato il pubblico dei cartoni animati, riscrivendo le regole della creazione di un film, provando che è possibile realizzare un film con diversi livelli di lettura. In effetti, *Toy Story* ha ridefinito lo stile narrativo per i film d'animazione (e non solo) che lo hanno succeduto”.

I 77 minuti d'animazione del primo *Toy Story*, con i suoi 1,561 fotogrammi e il cast di 76 personaggi, uomini, giochi ed anche il cane, sono stati meticolosamente disegnati a mano e successivamente ridigitalizzati al computer. È stato il film che nel 1995 ha registrato l'incasso più alto, con un boxoffice americano di quasi 192 milioni di dollari e un boxoffice internazionale di 362 milioni di dollari. Ha ricevuto tre nomination agli Academy Awards® per *migliore sceneggiatura*, *migliore colonna sonora* e *migliore canzone*. John Lasseter ha ricevuto un Premio Oscar® speciale per aver guidato la squadra Pixar alla realizzazione del primo film interamente creato al computer. *Toy Story* è stato incluso dall'American Film Institute tra i 100 migliori film d'America.

“Ricordo quando uscì il film *Toy Story*”, racconta la produttrice Darla K. Anderson, “Steve Jobs disse che era il nostro *Biancaneve e i sette nani*. E noi pensammo che sarebbe stato bello se *Toy Story* fosse diventato un marchio, tipico di quei film che la gente sente come propri, come parte della loro vita, della loro infanzia e della loro famiglia. Questa era la nostra missione di allora ed è ancora questa l'intenzione di ognuno dei nostri film”.

Nel 1999, *Toy Story 2 – Woody e Buzz alla riscossa* (il terzo film prodotto dalla Pixar) è stato il primo film completamente ideato, realizzato in digitale. Il film ha superato il primo capitolo al boxoffice, divenendo il primo sequel d'animazione con gli incassi maggiori. Acclamato da critica e pubblico ha ricevuto la nomination agli Academy Awards® per *migliore canzone originale* ed è stato premiato ai Golden Globe®, nella categoria *miglior film – commedia o musical*. Nel 2009 i primi due capitoli di *Toy Story* sono stati distribuiti al cinema in una versione speciale in Disney Digital 3D™.

Per iniziare la lavorazione di *Toy Story 3*, la Pixar ha riunito la stessa squadra che aveva lavorato alle prime due storie. Ad affiancare il regista Lee Unkrich, nel gruppo ci sono John Lasseter, Andrew Stanton (che hanno co-scritto la sceneggiatura di *Toy Story* e *Toy Story 2*, e che hanno scritto e diretto *Alla ricerca di Nemo* e *Wall•E*), Pete

Docter (regista/sceneggiatore di *Monster&Co.* e *UP*), Darla K. Anderson, Bob Peterson e Jeff Pigeon.

Ricorda Anderso: "Siamo andati in un posto chiamato The Poet's Loft a Tomales Bay a Marin County, una piccola palafitta in cui è nata l'idea per il primo film di *Toy Story*. Andrew ha portato con sé una bottiglia speciale di vino, con un'etichetta di *Toy Story*, che John ci aveva dato in occasione dell'uscita del film. Abbiamo brindato a Joe Ranft, il nostro caro defunto amico e collega, che era stato lo story supervisor del primo progetto. Joe era capace di creare personaggi veri, stravaganti, pieni di bontà ed umorismo. Ci mancava moltissimo".

Durante il ritiro, i vari membri del gruppo hanno rivisto i primi due film nel loro insieme, come punto di partenza, per immergersi nuovamente in quell' mondo. "Il nostro obiettivo era quello di creare un film degno dei primi due", dice Unkrich. "Nella storia del cinema vi sono solo pochi sequel belli quanto i primi e non riuscivamo a pensare ad un terzo capitolo che fosse stato realmente bello. L'unico titolo che ci è venuto in mente è stato *Il signore degli anelli - Il ritorno del re* anche se è in realtà la terza parte di un'enorme storia. Questo è stato ciò che mi ha aperto la mente. Avevamo bisogno di un *Toy Story 3* che fosse parte dei primi due ed è stata proprio quest'idea a trainare tutti noi nella realizzazione del terzo film".

Legare i tre film insieme è la chiave di lettura di *Toy Story 3*. Alla fine dell'incontro la squadra aveva fatto grandi progressi e Stanton guru, sceneggiatore e regista della Pixar (a breve debutterà come regista nel progetto della Walt Disney Pictures *John Carter of Mars*), era pronto alla stesura iniziale della storia.

Dice Unkrich: "Eravamo ottimisti, perché, sebbene lavorare ad un sequel fosse un'impresa ardua, eravamo la stessa squadra che aveva lavorato ai primi due film. Durante il secondo giorno di *ritiro* ci sono venute in mente alcune idee tra cui quella di far crescere Andy, di collocare Woody e gli altri giocattoli in un asilo o di impostare Buzz perennemente acceso in modalità *demo*. Andrew ha scritto una prima stesura che ha entusiasmato davvero tutti. E' stato a quel punto che Michael Arndt ed io abbiamo iniziato a lavorare alla storia seriamente".

Per lo sceneggiatore Premio Oscar® Michael Arndt è stato un vero piacere poter lavorare con il team d'animazione della Pixar. "Avevo visto e amato tutti i film Pixar, ma l'idea di poter un giorno lavorare ad uno di questi non mi era mai passata per la mente", racconta Arndt. "Da appassionato di film ci sono due aspetti che mi hanno sempre colpito dei loro film. Prima di tutto la completezza delle loro storie. E' raro vedere film dove tutti i dettagli della sceneggiatura sono approfonditi al meglio e tutti i film della Pixar danno questo piacevole senso di densità e completezza. Inoltre in ogni film è possibile avvertire la *gioia* del processo produttivo. I singoli fotogrammi, il montaggio, le riprese, in tutto ciò sai che stai guardando qualcosa fatto da persone che amano quello che fanno".

Come per ogni grande film della Pixar, *Toy Story 3* miscela al meglio la commedia, l'azione e le emozioni per dare al pubblico un'esperienza unica e commovente, capace di arrivare al cuore. I filmmakers, basando molto della storia sulla propria esperienza di vita e familiare, hanno reso la storia sicuramente più credibile e ricca di significato.

Unkrich ricorda quanto di personale ci fosse in un punto chiave della sceneggiatura: "Molto prima di avere dei figli, mia moglie ed io che vivevamo in un appartamento in West Hollywood, decidemmo di trasferirci a Pasadena. Facemmo il trasloco da soli, impacchettammo le nostre cose e riempimmo alcune buste con tutto ciò che non ci sarebbe stato più utile. Il mio compito era quello di buttare via queste buste

negli appositi contenitori, nel retro del palazzo e tra queste buste una era particolarmente grande. Poche settimane dopo, durante la sistemazione nella casa nuova, mia moglie mi chiese se avessi visto i suoi animali. Non riusciva a trovare nessuno dei peluche della sua infanzia, che aveva conservato per anni. Le chiesi in che scatola fossero e mi rispose che non erano in una scatola, bensì in una grossa busta per la spazzatura. Ebbi un colpo allo stomaco perché capii immediatamente cosa era successo e dovevo trovare il modo giusto con cui darla. Non riuscivo a capire perché avesse messo quegli animali in quella busta e lei non capiva perché non avessi controllato prima di buttarla via. Dopo tutti questi anni ancora non mi ha ancora perdonato quello che ho fatto. Per questo mi piace pensare che quando in *Toy Story 3* la mamma di Andy prepara le buste da gettare via, ciò sia in qualche modo in memoria dei giocattoli di mia moglie e spero che la loro *morte in una discarica* non sia stata del tutto vana”.

Spiega Lasseter: "Tutto ciò che impedisce ai giocattoli di giocare con il loro bambino, provoca in loro ansia e preoccupazioni. In ognuno dei film c'è questo tema. In sostanza nel primo film, Woody si preoccupa di essere sostituito da un nuovo pupazzo. I giocattoli sono preoccupati in due momenti particolari dell'anno, il Natale e il compleanno. In *Toy Story 2* i giocattoli si trovano a dover affrontare l'idea di non essere più presi in considerazione perché rotti e strappati e quindi fragili. Woody infatti si trova di fronte alla scelta di restare perfetto, ma senza essere più amato. E' questo un aspetto molto profondo. Nel terzo film invece il problema fondamentale per i giocattoli è quello di essere ormai superati. Quando si è rotti, si può essere riparati; quando si è persi, si può essere ritrovati, quando si è rubati, si può essere recuperati. Ma non c'è alcun rimedio quando si è ormai inutili per i bambini. E' una svolta della storia molto interessante”.

“Il segreto di questi film è che in ognuno di essi non si ripetono le emozioni e la storia del precedente”, continua Lasseter. "Affrontiamo qualcosa di veramente nuovo, ciò che è uguale è il mondo con i suoi personaggi, ma siamo in grado di attingere ad una serie completamente diversa di emozioni. Una volta che i giocattoli sono vivi diventano adulti con le preoccupazioni degli adulti. Tutti possono relazionarsi a questi personaggi. Guardando il mondo dal punto di vista del gioco è una cosa, ma guardarlo attraverso gli occhi del *personaggio* la rende una cosa ancora più profonda e più emotiva. Gli spettatori sono in grado di confrontarsi con la propria esperienza”.

LA SQUADRA DI “TOY STORY 3”

I vecchi amici incontrano nuovi giocattoli

Oltre al cast dei personaggi di sempre e all'arrivo di Ken, *Toy Story 3* vanta una vasta gamma di nuovi giochi colorati e qualche nuovo personaggio in carne ed ossa. I giocattoli dalla tranquillità della stanza di Andy, si ritrovano all'asilo Sunnyside, dove immaginano dovranno giocare per cinque giorni a settimana. Un altro personaggio chiave in quest'ultima avventura *Toy Story* è un'amorevole e fantasiosa bambina di nome Bonnie, la figlia di una donna che lavora al Sunnyside e proprietaria di una sua *troupe speciale* di giocattoli.

Toy Story 3 riunisce uno dei gruppi di voci più coinvolgenti e divertenti della storia del cinema, con Tom Hanks che torna in sella, prestando la voce al famoso sceriffo il cowboy Woody e Tim Allen per la sua terza missione nei panni dell'eroico, intrepido e, occasionalmente, illuso ranger spaziale Buzz Lightyear. Inoltre, con l'introduzione di nuovi personaggi, *Toy Story 3* è ricco star.

Commenta la produttrice Darla K. Anderson:” Avere il gruppo nuovamente insieme, ci ha aiutati a gettare le basi per la realizzazione del progetto. L'intero cast, i vecchi amici e i nuovi, apportano enorme valore aggiunto, con una piacevolissima capacità di improvvisazione, perfetti in queste vesti, che aiutano molto il processo di animazione”.

I VECCHI AMICI

WOODY è un cowboy sceriffo con una cordicella sulla schiena che, quando è tirata, annuncia il suo nome nel tipico stile del suo personaggio dello show televisivo degli anni Cinquanta, *Woody's Roundup*. È sempre stato il giocattolo preferito di Andy. E anche se il suo proprietario è ormai cresciuto, il fedele sceriffo è convinto che Andy continuerà ad aver cura dei suoi giocattoli. Nel momento in cui però tutti i giochi si ritroveranno nel proprio incerto futuro, Woody rimane la voce della ragione e nei panni di capo assicura tutti che nessuno verrà abbandonato.

Per Tom Hanks, che nella versione americana presta la voce a Woody, ritornare nel ruolo del cowboy dopo una lunga assenza, è stato un'impresa facile. “Woody è un ragazzo passionale che mette tutto se stesso nell'azione”, commenta Hanks. “Quando d'istinto pensa di dover aiutare tutti, o pensa di dover scappare, il suo impegno è al 100%. E' amabile per questo e un altro aspetto che mi ha colpito molto è il rapporto tra lui e Buzz è ormai maturo. Avevano iniziato come perfetti avversari, ma hanno imparato ad apprezzare ognuno le qualità dell'altro, a dimenticare le debolezze e a rispettarsi. Mai come in questo caso gli opposti si attraggono”.

Continua Hanks: “Il fatto che la Pixar potesse creare il terzo capitolo della storia, un film completamente nuovo, reale ed unico, dimostra quanto siano brillanti. Il principio su cui John Lasseter, Lee [Unkrich], Darla [K. Anderson] e tutta la squadra di sceneggiatori si sono basati è fare in modo che il pubblico potesse rilassarsi e lasciarsi trasportare in questo mondo magico. Quando riesci a fare ciò con un film, allora è una cosa fantastica. Con *Toy Story 3* viaggi con la mente verso un mondo piacevole, familiare e felice.

Hanks sostiene che il terzo capitolo della storia è davvero emozionante. “*Toy Story 3* è un'enorme avventura che ti tiene incollato alla sedia. In parte è una *grande fuga*, con la stessa dose di fibrillazione di Dorothy che cerca di scappare dalla Perfida Strega dell'Est. Hanno saputo trasformare questi elementi in qualcosa di molto emozionante. Se pensi ai giochi come il dinosauro o Mr. Potato, non puoi fare a meno di pensare che non vuoi assolutamente che siano riciclati o che finiscano nelle mani di bambini monelli. Desideri vederli tutti insieme e alla fine del film hai voglia di giocare con loro. I filmmaker della Pixar sanno sempre come farti sentire bene. La storia è semplice, un ragazzo che cresce e va al college, ma è così profondamente toccante che ti vengono le lacrime agli occhi”.

Sarà nuovamente Fabrizio Frizzi a prestare la propria voce al personaggio di Woody.

BUZZ LIGHTYEAR è un eroico ranger spaziale, dotato di raggi laser, ali automatiche, in grado di eseguire colpi di karate. È il giocattolo che tutti i bambini sognano e ben presto diviene il pupazzo preferito di Andy e il più caro tra gli amici di Woody. Mentre la sola missione di Buzz era quella di sconfiggere l'imperatore Zurg, ciò che ora maggiormente gli importa è mantenere la sua famiglia di giochi tutta unita.

Questa nuova avventura, fa emergere aspetti della sua personalità, di cui neanche lui era a conoscenza.

Tim Allen, che nella versione originale presta nuovamente la voce a Buzz, riconosce che questo nuovo film ha qualcosa di magico. “*Toy Story 3* è un risultato finale eccellente”, commenta Allen. “A tal punto che la storia è così perfetta che avrebbero potuto *vendere* sul mercato la versione in storyboard. Sebbene avessi letto la storia e conoscessi il finale, mi ha totalmente coinvolto e sono sicuro che il pubblico avrà la stessa sensazione. Ci sono sequenze d’azione molto belle, anche se la bellezza del film è l’evoluzione della storia e di come questa è diretta. La Pixar sta creando prodotti sempre migliori. È una storia molto semplice sull’amicizia e sullo stare insieme e mi è molto piaciuta l’idea che nel finale c’è un nuovo inizio. Realizzi che quando si chiude una porta, un’altra ne viene aperta. È davvero molto emozionante”.

“La cosa per me più bella che ho scoperto, lavorando ai film di *Toy Story*, è la grande amicizia che ho stretto con lo staff della Pixar e con Tom Hanks”, aggiunge Allen. “A me e a Tom piace molto lavorare insieme, collaborare. Rispetto a fondo il suo talento e credo che sia lo stesso per lui nei miei confronti”.

Parlando di Buzz, continua Allen: “In questo terzo film, Buzz sviluppa il suo personaggio. Quando accidentalmente viene resettato inizia a parlare uno spagnolo perfetto. E’ un conquistador e un toro da combattimento, con un pizzico di divertente isteria. Buzz è un personaggio che ho costruito anche grazie all’aiuto di John Lasseter e mi diverte molto interpretarlo”.

La voce italiana di Buzz Lightyear è per la terza volta quella di Massimo Dapporto.

JESSIE (la cowgirl) è un’esuberante bambola, una cowgirl con alti e bassi, che è sempre alla ricerca di audaci avventure in cui salvare piccoli giocattoli nei momento del bisogno. Con la partenza imminente di Andy che incombe su i giochi, Jessie teme di essere nuovamente abbandonata. Si da forza, insistendo sul fatto che siano i giocattoli a prendere il controllo sul proprio destino. Ma sarà questa una decisione che poi rimpiangerà?

Joan Cusack, che offre nuovamente la voce alla dinamica cowgirl, è un’ammiratrice del suo personaggio: “Jessie è un modello positivo”, afferma. “Ritiene che i bambini siano importanti e li approccia con orgoglio e passione. Crede che le ragazze siano in grado di fare tutto! Naturalmente è vero! Ha uno spiccato spirito di iniziativa e un atteggiamento positivo nei confronti della vita. Inoltre non è affatto impaurita dei sentimenti e sa che può imparare molto da ciò che prova. È stato bellissimo poter lavorare nuovamente con la squadra Pixar, sapevo che avremmo fatto un lavoro di alta qualità e molto divertente”.

Commenta la produttrice Anderson: “Jessie è uno dei miei personaggi preferiti di *Toy Story*, perché porta una ventata di femminilità nel film. Ha un cuore enorme, sa tenere testa a Woody e Buzz e non teme di dire ciò che pensa”.

“Sia in *Toy Story 2* sia in *Toy Story 3*”, continua la Anderson, “Joan Cusack è capace di apportare a Jessie quella giusta dose di tenacia che la rende particolare. La sua è una voce potente, ma allo stesso tempo sa essere dolce, tranquilla e naturalmente estremamente comica”.

HAMM è un maialino salvadanaio di colore rosa, con un debole per le battute. È un tipo so-tutto-io, o almeno è quello che vorrebbe tutti credessero di lui.

Nessun film Pixar potrebbe dirsi completo senza la presenza di un attore dalla voce piena di fascino come quella di John Ratzenberger. L'attore, per le sue versatili doti, ha prestato la sua voce in tutti i film Pixar, dal maialino rosa fino ad un cameo in *Up* (film premiato agli Academy Awards®), in cui interpreta il personaggio del costruttore Tom.

Afferma Ratzenberger: "Creare la voce di Hamm, non è tanto interpretare un personaggio, quanto più stare con un gruppo di amichetti dentro una sabbionia piena di giocattoli. Sono molto felice di far parte delle *passioni* e delle *gioie* della Pixar. Mi piace interpretare Hamm perché lui è un tale furbacchione che mi fa divertire. Quando guardo il film con gli altri non posso fare altro che ridere. La bellezza di lavorare in Pixar è che fanno tutto il lavoro in modo ineccepibile. Sanno l'esatta punteggiatura e i respiri che il personaggio deve compiere. Il regista ha piena coscienza del senso emotivo e sa cosa è meglio per i vari personaggi. Loro costruiscono la nave, tutto quello che devi fare è salire a bordo".

MR. POTATO è un saggio burbero a forma di patata, con gli occhi sempre arrabbiati. È un eterno pessimista dal guscio di plastica, ma che ha un'unica totale devozione nei confronti della sua *Mrs. Potato*, per la quale rivela il suo lato più dolce.

Per Don Rickles è la terza volta che interpreta l'irascibile Mr. Potato. "Quando per la prima volta John Lasseter mi disse che avrei interpretato Mr. Potato, dissi che non era mia abitudine interpretare patate. Dissi di lasciare stare, dovevo costruirmi una carriera. Poco dopo realizzai che avrei potuto regalare dei gioielli a mia moglie, un paio di case e così via. La paga era davvero ottima.

"La trama del film è davvero bella", continua Rickles. "C'è da saltare, correre e ancora saltare. Molta azione. Mr. Potato ora è nella spazzatura, ora vola sopra una sedia".

Rickles ritiene che Mr. Potato sia la vera star del film. "Devo essere onesto, sono un portento nel film e le cose che dico sono brillanti. Nulla a che vedere con Tom Hanks e Tim Allen. Devo ammetterlo, sono bravissimo. Mi spaventa la mia bravura. Infatti, quando ci penso credo di esser troppo grande per il film. Dovrebbe essere tutto su Mr. Potato", scherza.

MRS. POTATO è la principale ammiratrice di Mr. Potato. Ama il suo animo impavido ed è sempre pronta a dargli una mano. Oppure un occhio. La *dolce Mrs. Potato* è all'altezza del suo nomignolo, e deve condividere il temperamento irascibile del marito.

REX potrebbe sembrare il più temibile dei dinosauri nella scatola dei giochi, ma questo tirannosauro è uno dei più amabili giochi della banda. Nonostante le sue interminabili paure e insicurezze dovute al suo piccolo ruggito, Rex per gli amici c'è sempre.

SLINKY assicura che il detto *il cane è il migliore amico dell'uomo* vale anche per un animale di plastica. Slink ha una fiducia quasi incontrollabile in Woody e raggiungerebbe qualsiasi lunghezza pur di aiutare i suoi amici.

BULLSEYE è il fedele destriero di Woody, della banda del *Woody's Roundup*. Bullseye è in grado di correre come il vento e saltare da un canyon all'altro in un colpo solo, specialmente se Woody è in sella.

Gli **ALIENI** sono soliti dire in coro “ooohhh!”. Questi tre piccoli pupazzetti di gomma, con tanti occhi, adorano, al posto del braccio meccanico, il loro *padre adottivo*, Mr. Potato, perché lui ha salvato loro la vita e per questo gli sono eternamente grati.

BARBIE è sopravvissuta ad anni di vendite e pulizie di primavera, ma i suoi giorni di gloria stanno per terminare bruscamente, quando la sorella di Andy, l’abbandona in una scatola destinata ad un asilo. La disperazione di Barbie dura però poco. Il suo temperamento giulivo ritorna quello di un tempo quando all’asilo Sunnyside incontra Ken e la sua casa dei sogni. Nonostante lui resti colpito da lei, non è solo una delle tante bambole innamorate, anzi Barbie insegna a Ken un paio di cose sulla vera amicizia.

È Claudia Gerini a dare la voce al personaggio di Barbie.

ANDY, il fantasioso e gentile proprietario di Buzz e Woody, è ora prossimo alla maggiore età e pronto per trasferirsi al college. Le pareti della sua stanza, un tempo coperte dai poster di Buzz Lightyear, sono ora piene di immagini di sport, macchine, bande musicali e skateboarder. È da molto tempo che Andy non usa più i suoi vecchi giocattoli e non trova ancora il coraggio di disfarsene.

Con la partenza che incombe, incalzato da sua madre, è giunto il momento per lui di decidere cosa fare con i suoi giochi preferiti.

Nella versione italiana è Matteo Leoni a dare la voce al personaggio.

I NUOVI PERSONAGGI

Toy Story 3 è un film ricco di elementi comici. Molto divertenti sono i nuovi personaggi introdotti con i nuovi giocattoli, le cui voci sono affidate a specialisti del divertimento.

I giocattoli dell'asilo:

LOTSO GRANDI ABBRACCI è un orsacchiotto ultra soffice di peluche rosa e bianco, con un naso di velluto viola. Questo adorabile orsacchiotto non è come gli altri: profuma di fragole dolci! Con il suo sorriso e con il pancione che non chiede altro di essere abbracciato, Lotso illuminerà il volto di tutti i bambini e diventerà un compagno indispensabile per la buona notte. Resistente alle macchie. Pulire la superficie del peluche con un panno umido.

Lotso è un personaggio complesso la cui tenera apparenza non racconta tutta la verità sul suo conto. A dare voce al personaggio nella versione americana, c'è Ned Beatty: “Credo che se un personaggio vi si presenta in un modo e successivamente mostra un altro lato del carattere, sarà sicuramente apprezzato dal pubblico, in quanto è un'esperienza questa che tutti abbiamo avuto nella nostra vita. Ogni cosa non è mai come ci appare la prima volta”.

“Spesso quando si interpreta un personaggio si fanno cose non molto positive”, continua Beatty. “Alcune possono essere poco gentili e sono cose che non faresti mai. Ma in qualità di attore devi necessariamente domandare a te stesso di poter fare ciò. Può essere spaventoso, ma allo stesso tempo divertente. Scopri molti lati del tuo carattere, perché è quello che devi necessariamente fare per recitare la parte. Per me è bellissimo far parte di *Toy Story 3*”.

La voce italiana di Lotso è di Riccardo Garrone.

*Prendete il binocolo e unitevi a **KEN** in un safari! Uno scapolo pieno di energia e sempre in cerca di divertimento, Ken l'amico degli animali indossa il completo perfetto per le sue eco-avventure: pantaloncini azzurri e maglietta leopardata a manica corta per rimanere fresco sotto il caldo sole. E dopo l'incredibile avventura Ken è pronto per fare quattro salti in grande stile. I suoi accessori includono un foulardino abbinato, mocassini intonati e una cinta dorata alla moda. Dozzine di completi di abbigliamento sono disponibili in vendita separatamente.*

A dar la voce a Ken nella versione americana è Michael Keaton, che è subito entrato in sintonia con il personaggio. "Adoro questo ragazzo, è emotivo, pazzo di Barbie e ha un sacco di vestiti, davvero tanti".

Michael Keaton ritiene che la Pixar è stata in grado di trovare il giusto mix di humor, emozioni e avventura. "Si è in linea con questi film perchè affrontano temi universali", continua. "Sono divertenti e il ritmo è sempre quello giusto".

La voce italiana di Ken è di Fabio De Luigi.

STRETCH è una simpatica piovra sottomarina che risplende grazie ai suoi brillantini color porpora. I bambini si divertono a contare i suoi 8 tentacoli gommosi e le dozzine di ventose che la fanno rimanere ben salda anche nei giochi più turbolenti e quando viene tirata e allungata con grande forza. Lanciatela in alto sulla parete e guardatela mentre scende per la sua strada! Pulire utilizzando un sapone delicato per rimuove polvere e residui.

BIMBO I vostri piccoli si innamoreranno di questo bambolotto così realistico, con il suo tenero corpicino di tessuto e le braccia, le gambe e il viso in vinile. Con i suoi intensi occhi azzurri che si aprono e si chiudono, questo piccolo bebè stimola giochi educativi. Alto poco meno di 46 cm, indossa un adorabile pagliaccetto giallo con cuffietta abbinata e tiene in mano il suo magico biberon di latte che scompare mentre beve! Una prima bambola perfetta per il vostro bambino o la vostra bambina. Lavabile in lavatrice, usare il ciclo delicato. Realizzato con materiale ignifugo.

Venite a conoscere **TWITCH**, il guerriero insettoide, praticamente metà UOMO metà INSETTO: INCREDIBILE! Questo personaggio così vigoroso, alto quasi 13 centimetri, con oltre 15 punti di articolazione, incluse le feroci mandibole. Scopri le sue potenti ali e l'impenetrabile esoscheletro, fondamentali per sfuggire alla cattura! Twitch è curato fin nel dettaglio e sono inclusi il suo caratteristico equipaggiamento magico da combattimento e la sua corazza toracica removibile. Per bambini di età non inferiore ai 4 anni. Altre figure insettoidi sono disponibili separatamente.

CHUNK darà una bella scossa al vostro mondo! Questa pantagruelica creatura indossa una corazza protettiva sulle spalle, mentre i suoi feroci pugni sono pronti per distruggere qualunque nemico si metta sulla sua strada. Grazie ai suoi enormi arti completamente movibili Chunk è sempre pronto per trascorrere insieme ore all'insegna del divertimento. Da non perdere poi, che la pressione di una punta nascosta farà cambiare l'espressione del suo viso da amichevole e feroce! Non richiede l'utilizzo di batterie.

Farete letteralmente scintille durante gli elettrizzanti giochi con il vostro nuovo amico **SPARKS**! Questo giocattolo in stile un po' retro ha come occhi dei luminosi LED

rossi e una cavità di lancio da cui escono delle vere scintille quando viene fatto scivolare in avanti sulle sue resistenti ruote di gomma. Sparks è inoltre dotato di braccia telescopiche con pinze funzionanti e un effetto di sollevamento che eleva il suo intero corpo verso nuove altezze. Le scintille sono sicure per il bambino. Richiede due batterie AA (non incluse nella confezione).

TELEFONO CHIACCHIERONE Driin driin! Il Telefono Chiacchierone Fisher-Price è il tradizionale giocattolo da tirare dietro di sé che ha fatto sorridere e divertire generazioni di bambini che imparavano a camminare e a rimanere in equilibrio. I bambini dell'asilo non riescono a resistere alla sua simpatica faccina con gli occhi che si muovono in su e in giù quando portano il giocattolo in giro e ai brillanti colori che, insieme al divertente suono, li rallegrano e li tengono impegnati. Il Telefono Chiacchierone è il giocattolo perfetto per i vostri bambini.

Sarà Gerry Scotti a dare la voce a questo nuovo personaggio.

Quando arriva **BOOKWORM** il momento della favola diventa ancora più divertente! Questo compagno di lettura della favola della buona notte stimola nel vostro bambino l'amore per la lettura, tenendogli compagnia con il suo simpatico sorriso. La resistente torcia di Bookworm è dotata di una lampadina a lunghissima durata, abbastanza luminosa da non causare l'affaticamento degli occhi. Due batterie C incluse nella confezione. Adatto a bambini di età non inferiore ai 4 anni.

I giocattoli di Bonnie:

Trascorrete i vostri pomeriggi in cerca di avventure nella foresta con **PRICKLES!** Questo delizioso riccio con indosso i caratteristici pantaloncini lederhosen proviene dalla collezione di importazione Waldfreunde (Amici della foresta), giocattoli di lusso di prima qualità. Anche se ha un aspetto un po' "spinoso", il ciociottello e pelosetto Prickles è fatto apposta per le coccole! Lavare a mano e asciugare all'aria. Pettinare con le dita per farlo tornare soffice. Prodotto in Germania.

Nuovo nel gruppo Pixar, c'è Timothy Dalton ad interpretare il ruolo di Prickles, il riccio che si crede un grande attore. "Prickles è un personaggio dolcissimo", commenta Dalton. "È un piacere osservarlo, piccolo e grassoccio, con i suoi pantaloncini corti, in perfetto stile tirolese. Tutti i giocattoli di Bonnie sono grandi attori che sognano di girare film o improvvisare. Per il mio personaggio è una cosa molto seria. È una sorta di agente".

"Ero eccitato all'idea di vedere il film", continua Dalton. "La cosa straordinaria dell'animazione è che ogni cosa ha una forte dose di emozione di fondo, in un modo che non potresti avere nei film in live action. L'animazione può arrivare dal cuore delle cose, dritto al cuore delle persone. Ogni personaggio descrive un aspetto di noi. Il film è genuino, commovente, eccitante e pieno di sentimenti. La storia è ricca di immaginazione e d'umanità".

CONO DI PANNA Saltate in sella al divertimento e lasciate che Cono di Panna regali al vostro bambino una magica avventura! Questo tenero unicorno possiede una morbida pelliccia di velluto, del colore della neve con vivaci dettagli in oro e rosa. È dotato del mitico corno dorato, insieme a una criniera e una coda tutte da pettinare. I resistenti occhi in plastica di Cono di Panna sono al tempo stesso affascinanti e resistenti ai graffi. Ipoallergenico. Adatto a bambini di età non inferiore ai 3 anni.

Nella versione americana è Jeff Garlin a dare la voce a Cono di Panna: "Ascoltare la mia voce dalle labbra di un dolce e piccolo unicorno è molto strano", commenta Garlin. "È divertente. Credo che *Toy Story 3* sia eccezionale. Renderà felici molte persone, grazie alla magia Pixar".

TRIXIE è una perfetta compagna di giochi preistorici! Tornate indietro nel tempo alla scoperta dell'era in cui i dinosauri regnavano sulla Terra! Realizzata in plastica resistente con graziose sfumature azzurre e porpora, Trixie è dotata di una bocca espressiva e gambe mobili. Questo simpatico Triceratopo stimolerà l'immaginazione di ogni bambino. Disponibili anche: *Tyrannosaurus Rex*, *Stegosaurus* e *Velociraptor*.

"Trixie è un triceratopo di plastica, disegnato seguendo la stessa linea di Rex", commenta il regista Lee Unkrich. "Kristen Schaal è un'attrice molto divertente, conosciuta soprattutto per il ruolo di Mel nello show *Flight of the Conchords*, della HBO. È abilissima nell'usare quel giusto tono di voce, leggermente falsato, adatto all'interpretazione di questo divertentissimo personaggio. Trixie adora improvvisare per cui cerca ogni volta di capire che personaggio è e in che situazione si trova. Avere un'attrice così divertente ha permesso di creare situazioni ricche di comicità".

"Sono molto orgogliosa del lavoro fatto", commenta la Schaal. "Il che è inusuale per un comico autoironico. Dopo aver finito la registrazione della mia parte ho pensato *credo che adesso diventerò immortale*. Questi film sono dei classici senza tempo. Esisteranno per sempre. Così la mia voce sarà per sempre quella di un triceratopo".

DOLLY è una morbida e dolce bambola di pezza, il regalo perfetto per ogni bambina! Il suo corpo morbido e il suo sorriso solare la renderanno un nuovo membro irresistibile della vostra famiglia. Dolly ha i capelli viola, gli occhi rotondi e le guance leggermente arrossite. Viene fornita con un bel vestitino blu, ma sono inclusi dei modelli per creare e cucire da soli dei nuovi vestiti! Lavabile in lavatrice, usare il ciclo delicato.

A dare la voce a Dolly, nella versione americana, c'è Bonnie Hunt, che ha già lavorato per la Pixar in *A Bug's Life*, nei panni di Rosie e in *Cars*, nei panni di Sally. In questo film, enfatizza lo spirito sardonico di Dolly, che è in contrapposizione con Woody, la cui voce è quella del capo. "Dolly non è sicuramente la bambola più bella", spiega la Hunt. "Ma è molto carina. I suoi bottoni non sono regolari e i suoi capelli sono viola, ma il suo è un personaggio delizioso e divertente. Potrebbe sembrare superficiale, ma ha un grande cuore ed è un personaggio molto profondo. Mi ha riportata alla mia infanzia, quando con la fantasia giocavo con una bambola".

I BISI E BISI diventeranno presto uno dei giocattoli da portare in giro preferiti dai genitori. Il morbido baccello di peluche con chiusura di metallo a zip tiene al sicuro i piccoli pisellini, rendendoli perfetti per la macchina o per il passeggino. I Bisi e Bisi di peluche sviluppano inoltre le attività motorie del bambino stimolando il suo istinto ad afferrare gli oggetti. I bambini si divertiranno molto a tirare i tre pisellini fuori dal loro baccello e presto impareranno anche a rimmetterli dentro! Lavabile in lavatrice. Non ingeribile.

BARBIE INCONTRA KEN

Una storia d'amore in *Toy Story*?

Uno degli aspetti più importanti di *Toy Story* è stato l'introduzione di Barbie, forse la più famosa bambola di tutti i tempi. In *Toy Story 3*, Barbie ha un ruolo molto più importante e quando incontra Ken all'asilo Sunnyside, è per lei l'uomo dei suoi sogni. Come ogni situazione romantica, la relazione è piena di sfide, ma questa in particolare presenta particolari risvolti affascinanti.

Secondo Unkrich: "L'idea di inserire Ken nel film era legata ai possibili elementi comici. Ken è apparentemente solo un giocattolo da ragazzine e per Barbie non è altro che un accessorio. Non è più importante di un paio di scarpe o di una borsa.

Capivamo che doveva essere abbastanza esperto di tutto ciò, che fosse preparato il più possibile. È veramente un tipo alla moda, un vero esperto. Per ogni scena indossa sempre i vestiti adatti. Pensavamo che sarebbe stato giusto vestire Ken solo con abiti che esistono realmente, per questo abbiamo chiesto a chi è il più importante esperto di Ken nel mondo".

"È impossibile non divertirsi con Ken e condurlo dovunque si voglia", racconta Jason Katz, story supervisor del progetto. "È quel classico ragazzo tanto bello quanto insicuro. Lo abbiamo reso come il classico belloccio degli anni Ottanta incredibilmente superficiale e imbarazzante. E credo che Michael Keaton abbia interpretato il ruolo in modo magnifico".

Aggiunge il supervisore all'animazione Bobby Podesta: "Quello che è interessante nel lavorare con Barbie e Ken è che il pubblico già conosce molto su questi giocattoli e sono molte le cose note su di loro, con cui puoi divertirti nella trasposizione cinematografica. Non devi dimostrare che Barbie è una bambola. Il pubblico lo sa. La gente sa come si piegano le sue gambe. Quando piange le sue mani le coprono il viso in una posizione strana, proprio come farebbe la bambola reale. E questo è divertente. È come quando Ken mostra la sua casa dei sogni a Barbie con le sue dita unite".

L'animatrice Jaime Landes ha attinto ai suoi ricordi per creare le scene con la bambola leggendaria. "Era come ritornare all'infanzia e giocare nuovamente con lei. È molto popolare anche tra le ragazze di oggi. Rispetto a *Toy Story 2*, il ruolo di Barbie è diverso".

L'attore Michael Keaton, che ha recitato in film memorabili, da *Batman* a *Beetlejuice*, presta la sua voce a Ken. "Ken è un personaggio fantastico", commenta Keaton. "Apprezzo veramente questo ragazzo. Non è solo un pupazzo per ragazzine, sebbene tutti cerchino di farlo sentire tale. È vero ha molti vestiti ed è pazzo di Barbie. Si tratta realmente di amore a prima vista".

"L'aspetto più interessante di *Toy Story 3* sono non solo le emozioni, ma anche la grande dose di avventura", continua Keaton. "Quando guardavo il film, ero preoccupato se ce l'avrebbero fatta o no. Vieni realmente catturato dalla storia. Sei collegato ad essa perchè i temi sono universali. Il ritmo è sempre quello giusto. È un'alchimia perfetta. Inoltre ci sono molti effetti visivi che mi hanno davvero colpito".

Aggiunge Keaton: "Ken è passionale, sensibile e scopre che Barbie è una donna formidabile. E non se l'aspettava di certo. Probabilmente l'ha sempre immaginata come una ragazza schiva. Il personaggio è molto enfatizzato rispetto alla realtà, ma di base mi assomiglia molto".

A prestare nuovamente la voce a Barbie, dopo *Toy Story 2*, nella versione americana c'è Jodi Benson, la famosa attrice di Broadway, che ha debuttato nel 1989 nel film Disney *La sirenetta*. "Trovo che Barbie sia un personaggio incredibilmente

divertente e mi trovo molto bene in quella sua pelle di plastica perfetta”, commenta la Benson. “Mi piace che il suo personaggio nel film sia più approfondito. Lavorando a stretto contatto con Lee [Unkrich], ho cercato di renderla il più credibile e reale possibile.

C'è la convinzione che non sia troppo intelligente e volevamo dimostrare che in realtà è abbastanza sveglia e capace di dare il meglio per fare la cosa giusta. Ama le persone, è un'amica leale ed è fedele. Ed è una grande appassionata di moda”.

“Sono cresciuta con Barbie”, continua. “Avevo molti accessori tra cui la custodia per portare in viaggio la bambola e i vestiti. “Durante *Toy Story 2*, John Lasseter ed io avevamo una scatola di Barbie con cui giocare, per aiutarci ad entrare nello spirito. Per questo film, Lee mi ha raccontata l'intera vicenda. Al momento della lettura del copione ha interpretato la parte di Ken ed è stato bravissimo. Così come Howard Ashman per *La Sirenetta*, è stato un'eccezionale fonte d'ispirazione che mi ha permesso di rendere al meglio l'interpretazione”.

ANIMARE I PERSONAGGI

La vecchia squadra d'animazione Pixar accoglie nuovi amici

Negli ultimi quindici anni, dall'uscita di *Toy Story 2* nel 1995, nel campo della tecnologia e dell'animazione computerizzata, sono stati fatti progressi enormi.

“Dovevamo esser fedeli al mondo di *Toy Story*, ma rinnovarlo, renderlo al meglio e divertente”, dice la produttrice Darla K. Anderson. “Dovevamo attenerci al linguaggio e allo stile dei personaggi, ma ricrearli con la tecnologia moderna. Così, tra la storia, il mondo, i personaggi e la tecnologia, abbiamo dovuto trovare quel giusto modo di raccontare una nuova avvincente storia, pur rimanendo in linea con questo classico senza tempo”.

Per il regista Lee Unkrich, per i supervisori all'animazione Bobby Podesta e Michael Venturini e per il resto del team di *Toy Story 3*, la sfida era poter usare tutte le moderne tecnologie a disposizione, assicurandosi che Buzz, Woody e il resto della squadra fossero ancora parte del mondo dei due film precedenti”.

“Necessitavamo che tutti i personaggi di *Toy Story* si comportassero come avevano fatto nei film precedenti”, spiega Unkrich. “Ma gli animatori avevano la possibilità di usare modelli molto più sofisticati dei precedenti. Per esempio con i personaggi umani di *Ratatouille* i disegnatori avevano più controllo, avevano la possibilità di creare animazioni più precise e fluide. Bisognava fare molta attenzione con *Toy Story 3*, soprattutto nell'espressioni e nei movimenti come nel caso di Woody e Buzz. Volevamo che fossero come li ricordavamo. Tutto stava nel rimanere entro i confini giusti, con le conseguenti limitazioni”.

Durante la produzione, Unkrich ha avuto la fortuna di poter lavorare al fianco della squadra di animatori che aveva lavorato ai precedenti film: “Nei giornalieri, Angus MacLane, Bobby Podesta e altri del gruppo, dicevano cose del tipo *non alzare troppo la fronte di Buzz perchè si esce fuori modello* oppure *le palpebre di Woody non devono essere abbassate troppo*. Questo per assicurarci che i personaggi fossero fedeli a ciò che ricordavamo”.

Ricorda Podesta: “Ero il primo animatore del film per cui mi sentivo come un archeologo. Molti sono stati gli scavi necessari per vedere come è stato possibile la costruzione di questa *civiltà* e capire le motivazioni delle scelte degli animatori precedenti. Con attenzione abbiamo cercato di capire le ragioni dei comportamenti dei vari personaggi e abbiamo cercato di legarle alle enormi tecnologie moderne. Credo

che le scelte fatte siano molto fedeli alle intenzioni originali. Ho chiesto a John Lasseter, Pete Docter, Doug Sweetland, Dylan Brown e Angus MacLane di spiegarmi l'approccio originale ai personaggi, da un punto di vista dell'animazione”.

“È emerso che alla base c'era una semplicità di fondo che arricchisce di fascino i personaggi”, continua Podesta. “Un esempio è il modo in cui sono disegnati e articolati i modelli, che influisce sullo stile dell'animazione. Gli animatori dei film precedenti hanno fatto un lavoro eccezionale, considerando gli strumenti a loro disposizione. Come animatori abbiamo cercato di scegliere la qualità da abbinare alla semplicità che caratterizza i primi due film”.

“Devi avere piena consapevolezza di come si vuole utilizzare il personaggio”, aggiunge Jaime Landes. “Sono solito adoperare controlli e strumenti per creare animazioni particolari. Ma nel caso di *Toy Story* i personaggi sono semplici e ben chiari nella mente del pubblico. Non potevo fare troppi stravolgimenti, per cui se avevo esagerato era chiaro che dovevo semplificare”.

“Molti di questi film hanno successo perchè costruiamo la traccia emotiva con cui il pubblico può identificarsi”, dice Michael Venturini, supervisore all'animazione. “È una sottile linea che alimenta il pensiero degli spettatori e permette loro di rapportarsi alla storia del personaggio. Quindi quando creiamo la storia, inseriamo molti elementi ma cerchiamo di lasciare quello spazio, utile allo spettatore per inserirsi nella storia con i propri sentimenti. Ciò è davvero emozionante e credo che i nostri film siano così abili nel toccare le persone nel profondo proprio per questo rapporto che manteniamo con il pubblico”.

Con un cast così ricco di nuovi personaggi, gli animatori hanno dovuto industriarsi molto per i nuovi movimenti e le animazioni stesse. “Il nostro obiettivo per ogni nuovo personaggio era cercare di delinearli bene e dare loro una specifica fisicità”, spiega Podesta. “In qualità di animatori abbiamo fatto molte ricerche affinché ogni personaggio avesse una propria storia, come se venissero da un posto ben preciso. Volevamo che fossero credibili”.

Lotso, il più importante personaggio di peluche della Pixar, rappresenta una nuova serie di sfide per la squadra tecnica e gli animatori. “Non avevamo mai affrontato un peluche prima d'ora”, racconta lo scenografo Bob Pauley. “Storicamente i personaggi di plastica sono i più semplici da ricreare. Con le moderne tecnologie eravamo in grado di creare un peluche. E per ricreare Lotso abbiamo studiato dei pupazzi reali. Abbiamo cercato di capire come si comporta il tessuto e le pieghe del corpo, per capire il reale comportamento del giocattolo”.

“L'animatore David DeVan e il designer delle articolazioni dei personaggi, Sajan Skaria, dovevano trovare il modo per rendere Lotso un peluche verosimile”, racconta Podesta. “Avevano a che fare con un pupazzo che in fondo non ha una struttura scheletrica interna, ma che si comporta come tale. Sono stati abili a creare un personaggio che è un tenero orsacchiotto credibile”.

Aggiunge DeVan, “Non c'è una struttura di base. Tutto è dovuto a cosa c'è all'interno. Le braccia sono legate alla pancia e le sue gambe sono vincolate al busto. Tutto quindi condiziona tutto, perchè le parti sono cucite insieme. Quando sollevi una parte, tutto all'interno si sposta e condiziona i movimenti”.

Per i personaggi umani, la Pixar ha affrontato le stesse sfide, cercando di sfruttare le nuove tecnologie, pur mantenendo i personaggi fedeli al mondo di *Toy Story*. “Lee [Unkrich] cercava un maggiore contrasto tra i giochi e gli uomini, rispetto ai film precedenti”, ricorda Rob Russ. “Nei primi due film, sia a livello visivo sia a livello di

movimenti è difficile trovare sostanziali differenze, perché non avevamo la tecnologia che ci permetteva di ricreare gli uomini al meglio.

Il nostro obiettivo era ora di creare gli umani più reali possibili. La domanda era quanto dovessero essere caricature”.

Aggiunge il regista Unkrich: “In questa storia c'è una gran quantità di sottotesto anche nelle azioni umane che prima non avevamo, per cui migliorarne le caratteristiche era un dovere”.

Molti animatori hanno tratto ispirazione dalla propria esperienza. Racconta Russ: “Ho un figlio che è coetaneo di Bonnie, così ho tratto molti spunti osservando i suoi piccoli gesti. I bambini a quell'età fanno con le loro mani cose molto complesse e senza motivo. Spesso pensano e fantasticano con la mente e le loro mani agiscono e basta”.

IL MONDO TRIDIMENSIONALE DI “TOY STORY 3”

Toy Story 3 eleva il livello del 3D e sfrutta le nuove tecnologie per apportare profondità e spessore alla storia. Per questo film, il team Pixar ha messo a punto e sperimentato i più recenti progressi del 3D per raccontare la loro storia in modo visivamente dinamico. Per il regista Lee Unkrich il 3D migliora sicuramente l'esperienza cinematografica, per questo la Pixar da sempre incorpora la tridimensionalità nei suoi film da sempre.

“Il nostro approccio tende ad usare il 3D come una finestra sul mondo, perché il pubblico possa sperimentare tutto ciò che c'è in profondità,” dice Unkrich. “Abbiamo ricreato e ri-renderizzato *Toy Story* e *Toy Story 2* in 3D e, anche se nessuno di questi film è stato progettato per essere in 3D, sembrava fossero stati creati in quel modo. Questo è dovuto al fatto che la profondità era già nella scena, all'interno delle nostre immagini in 2D. Per *Toy Story 3*, il mio obiettivo era di raccontare una bellissima storia nel modo più dinamico possibile”.

Una delle più grandi sfide del film era quello di sfruttare i progressi tecnologici dell'animazione computerizzata che ci sono stati nel corso degli ultimi 15 anni (sin dal 1995, al debutto dello storico *Toy Story*), pur mantenendo l'aspetto e il fascino del film originale. Spiega lo scenografo Bob Pauley: “Tutti i personaggi sono stati ricostruiti. La tecnologia era così vecchia che non bastava inserire quei personaggi nel film. È stato fatto un lavoro enorme per ridisegnarli tutti. Abbiamo studiato a fondo i primi due film per trovare l'essenza vera di *Toy Story*”.

Aggiunge Unkrich: “L'impegno in *Toy Story 3* è stato enorme, per il grande progresso tecnologico che c'è stato rispetto al precedente *Toy Story 2*. Inoltre l'abilità tecnica della squadra produttiva è elevatissima. I film che riusciamo a fare ora sono meravigliosi. Non volevo che *Toy Story 3* fosse differente, ma volevo sfruttare al meglio le nuove tecnologie”.

Come spiega John Lasseter: “Sapevo, fin dall'inizio, che con l'avvento del computer, il mondo avrebbe acquisito la terza dimensione. E questa è una cosa che lo stesso Walt Disney avrebbe apprezzato moltissimo, perché era sempre alla ricerca di maggiore dimensionalità nei suoi film d'animazione. Ed oggi, con l'avvento della tecnologia 3D e delle moderne tecniche di proiezione, siamo capaci di dare al pubblico esperienze straordinarie. È come se avessimo sempre fatto film in 3D, solo che il pubblico non era ancora in grado di vederlo. Era come vedere un film con un occhio solo. L'anno scorso abbiamo distribuito la versione 3D di *Toy Story* e *Toy Story 2* e sembrava fossero film nati in 3D”.

Uno degli aspetti che rende *Toy Story 3* un'esperienza divertente è che il film è girato dal punto di vista dei giocattoli e non degli uomini. "Siamo in un mondo in cui oggetti come sedie, tavoli, macchine sono più grandi rispetto alla realtà", dice Unkrich. "E il 3D aiuta realmente ad immergersi in questo mondo dei giocattoli".

Afferma Bob Whitehill riguardo al 3D: "Lavorando alla versione tridimensionale dei primi due film, siamo riusciti a trovare un linguaggio narrativo visivo in 3D. Abbiamo imparato che molto di questa nuova tecnologia è legata alla percezione separata della telecamera dell'occhio destro rispetto all'occhio sinistro. Poiché il mondo era quello dei giocattoli, tale percezione separata è molto ridotta e per mantenere il punto di vista di Woody abbiamo imparato a impostare le macchine da presa nella posizione corretta. Nel produrre successivamente *Toy Story 3*, è stato molto più semplice ricreare questo particolare punto di vista".

Continua Whitehill: "In qualità di studios, noi focalizziamo la nostra attenzione sulla storia. Lee [Unkrich] e la sua squadra ci rendono dei geni del 3D perchè hanno fatto un lavoro eccezionale, il 3D è così naturale e realistico. Con *Toy Story 3* i tecnici hanno perfezionato le proprie abilità e tecniche. Ciò che colpisce maggiormente è la tridimensionalità maggiore e una profondità più evidente e tutto è stato fatto nel miglior modo possibile. Nel vedere il film in 3D mi sento rapito, coinvolto, tutto è più reale".

Whitehill ribadisce che l'elemento che più apprezza del film è luce. "È semplicemente meravigliosa, la finitura dell'immagine e la tonalità sono rese al meglio. Molte scene sono impostate così bene che si ha realmente la sensazione di attraversare questo mondo. È come una danza in cui la disposizione della camera da presa, l'animazione, l'ottimo montaggio e questa luce meravigliosa, sono combinati al meglio in modo da rendere il tutto poetico e ricco d'azione. Il 3D è appena palpabile e realistico".

Whitehill ha lavorato a stretto contatto con Unkrich e Jeremy Lasky, il direttore della fotografia per capire come il 3D potesse essere utile ai fini della storia. Hanno creato una scala da 0 a 10, per capire che livello di profondità dovesse essere attribuito ad ogni singola scena. Nel caso della fuga rocambolesca di Woody dall'asilo, Whitehill ha chiesto ai filmmaker di inserire qualche fotogramma aggiuntivo proprio perchè in quel caso sarebbe stata un'esperienza 3D eccezionale. Nel caso invece della scena western iniziale, rispetto alla tabella che avevano costruito, il 3D aveva un livello pari ad 8. Per la scena finale, il 3D è invece al massimo livello proprio per creare un divertimento altissimo. Conclude Whitehill: "Spero che il pubblico lasci il cinema pensando *wow è stata un'esperienza fantastica. Abbiamo pianto, abbiamo riso, ci siamo commossi.* E tornando alla macchina potessero pensare *e il 3d poi!*"

LA CINEMATICA DI "TOY STORY 3"

Con l'arrivo di *Toy Story*, ben quindici anni fa, la Pixar Studios Animation ha ridefinito gli standard nell'utilizzo della tecnologia, modificando non solo le tradizionali tecniche ma anche il linguaggio cinematografico tipico dei film.

Con John Lasseter al timone e l'esordiente Lee Unkrich in sala di montaggio, nel 1995 il film fu accolto come un mix perfetto di un'eccellente narrazione e una sofisticata cinematica. Nel corso dei successivi nove lungometraggi, la Pixar ha sempre affinato la propria tecnica. Con *Toy Story 3* Unkrich, in qualità di regista, ha preso il controllo della situazione portando il film verso nuovi ed interessanti orizzonti.

"Con *Toy Story* per primi abbiamo adoperato la tradizionale grammatica cinematografica per applicarla ad un film d'animazione", dice Unkrich. "È questo ciò che

tutti fanno ora. Da un punto di vista cinematografico dovevamo affrontare una sfida impegnativa. La tecnologia moderna è molto più avanzata rispetto a *Toy Story 2*, per cui gli animatori hanno potuto lavorare con una strumentazione migliore. Osservando bene *Toy Story*, oggi appare meno rifinito. Dopo tutto era il primo film completamente girato con l'utilizzo della computer grafica e da allora abbiamo fatto progressi enormi in termini di profondità di campo e di utilizzo della luce. Per *Toy Story 3* non volevo che il film sembrasse troppo diverso. Volevamo che il film fosse come *Toy Story*, ma volevamo sfruttare tutti i vantaggi delle moderne tecnologie. Credo che siamo riusciti a mantenere la stessa linea del film precedente, pur creando qualcosa di molto più bello”.

Continua Unkrich: “Per me il montaggio è il punto cruciale della storia. Stilisticamente volevamo che il film fosse perfettamente in linea con *Toy Story* e *Toy Story 2*. In fin dei conti era necessario che il mondo fosse credibile, specialmente se la storia che raccontiamo è ambientata in un mondo di umani, ma dal punto di vista dei giocattoli”.

Il direttore della fotografia, Jeremy Lasky, ha lavorato a stretto contatto con Unkrich per definire al meglio le riprese. “Abbiamo cercato di rendere i movimenti di camera il più verosimilmente possibile”, afferma Lasky. “Questo non è un videogame, stiamo raccontando una storia ed è necessario che sia tutto credibile. Il pubblico deve sentirsi parte del modo, tutto deve avere senso. Vuoi concentrarti sulla storia e non su come si muove la telecamera. Quello che vuoi è confrontarti con i personaggi e con i loro sentimenti”.

IL LOOK DI “TOY STORY”

Lo scenografo della Pixar, Bob Pauley, ha passato gli ultimi quindici anni alle prese con i giocattoli, cercando di capire cosa è che li fa trillare, suonare o parlare. Pauley, che ha originalmente creato il personaggio di Buzz Lightyear per *Toy Story*, ha seguito la squadra che ha disegnato i giochi e i personaggi di *Toy Story 3*, definendo lo stile e il look per le scenografie e gli oggetti di scena.

“Abbiamo fatto molte ricerche per questo film, girando per negozi di giocattoli e asili nido”, ricorda Pauley. “Siamo stati ad Alcatraz per avere un'idea della vita in prigione. Abbiamo anche visitato un enorme inceneritore per avere dei riferimenti grafici per il film. I filmmaker di *Ratatouille* sono stati a Parigi per conoscere i migliori ristoranti francesi, per *Up* invece hanno scalato montagne in Venezuela. Al rientro dalle nostre ricerche, quello che volevamo era solo fare una doccia.

“Con il film *Toy Story*, abbiamo sempre cercato di creare un mondo credibile ma non reale”, continua Pauley. “Non volevamo replicare il mondo in cui viviamo. Cerchiamo di creare forme interessanti, ispirandoci alle fotografie ma senza copiarle. Qualcosa che sia molto affine al mondo dei cartoni. Le texture non sono reali, ma molto simili ai materiali di cui sono fatti i giocattoli. Fin dall'inizio, John [Lasseter] ha insistito che i materiali fossero verosimili”.

In merito ai personaggi umani, Andy rappresenta una delle sfide più complesse. Il pubblico è cresciuto con questo personaggio, per questo per il filmmaker il suo personaggio era molto importante. “Dovevamo capire a fondo il personaggio di Andy, come sarebbe cresciuto e come sarebbe stato nei panni di un teenager”, racconta Pauley. “Abbiamo messo insieme tutte le vecchie immagini del personaggio e abbiamo studiato un vecchio modellino che avevamo. Abbiamo rivisto i disegni e vecchie immagini, ma quello che ci ha aiutato molto sono state delle foto di famiglia, che ci ha portato John”.

Ricorda Lasseter: “Cercavamo di immaginare Andy all'età di diciassette anni, pronto per il college e mia moglie ha trovato queste foto dei nostri figli ai tempi della scuola e abbiamo messo a confronto le più recenti, rispetto alle più vecchie. È affascinante vedere la loro evoluzione, come crescono. Tutto ciò ci ha aiutati molto a capire come sarebbe stato Andy da teenager”.

Un'altra cosa che ha necessitato di un restyling in *Toy Story 3* era la cameretta di Andy, dove molte delle sue fantasiose avventure avevano luogo. “La camera da letto ha subito molti cambiamenti in questi tre film”, racconta Pauley. “Nel primo film la stanza ha le nuvole alle pareti. In *Toy Story 2* sulle pareti ci sono le stelle. Ma ora non è più un bambino, così tutto è coperto da poster. C'è una bacheca con dei coupon per il Pizza Planet e alcune informazioni del Western Cowboy Ranch. Abbiamo cercato di definire la sua personalità attraverso il disordine”.

RANDY NEWMAN RINNOVA LA SCATOLA DEI GIOCHI

Uno degli elementi distintivi dei film di *Toy Story* è la colonna sonora e l'utilizzo innovativo delle canzoni. Il merito di tutto ciò è del Premio Oscar® Randy Newman. Newman ha scritto la canzone “You've Got a Friend in Me” (Un amico in me) per il primo film e la colonna sonora e la commovente ballata “When She Loved Me” (canzone candidata agli Academy Awards® e interpretata Sarah McLachlan) per *Toy Story 2*. Anche in *Toy Story 3*, c'è spazio per il suo talento, con la nuova versione “You've Got a Friend in Me,” arrangiata con melodie spagnoleggianti, interpretata dai Gipsy Kings.

Questa nuova versione è stata registrata dai Gipsy King a Londra, nei leggendari studi di Abbey Road. La versione spagnola (Para Buzz Español), è l'accompagnamento ideale al forte elemento d'azione della scena, uno speciale numero di danza latina tra Buzz e Jessie, coreografati da Burke and Tony Dovolani, famosi per lo show americano *Dancing with the Stars*, sul network ABC.

Afferma la produttrice Darla K. Anderson: “Cheryl e Tony erano entrambi fun della Pixar ed erano eccitati all'idea di poter creare un ballo che sarebbe stato in un nostro film. Hanno impiegato molto tempo a sperimentare passi che non avevano mai fatto prima di allora. Entrambi sono campioni mondiali”.

Oltre al restyling del suo successo, Randy Newmann ha creato altri pezzi eccezionali per *Toy Story 3*, tra cui la nuova canzone “We Belong Together.”

“Quando lavoravo a *Toy Story* sapevo che era il miglior film che avessi mai fatto”, racconta Newmann. “E questo è vero per tutti i film che ho fatto con la Pixar. Fanno cose eccezionali, mi è difficile pensare ad uno studio che abbia tali successi tra i propri film. È senza precedenti. La Pixar merita tutti questi successi perché realmente creano i film migliori”

Come per ogni film, il lavoro di Newman è aiutare i filmmaker a raccontare la storia. “Quando inizialmente scrissi ‘You've Got a Friend in Me’, ho semplicemente focalizzato quello che mi dissero fosse l'idea centrale del film. È sul valore dell'amicizia e del particolare rapporto tra Andy e Woody. In *Toy Story 3* viene esaminato cosa accade quando questo rapporto arriva alla fine. Questo concetto era già stato introdotto in *Toy Story 2* con il personaggio di Jessie. Il testo deve essere concentrato, devi dire quello che vuoi dire in pochissimo tempo”.

Continua Newmann: “Scrivere una colonna sonora per un film d'animazione richiede più energia, rispetto ad un film in live action. C'è più musica, e più musica con molte note. Quando i personaggi corrono, devi correre con loro. I filmmaker alla Pixar sono eccezionali e mi ritengo fortunato di poter lavorare con loro”.

Fa notare Unkrich: "Abbiamo fatto molte cose con Randy e ascoltare nuove cose per l'universo di *Toy Story* è stato grandioso. Per *Toy Story 3*, Randy ha non solo reinterpretato alcuni brani, ma ha anche scritto molta musica nuova. Per il personaggio di Lotzo, un gentiluomo del sud, con l'accento di New Orleans, Randy ha scritto un brano per armonica e fisarmonica, che descrive al meglio la sua personalità".

"La colonna sonora di Randy ha una pienezza e un tono drammatico che ben si integrano con i momenti più bui ed emotivi del film", dice Unkrich. "È un grande collega. Di solito ci sediamo, guardiamo il film insieme e discutiamo scena per scena. Parliamo della musica che ho inserito nel montaggio e del perché ho scelto quella in particolare. Naturalmente Randy si siede al tavolo con le proprie idee, su come rendere al meglio alcuni momenti. Si discute dove deve e non deve essere presente la musica o che tipo di musica bisogna utilizzare. Successivamente si alza e per conto suo comincia a scrivere."

Rispetto ai film precedenti la colonna sonora di *Toy Story 3* è molto più varia. Dalla partitura classica che accompagna la sequenza di apertura del film, alla musica più drammatica che accompagna il climax nelle scene d'azione. Per concludere con i credits nel finale, con la canzone "We Belong Together", con cui Newman ha esplorato un nuovo stile.

"Una delle caratteristiche principali dei film di *Toy Story* è che in essi ci sono le canzoni", afferma Unkrich. "Fanno parte del tessuto della storia. Per *Toy Story 3* volevo che il pubblico si alzasse su note allegre, così abbiamo chiesto a Randy di scrivere la nuova canzone per i titoli di coda. 'We Belong Together' tocca alcuni temi del film. Parla dei cambiamenti, di passare oltre e di cosa significhi stare con qualcuno, di cui senti il bisogno. Per me era fondamentale che fosse Randy a cantare la canzone, perché la sua voce è parte essenziale del DNA di *Toy Story*. Come sempre Randy ha fatto un lavoro incredibile".

Aggiunge Anderson: "L'intero film, con il cast originale, è stato come una grande riunione di famiglia. È del tutto incoraggiante poter avere quel supporto che ha permesso di ottenere la giusta spinta creativa. Siamo tutti molto legati sia personalmente che professionalmente ai film di *Toy Story*. Tutta questa energia positiva è di grande incoraggiamento e certamente ha aiutato il processo creativo, che all'inizio spaventa sempre un po'".

LA PRODUZIONE

LEE UNKRICH (Regista) è parte della Pixar Animation Studios dall'aprile del 1994 e ha rivestito numerosi ruoli creativi chiave in quasi tutti i film sin dal suo ingresso. La sua carriera in Pixar è iniziata come montatore di *Toy Story* e successivamente come supervisore al montaggio di *A Bug's Life – Megaminimondo*.

Il suo debutto come co-regista, risale al 1999 con *Toy Story 2 – Woody e Buzz alla riscossa*, film premiato ai Golden Globe®. Ha co-diretto anche *Monster&Co.* (Monsters, Inc) e il film Premio Oscar® *Alla ricerca di Nemo* (Finding Nemo). Ha preso parte anche ai progetti *Cars – Motori ruggenti* e *Ratatouille*.

Nel 2009, Unkrich e la sua squadra sono stati premiati alla 66a Mostra di Venezia con il Leone d'Oro alla Carriera.

Prima di lavorare alla Pixar, Unkrich ha lavorato per molti anni in televisione come montatore e regista. Ha conseguito la laurea alla University of Southern California's School of Cinema/Television nel 1991.

Nato a Chagrin Falls, Ohio, Unkrich ha trascorso l'adolescenza recitando per il Cleveland Playhouse. Vive a Marin County, California con la moglie e i suoi tre figli.

DARLA K. ANDERSON (Produttrice) è parte della Pixar Animation Studios dal 1993. Da allora il suo talento ha contribuito alla realizzazione di molti film di successo tra cui: *Toy Story*, *A Bug's Life – Megaminimondo (A Bug's Life)*, *Monster&Co.(Monsters, Inc.)*. Ha prodotto il film che ha vinto il Golden Globe® *Cars – Motori Ruggenti*, per il quale ha ottenuto il premio come Producer of the Year in Animated Theatrical Motion Pictures dalla Producers Guild of America.

Prima di occuparsi della produzione dei film, la Anderson era executive producer del gruppo commerciale Pixar Animation Studios. Ancora prima lavorava per gli Angel Studios in Carlsbad, California, come executive producer sempre per la divisione commerciale. Lì è stata introdotta al mondo del 3D e della computer grafica.

Come una delle più importanti produttrici è stata eletta nel 2008 nel Producers Council Board of the Producers Guild of America. È la prima produttrice nel campo dell'animazione a far parte del Consiglio.

Nata e cresciuta a Glendale, California, ha studiato design ambientale alla San Diego State University. Dopo poco ha iniziato la sua carriera nell'industria dell'entertainment lavorando ad una produzione televisiva di San Diego. Attualmente risiede a San Francisco.

MICHAEL ARNDT (Sceneggiatore) è entrato nella Pixar Animation Studios nel 2005. Nel 2007 ha vinto un Academy Award® nella categoria *migliore sceneggiatura originale* per il film *Little Miss Sunshine*. *Toy Story 3* è il suo primo lavoro alla Pixar. Vive tra New York e San Francisco.

JOHN LASSETER (Produttore esecutivo) è il responsabile creativo dei Walt Disney and Pixar Animation Studios e il principale consigliere creativo della Walt Disney Imagineering. Da regista, ha vinto per due volte il Premio Oscar® e ha supervisionato tutte le pellicole d'animazione e i progetti della Pixar e della Disney. Lasseter ha diretto titoli innovativi ed acclamati come *Toy Story - Il mondo dei giocattoli (Toy Story)*, *A Bug's Life – Megaminimondo (A Bug's Life – Megaminimondo)* e *Toy Story 2 - Woody e Buzz alla riscossa (Toy Story 2)*.

Inoltre, è stato produttore esecutivo di *Monsters & Co. (Monsters, Inc.)*, *Alla ricerca di Nemo (Finding Nemo)*, *Gli incredibili (The Incredibles)*, *WALL-E* e *Up*. Lasseter è tornato al ruolo di regista nel 2006, grazie all'uscita del film Disney-Pixar *Cars*.

Nel 2004, Lasseter è stato celebrato dall'Associazione americana degli scenografi con un prestigioso premio per lo straordinario contributo al linguaggio cinematografico, mentre ha ricevuto una laurea ad honorem da parte dell'American Film Institute.

Sotto la supervisione di Lasseter, i cortometraggi e le pellicole d'animazione della Pixar hanno ricevuto un'infinità di riconoscimenti da parte della critica e dell'industria cinematografica. Nel 1995, ha ricevuto un Oscar® speciale per come aveva diretto magnificamente la squadra di *Toy Story*. Il suo lavoro per questo film ha portato anche ad una candidatura all'Academy Award® per la miglior sceneggiatura originale, la prima occasione in cui una pellicola animata ha ricevuto un riconoscimento in questa categoria. *Alla ricerca di Nemo*, uscito nella primavera del 2003, è diventato all'epoca il cartone animato di maggiore successo di tutti i tempi, vincendo anche un Oscar® per la miglior pellicola d'animazione.

Come responsabile creativo della Pixar, Lasseter ha ottenuto nel 2004 il consenso della critica e il successo al botteghino per *Gli incredibili*. Il film ha ottenuto il numero record di sedici candidature agli Annie Awards e diversi inserimenti nelle liste dei migliori film dell'anno redatte dal The Wall Street Journal, dall'American Film Institute, dal National Board of Review e da molte altre importanti associazioni.

Lasseter ha anche scritto, diretto e animato per la Pixar una serie di cortometraggi e di pubblicità molto celebrata, tra cui *Luxo Jr.* (nominato agli Oscar® del 1986); *Red's Dream* (1987); *Tin Toy* (vincitore dell'Academy Award® del 1988); e *Knickknack* (1989), che è stato realizzato come un prodotto stereoscopico in 3D. Tin Toy della Pixar è diventato il primo prodotto di animazione digitale a vincere un Oscar®, quando, nel 1988, si è affermato nella categoria miglior cortometraggio d'animazione.

Prima di fondare la Pixar nel 1986, Lasseter ha fatto parte della Divisione informatica della Lucasfilm Ltd., dove ha ideato ed animato il personaggio, generato al computer, del Cavaliere sulla vetrata dipinta nella pellicola del 1985, prodotta da Steven Spielberg, *Piramide di paura* (Young Sherlock Holmes).

Lasseter ha frequentato il programma di animazione dei personaggi, proprio nell'anno in cui è stato inaugurato questo corso, al California Institute of the Arts e si è laureato in cinema nel 1979. Mentre frequentava questo istituto, ha prodotto due film animati, entrambi vincitori dello Student Academy Award® per l'animazione: *Lady and the Lamp* nel 1979 e *Nitemare* nel 1980.

Ha ottenuto il suo primo riconoscimento a cinque anni, quando si è aggiudicato un premio di quindici dollari dal Model Grocery Market di Whittier, in California, per un disegno a pastelli del Cavaliere senza testa.

RANDY NEWMAN (Compositore) è un compositore e autore premiato agli Oscar®, ai Grammy Awards® e agli Emmy Awards®, che ha lavorato in numerosi film, tra cui *James e la pesca gigante* (James and the Giant Peach, 1996), *A Bug's Life - Megaminimondo* (A Bug's Life), *Monsters & Co.* (Monsters, Inc.) e *Cars - motori ruggenti* (Cars). Di recente ha ottenuto due candidature agli Oscar® per il film *La principessa e il ranocchio* (The Princess and the Frog).

È stato candidato a 17 Academy Award®, tra cui due per *Ragtime* (1981), *Monsters & Co.* (Monsters, Inc.) e *Toy Story - Il mondo dei giocattoli* (Toy Story). Ha ottenuto il suo primo Oscar nel 2002 per la canzone *If I Didn't Have You* in *Monsters & Co.* (Monsters Inc.). Il brano gli ha anche fatto ottenere il secondo dei suoi cinque Grammy Award®. La canzone *When She Loved Me*, scritta per *Toy Story 2 - Woody e Buzz alla riscossa* (Toy Story 2), ha ottenuto un Grammy per il miglior brano scritto per un film, prodotto televisivo o media visivo.

Nella sua filmografia, figurano anche *Il migliore* (The Natural), *Avalon*, *Parenti, amici e tanti guai* (Parenthood), *Seabiscuit - Un mito senza tempo* (Seabiscuit), *Risvegli* (Awakenings), *Cronisti d'assalto* (The Paper), *Pleasantville*, *Ti presento i miei* (Meet the Parents) e *Mi presenti i tuoi?* (Meet the Fockers). Ha anche composto delle canzoni per la televisione, tra cui il tema della serie vincitrice dell'Emmy Award® *Monk*, *It's a Jungle Out There*.

Inoltre, il talentuoso Newman ha partecipato alla sceneggiatura de *I tre amigos!* (Three Amigos!, 1986) con Steve Martin e Lorne Michaels, film per cui ha realizzato anche tre canzoni.

Nato nel 1943 in una famiglia di musicisti, Newman ha iniziato la sua attività di compositore a 17 anni, realizzando dei brani per un'etichetta di Los Angeles. I suoi zii Alfred, Lionel ed Emil erano tutti dei rispettati compositori cinematografici e direttori

d'orchestra. Il padre Irving Newman, un celebre dottore, ha scritto un brano per Bing Crosby.

Nel 1968, Newman ha esordito con il suo album ricco di orchestrazioni *Randy Newman*. Dopo poco tempo, le sue composizioni straordinarie ed evocative sono state oggetto di cover da parte di un'ampia gamma di artisti importanti, da Pat Boone e Peggy Lee, passando per Ray Charles e Wilson Pickett. I critici sono rimasti entusiasti di fronte al suo secondo lavoro, uscito nel 1970, *12 Songs*, e il pubblico ha incominciato a notare sempre di più le sue composizioni leggere e satiriche grazie ad album come *Live* del 1970, il classico del 1972 *Sail Away* e l'acclamata e provocatoria uscita del 1974 *Good Old Boys*. Il suo disco del 1977, *Little Criminals*, comprendeva il grande successo *Short People*.

Negli anni ottanta, si divideva tra le composizioni cinematografiche e i suoi album personali, tra cui il disco del 1988 *Land of Dreams*, un altro lavoro fondamentale contrassegnato da alcune delle sue opere più personali e potenti.

Gli anni novanta hanno visto nascere l'approccio comico di Newman del *Faust*, che comprendeva la partecipazione di Don Henley, Elton John, Bonnie Raitt, Linda Ronstadt e James Taylor, la compilation *Guilty: 30 Years of Randy Newman*, e un disco nel 1999 per la DreamWorks, *Bad Love*. L'album *Harps and Angels* è stato prodotto da Mitchell Froom e Lenny Waronker ed è uscito nell'agosto del 2008.