

WALL•E

LA PRODUZIONE

Cosa succederebbe se l'umanità dovesse abbandonare la Terra e qualcuno dimenticasse di spegnere l'ultimo robot?

E' questa l'intrigante e fantasiosa premessa della nuova, straordinaria commedia in animazione digitale della Disney•Pixar, **WALL•E**. Piena di umorismo, cuore, fantasia ed emozioni, **WALL•E** porta gli spettatori in un fantastico viaggio attraverso la galassia e ancora una volta dimostra l'abilità della Pixar di creare interi mondi e stabilire nuovi standard di eccellenza per la narrazione, lo sviluppo dei personaggi, le composizioni musicali e l'animazione digitale.

Ambientato in una galassia non così lontana, **WALL•E** è una commedia originale ed eccitante che parla di un robot. Dopo centinaia di anni passati da solo a fare quello per cui è stato costruito, **Wall•E** (Waste Allocation Load Lifter Earth-Class) scopre un nuovo scopo nella vita oltre a quello di collezionare degli oggettini quando incontra un'elegante robot sonda chiamata Eve (Extra-terrestrial Vegetation Evaluator). Eve capisce che Wall•e si è inavvertitamente imbattuto nell'elemento fondamentale per il futuro del pianeta e torna nello spazio per annunciare le sue scoperte agli umani che attendono impazientemente notizie a bordo della lussuosa navicella spaziale Axiom e che vogliono sapere se è sicuro tornare a casa. Nel frattempo, Wall•e insegue Eve nella galassia e mette in moto una delle più incredibili avventure comiche che siano mai state portate sul grande schermo.

A far compagnia a Wall•e nel suo fantastico viaggio nell'universo, ambientato 800 anni nel futuro, c'è un esilarante cast di personaggi, tra cui uno scarafaggio domestico e un'eroica squadra di robot malfunzionanti.

Il nono film dei Disney e Pixar Animation Studios **WALL•E** segue il recente trionfo "Ratatouille", che si è aggiudicato un Oscar per la miglior pellicola di animazione, ottenendo le migliori recensioni fra tutte le uscite del 2007 e confermandosi un fenomeno ai botteghini di tutto il mondo. L'incasso complessivo mondiale degli otto film della Pixar è arrivato così all'impressionante cifra di 4,3 miliardi di dollari.

WALL•E è l'ultimo lavoro del regista e sceneggiatore vincitore dell'Academy Award® Andrew Stanton, che è entrato nella Pixar nel 1990 come secondo animatore e nono

impiegato in assoluto dello studio. Così, ha fatto parte del team di quattro sceneggiatori che, nel 1996, ha ricevuto una candidatura agli Oscar per il suo contributo a "Toy Story", per poi essere accreditato (sempre come sceneggiatore) nelle successive pellicole della Pixar, tra cui "A Bug's Life - Megaminimondo", "Toy Story 2 - Woody e Buzz alla riscossa", "Monsters & Co." e "Alla ricerca di Nemo", che gli è valsa un'altra candidatura agli Oscar per il suo apporto allo script. Inoltre, è stato coregista di "A Bug's Life", produttore esecutivo di "Monsters & Co." e del vincitore dell'Academy Award del 2007 "Ratatouille", mentre ha vinto l'ambito riconoscimento per la migliore pellicola d'animazione grazie a "Alla ricerca di Nemo".

WALL•E della Disney•Pixar, diretto da Andrew Stanton, da una storia originale di Stanton e Pete Docter e una sceneggiatura di Stanton e Jim Reardon, vede impegnato come produttore esecutivo John Lasseter ed è prodotto da Jim Morris ("Guerre stellari, Episodio I e II", "Pearl Harbor", "Abyss" e tre delle pellicole di "Harry Potter"), che ha contribuito a creare alcuni degli effetti visivi più strabilianti dell'industria durante il suo legame (durato 18 anni) con la ILM, come presidente della Lucas Digital. Lindsey Collins, una veterana della Pixar da undici anni, è la coprodottrice, mentre Tom Porter è il produttore associato. Il direttore della fotografia Roger Deakins, sette volte candidato all'Oscar[®], è il consulente visivo.

Il cast di voci originali comprende il comico Jeff Garlin ("Curb Your Enthusiasm"), il veterano della Pixar John Ratzenberger ("Cin cin", "Ratatouille", "Toy Story"), la premiata attrice Kathy Najimy ("Sister Act – una svitata in abito da suora", "King of the Hill"), la stella del grande schermo e dei palcoscenici Sigourney Weaver ("Alien", "Gorilla nella nebbia", "Baby Mama"), così come l'acclamato responsabile del sonoro, che si è aggiudicato quattro Oscar[®], Ben Burtt ("E.T. l'extraterrestre", "Indiana Jones e l'ultima crociata"). Anche il comico Fred Willard ("Best In Show", "Back to You") appare nel film.

L'espressiva gamma di voci robotiche di **WALL•E** è stata creata da Burtt, il cui memorabile lavoro comprende la creazione della 'voce' di altri robot leggendari come R2-D2 (protagonista dei film di "Guerre stellari"). Attingendo a trent'anni di esperienza come uno dei maggiori esperti del sonoro di questa industria, Burtt è stato coinvolto fin dalle fasi iniziali della pellicola per creare un intero universo di suoni per tutti i personaggi robot e l'attrezzatura spaziale, così come per ogni ambiente.

La colonna sonora originale di **WALL•E** è stata composta dall'otto volte candidato agli Oscar[®] Thomas Newman, che aveva già lavorato assieme a Stanton ne "Alla ricerca di Nemo". La leggenda del rock-and-roll Peter Gabriel ha collaborato con Newman per una canzone originale chiamata "Down to Earth". Gabriel ha scritto i testi per questo epilogo musicale affascinante ed intelligente, oltre ad interpretare anche personalmente il brano.

FUORI A PRANZO: I PIONIERI DELLA PIXAR MASTICANO NUOVE IDEE CINEMATOGRAFICHE E

UN ROMANTICO ROBOT INIZIA A PRENDERE FORMA

L'idea di **WALL•E** è nata nel 1994 ad un ormai celebre pranzo che comprendeva i pionieri della Pixar Stanton, John Lasseter, Pete Docter e il compianto genio della narrazione Joe Ranft. Mentre il loro primo lungometraggio, "Toy Story", si trovava in produzione, il gruppo ha capito all'improvviso che c'era la possibilità di realizzare un altro film. A quell'incontro determinante, vennero discusse per la prima volta le idee per "A Bug's Life", "Monsters & Co." e "Alla ricerca di Nemo". *"Una delle cose che uscirono fuori fu l'idea di un piccolo robot abbandonato sulla Terra", sostiene Stanton. "Non c'era una storia, era una sorta di piccolo personaggio alla Robinson Crusoe con cui ci ponevamo la domanda di cosa succederebbe se il genere umano abbandonasse la Terra e qualcuno dimenticasse di spegnere l'ultimo robot, senza che lui sapesse di poter smettere di compiere le azioni per cui è stato programmato".*

Anni dopo, l'idea ha preso forma. *"Ho iniziato a pensare a lui mentre svolgeva questa funzione ogni giorno, compattando la spazzatura rimasta sulla Terra", ricorda Stanton. "E mi sono posto una domanda: cosa succederebbe se la cosa più umana rimasta nell'universo fosse una macchina? Questa è stata la scintilla che ha fatto partire tutto. E' stato un viaggio decisamente lungo".*

Stanton sostiene di essere stato molto influenzato dai film di fantascienza che sono usciti dalla fine degli anni sessanta all'inizio degli ottanta. *"Pellicole come '2001 – Odissea nello spazio', 'Guerre stellari', 'Alien', 'Blade Runner' e 'Incontri ravvicinati del terzo tipo' avevano tutte delle immagini e delle sensazioni che mi trasportavano veramente in un altro luogo, tanto da farmi credere veramente che esistessero questi mondi", spiega il regista. "Non ho più visto un film da allora legato ai viaggi nello spazio che mi abbia fornito le stesse sensazioni, quindi volevo recuperarle".*

In preparazione per il loro lavoro su **WALL•E**, la squadra di animatori della Pixar ha svolto delle ricerche alle stazioni di riciclaggio per osservare dei giganteschi assemblatori di spazzatura e altri macchinari in funzione, ha studiato dei veri robot direttamente allo Studio e ha osservato un'ampia gamma di film classici (da quelli muti a quelli di fantascienza) per avere le idee chiare sulle influenze cinematografiche a cui attingere. Rimanendo fedeli al motto della Pixar 'la verità è nei materiali', gli animatori hanno affrontato ogni robot come se fosse stato creato per eseguire un compito specifico, cercando di rimanere nei limiti fisici di ogni progetto, mentre creavano delle interpretazioni dotate di una propria personalità. Alan Barillaro e Steve Hunter sono stati i supervisori dell'animazione, mentre Angus MacLane era il responsabile dell'animazione.

Lo scenografo Ralph Eggleston ("Gli incredibili", "Alla ricerca di Nemo", "Toy Story") ha preso ispirazione per l'aspetto di Wall•e dai ritratti della NASA degli anni cinquanta e sessanta, così come dai dipinti originali per la Tomorrowland di Disneyland realizzati dalla Disney Imagineers. Come ricorda Eggleston, *"il nostro approccio all'immagine del film non era come sarebbe stato il futuro, ma come sarebbe potuto essere, una cosa decisamente più interessante. E' quello che volevamo ottenere con il design del film.*

Nel realizzare l'aspetto dei personaggi e questo mondo, volevamo che il pubblico credesse realmente all'universo che stavamo vedendo. Desideravamo che i personaggi e il mondo fossero reali, non tanto in termini di immagine, ma come credibilità”.

A contribuire appunto alla credibilità del film c'è la direzione della fotografia. Jeremy Lasky, il responsabile di questo settore, spiega che *“l'intero aspetto di 'WALL•E' è diverso da tutto quello che è stato fatto in precedenza. Ci siamo basati sui fondamentali film di fantascienza degli anni sessanta e settanta come pietre miliari per l'aspetto e le sensazioni che avrebbe dovuto fornire alla nostra pellicola”.*

Stanton aggiunge che *“abbiamo svolto molte correzioni e miglioramenti sul nostro software per quanto riguarda il lavoro di realizzazione, in modo che le nostre cineprese fossero più simili a quelle 70mm della Panavision che venivano utilizzate in molti di quei prodotti degli anni settanta”.*

UN MONDO DI ROBOT E ALTRI BOT **CHI E' CHI IN WALL•E**

- WALL•E (Waste Allocation Load Lifter Earth-Class) è l'ultimo robot rimasto sulla Terra, programmato per ripulire il pianeta un cubo di spazzatura alla volta. Tuttavia, dopo 700 anni ha sviluppato una piccola anomalia: una personalità. E' estremamente curioso, si pone molte domande ed è un po' solo. Wall•e è uno dei migliaia di robot inviati dalla corporation Buy n Large per ripulire il pianeta mentre gli umani si trovano in una lussuosa navicella spaziale. E' solo, a parte la compagnia del suo scarafaggio, conosciuto simpaticamente dentro la Pixar con il nome di Hal (dal celebre produttore degli anni venti Hal Roach e in omaggio all'HAL di “2001 – Odissea nello spazio”). Wall•e compatta regolarmente dei cubi di spazzatura ogni giorno, scoprendo e collezionando degli oggetti in questo percorso. In effetti, ha raccolto un tesoro di gingilli, come un cubo di Rubik[®], una lampadina e uno spork, che tiene tutti in un camion dei trasporti che chiama casa. Un po' romantico, Wall•e sogna un giorno di stabilire un legame, certo che ci debba essere qualcosa di più importante di questo lavoro monotono che svolge quotidianamente. Il suo sogno lo porta nella galassia, in un'avventura che andrà ben oltre le sue più rosee aspettative.
- EVE (Extra-terrestrial Vegetation Evaluator) è un droide sonda elegante e all'avanguardia. E' rapida, in grado di volare e dotata di una pistola laser. Eve, anche chiamata Sonda Uno dal Capitano della Axiom (la lussuosa navicella spaziale madre che ospita migliaia di umani che hanno abbandonato il pianeta), fa parte di una flotta di robot simili inviati sulla Terra per una missione di perlustrazione segreta. Eve ha degli ordini classificati ed è intenzionata a portare a termine la sua missione. Lei nota appena il suo nuovo ammiratore, Wall•e, ma un giorno, per la frustrazione di non aver trovato quello che stava cercando, si prende una pausa e stringe un legame inatteso con questo strano robot. Insieme, si imbarcano in un viaggio fantastico attraverso lo spazio.

- M-O (Microbe-Obliterator) è un pulisci-robot programmato per ripulire qualsiasi cosa che sulla Axiom venga considerata una 'contaminazione straniera'. M-O viaggia velocemente attorno alla Axiom sulla sua ruota, ripulendo gli oggetti sporchi che incontra. La sua sfida maggiore si presenta il giorno in cui Wall•e appare sulla navicella e così M-O si fissa sul robot più sporco che abbia mai visto. Ne consegue un gioco tra il gatto e il topo, mentre M-O tenta di ripulire anni di sporcizia su Wall•e. Tuttavia, mentre Wall•e tenta di sfuggire a questo essere insopportabile, i due alla fine diventano amici, tanto che M-O si rivela il suo maggiore alleato.
- AXIOM è la navicella che ospita gli esseri umani. A prestare la voce al computer della navicella c'è Sigourney Weaver, che ha esordito come protagonista al cinema in "Alien", una delle maggiori ispirazioni di Stanton per il suo film. Considerando che il suo personaggio in "Alien" combatteva contro Madre, il computer della navicella, avere la Weaver in questo ruolo rappresentava un riferimento importante alla fantascienza per i realizzatori.
- CAPITANO è l'attuale comandante della Axiom. Intrappolato in un'esistenza piatta, un po' come capita a Wall•e, il Capitano desidera prendersi una pausa da questo stancante ciclo di cosiddetta vita. I suoi noiosi compiti sono di controllare e ricontrrollare la situazione della navicella con Auto, il pilota automatico. Quando viene informato di una scoperta a lungo attesa da parte di uno dei suoi droidi-sonda, scopre la sua vocazione interiore, quella di diventare il coraggioso leader che non avrebbe mai immaginato di essere e che pianifica un nuovo percorso per l'umanità. Jeff Garlin, che fa parte dell'esilarante cast della popolare serie della HBO "Curb Your Enthusiasm", presta la sua voce a questo piacevole personaggio.
- AUTO è il pilota automatico della Axiom, che ha condotto la navicella attraverso i 700 anni passati nello spazio. Un robot programmato che ha la forma del volante della navicella, ha dei modi freddi e meccanici, e rimane apparentemente fedele al Capitano. Tuttavia, all'insaputa dell'equipaggio della Axiom, c'è un ordine nascosto nella programmazione di Auto, che è deciso a portarlo a termine a qualsiasi costo, incurante delle possibili conseguenze per gli abitanti della Axiom.
- I REJECT BOT sono i tanti robot della Axiom che svolgono qualsiasi funzione immaginabile per servire i passeggeri della navicella e mantenerli sempre nell'agio più sfrenato. Tuttavia, anche centinaia di anni nel futuro, le macchine sono ancora deperibili. I robot che presentano dei malfunzionamenti vengono inviati al reparto di riparazione e marchiati con un simbolo rosso. Wall•e fa amicizia con questo gruppo di rinnegati, tra cui un Beautician-bot che non riesce più a rendere belli i suoi clienti, un Aspira-bot che erroneamente emette polvere e un Ombrello-bot che si apre e chiude nei momenti meno opportuni. Questi robot rinnegati uniscono le loro forze con Wall•e per cambiare il destino della Axiom.

- GO-4 è il primo aiutante della Axiom, che nasconde un segreto con il pilota automatico. Una capsula pneumatica con una sirena luminosa al posto della testa, è un maniaco del dovere.
- JOHN e MARY sono due degli esseri umani che vivono sulla Axiom, dove conducono un'esistenza di lusso sfrenato. L'arrivo di Wall•e li fa uscire dalla loro routine quotidiana e li fa conoscere, oltre a far capire loro che ci può essere qualcosa in più nella vita di volteggiare con le loro poltrone ultratecnologiche. Il veterano della Pixar e portafortuna John Ratzenberger presta la sua voce al personaggio di John, mentre l'attrice e comica Kathy Najimy ("Sister Act", "King of the Hill") si occupa di Mary.
- SHELBY FORTHRIGHT è l'affascinante responsabile della corporation Buy n Large, la grande entità globale che ha ottenuto il controllo dell'universo con la sua linea di robot (tra cui quella di Wall•e) e le lussuose navicelle spaziali (come la Axiom). Le promesse della corporation di un futuro magnifico vengono diffuse grazie ai messaggi digitali di Forthright, anche se le cose non stanno andando secondo i piani. Fred Willard ("Best in Show", "Fernwood 2 Night") appare nel film come il volto della società.

L'IDEA DIVENTA REALTÀ
**IL RACCONTO FUTURISTICO CHE PARLA DI ROBOT, AMORE
 E AVVENTURE GALATTICHE**

“Noi volevamo che il pubblico credesse di guardare una macchina che ha preso vita. Più sono convinti che sia una macchina, più affascinante diventa la storia”.

~ Andrew Stanton, Regista/Co-sceneggiatore

L'immagine di un piccolo robot solitario, l'ultimo presente sul pianeta, che metodicamente continua a svolgere il suo lavoro raccogliendo la spazzatura, ha affascinato il regista e cosceneggiatore Andrew Stanton fin da quando è venuta fuori durante un pranzo con i suoi colleghi nel 1994. Tuttavia, sono passati diversi anni prima che trovasse una storia unica che potesse sfruttare tutte le potenzialità di questo personaggio.

Stanton spiega di “essere rimasto affascinato dalla solitudine che questa situazione evocava e l'immediata empatia che si prova per questo personaggio. Noi passiamo la maggior parte del tempo nei film cercando di rendere piacevoli i nostri protagonisti, in modo che il pubblico voglia seguirli e fare il tifo per loro. Ho iniziato a pensare dove sarei potuto arrivare con un personaggio del genere e non mi ci è voluto molto per capire che il contrario della solitudine è l'amore o il fatto di trovarsi con qualcuno. Io sono rimasto immediatamente conquistato e sedotto dall'idea di una macchina che si innamora di un'altra macchina, soprattutto se sullo sfondo c'è un universo che non capisce più cosa significhi vivere. Questo mi sembrava molto poetico. Ho amato l'idea

di un'umanità che ottiene una seconda possibilità grazie a questo piccoletto che si innamora. Io, nonostante sembri un cinico, sono un inguaribile romantico. Questo film mi forniva la possibilità di indulgere nel mio lato romantico un po' di più di quanto faccia normalmente in pubblico".

Jim Reardon, veterano regista e supervisore delle storie per "I Simpson", che ha diretto 35 episodi della serie e ha supervisionato quasi 150 episodi, è diventato responsabile della storia di **WALL•E**, finendo per cosceneggiare il film assieme a Stanton.

Secondo Reardon, *"siamo partiti dall'idea di rendere **WALL•E** una commedia, ma ad un terzo del percorso ci siamo resi conto che era anche una storia d'amore. Wall•e è un piccolo personaggio innocente ed infantile, che involontariamente finisce per avere un enorme impatto sul mondo. L'arco narrativo del film è molto legato anche ad Eve. Infatti, il suo personaggio affronta la sfida maggiore e il film parla di lei quanto di lui. Lei ha un aspetto molto elegante, tecnosexy e decisamente futuristico, mentre lui è stato ideato soltanto per svolgere il suo lavoro, quindi è arrugginito, sporco e brutto. Ma noi abbiamo sempre pensato che tutto questo avrebbe contribuito ad una magnifica avventura romantica".*

Il produttore Jim Morris riassume così il progetto. *"Questo film è un mix di generi. E' una storia d'amore, un film di fantascienza, una commedia e anche una commedia romantica".*

Uno degli elementi fondamentali per Stanton nella creazione della storia di **WALL•E** è stata l'idea di utilizzare le immagini musicali e le canzoni della versione cinematografica del 1969 di "Hello Dolly" per definire la personalità di Wall•e. In effetti, sono le ripetute visioni che Wall•e effettua di una vecchia videocassetta di quel film (l'unica della sua collezione) che portano alla nascita dei suoi sentimenti romantici.

Stanton spiega di *"aver cercato gli elementi da musical giusti per la pellicola e imbattersi in 'Hello Dolly' era la cosa migliore che mi potesse capitare. La canzone 'Put on Your Sunday Clothes', con il suo prologo 'Out There', sembrava proprio adatta ai temi del film, anche se non quella che ci si aspetterebbe in una pellicola come la nostra. E' veramente una canzone molto ingenua, e in 'Hello Dolly' viene interpretata da due ragazzi che non sanno nulla della vita. Loro vogliono andare nella grande città e non tornare 'fino a quando non hanno baciato una ragazza'. C'è una gioia semplice in questo e per noi funzionava benissimo. Quando ho trovato 'It Only Takes a Moment', era come un dono dal cielo. Quella canzone è stata fondamentale per me per poter mostrare l'interesse di Wall•e in quello che è l'amore".*

*It only takes a moment
For your eyes to meet and then
Your heart knows in a moment
You will never be alone again
I held her for an instant
But my arms felt sure and strong*

*It only takes a moment
To be loved a whole life long...*

~ Estratto da "It Only Takes A Moment", *Hello Dolly*

Come rivela il produttore Morris, *"tenersi per mano è la cosa che Wall•e vuole fare per tutto il film, perché è quello che ha imparato in 'Hello Dolly' ed è il modo in cui si dimostra l'affetto in quella pellicola"*.

Stanton aggiunge di *"aver capito in quell'istante che l'idea funzionava. Quel momento musicale nel film mostrava due persone che si tenevano per mano e io sapevo che doveva accadere proprio questo"*, rivela il regista. *"Ho sempre pensato, quasi con un certo fanatismo, che l'animazione potesse raccontare tante storie in modi diversi, così come ogni altro mezzo di espressione, ma che raramente i realizzatori si prendevano dei rischi"*, sostiene Stanton. *"Sono veramente orgoglioso di aver avuto a che fare con le origini e la creazione di 'Toy Story', perché ritengo che il tono del film e la sua narrazione abbia infranto tante convenzioni presenti nelle menti della gente. Io continuo a pensare che si possano oltrepassare questi limiti. Anche prima di aver saputo che questo film si sarebbe chiamato **WALL•E**, ero consapevole che fosse un altro passo per oltrepassare questi limiti. Sono veramente orgoglioso di aver avuto la possibilità di realizzarlo e che abbia soddisfatto le mie aspettative"*.

"Questo piccolo robot insegna all'umanità come essere di nuova umana".

~ Lindsey Collins, Coprodottrice

La coprodottrice Lindsey Collins osserva che *"i film di Andrew sono dotati di sentimenti incredibili che permettono di costruire una solida base per lo svolgimento dell'azione e dell'avventura. Lui scrive delle storie che sono semplici e facilmente identificabili per il pubblico. Anche se il film è già esistente come ideazione e dimensioni, dà l'impressione di essere frutto di un autore personale. Lui ama parlare di piccoli personaggi che compiono un viaggio o sono impegnati in una lotta che avrà un impatto enorme. Ne 'Alla ricerca di Nemo', Marion compiva un percorso e Dory involontariamente aveva un impatto enorme su di lui e riusciva a cambiarlo"*.

"In maniera simile, Wall•e è un eroe involontario. Lui ha l'abilità di influenzare l'umanità e la cosa buffa è che è la cosa più umana rimasta sulla Terra. Questo piccolo robot insegna all'umanità come essere nuovamente umana. E' questo cambiamento e l'ironia, uniti ad emozioni reali, che il pubblico apprezzerà maggiormente".

AMPLIARE I LIMITI DELL'ANIMAZIONE: GLI ANIMATORI DELLA PIXAR AGGIUNGONO I ROBOT AL LORO REPERTORIO

La talentuosa squadra di animatori della Pixar ha affrontato dei compiti apparentemente impossibili nei film che ha realizzato, alzando sempre il livello dell'animazione in ogni occasione. Dai giocattoli agli insetti, dai pesci ai mostri, dai supereroi ai cuochi roditori, hanno creato dei personaggi memorabili che sono poi diventati delle icone in tutto il

mondo. Per il loro ultimo incarico, **WALL•E**, hanno affrontato delle nuove sfide legate al fantasioso cast di personaggi umani e robot. Con i supervisor dell'animazione Alan Barillaro e Steve Hunter a capo del gruppo (50 animatori nel momento più impegnativo della produzione) e il responsabile dell'animazione Angus MacLane che forniva esperienza e talento, questo film rappresenta l'ennesimo trionfo nell'arte dell'animazione.

Jim Reardon, responsabile della storia in **WALL•E**, osserva che *“non volevamo disegnare dei robot che avessero una forma umana, dotati di braccia, gambe, teste e occhi, magari facendoli anche parlare. Noi desideravamo prendere degli oggetti che normalmente non associamo a delle caratteristiche umane e vedere cosa potevamo tirarne fuori grazie al design e all'animazione”*.

Stanton spiega che *“volevamo che il pubblico credesse di guardare una macchina che ha preso vita. Più erano convinti che fosse una macchina, più la storia diventava affascinante”*.

“In WALL•E, gli animatori stanno veramente esprimendo il meglio per fornire delle emozioni e dei pensieri complessi con pochissime parole. Si tratta di toccare le persone attraverso l'animazione”.

~ Ed Catmull, presidente dei Walt Disney e Pixar Animation Studios

Una delle maggiori sfide per gli animatori era il bisogno di comunicare chiaramente emozioni ed azioni, senza puntare sui tradizionali dialoghi.

“Sentivamo di poterci riuscire senza dei dialoghi tradizionali e conservando l'integrità del personaggio”, rivela Stanton. “Nella vita reale, quando i personaggi non possono parlare, come capita per i neonati o gli animali, le persone tendono a trasferire le loro convinzioni emotive, con frasi come ‘penso che sia triste’ o ‘lei mi adora’. Questo è decisamente impegnativo per il pubblico”.

Secondo Ed Catmull, presidente dei Walt Disney e Pixar Animation Studios, *“In WALL•E, gli animatori stanno veramente esprimendo il meglio per fornire delle emozioni e dei pensieri complessi con pochissime parole. Si tratta di coinvolgere le persone attraverso l'animazione”*.

Stanton fa notare che *“nel mondo dell'animazione, la pantomima è la cosa che gli animatori adorano maggiormente. E' il loro pane quotidiano, perché sono cresciuti in questo modo. John Lasseter lo aveva capito quando ha animato e diretto il suo primo cortometraggio per la Pixar, ‘Luxo Jr’, che aveva come personaggi due lampade che si esprimevano completamente senza dialoghi. Il desiderio di fornire la vita ad un oggetto inanimato è qualcosa di innato per un animatore. Per gli animatori di WALL•E, era come liberarsi da catene e potersi esprimere liberamente. In questo modo, sono riusciti a raccontare la maggior parte della storia attraverso le immagini, ma hanno anche scoperto che è molto più difficile ottenere le cose di cui avevano bisogno”*.

“Io continuavo a spingere gli animatori a porsi dei limiti perché volevo che la costruzione delle macchine e il modo in cui erano realizzate a livello ingegneristico fosse evidente”, aggiunge il regista. “I personaggi sembrano robotici perché non si possono allungare liberamente. E’ stata veramente una sfida per gli animatori capire come comunicare le stesse idee dal punto di vista narrativo e tuttavia dare l’impressione che quella macchina agisse nei limiti del suo design e della sua costruzione. E’ stato veramente complesso, ma era anche una grande soddisfazione quando qualcuno trovava l’approccio e la soluzione giusta”.

Per prepararsi al meglio per il loro compito, i realizzatori e la squadra dell’animazione hanno incontrato le persone che progettano i veri robot, gli scienziati della Nasa al Jet Propulsion Laboratory, hanno frequentato delle conferenze su questo argomento e hanno portato nello Studio dei veri robot, tra cui uno che riesce a fiutare le bombe per il locale dipartimento di polizia. Per comprendere come i personaggi umani sarebbero apparsi dopo centinaia di anni di vita agiata nello spazio, l’esperto della Nasa Jim Hicks è venuto a parlare dell’atrofia e degli effetti della mancanza di gravità sul nostro corpo.

Jason Deamer, l’art director dei personaggi del film, ricorda che uno dei punti di partenza di Wall•e sono stati i suoi occhi. *“Andrew è arrivato un giorno con l’idea giusta per gli occhi di Wall•e. Era stato ad una partita di baseball e aveva utilizzato un binocolo. Improvvisamente, si è reso conto che, se lo inclinava leggermente, aveva un aspetto e forniva delle sensazioni assolutamente diverse. Questo è diventato uno degli elementi più importanti nel design del protagonista”.*

La parte restante del design di Wall•e dipendeva dalla funzionalità. *“Come riesce ad introdurre la spazzatura dentro se stesso e come la compatta?”*, si chiedeva Deamer. Delle ricerche sono state compiute nelle fabbriche di riciclaggio per vedere delle macchine in azione che compattano la spazzatura. *“Noi sapevamo che aveva bisogno di battistrada per salire e scendere dai mucchi di spazzatura”*, rivela l’art director. *“Lui doveva anche riuscire a compattare dei cubi di spazzatura e avere una sorta di mani per gesticolare”.*

I ROBOT HANNO I GOMITI?

Uno dei maggiori argomenti di discussione nella creazione del personaggio di Wall•e era il fatto se dovesse avere o meno i gomiti.

“All’inizio del film, abbiamo disegnato Wall•e con i gomiti”, spiega il supervisore all’animazione Steve Hunter. *“Questo gli ha fornito la capacità di piegare le braccia. Come animatori, noi ci stavamo battendo per questo, pensando che, se fosse stato in grado di toccare il suo volto, rimanere attaccato ad una navicella spaziale e avere una gamma di movimenti maggiore sarebbe stato meglio. Ma quando lo osservavamo, non sembrava corretto. Lui era stato ideato per svolgere un compito preciso, quello di inserire della spazzatura nel suo stomaco. Perché avrebbe dovuto avere dei gomiti? Non aveva assolutamente senso. Così, con l’aiuto di Andrew e grazie ad un’idea intelligente del responsabile dell’animazione Angus MacLane, gli abbiamo fornito degli*

estensori che gli permettevano di posizionare diversamente le sue braccia, fornendogli un'ampia gamma di movimenti. Questo ci ha aiutato ad approfondire maggiormente il personaggio. Una cosa come i gomiti può sembrare banale, mentre il modo in cui abbiamo risolto il problema permette di credere maggiormente a Wall•e, perché non abbiamo scelto di prendere la strada più facile”.

Nonostante la relativa semplicità dei suoi movimenti, animare Wall•e è stato uno dei compiti più duri da affrontare per la squadra di creativi. Secondo il supervisore dell'animazione Barillaro, *“Wall•e ha tanti controlli diversi, tra cui cinquanta soltanto per la testa. Non è organico come un essere umano. Abbiamo dovuto ridurre i suoi movimenti al minimo per renderli effettivi. La prima cosa che gli animatori volevano fare quando avevano una scena con lui era di sfruttare tutti i trucchi possibili, come far oscillare la sua testa. Loro cercavano di mostrare azioni troppo comuni e umane, mentre noi dovevamo continuare a ricordare di diminuire e di semplificare al massimo l'animazione. In questo caso, la semplicità è la cosa migliore”.*

Con la voce di Wall•e che rappresentava una parte così importante della sua personalità, gli animatori hanno lavorato a stretto contatto con l'ideatore del sonoro Ben Burtt per ispirarsi a vicenda. Di solito, gli animatori lavoravano con dei disegni grezzi per preparare l'animazione di prova, poi Burtt aggiungeva la voce di Wall•e e la rimandava agli animatori per un altro passaggio. La voce e l'animazione venivano montate insieme e da questo è venuta fuori l'interpretazione definitiva.

“Lei ha la grazia e l'eleganza che ti aspetti da un robot così tecnicamente avanzato”.

~ Angus MacLane, Responsabile dell'animazione

Anche animare Eve ha posto diverse sfide per il gruppo. Con solo due occhi che sbattono le palpebre e quattro parti in grado di muoversi, richiedeva molte riflessioni e dei movimenti sottili corretti. Ideata con l'aspetto di un robot futuristico, Eve è l'emblema dell'eleganza e della semplicità.

“Noi volevamo che fosse graziosa”, sostiene Stanton. “Ci sono diversi modi di esprimere quello che è maschile e quello che è femminile al mondo e noi ritenevamo che lei dovesse essere fluida, regolare e avere delle doti femminili attraenti”.

MacLane spiega che *“mentre i movimenti di Wall•e sono più legati ai motori, agli ingranaggi e alle rotelle, Eve è un robot elegante a forma d'uovo che si sposta grazie all'utilizzo di magneti. Ogni inquadratura e composizione deve essere fatta sempre in maniera leggera, in modo che sia piacevole da vedere. Lei ha la grazia e l'eleganza che ti aspetti da un robot così tecnicamente avanzato”.*

Hunter aggiunge che *“ogni cambiamento di inquadratura, ogni angolo di ripresa e anche il modo in cui la sua testa si piega verso la schiena quando si gira, doveva essere realizzato in un certo modo per farlo sembrare corretto. Tutto quello che la riguardava doveva veramente essere sottile. In pratica, lei ha solo quattro parti e due occhi che sbattono le palpebre. Noi abbiamo avuto tante discussioni sui suoi movimenti e su*

come avrebbe utilizzato le sue braccia. Per certi versi, l'abbiamo trattata quasi come se fosse un disegno e abbiamo ideato le pose giuste per esprimere le sue emozioni. E' incredibile quanto si possa capire quello che prova dentro di lei".

Oltre ad alcuni dei personaggi robot principali, come Auto, M-O e i reject bot, la squadra di ideatori ha creato una serie di robot e folle di 10.000 persone per popolare l'Axiom. Un sistema robotico modulare è stato ideato utilizzando una serie di teste robot diverse, che potevano essere combinate con un'ampia gamma di braccia e corpi. Sono stati realizzati anche un numero infinito di robot con vari colori e che presentavano delle differenze tra loro.

La coproduttrice Collins fa notare che *"abbiamo creato una galleria di personaggi con delle parti intercambiabili, in modo da poter costruire un programma per realizzare i robot e poter scegliere tra tanti tipi diversi di battistrada e braccia. Noi potevamo spostarli per creare delle figure e dei personaggi diversi. Abbiamo ottenuto quasi un centinaio di variazioni e circa venticinque figure base diverse che potevamo fondere e combinare per far sembrare questo mondo più completo".*

MacLane rende merito a Stanton per aver tirato fuori il meglio dagli animatori. *"Quello che rende Andrew un ottimo regista", rivela MacLane, "è la sua abilità di vedere in ogni momento il film nella sua totalità. Lui è in grado di intervenire in quello che stai facendo e suggerire dei miglioramenti alla sequenza. Il suo senso della narrazione è fortissimo e sa come comunicarlo agli animatori. Lui paragona una buona narrazione al fatto di raccontare un barzelletta. In effetti, sta cercando di raccontare una barzelletta divertente per quasi novanta minuti. Noi abbiamo tutti questi elementi che evocano delle emozioni e lui sta cercando di capire il modo migliore di raccontarli. Il nostro compito come animatori è di comunicare chiaramente al pubblico e di supportare le sue idee per la storie".*

Stanton riassume così il suo apprezzamento per gli animatori del film. *"Loro sono stati i paladini della pellicola e hanno amato l'idea, in particolare le sfide e i limiti che ci siamo dati per ideare i personaggi. Hanno capito tutto fin dall'inizio".*

CHE BEEP SUCCUDE?:

IL LEGGENDARIO RESPONSABILE DEL SONORO BEN BURTT CREA DELLE PARTICOLARI VOCI DI ROBOT IN UN VASTO UNIVERSO DI SUONI PER WALL•E

Il cast di personaggi di **WALL•E** comprende un ampio assortimento di robot, compresi alcuni che parlano nella loro lingua. Per il produttore del film Jim Morris e per il regista/cosceneggiatore Andrew Stanton c'era soltanto una possibilità di creare le voci speciali per questi personaggi robot e ideare le sonorità della pellicola. La scelta non poteva che ricadere sul più volte vincitore dell'Oscar[®], il responsabile del sonoro Ben Burtt, il leggendario talento che ha creato la voce di R2-D2, il rumore della frusta di Indiana Jones, il sibilo di "Alien" e molti altri suoni leggendari conosciuti dagli appassionati di tutto il mondo.

“Ben è unico”, sostiene Stanton. “E’ un maestro dell’ideazione del sonoro ed è un nome famoso per ogni ragazzino che ha amato ‘Guerre stellari’ e tutti i film successivi”.

*“Quando ho capito che avrei avuto la possibilità di realizzare **WALL•E**, sapevo che per molti versi il film avrebbe dovuto puntare sul sonoro per raccontare la storia”, prosegue Stanton. “Io volevo che i nostri robot comunicassero più come R2-D2 che come C-3PO, con un loro linguaggio da macchine. Ritenevo che sarebbe stato più appropriato ed interessante in questo modo. Quando Jim mi ha detto che aveva lavorato con Ben alla ILM per tanti anni e mi ha suggerito di farlo entrare in squadra, ero eccitatissimo. Ho raccontato il film a Ben e gli ho detto che avevo bisogno di lui per buona parte del mio cast. Per fortuna che ha accettato, perché in breve tempo è diventato chiaro che non avremmo mai potuto farlo senza di lui. E’ assolutamente il migliore”.*

*Jim Morris aggiunge che “l’abilità di Ben di creare delle voci ultraterrene e speciali, ma in grado comunque di esprimere delle emozioni e dei sentimenti lo ha reso una scelta perfetta per il cast di **WALL•E** e siamo entusiasti che lui abbia lavorato al film. Alcune delle voci dei personaggi che ha creato sono completamente sintetiche, altre sono state realizzate da un mix di vari tipi di suoni che Ben ha trovato o creato, mentre altre ancora sono basate su estratti di interpretazioni umane che sono state manipolate. Inoltre, Ben è stato molto importante per tutti gli altri suoni del film”.*

“Dovevamo trovare uno strano equilibrio tra l’impressione che fosse una macchina, ma che comunque avesse il calore e l’intelligenza – quelle caratteristiche che io definisco ‘anima’ – di un essere umano”.

~ Ben Burt, Responsabile del sonoro

*Burt spiega che “la mia esperienza in ‘Guerre stellari’ mi forniva molte conoscenze per lavorare con delle voci di robot e di alieni, ma **WALL•E** richiedeva un maggior numero di suoni per i personaggi dei robot di quanto mi fosse mai capitato in un film prima d’ora. La sfida di questa pellicola era di creare delle voci dei personaggi che il pubblico avrebbe considerato non umane. Tuttavia, gli spettatori possono rapportarsi a loro con tutta l’intimità, l’affetto e il senso di identificazione che provano per un personaggio umano”. Le voci non potevano sembrare soltanto quelle di una macchina senza personalità o di un attore che sta dietro ad una tenda mentre imita un robot. “Dovevamo trovare uno strano equilibrio tra l’impressione che fosse una macchina, ma che comunque avesse il calore e l’intelligenza – quelle caratteristiche che io definisco ‘anima’ – di un essere umano”.*

Burt è stato invitato a lavorare a **WALL•E** pochi mesi dopo aver completato l’ultimo film di “Guerre stellari”. Anche se aveva detto a sua moglie che non voleva più vedere robot, la tentazione di lavorare alla Pixar in un film sui robot completamente diverso si è rivelata irresistibile.

“Fortunatamente, era un’idea originale ed eccitante, e la sfida di realizzare il sonoro del film mi attirava molto”, sostiene Burt. “Il sonoro e le voci dei robot avrebbero giocato un

ruolo decisamente inusuale, quindi era inevitabile che mi sentissi ispirato. Ovviamente, ho accettato di lavorare con Jim e Andrew per realizzare il sonoro della pellicola”.

Per quanto riguarda la voce del personaggio di Wall•e, Burttt spiega che “tutto è iniziato mentre mi trovavo nella mia piccola saletta di registrazione, all’interno del nostro reparto sonoro. Ho preso delle registrazioni originali e le ho passate al computer in cui il sonoro viene analizzato e spezzettato in tutte le sue componenti. Proprio come si prende la luce e la si fa passare attraverso un prisma per dividerla in uno spettro di colori, puoi fare lo stesso con un file audio. Una volta che hai diviso il suono in tutte le sue componenti, puoi iniziare a ricostruirlo nuovamente, ma controllando i livelli di una cosa o l’altra. Io posso inserire in un suono la caratteristica di una macchina e fare cose che delle corde vocali umane non riuscirebbero a compiere. Puoi mantenere una certa vocale più a lungo, si può cambiare l’intonazione di qualcosa o si possono accostare due suoni insieme. Nel ricostruire un suono con un programma particolare che ho sviluppato, ero in grado di mantenere quello che volevo dell’interpretazione originale, ma aggiungendo un tono artificiale”.

“Se il sonoro è strano”, aggiunge Burttt, “lo puoi estendere e far diventare più lungo. E ho anche trovato il modo di lavorare alla voce di Wall•e per riuscirci. Ho fornito una caratteristica che Andrew ha apprezzato molto e ci ha permesso di sviluppare la sua personalità”.

Oltre al personaggio di Wall•e, Burttt è stato anche responsabile delle voci di M-O, Auto e Eve. Il loro tono è stato creato manipolando la voce dell’impiegata alla Pixar Elissa Knight.

Per le altre sonorità del film, Burttt ha raccolto una galleria di 2.400 file, il numero maggiore che abbia mai accumulato per un progetto. **WALL•E** era il primo prodotto di animazione di Burttt. *“L’animazione è molto densa e i suoni sono veramente brevi”*, osserva il responsabile. *“Quando ho iniziato a realizzare i suoni per **WALL•E**, ho scoperto di averlo sempre fatto troppo lentamente, così ho dovuto velocizzare tutto nella mia vita per ottenere i suoni più in fretta”.*

Burttt doveva essere inventivo per creare i suoni del film. Per realizzare la corsa dello scarafaggio, ha preso un paio di manette e ha registrato il rumore che facevano mentre le smontava e le rimetteva a posto. Per il suono di Eve che vola, ha trovato una persona che aveva costruito un aeroplano radiocomandato di tre metri di lunghezza e lo ha registrato mentre volava sopra le loro teste. Correre su e giù per un corridoio creava un notevole effetto dinamico che era perfetto per una tempesta di sabbia sulla Terra. E l’avviamento di un biplano degli anni trenta era l’ideale per il suono di Wall•e che si apriva.

“La parte migliore del lavoro in qualsiasi film, quando sei un responsabile del sonoro, è stare da solo nella saletta di montaggio con delle scene terminate di fronte a te”, sostiene Burttt. *“Così, inserisci il sonoro per la prima volta e scatta qualcosa. Sei il primo a vederlo ed è un momento veramente piacevole. Andare in giro alla Pixar era*

decisamente un'ispirazione, perché ci sono tante persone di talento che fanno cose incredibili. Io tornavo al mio studio e mi chiedevo se il sonoro a cui stavo lavorando poteva essere dello stesso livello di quello che avevo visto”.

LA' FUORI: LE FANTASTICHE VISIONI DELLA TERRA E DELLO SPAZIO DELLO SCENOGRARO RALPH EGGLESTON

Le scenografie di **WALL•E** richiedevano una visione cinematografica particolare del futuro che fosse anche esaustiva, dalla Terra abbandonata piena di spazzatura all'enorme navicella spaziale situata all'estremità di una nebulosa che ospita migliaia di esseri umani. A supervisionare le scenografie del film c'era Ralph Eggleston (“Alla ricerca di Nemo”), un veterano art director della Pixar che ha lavorato a “Toy Story” e “Gli Incredibili”, arrivando anche a dirigere il cortometraggio vincitore dell'Oscar® “For the Birds”. Inoltre, tre importanti art director lavoravano a stretto contatto con lui: Anthony Christov (che si occupava dei set), Bert Berry (responsabile delle ombre) e Jason Deamer (i personaggi).

“Abbiamo trovato l'idea di questo mondo e l'abbiamo creato dal nulla”.

~ Ralph Eggleston, Scenografie

Secondo il produttore Morris, “la sfida maggiore in questo film, dal mio punto di vista, è stata la scenografia e il fatto di catturare bene l'aspetto dei nostri set e dell'ambiente. Noi sapevamo fin dall'inizio che avevamo bisogno di mostrare un'incarnazione futura della Terra in stato di abbandono, ma è stato complicatissimo ottenere tutti gli angoli e le crepe in dettaglio. L'aspetto della Axiom e gli ambienti spaziali sono stati complessi, ma avevamo una maggior quantità di materiale da sfruttare per le ricerche e per imparare. Ralph e la sua squadra hanno svolto un lavoro fantastico nel creare dei mondi piacevoli ed interessanti, che poi sono diventati dei personaggi a tutto tondo. Così, hanno aiutato Andrew a raccontare la storia che voleva”.

*“Una delle cose magnifiche della Pixar”, spiega Eggleston, “è che noi creiamo dei film d'animazione che hanno anche degli elementi tipici delle pellicole con effetti speciali e live-action. Abbiamo scoperto la nostra idea di mondo e l'abbiamo creata dal nulla. Con **WALL•E**, era fondamentale che il pubblico credesse a questo universo o avrebbe avuto delle grosse difficoltà a pensare che il nostro personaggio principale fosse veramente l'ultimo robot sulla Terra. Così, abbiamo deciso che l'ambientazione terrestre sarebbe stata molto realistica e dettagliata. Abbiamo creato quasi dieci chilometri di città, per far sì che, ovunque Wall•e andasse, sapessimo esattamente dove si trovava e che quel mondo esisteva veramente. Alla fine, con l'animazione le abbiamo stilizzate un po', ma sono comunque le ambientazioni più realistiche che siano mai state realizzate alla Pixar. Dal punto di vista artistico, è stato anche il compito più duro che abbiamo svolto”.*

“Un altro dei nostri obiettivi per questo film era di utilizzare il colore e la luce per approfondire le emozioni di Wall•e e aiutare il pubblico a trovare un legame con esse”, aggiunge lo scenografo. “Il primo atto ha una luce romantica e luminosa, mentre il

secondo parla della sterilità, dell'ordine e della pulizia. Quindi, il secondo atto è l'antitesi del primo. Mentre il film va avanti, noi introduciamo lentamente una luce più romantica. Buona parte del mio lavoro consisteva nel prendere tutte queste idee confuse dal reparto artistico e inserirle nel processo di produzione”.

Come ispirazione per creare l'aspetto dello spazio profondo di **WALL•E**, Eggleston e la sua squadra hanno puntato sulle visioni idealizzate del futuro realizzate dagli scienziati della Nasa negli anni cinquanta e sessanta, così come sulle idee per Tomorrowland, un'attrazione di Disneyland.

“Una delle maggiori influenze per me e per tutti quelli coinvolti nel film nel creare la nostra visione del futuro era l'arte realizzata per Tomorrowland”, spiega Eggleston. “Non erano tanto i particolari, quanto piuttosto il concetto di ‘dove sta il mio jet pack?’. Se osserviamo molte illustrazioni dei programmi spaziali degli anni quaranta, cinquanta e sessanta, si possono trovare delle immagini fantastiche di costruzioni su Marte. Intorno al 1978 hanno smesso di farli perché non volevano impegnarsi in cose che sapevano non avrebbero potuto realizzare. Noi eravamo interessati a mostrare come potrebbe essere il futuro e magari non sarà bellissimo quando ci arriveremo. Era questo che volevamo esprimere con molte delle scenografie di questa pellicola”.

L'ispirazione per l'aspetto della Axiom è arrivata dalle ricerche svolte su alcune lussuose navi da crociera, tra cui anche quelle gestite dalla Disney. Dei viaggi di perlustrazione a Las Vegas hanno contribuito alla scelta di utilizzare luci pratiche per un'ambientazione artificiale e lussuosa.

“L'idea originale per la Axiom proviene da una linea di navi da crociera”, rivela Eggleston. “Abbiamo creato una imponente navicella spaziale grande come una città e lunga diversi chilometri che fosse in grado di ospitare centinaia di migliaia di persone. Sapevamo che il pubblico aveva bisogno di solide basi a livello visivo, quindi l'abbiamo messa vicino ad una nebulosa. Quando vediamo per la prima volta la nebulosa, ci fa pensare ad una montagna in cui c'è qualcosa sulla cima e poi scopriamo la Axiom”.

MIGLIORARE L'ARTE DELL'ANIMAZIONE DIGITALE: L'ACCLAMATO DIRETTORE DELLA FOTOGRAFIA ROGER DEAKINS E IL PIONIERE DEGLI EFFETTI VISIVI DENNIS MUREN CONSULENTI DI WALL•E

*“Una delle cose che Andrew voleva fare con **WALL•E** era creare un aspetto differente da quello che vediamo normalmente nei film d'animazione”, ricorda il produttore Morris. “Molto spesso le pellicole di animazione danno l'impressione di essere state realizzate in una sorta di spazio digitale. Invece, noi volevamo che questo film sembrasse fatto da alcuni direttori della fotografia con delle vere cineprese che si erano recati in questi posti, riprendendo quello che il pubblico sta osservando. Noi volevamo avere una fotografia che sembrasse reale e più ‘sporca’ di quanto capita con i normali prodotti di animazione. Durante i tanti anni in cui ho svolto ricerche alla ILM, ho incontrato diverse persone che ritenevo potessero darci una mano”.*

Morris ha quindi invitato due dei maggiori realizzatori nei loro rispettivi campi a visitare la Pixar e a fare da consulenti al film. Il direttore della fotografia Roger Deakins (“Non è un Paese per vecchi”, “L’assassinio di Jesse James per mano del codardo Robert Ford”, “Fargo”, “Fratello, dove sei?”), sette volte candidato all’Oscar[®], conosciuto soprattutto per il suo lavoro con gli acclamati fratelli Coen, ha fornito la sua esperienza per risolvere le problematiche legate alla luce e alle cineprese. Il celebrato stregone degli effetti visivi e sei volte vincitore dell’Oscar Dennis Muren (“Guerre stellari”, “Indiana Jones”, “Terminator 2 – il giorno del giudizio”, “Jurassic Park”, “Abyss”, “Twister”) ha offerto le sue conoscenze sugli effetti visivi e ha creato la giusta atmosfera per le immagini.

“C’è una certa imperfezione nell’aspetto del film definitivo che contribuisce a renderlo credibile”.

~ Jim Morris, Produttore

“Sia Roger che Dennis hanno passato del tempo sul film, fornendoci il loro punto di vista e tante idee su come le cose potessero essere ed apparire”, rivela Morris. “Noi abbiamo utilizzato alcune cineprese Panavision degli anni settanta, simili a quelle usate per girare l’originale “Guerre stellari”, e abbiamo ripreso alcune immagini per capire gli effetti che creano queste lenti. Abbiamo osservato aspetti tecnici come l’aberrazione cromatica, distorsioni di infimo ordine ed altre imperfezioni, così poi abbiamo preso quello che avevamo imparato e lo abbiamo applicato alla nostra fotografia digitale. Dennis e Roger sono stati fondamentali nell’aiutarci ad ottenere queste immagini. Per esempio, le loro opinioni sulla fotografia, le luci e la composizione delle immagini ci hanno aiutato a creare il territorio terrestre austero, abbagliante e spoglio che si vede nel primo atto”.

L’esperienza di Morris nelle pellicole live-action e dotate di effetti visivi ha anche aiutato i realizzatori a dare l’impressione che il film fosse stato girato e non registrato. *“Ho spiegato alla squadra tecnica che nel mondo reale, quando stai girando, le lenti si trovano a circa un metro di distanza dall’inquadratura del film e si ottiene un cambiamento della prospettiva quando ti sposti e ti inclini. Loro hanno preso queste informazioni e sono tornati con delle immagini che sembravano il 50% più simili ad una fotografia. Il risultato dà l’impressione che ci fosse un cameraman presente, piuttosto che uno spazio virtuale dove tutto è perfetto. C’è una certa imperfezione nell’aspetto del film definitivo che contribuisce a renderlo credibile”.*

Come direttore della fotografia per i movimenti della cinepresa, Jeremy Lasky ha contribuito a portare il film su un altro livello. *“Noi abbiamo sviluppato la nostra tecnologia per quanto riguarda le cineprese e le luci per fornire l’impressione che il film sia stato girato con una cinepresa e delle lenti. Abbiamo adottato un formato widescreen e una ridotta profondità di campo per dare una grande ricchezza alla direzione della fotografia. Si possono notare degli sfondi sfocati e diverse parti a fuoco in alcune inquadrature, fatte per creare delle composizioni che sembrano quasi degli acquerelli. Noi abbiamo anche utilizzato molte riprese con camera a mano e con la steadycam, soprattutto nello spazio, per dare l’impressione al pubblico che questo*

possa veramente accadere e che c'è un robot autentico che si sposta in un mondo reale. Hai l'impressione di osservare le scene mentre si svolgono. Una delle maggiori innovazioni per noi in questo film, la prima volta che è avvenuto per un prodotto della Pixar, è che siamo stati in grado di osservare in previsualizzazione le luci prima delle riprese, in modo da avere un'idea migliore di come sarebbe venuta l'inquadratura finale. In passato, non avevamo nessuna informazione sulla luce in questa fase della produzione”.

Danielle Feinberg si è occupata della direzione della fotografia delle luci. L'acclamato direttore della fotografia Roger Deakins (“Non è un Paese per vecchi”, “L'assassinio di Jesse James per mano del codardo Robert Ford”) e il leggendario responsabile degli effetti visivi vincitore di diversi Oscar® Dennis Muren hanno collaborato come consulenti.

“Quando ho osservato il film terminato, ho pensato di non aver mai visto nulla del genere”, conclude Morris. “Mi sembrava di assistere a qualcosa di assolutamente nuovo”.

TORNANDO ALLA MUSICA TERRESTRE: THOMAS NEWMAN & PETER GABRIEL CREANO DELLE COMPOSIZIONI COSMICHE

Andrew Stanton e il compositore Thomas Newman hanno lavorato benissimo durante la loro prima collaborazione, “Alla ricerca di Nemo”, quindi era naturale che i due ripetessero l'esperienza per **WALL•E**. Con l'attenzione rivolta verso la narrazione visiva e dei dialoghi limitati, la musica gioca un ruolo anche maggiore nell'aiutare i realizzatori a creare le atmosfere e a comunicare la loro storia. Newman ha collaborato con la leggenda del rock-and-roll Peter Gabriel ad una canzone chiamata “Down to Earth”, fornendo così un piacevole epilogo musicale alla pellicola.

Stanton nota che *“lavorare con Tom è sempre stato un mio sogno. Io sono un appassionato del suo lavoro da molto tempo e ritengo che sia veramente originale. Mi ricordo di avergli rivelato questo nuovo progetto la notte della premiazione degli Academy Awards® nel 2004, dove eravamo per ‘Alla ricerca di Nemo’. Gli ho detto che avevo un'idea per un film, che comprendeva sia ‘Hello Dolly’ che la fantascienza. Poi, mi sono chiesto se da quel momento mi avrebbe più parlato. In seguito, ho scoperto che le musiche di ‘Hello Dolly’ sono state composte dal leggendario zio di Tom, Lionel Newman, quindi in un certo senso la cosa restava in famiglia”.*

“L'unica cosa sicura quando lavori con Tom è che otterrai qualcosa di poco convenzionale”, aggiunge Stanton. “Quando gli chiedi qualcosa legata ad un ambito codificato come il genere della fantascienza, sai che riceverai comunque qualcosa di anomalo. La sua colonna sonora fornisce alla pellicola un'identità precisa e non sembra

*nulla di sentito in precedenza. Per **WALL•E**, ha decisamente trovato un nuovo livello di bellezza e di maestosità, che andava ben oltre tutto quello che mi ero immaginato”.*

“Nell’animazione, le atmosfere durano piccole frazioni di tempo, talvolta dei secondi”.

~ Thomas Newman, Compositore

Una delle cose che Stanton ha ammirato maggiormente del lavoro di Newman su **WALL•E** è stata la sua abilità di catturare i temi dello spazio profondo trascinanti, così come i momenti di intimità nel rapporto tra i due robot protagonisti.

“Tom è stato in grado di comunicare l’idea del mondo che stavamo creando con le sue musiche”, nota Stanton. “C’è una scena nel primo atto in cui vediamo Wall•e che svolge la sua routine quotidiana e l’impressione è che sia molto meccanico. La colonna sonora ha un ritmo da fabbrica e si avverte un debole fischiottio, come se qualcuno fischiottasse mentre lavora. Tom è sempre in grado di trovare il realismo di questi momenti. Con il suo stile unico di sovrapposizioni e missaggio dopo che ha registrato con l’orchestra, lui crea una tavolozza originale di suoni. Ha un’abilità naturale per trovare le emozioni intime in una scena. Credo che sia per questo che andiamo così d’accordo, perché la mia inclinazione naturale è di sottolineare l’aspetto emotivo della narrazione”.

Newman aggiunge che *“scrivere le musiche per una pellicola di animazione è molto diverso rispetto ai prodotti live-action. Nell’animazione, le atmosfere durano piccole frazioni di tempo, talvolta dei secondi. C’è un’atmosfera e poi ‘boom’, avviene una cosa. Grazie all’esperienza di ‘Alla ricerca di Nemo’, ho capito che non si può creare un’atmosfera importante e mantenerla a lungo. Lavorare nell’animazione richiede dei passaggi e tutto dipende da come la musica si sposta da una sensazione all’altra”.*

“La mia musica di solito ha dei modelli o delle ripetizioni, quindi mi piace lavorare con un percussionista o un chitarrista in grado di prendere questi modelli ed arricchirli rendendoli interessanti a livello sonoro”, rivela Newman. “Se ci sono delle parti ripetute spesso questo consente all’orecchio di notare delle tonalità che allargano la percezione dei suoni e della musica. Quello che mi interessa della musica è la sua profondità”.

“Tom è andato a Londra per fare una jam session con Peter ed è stata come una storia d’amore travolgente”.

~ Andrew Stanton, Regista/Cosceneggiatore

Per la canzone “Down to Earth”, che si può sentire alla fine del film, Stanton ha avuto l’opportunità di collaborare con un altro dei suoi idoli musicali, Peter Gabriel. Un grande fan di questa leggenda del rock-and roll fin da quando aveva dodici anni, Stanton ha contattato Gabriel con la proposta di scrivere una canzone che avrebbe fatto parte della conclusione della storia.

Stanton ricorda che *“lavorare con Peter è stato uno dei momenti più importanti della mia carriera. Per quanto riguarda la conclusione del nostro film, sapevo che c’era bisogno di aggiungere degli ulteriori momenti della storia e creare qualcosa che fornisse una sensazione di globalità. Improvvisamente, mi è venuto in mente che, per buona parte del mondo occidentale, Peter è il padre della world music. Io ero assolutamente attirato dall’idea di mettere lui e Tom in una stanza insieme e vedere cosa ne sarebbe uscito fuori. Tom è andato a Londra per fare una jam session con Peter ed è stata come una storia d’amore travolgente. Improvvisamente, è nata questa fantastica canzone di Thomas Newman e Peter Gabriel chiamata ‘Down to Earth’, che andava ben oltre i miei sogni più sfrenati. Il testo realizzato da Peter è apparentemente semplice, ma ti cattura immediatamente. Io ero veramente emozionato quando ho sentito le parole perché erano appropriate per il film. Sembravano mostrare chiaramente chi è Peter Gabriel e il fatto di sapere che si basavano su una storia che avevo scritto io e che quindi avevo un legame con essa, mi ha fatto veramente impazzire”*.

“Sembra decisamente una canzone di Peter Gabriel, ma ha una sensibilità comune ai lavori di Tom”, aggiunge Stanton. “Tom è rimasto talmente ispirato dalla canzone che si è rimesso al lavoro sul film e ha cambiato alcuni momenti importanti per aggiungere gli stessi temi. Sembra decisamente naturale e parte integrante della pellicola”.

I REALIZZATORI

ANDREW STANTON (Regista/Sceneggiatore/Vicepresidente degli affari creativi ai Pixar Animation Studios) è stato un'importante forza creativa dei Pixar Animation Studios fin dal 1990, quando è diventato il secondo animatore e il nono impiegato ad entrare a far parte del gruppo ristretto di questi pionieri dell'animazione digitale. Come vicepresidente responsabile per la creatività dirige le varie iniziative e supervisiona lo sviluppo di tutti i film e i cortometraggi dello studio. Recentemente, è stato il produttore esecutivo della pellicola Disney·Pixar "Ratatouille".

Stanton ha esordito alla regia con la pellicola, che ha battuto diversi record, "Alla ricerca di Nemo" (Finding Nemo), tratta da una sua storia originale, che ha anche cosceneggiato. La pellicola gli è valsa nel 2003 due candidature all'Oscar® (miglior sceneggiatura originale e miglior pellicola d'animazione) e una vittoria nella seconda categoria, che ha rappresentato la prima occasione in cui i Pixar Animation Studios hanno ottenuto questo riconoscimento per un lungometraggio.

Stanton è stato anche uno dei quattro sceneggiatori ad ottenere una candidatura all'Oscar® nel 1996 per il suo contributo a "Toy Story - Il mondo dei giocattoli" (Toy Story) e successivamente si è occupato della sceneggiatura di ogni film della Pixar: "A Bug's Life - Megaminimondo" (A Bug's Life), "Toy Story 2 - Woody e Buzz alla riscossa" (Toy Story 2), "Monsters & Co." (Monsters, Inc.), e "Alla ricerca di Nemo". Inoltre, è stato coregista di "A Bug's Life" e produttore esecutivo della pellicola, nominata agli Oscar® del 2001, "Monsters & Co." e di quella del 2007 vincitrice dell'Academy Award "Ratatouille".

Nato a Rockport, in Massachusetts, Stanton si è laureato in animazione dei personaggi al California Institute of the Arts (Cal Arts), dove ha portato a termine due film studenteschi. Nel 1980, ha iniziato la sua carriera professionale a Los Angeles, come animatore dello studio Kroyer Films di Bill Kroyer e sceneggiatore nella produzione di Ralph Bakshi "Mighty Mouse, The New Adventures" del 1987.

JIM MORRIS (Produttore/Vicepresidente esecutivo alla produzione dei Pixar Animation Studios) è entrato a far parte dei Pixar Animation Studios nel 2005. Morris è il responsabile della produzione delle pellicole, dei cortometraggi, dei contenuti in DVD e delle attività dei Parchi tematici dello Studio. Ha anche supervisionato diversi reparti produttivi alla Pixar, compresi quelli legati alla storia, le scenografie, il montaggio, l'animazione, le ombre, le luci e la direzione tecnica.

Prima di entrare alla Pixar, Morris è stato impegnato in posizioni importanti in varie divisioni della Lucasfilm Ltd. E' stato presidente della Lucas Digital Ltd. e ha gestito le sue due divisioni, la Industrial Light & Magic (ILM) e la Skywalker Sound. Come responsabile generale della ILM per più di due anni, ha supervisionato una squadra di

oltre 1.400 tra artisti e tecnici, mentre guidava la maggiore struttura di effetti visivi nell'industria dell'intrattenimento.

Durante il periodo in cui Morris è stato alla ILM, la società ha creato gli innovativi effetti visivi, vincitori dell'Academy Award®, di "Jurassic Park", "La morte ti fa bella" (Death Becomes Her) e "Forrest Gump". Tra gli altri progetti importanti realizzati durante la sua gestione, ricordiamo "Mission: Impossible", "Twister", "Salvate il soldato Ryan" (Saving Private Ryan), il primo e secondo episodio di "Guerre stellari" (Star Wars: Episode I and II), "La tempesta perfetta" (The Perfect Storm), "Pearl Harbor", "Minority Report", "Pirati dei caraibi" (Pirates of the Caribbean), "Master and commander: Sfida ai confini del mare" (Master and Commander) e i primi tre film di "Harry Potter".

Morris è entrato nella ILM nel 1987 come produttore degli effetti visivi dei film e delle pubblicità. In seguito, è stato promosso a responsabile della produzione, ruolo per cui ha supervisionato tutte le produzioni della società. Tra i suoi lavori come produttore, figurano "Abyss" (The Abyss), che ha ottenuto un Oscar® per i migliori effetti visivi, e "Always per sempre" (Always).

Prima di entrare a far parte della ILM, Morris è stato responsabile esecutivo della Arnold & Associates, dove ha supervisionato tre settori della società e ha prodotto delle pubblicità nazionali per clienti come Atari e Chevron. In precedenza, è stato produttore esecutivo alla One Pass, dove ha diretto il reparto di produzione delle pubblicità. Ha anche lavorato in reparti di produzione alla J. Walter Thompson e alla Foote, Cone & Belding a San Francisco. Morris è stato produttore e regista per la stazione affiliata della PBS WCNY-TV e ha iniziato la sua carriera come cameraman e montatore all'affiliata della NBC, la WSYR-TV.

Morris ha ottenuto il Digital 50 Award da parte della Producers Guild of America e il Visual Effects Society Board of Directors Award. Attualmente, è il presidente della San Francisco Film Commission. Morris si è laureato in scienze e ha ottenuto un Master in scienze televisive e radiofoniche alla Newhouse School alla Syracuse University.

LINDSEY COLLINS (Coprodottrice) è entrata nei Pixar Animation Studios nel 1997, lavorando con varie funzioni produttive a pellicole come "A Bug's Life - Megaminimondo" (A Bug's Life), "Toy Story 2 - Woody e Buzz alla riscossa" (Toy Story 2), "Alla ricerca di Nemo" (Finding Nemo) e "Ratatouille". Ha anche fornito la voce al personaggio di Mia nella pellicola della Pixar del 2006 "Cars - Motori ruggenti" (Cars).

Prima di entrare alla Pixar, ha lavorato alla Disney Feature Animation per tre anni, gestendo le squadre di creativi nei film "Pocahontas", "Il gobbo di Notre Dame" (The Hunchback of Notre Dame) e "Hercules".

Collins si è laureata in politica internazionale e diplomazia all'Occidental College di Los Angeles. Attualmente, risiede ad Oakland, in California, con il marito e i loro due figli.

Passando agevolmente dalle pellicole drammatiche a quelle comiche, dai classici d'epoca all'animazione, **THOMAS NEWMAN (Musiche)** sta portando avanti un'incredibile tradizione familiare a Hollywood, con una gamma di lavori molto variegati che hanno ottenuto il consenso di tanti realizzatori importanti, da Robert Altman a Gillian Armstrong. Fino ad ora, Newman ha ricevuto otto nomination agli Academy Award® per i suoi film. Nel 1994, ha ottenuto una doppia candidatura, sia per "Piccole donne" (Little Women) che per "Le ali della libertà" (The Shawshank Redemption), per poi conseguire altre nomination grazie alle colonne sonore di "Eroi di tutti i giorni" (Unstrung Heroes), "American Beauty", "Era mio padre" (Road to Perdition), "Alla ricerca di Nemo" (Finding Nemo), "Lemony Snicket - Una serie di sfortunati eventi" (Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events) e, più recentemente, "The Good German". Newman ha anche vinto un Emmy Award® per la miglior sigla di un telefilm, grazie al prodotto della HBO "Six Feet Under".

Fin dall'inizio dell'era del sonoro nel cinema, il cognome Newman ha ricoperto un ruolo importante nell'evoluzione delle musiche da film. Infatti, Newman è il figlio minore del leggendario Alfred Newman, nove volte vincitore dell'Academy Award® e candidato in ben 45 occasioni, che come direttore musicale della 20th Century Fox da metà degli anni trenta all'inizio dei sessanta è stato responsabile della supervisione e della composizione di tutte le musiche create per più di duecento pellicole. Lo zio Lionel era anche lui un compositore e un responsabile musicale con oltre cinquanta colonne sonore al suo attivo, mentre l'altro zio Emil era un direttore d'orchestra che ha lavorato ad una cinquantina di pellicole. La sorella Maria è un'acclamata violinista, il fratello David ha composto le musiche di oltre sessanta film e il cugino Randy è un amatissimo cantautore pop e compositore cinematografico che si è occupato delle colonne sonore delle prime quattro pellicole della Pixar.

Newman ha studiato composizione ed orchestrazione alla USC, completando i suoi studi accademici a Yale. Il suo maggior mentore, la leggenda di Broadway Stephen Sondheim, era profondamente impressionato dalla sua originalità e ha supportato uno dei suoi primi lavori, la composizione del musical teatrale "Three Mean Fairy Tales", che ha ottenuto un finanziamento da parte della Stuart Ostrow Foundation.

Newman ha quindi ottenuto il supporto di un giovane agente di New York, Scott Rudin, che lo ha fatto conoscere al regista James Foley per il suo film del 1984 "Amare con rabbia" (Reckless), in cui è stato assunto come assistente musicale. Lo spirito di iniziativa di Newman nel progetto lo ha fatto rapidamente diventare compositore della pellicola e così all'età di 29 anni aveva già lavorato con successo alla sua prima colonna sonora.

La reputazione di Newman, considerato un compositore originale e in grado di migliorare le atmosfere e i personaggi, è cresciuta rapidamente grazie a titoli come "Cercasi Susan disperatamente" (Desperately Seeking Susan), "Ragazzi perduti" (The Lost Boys), "Scent of a woman - profumo di donna" (Scent of a Woman) e "Citizen Cohn", oltre ad un'altra quarantina di progetti delle major, tra cui "Vi presento Joe Black" (Meet Joe Black), "L'uomo che sussurrava ai cavalli" (The Horse Whisperer), "Qualcosa di personale" (Up

Close and Personal), "Phenomenon", "Larry Flynt - oltre lo scandalo" (The People vs. Larry Flynt), "In the Bedroom", "Un sogno per domani" (Pay It Forward), "Erin Brockovich - Forte come la verità" (Erin Brockovich), "L'angolo rosso - Colpevole fino a prova contraria" (Red Corner), "Gli anni dei ricordi" (How to Make an American Quilt), "Il miglio verde" (The Green Mile), "Jarhead", "Cinderella Man - Una ragione per lottare" (Cinderella Man), "Pomodori verdi fritti - Alla fermata del treno" (Fried Green Tomatoes), e, più recentemente, "Little Children" e "Towelhead". Newman ha anche composto le musiche per l'acclamata miniserie di sei ore della HBO "Angels in America", diretta da Mike Nichols. Per commemorare il bicentenario della città di Cleveland nel 1996, gli è stata commissionata una sinfonia di sette minuti, "Reach Forth Our Hands".

Il musicista **PETER GABRIEL**, più volte vincitore del Grammy Award[®], è stato uno dei fondatori del gruppo dei Genesis nel 1966. Insieme, hanno fatto uscire sette album, prima che Gabriel abbandonasse la band nel 1975. Un anno più tardi, è tornato al lavoro e in seguito ha pubblicato undici album da solista, che comprendevano anche i brani di grande successo "Shock the Monkey", "Sledgehammer", "Big Time" e "In Your Eyes". Gabriel ha anche composto diverse colonne sonore, tra cui quelle di "Birdy - le ali della libertà" (Birdy), "L'ultima tentazione di Cristo" (The Last Temptation of Christ) e "La generazione rubata" (Rabbit Proof Fence). Il suo video di "Sledgehammer" è stato votato il migliore di tutti i tempi, mentre la sua opera interattiva "Eve" si è aggiudicata il Milia D'Or per i prodotti multimediali.

Questo musicista, imprenditore ed attivista ha ottenuto il riconoscimento Man of Peace, presentato dai vincitori del Nobel per la pace, e il titolo di Chevalier de l'Ordre des Arts et des Lettres. Ha ricevuto vari riconoscimenti e il Digital Music Pioneer Award della BT.

Gabriel ha fondato il WOMAD (World of Music Arts and Dance) nel 1980, che si è occupato di più di 150 festival in oltre 40 Paesi. Inoltre, la fondazione WOMAD ha fornito istruzione e seminari a tante scuole.

L'impegno di Gabriel nel campo dei diritti umani nel 1988 lo ha visto coinvolto nel coordinamento e nella partecipazione all'Human Rights Now Tour di Amnesty International. Nel 1989, è stato cofondatore di Witness.org, con l'obiettivo di fornire cinesprese e computer agli attivisti impegnati in favore dei diritti umani. Witness ha ricoperto un ruolo pionieristico nell'adottare tecnologie video ed online nelle campagne dei diritti umani. Da poco, è stato lanciato The Hub, che fornisce una piattaforma per i video sui diritti umani provenienti da tutto il mondo e che rappresenta una sorta di YouTube su questo importante argomento. Nel 2000, Gabriel è stato tra i fondatori di Elders.org assieme a Richard Branson, l'associazione lanciata da Nelson Mandela nel 2007.

I suoi interessi economici spaziano nel campo della musica, dei media e della tecnologia. Nel 1987, ha fondato il gruppo di società Real World: Real World Studios, Real World Records e, in seguito, Real World Multi Media e Real World Films. Gabriel nel 1999 è anche stato tra i fondatori di OD2 (On Demand Distribution), che è diventata

la maggiore piattaforma europea per la distribuzione di musica online. Nel 2005, ha acquistato la Solid State Logic assieme a David Engelke, il maggior produttore di mixer per la registrazione musicale, la diffusione e la postproduzione. Infine, ha creato, assieme ad altre persone, i siti thefilter.com e We7.com.