WALT DISNEY
PICTURES

BOLT

UN ERDE A QUATTRO ZAMPE

(titolo originale BOLT)

Distribuito da
WALT DISNEY STUDIOS MOTION PICTURES, ITALIA

Data di uscita: 28 novembre 2008

Durata: 1 ora e 37 minuti

Per immagini e materiali: www.image.net

www.bolt-ilfilm.it

www.youtube.com/WaltDisneyStudiosIT

Informazioni di produzione preliminari

Per il supercane Bolt ogni giorno è pieno di avventure, pericoli e intrighi, almeno fino a quando le cineprese sono in funzione. Quando Bolt, star di un fortunato telefilm, viene mandato per sbaglio dal suo teatro di posa di Hollywood a New York, inizia la sua più grande avventura, un viaggio attraverso la nazione e il mondo reale per tornare tra le braccia della sua padrona e coprotagonista Penny (Miley Cyrus). Armato soltanto di illusioni sulla sua abilità e sui suoi fantastici poteri, che lui ritiene essere reali, e con l'aiuto di due improbabili compagni di viaggio, una fastidiosa gatta domestica abbandonata di nome Mittens (Susie Essman) e un criceto ossessionato dalla televisione chiamato Rhino (Mark Walton), Bolt scopre di non aver bisogno di superpoteri per essere un eroe.

BOLT è l'esordio alla regia in un film di animazione per Chris Williams ("Le follie dell'imperatore", "Glago's Guest") e Byron Howard ("Lilo & Stitch", "Koda, fratello orso"). Il film è prodotto da Clark Spencer ("Lilo & Stitch", "I Robinson – una famiglia spaziale"), mentre John Lasseter ("Gli incredibili", "Ratatouille", "WALL•E") è il produttore esecutivo. La sceneggiatura è di Dan Fogelman ("Cars", "Fred Claus - Un fratello sotto l'albero") e Chris Williams.

Chiaramente, una storia di animazione digitale su un cane supereroe della televisione impegnato in un viaggio attraverso la nazione assieme ad un criceto suo grande fan e una gatta ultracinica non poteva risultare qualcosa di neanche minimamente autobiografico per gli autori del film. Ma in un certo senso, i dirigenti, i realizzatori e il cast al centro dell'imminente uscita dei Walt Disney Animation Studio **BOLT**, hanno qualcosa che gli animali e gli esseri umani sullo schermo posseggono in abbondanza: l'entusiasmo.

La passione con la quale i registi Chris Williams e Byron Howard discutono il loro esordio alla regia è palpabile. Williams è stato scelto da John Lasseter

(responsabile creativo dei Walt Disney and Pixar Animation Studios e principale consigliere creativo della Walt Disney Imagineering) per dirigere **BOLT**, considerando che il suo talento era evidente fin dal primo corto d'animazione digitale che aveva realizzato, *Glago's Guest*.

Williams ha avvertito un legame forte ed immediato col progetto. Lui ricorda di *"aver notato un grande potenziale per creare dei personaggi ricchissimi, che è poi il nostro obiettivo generale come realizzatori. Noi ritenevamo di poter dar vita ad un terzetto con cui il pubblico potesse passare molto tempo piacevolmente. E penso proprio che ci siamo riusciti. Personalmente, sono veramente eccitato di lavorare alla Disney sotto John Lasseter, perché è assolutamente magnifico fare un film per lui. E' il miglior capo che si possa avere nel mondo dell'animazione. E' veramente impegnato e coinvolto, e prova un'autentica passione per ogni film della Disney o della Pixar"*.

In effetti, durante la produzione di **BOLT**, Lasseter ha incontrato i realizzatori almeno una volta a settimana, per offrire i suoi preziosi consigli in ogni settore mentre il progetto andava avanti. Chris fa notare che *"i film della Pixar non sono magnifici per caso"*.

La passione per l'animazione è evidente anche guardando l'impressionante percorso lavorativo del regista Byron Howard, membro dello Story Trust dei Disney Animation Studio, gruppo interno di artisti che crea e sviluppa le storie per i corti e i lungometraggi della società. Lo straordinario senso dell'animazione di Howard viene sfruttato magnificamente in **BOLT**, in cui un mondo dipinto, che deve molto al grande artista americano Edward Hopper, è riempito da personaggi interamente digitali che sembrano perfettamente appropriati alla situazione. Howard spiega le regole di questa combinazione di successo. *"Una delle cose su cui John punta molto è la credibilità, perché il mondo che crei non deve essere realistico, ma comunque credibile e tutto deve obbedire ad una logica interna. Nell'animazione di Bolt, sono state colte delle cose tipiche di un cane. Più il personaggio si allontana dal suo telefilm a Los Angeles e più inizia a comportarsi come un vero cane. Quindi, l'animazione inserisce una maggiore*

fisicità 'canina'. Abbiamo osservato dei video, svolto delle ricerche sui cani dei classici film della Disney, abbiamo portato degli animali in ufficio e fatto dei bozzetti. Credo che tutto questo sia visibile nel personaggio. E' veramente gratificante per ognuno di noi".

Per il produttore Clark Spencer, lavorare a **BOLT** è una prosecuzione del suo passaggio dal mondo della finanza a quello del cinema, essendo questo il suo terzo impegno come produttore. Spencer, laureato alla Harvard Business School, è entrato nella società nel 1990 nel campo del finanziamento e della pianificazione, salendo ai vertici dell'organizzazione fino al momento in cui, a metà del 1998, gli è stato chiesto di produrre la pellicola di animazione *Lilo & Stitch*. Clark sostiene che *"produrre film animati per la Disney è un ottimo modo di mettere insieme quello che ho imparato con quello che amo fare"*.

Lo stesso senso di passione indescrivibile è evidente nella tranquilla presenza di John Lasseter. Il suo nome è collegato ad alcuni dei progetti di animazione digitale di maggior successo di tutti i tempi, una ricetta vincente di racconti commoventi resi con maestria stupefacente e rivoluzionaria. Perciò, è naturale che **BOLT**, una combinazione efficacissima di convinzione e azione portata avanti dal cuore, sia la prima pellicola che ha supervisionato completamente, dall'inizio alla fine, nel suo nuovo incarico alla Disney.

John crede nell'alchimia che si forma nei Disney Animation Studio, quando dei magnifici artisti vengono messi insieme. Spinti da un desiderio creativo, i realizzatori e gli artisti di animazione hanno l'invidiabile compito di trasformare i sogni in una realtà tangibile. Secondo lui, il suo arrivo alla Disney in qualità di responsabile esecutivo nel 2006 era quasi inevitabile, perché sembra avere lo Studio nel sangue. Infatti, uno dei primi lavori che ha svolto è stato al giro nella giungla di Disneyland, ad Anaheim. La sua esperienza di prima mano, così come la sua conoscenza dello Studio e della sua ricca storia hanno portato ad un lungo rapporto d'amore. Per il nuovo responsabile, andare al lavoro ogni giorno è una gioia.

Bolt crede di essere un cane fortunato con dei superpoteri, cosa che non risulta vera, ma alla fine scopre che le sue convinzioni e il fatto di puntare su questa idea sono sufficienti. In un certo senso, proprio come fanno gli artisti della Disney, Bolt diventa il cane e l'eroe che ha sempre voluto essere grazie alle azioni che compie.

I REALIZZATORI

CHRIS WILLIAMS (Regista) è un membro importante dei Walt Disney Studios da 14 anni, essendo entrato nel Florida Animation Studio come stagista nel 1994. Williams era un componente fondamentale della squadra di sceneggiatori di "Mulan", la prima pellicola realizzata interamente al Florida Studio. Dopo aver terminato il suo lavoro su "Mulan", si è trasferito al California Studio, dove ha lavorato alla storia de "Le follie dell'imperatore" (The Emperor's New Groove). Proprio grazie a questo film, è stato candidato ad un Annie Award per la miglior sceneggiatura.

Nel periodo passato nel reparto storie, è stato il responsabile dello sviluppo di idee per corti e lungometraggi. Recentemente, ha scritto e diretto il primo cortometraggio della Disney in digitale, "Glago's Guest", che è stato presentato questa primavera al Festival di Annecy. John Lasseter è rimasto talmente impressionato dalle capacità narrative e registiche di Williams da affidargli la pellicola dello studio che uscirà nel periodo del Ringraziamento nel 2008, **BOLT**. Williams esordisce così come regista di animazione assieme a Byron Howard grazie a questo progetto, che uscirà negli Stati Uniti il 21 novembre 2008.

Williams si è laureato in belle arti alla University of Waterloo, oltre ad aver completato due programmi estivi allo Sheridan College. Essendo cresciuto in Canada, ricorda il desiderio di sua madre che frequentasse la vicina e rinomata scuola d'arte canadese, lo Sheridan College. Inoltre, si ricorda anche di non aver

pienamente compreso il suo interesse nell'animazione prima di frequentare i due programmi estivi alla Sheridan.

Vive a Los Angeles, in California, con la moglie e la figlia.

BYRON HOWARD (Regista) ha scelto la sua strada professionale mentre era in vacanza ai Walt Disney World nel 1988, quando ha sentito per la prima volta dell'intenzione della Disney di aprire uno studio di animazione lì. *“Ho cambiato i miei piani a scuola puntando sull'animazione, mi sono trasferito lì nel 1990 e ho impiegato tre anni e cinque portfolii consegnati per entrare”*, rivela il regista.

Mentre aspettava che la sua pazienza desse dei frutti, è rimasto vicino all'oggetto del suo interesse, entrando nella Disney nel novembre del 1991 come presentatore di un tour animato agli Disney-MGM Studios di Orlando, dove ha guidato i visitatori in attrazioni come *“The Voyage of the Little Mermaid”* e *“Honey, I Shrunk the Audience”*.

Howard è entrato ufficialmente nella Walt Disney Feature Animation nell'aprile del 1994 occupandosi dei disegni di interpolazione del personaggio principale di *“Pocahontas”* della Disney. In seguito, è stato uno degli animatori all'interno della squadra che ha creato il soldato Yao e gli antenati di Mulan nella 36^a pellicola di animazione della Disney, *“Mulan”*. Per quanto riguarda il cortometraggio *“John Henry”*, Howard ha lavorato a tutti i personaggi come supervisore dell'animazione. Ha rivestito lo stesso ruolo (ma soltanto per il personaggio di Cobra Bubbles), nella pellicola di animazione *“Lilo & Stitch”*, dove ha fatto parte della squadra di animatori per la sorella di Lilo, Nani, e si è occupato anche del design di diversi personaggi di questo film. Howard è diventato poi il supervisore dell'animazione dell'orso, Kenai, nel terzo e ultimo lungometraggio animato dei Florida Studio, *“Koda, fratello orso”* (Brother Bear). Per questo film, ha ottenuto una candidatura agli Annie Award per il miglior personaggio animato (Kenai).

Dopo essere passato ai California studios, ha lavorato come story artist, designer dei personaggi e infine regista. Un membro dello "Story Trust" ai Walt Disney Animation Studios, Howard ha sviluppato diverse idee per corti e lungometraggi. **BOLT** rappresenta il suo esordio alla regia assieme al collega Chris Williams.

Nato nella base aerea di Misawa, in Giappone, si è trasferito al college per studiare cinema live-action, ma ha riscoperto il suo amore d'infanzia nei confronti dell'animazione dopo aver visto "Chi ha incastrato Roger Rabbit? " (Who Framed Roger Rabbit?) e "La sirenetta" (The Little Mermaid). Rapidamente, è passato al campo dell'animazione. Il college non presentava dei programmi di studio adatti ai suoi obiettivi, così ha impostato la sua istruzione chiedendo consiglio e sostegno agli animatori Frank Thomas e David Block. Si è laureato all'Evergreen State College ad Olympia, Washington.

Oltre alla sua passione per l'animazione, gli interessi di Howard comprendono l'arte, la musica, il teatro, i viaggi e gli animali (ha quattro gatti). Sostiene che, se non avesse lavorato per la Disney, probabilmente sarebbe diventato un compositore cinematografico o avrebbe perseguito una carriera scientifica.

Attualmente, risiede a Glendale, California.

CLARK SPENCER (Produttore) è entrato nei Walt Disney Studios nel luglio del 1990 come pianificatore economico nel campo della finanza e degli investimenti, ottenendo poi delle promozioni a responsabile della pianificazione dello studio nell'agosto del 1991 e responsabile della pianificazione delle finanze nel settembre del 1992. In questo periodo, è stato coinvolto nel lancio del Disney Channel in Asia, nell'acquisizione della Miramax Films e in numerose altre operazioni economiche.

Nell'ottobre del 1993, Clark è entrato nei Walt Disney Animation Studios come responsabile della pianificazione di questa divisione e in breve tempo è stato promosso al ruolo di vicepresidente della pianificazione e delle finanze. La

rivista Hollywood Reporter nel 1995 lo ha inserito al primo posto della sua classifica di giovani dirigenti emergenti della 'Nuova generazione', che comprende quelli sotto i 35 anni. Nell'ottobre del 1996, è stato promosso al ruolo di vicepresidente responsabile delle finanze e delle operazioni per i Walt Disney Animation Studios e le produzioni destinate alle sale, un posto che ha mantenuto fino a quando, nel settembre del 1998, non si è trasferito allo studio di animazione della Disney in Florida.

Clark è stato vicepresidente responsabile e direttore generale del Florida Studio, dove ha supervisionato tutti gli aspetti legati alle operazioni e alla produzione. Sei mesi più tardi, la Società lo ha contattato per produrre la seconda pellicola dei Florida Studio, "Lilo & Stitch". Questo film di successo ha dato vita ad una serie per la Walt Disney Company, generando tre sequel in dvd, una serie televisiva animata e dei personaggi che vengono utilizzati ancora adesso. Nel 2002, Clark è tornato allo studio di animazione di Burbank come produttore esecutivo di "I Robinson - Una famiglia spaziale" (Meet the Robinsons), supervisionando lo sviluppo della storia. Attualmente, è il produttore del film dei Walt Disney Animation Studios **BOLT**.

Nato a Seattle, Washington, Clark si è laureato nel 1985 alla Harvard University in storia. Ha passato tre anni a Wall Street come socio finanziario con la Bankers Trust Company, prima di tornare alla Harvard Business School, dove ha ottenuto un master nel 1990.

Un appassionato viaggiatore, Clark ha lavorato ad una linea di assemblaggio per la Nissan in Giappone, ha navigato il Rio delle Amazzoni e ha esplorato le giungle della Cambogia settentrionale. Attualmente, vive a Malibu, in California.

JOHN LASSETER (Produttore esecutivo) è il responsabile creativo dei Walt Disney and Pixar Animation Studios e il principale consigliere creativo della Walt Disney Imagineering. Come regista, ha vinto per due volte il premio Oscar® e ha supervisionato tutte le pellicole d'animazione e i progetti collegati 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) e WALL-E". 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 offerto 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 gestito 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 potuto godersi nel 2004 il consenso della critica e il successo al botteghino de "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, Lasseter 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.

DOUG BENNETT (Co-supervisore dell'animazione)

Doug Bennett ha incominciato la sua carriera alla Walt Disney Company nel novembre del 1995. E' stato animatore di "Fantasia 2000", dove si è occupato della sequenza del 'Soldatino di latta'. In seguito, ha lavorato come animatore a diverse produzioni, tra cui "Tarzan", "Dinosauri" (Dinosaur) e "Il pianeta del tesoro" (Treasure Planet), mentre recentemente è stato supervisore dell'animazione per il personaggio di Runt in "Chicken Little".

Bennett è attualmente il co-supervisore dell'animazione per il film in digitale **BOLT**.

Prima di arrivare alla Disney, ha lavorato a numerosi cartoni animati tradizionali. In televisione, si è occupato di pubblicità, telefilm e speciali. Per via dei suoi numerosi incarichi, ha passato del tempo a Toronto e a Dublino.

Nato a Toronto, ha frequentato lo Sheridan College. Attualmente, risiede a Glendale, California, con la moglie e i loro quattro figli.

LINO DiSALVO (Animatore / Voce statunitense di Vinnie)

Nato a New York, ha incominciato a lavorare per i Walt Disney Animation Studios quasi dieci anni fa, come animatore della commedia live-action per famiglie "Inspector Gadget". In seguito, il suo talento per l'animazione è stato sfruttato in tanti film che fornivano un mix di live-action e animazione tradizionale e digitale. Alcuni di questi titoli comprendono il fortunato sequel "Carica dei 102 - Un nuovo colpo di coda" (102 Dalmatians); la spericolata avventura "Il regno del fuoco" (Reign of Fire, in cui ha contribuito alla creazione di uno dei draghi più impressionanti mai visti al cinema); la commedia per ragazzi "Kangaroo Jack - Prendi i soldi e salta" (Kangaroo Jack, per cui ha dato una mano alla costruzione di uno dei personaggi malvagi più importanti); la favola comica di successo "Chicken Little"; e il pluripremiato racconto digitale "I Robinson - Una famiglia spaziale" (Meet the Robinsons).

Per **BOLT**, diSalvo ha avuto un doppio incarico, come animatore del progetto e come voce del piccione protagonista Vinnie nella versione originale.

PAUL FELIX (Art Director)

Già un veterano dei Walt Disney Studios, Felix ha incominciato la sua carriera come artista per lo sviluppo visivo di videogiochi, per poi passare (sempre nello stesso ruolo) all'animazione televisiva per un episodio di "Captain N: The Game Master".

Il suo esordio allo Studio è avvenuto come responsabile degli sfondi della serie del Disney Channel "TaleSpin", per poi proseguire, sempre nelle stesse mansioni, nella duratura serie del Disney Channel "Darkwing Duck". Passando dai gialli al deserto, ha lavorato al telefilm del Disney Channel "Aladdin" e ai film "Il ritorno di Jafar" (The Return of Jafar) e "Aladdin e il principe dei ladri" (Aladdin and the King of Thieves).

L'esordio di Felix in una pellicola dei Walt Disney Animation Studios è avvenuto nel 1995 grazie a "In viaggio con Pippo" (A Goofy Movie), in cui era il

responsabile dei layout. Per quanto riguarda invece il grande successo mondiale "Mulan", Paul è stato impegnato nello sviluppo visivo e anche come designer dei personaggi. E' poi passato all'incarico di scenografo ne "Le follie dell'imperatore" (The Emperor's New Groove) e nel blockbuster "Lilo & Stitch".

Prima di essere art director in **BOLT**, Paul ha lavorato anche come artista addetto allo sviluppo visivo dell'affascinante film per famiglie "Koda, fratello orso" (Brother Bear).

NATHAN GRENO (Responsabile della storia)

Greno è entrato nei Walt Disney Animation Studios nel 1996 come clean-up artist nella fortunata pellicola di animazione tradizionale "Mulan". In seguito, ha ricoperto diversi incarichi per film come "Koda, fratello orso" (Brother Bear, di cui era sceneggiatore) e "I Robinson - Una famiglia spaziale" (Meet the Robinsons (sceneggiatura, storia e voce di Lefty)). Per **BOLT**, è stato supervisore della storia. In questo ambito, Greno supervisiona la storia della pellicola, lo storyboarding di alcune sequenze specifiche e la troupe addetta alla storia, tutto per consentire ai registi di portare la loro visione sullo schermo.

Nato e cresciuto a Kenosha, in Wisconsin, ha frequentato la Columbus College of Art and Design di Columbus, Ohio, prima di cominciare a lavorare per la Disney. Vive con la sua ragazza e i loro due gatti, Rhino e Cheese.

CLAY KAYTIS (Supervisore dell'animazione di Rhino)

E' cresciuto nella Orange County, in California, e ha iniziato a lavorare ai Walt Disney Animation Studios come stagista nell'estate del 1994, per poi essere assunto a tempo pieno a settembre come artista interpolatore clean-up per "Il gobbo di Notre Dame" (The Hunchback of Notre Dame). In realtà, il suo primo incarico con la società è stato quello di vendere popcorn e churros al Disneyland di Anaheim all'età di 16 anni, a cui ha fatto seguito un impiego nel reparto artistico dell'intrattenimento, in cui ha contribuito a creare dei segnali e degli oggetti per vari eventi che si svolgevano nel parco. Da allora, Kaytis ha

collezionato un impressionante elenco di incarichi per le pellicole animate della Disney, tra cui "Pocahontas", "Hercules", "Mulan", "Tarzan", "Le follie dell'imperatore" (The Emperor's New Groove), "Mucche alla riscossa" (Home on the Range), "Chicken Little" e "I Robinson - Una famiglia spaziale" (Meet the Robinsons).

Attualmente, è il supervisore dell'animazione di Rhino in **BOLT**. Nel suo lavoro, ha la responsabilità di portare il personaggio di Rhino sul grande schermo, dall'inizio (modellazione e rigging nella creazione delle fondamenta del personaggio) attraverso l'animazione (lavorando con i registi e tutti gli artisti che hanno animato Rhino per assicurare un lavoro coerente nell'interpretazione e nell'aspetto, per questioni come la recitazione o le forme della bocca). Alla fine, sotto il suo sguardo attento, il personaggio di Rhino si comporta in maniera coerente in tutto il film, mentre il suo aspetto rimane sempre lo stesso.

Quando studiava alla University of Southern California, si è iscritto ad un corso di animazione di nove mesi al liceo locale e si è innamorato di questa materia. Il suo lavoro in quella classe l'ha portata direttamente alla stage alla Disney. Vive a Glendale con sua moglie ed è il creatore/responsabile del sito "The Animation Podcast", che rappresenta un punto di incontro per gli animatori e comprende anche delle interviste audio con alcuni dei maggiori nomi di questo campo, così come un feedback costante e un blog.

ADOLPH LUSINSKY (Responsabile delle luci e dell'aspetto della pellicola)

Ha iniziato a lavorare ai Walt Disney Animation Studios sei anni fa come responsabile di una sequenza di "Chicken Little". Per quanto riguarda **BOLT**, è il responsabile delle texture e delle luci nel film, mentre supervisionava le texture dipinte nei modellini e nei personaggi e dirigeva le luci di tutte le sequenze, lavorando assieme ai registi e all'art director Paul Felix.

Nato nella California meridionale ad Anaheim e cresciuto nella vicina Buena Park, ha frequentato la California State University di Fullerton, laureandosi in illustrazione. Subito dopo, ha iniziato a lavorare in una società pubblicitaria

come illustratore, fino a quando è stato assunto alla Disney Interactive, dove ripuliva gli sfondi. Lì, ha visto un animatore creare dei gargoyle digitali e ha capito che la sua strada era segnata.

Dopo i due anni passati alla DI, ha lavorato al reparto Imagineering della Disney e si è poi trasferito alla società di effetti visivi Dream Quest Images, dove ha contribuito a creare le magie digitali per alcune pellicole come "La carica dei 102 - Un nuovo colpo di coda" (102 Dalmatians) e "Il grande Joe" (Mighty Joe Young). Tra i momenti migliori della sua carriera, al secondo posto dopo il suo incarico in **BOLT**, ritiene ci sia l'incarico come supervisore digitale per il film "Il regno del fuoco" (Reign of Fire), in cui dava vita ad un'impressionante dragone che sputa fiamme. Ammette che le sue sequenze preferite di **BOLT** sono quelle in cui il protagonista viene preso di mira dalla gatta grassa, che si trova sempre sul tetto della sua roulotte.

Le sue illustrazioni sono state presentate per ben tre volte alle prestigiose esibizioni della Society of Illustrators di Los Angeles.

WAYNE UNTEN (Supervisore dell'animazione di Bolt)

Ha iniziato a lavorare ai Walt Disney Animation Studios come assistente dell'animazione de "I Robinson - Una famiglia spaziale" (Meet the Robinsons), per poi venire promosso rapidamente ad animatore nel corso della produzione. In **BOLT** è supervisore dell'animazione del personaggio principale e, per questa ragione, supervisiona tutta l'animazione di Bolt per assicurarsi che la performance e la qualità dell'animazione sia fedele alla visione dei registi. Nelle fasi iniziali, Unten ha lavorato con i modellatori e con i rigger durante la creazione del cane, assicurandosi che gli animatori avessero a disposizione tutti i controlli e le funzioni di cui avevano bisogno per la sua interpretazione. Così, molto tempo è stato dedicato allo studio e alla ricerca per rispettare le leggi della fisica e della meccanica dell'eroe a quattro zampe, ma anche per fornire al personaggio la sensazione e la gioia innata di un vero cane.

Nato nella California meridionale, a Torrance, ha frequentato la California State University a Fullerton, studiando animazione tradizionale. Attualmente, vive a Burbank con la moglie.

MARK WALTON (Voce originale di Rhino)

Ha incominciato a lavorare ai Walt Disney Animation Studios nella divisione della Florida nel settembre del 1995. Dopo essere stato stagista e aver lavorato in negozio, è diventato apprendista alla storia per "Tarzan". Oltre a fornire la voce di Rhino, un criceto grande fan del personaggio televisivo interpretato da Bolt, Walton si sta attualmente occupando dello sviluppo visivo dell'imminente pellicola "King of the Elves".

Come artista addetto allo sviluppo visivo, ha esplorato l'aspetto e le personalità di diversi personaggi del film, così come il loro rapporto, le origini e i loro potenziali dialoghi ed azioni nel film. Ha anche indagato sugli ambienti in cui si svolge la storia (il loro aspetto, le caratteristiche particolari, gli elementi importanti e i potenziali abitanti aggiunti).

E' nato e cresciuto a Salt Lake City, Utah, per poi frequentare la East High School e la Utah State University a Logan, in Utah. Ha sempre voluto diventare un artista, di qualsiasi tipo (fumettista, animatore, ideatore di burattini, effettista speciale al cinema o illustratore di libri per bambini). Invece di iniziare a collaborare in una società di videogiochi, come prevedeva il progetto originale per lanciare la sua carriera, è stato accettato nella famiglia Disney il primo giorno in cui è entrato nel mondo del lavoro.