

Un film di **Jorge Blanco**
Scritto da **Joe Stillman** (*Shrek e Shrek II*)

PLANET 51 racconta la storia di ET al contrario. Tutto inizia quando l'astronauta Chuck Baker atterra su Planet 51, un lontano pianeta che la Nasa ritiene disabitato. Chuck si rende però subito conto che questo mondo è invece abitato da piccoli esseri verdi che vivono pacificamente in una società che ricorda molto l'America allegra ed spensierata degli anni Cinquanta e dove l'unica vera paura è quella di essere invasi dagli alieni... come Chuck! Con l'aiuto del suo compagno robot "Rover" e del suo nuovo amico Lem, un ragazzino alieno di 14 anni, Chuck dovrà scappare da chi gli dà la caccia e riappropriarsi della sua navetta spaziale per fare ritorno sulla Terra.

www.planet51.it

USCITA: 20 novembre

Planet 51, presentato da **Sony Pictures** (distributore del film negli USA), da **Ilion Animation Studios** e da **Handmade Films International**, è un film diretto da Jorge Blanco (creatore della saga di videogame bestseller dal titolo *Commandos*), e co-diretto da Javier Abad e Marcos Martinez (che fanno parte del team di creatori di *Commandos*).

Nella versione italiana: la voce di Chuck è di **Luca Ward, Alessandro Tiberi** (*Generazione 1000 euro, Boris*) è Lem. In incognito invece i DJ di **Radio DeeJay Linus, Albertino, Nicola Savino, La Pina e Platinette** hanno prestato la loro voce a 5 personaggi non protagonisti. Al pubblico non verrà comunicato quale personaggio è doppiato da chi ma spetterà agli spettatori del film indovinarlo. **Moviemax e Radio DeeJay** infatti hanno promosso un concorso e messo in palio due viaggi per due persone a Kennedy Space Center in Florida dove parteciperanno ad un corso di addestramento NASA da astronauti. Per partecipare, bisognerà vedere il film, scoprire i nomi dei personaggi doppiati dai DJ e andare sul sito di Radio DeeJay per partecipare all'estrazione. Per ulteriori informazioni www.radiodeejay.it.

Nella versione originale: tra gli attori che hanno prestato le loro voci ci sono Dwayne Johnson (*Cambio di Gioco, Il Re Scorpione*), Jessica Biel (*Io Vi Dichiaro Marito e...Marito, The Illusionist-L'Illusionista*), Justin Long (*Die Hard-Vivere o Morire, Jeepers Creepers-Il Canto del Diavolo*), Seann William Scott (*L'Era Glaciale 1 e 2, American Pie 1 e 2*), Gary Oldman (la saga di *Harry Potter*, la saga di *Batman*) e John Cleese (*Shrek 2 e 3, Un Pesce di Nome Wanda*). La sceneggiatura del film è dello sceneggiatore nominato agli Oscar Joe Stillman (*Shrek, Shrek 2*). I produttori sono Ignacio Perez Dolset (Amministratore Delegato degli Ilion Animation Studios) e Guy Collins (Presidente di HandMade Films International). Peter D. Graves (produttore di *Terminator Salvation*), Michael Ryan (Direttore di HandMade Films International) e Albie Hecht (Ex Presidente di Nickelodeon Entertainment) sono i produttori esecutivi. Le musiche sono di James Brett (*Transformers, La Bussola D'Oro*) e il montaggio è del montatore nominato agli Academy Award® (per *Son of Gods*) Alex Rodriguez.

SINOSSI

LEM ha sedici anni e vive su Planet 51, un mondo contraddistinto da bianche staccionate, che ricorda molto l'America degli anni '50 con tutta la sua allegra innocenza. Lem è felice nel suo mondo sicuro e prevedibile e trascorre il tempo sognando di gestire il planetario della sua città e di uscire con NEERA, la ragazza della porta accanto.

Un giorno, inaspettatamente, a milioni di chilometri di distanza dal suo pianeta natale, l'astronauta CHARLES 'CHUCK' BAKER atterra con la sua astronave proprio nel giardino di Neera, e proprio mentre la famiglia è impegnata a preparare un bel barbecue! Ignaro di cosa avrebbe trovato, il Capitano Baker sbarca dall'astronave entusiasta: è il suo grande momento. Pianta la bandiera con fare trionfante, ma nel voltarsi... si rende conto della presenza dei verdognoli abitanti di Planet 51 che lo fissano basiti! Preso dal panico, l'uomo scappa via e va a rifugiarsi nel planetario dove lavora Lem.

Qui Lem e Chuck s'incontrano, lentamente superano le loro reciproche paure e diventano amici. Lem acconsente a nascondere Chuck dal paranoico Esercito di Planet 51 che è determinato a catturare l'alieno, per timore che possa essere intenzionato a distruggerli. Chuck, in realtà, non vuole altro che raggiungere la sua astronave prima che questa faccia ritorno sulla terra senza di lui! E così, con l'aiuto di Lem e dei suoi amici - una coppia di soldati di Planet 51 non molto brillanti e un robot esploratore piuttosto emotivo ma fidato - ROVER, Chuck e la gang si affrettano a raggiungere l'astronave prima che sia troppo tardi...

NOTE DI PRODUZIONE

Gli Ilion Animation Studios sono stati creati nel 2002 allo scopo di diventare uno dei maggiori studios per la produzione di film di animazione rivolti al pubblico di tutto il mondo. Un progetto tanto ambizioso quanto quello di PLANET 51 ha implicato una serie

di difficoltà notevoli dal punto di vista creativo, tecnologico e umano: “Per realizzare questo progetto era necessario avere una trama straordinaria e moderna, una tecnologia all’altezza e interna alla nostra stessa azienda, e un team di professionisti di grande talento. Non era certo una cosa da poco. Sin dall’inizio abbiamo cercato di individuare una storia fresca ed originale, diversa da qualsiasi altro film visto in passato”, spiega Perez Dolset. “E’ stato a quel punto che abbiamo deciso di imbarcarci in un viaggio attraverso le nostre speranze, i nostri sogni e le nostre fantasie. Come di consuetudine, abbiamo preso in considerazione sia i temi più comuni che quelli più insoliti. Abbiamo analizzato le tematiche meno originali, che però secondo noi non erano mai state affrontate al meglio, e le storie con un appeal più universale, che a nostro parere meritavano di essere raccontate di nuovo. E come spesso accade in queste circostanze, proprio quando stavamo giungendo alla conclusione che oramai è stato detto e fatto tutto, abbiamo trovato PLANET 51, o chissà, forse è stato PLANET 51 a trovare noi. Che sia apparso da quel posto in cui le idee giacciono in attesa di essere scovate dai loro creatori? Immediatamente ci siamo resi conto che era questa la nostra storia”.

“Dopo la prima fase di sviluppo ci siamo messi alla ricerca di uno sceneggiatore di prima classe e così abbiamo trovato uno dei migliori in questo campo: Joe Stillman. Per Stillman è stato amore a prima vista! Dopo quel primo incontro, durante il quale gli abbiamo presentato il progetto, Joe ha fatto le valigie ed è letteralmente andato a vivere su Planet 51! Secondo me ha preso la residenza proprio di fronte a dove vive Lem, se non addirittura nello stesso palazzo dove abita. Ad ogni modo, ovunque sia finito, quel che è certo è che è stato capace di creare una trama straordinaria, piena di personaggi fantastici, di sorprese, di grandi emozioni e humour”.

“Quando ho visto una scena di tre minuti in cui si vedeva un astronauta che atterra nel giardino di una famiglia aliena di provincia, sono rimasto letteralmente sbalordito”, racconta Stillman. “La scena dell’astronauta che atterra era davvero entusiasmante. Mostrava così tanti elementi: il mondo di Planet 51, la gente che lo abita, un raffinato stile interpretativo, un tema visivo e una cromia particolari, un incredibile senso del luogo e un’abilità tecnica all’avanguardia. E poi c’era quel qualcosa che non si può esattamente quantificare, che probabilmente può essere meglio descritto con il termine ‘sensibilità’.”

Jorge Blanco, regista di PLANET 51, puntualizza che “Il nostro obiettivo è sempre stato quello di raccontare una bella storia nell’ambito di un contesto originale, di allontanarci dai soliti temi già visti in tanti film di animazione recenti. Sapevamo che non sarebbe stato facile e dopo aver vagliato una lunga lista di idee abbiamo scelto PLANET 51: ometti verdi con le antenne sulla testa che vivono nel terrore di una possibile invasione umana. La classica favola dell’invasione aliena ma questa volta vista da un’angolazione completamente opposta!”

“Quest’idea così originale apriva un mondo intero di possibilità; sin dall’inizio abbiamo pensato di collocare il nostro pianeta alieno nel suo equivalente: l’America degli anni ’50, e calzava a pennello! Negli anni 50, infatti, la fantascienza era la regina dei drive-in e gli eroi del grande schermo dovevano vedersela con gli invasori provenienti dallo spazio. Questi film fornivano anche il melting pot perfetto per un genere come quello della commedia: alieni con tanto di toupee che guidano una Cadillac a forma di disco volante o astronavi aliene che penzolano dai fili! Sapevamo che tutte queste icone avrebbero funzionato alla perfezione nel nostro film. L’America degli anni ’50 non solo ci ha ispirati a livello visivo, ci ha anche dato la possibilità di attingere dalla tipica e sempre più crescente paranoia sociale che si respirava a quei tempi nei confronti di fobie come il sabotaggio e l’invasione. Erano tempi in cui la gente era molto diffidente e arrivava perfino a pensare che il vicino di casa potesse essere un agente sotto copertura, intenzionato a far esplodere il fornaio dell’angolo! Similmente gli abitanti di Planet 51 provano nei confronti di un innocente astronauta alieno un misto di terrore e sfiducia, alimentati come sono dalla paura e dall’ignoranza. Il tema del conflitto tra culture differenti, così come la paura di ciò che non si conosce e di qualsiasi cosa appaia diverso, permeano l’intero film. Coscienti dell’immensa sfida che ci aspettava, per realizzare l’animazione al computer dei personaggi di PLANET 51 abbiamo deciso di ideare noi stessi gli strumenti e i software necessari”, spiega il co-regista del film Javier Abad. “Negli ultimi sei anni il team che si è occupato di creare i personaggi e gli sfondi del film ha continuato incessantemente a sviluppare questi strumenti allineando gli Ilion Studios con i migliori studios di animazione del mondo”.

“Sviluppare gli elementi drammatici di ogni personaggio è estremamente importante per gli animatori. A questo scopo gli animatori si registrano più volte a vicenda fino a quando non raggiungono la performance giusta, quella che li aiuti a sviluppare la migliore animazione per una scena. E’ incredibile vedere quanti sforzi compia ogni singolo animatore affinché il pubblico possa provare personalmente ogni singola emozione che vede nel film”.

“Tutti quanti abbiamo visto dei film sugli alieni; verdi, marroni, con le squame, senza squame, mostri con enormi teste o semplicemente dei giganti. La realizzazione degli abitanti di Planet 51 ha reso necessario prendere in considerazione tutti questi riferimenti e fonderli assieme. Volevamo che fossero divertenti, interessanti e realistici senza che apparissero troppo simili a noi, ma allo stesso tempo non volevamo farli sembrare dei mostri”.

“Abbiamo anche dovuto immaginare un intero mondo”, spiega il co-regista Marcos Martinez, “gli abiti, le macchine, le porte, le strade, le montagne, la città, gli animali. Planet 51 è un mondo felice, un mondo innocente, dove la gente non sente la necessità di prendere in considerazione ciò che esiste al di sopra del cielo, perché in questo mondo tutti sono felici. Tuttavia questo idillio viene interrotto quando sul pianeta atterra qualcosa di strano. Qualcosa che cambierà la vita degli abitanti per sempre. Qualcosa che arriva dalle stelle e oltre Un essere di un altro pianeta”.

Planet 51 è più che un semplice pianeta abitato da creature verdi con le antenne. I suoi abitanti mangiano hotdog? Giocano a bowling? Che tipo di musica ascoltano? Al cinema gli spettatori mangiano popcorn fluttuanti e bevono una gazzosa stellare... Per strada un segnale stradale avverte i dischi volanti di non fluttuare troppo in alto. La città è talmente piena di vita che un film solo non basta! Tuttavia lo spettatore attento noterà che ogni poster, ogni cartellone e insegna di negozio, contiene una finestra che si apre su un mondo grande tanto quanto il nostro.

Chi non ha mai visto un poster di un film di alieni? Film vecchi e nuovi che parlano di invasori spietati dalla pelle verde e che provengono dallo spazio. E se invece i poster fossero quelli di un pianeta alieno e mostrassero degli invasori umani?! Come

pubblicizzerebbero i loro film gli alieni? Planet 51 è colmo di trovate divertenti, sia per i più giovani che per i più grandi e nostalgici...

Il film mostra com'è la vita su un pianeta che sta vivendo gli anni '50, dove vengono pubblicizzati film di fantascienza su invasioni aliene e dove si respira un'atmosfera intrisa di simpatica paranoia. "La differenza principale tra il loro mondo e il nostro è che alla fine degli anni '50 noi avevamo lo sguardo rivolto verso le stelle, verso il grande ignoto, e ci godevamo l'inizio dell'era dell'esplorazione spaziale", spiega Stillman. "La gente di Planet 51, invece, non prova la medesima sete di conoscenza, anzi, teme fortemente l'ignoto. Per questo motivo, il loro periodo di innocenza anni '50 dura più a lungo nel tempo. Ciò che cambia lo stato delle cose, che fa sì che il nostro personaggio principale si apra ad un universo più vasto, è l'arrivo dell'astronauta Chuck Baker. In questo senso, Lem incarna al meglio PLANET 51 e in generale il tema del film. Egli ha paura dell'ignoto. "Come me del resto", confessa Stillman. "Quando un personaggio subisce un'evoluzione che ha una tale risonanza, come avviene per Lem, diventa in un certo senso speciale".

I PERSONAGGI DI PLANET 51

LEM è un bambino modello. Non salta mai la scuola, non è mai in ritardo e ovviamente non è mai stato mandato dal preside. La cosa tenera di questo personaggio strambo e con la pelle verde è che fa sempre la cosa giusta. Però, pian piano e con l'aiuto di Chuck, Lem impara che la vita è qualcosa di più che seguire le regole alla lettera, specialmente se ti tocca salvare il pianeta!

Età: 16 anni

Occupazione: di giorno studente del terzo anno di liceo, di sera Assistente del Curatore del Planetario

Missione: Uscire con la sua amata amica di infanzia, Neera

Gli piace: Guardare le stelle

Non gli piace: Qualsiasi cosa al di fuori dell'ordinario

CHUCK BAKER non è il tipico astronauta. Il suo aspetto, il suo sorriso, e il suo fascino lo hanno reso una sorta di Casanova, un eroe. Per questa ragione è stato votato come il 37° uomo più sexy del pianeta terra. Ha viaggiato per milioni di chilometri allo scopo di piantare la sua bandiera su un pianeta... già abitato! Chuck farà qualsiasi cosa per provare a sé stesso il suo valore!

Età': circa 30 anni

Occupazione: Astronauta

Missione: Arrivare là dove nessun uomo è mai giunto prima

Gli Piace: Le donne, fare notizia

Non gli piace: il cibo degli astronauti

SKIFF è il migliore amico di Lem; è originale e paranoico, pensa sempre che il governo racconti delle bugie e nasconda la verità sull'esistenza degli alieni. Ha disperatamente bisogno di qualcuno che lo capisca e che lo ami, e quando finalmente incontra Rover trova un vero amico.

Età: 16 anni

Occupazione: Studente del terzo anno di Liceo/Teorico della Cospirazione

Missione: Trovare 'Base 9' dove è certo che il governo nasconda gli alieni

Gli piace: Il Bowling e Rover, il suo nuovo migliore amico

Non gli piace: Gli Alieni!

NEERA è carina ed ha una grande personalità. Non le piace sentirsi dire cosa fare, e soprattutto chi debba frequentare. E' divisa tra il suo desiderio di essere una ribelle e i suoi sentimenti per Lem, ma capirà che la virtù e il coraggio, come sempre, si celano dentro al cuore, in attesa di essere scoperti.

Età: 16 anni

Occupazione: Studentessa del terzo anno di Liceo/ Aspirante hippie

Missione: Rendere il suo pianeta un posto migliore

Le piace: Essere sorpresa

Non le piace: Seguire le regole

GENERALE GRAWL Forte, ostinato e aggressivo, è la persona più potente su Planet 51. In qualità di comandante dell'Esercito la sua missione è proteggere il suo pianeta dall'invasione aliena. E' pronto a combattere fino alla fine, ma sarà pronto anche per Chuck?!

Età: 43 anni

Occupazione: Comandante

Missione: Proteggere Planet 51 da qualsiasi invasione aliena possibile

Gli piace: l'ordine, la disciplina, il controllo

Non gli piace: Alieni, collaborazionisti degli Alieni e, infine ma non per ultimi, gli... hippy!

PROFESSOR KIPPLE E' calvo, brillante e impressionante, ma le sue dimensioni sono la metà di quelle di un normale abitante. E' l'Einstein di Planet 51, una superstella intellettuale, oltre che l'orgoglioso proprietario del cervello più grande di Planet 51. Quando 'l'alieno' arriva sul pianeta, Kipple insiste che venga catturato vivo, affinché possa essere studiato. Ma ha una missione segreta: possedere i due cervelli più grandi del pianeta...quello 'dell'alieno' ed il suo!

Età: 60 anni

Occupazione: Genio di Planet 51

Missione: Collezionare i cervelli più grandi

Gli piace: I cervelli, creare isterismi di massa

Non gli piace: Gli esseri di intelletto inferiore (tutti quanti!)

ECKLE: Essere un ragazzino a cui piacciono i fumetti, i film di fantascienza, i mostri e gli alieni non è una cosa strana su Planet 51, ma quando ami queste cose ed hai 6 anni, rischi di far diventare matti i tuoi genitori! Perciò non sorprendetevi se vedrete la madre di Eckle afferrarlo per le antenne e trascinarlo fuori dal cinema in cui proiettano l'ultimo film sugli Umani!

Età: 7 anni

Occupazione: fan della fantascienza

Missione: Farsi fare l'autografo da un alieno

Gli piace: Humaniacs I, Humaniacs II

Non gli piace: Qualsiasi cosa che non sia fantascienza, alieni e mostri

ROVER è stato costruito per vagabondare attraverso terreni intergalattici: la sua missione è quella di esplorare gli altri pianeti, raccogliere campioni e inviare le immagini sul suo pianeta. E' un robot adorabile, adora farsi fare il solletico e una volta che ci si è guadagnati la sua fiducia, diventa un amico per tutta la vita.

Età: Costruito nel 2009

Occupazione: Robot per Esplorazione Spaziale

Missione: Raccogliere campioni

Gli piace: Le rocce (Moltissimo!), Skiff

Non gli piace: I parassiti che si trovano sotto alle rocce

CREARE UN MONDO NUOVO

Pianetizzazione!

Sono tre le forme di base che costituiscono il nucleo dello stile visivo di PLANET 51: cerchi, sfere e dischi. E' stata appositamente ideata una forma particolare al fine di adattare tutte quelle che ci risultano familiari e ottenere allo stesso tempo uno stile alieno – pur sempre riconoscibile - credibile e coerente.

Per due di queste forme ci si è ispirati ad icone classiche della cultura popolare e della mitologia fantascientifica: i dischi volanti e i cerchi nel grano. Mentre la terza si ispira all'Architettura Googie, uno stile di design futurista, nato dalla moda delle autovetture in voga poco dopo la Seconda Guerra Mondiale, che ha prosperato negli anni '50 e '60 e che è stata profondamente influenzata dall'Era Atomica e Spaziale. Il design futurista caratteristico dell'Architettura Googie ha ispirato in particolar modo il look retrò di Glipforg. Perciò, è stato coniato il termine 'pianetizzare', che veniva utilizzato ogni volta che bisognava creare il design di un nuovo elemento di scena e lo si doveva adattare all'estetica circolare a tondeggianti di Planet 51 ... *'Pianetizziamo quel telefono!'*

Questo tema retrò/fantascientifico è stato similmente utilizzato in fase di concettualizzazione dell'ambiente della città: l'idea era quella di mostrare dei dischi volanti sulla città, ecco perché ai tetti è stata data la forma di dischi volanti, così, quando guardiamo la città dall'alto abbiamo l'impressione di una vera e propria invasione aliena.

Concettualizzare la *'Pianetizzazione'* di tutti gli elementi visivi è stata una cosa, ma la sua attuazione è stata ben altro. E' stata un'impresa molto ardua per la produzione, secondo il Capo Attrezzista Fernando Huelamo: "La sfida più grande che abbiamo dovuto affrontare è stata quella di creare degli oggetti circolari in 3D, ed è molto, molto difficile. Gli oggetti in 3D sono per definizione dei cubi!" Ma anche se è stato difficile non vuol dire che non sia stato divertente. Anzi, tutt'altro!!

"E' stato molto divertente ideare un nuovo design per tutti questi elementi." Afferma il co-regista Marcos Martinez, "Se fossi un alieno e tutto ciò che c'è nel mio mondo fosse rotondo, come sarebbe il design di una sedia, di un telefono o di una pistola? Quando pensiamo agli alieni, pensiamo che abbiano delle pistole laser, dei dischi volanti;

perché non filtrare queste cose attraverso il design del nostro mondo?! E' un mondo molto ricco dove non si fa economia in fatto di design.”

Un'altra stranezza fondamentale, anche se non riconoscibile a prima vista, che è divenuta una sorta di tratto caratteristico della 'pianetizzazione' e che caratterizza quasi tutti gli oggetti di scena di PLANET 51 è un'area circolare che si trova generalmente in un angolo dell'oggetto e che lo rende asimmetrico. Secondo l'Art Supervisor Fernando Juarez: “Lo scopo era quello di creare una lieve differenza con gli oggetti terrestri. Se tutti gli elementi fossero stati perfettamente rotondi sarebbero stati identici a quelli sulla terra.” E a quel punto il proposito di creare un mondo diverso sarebbe stato vanificato.

Cosa ci si può aspettare da un mondo creato da amanti della fantascienza? Anche il cibo, che fluttua e risplende, rende omaggio ad un altro film di fantascienza degli anni '80: Cocoon, “In quel film gli alieni possiedono un'energia interiore che denota come siano più evoluti rispetto a noi. Perciò ho pensato che tutto il cibo dovesse avere questa caratteristica che lo facesse brillare!” spiega Juarez.

Una curiosità da sottolineare è che mentre tutte le armi di Planet 51 assomigliano fortemente alle tipiche pistole ai raggi laser dei B-Movie degli anni '50, in realtà, esse non si comportano come tali, ma come le armi a proiettili della terra. “In tutti i film degli anni '50, dove i militari perseguitano gli alieni,” spiega Fernando Huelamo, “è questa la tipologia di armi che prevale. Non volevamo che apparissero diverse da quei film”. Perciò, ci sono le pistole e i fucili tradizionali, come quelli che abbiamo sulla terra, che però sono stati 'pianetizzati' in modo da sembrare le tipiche armi a raggi laser degli alieni”.

La Progettazione del Pianeta

Planet 51 prende spunto dall'America degli anni '50. Non ci vuole molto a immaginare Glipfong come una California del Sud alternativa. “Sì era questa una delle idee,” conferma l'Art Supervisor Fernando Juarez, “ma per ricreare gli ambienti attorno a Glipfong abbiamo preso ispirazione dal Grand Canyon e dal Colorado”, aggiunge. “I

nostri punti di riferimento non sono stati solo i film degli anni cinquanta, ma la realtà stessa di quel periodo, che doveva essere ben riconoscibile.”

Glipforg è ancorata a quella che il co-regista Marcos Martinez definisce “Una visione molto classica dell’America degli anni ‘50, anche se non è quella reale, perché in realtà rappresenta l’immagine che abbiamo di quegli anni. Possiamo ritrovare l’immagine di quell’America in moltissimi elementi, era proprio questo il modo in cui volevamo rappresentare il film. Abbiamo preso in considerazione tutti i film che avevano in comune questa stessa visione.”

Cosa fare e vedere a Glipforg?

L’Osservatorio

Di tutte le location di Glipforg, questa è quella che più assomiglia a un posto specifico del mondo reale: “Tutto quanto nel film è un preciso riferimento a qualcosa di reale e questa location è un chiaro riferimento al Griffith Observatory, con le sue grandi finestre.” Spiega il Visual Production Designer Julian Romero. Il famoso Griffith Observatory di Los Angeles, costruito nel 1935 e con il suo distintivo stile Art Deco, era il posto migliore da cui prendere ispirazione.

Il negozio di fumetti:

Con il suo Umanoide in 3-D che incombe minaccioso sui clienti che entrano, e con il suo interno incredibilmente ricco di dettagli, Haglog’s Comics è la location più unica e ricca di tutta Glipforg dal punto di vista del design. L’intero posto emana l’odore dei B-Movies di fantascienza degli anni ‘50 e incarna l’essenza stessa di Planet 51. “Tutto ciò che potete immaginare di Planet 51 è contenuto in questo negozio. E’ un mondo nel mondo. Ci siamo impegnati moltissimo nella sua creazione, sembra che l’intera essenza di PLANET 51 sia condensata in questa singola location, nei poster, nei libri, nei piccoli giocattoli, nei tavoli, nelle lampade ecc.”

Posti da visitare assieme agli amici

HUMANIACS II è il film nel film, (ed un enorme evento di per sé). È l'elemento che apre il film e che ci fa conoscere la paura più radicata degli abitanti di Planet 51: essere invasi da noi. Tutto questo avviene all'interno del cinema di Glipforg, dove a uno stile retrò e a dei motivi Art Deco si aggiunge uno schermo di forma ovale. Abbiamo la possibilità di ammirare l'edificio anche dall'esterno, con la sua forma di disco, caratterizzato da numerose guglie e antenne, con un'enorme cupola centrale sopra all'auditorium ed un'antenna radio sopra all'entrata principale.

Ad ogni modo, se siete più interessati all'azione potete sempre fare una visitina al Bowling Alley. Se esiste un edificio che assomiglia più di ogni altro ad una nave spaziale UFO, è certamente questo. Gli interni sono sfarzosi, con tanto di pavimenti a scacchi e palle da bowling a forma di pianeta.

Il Nirvana è una bella staccionata bianca

L'espressione più chiara del mito del nirvana dell'America degli anni '50, contraddistinta dalle tipiche staccionate bianche, può essere ammirato nella periferia di Glipforg, dove è situata l'area residenziale. Proprio come il resto della città, l'area residenziale è caratterizzata da strade fatte da cerchi concentrici e da numerosi edifici a forma di disco. Qui, il tema dell'imminente invasione è similmente presente, "L'immagine aerea ricorrente dei dischi volanti che volano al di sopra dei tetti delle case della città," spiega il Visual Production Designer Julian Romero, "ha lo scopo di ricordare l'idea dell'invasione." Questa idea è ancor più dominante qui, nelle aree residenziali, infatti, un'immagine del genere stona fortemente con il senso di sicurezza che si dovrebbe percepire in un luogo come questo.

Il Centro della Città

"Non abbiamo mai dimenticato il fatto che qualcuno guardando il film potesse non riconoscere ciò che vede. Anche se le forme più utilizzate sono quelle dei dischi, si capisce sempre di che edificio si tratta." Spiega il regista Jorge Blanco, "ed è evidente vedendo la varietà di edifici presenti che, sebbene questi abbiano in comune la stessa

forma a disco volante, tutti quanti condividono delle forme uniche e distintive, che li rendono riconoscibili individualmente. A Main Street si trova l'edificio comunale più grande di Glipforg, si tratta del municipio, per il quale ci siamo ispirati alla Casa Bianca, con tanto di pietre bianche e pilastri, ma con un tetto composto da tre dischi volanti, uno più grande affiancato da due più piccoli.

Il Liceo di Glipforg non è da meno. Anch'esso ricorda un'enorme nave spaziale, ma ha una forma a disco volante meno accentuata rispetto a quella del Bowling Alley. Si tratta di un edificio che potrebbe tranquillamente trovarsi anche nel nostro mondo. Proprio vicino alla Scuola, di fronte all'entrata, c'è una statua del fondatore di Glipforg: Pacifier Glipp (un chiaro omaggio a Isaac Newton).

E' il distributore di benzina la struttura caratterizzata dalla più originale applicazione del motivo a 'disco volante'. La copertura del distributore ha la forma di un disco, e la parte inferiore del tetto emana una luce fluorescente. C'è una lieve differenza rispetto alle forme circolari che caratterizzano gli altri edifici: qui il disco sembra uscito da un B-Movie degli anni '50!

Un'eccezione alla regola è rappresentata dal Ristorante di Hot Dog, l'unico edificio di Glipforg che non è caratterizzato da una forma circolare, ma che invece ha le fattezze di un gigantesco hotdog a forma di U. Può tranquillamente rientrare nello stile Googie, ma sarà stata una svista? Per niente! Conferma il Visual Production designer Julian Romero, si tratta, anzi, di una citazione, la più difficile da cogliere in PLANET 51: "C'è un riferimento cinematografico piuttosto difficile da cogliere: il gigantesco hot dog ricurvo rappresenta la nave spaziale che si schianta in Alien."

Come muoversi a Planet 51

Tutti sono d'accordo nell'indicare uno degli aspetti più indiscussi di Planet 51. "Il punto di svolta per noi è arrivato grazie alle tipiche macchine a forma di disco volante degli anni '50, che hanno caratterizzato tutto lo stile di PLANET 51." Spiega il regista Jorge Blanco. "Nel momento stesso in cui qualcuno ha suggerito una Cadillac a forma di

disco volante è stato come se fosse scoccata una scintilla ... da quel momento il film ha avuto un forte impulso che ha fatto da catalizzatore per tutte le decisioni relative al design. Secondo il co-regista Marcos Martinez è stata una scelta estetica meravigliosa da ricreare: “La cosa più semplice da ideare sono state le macchine. Avevamo quell’idea sin dall’inizio ed è stata una delle cose migliori su cui lavorare. Le opportunità sembravano infinite, c’erano così tanti modelli/marche riconoscibili, che conservavano la loro identità anche dopo essere stati ‘planetizzati’ e che erano perfetti per lo stile del film (quello dell’America degli anni ’50). Il fatto che così tanti veicoli dai design più diversi – dai veicoli del comune (come le macchine della polizia, gli scuolabus, gli autobus, i taxi, i camion dei pompieri) a quelli familiari (come le autovetture dal design classico) - siano stati trasformati utilizzando le forme tondeggianti tipiche delle navi spaziali aliene dimostra la duttilità stessa del concetto da cui siamo partiti. Lo stesso è accaduto per i veicoli militari (le jeep, i camion e la memorabile gru). Una cosa c’è da dire a proposito di questi veicoli, ovviamente, non si muovono su ruote perchè fluttuano!”

“Tutte le macchine si ispirano alle automobili di quel periodo,” aggiunge Martinez, notando che sono proprio i veicoli l’elemento maggiormente apprezzato del film. “Ho incontrato persone che hanno visto il film e che sono rimaste sbalordite. Riconoscono tutti i veicoli del film.” Il produttore del film Ignacio Perez Dolset commenta: “Il fatto che le macchine si ispirino al design dei dischi volanti è l’elemento di questa produzione di cui siamo più orgogliosi. E’ quello che ci ha divertito di più in fase di creazione e rappresenta un passo in avanti rispetto a quello che abbiamo già visto in altri film.”

NOTE DI PRODUZIONE TECNICHE

Per riuscire a sostenere i rigori della produzione, gli Ilion Animation Studios devono avere a disposizione un'infrastruttura tecnica molto ben sviluppata, per tanto, l'idea iniziale di utilizzare delle stazioni di lavoro 'white box' e di assemblare una render farm¹ con parti di computer è stata subito scartata. Grazie all'aiuto di oltre 200 stazioni di lavoro della Hewlett Packard e un'infrastruttura di rete HP, di 56.000 GB di spazio di memoria BluArc e di oltre 2500 - Blade e 1U - core per i render, gli artisti della Ilion sono in grado di creare dei prodotti di prima classe.

Gli Ilion Animation Studios sapevano che fare un film del calibro di PLANET 51 avrebbe rappresentato una sfida enorme perciò, sin dall'inizio, hanno stabilito di evitare i comuni trabocchetti tecnici della computer grafica: l'illuminazione, i capelli, i tessuti e la dispersione di luce. Col progredire della produzione, tuttavia, risultava sempre più chiaro che gli elementi che stavano cercando di evitare sarebbero stati necessari allo scopo di creare un film della qualità desiderata, “La necessità di eccellere ci ha spinti ad accettare le sfide e ad aggiungere quei particolari dettagli che rendono PLANET 51 il film che è oggi,” spiega Gonzalo Rueda, Director of Technology degli Ilion.

Originariamente, l'Astronauta Chuck non toglieva mai il casco per tutta la durata del film. “Ricordo il giorno in cui qualcuno ha detto che era essenziale per noi vedere il viso e le espressioni dell'astronauta al fine di identificarci meglio con il suo personaggio”, spiega Rueda. “Sapevamo tutti che il fatto di dover inserire i capelli

1

Ndt Una **render farm** è un insieme di calcolatori collegati tra loro allo scopo di elaborare (tramite [rendering](#)) le immagini di [computer grafica](#) presenti negli effetti visivi [cinematografici](#) e [televisivi](#).

nell'estetica del film avrebbe rappresentato un enorme ostacolo tecnologico; avrebbe generato una serie di problematiche legate all'illuminazione e agli effetti di dispersione della luce, come è accaduto per tutti gli altri dettagli che ora caratterizzano il look di PLANET 51. Ma abbiamo affrontato il problema e alla fine abbiamo vinto la sfida, raggiungendo finalmente quel look fantastico che caratterizza il film. ”

Gli Ilion Animation Studios sono riusciti a creare un prodotto che può tranquillamente competere con quelli dei migliori studios di animazione del mondo, ma che ha necessitato di un budget significativamente inferiore. “Abbiamo concentrato i nostri sforzi su come creare un condotto di elaborazione dati (pipeline) automatico e rigoroso e su come controllare l'accesso a risorse informatiche di pari livello rispetto a quelle di uno studio, questo ci ha permesso di produrre un film della qualità di PLANET 51, rispettando allo stesso tempo il nostro budget.”

Gli Ilion Animation Studios hanno dovuto superare diversi ostacoli durante il processo di creazione del loro primo film. Spiega Rueda, “Il nostro insaziabile desiderio era quello di realizzare il miglior film possibile, ciò ha significato implementare nuove idee per migliorare il film, senza tener conto della miriade di difficoltà tecnologiche che ciò avrebbe significato. Attraverso il talento, la motivazione e lo sforzo comune del nostro team artistico e tecnico siamo riusciti a dar vita a tutte le cose che sognavamo. Durante lo sviluppo di PLANET 51 siamo riusciti a risolvere molte problematiche che prima non saremmo stati in grado di risolvere, e sono certo che potremo dar vita a qualsiasi altra idea ci venga in mente di realizzare. E' emozionante pensare che questo è solo il nostro primo film e che durante gli ultimi sette anni abbiamo acquisito la conoscenza e la sicurezza necessarie per portare gli Ilion Animation Studio nel futuro.

Sviluppi Interni:

Creare PLANET 51 ha richiesto non solo creatività e impegno ma anche una dose di innovazione. Se si considerano gli aspetti tecnologici di un film così, il livello di innovazione che è stato necessario è a dir poco impressionante. Il Tool Department degli Ilion Animation Studios ha creato oltre duecento sviluppi di sistema per la produzione di PLANET 51. Questi sviluppi interessano sia i 'quattro pilastri' della tecnologia Ilion -

GLT, Asset Tracker, Asset Manager, Asset Loader - che sviluppi maggiori (come nel caso di Lighting Layers Manager) e minori (come quelli volti a semplificare e ottimizzare determinati workflow).

GLT è un formato di file interno all'azienda (che immagazzina la geometria e l'animazione della suddetta geometria) e che, non solo facilita il trasferimento di informazioni da una fase del flusso dati ad un'altra, ma che permette anche agli artisti di lavorare utilizzando le informazioni di riferimento; ciò assicura che tutti lavorino con le informazioni più recenti (Esportando le Mdp nel formato GLT, Ilion assicura che tutti gli artisti lavorino con gli ultimi aggiornamenti delle mdp) e riduce le dimensioni dei file (Grandi insiemi sono composti interamente da riferimenti, ciò fa sì che le scene rimangano gestibili e di dimensioni ridotte). Al momento, Glt Export/Import sono supportati sia da Autodesk 3dsMax che da Autodesk Maya.

Asset Tracker è un'applicazione intranet, e rappresenta il principale strumento della produzione. Elementi come le location, i personaggi e gli oggetti di scena vengono creati e definiti e il loro stato corrente viene monitorato e controllato usando Asset Tracker; se non è nell'Asset Tracker, non esiste. Asset Tracker ha integrato delle automazioni grazie alle quali ciò che viene creato nell'Asset Tracker crea automaticamente delle strutture di folder e di template predefinite, e a disposizione degli artisti.

Asset Manager è un programma che fondamentalemente permette a più utenti di lavorare sullo stesso gruppo di file nello stesso momento, in modo organizzato e sicuro. Asset Manager permette agli artisti di scaricare i file sulle loro macchine e di lavorarci sopra o, similmente, di caricare i propri file. Quando hanno finito di lavorare su un file gli artisti non fanno altro che reinviare il loro file all'unità di memoria principale, utilizzando Asset Manager, che memorizza tutti i cambiamenti effettuati. Sono state integrate una serie di automazioni anche in Asset Manager, esse permettono agli artisti di inviare automaticamente i renders, o esportazioni GLT, dei loro file semplicemente cliccando col tasto destro del mouse sul file in questione e selezionando l'opzione rilevante.

Asset Loader è un strumento creato specificatamente per 3dstudio max che permette agli artisti di gestire le loro scene più efficientemente e con meno errori. Connettendosi con Asset Tracker, Asset Loader sa esattamente quali elementi sono associati ad una data scena; e perciò fornisce all'artista una lista di ciò che dovrebbe essere contenuto nella sua scena e gli da la possibilità di aggiungere/rimuovere un dato elemento seguendo automaticamente la procedura corretta.

Il Lighting Layers Manager è uno strumento sviluppato per il Lighting Department, che si occupa di ricreare la luce, oltre che per il compositing². Permette all'artista di generare tutti i layer di luce necessari. Il Lighting Layers Manager permette agli Ilion Studios di risparmiare del tempo prezioso, non solo nella fase iniziale di creazione di una scena, ma anche quando ci si trova ad effettuare dei cambiamenti, grazie ad esso è necessario aggiornare una sola scena.

Gli Ilion Animation studios hanno dato vita a PLANET 51 grazie al motore di rendering 'Cyclops' di Animated Pixel, che ne ha reso possibile la creazione della specifica estetica. Avere degli sviluppatori di Animated Pixel in loco ha fatto sì che il render engine Cyclops crescesse letteralmente assieme a PLANET 51 e che si integrasse perfettamente con gli altri strumenti degli Ilion Animation Studios.

2

Il compositing video è un ramo del video editing che negli ultimi anni è diventato praticamente indispensabile nella gestione professionale del video digitale. Si tratta infatti di un procedimento che permette la modifica degli aspetti visivi di un filmato attraverso l'aggiunta di effetti speciali e la sovrapposizione di più sorgenti video. Il tutto viene eseguito utilizzando i cosiddetti *layer*, canali video aggiuntivi pensati come fogli lucidi trasparenti sovrapposti al filmato originale, sui quali si possono disporre ulteriori clip, originando effetti complessi ma semplici da gestire. I layer si possono muovere, ruotare, modificare a piacimento proprio come facciamo con una clip, col vantaggio che non influiamo sui livelli che stanno sotto e sopra. Questo permette quindi di applicare effetti di prova, senza preoccuparci di rovinare la clip di partenza. Inoltre, grazie alla timeline e alla tecnica dei [keyframe](#), si ha un pieno controllo di ogni modifica su ogni fotogramma.

La Pipeline³ degli Ilion Animation Studios (il Work Flow)

Il primo passo verso la creazione di un film come PLANET 51 è lo sviluppo della sceneggiatura. Una buona storia è il cuore stesso di qualsiasi film, soprattutto di un film di animazione. Tuttavia, la sceneggiatura è anche una parte importante del processo di pianificazione, poiché aiuta il team di produzione a capire esattamente quante scene, personaggi, location, ecc. sono contenuti nel film.

Una volta che la sceneggiatura ha raggiunto un livello di raffinatezza accettabile, il passo successivo è lo storyboarding. Questa fase consiste nella creazione di numerosi disegni per ogni singola inquadratura del film, essi hanno lo scopo di visualizzare la sceneggiatura ma anche di sperimentare gli eventuali cambiamenti da apportare alla trama; a questo punto, la sceneggiatura è viva più che mai, ed è strettamente legata allo storyboard.

Una volta che lo storyboard ha raggiunto un livello accettabile, si procede alla prima visualizzazione della sceneggiatura tramite delle miniature chiamate "animatic". Alla sequenza di immagini fisse dello storyboard viene aggiunto un dialogo grezzo e, a volte, anche una colonna sonora grezza. Questo permette al regista di elaborare qualsiasi sceneggiatura, posizione della mdp, lista delle inquadrature e timing che possano esistere con lo storyboard attuale. L'animatic in genere subisce molti tagli e variazioni e viene considerato completo solo dopo molto lavoro, poichè montare il film in fase di animatic può evitare l'animazione di scene superflue, e quindi permette di risparmiare tempo e denaro.

Una volta che l'animatic in 2D è stato approvato, viene creato un animatic in 3D che ha il nome di 'Layout'. Questa è la prima visualizzazione della sceneggiatura in 3D. A questo punto si passa alla creazione di una geometria e di personaggi semplificati, che

danno vita ad una versione grezza del film in 3D. E' in questa fase specifica che vengono definiti la posizione e i movimenti in 3D della mdp. Essendo questa la fase finale prima che inizi quella dell'animazione vera e propria si procede ad ulteriori tagli di scene, così da essere certi di evitare qualsiasi animazione superflua.

Una volta che l'animatic è stato approvato, la produzione sa quali elementi devono essere creati per il film; e i Dipartimenti di Modeling creano i personaggi e le location in 3D che comporranno il contenuto del film. Il Setup e Rigging Department trasforma i modellini e gli accessori di scena statici 3D in 'pupazzi' 3D che possono essere manipolati per farli muovere come nella vita reale.

Una volta completati il Layout, le location in cui si muoveranno i personaggi e i 'pupazzi' in 3D, allora può iniziare la fase di animazione. In questa fase gli artisti manipolano i pupazzi dei personaggi del film per dargli movimento. Gli artisti dell'animazione fanno di tutto per convogliare un senso di personalità e di profondità di emozioni, al fine di rendere vivi i personaggi agli occhi dello spettatore.

Quando una scena è stata animata, gli artisti che si occupano di Scene Composing preparano la scena per le fasi successive della catena di montaggio: illuminazione, effetti speciali e compositing, rimuovendo ogni tipo di geometria superflua e assicurando l'applicazione, per ogni oggetto contenuto nell'inquadratura, di un adeguato numero di dettagli. Non solo lo Scene Composing permette di risparmiare tempo e seccature più avanti nella catena di montaggio, ma funge anche da punto di controllo per ciò che arriva alla fase finale della pipeline, aiutando a tenere d'occhio tutti i cambiamenti effettuati.

Gli artisti dell'illuminazione aggiungono la luce alla scena, trasformando quella che altrimenti sarebbe stata una scena monotona e priva di vita in una rappresentazione della realtà esteticamente piacevole e credibile. La fase dell'Illuminazione non solo rende credibile una scena ma è anche utilizzata, come nei film e nel teatro tradizionali, per conferire degli specifici stati d'animo. L'Illuminazione genera una serie di 'Lighting Layers' che, in seguito, vengono usati dal compositing, ognuno di questi rappresenta una componente dell'illuminazione della scena.

Il dipartimento effetti speciali è responsabile della creazione di tutto ciò che gli altri dipartimenti non sono in grado di realizzare: dal fumo al fuoco, dalle esplosioni alla polvere, ecc. Il dipartimento effetti speciali si occupa anche delle simulazioni fisiche complesse generate come nel caso di vetri infranti o di edifici che crollano. Come accade nella fase di illuminazione, gli effetti speciali generano una serie di layers che in seguito vengono utilizzati dal compositing.

La fase finale del procedimento è conosciuta come compositing. Gli artisti del compositing mettono assieme tutti gli strati generati dai dipartimenti che si occupano dell'illuminazione e degli effetti speciali e creano i fotogrammi definitivi del film. Oltre a unire gli elementi dell'illuminazione e quelli degli effetti speciali, il compositing si occupa anche di apportare qualsiasi aggiustamento al colore di ogni scena per assicurare la continuità della luce nel corso di tutto il film.

Partner Tecnologici

Avid: Il Software di montaggio AVID Media Composer e l'hardware di memoria Avid Unity hanno permesso ai montatori degli Ilion Animation Studios di rispettare le loro strettissime scadenze e i loro altissimi standard.

HP: Con una stazione di lavoro per ogni scrivania, HP è stato un partner tecnologico fondamentale degli Ilion Animation Studios. Grazie ad attrezzature affidabili e all'avanguardia HP ha permesso agli artisti, allo staff di produzione e al team dell'amministrazione di Ilions di compiere il proprio lavoro al meglio. L'avanzatissima render farm di Ilion, che rappresenta il cuore degli studios, non sarebbe stata possibile senza il magnifico hardware e customer service di HP.

BlueArc: BlueArc ha fornito agli Ilion Animation Studios un sistema altamente performante e affidabile, in grado di affrontare le molteplici necessità di uno studio di animazione. Gli oltre 55TB di memoria di BlueArc hanno fatto apparire semplice gestire più di 12 milioni di file.

Bull: Quando si rendeva necessario un repentino aumento della potenza di elaborazione, Bull ha fornito a Ilion dei core per i render ancora più performanti, necessari per sostenere dei tempi di elaborazione particolarmente intensi.

Tangram: Tangram, un fornitore locale, è stato essenziale nel procurare agli Ilion Animation Studios tutte le numerose license dei software necessari ad uno studio di animazione. Tenendo costantemente informata la Ilion, Tangram le ha permesso di tenere il passo con i più importanti aggiornamenti dei software.

I DOPPIATORI DELLA VERSIONE ORIGINALE

DWAYNE JOHNSON

Nella versione originale di PLANET 51 Johnson è la voce del Capitano Charles “Chuck” Baker.

Sin dai suoi ruoli di esordio in *La Mummia-Il Ritorno* della Universal Pictures, nel film campione di incassi *Il Re Scorpione* e in *Cambio di Gioco*, Dwayne Johnson si è affermato come uno degli attori più ricercati di Hollywood. ENTERTAINMENT WEEKLY recentemente lo ha incluso nella classifica A-List di Hollywood, al fianco di Robert Downey Jr., Ellen Page, James McAvoy e Amy Adams.

Abbiamo visto Johnson recentemente in *Corsa a Witch Mountain* della Walt Disney Pictures. In questo action/adventure, dove è tornato a collaborare assieme al regista di *Cambio di Gioco* Andy Fickman, Johnson recita la fianco di Carla Gugino. Il

film è il sequel dell'amatissima pellicola del 1975 della Disney dal titolo *Incredibile Viaggio Verso l'Ignoto*. *Corsa a Witch Mountain* ha aperto al 1° posto del box office il 1° Marzo del 2009.

Vedremo presto Johnson in *Tooth Fairy*, una commedia della 20th Century Fox, in cui interpreta il ruolo di un giocatore della lega minore di hockey che a causa di un'azione cattiva deve prestare servizio per una settimana come Fatina dei denti. Del cast del film fanno parte anche Julie Andrews, Billy Crystal, Stephen Merchant e Ashley Judd, l'uscita è fissata per il 22 Gennaio del 2010.

Johnson di recente è apparso nella commedia della Warner Brothers *Agente Smart Casino Totale*, al fianco di [Steve Carell](#), [Anne Hathaway](#) e [Alan Arkin](#). Il film è basato sulla sitcom del 1960 dallo stesso titolo, ed ha incassato oltre 175 milioni di dollari in tutto il mondo.

Nel 2007 è apparso nella commedia per famiglie della Disney *Cambio di Gioco*, dove interpreta un quarterback della NFL che vive la classica vita dello scapolo, almeno fino a quando non scopre di avere una giovanissima figlia, nata da una precedente relazione. *Cambio di Gioco* ha aperto al 1° posto dei box office per due settimane di seguito arrivando ad incassare oltre 150 milioni di dollari complessivamente.

Johnson ha inoltre recitato in *Southland Tales*, per la regia di Richard Kelly (*Donnie Darko*). Del cast del film, che è stato selezionato per competere al Festival del Cinema di Cannes del 2006, fa parte un eclettico gruppo di attori, tra cui Sarah Michelle Gellar, Mandy Moore e Sean William Scott.

Nel 2006 Johnson ha recitato nel drammatico *La Gang di Gridirong*, della Sony, dove lo vediamo interpretare il ruolo di un consulente che si occupa di formare una squadra di football composta da giovani criminali. Diretto da Phil Joanou e tratto da una storia vera, il film ha aperto al 1° posto del box office, ricevendo anche ottime critiche.

Johnson aveva già dimostrato tutta la sua bravura, ottenendo grandi elogi sia da parte della critica che del pubblico, nel ruolo di un bodyguard gay nonché aspirante

cantante in *Be Cool*, sequel della MGM di *Get Shorty*, in cui ricordiamo John Travolta, Uma Thurman e Vince Vaughn. Sempre per la MGM, Johnson è apparso nel remake del 2004 di *A Testa Alta*, nel ruolo di uno sceriffo che torna nella sua città natale dopo aver prestato servizio nell'esercito; una volta tornato, si rende conto del grado di corruzione in cui l'esercito è caduto. Precedentemente, Johnson è stato tra i protagonisti del film della Universal dal titolo *Il Tesoro dell'Amazzonia* - action/comedy acclamata dalla critica, diretta da Peter Berg e interpretata da Sean William Scott, Rosario Dawson e Christopher Walken - che ha cementato il suo status di action hero, dimostrando anche la sua grande presenza scenica, sulla scia del grande successo ottenuto da *Il Re Scorpione*.

Nato a San Francisco e cresciuto alle Hawaii, Dwayne Johnson ai tempi del liceo è stato un grande difensore degli Hurricanes dell'Università di Miami, ha aiutato la sua squadra a superare ostacoli insormontabili e a diventare Campione Nazionale.

Dopo essersi laureato presso l'Università di Miami, Johnson ha seguito le orme di suo padre, Rocky Johnson, e di suo nonno, High Chief Peter Maivia, entrando a far parte della Hall of Fame della WWE. Nel corso di sette anni (1996-2003), la sua intensa passione lo ha portato a costruirsi una carriera straordinaria infrangendo tutti i record di box office in tutti gli Stati Uniti e imponendo, in quello stesso periodo, nuovi record per quanto riguarda gli acquisti dei programmi in pay-per-view. Il personaggio di "The Rock" è divenuto uno dei personaggi più carismatici e dinamici che l'industria abbia mai visto.

Il suo amore per la recitazione e il suo desiderio di esplorare nuovi orizzonti lo hanno portato ad apparire al "Saturday Night Live" nel Marzo del 2000, sorprendendo tutti con le sue doti di comico e facendo ottenere al programma gli ascolti più alti di quell'anno. Johnson, in seguito, è stato scelto da Stephen Sommers per recitare in *La Mummia- Il Ritorno*, che ha incassato oltre 400 milioni di dollari in tutto il mondo. Il suo personaggio è stato accolto talmente bene dai dirigenti della Universal nel corso degli screenings giornalieri che immediatamente è stato messo in cantiere un film basato sul personaggio da lui interpretato: e così nel 2002 è uscito *Il Re Scorpione*, che ha infranto tutti i record di box office ottenendo la migliore apertura di sempre nel mese di Aprile.

Johnson ha creato nel 2006 la Rock Foundation. La missione di The Rock Foundation è quella di istruire e arricchire la vita dei bambini di tutto il mondo. La fondazione mette in pratica la sua missione attraverso dei programmi di allenamento fisico e di prevenzione dell'obesità rivolti ai giovani, e un programma internazionale e mondiale di beneficenza.

Johnson è un generoso filantropo ed è un Celebrity Cabinet Member dell'American Red Cross. Presta servizio nel National Advisory Board Committee della Make-A-Wish Foundation ed è portavoce nazionale di After-School All Stars.

Non contento della sua carriera di attore, Johnson ha anche scritto un'autobiografia, The Rock Says, che ha raggiunto il 1° posto nella classifica dei bestseller del New York Times subito dopo la sua pubblicazione nel Gennaio del 2000. Johnson è un padre di famiglia devoto, ha una figlia di sette anni, Simone Alexandra Johnson, e una compagna, Dany Garcia Johnson.

JESSICA BIEL

Nella versione originale di PLANET 51 Jessica Biel è la voce di Neera.

Jessica Biel è divenuta una delle attrici protagoniste più ambite di Hollywood. Di recente si è fatta notare grazie alla performance acclamata dalla critica nel film *The Illusionist-L'Illusionista*, dove recita accanto agli attori nominati all'Oscar Edward Norton e Paul Giamatti. La rivista Entertainment Weekly ha scritto "Jessica Biel ha tirato fuori il suo trucco migliore fino ad oggi: trasformandosi in una duchessa austriaca del volgere del secolo oltre che in una seria attrice di film d'autore."

Biel, recentemente, è stata scelta per recitare nella commedia romantica *Valentine's Day* con Julia Roberts, Anne Hathaway, Jessica Alba e Bradley Cooper. Il personaggio interpretato dalla Biel è quello di una sfortunata publicist innamorata. La data di uscita è fissata per il 12 febbraio 2010.

L'ultimo film interpretato dall'attrice è la commedia romantica *Un Matrimonio All'Inglese* con Colin Firth, Ben Barnes e Kristin Scott Thomas. Nel film Biel interpreta una donna americana che è in costante conflitto con la neo suocera, (Scott Thomas) dopo aver sposato, durante un viaggio in Francia e sull'onda dell'emozione, il giovane e ricco figlio inglese. Il film è tratto dalla commedia di Noel Coward ed è stato adattato per il grande schermo dallo sceneggiatore/regista Stephan Elliot. *Un Matrimonio All'Inglese* è stato presentato al Festival del Cinema di Toronto nel 2008 ottenendo ottime critiche e, in seguito, delle reazioni estremamente positive quando è stato proiettato nuovamente in occasione dei prestigiosi Festival del cinema di Roma, di Londra e di Tribeca. *Un Matrimonio All'Inglese* è uscito negli Stati Uniti il 22 Maggio del 2009.

Biel, di recente, è apparsa in veste di protagonista in *Nailed*, al fianco di Jake Gyllenhaal, James Marsden e Catherine Keener. Questa commedia diretta da David O. Russell segue le vicende di una cameriera che accidentalmente si conficca un chiodo nella testa che le causa degli strani comportamenti che la spingono ad andare a Washington, DC, dove incontra un ignaro e giovane senatore (Gyllenhaal).

Biel ha dimostrato la sua grande bravura nel drammatico *Powder Blue*, in cui recita accanto all'attore premio Oscar Forrest Whitaker, a Patrick Swayze e a Ray Liotta. Questa pellicola drammatica segue le vite di alcuni estranei a Los Angeles, e che si incontrano per caso alla Vigilia di Natale a causa di una tragedia comune.

Biel è apparsa nella commedia della Universal *Io Vi Dichiaro Marito e...Marito*, al fianco di Adam Sandler e Kevin James. Il film segue la storia di due pompieri eterosessuali di New York, interpretati da Sandler e James, che fingono di essere una coppia gay sposata. Biel interpreta il ruolo del loro avvocato. *Io Vi Dichiaro Marito e...Marito* ha aperto al 1° posto dei botteghini ed ha incassato oltre 100 milioni di dollari negli Stati Uniti.

Per la sua performance in *The Illusionist-L'Illusionista*, Biel ha ricevuto numerosi premi, tra cui il "Breakthrough Award" in occasione dell'Hollywood Life's Annual, il "Shining Star Award" sia al Giffoni Film Festival che al Maui Film Festival e il

“Breakthrough Performance Award” al 18° Annual Palm Springs International Film Festival.

La Biel è inoltre apparsa nel film di guerra *Home of the Brave* al fianco di Samuel L. Jackson e Christina Ricci. Inoltre, è stata protagonista, assieme a Nicolas Cage e Julianne Moore, del thriller fantascientifico *Next* dei Revolution Studios.

Da bambina, la Biel aveva scelto la carriera di vocalist esibendosi anche a teatro. A nove anni ha iniziato a recitare in produzioni come ‘*Annie*’, ‘*Tutti insieme appassionatamente*’ e ‘*La Bella e La Bestia*’. Grazie alla sua bellezza naturale ben presto ha iniziato a lavorare come modella ed ha partecipato alla Conferenza Annuale del 1994 della International Modeling and Talent Association.

Il suo debutto cinematografico è avvenuto a 14 anni. Biel ha ottenuto un grande successo per la sua performance nel ruolo della figlia ribelle nell’acclamato film di Victor Nunez *L’Oro di Ulisse*, con l’attore nominato agli Oscar Peter Fonda. In seguito è apparsa in film come *A Casa per Natale* della Disney, con Jonathan Taylor Thomas; la commedia romantica *Sogno di un’Estate*, della Warner Bros., con Freddie Prinze Jr.; *Le Regole Dell’Attrazione*, di Lions Gate Films, per la regia di Roger Avary; il remake della New Line di *Non Aprite Quella Porta*; *Blade: Trinity*, sempre della New Line, con Wesley Snipes, Kris Kristofferson e Ryan Reynolds; *Elizabethtown*, di Cameron Crowe, con Orlando Bloom, Kirsten Dunst e Susan Sarandon; e *Stealth-Arma Suprema*, con Josh Lucas e Jamie Foxx.

Nel tempo libero Biel lavora attivamente per Make the Difference Network, un’organizzazione online che ha creato assieme a suo padre, Jon Biel. MTDN è una “national wish list” dove le persone possono cercare, trovare e finanziare dei desideri specifici che vengono inseriti da organizzazioni nonprofit. Attraverso MDTN Biel ha fornito il suo aiuto per opere benefiche come Serving Those Who Serve, Best Friends Animal Sanctuary e PETA. Per i suoi impegni benefici, di recente, è stata insignita del “National Impact Award” in occasione del Heart of Los Angeles Gala del 2008 e, precedentemente, del “Young Philanthropist of the Year” Award in occasione del Golden

Karma Awards del 2006. Tra i suoi hobby figurano la danza classica, il calcio, la corsa, lo yoga e le passeggiate con il suo cane Tina.

JUSTIN LONG

In *Planet 51* Justin è la voce di Lem.

Justin Long si è imposto come un talento naturale sia in ambito televisivo che cinematografico. Quest'anno Justin ha girato il film *After:Life*, di cui è protagonista assieme a Christina Ricci e Liam Neeson. Attualmente Justin sta ultimando le riprese di *Going The Distance* con Drew Barrymore. Quest'anno lo vedremo nel film di Weinstein Company dal titolo *Youth in Revolt*, al fianco di Michael Cera e Steve Buscemi.

L'ultimo film interpretato da Justin è l'adattamento cinematografico della New Line del popolare romanzo dal titolo *La Verità è che Non Gli Piaci Abbastanza*, dove lo vediamo recitare in un cast formato da numerosi attori famosi, tra cui Ben Affleck, Jennifer Aniston, Drew Barrymore, Ginnifer Goodwin e Scarlett Johansson. Justin è inoltre apparso nel ruolo del protagonista, al fianco di Alison Lohman, nel film *Drag Me To Hell* di Sam Raimi. Nel 2007 Justin ha recitato in due blockbuster, tra cui *Die Hard-Vivere o Morire* con Bruce Willis.

E' membro della truppe teatrale Laughingstock, del Vassar College, dove Justin ha esordito nel mondo della commedia, questo gli ha permesso di essere scelto per i suoi primi ruoli da protagonista in film come *Galaxy Quest* e *Jeepers Creepers-Il Canto del Diavolo*. In seguito, è passato al piccolo schermo, dove ha recitato nell'originale serie "Ed" della NBC; poi si è avventurato nel mondo della commedia bizzarra con il suo primo successo di box-office dal titolo *Palle Al Balzo-Un Gioco da Duri*. E' apparso in commedie come *Ammesso* della Universal, prodotta da Tom Shadyac, e *Ti Odio, Ti Lascio, Ti...* con Vince Vaughn e Jennifer Aniston. Inoltre, è apparso nel film prodotto da Adam Sandler dal titolo *Strange Wilderness* con Steve Zahn, e ha fatto un cameo nel film di Vince Vaughn *Wild West Comedy Show*. Oltre che come attore Justin è molto noto per aver interpretato il 'Ragazzo del Mac' nella pubblicità della Apple "Mac contro PC".

SEANN WILLIAM SCOTT

In *Planet 51* è la voce dell'alieno Skiff.

Seann William Scott è nativo di Cottage Grove, nel Minnesota. È stato scoperto in occasione di una gara di talenti a Los Angeles e da allora è diventato uno degli attori di Hollywood più prolifici, apparendo in commedie blockbuster, come ad esempio la trilogia di *American Pie* della Universal, *Hazzard*, versione cinematografica della popolare serie tv degli anni '80, *Road Trip* con Breckin Meyer e Amy Smart e la commedia di successo *Fatti, Strafatti e Strafighe* con Ashton Kutcher.

La prossima estate Scott reciterà nel film della Universal dal titolo *Role Models* al fianco di Paul Rudd nel ruolo di due venditori di drink energetici che distruggono il camion della loro società e sono obbligati dal giudice a partecipare ad un programma di recupero.

Tra gli altri film di Scott vale la pena citare anche *Southland Tales* di Richard Kelly, con Sarah Michelle Gellar e The Rock; l' action/adventure della Universal *Il Tesoro dell'Amazzonia* dove recita accanto a The Rock; *Il Monaco* della MGM, con Chow Yun-Fat; il thriller di New Line Cinema *Final Destination*; la commedia fantascientifica *Evolution* della DreamWorks, per la regia di Ivan Reitman, con Julianne Moore, David Duchovny e Orlando Jones. Indimenticabili sono i suoi cameo in *Jay and Silent Bob... Fermate Hollywood* della Miramax e nella commedia di successo *Old School*, con Will Ferrell. Lo abbiamo visto anche in *The Promotion*, con John C. Reilly, e in *Mr. Woodcock*, con Billy Bob Thornton e Susan Sarandon. Ha prestato la voce ai film di animazione *L'Era Glaciale* e *L'Era Glaciale 2*.

Scott vive tra Los Angeles e New York.

GARY OLDMAN

Nella versione originale di *PLANET 51* Gary Oldman è la voce del Generale Grawl.

GARY OLDMAN milioni di spettatori lo hanno conosciuto come Sirius Black (Il Padrino di Harry Potter), il Commissario Jim Gordon (il partner di Batman nella lotta contro il crimine), Dracula, Beethoven, Lee Harvey Oswald, Joe Orton, Sid Vicious e il terrorista dirottatore dell'Air Force One di Harrison Ford. Oldman è anche apparso in *Léon* e *Il Quinto Elemento* di Luc Besson e nel ruolo del Dott. Zachary Smith in *Lost In Space*.

E' considerato uno degli attori più importanti della sua generazione. E' un interprete conosciuto in ambito internazionale, una vera e propria icona, essendo apparso in moltissimi film di successo, molti di più rispetto a qualsiasi altro attore degli ultimi 18 anni. In ambito internazionale ha recitato in alcuni dei dieci film che hanno incassato di più nella storia del cinema. La sua carriera di attore è iniziata nel 1979, anno in cui ha lavorato esclusivamente a teatro; tra il 1985 e il 1989 ha lavorato presso la London's Royal Court. Tra i suoi primi film della BBC figurano *Meantime* di Mike Leigh e *Ultimo Stadio* di Alan Clark. A cui hanno fatto seguito i film per il grande schermo *Sid And Nancy*, *Prick Up-L'Importanza di Essere Joe* di Stephen Frears, *Rosencrantz e Guildenstern Sono Morti* di Tom Stoppard, *Stato Di Grazia*, *JFK-Un Caso Ancora Aperto* di Oliver Stone, *Dracula di Bram Stoker* di Francis Ford Coppola, *Triplo Gioco*, *Una Vita al Massimo* di Tony Scott, *L'Isola dell'Ingiustizia (Alcatraz)*, *Amata Immortale* e *La Lettera Scarlatta* di Roland Joffe.

Nel 1995, assieme al manager/partner di produzione Douglas Urbanski, ha fondato la società di produzione che ha prodotto il film che ha segnato il suo debutto alla regia: l'acclamato *Niente per Bocca*. La pellicola ha vinto nove dei diciassette maggiori premi per i quali è stata nominata. Il film è stato selezionato per aprire la competizione più importante al 50° Festival del Cinema di Cannes del 1997; per questa pellicola Kathy Burke ha vinto il premio come Miglior Attrice.

Lo stesso anno Oldman ha vinto il prestigioso Channel Four Director's Prize all'Edinburgh Film Festival e il British Academy Award (che ha condiviso con Douglas Urbanski) per il Miglior Film, oltre al BAFTA per la Migliore Sceneggiatura Originale.

Durante gli ultimi 18 anni Oldman è apparso in ben nove film che hanno aperto al primo posto del box office. Le pellicole in cui è apparso hanno incassato complessivamente un miliardo di dollari.

JOHN CLEESE

Nella versione originale di PLANET 51 John Cleese è la voce del Professor Kipple.

John Cleese è apparso per la prima volta alla Tv Britannica in Frost Report nel 1966 e nel 1967. In questo stesso periodo è apparso in 'At Last The 1948 Show'. Nel 1969 è stato tra i creatori di 'Monty Python's Flying Circus', di cui sono state fatte tre serie. Nel 1975 ha creato la prima serie di 'Fawlty Towers' a cui poi, nel 1979, ha fatto seguito la seconda serie. Nel 1980 ha interpretato Petrucchio in 'La Bisbetica Domata' che faceva parte della stagione Shakespeareiana della BBC. Nel 1981 è poi apparso nel ruolo di Lacrobat in 'Whoops Apocalypse' della LWT.

Assieme al team dei Python si è anche occupato di produrre quattro film: *E Ora Qualcosa di Completamente Diverso* (1971), *Monty Python* (1974), *Brian Di Nazareth* (1979) e *Monty Python Il Senso della Vita* (1983).

Oltre a lavorare assieme ai Monty Python, come attore Cleese è apparso in *Giallo In Casa Muppet* (1980), *I Banditi del Tempo* (1980), *Privates on Parade* (1982), *Silverado* (1984), *Clockwise* (1986), *Erik Il Vichingo* di Terry Jones (1988), *Duca Si Nasce* di Eric Idle (1992), *Frankenstein di Mary Shelley* (1994), *Mowgli Il Libro della Giungla* (1995), *Sperduti a Manhattan* e *Non è Fantastica?* (1998).

Nel 1988 ha recitato in un film di cui è anche co-sceneggiatore (assieme al regista Charles Crichton), si tratta di *Un Pesce di Nome Wanda*. Con lo stesso gruppo di attori ha poi girato *Creature Selvagge* nel 1996.

Cleese è anche il creatore e il produttore di 'The Secret Policeman's Ball', una serie di show per Amnesty International.

Nel 1998 John Cleese è diventato professore presso la Cornell University.

I FILMMAKER

IGNACIO PEREZ DOLSET (Produttore) Vanta oltre 17 anni di esperienza nel settore dell'intrattenimento digitale. Ha avuto un ruolo primario nel mondo dei video game, sin dai suoi esordi, avendo ricoperto ruoli di grande responsabilità come quello di Direttore Generale e in seguito di Amministratore Delegato presso la Proein Games, una delle maggiori società di distribuzione del mercato spagnolo dei video game, e poi come fondatore e Membro del Consiglio di Amministrazione presso la TeleLine. Nel 1996, assieme al fratello Javier Pérez, ha fondato la Pyro Studios e LaNetro (oggi conosciuta sotto il nome di Zed). Nel 1998, con Ignacio Pérez a capo della società, i Pyro Studios hanno lanciato il loro primo titolo, 'Commandos', raggiungendo il 1° posto delle classifiche di vendita in 17 paesi e vendendo 1.5 milioni di copie. Nella loro storia i Pyro Studios hanno lanciato sul mercato 6 titoli e hanno venduto complessivamente 6 milioni di pezzi in tutto il mondo. Nel 2002, dopo una carriera di successo nel Mondo dei videogames, Ignacio Pérez ha fondato gli Animation Studios, una società che si occupa di produrre film di animazione in computer grafica; tre anni dopo gli Studios hanno annunciato Planet 51, il loro primo film.

GUY COLLINS (Produttore) Dopo 12 anni di esperienza nel settore finanziario, nel 1976 Guy Collins ha intrapreso il suo viaggio nell'industria cinematografica specializzandosi in aree come quella finanziaria, distributiva e del marketing. In oltre 30 anni di attività nel settore Guy Collins si è occupato di finanziare oltre 100 pellicole indipendenti e, in veste di Presidente della Handmade Films International, ha partecipato come Produttore Esecutivo a numerose produzioni, tra cui il film per famiglie *Eloise in Paris*, il film di *Highlander* e la relativa franchise televisiva, *Wild Duck* e il dramma poliziesco *50 Dead Men Walking* con Ben Kingsley e Jim Sturgess.

JORGE BLANCO (Regista) Vanta oltre 12 anni di esperienza nell'ambito dell'industria dell'Animazione 3D. Blanco ha iniziato la sua carriera professionale nel 1996 presso i Pyro Studios, dove ha svolto il ruolo di Art Director per oltre 7 anni. E' stato uno dei

fattori chiave nella produzione della franchise di videogame di grande successo dal titolo "Commandos". Nel 2002, dopo una carriera di successo presso i Pyro Studios, si è unito agli Ilium Animation Studios in veste di Regista e di Creative Director per il Film di Animazione *Planet 51*.

JOE STILLMAN (Sceneggiatore) E' il co-sceneggiatore di *Shrek 2* della Dreamworks oltre che di *Shrek*, grazie al quale ha ottenuto una nomination agli Academy Award® per la Migliore Sceneggiatura Non Originale, un premio Annie e un BAFTA. E' co-sceneggiatore di *Beavis & Butthead Alla Conquista dell'America*.

In ambito televisivo Stillman ha co-prodotto la serie animata *King of the Hill*, per la quale ha ricevuto due nomination agli Emmy Award®. E' stato co-produttore esecutivo della serie di USA Network, *The War Next Door*; e sceneggiatore di *Beavis and Butthead* della MTV. E' stato sceneggiatore e story editor di *The Adventures of Pete and Pete* di Nickelodeon.

Recentemente ha scritto la sceneggiatura di *Gulliver's Travels*, con Jack Black, in uscita nell'estate del 2010. Al momento sta scrivendo *Alien Zoo* per Warner Bros.

JAMES BRETT (Compositore) E' un compositore di fama internazionale, creatore delle colonne sonore della serie della NBC, *Crusoe* e del popolarissimo musical live *Walking With Dinosaurs*, due rappresentazioni musicali spettacolari. *Walking With Dinosaurs* è arrivato subito dopo la pluripremiata serie televisiva della BBC ed ha riportato in vita i dinosauri sotto forma di un monumentale tour live.

L'opera di James può essere apprezzata nel popolarissimo film *10,000 Ac*, diretto da Roland Emmerich. Le sue musiche per il film horror *Outpost*, diretto da Steve Barker, sono anch'esse testimonianza del suo talento e della sua versatilità. In oltre, nel 2007, James ha composto le musiche e ha diretto l'orchestra di *Transformers* della DreamWorks e di *Il Diario Di Una Tata* di Weinstein Company.

In precedenza James si è occupato di comporre e scrivere gli arrangiamenti delle colonne sonore di *Alien Vs Predator* (20th CENTURY FOX), *Il Magico Mondo di Ella* (MIRAMAX), *Tu Chiamami Peter* (HBO) e di 2 stagioni dello show televisivo di culto *HEX* di SKY. La sua colonna Sonora per la campagna pubblicitaria di VIRGIN TRAINS è stata nominata ai BTAA Craft Award del 2005 (musica originale). Sempre in ambito pubblicitario, solo quest'anno, ha composto la colonna sonora di VIRGIN ATLANTIC, di due campagne per VODAFONE, di FLORA e di STELLA ARTOIS.

Dopo essersi diplomato presso la Royal Academy Of Music nel 1997, James è stato immediatamente ingaggiato dal celebre compositore MICHAEL KAMEN. James, in collaborazione con Kamen, ha contribuito a scrivere le colonne sonore per film come *Punto di Non Ritorno*, *Al Di Là Dei Sogni*, *Il Gigante di Ferro*, *Frequency*, *X-Men*, e l'epica mini serie *Band Of Brothers* prodotta da Steven Spielberg. James ha inoltre co-prodotto e scritto una parte della colonna sonora di *Against The Ropes* della Paramount.

JAVIER ABAD (Co-Regista) Vanta oltre 12 anni di esperienza nell'ambito dell'industria dell'Animazione 3D. Ha iniziato la sua carriera professionale come Direttore Infografia presso la Camelot, produzioni televisive e audiovisive; in seguito ha iniziato a lavorare presso la Art Factor, studi di digital publicity, in veste di Supervisore Infografia Ricerca e Sviluppo. Nel 1998 si è unito ai Pyro Studios come modellista e animatore di video giochi per "Commandos: Mission Pack", dimostrando il suo grande talento come animatore. In seguito, nel 2002, si è unito agli Ilion Studios in qualità di Co-Regista di PLANET 51.

MARCOS MARTINEZ (Co-Regista) Ha oltre 12 anni di esperienza alle spalle nel campo dell'Animazione 3D. Ha iniziato la sua carriera come Characters Supervisor presso gli studios di video game Rebel Act, dove è rimasto fino al 1999; in quell'anno si è unito ai Pyro Studios, sempre in veste di Characters Supervisor, lavorando al video game di successo

internazionale “Commandos 2”. In seguito si è unito agli Ilion Studios in qualità di Co-Regista di PLANET 51.

ILION ANIMATION STUDIOS Sono stati fondati nel 2002 dagli stessi fondatori dei Pyro Studios, uno dei maggiori produttori di video game del mondo, per creare dei film di animazione in computer grafica all'avanguardia, sfruttando delle tecnologie create ad-hoc, che gli permettono di competere ai più alti livelli con i maggiori studi di animazione del mondo. Ilion è una filiale di Supreme Entertainment, uno dei maggiori conglomerati europei dell'intrattenimento, che si occupa di sviluppare videogame, animazione e intrattenimento interattivo. I fondatori di Supreme Entertainment sono proprietari di Zed Group, una multinazionale leader nello sviluppo e nella commercializzazione di contenuti di telefonia mobile, che opera in oltre 50 paesi ed ha oltre 1500 impiegati.

HANDMADEFILMS INTERNATIONAL ('HFI') E' una consociata interamente controllata di HandMade PLC, una società per azioni del Regno Unito quotata su AIM. Sotto la proprietà di George Harrison, HandMade si è occupata di produrre alcuni dei più famosi film britannici degli anni '70 e '80: *Quel Lungo Venerdì Santo*, *Mona Lisa* e *I Banditi Del Tempo*, solo per citarne alcuni. HFI ha prodotto, finanziato, distribuito e gestito le vendite delle produzioni cinematografiche della HandMade. HandMade Group ha uffici sia a Londra che a Los Angeles. HFI è stata portata all'attenzione di Ilion nell'estate del 2006. Riconoscendo l'originalità della storia e dei suoi personaggi e l'alta qualità dell'animazione computerizzata, HFI ha avviato i negoziati con Ilion che hanno portato agli attuali accordi di co-produzione.

SONY PICTURES WORLDWIDE ACQUISITIONS GROUP (SPWAG) E' una società della Sony Pictures Entertainment (SPE). SPE è una filiale della Sony Corporation of America, (SCA), filiale della Sony Corporation con base a Tokyo. SPE si occupa di produzione e distribuzione cinematografica, di produzione e distribuzione televisiva, della creazione e distribuzione di contenuti digitali, dell'investimento nei canali televisivi in ambito mondiale, dell'acquisizione e distribuzione di home

GLAR

Massimiliano Alto

ECKLE

Manuel Meli

©2009 Ilion Animation Studios, HandMade Films International & A3 Films .

Tutti I Diritti Riservati.