



*“Abbiamo pensato all’immagine di una casa sorretta da dei palloncini e sembrava proprio cogliere quello che stavamo cercando di esprimere sulla fuga dal mondo. In breve tempo, abbiamo capito che il mondo dipende dai rapporti umani ed è quello che scoprirà anche Carl”.*

~ Pete Docter, Regista/sceneggiatore

## LA PRODUZIONE

La Walt Disney Pictures e i Pixar Animation Studios portano gli spettatori sempre più in alto e lontano in una delle avventure più divertenti di tutti i tempi con la loro ultima, fantasiosa commedia “Up”, dal regista candidato agli Academy Award® Pete Docter (“Monsters e Co.”). Presentato in Disney Digital 3D™, “Up” segue le esaltanti avventure di un 78enne venditore di palloncini, Carl Fredricksen, che finalmente riesce a realizzare il sogno di una vita, quello di un’avventura magnifica, quando collega migliaia di palloncini alla sua casa e vola via verso la natura selvaggia del Sudamerica. Tuttavia, scopre troppo tardi che il suo maggiore incubo fa parte del viaggio: un ragazzino di otto anni eccessivamente ottimista, un Esploratore della natura selvaggia di nome Russell. Il loro viaggio in un mondo perduto, dove incontrano alcuni personaggi strani, esotici e sorprendenti, è pieno di ironia, emozioni e avventure incredibili.

*“Io sono veramente orgoglioso che ‘Up’ sia il decimo film della Pixar”, sostiene John Lasseter, produttore esecutivo e responsabile esecutivo dei Walt Disney e Pixar Animation Studios. “Ritengo che sia il film più divertente che abbiamo mai realizzato e anche uno dei più belli. Abbiamo un personaggio principale che è un eroe fantastico. Carl Fredricksen ha 78 anni e viaggia nel mondo in una macchina volante che lui stesso ha ideato, tuttavia continua a cenare alle tre e mezza del pomeriggio. E’ l’eroe più improbabile che si possa immaginare in una pellicola, un personaggio che impara come le grandi avventure nella vita sono le piccole cose che avvengono tutti i giorni. Russell è uno dei personaggi più affascinanti e graziosi che abbiamo mai creato. Assieme a Carl, questi due protagonisti illuminano lo schermo”.*

La pellicola è diretta dal veterano della Pixar Pete Docter, che è entrato nello

Studio nel 1990, quando era soltanto il terzo animatore a far parte dell'azienda. Assieme a Lasseter e Andrew Stanton, Docter ha sviluppato la storia e i personaggi di "Toy Story - Il mondo dei giocattoli", il primo lungometraggio della Pixar, in cui era anche supervisore dell'animazione. Inoltre, è stato artista storyboard per "A Bug's Life - Megaminimondo" e ha scritto l'iniziale trattamento di "Toy Story 2 - Woody e Buzz alla riscossa". Docter ha esordito come regista in "Monsters & Co.", che è stato candidato a un Academy Award® per il miglior film d'animazione. Come uno dei maggiori creativi dei Pixar Animation Studios, Docter ha ottenuto un'altra candidatura agli Academy Award come autore della storia originale della pellicola della Disney•Pixar che ha vinto l'Oscar® per il miglior film d'animazione "WALL•E".

*"Personalmente, ritengo che valga la pena vedere un film quando torni a casa e ci stai ancora pensando", sostiene Docter. "Esci dal cinema e ci rifletti non solo il giorno successivo, ma anche l'anno dopo. Per far sì che un film ti coinvolga fino a questo punto, deve avere delle emozioni reali e collegarsi in qualche modo con la tua vita. Così, anche se le stelle della pellicola possono essere dei mostri o degli insetti, ti identifichi con questi personaggi sullo schermo e capisci cosa stanno affrontando. E' importante che ci sia un legame realistico e un coinvolgimento emotivo con i personaggi".*

*"Assieme all'umorismo, c'è bisogno che ci sia il cuore", sostiene Lasseter. "Walt Disney ha sempre detto che 'per ogni risata, ci deve essere una lacrima'. Io ci credo".* I realizzatori hanno trovato molte emozioni commoventi nella loro ultima avventura, esplorando l'amore che dividevano Carl e la sua defunta moglie e l'amicizia esistente tra Carl e Russell. In effetti, Carl scopre che le vere avventure della vita si possono trovare non tanto nei viaggi o nei grandi successi, ma nei rapporti quotidiani che abbiamo con gli amici e la famiglia.

"Up" vede come produttori esecutivi i realizzatori vincitori dell'Academy Award®, nonché pionieri della Pixar, Lasseter (regista di "Toy Story", "A Bug's Life", "Toy Story 2" e "Cars – motori ruggenti") e Stanton (regista di "Alla ricerca di Nemo" e di "WALL•E"). Il veterano della Pixar Jonas Rivera è il produttore, Bob Peterson il coregista, mentre la sceneggiatura è stata realizzata da Peterson e Pete Docter basandosi su una storia di Docter, Peterson e di Tom McCarthy ("The Station Agent", "L'ospite inatteso"). Il compositore candidato all'Oscar® Michael Giacchino ("Ratatouille", "Gli incredibili") offre il suo talento musicale per creare una colonna sonora evocativa che aumenti le emozioni, l'umorismo e lo spirito di avventura.

Il cast di voci per "Up" comprende il leggendario attore Ed Asner, più volte vincitore dell'Emmy Award®, nei panni del venditore di palloncini diventato un amante dell'avventura, Carl Fredricksen. Jordan Nagai, che ha nove anni, esordisce nel campo della recitazione come voce di Russell, determinato ed entusiasta di

aiutare gli altri come esploratore della natura selvaggia. L'acclamato attore Christopher Plummer, premiato con l'Emmy Award, fornisce una ricca e profonda interpretazione grazie alla voce di Charles Muntz, un eroe in disgrazia con l'ossessione di ristabilire il suo buon nome. John Ratzenberger, il 'portafortuna' della Pixar, l'unico attore ad aver prestato la sua voce a tutte le pellicole dello Studio, si occupa del responsabile delle costruzioni Tom, che tenta di convincere Carl a vendere la sua casa. Il gruppo di cani di Muntz comprende delle interpretazioni vocali di Bob Peterson, Delroy Lindo e Jerome Ranft.

"Up" è la decima pellicola della Disney•Pixar, che ha realizzato un fantastico nove su nove grazie a una serie senza precedenti di successi straordinari, composta da "WALL•E", "Ratatouille", "Cars – motori ruggenti", "Gli incredibili", "Alla ricerca di Nemo", "Monsters e Co.", "Toy Story 2 - Woody e Buzz alla riscossa", "A Bug's Life - megaminimondo" e "Toy Story – il mondo dei giocattoli". La Pixar ora può vantare 9 dei 25 maggiori incassi di tutti i tempi per quanto riguarda le pellicole di animazione, che peraltro hanno tutte raggiunto il primo posto al botteghino americano nel loro weekend d'esordio. "WALL•E", "Ratatouille", "Gli incredibili" e "Alla ricerca di Nemo" hanno anche conquistato l'Academy Award® per la miglior pellicola d'animazione, un riconoscimento che viene assegnato dal 2001.

Docter sostiene di aver imparato molto attraverso questi dieci film della Pixar. *"Non diventa mai più semplice", sostiene l'artista. "Ci sono sempre dei nuovi modi con cui la storia ci mette in difficoltà, facendoci erroneamente pensare di aver trovato la soluzione giusta. E' soltanto con un grande lavoro di revisione che si ottiene un buon materiale".*

*"Noi continuiamo a non sapere tutto", prosegue il regista. "Ma ci consentiamo la possibilità di commettere degli errori. Come ha detto Ed Catmull, 'se non commetti degli errori, non ti stai prendendo abbastanza rischi'. Spero che non ci riterremo mai degli esperti, visto che impariamo qualcosa di nuovo con ogni film".*

### **"UP": IN ALTO E DI CORSA** **Come "Up" ha spiccato il volo**

Dopo il suo esordio alla regia nel grande successo del 2001 "Monsters & Co.", Pete Docter ha iniziato a svolgere delle ricerche per il suo nuovo progetto. L'idea per la sua prima pellicola partiva dalle curiosità e dalle paure dell'infanzia sui mostri sotto al letto. Dopo aver passato del tempo a sviluppare la storia di "WALL•E" e altri progetti, Docter si è rivolto nuovamente alla sua vita personale per trovare l'idea di "Up". Assieme al coregista e sceneggiatore Bob Peterson, ha iniziato a giocare con delle nuove e fantastiche idee.

***“Bob e io abbiamo iniziato a riflettere in maniera ironica sul personaggio di un ‘anziano signore’, come quelli che abbiamo amato nei fumetti di George Booth, questo magnifico tipo alla Spencer Tracy e Walter Matthau, dei burberi che comunque non possiamo evitare di amare”.***

~ Pete Docter, Regista/sceneggiatore

*“Talvolta, alla fine di una dura giornata di lavoro, quando ero sopraffatto dalle persone e dal caos del mondo, avevo questa fantasia di essere un naufrago finito su un’isola deserta del Pacifico”, sostiene Docter. “Io e Bob abbiamo iniziato a giocare con questa idea e a riflettere in maniera ironica sul personaggio di un ‘anziano signore’, come quelli che abbiamo amato nei fumetti di George Booth, questo magnifico tipo alla Spencer Tracy e Walter Matthau, dei burberi che comunque non possiamo evitare di amare. Noi abbiamo pensato a quest’immagine di una casa che fluttua nell’aria sostenuta dai palloncini e questo sembrava proprio cogliere quello che cercavamo nel concetto di fuggire dal mondo. In breve tempo, abbiamo capito che il mondo dipende dai rapporti umani ed è la stessa cosa che scoprirà Carl”.*

*Peterson spiega come “Pete è stato il primo a mettere su carta l’idea di questo vecchio uomo burbero che tiene in mano un gruppo di palloncini colorati. Noi abbiamo iniziato a ragionarci su, perché ci piaceva il concetto di avere un personaggio più anziano del solito. E’ qualcosa che non si vede molto spesso, mentre noi riteniamo che gli anziani abbiano delle storie magnifiche da raccontare”.*

*Docter rende merito per le sue influenze creative ad alcuni veri animatori ‘anziani’ che hanno lavorato ai classici della Disney. Sebbene non sia stato uno dei leggendari ‘nove’, Joe Grant nel 1937 faceva parte della squadra che ha creato “Biancaneve e i sette nani” e quindi è stato di ispirazione per Docter, che cita Grant nella dedica del film ai “veri Carl ed Ellie Fredricksen, che ci hanno ispirato a creare i nostri libri di avventura”.*

*“Ho conosciuto Joe quando era sulla novantina. Era un mio amico, un tipo anziano e saggio”, ricorda Docter. “Ogni volta che gli mostravo qualcosa a cui stavamo lavorando, lui diceva, ‘cosa state dando al pubblico da portare a casa?’. Questo era il suo modo per dirmi che è l’emozione, quella basata sui personaggi, che le persone si ricorderanno”.*

*Docter sostiene di aver trovato parte di quell’emozione nelle esperienze personali, come i viaggi di famiglia che effettua con la moglie e i due figli. “Ogni anno, facciamo un viaggio”, ricorda il regista. “Per circa due settimane, ci mettiamo in strada per arrivare ai Parchi nazionali o in altri luoghi interessanti che ci permettono di vedere questa nazione fantastica in cui viviamo. E’ magnifico*

*osservare il mondo, ma passare del tempo insieme come la famiglia è ugualmente importante, se non di più”.*

*“Alcuni anni fa sono andato in Europa con mia moglie e i ragazzi”, prosegue Docter. “Siamo stati in alberghi bellissimi, mangiato del cibo meraviglioso, visitato dei castelli e vissuto delle avventure magnifiche. Una sera, abbiamo bevuto della cioccolata calda in un piccolo bar di Parigi, nulla di speciale, mentre io ridevo e scherzavo coi miei figli. E’ stato un viaggio fantastico in un luogo magico e quello che mi ricordo maggiormente sono queste piccole cose”.*

### **CHI E’ CHI IN “UP”** **Il cast dei personaggi**

**CARL FREDRICKSEN (voce di Ed Asner)** non è il tipico eroe tradizionale. E’ un burbero, ma nella grande tradizione di Walter Matthau e Spencer Tracy: un burbero che puoi amare. E’ un venditore di palloncini in pensione che è costretto ad abbandonare la casa che lui e la compianta moglie, Ellie, hanno costruito insieme. Ma piuttosto che ritirarsi in qualche ospizio, Carl passa all’azione. Anche se è anziano, non è pronto a farsi da parte e ha deciso di passare il resto della sua vita alle sue condizioni. Lui collega migliaia di palloncini al tetto, che portano la casa a volteggiare e così si dirige verso il Sudamerica, mantenendo la promessa che aveva fatto alla moglie tanti anni prima. Il grande piano di Carl è scosso dalla scoperta di un clandestino, l’ottimista ed eccessivamente entusiasta Russell. Il viaggio di Carl mette alla prova ben altro che la sua pazienza, considerando che la coppia deve sopravvivere a condizioni atmosferiche estreme, un terreno pericoloso e degli strani abitanti di un mondo scomparso, così come alla reciproca presenza.

**RUSSELL (voce di Jordan Nagai)** è l’entusiasta e testardo Esploratore della natura selvaggia junior, della Tribù 54 e della Capanna sudatoria 12. Armato di uno zaino pieno dell’attrezzatura da campeggio dell’Esploratore della natura selvaggia, Russell è pronto per quest’esperienza! C’è solo un problema: lui non ha mai abbandonato la città. Tutta la sua conoscenza del mondo esterno proviene dai libri e la sua unica esperienza di campeggio è avvenuta nel suo salotto. Russell mostra orgoglioso i suoi tanti distintivi di Esploratore della natura selvaggia, compresi quello di Primo soccorso, Secondo soccorso, Zoologia e Maestro di travestimenti. Gli manca soltanto un distintivo di Assistente agli anziani per ottenere l’obiettivo della sua vita: l’acclamato rango di Esploratore della natura selvaggia Senior. Quando decide che Carl Fredricksen sarà l’anziano a cui prestare assistenza, Russell finisce inconsapevolmente per essere un clandestino sulla

veranda di Carl mentre la sua casa prende il volo e lui si ritrova veramente a vivere l'avventura all'aperto che ha sempre sognato.

**DUG (voce di Bob Peterson)** è un adorabile bastardino, che vive nella natura di Paradise Falls come componente di un gruppo di cani che è in cerca di un raro uccello, incapace di volare. Come il resto del branco, anche Dug è fornito di un collare ultratecnologico che traduce i suoi pensieri in parole. Ma Dug viene preso in giro come lo sfigato del gruppo. Inviato nella giungla in missione 'speciale', Dug ha successo per caso, quando scopre il volatile mentre segue Carl e Russell. Mentre loro vengono inseguiti attraverso la giungla dal suo gruppo, il dolce e sempliciotto Dug deve decidere qual è il vero branco a cui appartiene.

**KEVIN** è un rarissimo uccello incapace di volare e alto quasi quattro metri, che si nasconde da tutti nel suo remoto habitat di Paradise Falls. Dotato di piume coloratissime e brillanti e di un collo lungo e flessibile, Kevin è eccezionalmente veloce e agile. In effetti, questo imponente uccello spesso si contorce in posizioni apparentemente impossibili e curiose. Sono pochi quelli che conoscono l'esistenza di questa creatura, inestimabile dal punto di vista scientifico, ma Carl e Russell si imbattono nell'uccello, che Russell chiama Kevin dopo aver scoperto che condividono un debole per i dolci. Kevin e Russell stringono rapidamente un forte legame e nonostante la propensione del volatile a inghiottire il tutore ortopedico di Carl, Kevin entra a far parte del gruppo più improbabile della giungla assieme a Carl, Russell e Dug.

**IL BRANCO** è l'affascinante gruppo di cani di Muntz, che vengono inviati in missione per catturare il raro uccello che ossessiona tanto il loro padrone. Divertente e sfaccettato, è formato da cani veri e propri, ma proprio come il loro compagno Dug, posseggono dei collari tecnologici che forniscono loro delle capacità inusuali (tra cui il rilevamento GPS e la traduzione dei loro pensieri in parole) ideate appositamente per delle discutibili spedizioni di caccia.

**Alpha (la voce di Bob Peterson)**, il leader del gruppo, è minaccioso e scuro come la notte, un Doberman Pinscher che possiede un'autorità conferitagli dal loro padrone che nessuno osa mettere in discussione. **Beta (voce di Delroy Lindo)**, un duro Rottweiler, è il luogotenente di Alpha, mentre lo scagnozzo canino di Alpha, **Gamma (voce di Jerome Ranft)**, è un Bulldog litigioso. Nulla potrebbe distrarre il gruppo dalla loro missione... se non forse uno scoiattolo.

Anni fa, l'affascinante e intelligente **CHARLES F. MUNTZ (voce di Christopher Plummer)** era un barlume di speranza per il pubblico americano meno fortunato. Lui ha ispirato i suoi maggiori fan, i giovani Carl e Ellie, a ripetere il suo celebre motto "*l'avventura è lì fuori!*". Avendo visitato il globo più volte a bordo del suo enorme dirigibile ideato personalmente, ha scoperto i tesori del mondo: dei relitti storici inestimabili, delle scoperte scientifiche favolose e degli esemplari di flora e fauna esotica mai visti. Ma quando Muntz ha portato a casa lo

scheletro di una creatura fantastica alta quasi quattro metri da una remota montagna del Sudamerica, è stato screditato dagli scienziati. Volendo dimostrare che loro si sono sbagliati, Muntz ritorna in Sudamerica, giurando di riportare indietro un esemplare vivo. E non tornerà a casa fino a quando non ci sarà riuscito!

**ELLIE (voce di Ellie Docter)** è l'amica d'infanzia e l'anima gemella di Carl, che in seguito è diventata sua moglie. Il suo sogno d'infanzia di arrivare a Paradise Falls e la promessa di Carl che si è impegnato a portarcela, sono la motivazione dietro al fantastico viaggio dell'anziano signore.

**RESPONSABILE DELLE COSTRUZIONI TOM (voce di John Ratzenberger)** cerca di persuadere Carl a vendere la sua casa al capo di Tom, un importante appaltatore. Ratzenberger è l'unico attore ad aver prestato la sua voce a un personaggio in tutti i dieci film della Disney•Pixar.

### **L'AVVENTURA E' LA' FUORI**

#### **La squadra di creativi di "Up" scopre il mondo perduto dei tepui**

Per prepararsi all'incarico di "Up" e alla premessa del film di un viaggio in uno dei luoghi più belli e misteriosi della Terra, Docter e dei membri selezionati della sua squadra creativa si sono imbarcati nell'avventura di una vita. Su consiglio di Ralph Eggleston, un veterano scenografo della Pixar che ha lavorato in "Alla ricerca di Nemo" e in "WALL•E", il gruppo si è diretto nella giungla del Sudamerica che si trova tra il Venezuela, il Brasile e la Guyana per scoprire il loro 'Mondo perduto'".

*"Ralph ci ha fornito un documentario sulle montagne tepui (simili alle mesas) in Sudamerica e non appena ho fatto partire il DVD, sono rimasto sconvolto, perché avevo capito che dovevamo ambientare lì il film", ricorda Docter. "Era un fantastico mondo strano di cui non avevo mai sentito parlare. E' stato qui che Conan Doyle ha ambientato il suo romanzo del 1912 sugli animali preistorici, 'Il mondo perduto'. Una delle maggiori sfide in questo film era di ideare un posto che sembrasse ultraterreno, ma comunque sufficientemente credibile per far pensare al pubblico che i personaggi si trovano veramente lì. Noi sapevamo di doverci recare in quei posti, perché c'è qualcosa di fondamentale diverso tra vivere un luogo rispetto al semplice fatto di vedere delle fotografie o dei filmati".*

***"Noi ci guadagniamo da vivere realizzando dei cartoni...l'unica cosa che siamo abituati ad attraversare è il passaggio tra un edificio e l'altro. Era impossibile prepararci a questa avventura".***

*~ Ronnie Del Carmen, Supervisore della storia*

Raggiungere la loro destinazione ha richiesto tre giorni di viaggio e degli spostamenti in aereo, jeep ed elicottero. Ma poi è iniziato il divertimento...

Il primo tepui che il gruppo ha esplorato è stato il Monte Roraima nella Guyana, il più alto e famoso delle 115 maggiori mesas.

*“Questo è l’unico tepui che si può scalare”, sostiene il supervisore della storia Ronnie Del Carmen. “C’è un passaggio naturale da una parte che si può attraversare. La scalata è un miglio in salita. Le rocce sono spoglie, la vegetazione non è stabile e si può staccare facilmente se ti attacchi. Noi ci guadagniamo da vivere realizzando dei cartoni...l’unica cosa che siamo abituati ad attraversare è il passaggio tra un edificio e l’altro. Era impossibile prepararci a questa avventura”.*

*“Era come il tuo peggior incubo”, sostiene Peterson. “Si è trattato di una scalata di sei o sette ore fino in cima e io avevo decisamente un’attrezzatura eccessiva. Quando siamo arrivati in vetta, siamo dovuti passare per un terreno instabile per un’altra ora e mezza. Era già scuro quando siamo giunti al nostro campo. Improvvisamente, dall’oscurità, abbiamo notato questa caverna illuminata dalle candele e c’era della zuppa calda che ci aspettava. Quando abbiamo visto le nostre tende, la maggior parte di noi si è seduta e ha iniziato a piangere. Eravamo veramente contenti di essere lì. Al mattino, quando ci siamo svegliati, a soli quindici metri di distanza dal punto in cui stavamo c’era una voragine alta un miglio. All’inizio avevo dei dubbi, ma ora sono veramente felice di aver fatto il viaggio, perché siamo andati in un altro mondo. Non c’è nessun altro posto del pianeta con delle formazioni rocciose del genere”.*

Il gruppo non ha trovato branchi di cani o uccelli preistorici, entrambi presenti nel film, ma è sopravvissuto per poter raccontare degli incontri ravvicinati con delle formiche killer (una varietà terribile che può uccidere con un morso in 24 ore), delle zanzare minacciose, degli scorpioni pungenti, delle rane in miniatura e dei serpenti velenosi. Da Roraima, gli intrepidi esploratori hanno preso un elicottero per arrivare a Kukenan (anche conosciuto come Matawi Tepui), considerato il “luogo della morte” dagli indiani locali Pemon.

*“Kukenan aveva un’atmosfera decisamente diversa da quella di Roraima”, sostiene Ricky Nierva, lo scenografo del film. “Era veramente pura e presentava delle rocce più dure. Ho chiesto alla nostra guida, Adrian Warren (realizzatore del documentario “The Living Edens: The Lost World—Venezuela’s Ancient Tepuis”) quanta gente era arrivata lì, pensando che fossero un centinaio. E lui ha risposto che in realtà erano qualche decina. Era veramente inquietante. A un certo punto, ci aspettavamo di girare l’angolo e veder spuntare un dinosauro”.*

Le cascate Angel Falls in Venezuela, le più alte del mondo, che cadono da circa 960 metri dalla cima di Auyantepui, si sono dimostrate l’ispirazione reale per



le mitiche Paradise Falls del film, che sono tre volte più alte della controparte reale, circa 2.900 metri. Il gruppo è salito fino alla cima delle Angel Falls, dove hanno sopportato delle rocce scivolose e un costante spruzzo d'acqua.

I realizzatori di "Up" hanno scattato migliaia di fotografie, filmini e numerosi schizzi per descrivere questo ambiente circostante che rappresentava una notevole fonte di ispirazione. Le immagini e la vegetazione che hanno osservato hanno avuto un'influenza notevole sull'aspetto del film. Gli alberi Bonnetia, le piante Stegolepis e le rocce nere con dei meravigliosi fiori rosa che emergono dal terreno sono stati tutti utilizzati nel film.

### **L'ASPETTO E LO STILE DI "UP"**

#### **I realizzatori hanno sfruttato i classici della Disney come fonte di ispirazione**

Nel corso di nove acclamate pellicole, la Pixar ha sperimentato con un'ampia gamma di aspetti e stili diversi. Nel caso di "Up", i realizzatori hanno optato per un approccio più semplice e minimalista, nato dalla storia stessa.

***"Noi volevamo che 'Up' avesse un aspetto particolare tutto suo e fosse diverso dagli altri film della Pixar".***

**~ Jonas Rivera, Produttore**

Secondo Pete Docter *"in questo film, c'è la storia di un uomo che fa volare la sua casa e arriva in Sudamerica con dei palloncini. Noi sapevamo di aver bisogno di un certo livello di fantasia e di elementi caricaturali, che peraltro sono il mio marchio di fabbrica. Abbiamo cercato di ispirarci ai grandi film della Disney con cui siamo cresciuti, come 'Peter Pan' e 'Cenerentola', così come al magnifico senso dello stile e dell'espressione caricaturale che avevano. Abbiamo adottato uno sforzo consapevole per rendere caricaturali i personaggi e i loro ambienti. Nella maggior parte dei film, i personaggi sarebbero stati alti sei o sette teste, mentre il nostro eroe è alto solo tre teste!"*.

*"Noi sapevamo che gli ultimi sviluppi della tecnologia digitale potevano fornirci tutti i dettagli che volevamo, ma invece abbiamo voluto puntare su una semplificazione che non esiste nella vita reale",* aggiunge il regista.

*"Noi desideravamo che 'Up' avesse un aspetto particolare e che fosse un punto di partenza rispetto agli altri titoli della Pixar",* aggiunge il produttore Jonas Rivera. *"La pellicola è stata ispirata ad artisti come Mary Blair e George Booth, così come alle illustrazioni di Martin Provensen. Pete desiderava che tutto il film avesse l'aspetto di una caricatura. Per esempio, non abbiamo studiato la gente o i*

*vestiti reali come riferimento. Abbiamo osservato i disegni di Hank Ketcham di 'Dennis the Menace' e il modo semplice con cui lui poteva mostrare una piega nel grembiule della madre con due linee. Il nostro scenografo Ricky Nierva ha coniato un nuovo termine per descrivere l'approccio unico del film".*

*"'Semplicità' era una parola che ho ideato per spiegare l'essenza di qualcosa", sostiene Nierva. "Noi volevamo eliminare una parte dei dettagli senza per questo farlo sembrare un prodotto a basso costo. Il mezzo digitale ti fornisce la possibilità di inserire tutti questi dettagli fantastici e aumentare la credibilità generale. Tuttavia, non stavamo tentando di realizzare una pellicola realistica, ma qualcosa che fosse tangibile. Volevamo rendere gli esseri umani nel film delle caricature, ma non a tal punto che il pubblico non potesse riconoscersi".*

Il design dei personaggi, per quanto riguarda i due protagonisti del film Carl e Russell, era limitato ai semplici cerchio e quadrato. *"Fa parte della semplicità", sostiene Nierva. "Significa ridurre le cose alla loro essenza. Un quadrato simbolizza il passato, il cerchio rappresenta il futuro. I quadrati sono statici come un muro di mattoni. Sono immobili e Carl è una persona che è bloccata dopo la morte di Ellie. Nel caso del design di Carl, non ci è mai capitato di far passare un personaggio dall'età infantile alla vecchiaia. Lui è più rotondo e circolare da ragazzo, con più curve. Anche Ellie ha un tema circolare. Quando Carl invecchia, diventa più rigido. Russell è a forma di uovo, tutto curve, con il simbolismo dinamico che è collegato a questo discorso".*

Il colore è diventato un altro importante elemento di design per i realizzatori. Nierva sostiene che *"il film inizia con un notiziario cinematografico in bianco e nero, che ci ha aiutato a riflettere sul modo di utilizzare il colore per raccontare la nostra storia. Quando Ellie è viva e Carl è pieno di energia, la tavolozza dei colori è satura. Quando lei non c'è più, è desaturata, quasi come se fosse tornata al bianco e nero. Noi abbiamo anche pensato a un colore che rappresentasse Ellie, il magenta. Nel corso di tutto il film, ci sono dei fiori e dei cieli color magenta che ce la ricordano. Quando Carl si isola dal mondo, i colori sono desaturati e noi non vediamo di nuovo i colori fino a quando Russell non arriva e scombussola la sua vita. Questo riporta il colore nella sua esistenza. Ogni volta che vediamo un nuovo personaggio che fornisce un contributo alla sua vita, come Dug, noi mostriamo più colore".*

### **ANIMAZIONE E RECITAZIONE**

**L'animazione stilizzata dei personaggi e dei notevoli talenti vocali portano in vita i personaggi di "Up"**

Con il loro design fortemente caricaturale, i personaggi in “Up” hanno posto tante sfide alla squadra di esperti di animazione, scenografie e tecnici della Pixar. Per Carl, loro hanno dovuto imparare come ottenere sfumature, emozioni e un’ampia gamma di movimenti in un personaggio che è alto tre teste ed è fondamentalmente quadrato. Russell, un personaggio dalla forma d’uovo, che non ha praticamente un mento ma tanti strati di abbigliamento, come non erano mai stati affrontati prima, presentava delle difficoltà uniche.

Scott Clark è stato il supervisore dell’animazione nel film ed è stato supportato da tre responsabili dell’animazione (Dave Mullins, Shawn Krause e Mike Venturini), così come da una squadra di quasi 70 animatori nei momenti più intensi della produzione. Per quanto riguarda l’aspetto tecnico, Thomas Jordan è stato il supervisore dei personaggi che dirigeva l’aspetto della modellazione e delle ombre, oltre a occuparsi dei vestiti e delle capigliature.

***“Il film ha qualcosa da dire sulla celebrazione della vita. L’unione di due anime è sempre più dolce dell’isolamento di una sola”.***

~ Ed Asner, voce di Carl

## **CREARE CARL**

*“Con Carl, Pete desiderava un vecchio che si era letteralmente ristretto nel suo vestito e che stava galleggiando nei suoi abiti”, sostiene Clark. “Il problema è che apparentemente Carl non sembrava possedere ginocchia o gomiti, così abbiamo dovuto ideare dei metodi innovativi anche solo per mostrare come respirava nei vestiti. Abbiamo finito per allungare le braccia e le gambe in modo che si potesse vedere la differenza. Probabilmente, è l’essere più caricaturale che abbiamo mai creato. E’ un’autentica dimostrazione di bravura della nostra squadra di animazione e del fatto che sono in grado di ottenere delle emozioni complesse, non solo quelle di gioia e di dolcezza in Carl e Russell. Ci sono delle scene veramente forti e una recitazione magnifica”.*

*“Per quanto riguarda gli esseri umani, Carl è assolutamente il personaggio più complicato che la Pixar abbia mai creato”, sostiene Jordan. “Il suo volto è il più sofisticato che abbiamo mai realizzato. Era pieno di sfide tecniche. In ogni film, ci imbattiamo nell’annoso problema della forma contro il contenuto. Quando gli scenografi e il reparto artistico tirano fuori il design di un personaggio, non sempre comprendono o sono completamente consapevoli delle limitazioni che il design può creare all’animazione. Quindi, è veramente importante che gli animatori vengano coinvolti fin dall’inizio del processo”.*

*“Pete e la squadra volevano che l’animazione sembrasse decisamente semplificata, come avvenuto per gli altri aspetti della pellicola”, aggiunge Jordan. “Per esempio, Carl non ha narici o nessun segno di pori sulla sua pelle. Non ci sono cavità nelle sue orecchie. La sfida era trovare un equilibrio tra la semplicità*

*e il realismo. Ci sono voluti diversi tentativi per rendere credibili le cose, anche se non necessariamente realistiche”.*

*Ma Carl aveva anche bisogno di una voce. Docter sostiene che “quando stavamo creando il personaggio di Carl, avevamo un elenco di caratteristiche che volevamo per lui, come il fatto di essere burbero e intrattabile, ma con un lato dolce che ti fa capire come lui tenga veramente alle persone. E divertente. Avevamo assolutamente bisogno che fosse divertente. Il nome che continuava a venir fuori era quello di Ed Asner. Era come se fosse nato per interpretare questo ruolo”.*

*“Non appena abbiamo convinto Ed Asner a prestare la sua voce, avevamo trovato Carl”, aggiunge Clark. “Tu lo senti e hai il personaggio. Ci ha fornito qualcosa su cui basare l’animazione”.*

*“Ed Asner è l’intrattabile più piacevole che si possa desiderare”, aggiunge Lasseter. “L’obiettivo con tutti i personaggi della Pixar è di renderli molto affascinanti e Ed fornisce proprio questo al ruolo di Carl. Siamo veramente onorati di averlo nel film, perché lui ci ha dato tanto su cui lavorare. Quando si vedrà l’animazione di Carl Fredricksen, lui è vivo e non ti viene da pensare che questo personaggio sia solo un ammasso di dati informatici. Ed è questo che Ed porta al processo ispirando i nostri animatori. E’ veramente notevole”.*

*“Amo questo personaggio, perché lui fa dei sogni meravigliosi e per conservarli ha voglia di combattere i cani da guardia della società”, sostiene Asner. “Io rispetto tantissimo questo aspetto. Ritengo che sia una bellissima storia, con quest’uomo che è in grado di trasformare la sua adorazione per la moglie scomparsa in un’accettazione finale dei sentimenti per un ragazzino che ha bisogno del suo amore”.*

*“Carl è intrattabile ed è per questo che mi hanno scelto”, aggiunge Asner. “Io vengo giudicato tale, ma non so come siamo arrivati a questo punto. Carl vuole semplicemente essere lasciato da solo, ma il ragazzino lo tira fuori dal suo guscio. Gli eventi lo fanno emergere e lui vive una sorta di rinascita. Penso che tutte le persone burbere dovrebbero affrontare una rinascita”.*

*“Amo lavorare con la voce. La sfida di creare le variazioni e gli accenti è piacevolissima. Fa parte della recitazione. La cosa interessante del processo è che puoi avere una semplice battuta, magari una coppia di variazioni se stai facendo un film o se stai lavorando sul palcoscenico. Ma lavorando con Pete e gli altri ragazzi, loro vogliono sentire un’ampia gamma di proposte. Tu gli fornisci otto, dieci o quindici suoni con quella battuta che vengono tutti registrati e poi quella più divertente viene selezionata”.*

*“Io ho un debole per il sentimentalismo”, conclude Asner, “e voglio essere coinvolto da questo aspetto. Desidero influenzare gli altri. Il film ha qualcosa da*

*dire sulla celebrazione della vita e l'unione di due anime è sempre più dolce dell'isolamento di una sola".*

## **GLI STRATI DI RUSSELL**

Secondo Steve May, il responsabile della supervisione tecnica della pellicola, il personaggio di Russell presentava diverse sfide. *"Russell era difficile perché era coperto di roba. E' un esploratore della natura selvaggia, quindi ha un fazzoletto per il collo, il woggle, i piccoli simboli sul suo distintivo e poi il suo zaino. E' come se avesse fatto incetta di vestiti per l'aperto e fosse completamente carico di tutta questa roba sulle spalle".*

*"Russell sostanzialmente non ha il collo", aggiunge Jordan. "Abbiamo dovuto studiare un modo per animarlo e farlo sembrare corretto. Abbiamo scoperto che dei sottili cambiamenti nella posizione degli occhi, del naso e della bocca sul suo volto potevano farlo sembrare troppo vecchio o troppo giovane. Una svolta è avvenuta quando abbiamo imparato a equilibrare la semplicità e la complessità dei dettagli. Avevamo bisogno di far emergere questo mento per renderlo qualcosa di più di una forma d'uovo caricaturale. Abbiamo accentuato questo aspetto, le sensazioni e il movimento del mento e così, all'improvviso, questo ha reso la sua faccia separata dal corpo".*

Per la voce di Russell, i realizzatori hanno provato 450 ragazzi di tutta la nazione, trovando proprio quello che stavano cercando nell'emergente Jordan Nagai, di sette anni. Il produttore Jonas Rivera ricorda come il fratello di Nagai, un attore di talento con delle esperienze nel campo della pubblicità, era venuto per leggere la parte, mentre Nagai lo accompagnava. *"Anche se Jordan non era lì per il provino, ci piaceva il suono della sua voce. Lui ha iniziato a parlare della sua classe di judo, così ci siamo guardati con Bob Peterson e ci siamo detti 'abbiamo trovato Russell'".*

*"Una delle cose che ci ha attirato in Jordan", rivela Docter, "era che lui parlava del nulla, argomenti come il judo, le lezioni di pianoforte o qualsiasi altra cosa. Lui divagava, ma il modo in cui parlava era veramente divertente. Questo ha influenzato molto il personaggio di Russell".*

*"C'è qualcosa di molto sincero e affascinante nella voce di Jordan", aggiunge il supervisore dei personaggi Jordan. "C'è una grande umanità e una sorta di ingenuità in lui. Non ha ancora imparato a recitare, così sta facendo tutti gli errori giusti. Quando i ragazzi vedranno il film, penseranno che è uno di loro".*

L'attore esordiente rivela che il regista Docter aveva alcuni trucchi che ha utilizzato per assicurare l'autenticità. *"Quando dovevo essere eccitato, arrabbiato o alzare la voce, Pete realizzava un percorso a ostacoli intorno al tavolo e mi faceva correre. Poi andavo al microfono e pronunciavo le mie battute. Lui faceva salire il mio livello di energia, così potevo recitare meglio".*

## **REALIZZARE MUNTZ**

Muntz era un personaggio difficile da cogliere, perché secondo Docter, *“lui era veramente il collante che mette assieme tutta la storia. E’ l’ispirazione che dà vita al viaggio e scatena il desiderio di andare in Sudamerica in Ellie e Carl. Ma poi risulta essere l’antitesi di Carl”*.

*“Noi siamo stati veramente fortunati ad avere Christopher Plummer a recitare la parte”, aggiunge Docter. “E’ un attore fantastico e decisamente istintivo. Con molti attori, amo avere tanti ciak e letture diverse. Con Christopher, lui ce ne forniva uno o due e noi sapevamo che andavano bene. In effetti, avevamo dei problemi a scegliere tra le due possibilità perché entrambe contenevano delle idee magnifiche”*.

Plummer sostiene che *“per tutta la vita, ho partecipato a film di animazione e amo farli. Adoro interpretare dei personaggi sciocchi e questo mi riporta agli inizi in radio. Io sono un enorme fan di quello che fa la Pixar e ovviamente questa era una delle ragioni principali per cui volevo fare ‘Up’. Muntz non è del tutto cattivo e ha una personalità fantastica”*.

## **LA TECNICA DI KEVIN**

Il personaggio di Kevin non è basato su una sola specie di uccelli. *“Kevin è un misto di volatili reali”*, sostiene Docter, che descrive l’uccello come magnifico e goffo allo stesso tempo. *“Anche le aquile, se le si osserva, sono statiche e regali, ma poi a un certo punto fanno qualcosa di assolutamente folle”*.

Ma il design dell’uccello non era così semplice. *“Il design si è evoluto più di ogni altro personaggio del film, perché il ruolo di Kevin nella storia continuava a crescere”*, sostiene Jordan. *“La sfida non riguardava tanto la modellazione e i movimenti, ma soprattutto le piume. Noi volevamo che il pubblico vedesse questo uccello e istantaneamente capisse perché Muntz lo ha cacciato negli ultimi cinquant’anni. Pete e Ricky desideravano che Kevin avesse dei meravigliosi colori iridescenti, diversi da qualsiasi altra cosa vista nella propria vita, ma tuttavia credibile”*.

*“Abbiamo svolto tante ricerche sugli uccelli con caratteristiche simili, tra cui il fagiano di Monal che si trova sull’Himalaya. Noi dovevamo ideare una nuova tecnologia dei peli per le piume. Ormai abbiamo realizzato delle capigliature in molti film, ma non avevamo mai fatto delle piume, che sono come dei peli che crescono sulle scanalature e ogni scanalatura deve reagire come dei peli. Insomma, peli che crescono su peli. Abbiamo dovuto ripensare al nostro sistema di peli, alla catena di montaggio e agli strumenti necessari per creare queste piume”*.

## **TROVARE LA VOCE DI DUG**

I realizzatori hanno trovato tra le loro fila la voce del dolce e semplice Dug il cane. Il coregista e cosceneggiatore Bob Peterson sapeva che avrebbe fornito la voce al bastardino quando ha scritto la prima battuta del personaggio. *“La prima cosa che lui dice è ‘ti ho appena incontrato e ti amo’. Mi è successo quando ero un consulente al campeggio all’inizio degli anni ottanta in Ohio. La prima settimana di campeggio, un ragazzo è corso da me, mi ha abbracciato e mi ha detto ‘tu sei il mio consulente del campeggio! Ti voglio bene’. Questo era l’elemento fondamentale di Dug, che rappresenta un flusso di coscienza e quello che riteniamo un cane possa pensare. Lui è emotivo e innamorato, ma talvolta anche felicemente inconsapevole della realtà che lo circonda”*.

Il design del personaggio riflette questa mancanza di consapevolezza. Jordan sostiene che *“per Dug, l’idea era di avere un aspetto dolce, affascinante e un po’ sovrappeso. Lui in effetti è un cane sovrappeso, ma non lo capisce. Ritiene di essere in forma come tutti gli altri cani, come quello che faceva Chris Farley nella parodia dei Chippendales (una celebre catena di locali con ballerini/spogliarellisti maschi, NdR) nel ‘Saturday Night Live’”*.

Ma come il resto del branco, Dug è un vero cane, non un cane parlante, sostiene Jordan. *“Noi volevamo assicurarci che si comportassero come degli autentici cani”*, sostiene l’artista. *“Era molto importante per Pete che questi cani non si comportassero come umani, così non avevano bisogno di parlare. In realtà, hanno questi collari che lo fanno al posto loro”*.

## **REALIZZARE IL FILM**

### **La squadra di tecnici della Pixar raggiunge nuove vette**

La squadra di stregoni tecnici della Pixar ha affrontato numerose sfide per fornire ai realizzatori l’aspetto e l’ampia gamma di azioni di cui avevano bisogno per raccontare la loro storia con lo stile e le dimensioni necessarie.

*“Uno dei compiti più duri in questo film era creare la schiera di palloncini che portano la casa di Carl in Sudamerica”*, sostiene Steve May, il responsabile della supervisione tecnica della pellicola. *“Era importante che il film avesse delle simulazioni realistiche dei palloncini. I palloncini si comportano in maniera realistica, sebbene il concetto di essere in grado di far volare una casa con dei palloncini è decisamente assurdo. Non siamo dei fisici, ma uno dei nostri responsabili tecnici ha calcolato che ci vorrebbero circa venti o trenta milioni di palloncini per sollevare realmente la casa di Carl. Abbiamo finito per utilizzarne 10.297 per la maggior parte delle scene in aria e 20.622 quando la casa si solleva. Il numero varia da inquadratura a inquadratura a seconda dell’angolazione, della*

*distanza e della definizione delle dimensioni, in modo da farlo risultare interessante, credibile e visivamente semplice”.*

*“Il numero di palloncini rappresentava solo l’inizio”, aggiunge May. “Queste migliaia di palloncini reagiscono tutti a delle leggi fisiche come la forza ascensionale e il vento. Uno degli elementi fondamentali dei palloncini era che dovevano tutti reagire l’uno con l’altro, uno con altri 10.000. Inoltre, ogni palloncino è legato alla casa da una corda e le corde devono incrociarsi tra loro e con gli altri palloncini. Questa è una simulazione veramente complicata, perché tutte queste cose interagiscono tra loro. Probabilmente, è stata la simulazione interattiva più complessa con cui abbiamo mai avuto a che fare alla Pixar e la nostra squadra di effettisti aveva un lavoro decisamente impegnativo”.*

Un’ulteriore complicazione per animare una casa tenuta su da una cupola di palloncini era il fatto che, per un certo periodo di tempo, la casa era collegata ai personaggi. *“Questa probabilmente era la cosa più sconvolgente che mi ha colpito quando ho osservato i filmati per la prima volta”, sostiene May. “Qui ci sono due personaggi con dei vestiti più complessi di qualsiasi altro lavoro abbiamo mai fatto. Ogni personaggio è molto complicato già da solo e poi sono collegati da queste funi alla casa, che è sospesa grazie ai palloncini, mentre tutto interagisce. E’ un sistema che deve lavorare insieme. Sposti una cosa e questa ha un impatto su tutto il resto”.*

May e la sua squadra di tecnici dovevano anche trovare dei modi per creare delle scene di massa (con i branchi dei cani), le simulazioni dei vestiti e delle cascate tre volte più alte di quelle maggiori esistenti sul pianeta (le Angel Falls in Sudamerica).

Come caratteristica della Pixar e del mondo dell’animazione digitale, il ruolo del direttore della fotografia si divide in due compiti distinti. Patrick Lin era il direttore della fotografia per le cineprese, nel senso che supervisionava i movimenti di macchina e gli sfondi. Jean-Claude Kalache, un veterano da tredici anni alla Pixar, era il direttore della fotografia per le luci. Lavorando a stretto contatto con i realizzatori e gli altri membri della squadra creativa, questi due direttori della fotografia hanno contribuito a fornire a “Up” le sue notevoli dimensioni, ampiezza e avventura.

*“Pete aveva una visione unica per questo film e noi desideravamo un approccio assolutamente cinematografico e controllabile per le luci”, sostiene Kalache. “Questo significava sottolineare l’azione, concentrandoci sulla posizione dei personaggi e spingendo l’oscurità nei punti in cui non volevamo che il pubblico guardasse. Quando stai realizzando un film in cui la cinepresa si muove tutto intorno, è una grande sfida, perché ogni inquadratura doveva essere osservata come se il pubblico la vedesse da quell’angolazione”.*



Patrick Lin e la sua squadra hanno dovuto affrontare dei problemi di composizione con personaggi dalle teste grandi, scene che comprendevano un uccello decisamente alto e dei cani molto più piccoli, così come delle sequenze epiche che comprendevano dirigibili e cani in biplani. Un appassionato del cinema classico giapponese, Lin si è anche ispirato a leggendari realizzatori come Kurosawa (e in particolare il suo film “Vivere”) e Ozu, che ha spesso utilizzato un approccio minimalista e ha girato con delle lenti singole a 50mm.

*“Il nostro obiettivo era assicurarci che la cinepresa seguisse le emozioni dei personaggi”, sostiene Lin. “All’inizio del film, tutto porta al momento in cui Carl si isola dal resto del mondo. Abbiamo utilizzato la direzione della fotografia per isolarlo a livello subliminale. Considerando che la sua vita è veramente ferma, abbiamo girato queste scene con una lente a 50mm. Anche quando Russell appare per la prima volta, c’è una divisione visibile sullo schermo, come degli stipiti di una porta, che lo separa dagli altri personaggi. Nel momento in cui appaiono le ombre dei palloncini e la casa si solleva, allora la cinepresa inizia a muoversi. Così, cerchiamo di completare l’emozione dell’azione”.*

Lin e la sua squadra hanno particolarmente amato il fatto di lavorare al combattimento col dirigibile, il climax che si svolge alla conclusione della pellicola. *“Ritengo che sia il miglior combattimento di un anziano nella storia del cinema. Dirigibile contro casa. Carl ha il suo bastone, mentre Muntz una spada enorme. C’è molto lavoro con la macchina a mano e abbiamo dei movimenti particolarmente dinamici”.*

### **3D — LA PRIMA VOLTA PER LA PIXAR** **Portare l’animazione digitale in una nuova dimensione**

“Up” aggiunge un’intera nuova dimensione all’esperienza di un film della Pixar, essendo il primo titolo dello studio a uscire in Disney Digital 3D™. Il tutto avviene in una nuova era di possibilità eccitanti per lo studio di animazione che, quattordici anni fa, ha portato agli spettatori il primo film digitale ed è riconosciuto nell’industria per la sua narrazione magnifica, i virtuosismi tecnici e l’attenzione verso i dettagli.

***“Noi vediamo il 3D come un’altra matita nel nostro astuccio”.***

*~ Pete Docter, Regista/sceneggiatore*

Secondo il regista Pete Docter, è stato John Lasseter che ha suggerito la possibilità di realizzare “Up” in 3D. *“Così, abbiamo aperto una nuova divisione”,* ricorda Docter. *“Questo reparto ha preso molti dei consueti elementi narrativi che*

*utilizziamo e ha cercato di utilizzare la profondità come un altro sistema di raccontare la storia”.*

*“Per esempio, all’inizio del film, Carl è bloccato nei suoi modi di fare e vive in questa piccola casa”, prosegue Docter. “Noi volevamo renderla claustrofobica e quindi abbiamo appiattito tutto, realizzandola volutamente meno profonda. In seguito, questo ha rappresentato un contrasto quando lui arriva in Sudamerica. Noi volevamo questa ampiezza e far sentire allo spettatore il vento sul volto, quindi abbiamo veramente esagerato con la profondità. Noi vediamo il 3D come un’altra matita nel nostro astuccio”, sostiene Docter.*

A dirigere il tentativo di rendere “Up” il primo titolo della Pixar a essere presentato in Disney Digital 3D™ c’era Bob Whitehill, un veterano artista degli sfondi che è arrivato allo studio cinque anni fa. Il suo incarico nel film era quello di supervisore stereoscopico.

*“Ritengo che ‘Up’ possa essere uno dei più importanti film 3D mai realizzati, semplicemente perché gli sfondi e la composizione sono veramente ottimi e solidi”, sostiene Whitehill. “La scelta delle lenti sfrutta decisamente l’asse Z rispetto alla cinepresa, mentre ci sono delle sequenze meravigliose nella giungla del Sudamerica dove abbiamo inserito foglie, cespugli e rampicanti fuori fuoco in questo mondo e osservato questi personaggi divertenti”.*

Lavorando con i realizzatori, Whitehill e la sua squadra hanno sviluppato un “budget per la profondità”, in modo da capire l’utilizzo ottimale e più efficace del 3D nel film. Il 3D è diventato un simbolo visivo per aiutare i realizzatori a raccontare la storia e consentire al pubblico di rimanere coinvolto dai personaggi.

*“Quando Carl perde sua moglie, si ritira dalla vita e le composizioni della pellicola diventano veramente piatte”, spiega Whitehill. “Le lenti sono un po’ più lunghe e Carl rimane bloccato in cima all’inquadratura, come se tutto sembrasse chiuso e claustrofobico. In queste sequenze, abbiamo limitato il budget per la profondità. Noi abbiamo adottato la profondità dell’asse Z per raccontare la storia di un uomo che ha perso il centro della sua vita e si sta allontanando da noi. Invece, quando lui ed Ellie erano più giovani, l’abbiamo aumentata, in modo che si sentisse questo senso di spazio, libertà e avventura. E poi, quando lui affronta questa grande avventura, noi esageriamo decisamente. E’ fantastico passare da una sequenza in cui Carl è intrappolato, per così dire, nella sua casa, all’addentrarci nella giungla, nel cuore di questa grande avventura”.*

### **CREARE LA BAND DI “UP”**

**L’acclamato compositore Michael Giacchino aggiunge emozioni ed eccitazione con la sua colonna sonora musicale**

Un film che mette assieme elementi di avventura, commedia ed emozioni magnifiche richiede una fantastica colonna sonora, il che spiega perché i realizzatori di “Up” si siano rivolti a Michael Giacchino. Uno dei compositori contemporanei più talentuosi e versatili, Giacchino in precedenza aveva mostrato la sua magia in popolari pellicole della Pixar come “Gli incredibili” e “Ratatouille”. Recentemente, ha diretto l’orchestra per la 81ª cerimonia degli Academy Awards® e ha composto le musiche degli imminenti titoli “Star Trek” e “Land of the Lost”.

***“Queste fantastiche colonne sonore dei film di animazione della Disney mi hanno insegnato a non avere paura di esprimere le emozioni con la musica”.***

*~ Michael Giacchino, Compositore*

Una delle sfide maggiori nel creare le musiche di “Up” era di mantenere vivo lo spirito della moglie di Carl, Ellie. Giacchino ha ottenuto questo risultato grazie a un tema speciale associato al personaggio.

*“Ellie nel corso del film rappresenta le motivazioni implicite di Carl”, sostiene Docter. “Abbiamo cercato di mantenerla viva a livello visivo il più possibile collegandola con la casa, che è sempre presente. Michael ha ideato della musica fantastica che funziona in tante maniere diverse a livello emotivo, comico e d’azione. E’ stato un modo efficacissimo per portare Ellie in tutto il film”.*

Giacchino aggiunge che *“il tema di Ellie inizia nella pellicola come un valzer lirico. La speranza è che, quando lo si ascolta, si possa pensare ai giorni e alle cose che si facevano quando si era giovani, come la prima volta che ci si è innamorati. Questo tema cresce nel corso del film. Cambia e si modifica quando c’è bisogno e, alla fine, diventa un tema di azione e avventura”.*

Il talento di Giacchino viene mostrato completamente durante una bellissima ed emozionante sequenza di montaggio, che, senza utilizzare neanche una parola, fa vivere un vortice di emozioni, mentre il film mostra la vita e i sogni insieme di Carl ed Ellie. Il montaggio ti porta dalle vette dei giorni felici insieme, attraverso il crepuscolo commovente ed emotivo nella vita di Ellie.

Per quanto riguarda la colonna sonora generale del film, Giacchino voleva rendere omaggio ad alcune delle sue musiche cinematografiche preferite del passato, come “Il giro del mondo in 80 giorni”, così come le classiche colonne sonore della Disney, per esempio “Peter Pan”.

*“Queste fantastiche colonne sonore dei film di animazione della Disney mi hanno insegnato a non avere paura di esprimere le emozioni con la musica”, sostiene Giacchino. “I leggendari compositori come Ollie Wallace e Frank Churchill non avevano paura di essere sentimentali quando la storia diventava emozionante. Loro mi hanno anche mostrato che andava bene inserire dei temi e*

*avere delle melodie. E' incredibile quanto fossero bravi. Ascoltarli ti rende veramente umile, mentre ti fa venire voglia di lavorare più duramente e di migliorarti".*

## **IL CAST DI VOCI**

Versatile, impegnato, schietto e talentuoso sono tutti aggettivi che descrivono bene l'attore e attivista **ED ASNER (Carl Fredricksen)**. Probabilmente, è conosciuto soprattutto per aver mischiato commedia e dramma nei panni del giornalista burbero ma dal cuore d'oro Lou Grant, il ruolo che ha creato nella fondamentale serie comica su una redazione televisiva "The Mary Tyler Moore Show" e che poi ha proseguito nel telefilm comico ambientato negli uffici di un quotidiano "Lou Grant", che gli è valso cinque Emmy® e tre Golden Globe Award®. Asner ha ricevuto altri due Emmy e Golden Globe per le miniserie "Rich Man, Poor Man" e "Radici" (Roots). La sua prolifica e celebrata carriera di attore dimostra un'abilità notevole a superare i confini tra commedia e dramma.

Uno degli attori più celebrati della storia della televisione, Asner ha ottenuto sette Emmy Award® e sedici candidature a questo premio, così come cinque Golden Globe Award®, mentre è stato presidente nazionale della Screen Actors Guild per due mandati. E' stato ammesso alla TV Academy Hall of Fame nel 1996, mentre ha ricevuto il Ralph Morgan Award da parte della Screen Actors Guild nel 2000, riconoscimento assegnato per i servizi svolti verso i membri di Hollywood dell'associazione. Nel marzo del 2002, è stato nuovamente celebrato dall'Associazione come il 38° vincitore del premio alla carriera, conferito non solo per i suoi risultati artistici, ma anche per il suo impegno umanitario, considerando che è un riconoscimento che viene dato annualmente a un attore che rappresenta i maggiori ideali di questa professione.

Oltre alla sua versatilità professionale, Asner ha servito e si è impegnato costantemente per i diritti degli artisti lavoratori ed è stato un sostenitore dei diritti umani, della pace nel mondo, della tutela ambientale e della libertà di espressione politica. Un portavoce appassionato e molto competente delle cause che supporta, Asner partecipa spesso a conferenze sui problemi sindacali ed è particolarmente impegnato con gli artisti anziani che fanno parte dell'industria degli attori. Tra i tanti riconoscimenti che ha ottenuto nel corso della sua carriera, ricordiamo l'Anne Frank Human Rights Award, l'Eugene Debs Award, l'Organized Labor Publications Humanitarian Award, il Worker's Right's Committee Award da parte dell'ACLU e il National Emergency Civil Liberties Award.

Può vantare più di un centinaio di partecipazioni in televisione, tra cui le serie "Off the Rack", "The Bronx Zoo" e "Thunder Alley". Tra le sue apparizioni, ci sono quelle in "Curb Your Enthusiasm", "ER – medici in prima linea" (ER),

“Arliss”, “The Practice - Professione avvocati” (The Practice) e un ruolo ricorrente in “Studio 60 on the Sunset Strip”. Oltre alle pubblicità e a numerosi audiolibri, ha prestato la sua voce a delle popolari serie animate come “I Simpson” (The Simpsons), “Spiderman” e “Boondocks”. Tra le decine di film in cui è stato impegnato al cinema, figurano “Omicidio al neon per l'ispettore Tibbs” (They Call Me Mister Tibbs!), “Bronx, quarantunesimo distretto di polizia” (Fort Apache the Bronx), “JFK - un caso ancora aperto” (JFK) e la produzione europea “Giovanni XXIII”, la miniserie che ha fatto segnare i più alti indici di ascolto nella storia della televisione italiana. Inoltre, ha lavorato al grande successo “Elf” assieme a Will Farrell e James Caan, così come a diversi film della Hallmark. E' stato candidato a un Emmy® per “The Christmas Card”.

Recentemente, ha terminato le riprese di “Gigantic”, con John Goodman e Jane Alexander, “Generation Gap” per il canale Hallmark e un episodio di “CSI: NY”.

**CHRISTOPHER PLUMMER (Charles Muntz)** può vantare quasi sessanta anni di carriera come uno dei più rispettati attori teatrali e veterano di oltre cento pellicole. Cresciuto a Montreal, ha incominciato la sua carriera professionale sul palcoscenico e in radio sia in francese che in inglese. Dopo che Eva Le Gallienne lo ha fatto esordire a New York nel 1954, è stato protagonista di tante celebrate produzioni a Broadway e al West End di Londra, ottenendo grandi consensi su entrambe le sponde dell'Atlantico. Ha vinto due Tony Award® per il musical “Cyrano” e per “Barrymore”, oltre a conquistare altre sette candidature allo stesso premio, le ultime per “Re Lear” (King Lear, 2004) e per il ruolo di Clarence Darrow in “Inherit the Wind” (2007). Ha anche conquistato tre Drama Desk Awards e la National Arts Club Medal.

E' stato un membro importante del Royal National Theatre sotto la direzione di Sir Laurence Olivier e della Royal Shakespeare Company con Sir Peter Hall, che gli ha consentito di vincere il London's Evening Standard Award per il miglior attore protagonista grazie a “Becket”. E' anche stato protagonista allo Stratford Festival in Canada durante gli anni della sua formazione sotto Sir Tyrone Guthrie e Michael Langham. E' unanimemente considerato come uno dei migliori attori classici della sua epoca.

Dopo che Sidney Lumet lo ha fatto esordire sul grande schermo in “Fascino del palcoscenico” (Stage Struck, 1958), ha lavorato a film importanti come “L'uomo che volle farsi re” (The Man Who Would Be King), “I lunghi giorni delle aquile” (Battle of Britain), “Waterloo”, “La caduta dell'impero romano” (Fall of the Roman Empire), “Star trek VI: rotta verso l'ignoto” (Star Trek VI), “L'esercito delle dodici scimmie” (Twelve Monkeys) e il vincitore dell'Oscar® del 1965 “Tutti insieme appassionatamente” (The Sound of Music). Recentemente, è

apparso nella pellicola candidata agli Oscar “Insider - Dietro la verità” (The Insider, nei panni di Mike Wallace, vincendo il National Film Critics Award), il film che ha ottenuto l’Oscar “A Beautiful Mind”, “Man in the Chair”, “Partnerperfetto.com” (Must Love Dogs), “Il mistero dei templari” (National Treasure), “Syriana” e “Inside Man”. Le sue apparizioni televisive, quasi un centinaio, comprendono la produzione della BBC, vincitrice dell’Emmy®, “Hamlet at Elsinore” nel ruolo principale; i prodotti che hanno ottenuto l’Emmy “The Thornbirds”, “Nuremberg” e “Little Moon of Alban”, così come tanti altri lavori. Ha ottenuto due Emmy, oltre a sei candidature allo stesso premio. Plummer ha anche scritto per il palcoscenico, per la televisione e per le sale da concerti.

Oltre ai riconoscimenti ottenuti nel Regno Unito, negli Stati Uniti, in Austria e in Canada, è stato il primo attore a vincere il Jason Robards Award in memoria del suo grande amico, aggiudicandosi anche l’Edwin Booth Award e il Sir John Gielgud Quill Award. Nel 1968, grazie a Elisabetta II, è stato nominato Companion of the Order of Canada (diventando cavaliere onorario). Una laurea in belle arti ad honorem gli è stata conferita dalla Juilliard, mentre nel 2000 ha anche ricevuto il premio alla carriera Governor General’s Lifetime Achievement Award. Nel 1986, è stato ammesso alla Theatre’s Hall of Fame, mentre nel 2000 alla Walk of Fame canadese. La sua recente autobiografia, “In Spite of Myself” (edita da Alfred A. Knopf Publishers) è stata molto apprezzata dalla critica e dal pubblico.

Tra i suoi prossimi progetti figurano “9” e “My Dog Tulip”, entrambe pellicole d’animazione; il ruolo da protagonista di “Parnassus - L'uomo che voleva ingannare il diavolo” (The Imaginarium of Doctor Parnassus), per la regia di Terry Gilliam; e “The Last Station”, in cui interpreta il grande romanziere Tolstoj, lavorando assieme a Helen Mirren in una pellicola scritta e diretta da Michael Hoffman.

**JOHN RATZENBERGER (Il responsabile delle costruzioni Tom)** è un affermato regista, produttore e attore più volte nominato agli Emmy Award®, che ha anche ottime credenziali come imprenditore e benefattore. Anche se è conosciuto dal pubblico di tutto il mondo soprattutto per il ruolo del postino Cliff Clavin in “Cin Cin” (Cheers), che gli è valso due candidature agli Emmy, Ratzenberger è l’unico attore a poter vantare di aver partecipato a tutti i film della Disney•Pixar. Peraltro, i suoi personaggi sono stati memorabili: l’affascinante e sagace porcellino salvadanaio Hamm in “Toy Story - Il mondo dei giocattoli” (Toy Story), ruolo ripreso poi in “Toy Story 2 - Woody e Buzz alla riscossa” (Toy Story 2) e nell’imminente “Toy Story 3”; P.T. Flea in “A Bug's Life - Megaminimondo” (A Bug’s Life); Yeti, il mostro delle nevi in “Monsters & Co.” (Monsters, Inc.); un pesce luna in “Alla ricerca di Nemo” (Finding Nemo), un personaggio filosofico, Underminer, ne “Gli incredibili” (Incredibles); un Mac-truck in “Cars -

Motori ruggenti“ (Cars); Mustafa, il responsabile dei camerieri in “Ratatouille”; e John, un essere umano che vive nella navicella spaziale Axiom in “WALL•E”.

Un ex carpentiere, un istruttore di tiro con l’arco, un componente di un circo e un marinaio sulle navi che pescano ostriche, Ratzenberger è cresciuto a Bridgeport, in Connecticut. Laureato in letteratura inglese alla Sacred Heart University, dopo la fine degli studi ha interpretato diversi monologhi e diretto alcuni spettacoli. Ha passato un decennio in Inghilterra come cofondatore del duo di improvvisazione Sal’s Meat Market, ottenendo grandi consensi in Europa e una borsa di studio da parte del British Arts Council. All’inizio della sua carriera, è apparso in più di venti film, tra cui “Quell'ultimo ponte” (A Bridge Too Far), “Superman”, “Gandhi” e “L’impero colpisce ancora” (Star Wars: The Empire Strikes Back). Ratzenberger ha anche partecipato alla serie della Granada TV “Small World”, mentre si è fatto le ossa come produttore e sceneggiatore per la BBC, la Granada TV e diverse compagnie teatrali prestigiose.

Nel 1982, Ratzenberger ha fatto un provino per un ruolo in “Cin cin” (Cheers), suggerendo ai creatori di aggiungere un sapatello membro regolare del bar. E’ così che è nato il personaggio di Cliff Clavin e quindi la squadra degli sceneggiatori di “Cin cin” ha riscritto il pilota per inserirlo. Durante le undici stagioni del telefilm, Ratzenberger ha improvvisato molte delle sue battute, contribuendo a fornire originalità e popolarità ad una serie che ha conquistato 28 Emmy Award®. “Cin cin” è ancora trasmesso in tutto il mondo e Cliff Clavin rimane uno dei personaggi televisivi più amati.

Ratzenberger ha ripreso il ruolo di Cliff Clavin in “Frasier”, lavorando anche a “I Simpson” (The Simpsons), “Blossom”, “Wings”, “A cuore aperto” (St. Elsewhere) e a otto speciali della NBC. Questo fantastico caratterista è anche apparso in “8 semplici regole... per uscire con mia figlia” (8 Simple rules), “That ‘70s Show”, “Sabrina - vita da strega” (Sabrina the Teenage Witch), “Murphy Brown”, “The Love Boat”, “Magnum P.I”. e “Hill Street giorno e notte” (Hill Street Blues). Tra i numerosi film per la televisione a cui ha partecipato, figurano “The Pennsylvania Miners Story” per la ABC, “A Fare To Remember”, “Remember Wenn”, “The Good Soldier” del PBS Masterpiece Theater, “Song of a Sourdough” della BBC e “Detectives”. Il grande successo di Ratzenberger nell’animazione sul grande schermo è stato ripetuto anche in televisione, grazie alla prolungata serie della TBS “Captain Planet and the Planetears” e a “The New Adventures of Captain Planet”. Recentemente, è stato un beniamino del pubblico nel fortunato show della ABC “Dancing With The Stars”, la versione americana di “Ballando con le stelle”.

Ratzenberger sta attualmente girando i festival cinematografici per promuovere “The Village Barbershop”, vincitore del premio del pubblico al Cinequest Festival. E’ impegnato anche nella quinta stagione della sua popolare

serie per il Travel Channel “John Ratzenberger’s Made in America”, che ha creato nel 2004 per mostrare dei prodotti realizzati in America, una causa che lo ha visto molto impegnato. L’organizzazione no profit di Ratzenberger, la Nuts, Bolts, and Thingamajigs Foundation, ha l’obiettivo di ridare fiducia e dignità alle arti manuali ed industriali, così come di ispirare la prossima generazione di artigiani, ingegneri, riparatori e manovali americani.

**JORDAN NAGAI (Russell)** è nato il 5 febbraio del 2000 a Los Angeles. Quando aveva solo due anni, il pargoletto ha iniziato la sua carriera come attore in una pubblicità progresso. Due anni dopo, Nagai è comparso nelle pubblicità cartacee di JC Penney e Pacific Care.

Mentre il giovane frequentava la scuola giapponese il sabato, il preside ha inviato una mail a tutti gli studenti, in cui veniva detto che la Pixar stava effettuando dei provini per i ragazzi di 9-10 anni per il cast di “Up”. Nagai, che allora ne aveva soltanto sette, ha accompagnato il fratello maggiore all’audizione, ma alla fine ha conquistato la parte.

Mentre stava lavorando a “Up”, Nagai è stato impegnato in una pubblicità radiofonica per una catena di ristoranti. Inoltre, ha partecipato a un imminente episodio de “I Simpson” (The Simpsons).

All’età di 7 anni, **ELIZABETH “ELIE” DOCTER (ELLIE DA GIOVANE)**, è arrivata ai Pixar Animation Studios per registrare un provino vocale per la giovane Ellie. Tanti altri attori erano in ballo per il ruolo, ma si è pensato che la voce di Docter fosse perfetta per la giovane Ellie e lei è stata ufficialmente scelta per il ruolo.

Ora ha dieci anni ed è veramente un maschiaccio (come il suo personaggio in “Up”). E’ appassionata dei musical della MGM e si è autoproclamata amante numero uno dei cani al mondo. Ama leggere i fumetti della Archie® e nuotare. Inoltre, adora Annette Funicello, Hayley Mills e gli altri classici attori della Disney. Attualmente, vive a Piedmont, in California, con i genitori e un fratello maggiore.

**DELROY LINDO (Beta)** ha incarnato dei ruoli memorabili ne “Il colpo” (Heist) di David Mamet, mentre era il signor Rose ne “Le regole della casa del sidro” (The Cider House Rules). Lindo ha ottenuto grandi consensi per la parte di Rodney nel dramma di Spike Lee “Clockers”, un regista con il quale ha lavorato anche in “Crooklyn” e “Malcolm X” (ottenendo una candidatura ai NAACP Image Award per la parte di West Indian Archie). Di recente, lo abbiamo visto in “This Christmas - Un marito nuovo per mamma” (This Christmas), in cui era anche produttore esecutivo.



Ha ricoperto delle parti importanti in un'ampia gamma di pellicole, come "Wondrous Oblivion", "The Core", "Il castello" (The Last Castle), "Domino", "The One", "Fuori in 60 secondi" (Gone in 60 Seconds), "Ransom - il riscatto" (Ransom, che gli ha fatto ottenere una nomination come miglior attore non protagonista ai NAACP Image Award), "Una vita esagerata" (A Life Less Ordinary), "Get Shorty", "Due mariti per un matrimonio" (Feeling Minnesota), "Romeo deve morire" (Romeo Must Die), "Mr. Jones", "L'Exil du Roi Behanzin", "L'avvocato del diavolo" (Devil's Advocate), "Gli angeli volano basso" (Bright Angel) e "Le montagne della luna" (Mountains of the Moon).

In televisione, è stato impegnato con la serie della NBC "Kidnapped", mentre ha lavorato anche in "Lackawanna Blues" (HBO) e "The Exonerated" (Court TV). Ha ottenuto grandi consensi da parte della critica per il film drammatico della CBS "Profoundly Normal", ha interpretato il giudice della corte suprema statunitense Clarence Thomas nel titolo drammatico, vincitore del Peabody Award, "Strange Justice" (Showtime) e ha incarnato la leggenda del baseball Satchel Paige nel coinvolgente dramma della HBO "Soul of the Game". Ha anche interpretato l'esploratore dell'Artico Matthew Henson in "Glory and Honor" (TNT) ed è apparso in "First Time Felon" (HBO). Sempre per il piccolo schermo, ha ideato, prodotto, presentato, diretto e montato delle interviste per dei documentari con Spike Lee, Charles Burnett e Joan Chen.

A teatro, Lindo è apparso recentemente nei panni del protagonista di "Agamennone" (Agamemnon) al Getty di Los Angeles. In precedenza, aveva lavorato alla produzione sui palcoscenici londinesi di "The Exonerated". A Broadway, ha incarnato Herald Loomis in "Joe Turner's Come and Gone" di August Wilson, ricevendo delle candidature ai Tony® e ai Drama Desk Award; è stato impegnato in "Mastro Aroldo e i ragazzi" (Master Harold and the Boys, a Broadway e in tournée nazionale); e nei panni di Walter Lee nelle produzioni al Kennedy Center e a Los Angeles di "Un grappolo di sole" (A Raisin in the Sun, che gli ha permesso di essere candidato all'Helen Hayes Award e al NAACP Image Award come miglior attore protagonista). Lindo ha anche lavorato Off-Broadway e nei teatri regionali degli Stati Uniti e del Canada.

E' stato impegnato come regista sul palcoscenico nelle acclamate e fortunate produzioni di "Joe Turner's Come and Gone" (nell'autunno del 2008) e del testo originale "Blue Door", entrambi al Berkeley Rep. Theatre. Inoltre, nel 2006 ha vinto il Los Angeles Theater Weekly Award dirigendo il dramma ambientato nell'era della guerra del Vietnam "Medal of Honor Rag".

## I REALIZZATORI

**PETE DOCTER (Regista/Sceneggiatore/Storia)** si è costruito una carriera

prestigiosa, diventando uno dei maggiori talenti dei Pixar Animation Studios. Entrato nello studio nel 1990, ha iniziato animando e dirigendo diversi spot prodotti dalla Pixar per Tropicana Fruit Juice, il riciclaggio delle confezioni di Tetrapak e Lifesavers.

Assieme a John Lasseter e Andrew Stanton, Docter ha sviluppato la storia e i personaggi di “Toy Story - Il mondo dei giocattoli” (Toy Story), il primo lungometraggio della Pixar, in cui era anche supervisore dell’animazione. E’ stato l’artista storyboard di “A Bug's Life - Megaminimondo” (A Bug’s Life) e ha scritto l’iniziale trattamento della storia di “Toy Story 2 - Woody e Buzz alla riscossa” (Toy Story 2).

Ha esordito come regista in “Monsters & Co.” (Monsters, Inc.), che è stato candidato a un Academy Award® per la miglior pellicola di animazione. Come uno dei maggiori creativi dei Pixar Animation Studios, Docter ha ottenuto un’altra nomination agli Academy Award per aver contribuito alla storia originale del film della Disney•Pixar, vincitore dell’Oscar®, “WALL•E”.

Prima di entrare alla Pixar, Docter ha lavorato come animatore alla Walt Disney Company, alla Bob Rogers and Company, alla Bajus-Jones Film Corporation e alla Reelworks a Minneapolis. Il suo interesse verso l’animazione è incominciato all’età di otto anni, quando ha creato il suo primo taccuino animato. Ha studiato animazione dei personaggi alla CalArts (California Institute of the Arts) di Valencia, in California, dove ha prodotto un’ampia gamma di film, tra cui “Winter”, “Palm Springs” e il vincitore dello Student Academy Award® “Next Door”.

Attualmente, vive a Piedmont, in California, con la moglie e i loro due figli.

**BOB PETERSON (Coregista/Sceneggiatura/Storia/voce di Dug/Alpha)** è un membro fondamentale dei Pixar Animation Studios dal 1994. Il suo primo incarico è stato quello di artista degli sfondi e animatore in “Toy Story - Il mondo dei giocattoli” (Toy Story). In seguito si è occupato del ruolo di curatore della storia per “A Bug's Life - Megaminimondo” (A Bug’s Life) e “Toy Story 2 - Woody e Buzz alla riscossa” (Toy Story 2), supervisore della storia in “Monsters & Co.” (Monsters, Inc. ) e sceneggiatore della pellicola vincitrice dell’Academy Award® “Alla ricerca di Nemo” (Finding Nemo).

Oltre al lavoro sulle storie, Peterson ha prestato la sua voce a diversi personaggi memorabili della società: l’anziano giocatore di scacchi di “Geri’s Game”, la donna-lumaca Roz ossessionata dalle scartoffie in “Monsters & Co.” e l’insegnante Ray di “Alla ricerca di Nemo”. In “Up”, è stato coinvolto con il personaggio di Dug il cane.

Mentre era impegnato in un master di ingegneria meccanica alla Purdue University dell’Indiana, Peterson ha lavorato per la prima volta in un laboratorio di

grafica digitale. E' stato in quell'occasione che ha fatto esperienza con i fumetti, scrivendo e disegnando "Loco-Motives", una striscia quotidiana di quattro vignette per il giornale della Purdue University, l'Exponent.

Dopo la laurea, si è trasferito a Santa Barbara, in California, per lavorare con la società che ha creato il programma Maya, la Wavefront Technologies, e poi con l'azienda che ha sede a Hollywood, la Rezn8 Productions, prima di entrare alla Pixar nel 1994.

Nato a Wooster, in Ohio, è cresciuto a Brooklyn, New York, e a Dover, in Ohio, laureandosi poi alla Ohio Northern University. Attualmente, vive a San Francisco con la moglie, tre figli e due cani (non parlanti).

**JONAS RIVERA (Produttore)** è entrato nei Pixar Animation Studios nel 1994 come assistente dell'ufficio di produzione per la prima pellicola dello studio, "Toy Story - Il mondo dei giocattoli" (Toy Story). Avendo lavorato a quasi tutti i film della Pixar usciti finora, l'abilità di Rivera e la sua esperienza gli hanno permesso di ampliare le sue responsabilità in ogni produzione successiva dello studio.

E' infatti stato coordinatore del reparto artistico per "A Bug's Life - Megaminimondo" (A Bug's Life) e coordinatore del marketing e delle risorse creative per "Toy Story 2 - Woody e Buzz alla riscossa" (Toy Story 2). Essendo ancora rimasto legato all'arte e alla creatività della realizzazione, Rivera è tornato al reparto artistico, questa volta come responsabile, in "Monsters & Co." (Monsters, Inc), per poi diventare responsabile di produzione nella pellicola della Pixar, vincitrice del Golden Globe®, "Cars - Motori ruggenti" (Cars).

Fin da quando ne ha memoria, Jonas Rivera ha amato i film, in particolare quelli di animazione. I suoi primi ricordi d'infanzia comprendono la Tiki Room a Disneyland e andare al cinema per vedere pellicole come "Biancaneve e i sette nani" (Snow White and the Seven Dwarfs) e "Guerre stellari" (Star Wars). Ispirato fin dalla tenera età, Rivera era eccitato dal cinema e sognava un giorno di realizzare dei film.

Prima della Pixar, la carriera variegata di Rivera lo ha portato a lavorare nei negozi di musica e di giocattoli, così come a suonare in diverse rock band. Ironicamente, lui sostiene che questo sia "*il perfetto percorso professionale per lavorare alla Pixar*".

Nato nella Bay Area, Rivera è cresciuto nella Castro Valley e si è laureato alla San Francisco State University in produzione cinematografica. Attualmente, vive a Oakland con la moglie e i figli.

**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.

**ANDREW STANTON (Produttore esecutivo)** è stato un'importante forza creativa dei Pixar Animation Studios fin dal 1990, quando è diventato il secondo animatore e il nono impiegato ad entrare a far parte del gruppo ristretto di questi pionieri dell'animazione digitale. Come vicepresidente responsabile per la creatività dirige le varie iniziative e supervisiona lo sviluppo di tutti i film e i cortometraggi dello studio.

Stanton ha recentemente diretto e cosceneggiato "WALL•E", che ha ottenuto l'Academy Award® e il Golden Globe Award® per la miglior pellicola d'animazione del 2008, oltre a conquistare una candidatura all'Oscar® per la miglior sceneggiatura originale.

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

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

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

Le melodie di **MICHAEL GIACCHINO (Musiche)** hanno migliorato ogni genere di intrattenimento, tra cui serie televisive, cortometraggi d'animazione, videogiochi e sinfonie autonome, con temi molto variegati e atmosfere trascinanti, malinconiche, di grande tensione o decisamente rilassate. Gli spettatori dei celebri telefilm "Lost" e "Alias" conoscono bene il suo lavoro e apprezzano le sue composizioni da diverse stagioni.

Si è fatto notare come compositore cinematografico grazie all'acclamata colonna sonora de "Gli incredibili" (The Incredibles), vincitrice dell'Annie Award per le migliori musiche in una pellicola di animazione e candidata ai Grammy come miglior colonna sonora cinematografica. E' poi passato ad occuparsi delle musiche della pellicola della Disney "Sky High", della commedia malinconica "La neve nel cuore" (The Family Stone), di "Looking For Comedy In The Muslim World" di Albert Brooks, del thriller "Mission: Impossible III" e infine del prodotto della Disney•Pixar "Ratatouille", vincitore del Grammy® Award per la miglior colonna sonora cinematografica, dell'Annie Award per le migliori musiche in una pellicola d'animazione e candidato all'Oscar® per le migliori musiche. Inoltre, quest'anno è stato il responsabile musicale della cerimonia degli Academy Awards®.

All'inizio del 1997, Giacchino è stato contattato dai neonati DreamWorks Studios per creare la colonna sonora del loro primo videogioco PlayStation, basato sul grande successo estivo di Steven Spielberg "Il mondo perduto" (The Lost World). "Il mondo perduto" comprendeva la prima colonna sonora orchestrale scritta per un videogioco PlayStation, che è stata registrata con i componenti della Seattle Symphony.

Dopo "Il mondo perduto", Giacchino ha composto altre colonne sonore orchestrali per la DreamWorks Interactive, compresa la fortunatissima serie "Medal of Honor", un gioco di simulazione ambientato durante la seconda guerra mondiale e creato da Steven Spielberg. E' stato il suo lavoro in questi videogiochi a permettergli di collaborare con la serie della ABC "Alias", creata dallo sceneggiatore/regista JJ Abrams. Infatti, i produttori del telefilm hanno contattato il compositore perché erano grandi fan dei videogiochi in cui lui aveva lavorato. "Alias", in compenso, è diventato una sorta di apripista che gli ha permesso di lavorare con la Pixar a "Gli incredibili" (The Incredibles).

La sua fascinazione precoce per il grande schermo lo ha portato a frequentare la scuola di cinema della School of Visual Arts di New York, dove si è laureato in produzione cinematografica, ottenendo anche un diploma in storia. In seguito, Giacchino ha iniziato a studiare composizione alla Juilliard School al Lincoln Center, mentre lavorava anche di giorno agli uffici promozionali della Universal e della Disney. Due anni più tardi, è stato trasferito ai Disney Studios di Burbank per lavorare nel reparto marketing dei loro film. In questo periodo,

l'aspirante compositore ha accettato un lavoro con la Disney Interactive come assistente produttore, occupandosi e producendo diversi titoli della divisione. Intanto, dedicava le sue serate e i weekend a studiare e ad esercitarsi in campo musicale.

Il 13 maggio del 2000, la Haddonfield Symphony ha eseguito la prima sinfonia di Giacchino, intitolata "Camden 2000". Il concerto si è svolto al Sony E-Center di Camden e i proventi sono andati in beneficenza alla Heart of Camden, un'organizzazione che si occupa di ricostruire gli edifici del centro di Camden. La sinfonia, eseguita in una sala completamente gremita, celebrava la nascita, il passato glorioso e il futuro di speranza della città di Camden, in New Jersey.

###

OSCAR® e ACADEMY AWARD® sono i marchi registrati e di servizio dell'Academy of Motion Picture Arts and Sciences.

SCREEN ACTORS GUILD AWARD® e SAG AWARD® sono i marchi registrati e di servizio della Screen Actors Guild.