



Coraline

Diretto da Henry Selick; Tratto dal romanzo di Neil Gaiman

Note di produzione

Coraline

Indice

- I. Sinossi pag 3
- II. La Genesi di Coraline pag 4
- III. L'adattamento cinematografico pag 6
- IV. Comincia la stop-motion pag 7
- V. Con i talenti vocali di... pag 9
- VI. Due mondi, uno Studio pag 14
- VII. Sul Set page 23
- VIII. Due mondi, tre dimensioni pag 24
- IX. Qualche dato pag 27
- X. Curiosità pag 28
- XI. Il cast pag 29
- XII. I realizzatori del film pag 33

Coraline

Sinossi

Coraline è un'avventura meravigliosa ed elettrizzante, divertente e piena di suspense che combina l'immaginazione visionaria di due super fantasisti - il regista Henry Selick (*Nightmare Before Christmas*) e lo scrittore Neil Gaiman (*Sandman*) - e fa onore e ridefinisce due tradizioni cinematografiche. E' un film d'animazione stop motion e, primo ad essere concepito e fotografato in 3-D stereoscopica, diverso da tutto quello che il pubblico abbia mai visto prima.

Coraline Jones (con la voce di Dakota Fanning) è una bambina di 11 anni esuberante, determinata, curiosa e avventurosa e molto matura per la sua età. Lei e suoi genitori (Teri Hatcher, John Hodgman) si sono appena trasferiti dal Michigan in Oregon. Sentendo la mancanza dei suoi amici e trovando i suoi genitori sempre occupati con il loro lavoro, Coraline cerca di trovare qualcosa di eccitante da fare nel suo nuovo ambiente. Fa amicizia con - o, come la vede lei, è infastidita da - un bambino della sua età, Wybie Lovat (Robert Bailey Jr.); e va a fare visita ai suoi vicini più grandi, le eccentriche attrici inglesi la Signorina Spink e la Signorina Forcible (Jennifer Saunders e Dawn French) e l'ancora più eccentrico russo Signor Bobinsky (Ian McShane). Dopo questi incontri, Coraline dubita seriamente che in questa sua nuova casa ci possa essere qualcosa di davvero intrigante per lei ...

...e invece c'è. Coraline scopre in casa una porta segreta. Attraversandola e avventurandosi in un corridoio misterioso e spaventoso, scopre una versione alternativa della sua vita e della sua esistenza. All'apparenza questa realtà parallela è molto simile alla sua vita vera - ma è decisamente migliore. Gli adulti, inclusa la premurosa Altra Madre (anche lei con la voce di Teri Hatcher), sembrano molto più accoglienti con lei. Qui Coraline è al centro dell'attenzione - anche di quella del misterioso Gatto (Keith David). Lei comincia a pensare che questo Altro Mondo sia forse quello a cui appartiene veramente. Ma quando la sua meravigliosa, fantastica visita diventa pericolosa e l'Altra Madre fa piani per tenerla lì, Coraline mette insieme tutto il suo ingegno, la determinazione e il coraggio per ritornare a casa - e salvare la sua famiglia.

Una presentazione Focus Features di una produzione LAIKA in associazione con Pandemonium. **Coraline.** Dakota Fanning, Teri Hatcher, Jennifer Saunders, Dawn French, Keith David, John Hodgman, Robert Bailey Jr., e Ian McShane. Montaggio: Christopher Murrie, Ronald Sanders. Musica di: Bruno Coulais. Direttore della fotografia: Pete Kozachik, ASC. Prodotto da Bill Mechanic, Claire Jennings, Henry Selick, Mary Sandell. Tratto dal romanzo di Neil Gaiman. Scritto per il grande schermo e diretto da Henry Selick. Una produzione Focus Features.

Coraline

La genesi di Coraline

La storia di Coraline Jones e la sua avventura nell'Altro Mondo ha attraversato molti stadi del raccontare - da padre a figlia, da penna a carta, da libro a film, da uno studio allo schermo 3-D.

C'era una volta - all'inizio degli anni '90 - Holly, la figlia dell'autore Neil Gaiman, che aveva, come lui stesso ricorda: "quattro o cinque anni. Tornava a casa da scuola e mi trovava seduto a scrivere. Allora si arrampicava sulle mie ginocchia e mi dettava piccole storie che parlavano spesso di piccole bambine di nome Holly le cui madri venivano rapite da streghe cattive che assomigliavano proprio alle madri stesse.

"Ho pensato allora di andare a cercare un libro così per lei. Ho guardato ma non ho trovato niente che somigliasse neanche remotamente alle sue storie. Allora ho pensato che avrei potuto scriverlo io, e ho cominciato."

Holly Gaiman dice: "Coraline era una storia che mio padre mi leggeva a pezzetti quando ero piccola, una storia che aveva iniziato a scrivere per me e che nessun altro aveva mai sentito o letto. E' una bella storia che mi perseguita e ispira da quando sono piccola."

Ma dopo aver scritto qualche capitolo, Neil Gaiman si è ritrovato nel pieno decollo della sua carriera e quindi sarebbero passati altri cinque o sei anni prima che lui riuscisse a trovare di nuovo il tempo per tornare a Coraline. A quel punto ha pensato: "Holly sta diventando troppo grande per questa storia."

Holly però aveva a quel punto una sorella più piccola, Maddy, e Neil Gaiman si è reso conto che se non avesse finito il libro presto anche la figlia più piccola sarebbe stata troppo grande per leggerlo. Firmato un formale contratto, Neil Gaiman si è fatto un piano di lavoro: "Per i prossimi due anni, invece di leggere a letto prima di spegnere la luce, scriverò Coraline."

Ha cominciato a tenere un quaderno accanto al letto e prima di dormire scriveva 50-100 parole, forse 5 o 6 righe ogni sera. "Era un modo di scrivere molto lento" ammette l'autore. "E' una pagina circa ogni 6 giorni. Ma, scrivendo ogni sera, alla fine, mi sono ritrovato vicino alla conclusione." Nel 2000, finalmente, ha trascorso una settimana a finire il libro.

Centrale nella storia è un ricordo d'infanzia dell'autore; proprio come tutti i bambini che per un po' sono certi che i loro giocattoli si animino quando loro dormono o non li guardano, il piccolo Neil Gaiman aveva i suoi sospetti domestici. Questi venivano alimentati dal vecchio maniero nel quale viveva con i suoi genitori. Gaiman racconta: "Nel salotto c'era una porta che si apriva su una parete di mattoni. Ma io ero convinto che non fosse sempre così. Ho provato più volte a sgattaiolarci dentro, mi ci appoggiavo contro, fingendo di fare altro, e poi la aprivo velocemente e guardavo.

“Pensavo che se avessi trovato la maniera giusta per aprirla, dietro quella porta avrei trovato un corridoio. Sognavo di aprire la porta e trovare un tunnel. Nel libro, Coraline trova una porta che è stata murata, ma un giorno lei la attraversa e c'è un corridoio.”

Attraversandolo carponi, si ritrova presto nell'Altro Mondo e comincia ad ambientarsi. Sceglie di soprassedere sul fatto che l'Altra Madre e l'Altro Padre hanno dei bottoni neri al posto degli occhi. “E' un tipo di metafora che permette tante interpretazioni” dice Neil Gaiman. “E tutte sono giuste. Gli occhi sono lo specchio dell'anima, i Romani mettevano monete sugli occhi dei morti, e così via...”

E' la scoperta di tre bambini fantasma, imprigionati tanto tempo prima dall'Altra Madre, che sprona Coraline ad abbandonare l'Altro Mondo. Si rende conto che lei è la loro unica speranza e che pure la sua famiglia nel mondo reale è in pericolo. Come dice l'autore: “Io volevo scrivere un libro su cosa significa essere coraggiosi; significa avere paura ma fare quello che devi fare, nonostante la paura e gli ostacoli.

“Volevo anche dire che, talvolta, le persone che ti amano di più potrebbero non prestarti tutta l'attenzione di cui hai bisogno; e che, talvolta, le persone che ti danno attenzione magari non ti amano nella maniera più sana.”

La storia del dopo-scuola è diventata una storia da prima di dormire; quando ha finito il libro, Neil Gaiman leggeva a Maddy Gaiman un capitolo a sera prima di addormentarsi. Lui dice: “Se si fosse spaventata o avesse avuto dei problemi, probabilmente l'avrei messa via. Ma a lei piaceva tantissimo.”

Maddy Gaiman commenta: “E' una storia che ti trascina dentro e ti tiene là. Ti affezioni a Coraline, e fai il tifo per lei perché riesca a venirne a capo.”

Il libro, illustrato da un assiduo collaboratore di Neil Gaiman, Dave McKean, è stato pubblicato negli USA da HarperCollins nel 2002. E' stato “ai livelli della Harry Potter mania” dice l'autore. “Ma è stato anche il primo anno in cui J.K. Rowling non ha rispettato la sua scadenza, per questo abbiamo avuto dai media l'attenzione che un libro per bambini di solito non ha – e il libro è entrato subito nella lista dei bestseller del New York Times!”

Gli autori Philip Pullman (la trilogia His Dark Materials) e “Lemony Snicket” (Daniel Handler) sono stati tra quelli che hanno lodato il libro. Neil Gaiman dice che “per i suoi premi e perché Coraline è scritto con un vocabolario molto semplice e ha una storia interessante, è stato scelto come testo per le scuole.”

Tra i premi ricevuti ci sono quello dell' American Library Association per Miglior Libro per Giovani Adulti; gli Hugo e Nebula Awards; Miglior Libro dell'Anno di Child Magazine; una citazione come Miglior Libro in Publishers Weekly, e molti altri. L'audio-libro in versione semplificata e ridotta letto dall'autore è stato eletto Miglior Nuovo Libro Audio da Publishers Weekly.

Il libro ha ispirato un cortometraggio fatto da un trio di cineasti italiani; uno spettacolo di marionette di una compagnia teatrale irlandese; uno spettacolo di un giovane gruppo teatrale svedese; un' adattamento come graphic novel; e un musical off-Broadway in cartellone per la primavera 2009.

Il libro ha venduto in tutto il mondo più di un milione di copie. L'autore dice: “Di tutti i miei libri, Coraline è quello che è stato tradotto in più lingue – 30.”

L'adattamento cinematografico

Negli anni in cui scriveva *Coraline*, Neil Gaiman ha seguito con interesse il lavoro cinematografico del regista e animatore Henry Selick; è andato a vedere *Nightmare Before Christmas* (1993) la settimana in cui è uscito e poi ha visto anche *James e la pesca gigante* (1996). Gaiman ricorda: "Henry era sul mio radar come una straordinaria forza creativa. Parlavo con il mio agente e lui mi diceva: 'C'è questo tizio, Henry Selick; voi due vi piacerebbe molto.' Così quando ho finito il manoscritto di *Coraline*, l'ho dato al mio agente e gli ho chiesto di inviarglielo a Henry. Questo succedeva circa 18 mesi prima che il libro venisse pubblicato."

Selick riflette: "Quando ho letto per la prima volta il manoscritto, sono rimasto colpito dalla giustapposizione dei mondi; quello in cui viviamo e quello in cui 'l'erba è sempre più verde'. E' una cosa che conosciamo tutti. Come Stephen King, Neil ambienta le sue fantasie nei tempi moderni, nelle nostre vite. Apre, spacca le esistenze ordinarie e trova la magia."

"Coraline è molto affascinante per me, e spero che sarà affascinante per i bambini che vedranno il film per varie ragioni. E' coraggiosa e fantasiosa e ha una curiosità travolgente; se vede qualcosa d'interessante, deve conoscerla, saperne di più. Mi è piaciuto molto che lo scenario della sua 'erba più verde' si trasformi in qualcosa di spaventoso. Quando Coraline - una bambina normale - affronta il male vero e trionfa, questo significa davvero qualcosa, come ha detto Neil."

Il regista aggiunge: "Neil invita il lettore a partecipare all'avventura di Coraline, e io volevo fare lo stesso con lo spettatore che va al cinema."

Gaiman dice: "Nel giro di una settimana, Henry ha detto che voleva farlo. Il produttore Bill Mechanic - con cui aveva già lavorato prima - ha comprato i diritti per il film, e Henry ha immediatamente cominciato a lavorare alla sceneggiatura. E con determinazione l'ha finita."

Selick dice: "Questa è stata un'opportunità ideale per portare tutto quello che so sul raccontare storie attraverso l'animazione, portare i miei strumenti a raccontare una storia con una forte protagonista."

"Neil mi ha aiutato e consigliato dall'inizio, ma non è stato troppo attaccato al suo libro e, quando avevo bisogno di concentrarmi, mi ha lasciato solo. Vuoi fare onore alle parti importanti del libro che stai adattando, ma devi anche inventare e cambiare le cose."

Quando Selick ha deciso di portare il look del film in un regno differente da quello disegnato da Dave McKean per il libro, ha chiamato a bordo il riverito illustratore e designer giapponese Tadahiro Uesugi come concept artist. Selick dice: "Vogliamo un look classico da libro di favole e un forte look grafico, e Tadahiro si ispira agli illustratori americani dei tardi anni '50 e inizio '60."

Uesugi ha lavorato sul concept in Giappone per più di un anno e poi è andato negli USA per incontrare Selick e l'illustratore Michel Breton. Uesugi è poi rimasto in stretto contatto con Breton da migliaia di chilometri di distanza; avendo stabilito le pennellate e la tavolozza di colori con Breton nel corso del suo soggiorno negli USA, i due hanno potuto continuare a collaborare sui disegni a distanza.

Con una nuova bozza della sceneggiatura approvata, *Coraline* è entrata in pre-produzione nel 2005. La direzione artistica e lo storyboarding sono state le prime cose, e il supervisore allo storyboard Chris Butler ha supervisionato gli illustratori dello storyboard nella visualizzazione di ogni scena e di ogni personaggio.

Se questo è fondamentale per i film live action, lo è ancora di più per quelli d'animazione. Butler spiega: "Non è come un live-action dove puoi usare tante macchine da presa e ripetere le scene. Gli animatori muovono un fotogramma alla volta, per questo bisogna sapere *esattamente* che ripresa fare prima di girarla. Il vantaggio degli storyboard è che, seguendo la sceneggiatura, si lavora a fare la mappatura dell'intero film – spesso già con delle nuove idee visive incorporate – e il materiale va direttamente al reparto macchine da presa"

Questa fase di pre-produzione aiuta a trasferire sullo schermo quello che il regista vede nella sua mente. Ci si attiene a questo processo durante tutta la lavorazione del film, con il piano delle riprese diviso in sequenze.

Portando il processo dello storyboarding nel 21mo secolo dove penne e matite sono obsolete, Butler e il suo reparto hanno lavorato con monitor a schermo piatto Cintiq LCD Wacom, che permettono di utilizzare una penna interattiva direttamente sullo schermo. Per un preciso controllo dell'immagine sulla punta della penna e sulla 'gomma da cancellare' ci sono più di 1000 livelli di sensibilità pressoria, mentre gli schermi sono regolabili e permettono angolazioni ottimali per lavorare. Con entusiasmo Butler dice: "Con il Cintiq, quello che siamo in grado di fare è costruire l'intero film da tavole di storyboard – con tanto di suono, musica e dialogo. Possiamo vederlo con Henry e assicurarci che tutto sia come deve essere."

Come si può animare al meglio l'avventura di Coraline? L'animazione stop-motion, l'unica usata in *Nightmare Before Christmas* e dominante in *James e la pesca gigante*, è sempre stata quella che Selick aveva in mente per Coraline. Nonostante lui e Mechanic abbiano preso in considerazione elementi di animazione digitale e/o live-action, Selick ha deciso che "questa storia era perfetta per l'animazione stop-motion."

"E lo è" concorda Gaiman. "L'animazione stop-motion unisce la fantasia con una realtà e una consistenza tangibili, e il lavoro di Henry con questa tecnica è commovente."

L'animazione stop-motion comincia

"E' teatro di marionette senza fili" ecco come l'animatore di Coraline Amy Adamy descrive la tecnica dell'animazione stop-motion.

Il capo animatore Travis Knight aggiunge: "Ogni ripresa è un'acrobazia."

"In stop-motion si può fare tutto" afferma l'artista dello storyboard Ean McNamara. "E' come scolpire con la luce."

Il supervisore allo storyboard Chris Butler dice: "Ti perdi nel mondo della fantasia. Quando lavori ad un film stop-motion, lavori su qualcosa di speciale che spero verrà visto per decenni."

Il processo di animazione stop-motion è stato, è, e sempre sarà caratteristico, specifico – affascinante per il pubblico in maniera peculiare. Fotogramma per fotogramma (e in un film ci sono 24 fotogrammi al secondo), gli animatori manipolano attentamente e meticolosamente oggetti tangibili (personaggi, fabbisogni scena, ambienti, ecc.) su un piano di lavoro. Ogni inquadratura viene fotografata per la macchina da presa. Quando le migliaia di inquadrature fotografate vengono proiettate insieme in sequenza, i personaggi e gli ambienti si animano in un movimento continuo e fluido. E' la magia del cinema creata manualmente.

I personaggi di Coraline nascono grazie a una forma artistica unica. Un film stop-motion può essere paragonato ad uno live-action perché in entrambi si devono costruire e arredare i set, gli attori devono essere pettinati, vestiti, illuminati in maniera giusta – e diretti.

Ma il mondo intero del film nasce dalla fantasia, in particolare dalle menti creative degli animatori, che muovono i personaggi di pochi millimetri per ogni singola inquadratura. Ed è proprio in questo movimento che sta la natura unica di questo modo di fare cinema.

Henry Selick riflette: “Il miracolo dello stop-motion, e una delle ragioni per cui per me è così magico, è quello che vedi quando vedi nascere e vivere un personaggio; una vera performance dell’animatore attraverso il pupazzo. I personaggi devono muoversi, fermarsi dove è segnato e dire le battute come farebbe ogni attore in carne e ossa.”

Il primo esempio di stop-motion al cinema è il corto del 1898 *The Humpty Dumpty Circus*, in cui gli inglesi Albert E. Smith e James Stuart Blackton hanno usato questa tecnica pionieristica per dare vita a un circo di animali e acrobati giocattolo.

Gli animatori europei sono stati i primi ad usare pupazzi e altri oggetti per narrare storie, ma è stato il californiano Willis Harold O'Brien che l'ha resa una forma d'arte affinandola nel corso dei decenni. La carriera di O'Brien ha compreso cortometraggi, il film del 1925 *Un mondo perduto*, e (con lo scultore Marcel Delgado) il primo *King Kong* (1933). Le armature metalliche create per quest'ultimo sono un modello ancora in uso oggi. O'Brien è stato premiato con un Oscar per il suo lavoro su *Il re dell'Africa* (1949).

Uno degli apprendisti di O'Brien nell'ultimo film è stato Ray Harryhausen, che ha continuato a lavorare usando le tecniche del suo mentore e il cui “Dynamation” avrebbe ispirato generazioni di animatori, tra cui Selick. Harryhausen combinava con maestria animazione live-action e stop-motion per far interagire esseri umani e creature in film fantastici come *Il risveglio del dinosauro* (1953), *A 30 milioni di km dalla terra* (1957), *Il settimo viaggio di Sinbad* (1958), e *Gli argonauti* (1963).

L'animatore ungherese George Pal (György Pál Marczincsák) all'inizio degli anni '40 è arrivato a Hollywood, dove ha prodotto una serie di cortometraggi “Puppetoon” per la Paramount Pictures. A differenza di O'Brien e Harryhausen, la squadra di Pal usava l'animazione replacement, che aveva bisogno di fino a 9.000 pupazzi o parti singolarmente scolpite a mano nel legno, ognuna leggermente diversa dall'altra, che poi venivano filmate fotogramma dopo fotogramma per dare l'illusione del movimento. Anche questa è animazione stop-motion, ma da un diverso punto di vista.

Diversi cortometraggi di Pal sono stati candidati all'Oscar e lo stesso Pal ha ricevuto un Oscar onorario nel 1944. Il regista/produttore ha continuato ad usare la sua animazione anche in lungometraggi come *The Great Rupert* (1950), *Tom Thumb* (1958), e *Avventura nella fantasia* (1962).

Milioni di adulti e bambini di due generazioni conoscono bene il lavoro di Arthur Rankin, Jr. e di Jules Bass. Usando la tecnica stop-motion hanno creato “Animagic”; Rankin/Bass hanno regalato ai telespettatori classici come *Rudolph the Red-Nosed Reindeer* (1964) e *Santa Claus is Comin' to Town* (1970). Bass ha diretto i film *The Daydreamer* (1966) e *Mad Monster Party?* (1967), che utilizzavano lo stesso procedimento.

Nel 1982, l'artista concettuale della Disney Tim Burton ha fatto il cortometraggio *Vincent* con l'animatore della Disney Rick Heinrichs. Girato in un bianco e nero espressionistico e narrato da Vincent Price, il film è stato realizzato con la tecnica stop-motion.

Un decennio più tardi Burton ha selezionato con cura una squadra di artisti e animatori per creare, da una sua storia originale, l'innovativo musical stop-motion *Nightmare Before Christmas*, chiamando il suo compagno del CalArts e collega alla Disney Selick a dirigere il film. Il regista ricorda: "Era un progetto veramente difficile, ma sapevamo che sarebbe stato un film fantastico. Con *Nightmare* abbiamo portato la stop-motion in nuovi campi in termini di movimenti di macchina, illuminazione, atmosfere e così via."

Un altro decennio più tardi Selick faceva la stessa cosa con *Coraline*, entrando nello stesso tempo anche nello studio di animazione con base in Oregon, LAIKA Inc, come direttore supervisore per lo sviluppo di film.

Situato a Portland, dal 2003 LAIKA ha Philip H. Knight, co-fondatore e CEO di Nike, Inc. come Presidente del Consiglio d'amministrazione. Il reparto pubblicità della società si chiama LAIKA/house.

Oggi, questa società d'animazione che conta 550 collaboratori è specializzata nella produzione di film, pubblicità, video musicali e altri media e usa una grande varietà di tecniche: animazione digitale oltre alla stop motion, e 2D e 3D. Il primo progetto di Selick alla LAIKA è stato *Moongirl* (2005), un corto di 8 minuti animato digitalmente, nato da un concorso di cortometraggi indetto dalla società. L'idea del modellatore/compositore CG Michael Berger ha vinto, e Selick è stato scelto per la regia. Facendo l'inverso di quello che avrebbe poi fatto con *Coraline*, Selick ha adattato la storia e l'ha resa un libro per bambini per la Candlewick Press, con illustrazioni di Peter Chan e Courtney Booker, due degli artisti chiave che avevano lavorato al cortometraggio.

La società aveva messo mano anche al film stop motion, nominato agli Oscar, *La sposa cadavere* (2005), diretto da Mike Johnson e Tim Burton, e fatto in Inghilterra.

Per *Coraline*, era stato immaginato che il processo dello stop-motion sarebbe stato fatto come mai prima, così che la storia "avrebbe potuto essere vista attraverso il mondo di Henry" dice Neil Gaiman. "Quando ha chiamato 'Azione!' per la prima volta sono stato contentissimo e sapevo che sarebbe stato molto divertente. Lui era l'artista che, con immaginazione e umorismo, avrebbe fatto qualcosa di speciale - con delle cose super."

Con i talenti vocali di...

Interpretare un personaggio in animazione coinvolge molti elementi recitativi. Il lavoro vocale è uno di questi. Diversamente da quello che pensa la gente, in *Coraline* questo è stato solo l'inizio per il personaggio.

Henry Selick dice: "Prima registriamo le voci e poi qualcuno legge i suoni in modo che sappiamo quali devono essere tutte le posizioni delle bocche. Poi gli animatori accordano i movimenti delle bocche dei pupazzi stop-motion con le parole che gli attori hanno registrato in precedenza."

"Talvolta è molto impegnativo per gli attori perché non hanno ambienti, fabbisogni di scena né costumi. Non hanno visto i loro personaggi in azione, a meno che non c'è un girato-prova. Così fanno un lavoro solo e puramente vocale e devono registrare numerose versioni differenti perché così si può cambiare idea su che cosa serve per una scena."

Il regista chiarisce: "La performance che l'animatore porta al personaggio viene scatenata dalla performance vocale."

Come fanno il regista e il produttore di un film live-action, Selick e Bill Mechanic hanno cominciato a scambiarsi idee sul cast. Che Coraline venisse scelta per prima era un imperativo. Dakota Fanning, che al tempo aveva l'età di Coraline ed era già un'attrice veterana, ha ricevuto l'offerta per il ruolo e l'ha accettata.

L'attrice dice: "Tutti i bambini ad un certo punto desiderano delle cose differenti da quelle che hanno. Anche Coraline deve imparare ad accettare le persone per quello che sono e non desiderare che siano diverse, sia che si tratti dei suoi genitori, di Wybie o dei suoi nuovi vicini. Hai paura per Coraline e vuoi solo che torni a casa, avendo fiducia che ci riesca. Mi ha ricordato Dorothy in *Il mago di Oz* e Alice in *Alice nel paese delle meraviglie*. In questa storia ci sono parti che fanno paura ma è anche molto divertente ed è una fantasia meravigliosa. Coraline è un grande film sia per gli adulti che per i bambini."

"Coraline cerca sempre l'avventura e colleziona cose alle quali la maggior parte della gente non presta la minima attenzione. E questi sono i tesori di Coraline."

Mentre Fanning registrava i suoi dialoghi per Coraline, le sue sessioni venivano anche fotografate digitalmente. L'attrice spiega: "Mi riprendevano su video, così se c'era qualcosa che mi capitava di fare – un gesto o un'espressione della faccia – la potevano mettere nel personaggio di Coraline." E' così che il lavoro di un attore può influenzare quello degli animatori sui pupazzi.

Fanning continua: "Quando fai una performance vocale non hai il corpo o le espressioni facciali per trasmettere delle cose, per questo in studio devi spingere la voce al massimo. Pensi 'Sto andando bene?' Henry è molto specifico e molto paziente nel dirigere il voiceover."

"E' stato utile che la prima volta che abbiamo registrato in studio hanno portato delle grandi fotografie di alcuni set e tutti i modelli dei personaggi. Henry mi aveva dato delle foto di come sarebbe stata la casa."

Dall'inizio Fanning ha trovato un aggancio con il suo personaggio. L'attrice rivela: "Il trucco con la voce era di essere allo stesso tempo spaventata e furba. Coraline è davvero impaurita ma capisce che deve mettercela tutta e non lasciarsi sopraffare dalla paura. Dato che lei è l'unica persona nell'Altro Mondo senza bottoni al posto degli occhi, capisce che le persone là non sono più umane e non hanno più un'anima.

Così sa che deve escogitare un piano per scappare dall'Altro Mondo, e con un piccolo aiuto di Wybie e del gatto, esce da quella situazione. E questa è una cosa importante da far vedere ai bambini che guardano il film."

Con meraviglia Neil Gaiman dice: "Dakota trasmette la forza e il coraggio del personaggio, ha usato un accento del Midwest che di solito non ha. La senti e pensi 'Questa è Coraline', e non 'Questa è Dakota Fanning.'"

"E' un'attrice di talento che porta a Coraline grandi capacità e profondità emotiva" dice Selick. "Capisce il personaggio e lo rende credibile."

Fanning confida: "Coraline è più maschiaccio di me; io sono più femmina di lei. Ma i vestiti che porta me li metterei subito!"

La relazione più importante del film è quella tra Coraline e sua madre – o, forse, più precisamente, tra Coraline e le sue *madri*, quella vera e l'Altra Madre.

Selick racconta: “La sua vera mamma, Mel, è una scrittrice di talento e la capo-famiglia. All’inizio della storia ha il colpo della strega ed è vicinissima alla scadenza di una consegna, per cui non è molto brava a fare finta di interessarsi di ogni piccola cosa che Coraline vuole o di cui ha bisogno nella sua nuova vita. Mel sa comunque ciò che è importante: tenere insieme la famiglia e farla andare avanti, cose che una vera mamma sa fare benissimo.

La mamma di Coraline non ha molto tempo per lei e Coraline scopre la sua Altra Madre. E’ una donna quasi identica d’aspetto alla sua vera mamma, ma un po’ più carina. Con lei, a Coraline vengono offerti meravigliosi cibi fatti in casa, un giardino magico e – sembrerebbe – una mamma che si occupa e preoccupa di lei.”

I realizzatori del film hanno visto un gran numero di attrici in cerca di una che sapesse interpretare vividamente i personaggi di entrambe le madri. Selick dice: “Avevamo la conferma di Dakota come voce centrale, così ho tagliato e testato 70 voci di attrici accanto a quella di Dakota. Teri Hatcher è subito arrivata in cima alla nostra lista. Ha una voce calda e magnifica.”

Hatcher si è subito mostrata intrigata dal progetto. L’attrice dice: “Come mamma so quanto è difficile trovare dei film di qualità e belli per le famiglie, e Coraline è uno di questi.”

Al suo debutto come ‘voce’, la pluripremiata attrice interpreta il doppio ruolo dell’indaffarata madre di Coraline e della gioiosamente accomodante Altra Madre. Anche se, come sottolinea Hatcher: “Sono in realtà tre voci differenti, per tre diverse versioni della madre di Coraline.”

“Nel mondo reale, la mamma di Coraline si è appena trasferita, piove, è tutto fangoso – niente va nel verso giusto per lei e per la sua famiglia. Per questo, nel corso di una delle nostre prime sessioni di registrazione, Henry voleva che lei dicesse a Coraline di ‘stare zitta’. Quella battuta è stata molto difficile per me, perché non ho mai detto ‘stai zitta’ a mia figlia, mai nella sua vita! Ma credo che molte mamme si identifichino con lei perché Mel è una persona buona che vuole bene a sua figlia.”

Hatcher aggiunge: “La seconda voce è quella dell’Altra Madre. Lei è la mamma più surrealisticamente perfetta che esista e che si possa desiderare, e ha una risposta a tutte le domande. Coraline comincia a pensare che questa Altra Madre sia meglio della sua ‘vecchia’ madre.

“Alla fine, interpreto quella che io chiamo la Mamma Cattiva, che è l’Altra Madre quando mostra la sua vera natura. Quando si accorge che non può avere Coraline, diventa un mostro. Lei è in realtà una forza maligna che esiste da molti anni e che prospera grazie alle anime dei bambini. Per lei ho dovuto cancellare tutte le mie inibizioni e *urlare* nel microfono!”

Selick aggiunge “Abbiamo anche notato che quando Teri ri-abbassava la voce e si calmava, faceva ancora più paura. Le piacevano le sfide. Come mamma di Coraline, lei doveva essere tosta, dura così da farci capire perché Coraline si vuole allontanare. Come l’Altra Madre, è così calda e invitante che vuoi andare da lei.”

Della voce finale, Gaiman dice: “Va da incredibilmente dolce a terrorizzante, attraversando tutti i toni nel mezzo.”

Del regista Hatcher dice che è stato: “incoraggiante. Si prendeva davvero il tempo per comunicarti il modo in cui voleva che venissero lette le battute. Poi ti dava la libertà di provare qualcosa di diverso. E talvolta diceva ‘era splendido e non me lo aspettavo’. La passione che Henry aveva per questo film era evidente in ogni momento.”

“Piano piano ho acquisito la sicurezza per essere più umoristica, o più sarcastica o più cattiva. Quello che per me è stato sbalorditivo, vedendo spezzoni messi insieme, è stato come gli animatori prendono la tua voce e raccolgono ogni minima inflessione e rendono i personaggi davvero reali. E’ puro genio artistico.”

Hatcher e Fanning hanno potuto vedere la squadra al lavoro con i loro occhi; sebbene avessero registrato le loro performance vocali con Selick separatamente a Los Angeles, entrambe sono andate a visitare gli studios della LAIKA con membri della loro famiglia per vedere direttamente la creatività che diventa produzione e realizzazione.

Fanning dice: “Io sono una grande fan di Teri - *Desperate Housewives* è il mio programma televisivo preferito - e speravo di avere la possibilità di lavorare insieme con lei. L’ho incontrata una volta sola, e spero di vederla ancora alla prima di *Coraline*.”

Ricambiando il complimento, Hatcher elogia il lavoro vocale di Fanning - letteralmente: “Lei è meravigliosa; quello che è stata capace di fare con le parole, ma anche con i respiri in mezzo alle parole è straordinario.”

Mentre - come normale nei film d’animazione- le protagoniste del film non hanno registrato le loro battute nello stesso luogo e allo stesso tempo, due altre attrici di *Coraline* l’hanno fatto; Dawn French e Jennifer Saunders, duo di prominenti attrici e scrittrici comiche inglesi da tre decenni, hanno registrato insieme le voci della Signorina Forcible e della Signorina Spink, rispettivamente.

Selick dice: “Questi personaggi sono le nuove vicine di *Coraline*, vivono sotto di lei ma in realtà vivono nel mondo fantastico del loro passato, pensando di essere state grandi attrici mentre probabilmente erano solo reginette del varietà. Sono amichevoli con *Coraline*, anche se la Signorina Forcible è sempre molto *drammatica*.”

Quando i realizzatori del film hanno cominciato a discutere sulle possibili attrici per le due Signorine, Gaiman ha dato il suo “primo, grande suggerimento sul casting: French e Saunders. Dawn era la voce narrante dell’audio libro inglese di *Coraline* e ne aveva fatto un lavoro strepitoso.”

Selick ha accettato l’idea perché: “Loro due sono state uno dei più straordinari duetti comici del mondo per moltissimi anni. Era importante avere degli attori caratteristi, perché questi ruoli non sono i soliti ‘intermezzi comici’ che si trovano nella maggior parte dei film d’animazione.”

Il regista è andato a Londra per registrare le voci della coppia, e ricorda: “Abbiamo trascorso un intero giorno con Dawn che interpretava la Signorina Spink e Jennifer che interpretava la Signorina Forcible. Alla fine della giornata era buono, ma niente di speciale. Allora ho scambiato loro i ruoli. Molti attori se ne sarebbero andati, ma Dawn e Jennifer hanno fatto un gran respiro, annuito con la testa e detto che avrebbero provato. Si sono scambiate le parti e da quel momento tutto è stato formidabile.”

Saunders commenta: “Beh, noi *siamo* stranamente interscambiabili.”

French aggiunge: “Sì, noi siamo molto spesso due facce della stessa persona... Credo che per le voci molto del lavoro di costruzione di un personaggio sia una questione di fiducia, fiducia nel regista, nello scrittore e fiducia nell’altro attore e saper essere aperti ai suggerimenti e a provare cose diverse.”

Saunders dice: “Lavorare con Henry è stato bello. Ti dà molta sicurezza. Pensi sempre che sia pedante ripetere una battuta all’infinito, ma in realtà scopri molte più cose sul personaggio. Di solito, se io e Dawn lavoriamo a qualcosa insieme, tendiamo a scegliere quello che si adatta ai nostri ritmi naturali. Su *Coraline* abbiamo provato altri ritmi e altri livelli di volume.”

“La Signorina Spink e la Signorina Forcible hanno un abituale modo di bisticciare tipico delle persone un po’ anziane. Una dice una cosa e l’altra deve contraddirla. Un po’ come in *Che fine ha fatto Baby Jane?*”

French è d’accordo e dice: “Ognuna cerca di superare l’altra, anche nella loro canzone; alzano di un’ottava per dimostrare che una è meglio dell’altra.”

“Credo che sia i bambini che gli adulti rispondano bene a personaggi eccentrici come questi due; c’è una sequenza con loro ambientata in teatro [nell’Altro Mondo] che sarà divina, fantastica.”

Per il vicino del piano di sopra di Coraline la scelta dell’attore è stata forse la più unica. Nel film “Il Signor Bobinsky è un gigante russo blu alto due metri e mezzo” spiega Selick. “Tiene nelle tasche barbabietole crude per mangiare sano e dichiara di avere un **Circo del Topo che Salta.**” **Jumping Mouse Circus.**”

A dare la voce a questo particolare personaggio c’è l’attore inglese, alto circa un metro e ottanta e non blu, Ian McShane. “Credo che Henry mi abbia visto e sentito in *The West Wing – Tutti gli uomini del Presidente*” ride l’attore facendo riferimento alla sua apparizione nel popolare programma nei panni di un negoziatore russo. “Io mi diverto sempre molto a fare accenti diversi e a prestare la voce; si sta spalla a spalla con il regista e la sua idea e si lavora insieme per creare qualcosa.”

“I film di Henry sono straordinari. Li ho visti con i miei nipoti. Sono proprio come i bambini e anche misteriosi e imprevedibili. Il tema di Coraline è – a casa le cose sono sempre migliori!”

Entusiasta Selick dice: “La voce di Ian è perfetta. Fa il Signor Bobinsky a tratti imponente, poi comico, triste, distante e – nell’Altro Mondo – un po’ infame.”

Per tornare alla famiglia Jones: “il padre dimesso di Coraline, Charlie, ha la voce di John Hodgman,” dice Selick. “Avevo visto John in *The Daily Show*, dove promuoveva il suo libro *The Areas of My Expertise*, e ho pensato a lui per interpretare il padre e l’Altro Padre della protagonista. Ascoltando la sua voce con quelle di Dakota e Teri era perfetto.”

Non molto tempo dopo, Gaiman ha fatto una reading a New York City e Hodgman era il suo intervistatore. Sorprendendolo, racconta l’autore, “John ha detto ‘Oh, e comunque io sarò in questo film...’ ”

“Il padre di Coraline è affettuoso e confuso. Fa quelle cose che fanno i padri pensando di essere fichi e che invece imbarazzano i figli. I figli vogliono solo che se ne vadano. John lo fa perfettamente e tu lo ami per questo e insieme però desideri che la smetta...”

“Con le grandi capacità di John e la sua abilità nell’improvvisare, il papà è buffo e simpatico” aggiunge Selick. “Mentre sua madre sta vivendo un momento difficile, il padre fa battute che non fanno ridere e ha inventato una canzone che ha cantato a Coraline per tutta la sua vita. Canta con amore, ma la sua voce è terribile. Cucina con amore ma i suoi piatti sono anch’essi terribili.”

“Nell’Altro Mondo, l’Altro Padre è un tipo disinvolto; è quello che Coraline pensa di volere come suo vero padre. Come indicazione di regia a John ho detto ‘Sii semplicemente Dean Martin.’ Sapevo che lui non sarebbe mai potuto essere Dean Martin, ma che se la sarebbe comunque cavata benissimo. Quando faceva il suo Dean Martin, somigliava più a Bing Crosby – ma funzionava.”

Mentre si trova nell'Altro Mondo, Coraline incontra anche un gatto nero che ha solo recentemente incontrato nel mondo reale. L'enigmatico, e spesso feroce, animale, ha la capacità di muoversi tra i due mondi – ma parla solo in uno. Selick rivela che il gatto è “il riluttante angelo custode di Coraline perché, a differenza di tutti gli Altri personaggi, non ha bottoni al posto degli occhi. E' infatti lo stesso gatto – e nell'Altro Mondo sa parlare. Può anche viaggiare tra i due mondi quando vuole perché ci sono entrate e uscite per gatti ovunque.”

Con la voce dell'attore, vincitore dell'Emmy, Keith David, questo saggio felino è realmente “il miagolio del gatto”, ride Fanning.

Il nuovo conoscente di Coraline, Wybie Lovat, è un personaggio aggiunto da Selick alla versione cinematografica. Il regista spiega: “Coraline ha molti pensieri interni e io avevo bisogno di qualcuno con cui lei potesse condividere questi pensieri e che creasse un po' più di conflitto. Wybie è un bambino del posto che è intelligente e abile ma solo. Si è costruito da solo una bicicletta elettrica che usa per esplorare il bosco vicino.”

“La nonna di Wybie – un altro personaggio aggiunto per il film – è la proprietaria della casa in cui Coraline e la sua famiglia si sono appena trasferiti. Wybie ha dei sospetti sui segreti della casa, ma non ne è sicuro. Quando li scopre, si dimostra essere un vero amico di Coraline.”

Per dare voce a Wybie, Selick ha scelto Robert Bailey Jr. Come Dakota Fanning, Bailey Jr. è già un attore veterano che ha iniziato la sua carriera di successo da molto piccolo; come Teri Hatcher, in Coraline esordisce come ‘voce’.

Maddy Gaiman giudica l'attore e il suo personaggio “una buona aggiunta alla storia. Lui è lì per Coraline quando serve!”

Due mondi, uno Studio

Nessun progetto è più unico e innovativo di Coraline nell'animazione contemporanea; è la più grande produzione mai fatta in animazione stop-motion, e la prima ad essere fatta in 3-D stereoscopica.

Per fare il film alla LAIKA, Henry Selick ha lavorato con “una squadra incredibile, molti di loro li conosco da più di 20 anni.”

Più di 20 persone si sono trasferite a Portland da altre parti del Paese, e pure dall'estero. Il capo animatore Travis Knight commenta: “LAIKA ha le sue radici nella stop-motion, ma abbiamo una grande varietà di progetti, e penso che la cosa che alla fine li unisce tutti è una singolare, unica voce creativa. Ogni film che facciamo deve avere dietro qualcuno con un'idea potente, come quella di Henry.

“Naturalmente fare film è uno sforzo di collaborazione. La nostra coinvolge tutti alla LAIKA, ognuno porta qualcosa di sé a queste storie accattivanti – allargando la percezione della gente su cosa può essere l'animazione con progetti coraggiosi e innovativi.”

“Dopo aver vissuto con questo progetto per più di sette anni, lo conosco a fondo” dice Selick. “Quello che è stato veramente eccitante è stato vederlo venire alla luce davanti a me con tutto quello che altre persone ci hanno portato dentro. La famiglia LAIKA si è unita per concentrarsi su questo film.”

Neil Gaiman commenta: “Spero che il mio lavoro venga e che verrà letto da persone che non erano nemmeno nate quando l’ho scritto. Allo stesso modo, alla LAIKA le persone non sono interessate a fare film che durino solo per un momento. Vogliono fare film che durano per sempre. Questo è il motivo per cui non ho mai perso la fiducia in Henry e nelle persone alla LAIKA.

“Quello di cui non mi rendevo conto prima di visitare i set in Oregon era che assolutamente tutto quello che vedi sullo schermo è stato fatto dopo essere stato disegnato, progettato e approvato. Ogni piccolo filo d’erba deve essere dipinto o costruito.”

Dato che gli elementi in ogni fotogramma di *Coraline* erano creati e posati a mano, per completare 74 secondi di girato ci voleva un’intera settimana di lavoro.

Selick chiarisce: “Tutti i film d’animazione richiedono un lungo lavoro. Per fare un film stop-motion non ci vuole più tempo che per farne uno digitale.”

“Facendo prima test con gli ambienti, i fabbisogni scena, i modellini e la cinepresa, quando si gira c’è un’ampia probabilità di successo. A differenza dei film live-action, dove devi cominciare a girare e avere una copertura da angolazioni differenti, noi giriamo solo i pezzi che stanno insieme perfettamente.”

Come in un film live-action, le riprese di *Coraline* sono state divise in sequenze singole di solito raggruppate seguendo gli ambienti delle scene.

“Con pupazzi in miniatura, fabbisogni in miniatura e ambienti in miniatura abbiamo dato vita ai due mondi di *Coraline*” dice Selick. “Tutto doveva essere pensato prima, disegnato, progettato e stabilito.”

Uno dei primi membri della squadra ad essere ingaggiato è stato il supervisore alla fabbricazione dei personaggi Georgina Hayns, che aveva lavorato su *La sposa cadavere* e che si è trasferita dall’Inghilterra a Portland. Hayns commenta: “E’ di grande ispirazione essere in mezzo a una meravigliosa campagna e essere creativi. LAIKA ti dà questa possibilità e l’opportunità di sperimentare in un ambiente familiare.”

Nella sua posizione, Hayns dirige un reparto di fondamentale importanza in cui lavorano più di 70 persone. Lei scherzando dice: “Io mi occupo degli attori! E’ così allegro vederli nascere dagli animatori.”

“La differenza tra un pupazzo, un modellino e una bambola è che succedono più cose al suo interno, e una bambola non può interpretare un film stop-motion. Non possono farlo nemmeno le marionette o i burattini.”

Per costruire fisicamente solo uno dei pupazzi di *Coraline*, 10 persone dovevano lavorare 3-4 mesi. Hayns dice: “Tutti i nostri pupazzi sono fatti di silicone e schiuma di lattice e resina e poi dentro c’è il metallo. A differenza dei pupazzi-marionette – con i quali tutto viene girato in tempo reale – i modellini della stop-motion devono essere molto resistenti e durare a lungo; le riprese di *Coraline* sono durate più di 18 mesi, a seguito di due anni di pre-produzione durante la quale la nostra squadra ha cominciato a lavorare. Noi lavoriamo a stretto contatto con il regista su ogni cosa e su tutto quello che si vedrà sullo schermo, e io mi devo occupare di ogni colore di pittura e di ogni pelo o capello che andrà sul pupazzo.”

E continua: “Per prima cosa i concept artist disegnano l’aspetto di un pupazzo. Quando questo viene approvato, uno scultore trasforma quest’immagine illustrata bidimensionale in un oggetto tridimensionale. Il regista deve discutere con noi che performance vuole dal pupazzo. Poi, bisogna fare il pupazzo. Ci sono diverse forme di animazione facciale, e bisogna decidere se un pupazzo avrà una testa e una faccia replacement – che è dura ma con una forma morbida – o una faccia e una testa meccaniche, che è morbida ma con una forma dura.

“In *La sposa cadavere*, erano meccaniche. In questa produzione innovativa, ci siamo spinti molto più avanti con la tecnologia replacement e i pupazzi hanno facce lisce e espressive. E' tutto molto più sofisticato, ora le parti superiori e inferiori della faccia si possono muovere molto di più e nello stesso tempo sono assicurate da magneti. Ma ci sono alcuni personaggi in *Coraline* le cui facce sono meccaniche – per esempio, il Padre, l'Altro Padre e la Signorina Spink – perché queste si adattavano al personaggio.”

Selick dice: “Le facce meccaniche possono fare espressioni molto sottili, ma le facce replacement ti danno un'ampia gamma di espressioni.”

Hayns aggiunge: “Nella testa dei pupazzi ci sono meccanismi simili a quelli degli orologi svizzeri; l'animatore manipola l'espressione facciale del personaggio. Sopracciglia, mandibola, labbra – tutte vengono regolate. Ci sono minuscole giunture che permettono di muovere le teste e le facce, sia che queste siano replacement che meccaniche.”

Dopo aver scelto quale stile usare per l'animazione facciale, dice Hayns: “si deve dettagliare il corpo del pupazzo e capire con quali materiali hai bisogno di lavorare. Lo scultore deve riprodurre quello che hai pensato, mantenere la somiglianza, scolpendo le parti in argilla e poi separandole. Poi un modellatore fa degli stampi di tutte le singole parti. Abbiamo una squadra casting che sceglie i materiali con cui verranno fatti tutti i pupazzi, e abbiamo un'altra squadra che costruisce gli scheletri metallici che vanno dentro ai pupazzi.”

“Un pupazzo per l'animazione stop-motion deve avere una qualche struttura che lo tenga in piedi così da permettere ad un animatore di manipolarlo e farlo muovere. Questa 'intelaiatura' di solito è di metallo; fil di ferro o, forse, armatura – che è una versione dello scheletro umano con cerniere e articolazioni. Il modellino della protagonista *Coraline* ha questo. Naturalmente questa struttura deve adattarsi al modellino. Tutto viene regolato e aggiustato, con bulloni e viti.”

Hayns dice: “I nostri pittori sono simili a truccatori; lavorano su migliaia di facce replacement. Una persona farà tutte le labbra sull'Altra Madre per l'ultima parte del film, un altro è responsabile delle sue sopracciglia, e così via...”

La pittrice-capo Cynthia Star ha trovato la Signorina Forcible, che ha una faccia replacement, “il pupazzo più difficile da dipingere. La sua faccia è piena di ciprie e polveri perché Henry voleva che lei apparisse cinerea. L'abbiamo pitturata con un color carne, poi con dei riflessi, poi con un giallo che invecchia e alla fine con dei toni spenti per le borse sotto agli occhi.”

Per il personaggio di *Coraline* sono stati creati 28 diversi pupazzi, ognuno dei quali alto 24 cm.

Per la storia ci sono voluti per lei 9 cambi costume – e, come per ogni attore protagonista che fa un film, doppioni di questi costumi dovevano sempre essere a portata di mano. Dato che gli animatori maneggiano i pupazzi migliaia di volte, ci sono stati almeno 6 duplicati per ogni costume. Anche le parti del corpo più fragili, come le mani del Signor Bobinsky, sono state fatte molte volte e ce ne erano sempre disponibili, perché “nonostante i piccoli fili metallici che ci abbiamo messo dentro, le mani sono la prima cosa che si rompe in ogni modellino” dice Hayns.

L'apparenza a volte inganna. Le braccia del Signor Bobinsky, che sembrano ancora più fragili, erano in realtà solidamente supportate da un'armatura, e il cappotto svolazzante che lui indossa nell'Altro Mondo ha al suo interno dei fili di ferro che gli permettono di gonfiarsi e alzarsi sullo schermo.

Per quanto riguarda Coraline, riporta Hayns: "Io, Henry e la nostra creatrice dei costumi Deborah Cook, abbiamo trovato il look per i suoi costumi dopo aver fatto un'indagine di quello che le ragazzine della sua età si mettono oggi. La nostra squadra è andata a Los Angeles, San Francisco e Londra per cercare di trovare le stoffe giuste."

Cook spiega: "Per capire come volevamo che vestisse abbiamo cominciato con immagini di abbigliamento quotidiano. Poi ci siamo messi a cercare le stoffe e abbiamo fatto delle prove con i tessuti e i colori. Per esempio, alcuni tessuti avevano una piccola filatura o trama che sarebbe stata giusta - se non per il fatto che in un primo piano sullo schermo avrebbe creato distrazione. Niente è rimasto intatto."

Hayns aggiunge: "Il reparto di Deborah è dovuto arrivare alla fonte dei tessuti; per esempio, il modellino di Coraline che usavamo è alto 24 centimetri. Perciò se c'è un primo piano di lei, devi sapere se la filatura di quella stoffa starà bene a lei - e sul grande schermo in 3-D."

Alcune stoffe si sono dimostrate molto adattabili; antichi guanti vittoriani hanno dato la migliore - e più sottile - pelle con la quale costruire alcune delle scarpe delle bambole, oltre agli stivali del Signor Bobinsky.

Sebbene non ci fosse nessun russo alto e blu che fungesse da riferimento per Mr. Bobinsky, Cook dice: "Abbiamo avuto qualcuno di statura e altezza comparabile a quella di una undicenne - l'età di Coraline - aggirarsi con un impermeabile perché noi potessimo vedere come cadeva e svolazzava, dato che questo è un costume chiave."

I pittori del film hanno lavorato sui costumi del gruppo di Cook quando e dove ce ne è stato bisogno, sia per "invecchiarli" che per provvedere a dettagli come la neve (fatta di colla e bicarbonato di sodio) che si scioglie sui vestiti. L'impermeabile con cappello, creato con tessuto e silicone e con all'interno una serie di fili metallici, era pronto per le fatiche e i rigori del fare un film. Ma, a differenza di, per esempio, lo stesso impermeabile che Peter Falk ha indossato e indossato per anni da Tenente Colombo, l'impermeabile di Coraline doveva essere sostituito spesso; un'usura applicata a mano e dipinta a mano era meglio di una vera.

Il reparto di Cook è fornito di macchine da cucire high-tech e circondato da schizzi e bozzetti. Come gli altri reparti, lei e il suo staff si sono ispirati a persone vere per creare i personaggi stop-motion sui quali hanno lavorato; se fare riferimento alla stessa Teri Hatcher è stata una scelta ovvia per quanto riguarda la Madre, la nonna di Wybie dovrebbe ricordare una grande del jazz.

Durante tutta questa parte del lavoro, il modellino più importante o "control" di Coraline e di ogni altro personaggio è stato anche creato in scala come maquette - una figura di argilla della misura di un pupazzo di cui se ne possono trovare montagne negli spazi di lavoro della LAIKA. Le maquette servono agli artisti da modello, da punto di riferimento per il personaggio e per il suo look. "Sono guide di stile e di misure" dice Hayns. "Risolvono i nostri problemi in anticipo e ci danno un vero senso del pupazzo prima che questo venga realizzato."

Un'altra sfida per i realizzatori di Coraline è stata creare i capelli dei pupazzi. Selick voleva, per la prima volta in un film d'animazione stop-motion, che i capelli dei personaggi sembrassero veri, naturali - invece che pezzi di capelli scolpiti. La produzione ha allora fatto esperimenti con vari tipi di capelli umani, animali e anche con fili di lamé. Hayns dice: "Ci siamo accorti che i capelli 'umani' sono troppo porosi e non si attaccano. Suzanne Moulton, che era la responsabile della costruzione dei capelli e delle pellicce, ha pensato di usare capelli sintetici - in realtà mohair - nei quali abbiamo messo fili di ferro. Abbiamo anche dovuto fare delle parrucche-stunt per le azioni che Coraline deve affrontare."

Moulton aggiunge: “I fili di lamé per noi funzionavano, e con gel e colla stavano apposto. I capelli di Coraline vengono maneggiati molto sui set, per questo avevamo bisogno di parrucche sostitutive. Per pulirle usavamo una piccola goccia di alcol e una mano delicata.”

Il suo reparto è orgogliosissimo di una scena del film in cui Coraline si piega e guarda sotto al letto. Solo per questa corta scena è stata creata una parrucca speciale.

Hayns dice: “Nel frattempo, i nostri fonditori di silicone dovevano assicurarsi che non ci fossero sbavature sulla superficie dei nostri pupazzi. Abbiamo sempre delle persone in stand-by durante le riprese che riparano un pupazzo il cui silicone si scolla. Usano lenti d'ingrandimento e lavorano come truccatori. Ecco un altro segreto del mestiere: le pinzette per le sopracciglia funzionano benissimo per trattare i capelli dei pupazzi.”

Cook aggiunge: “Nel reparto costumi usiamo molti strumenti chirurgici e siringhe!”

Le creazioni dei vari reparti sono state usate da una parte all'altra dei 52 diversi teatri agli studi della LAIKA. Proporzionalmente più piccoli dei teatri di posa di uno studio cinematografico, questi erano comunque tutti allestiti e funzionavano simultaneamente. Più di 130 set sono stati costruiti a mano per rappresentare i vari ambienti necessari ai due mondi della storia.

Alcuni set erano lo stesso ambiente in due modi differenti su due diversi teatri alla LAIKA, perché esistono sia nel mondo vero che nell'Altro Mondo; la cucina di casa di Coraline, per esempio, non è stata ri-arredata e sistemata per la visita di Coraline nell'Altro Mondo, come sarebbe avvenuto nella maggior parte dei film live-action. Due set con la cucina coesistevano invece - proprio come fanno i due mondi nella storia.

Come spiega il direttore della fotografia Peter Kozachik: “Dal punto di vista visivo un forte senso di déjà vu permea la storia - un'impressione tipo 'ho già visto questa stanza, ma non sono mai stato qui.' Le caratteristiche di entrambi gli ambienti - l'interno delle stanze, l'arredamento, la carta da parati, i cieli e i paesaggi - dovevano essere diversi ma, in qualche modo, familiari. Un mondo è normale, l'altro strano e fantasioso.”

Altri ambienti erano unici in un mondo o nell'altro e servivano per lunghi periodi di tempo. Per esempio, ci sono voluti 66 giorni per animare la sequenza del Circo del Topo che Salta **Jumping Mouse Circus** nell'Altro Mondo - tutto in un solo ambiente, con 61 topi, coreografati con attenzione, contemporaneamente in scena.

Spesso sono stati costruiti e arredati degli ambienti-prova sulla base dei disegni dell'artista concettuale Tadahiro Uesugi. Kozachik li illuminava e faceva delle riprese per Selick e la troupe, in modo che poi potesse essere fatto ogni aggiustamento, correzione o miglioramento. Quando tutti pensavano che tutto fosse giusto e a posto, solo allora l'ambiente era pronto per le riprese. Quando un ambiente-prova era costruito in scala più piccola, una volta approvato da Selick, venivano prese e registrate le misure per poi costruire l'ambiente seguendo le specifiche esatte. Anche se alcuni ambienti non sono mai stati usati nel film, si trovavano nelle aree magazzino della società e, nel corso della produzione, potevano comunque essere usati per dei riferimenti o delle specifiche.

L'Art director Bo Henry rivela che il fabbisogno di scena di più grande proporzione è stata la fontana dentro un globo di neve. La fontana “control” era alta 13 cm, ma per catturarla in una scena fondamentale con Coraline, è stata fatta al 4400% - ossia alta 56 cm.

Nel loro laboratorio full-service vicino ai teatri, Henry e il suo reparto hanno tenuto un archivio di dettagli come questo in dei raccoglitori, catalogando tutto, dagli storyboard al conto del girato, come forniti dai loro colleghi della LAIKA ai loro incontri settimanali. Il regista dice: "Quando lo storyboard richiede per una scena un primo piano di una mano, devi sapere la scala giusta. Il 100%, o 'control,' non funzionerebbe; devi avere pronta una mano più grande -300%? Di più? Devi provare misure diverse."

Dopo aver costruito i set, questi devono anche essere arredati; di piccole cose come le tende o le maniglie delle porte devono occuparsi gli arredatori. Come dice Henry: "Possiamo avere un set completo, ma se non è arredato, è solo un grande pezzo di legno."

Per i set e i props più complessi, i progetti dovevano comprendere un sistema di scivoli, quadranti, motori e aghi con segni indicatori. Questo permetteva agli animatori di sapere quanto lontano muovere i vari elementi per le riprese fotogramma dopo fotogramma. "Leganti" sono stati costruiti nei set e nei prop per fare in modo che i pupazzi fossero ancorati con sicurezza con delle bacchette durante il processo dell'animazione.

In questi casi, gli animatori potevano anche lavorare da sotto i set, perché molti dei set erano costruiti e situati su piattaforme rialzate. Questo ha anche permesso agli attrezzisti di far fare ai prop e ai personaggi delle sequenze "stunt" - proprio come in un film live-action, anche se spesso legati da fili più che da imbracature a grandezza naturale.

La bicicletta di Wybie Lovat, un prop scena fatto su misura completamente di metallo "aveva un gran numero di leganti" dice Selick. "Era un prop che è stato su un set per circa tre mesi durante le riprese, e quasi ogni pezzo era fatto a mano, ad esclusione dei rochetti dentati e delle catene."

Per creare il fantastico fogliame nel giardino dell'Altra Madre, l'attrezzista Oliver Jones ha utilizzato materiali di tutti i giorni, come palline da ping-pong (in e sui fiori) e fil di ferro.

Similmente, la realizzatrice di modelli Rebecca Stillman e il fabbricatore capo Kingman Gallagher hanno creato una selezione di caratteristici formaggi con della gomma al silicone. Il silicone è anche servito per le unghie sempre più lunghe dell'Altra Madre - "unghie false costruite in scala" ride Hayns.

Knight nota: "Abbiamo preso molte delle nostre idee dal mondo del teatro, specialmente il modo in cui abbiamo costruito gli ambienti e dato forma alle cose."

Come nel mondo del teatro, gli ambienti sono stati dipinti a mano e sono state usate inaspettate tonalità; le ombre, per esempio, aumentavano se dipinte in viola più che in nero. Per la scialba esistenza quotidiana di Coraline, Uesugi aveva consigliato di metterci dentro anche dei colori pastello. Il pubblico forse non noterà queste sottili gradazioni, ma sono queste a rendere più profonda la tavolozza generale.

Quando il popolare sito web di Gaiman ha ospitato del girato del film autorizzato dalla produzione, lo scrittore ha notato che: "l'interessante era che la gente ha cominciato a litigare su dei siti web sul fatto di se fosse una stop-motion potenziata con il computer - cosa che non era. Le facce dei pupazzi, i loro capelli e le stoffe dei loro costumi si muovevano così naturalmente!"

Anche se si è attenuta ai principi e all'estetica dell'animazione stop-motion - vale a dire creare e muovere tutto a mano - la produzione ha portato questo processo nell'era del digitale.

“Abbiamo sfruttato il computer per servire il lavoro in un modo mai usato prima nell’animazione stop-motion” dice Knight. “E’ un paradosso, ma non si può fare un film stop-motion senza i computer.”

Questo in parte perché Coraline è stato girato con delle macchine fotografiche digitali. Immagazzinare ogni fotogramma fotografato digitalmente nel computer ha permesso agli animatori di avere il monitor come riferimento per riguardare le riprese precedenti. Questo accesso istantaneo permette di correggere immediatamente ogni errore. Se non ce ne sono, dopo aver controllato i modelli con dei calibri, gli animatori muovono in misura infinitesimale il pupazzo e/o altri elementi per il successivo fotogramma.

Kozachik è stato il direttore della fotografia anche di *La sposa cadavere*, che è stato girato digitalmente, ma non in 3-D. E dice: “La tecnica esistente non è mai stata perfetta per girare l’animazione. Nell’animazione una ripresa può durare anche un’intera settimana e, in passato non si sapeva quello che si aveva fino a che non si vedeva quello che era stato girato. Qualcosa sul set poteva essere stato mosso, o un minuscolo errore nella luce poteva velare, rendendo la scena inutilizzabile. Solo di recente la digitalizzazione delle immagini permette alla troupe e agli animatori di avere un riscontro immediato del loro lavoro e della luce.”

“La Stop-motion avrà sempre contorni marcati, sarà più fantasiosa- e verrà accettata in questo contesto. E’ sopravvissuta al fenomeno della computer-grafica; è un’arte che continua a prosperare.”

Migliorando il processo anche dal punto di vista estetico, nel montaggio definitivo l’animazione è talvolta di due o tre fotogrammi, invece che sempre di solo di uno. Questo crea delle sottili sfumature e ondulazioni nei personaggi e nelle scene.

Un’altra area chiave in cui Coraline porta la stop-motion nel 21mo secolo è l’animazione facciale. Partendo dal metodo dell’animazione replacement, sviluppato all’origine da George Pal – metodo nel quale ogni faccia viene scambiata con un’altra scolpita con un’espressione diversa per creare l’illusione del parlare – Coraline sposa le tradizionali sculture fatte a mano e i disegni con il modeling digitale e la stampa 3-D per creare un livello di espressività facciale mai visto prima.

Knight dice: “Nell’animazione replacement noi modelliamo sul computer basandoci sui disegni creati da un animatore 2-D e poi li stampiamo in rapide prototipizzazioni con stampanti 3-D – così si hanno anche le reali e tangibili porzioni superiori e inferiori della faccia. Poi dipingiamo tutto a mano - incluse, per esempio, le lentiggini di Coraline – e le posiamo delicatamente sui pupazzi. Il risultato è un’animazione facciale meravigliosa ed espressiva. Coraline emoziona, si ha la sensazione di guardare una ragazzina che respira, viva.”

Il reparto di prototipizzazione rapida (RP *rapid prototyping*) è diretto dal supervisore delle strutture facciali Brian McLean e dall’animatore delle facce Martin Meunier, ed è un esempio di come la produzione utilizzi la tecnologia moderna per rinforzare ciò che viene creato a mano. Lavorando con scanner ad alta risoluzione e con dettagliati stampi di resina delle originali sculture realizzate a mano, gli artisti CG del reparto RP costruiscono multiple facce replacement al computer utilizzando disegni di espressioni chiave come guida, attenti a conservare ogni dettaglio e imperfezione della scultura originale fatta a mano. Nelle fasi finali queste facce ‘scolpite’ al computer diventano oggetti stampati tri-dimensionali. Questi oggetti vengono allora puliti, smerigliati e dipinti a mano da artisti esperti e attenti al particolare. Rispettando l’integrità della scultura originale, nessuno dei personaggi perde quel tocco umano che ha caratterizzato la sua creazione.

Ogni macchina è grande quanto un capiente frigorifero; Per Coraline sono state usate tre stampanti della Objet Geometries Ltd., società leader nella tecnologia RP. McLean dice: “E’ come stampare ad inchiostro, ma con qualcosa che cresce e cresce nello spazio – e invece dell’inchiostro, si usa una resina sensibile agli UVA. La resina è liquida e viene spruzzata da otto persone in una stampante su un materiale di supporto solubile con acqua fatto di un certo tipo di plastica che è il fondamento dell’intero procedimento. Non c’è residuo e il supporto è molto solido. Così creiamo parti che si adattano e funzionano insieme e che l’animatore manipolerà a mano.”

Selick ha preferito lavorare con facce replacement piuttosto che con quelle meccaniche sia in *Nightmare Before Christmas* che in *James e la pesca gigante*. McLean rivela che “con Coraline, LAIKA è diventata la prima società a fare un lungometraggio usando facce replacement stampate con una stampante 3-D.”

C'è una linea che attraversa orizzontalmente le facce e le divide in due parti replacement, quella superiore e quella inferiore. La linea separatoria, che è completamente visibile nel corso della produzione del film, viene poi cancellata digitalmente in post-produzione perché il pubblico non la veda.

Il risultato? Se Jack Skellington di *Nightmare* aveva 150 possibili espressioni facciali, 16 anni dopo, Coraline ne ha più di 200.000 potenziali. In un punto del film, Coraline mostra 16 diverse espressioni in un arco di 35 secondi.

McLean è particolarmente contento “dell'animazione articolatissima dell'occhio e della palpebra che si è riusciti a realizzare – oltre ai denti dei personaggi che erano staccabili e quindi potevano essere dipinti a mano e aggiustati.”

“Coraline segna anche la prima volta in cui è stata realizzata una sequenza di trasformazione in un'animazione stop-motion. La sequenza è fatta di 130 fotogrammi, o quasi 6 secondi, e ha avuto bisogno di 50 replacement.” La sequenza è centrata sull'Altra Madre, per la quale gli animatori si sono serviti dei progressi fatti nell'animazione degli occhi e dei denti che la tecnologia RP ha reso possibili.”

McLean chiarisce che il procedimento del reparto “crea un gran numero di multipli replacement differenti – tutto dalle facce ai prop alle sequenze animate.” Per Coraline, è stato realizzato con successo il primo fuoco replacement per stop-motion in assoluto, con la stampante che ha lavorato su immagini di un fuoco vero. “In una serie di fotogrammi, c'è un fuoco crepitante” dice con meraviglia McLean. “E' solo una delle imprese di ingegneria che siamo ora in grado di fare per questa forma d'arte. In soli due anni abbiamo fatto progressi incredibili.”

Hanno usufruito del trattamento RP anche l'argenteria, le maniglie e i cardini delle porte, e i manicaretti dell'Altra Madre che fanno venire l'acquolina in bocca. La stessa Coraline è stata prototipizzata in una versione su scala ridotta (meno del 100%), con tanto di impermeabile e galosce. Le mani dell'Altro Padre sono state fatte con la RP in diverse misure per il numero nel quale suona il pianoforte. In questa sequenza il pupazzo e il suo sgabello da pianoforte sono stati manovrati da sotto, creando naturalmente la forma indistinta data dal suo ruotare sullo sgabello.

Sia che siano fatte a mano che create al computer, le immagini e/o i modelli scolpiti sono dati all'operazione RP con un occhio sempre verso il conseguimento di un risultato tangibile. “Mentre pre-visualizza i dati scannerizzati in 3-D e poi inseriti, il computer RP li rompe fisicamente e poi li ricostruisce strato per strato. Quando vengono stampati, noi possiamo vedere che consistenza hanno e provarli” dice McLean. Anche il lavoro di questo reparto deve essere approvato prima di venir incluso nel film; e, come sempre, prima che qualsiasi stampa RP sia pronta per i suoi primi piani, deve essere dipinta a mano.

Se il risultato nel computer RP viene ritenuto utilizzabile, corretto, viene loggato in un sistema di registrazione che assicura sempre e ogni volta l'esatta consistenza della stampa, indipendentemente da quante volte si acceda al file. "Questa è la parte più importante del ciclo del replacement" dichiara McLean.

Come la stop-motion e la 3-D, il procedimento RP come utilizzato su Coraline "fonde realmente due tecnologie differenti" dice McLean. "Un pezzo fisico va nel mondo digitale - e poi torna fuori di nuovo come pezzo fisico."

Questo procedimento si è dimostrato oltremodo utile nella realizzazione delle dozzine di topi della sequenza del **Circo dei Topi che Saltano** nell'Altro Mondo. Per piccole che possono sembrare a Coraline e allo spettatore, molti dei prop in quella scena sono stati rapidamente prototipizzati (RP) al 200% - e gli stessi topi, che richiedevano facce e parti replacement sono stati prototipizzati al 222%.

Il maggior numero di personaggi in una sola scena in Coraline sono i 248 (Altri) Terrier Scozzesi, che si vedono nella sequenza in cui Coraline e Wybie vanno ad uno spettacolo delle Signorine Forcible e Miss Spink nell'Altro Mondo.

Con l'aiuto del sistema RP, tutti questi cani sono stati creati individualmente; non c'è una duplicazione al computer della folla, come si usa fare oggi sia nel cinema d'animazione che in quello live-action. I cani che stanno sullo sfondo funzionano con un sistema meccanico, sono attaccati a manovelle che possono essere controllate a mano e che muovono le figure seguendo uno schema programmato. I cani che sono più in primo piano sono pupazzi rinforzati con fili di metallo che possono essere animati singolarmente - come il terrier che tiene in bocca una torcia elettrica ed è la maschera del teatro.

Gaiman si è meravigliato della sequenza che anima i suoi cani del libro e dice: "Ognuno di quei piccoli cani poteva essere mosso su e giù, o portato avanti e indietro. Si *muovono* tutti - mentre sopra c'è l'attività del trapezio volante. Mi ha lasciato attonito."

Knight dice: "Henry ha il suo incredibile senso visivo, ma capisce anche il moto e il movimento meglio di chiunque altro con il quale io abbia mai lavorato. Lui rende migliori tutti noi che gli stiamo intorno. Può accadere che guardi qualcosa e dica 'Spostala poco più in là', avendo assolutamente ragione."

L'animatore Amy Adamy aggiunge: "Henry è determinato e non accetta compromessi; vuole ottenere sullo schermo quello che immagina. Facciamo delle scene insieme oppure lui fa un disegno per comunicare quello che vuole."

"Per ognuno coinvolto nella realizzazione, ma specialmente per il regista, un film stop-motion è un lavoro enorme; devi avere in testa tutta la storia e i personaggi, ispirare gli altri e farti ispirare, e tenere a mente le diverse dozzine di set e le centinaia di pupazzi" ricorda Kozachik.

Una volta catturata la scena giusta, il girato viene immesso in computer, fornito di codice e segnato dal supervisore dei sistemi digitali Martin Pelham e dalla sua squadra. In questo modo tutti alla LAIKA possono vedere il girato sui loro computer se ne hanno bisogno. I vari reparti hanno anche accesso a raccoglitori che contengono ogni singolo ciak.

I membri della troupe hanno accesso, dai loro computer, a ogni fotogramma catalogato che è stato fotografato con successo oltre a - per caratteri singoli come la stessa Coraline - a informazioni specifiche come quali facce o parti replacement sono state usate per quel fotogramma. Questo è fondamentale specialmente per gli animatori che così mantengono una coerenza da fotogramma a fotogramma e da scena a scena.

Se un attore ha registrato il dialogo per un personaggio, anche il byte sonoro può essere chiamato e aperto.

Sia sullo schermo del computer che a mano, il monitoraggio attento del girato è un altro esempio di come niente venga messo da parte o scartato ma, piuttosto, usato come strumento per imparare e/o come punto di riferimento.

Selick riflette: "Da bambino disegnavo, scolpivo, facevo fotografie e musica. Solo quando ho iniziato ad interessarmi all'animazione ho capito che avrei potuto applicare tutto ciò che sapevo fare."

Sul Set

Una visita alle riprese di Coraline agli studi LAIKA di Hillsboro – che presto verranno sostituiti con una struttura ancora più grande nella vicina Tualatin, dato che gli impegni e gli impiegati della società si espandono – è un viaggio in un set cinematografico che non ha eguali. L'immaginazione ti sta davanti agli occhi in ogni momento e in ogni angolo, in una forma inaspettatamente tangibile.

I 52 teatri diversi e i vicini uffici, laboratori e magazzini occupano un'area di più di 10.000 mq. Tutti quelli che lavorano a Coraline stanno a pochi passi l'uno dall'altro, benché talvolta attraversino all'interno la lunghezza di un campo da calcio.

I laboratori non sono dominati da poster o opere d'arte ma da attrezzi del mestiere; quello che una persona sta preparando in un dato momento può essere necessario per un set poco distante un paio di minuti dopo.

Sia che siano per Coraline che per la Persona della Città nr.5, parti e/o costumi replacement sono dappertutto. Cambi per i costumi sono anch'essi sempre a portata di mano.

Ad un bambino i laboratori sembreranno le più grandi classi di artigianato immaginabili. Quello che sembra un kit di attrezzi contiene invece un gran numero di facce replacement rapidamente prototipizzate e generate dalla stampante per Coraline che sono state dipinte e finite a mano, con ogni parte superiore o inferiore sistemata nel suo proprio compartimento. "Kit di espressioni di cipiglio" o "kit di sorrisi" possono venir poi portati sui set quando e se richiesti per dei primi piani.

Si potrebbe pensare ad un laboratorio di scienze, anche se l'assemblaggio è prioritario rispetto alla dissezione. A quello che è stato dipinto e creato viene prestata grande attenzione; guanti di lattice e disinfettante per le mani sono sempre a portata di mano.

A pochi metri di distanza dopo una porta alla fine di un corridoio, scatole di "Gobo Heads" segnalano che i set sono vicini. Non sono più parti di ricambio di facce e teste dei personaggi ma attrezzi e luci che possono essere presi en route verso un teatro.

Delle pesanti tende isolano con discrezione le dozzine di set, talvolta con un segno "Set Caldo" che richiede più cautela quando si entra. Mentre la natura del film non richiede silenzio sul set, una luce rossa fuori indica che quel set è usato in quel preciso momento.

Alcuni dei "Set Caldi" sono infatti solo quelli che hanno bisogno di essere rinfrescati con condizionatori d'aria portatili. E questo perché i personaggi e/o gli ambienti non si scioglano sotto il calore delle luci e perché gli stessi animatori non si surriscaldino mentre lavorano, per esempio, durante un'afosa giornata di agosto.

L'attività ferve costantemente perché chi lavora è sempre in movimento da un set all'altro. Una volta attraversate le tende, ci si muove tra creazioni e fabbisogni di scena che hanno la qualità di opere d'arte da museo tanto sono dettagliati sia i personaggi che ogni creazione. Subito, tutti quelli che entrano diventano parte del paesaggio di Coraline. Il fantastico è reso ancora più fantastico dalla presenza umana sui set della LAIKA.

Il Palazzo Rosa, la casa in cui si sono trasferiti Coraline e la sua famiglia, si erge a misura naturale in relazione ai pupazzi, come se fosse una grande casa per bambole. Come accade in molti degli ambienti permanenti, gli interni sono minimali e la struttura ha dei supporti in legno; gli appartamenti e gli interni delle case del Palazzo si trovano in altri teatri.

La versione dell'Altro Mondo del Palazzo Rosa sembra ancora più seducente, come una casa modello; una sbirciata al di là della sua facciata – anche se meno pericolosa di quella che Coraline da nel film – rivela però supporti, sospensioni e addirittura mollette da bucato che puntellano questo prop meravigliosamente realizzato.

L'ora di pranzo per l'intera unità comincia alle 13.00. E' un momento in cui sui set c'è davvero silenzio dato che i personaggi e i prop rimangono congelati nella posizione in cui sono stati lasciati.

La notte cade su alcuni set anche durante il giorno. Talvolta un cielo notturno pieno di stelle fa da sfondo. E le stelle sono tutte filettate a mano. Come sempre nel film Coraline, non è stato un computer a generare la parte visiva, sono state le mani.

Le aree per le riprese sono di 17.000 metri quadrati. I 52 teatri differenti sono il maggior numero mai usato in un film di animazione stop-motion.

Due mondi, tre dimensioni

Coraline è il primo film in animazione stop-motion ad essere stato girato nel corso della produzione in 3-D stereoscopica e offre al pubblico quello che Henry Selick chiama “un'esperienza cinematografica tri-dimensionale assolutamente coinvolgente.”

Il primo film stop-motion 3-D è il cortometraggio di John Norling *In Tune with Tomorrow*, prodotto inizialmente per una mostra alla Fiera Mondiale di New York nel 1939. I due procedimenti hanno continuato ad avere strade separate per decenni, ognuno lasciando il segno nella storia del cinema e nella sua magia. Qualche anno fa, la Walt Disney Pictures ha convertito il film stop-motion di Selick del 1993 *Nightmare Before Christmas* in formato 3-D.

Dopo essere stato consultato per il processo di rimasterizzazione e aver visto i risultati, il regista e il suo collaboratore di lunga data, il direttore della fotografia Pete Kozachik, hanno approvato la conversione. La ri-uscita nel 2006 della nuova versione 3-D digitale del film ha avuto un così grande successo che da allora il film è tornato nelle sale ogni autunno.

Selick dice: “Quando ho fatto *Nightmare* e *James e la pesca gigante*, abbiamo fatto un paio di esperimenti con il 3-D. Sono amico di Lenny Lipton, che è un grande esperto di questa tecnologia e che ora lavora nella società leader nel 3-D, RealD.

“Intorno al 2004, ho visto gli ultimi progressi di Lenny sull'immagine stereoscopica e io e Bill Mechanic abbiamo pensato che l'esperienza 3-D avrebbe davvero portato vita alla storia di Coraline e ai suoi due mondi. Da allora la proiezione digitale, i procedimenti RealD e il suo nuovo sistema di lenti stereoscopiche sono diventati sempre più impressionanti – e gli occhiali sono più comodi!”

Anche Neil Gaiman è rimasto colpito. Lo scrittore dice: “La prima volta che ho visto un test fatto su Coraline in 3-D, sono rimasto a bocca aperta. Non avevo mai visto un 3-D così bello – e il senso di realtà dell’animazione stop-motion lo rendeva molto vicino ad un film live-action.”

Lipton lavora sulla 3-D stereoscopica dal 1972. RealD Cinema è una tecnologia digitale ad alta definizione che non richiede due proiettori, come il vecchio procedimento 3-D. La RealD usa un solo proiettore che proietta alternativamente un fotogramma per l’occhio destro e un fotogramma per l’occhio sinistro. Ogni fotogramma viene proiettato tre volte ad altissima velocità, e questo riduce il tremolio e fa apparire continua l’immagine. Quando visto attraverso gli occhiali a polarizzazione circolare, che permettono ad ogni occhio di vedere solo la “sua” immagine, il risultato è un film 3-D senza ‘cuciture’ che sembra estendersi in tutte le dimensioni dello schermo di proiezione – e anche oltre.

Kozachik dice: “Finalmente il 3-D lavora senza compromessi, grazie soprattutto alla proiezione digitale– una lente, un proiettore.”

Invitato da Selick, Lipton ha visitato la LAIKA per dare una serie di seminari sulla più nuova tecnologia stereoscopica, e il regista ammette che la produzione ha imparato molto. Uno degli elementi fondamentali per far funzionare bene il 3-D, dice: “è che noi abbiamo catturato l’essenza di questi due mondi in miniatura e degli ambienti fotografando *due* immagini per ogni fotogramma– quella per l’occhio destro e quella per l’occhio sinistro. Due immagini ma senza due macchine da presa.”

Sette macchine da presa 3-D venivano comunque usate regolarmente tra i 52 teatri alla LAIKA. Kozachik dice: “E’ il film stop-motion più complicato al quale io abbia mai lavorato; in Coraline ci sono il doppio delle riprese – circa 1,500 – di quelle che abbiamo fatto in *Nightmare*. Si può dire che c’erano sette seconde unità e nessuna prima – o che c’erano sette prime unità. Io c’ero all’inizio di una sequenza e davo direttive sulla luce e sugli aggiustamenti da fare all’ambiente – e poi l’unità si appropriava di quello che stava girando. I monitor nei teatri davano a tutti una idea di cosa si sarebbe visto su uno schermo cinematografico. “

“Le mie priorità erano i teatri che stavano iniziando la preparazione, o che avevano dei problemi da risolvere. Ho imparato tanto tempo fa a delegare e ad andare sul monopattino.”

Usando un’equipaggiamento che consisteva in una singola telecamera 3-D, lo stesso fotogramma viene ripreso due volte prima che la troupe vada avanti con il fotogramma successivo. La telecamera è programmata per spostarsi a destra e a sinistra e riprendere fotogrammi separati per ogni occhio. La scelta di una telecamera “machine vision”, usata di solito da robot industriali e per realizzare un controllo ispettivo dei prodotti industriali finiti, ha dato ai realizzatori del film una grande flessibilità con i movimenti della telecamera e la libertà di muoversi tri-dimenzionalmente intorno ai loro soggetti nei primi piani.

“Ci siamo anche resi conto che” dice Selick “in 3-D, in una data inquadratura si tende a fissare la distanza tra gli obiettivi e i soggetti da riprendere seguendo quella che si registra dall’altezza degli occhi ‘umani’. Ma dato che noi stavamo riprendendo pupazzi in miniatura abbiamo capito che dovevamo ridurre la distanza.”

“Volevamo portare gli occhi dello spettatore più vicini tra loro – più in linea con quelli dei pupazzi, in modo da aumentare la sua linea visiva **sightline** e essere nel loro mondo” aggiunge Kozachik. “Siamo in grado di presentare al pubblico gli stessi spunti visivi – condizionati dagli occhi – che i pupazzi hanno nella loro vita quotidiana, fermandoci solo poco prima di ogni cosa che farebbe diventare strabici gli spettatori.”

Selick dice: “La tecnologia del 3-D di oggi può davvero essere chiamata ‘stereoscopica’ perché ora il pubblico può guardare le cose con entrambi gli occhi, cosa che come essere umani siamo comunque portati a fare.

Guardando questi film oggi abbiamo la percezione della profondità. La RealD cattura in modo completo il mondo della stop-motion che noi cineasti vogliamo condividere con il nostro pubblico. In Coraline, usiamo il 3-D per portare il pubblico all'interno dei mondi che abbiamo creato e per trasmettere l'energia che i nostri set in miniatura trasudano. E' questo il motivo, non avere trucchetti e acrobazie come cose che volano fuori dallo schermo continuamente. Abbiamo anche queste, ma poche."

Kozachik aggiunge: "Questi momenti supportano la storia e sono stati inseriti nella sceneggiatura con grande cautela; esplosioni corte non lunghi pezzi di scene. Eravamo stati avvisati: 'Bisogna aprire lo spazio, non far arrivare cose in faccia allo spettatore.' "

A questo proposito, il direttore della fotografia evoca anche i mantra di due dei suoi mentori, gli artisti degli effetti speciali premi Oscar Dennis Muren e Phil Tippet; rispettivamente "una scena, un pensiero" e "di che parla la scena?"

Contento Kozachik ha capito che: "una volta acquisita padronanza delle basi della stereoscopia, questa può essere un ulteriore strumento – ulteriore, non *unico*. Su Coraline, l'abbiamo vista anche come strumento per raccontare."

"Con la stereoscopia abbiamo fatto alcune cose - che avevano a che fare con la focalizzazione e la profondità di campo – che ci avevano detto di non fare, ma che secondo me hanno funzionato benissimo. Non per vantarci, ma io e Henry siamo andati parecchio avanti su questo film."

In Coraline i due mondi vengono entrambi visti in 3-D; ci si sarebbe aspettato che i realizzatori iniziassero la storia in 2-D e poi facessero mettere gli occhiali al pubblico quando Coraline visita l'Altro Mondo. Ma Selick ha pensato che sarebbe stato più coerente comunicare le differenze già nel modo di girare il film e nel racconto della storia. Il regista dice: "Nel mondo in cui vive Coraline, abbiamo reso gli ambienti più claustrofobici. Il colore è più piatto perché la sua vita deve sembrare scialba, monotona.

"Quando arriva nell'altro Mondo, gli ambienti potrebbero sembrare simili ma noi li abbiamo resi più profondi e più a dimensione. Ravviviamo anche un po' i colori e muoviamo di più la macchina da presa; nella sua vita vera la macchina da presa è bloccata ed è come una serie di tristi e squallidi tableaux. La sua vita vera sembra uno spettacolo teatrale. Per questo l'Altro Mondo sembra più 'reale' a lei e al pubblico."

Nei pavimenti sono state fatte delle scanalature e alcune pareti erano staccabili – tutto perché la camera potesse muoversi, anche se solo di pochi millimetri alla volta. Per far identificare gli spettatori con i punti d'osservazione di Coraline, la telecamera era di solito situata al di sotto dell'altezza degli occhi di un adulto.

I dettagli minuziosi e la meravigliosa sontuosità del lavoro dei realizzatori del film vengono massimizzati in 3-D, anche se il film può essere pure convertito in 2-D o in stampa digitale (come i film 'normali'). Ma, se Coraline può e verrà visto in alcune sale in 2-D, con entusiasmo Dakota Fanning dice: "E' *molto molto* meglio con gli occhiali!"

L'attrice parla per esperienza; ad una visione di girato finito, ha alzato gli occhiali per un momento per sbirciare lo schermo e confermare la sua impressione che il film è meglio con gli occhiali sul naso.

E aggiunge: "E' raro trovare un film che si può vedere e rivedere e scoprire ogni volta nuovi dettagli."

"Sono orgogliosa di farne parte; avrò sempre questo film da far vedere ai miei bambini."

Coraline

Qualche dato

- **Coraline** è il primo film in animazione stop-motion a essere stato concepito e fotografato in 3-D
- Le riprese di **Coraline** sono durate più di 18 mesi, dopo 2 anni di pre-produzione
- Per lavorare agli studios LAIKA su **Coraline** più di 20 persone si sono trasferite a Portland da altre parti degli USA e anche dall'estero
- Sono stati costruiti più di 130 set su 52 teatri negli studios; occupando una superficie di 17.000 metri quadrati, i 52 differenti teatri sono stati il maggior numero mai usato per un film d'animazione stop-motion
- Per costruire 1 solo pupazzo di **Coraline**, 10 persone hanno dovuto lavorare 3-4 mesi
- Per il personaggio di Coraline c'erano 28 pupazzi diversi di varie misure; il pupazzo principale di Coraline è alto 24 centimetri
- In un punto del film Coraline mostra 16 espressioni diverse in un arco di 35 secondi
- C'erano un totale di 207.336 possibili combinazioni facciali per Coraline
- C'erano un totale di 17.633 possibili combinazioni facciali per la Madre
- Coraline segna la prima volta in cui è stata realizzata una sequenza di trasformazione in un film d'animazione stop-motion; la sequenza dura 130 fotogrammi, o quasi 6 secondi
- Il processo fotografico 3-D di **Coraline** sul set consisteva nel girare DUE riprese per ogni fotogramma - un fotogramma per l'occhio destro e uno per il sinistro - con la stessa camera digitale
- Per completare 74 secondi di girato c'è voluta un'intera settimana di produzione con una squadra di oltre 300 persone che lavoravano su 52 set
- Ci sono 248 terrier scozzesi nel pubblico con Coraline e Wybie a guardare lo spettacolo teatrale
- La sequenza del **Circo del Topo che Salta** aveva simultaneamente sullo schermo 61 topi attentamente coreografati
- 40 alberi sono stati realizzati a mano per l'ambiente del frutteto
- 120 metri quadrati di pelliccia finta sono stati usati per fare l'erba viva o morta
- I gigli del giardino erano ditali di silicone capovolti e poi dipinti a mano
- La neve è stata fatta con colla e bicarbonato di sodio
- Al centro dei fiori nel giardino fantastico ci sono palline da ping-pong
- Semi di pop corn sono stati fatti scoppiare, poi raffreddare e poi sono stati dipinti a mano o con lo spray per diventare i fiori di ciliegio sugli alberi nel frutteto
- L'unica pelle che la produzione è riuscita a trovare che fosse abbastanza sottile per fare le scarpette della bambola e gli stivali del Signor Bobinsky è stata quella di autentici antichi guanti vittoriani.

Coraline

Curiosità

- La società di traslochi Fratelli Ranft è stata chiamata così in omaggio a due veri fratelli, gli artigiani dell'animazione Jerome e Joe Ranft
- La valuta usata per pagare i traslocatori Ranft ha sulle banconote la faccia del regista
- Le papavole a forma di scimmia (monkey) che porta l'Altro Padre fanno riferimento a *Monkeybone* di Henry Selick
- Il tuorlo d'uovo che l'Altra Madre rompe in una scodella ha le sembianze del protagonista di *Nightmare Before Christmas* Jack Skellington
- I dischi nello studio dell'Altro Padre sono album del gruppo del figlio di Henry Selick Harry, The Rockets, e della band del regista The Sharks, più il capo animatore Travis Knight come "Chilly T"
- I giornali con i quali è incartata la bambola di Coraline ha sopra le foto del cane e del cavallo del supervisore alla costruzione degli ambienti Bo Henry
- I grandi magazzini Linden prendono il nome dal line producer Harry Linden
- La Signorina Forcible e la Signorina Spink si conoscono da decenni - proprio come le donne che prestano loro la voce, il duo comico Dawn French e Jennifer Saunders
- La libellula ha la voce della figlia di Teri Hatcher, Emerson
- Il figlio di Henry Selick, George, presta la sua voce a uno dei bambini fantasma
- L'altro figlio di Selick, Harry, presta la sua voce a uno degli amici di Coraline della foto che si anima nell'Altro Mondo
- Henry Selick ha ambientato il film a Ashland, in Oregon - posto scelto per il suo rinomato festival shakespiriano che sarebbe stato di grande interesse per le due vecchie 'attrici', le Signorine Forcible e Spink - prima di sapere che si sarebbe trasferito in Oregon per realizzare *Coraline* alla LAIKA.

Coraline

Il cast

DAKOTA FANNING (Coraline Jones)

Nata a Conyers in Georgia, Dakota Fanning ha cominciato la sua carriera da attrice a 5 anni con uno spot commerciale.

Sono seguite numerose apparizioni in televisione, tra cui il ruolo delle protagoniste da bambini nelle serie *Ally McBeal* e *The Ellen Show*; e ruoli-guest in *ER - Medici in prima linea*, *The Practice*, *Malcolm in the Middle*, *Spin City*, e *Friends*.

Nel 2001, Dakota Fanning ha esordito sul grande schermo accanto a Sean Penn e Michelle Pfeiffer in *Mi chiamo Sam* di Jessie Nelson. E' stata onorata di un Critics' Choice Award come Miglior Giovane Attrice ed è stata la più giovane attrice che abbia ricevuto una nomination agli Screen Actors Guild Award. Dopo poco ha interpretato la miniserie epica, prodotta da Steven Spielberg, *Taken*, che ha registrato un record di ascolti sullo SciFi Channel e ha vinto un Emmy come Miglior Miniserie.

Da allora i suoi crediti cinematografici hanno incluso *Tutta colpa dell'amore* di Andy Tennant, nel quale interpreta il personaggio di Reese Witherspoon da piccola; *Le ragazze dei quartieri alti* di Boaz Yakin, con Brittany Murphy; *Man on Fire - Il fuoco della vendetta* di Tony Scott, con Denzel Washington, per il quale è stata di nuovo candidata al Critics' Choice Award; e *Nascosto nel buio* di John Polson, con Robert De Niro, per il quale ha vinto un MTV Movie Award.

La signorina Fanning ha poi interpretato il successivo film di grande successo di Steven Spielberg con Tom Cruise *La guerra dei mondi*. La sua interpretazione le è valsa un secondo Critics' Choice Award.

I suoi altri film includono *Dreamer: la strada della vittoria* di John Gatins, premiato con un Truly Moving Picture Award al Festival di Heartland; *9 vite da donna* di Rodrigo Garcia, per il quale ha ricevuto, come parte di un ensemble di donne tra cui Glenn Close, una nomination al Gotham Award; e *La tela di Carlotta* di Gary Winick, per il quale è stata candidata per la quarta volta al Critics' Choice Award.

Nel 2006, Dakota Fanning è stata premiata alla convention ShoWest dell'industria cinematografica come Miglior Attrice non Protagonista dell'Anno.

Sarà presto vista nel thriller fantascientifico di Paul McGuigan *Push* con Chris Evans e Djimon Hounsou. I suoi altri film di prossima uscita sono *Hounddog* di Deborah Kampmeier, *Winged Creatures* di Rowan Woods, e *The Secret Life of Bees* di Gina Prince-Bythewood.

Dakota Fanning è un'attiva sostenitrice dell'Ospedale pediatrico Mattel alla UCLA.

TERI HATCHER (Madre; Altra Madre)

Il ritratto di Teri Hatcher di Susan Mayer nel fenomeno televisivo internazionale *Desperate Housewives* le è valso uno Screen Actors Guild Award, un Golden Globe, e nomination agli Emmy e al Television Critics Award. Il programma è ora alla sua quinta stagione.

E' anche nota per il suo indimenticabile ritratto di Lois Lane, in un'altra serie di grande successo *Lois & Clark: Le nuove avventure di Superman*. Tra le molti successi della carriera televisiva di Teri Hatcher, ricordiamo delle memorabili apparizioni guest in *Seinfeld* e in *Saturday Night Live*.

E' diventata una scrittrice di bestseller con la pubblicazione del suo primo libro *Burnt Toast: And Other Philosophies of Life*, nel 2006. Il libro, acclamato dalla critica, ha debuttato al quarto posto della classifica di bestseller del New York Times ed è stato nella Top 10 di quella di USA Today.

I suoi recenti successi le sono valsi l'onore di essere nominata Scrittrice dell'Anno dall'edizione inglese di Glamour, tra la lista delle prescelte Donne dell'Anno. E' stata anche premiata da Mikhail Gorbachev ai Women's World Awards per il suo lavoro continuo lavoro di beneficenza in aiuto di donne e bambini.

Teri Hatcher ha esordito sul grande schermo in *Il grande regista* di Christopher Guest, con Kevin Bacon. I suoi film successivi hanno incluso *Bolle di sapone* di Michael Hoffman, con Sally Field e Kevin Kline; *2 giorni senza respiro* di John Herzfeld, con Charlize Theron; *Spy Kids* di Robert Rodriguez; e *Agente 007: Il domani non muore mai* di Roger Spottiswoode, con Pierce Brosnan nei panni di James Bond. E' stata anche vista a teatro nel ruolo di Sally Bowles nel tour teatrale nazionale del revival, vincitore del Tony, di *Cabaret*.

La società di produzione di Hatcher, ISBE Productions, sta attualmente lavorando a progetti per film, TV e multimedia.

Ha prestato il suo nome e ha supportato a organizzazioni/associazioni di beneficenza come The Starlight Starbright Foundation; la Make-A-Wish Foundation; Clothes Off Our Back; il Centro Aviva di Los Angeles; CARE Humanitarian Relief Organization; e la Tuberos Sclerosis Alliance. E' stata anche una grande sostenitrice di AIDS Walk e ha partecipato attivamente alla battaglia contro il tumore al seno.

JENNIFER SAUNDERS e DAWN FRENCH (Signorina Spink e Signorina Forcible)

Dawn French e Jennifer Saunders collaborano come autrici e attrici dalla fine degli anni '70. Sono apparse insieme a teatro, sul grande schermo e in televisione.

Il duo comico di French e Saunders si è conosciuto alla Central School of Speech and Drama di Londra dove entrambe studiavano. Hanno creato un numero che hanno portato sulla scena comica di Londra e sono diventate membre della notoria compagnia comica londinese The Comic Strip.

Insieme hanno creato, scritto e interpretato le serie televisive di grande successo *Girls on Top* e *French & Saunders*. Una scenetta comica di quest'ultimo programma ha portato Jennifer Saunders a creare e interpretare lo show *Absolutely Fabulous*; quella serie le ha fruttato un premio BAFTA, un International Emmy, un Royal Television Society, un British Comedy, e un Writers Guild of Great Britain.

Come *Absolutely Fabulous*, le serie più recenti di Saunders, *Clatterford* (alias *Jam and Jerusalem*) e *The Life and Times of Vivienne Vyle*, che ha co-scritto e interpretato, sono entrambe andate in onda in Inghilterra e negli USA. I suoi crediti cinematografici includono *Nel bel mezzo di un gelido inverno* di Kenneth Branagh; *Muppet nell'isola del tesoro* di Brian Henson; *Fanny ed Elvis* di Kay Mellor; *Spice World* di Bob Spiers; e *The Supergrass* di Peter Richardson.

Prima di *Coraline*, il suo più importante lavoro come 'voce' è stato quello della Madrina in *Shrek 2* di Andrew Adamson, Kelly Asbury, e Conrad Vernon.

Dawn French ha creato il memorabile ruolo di Geraldine Granger in *The Vicar of Dibley*, una delle serie televisive inglesi di maggior successo. I suoi altri lavori televisivi includono: *Murder Most Horrid*, *Wild West*, *The Storyteller*, *Little Britain*, e *Lark Rise to Candleford*; e telefilm come *Sex & Chocolate* di Gavin Millar, *Ted and Alice* di Steve Bendelack, e *Tender Loving Care* di Dewi Humphreys.

Le sue apparizioni a teatro più importanti includono: *My Brilliant Divorce* (una pièce per una sola donna), *Smaller* (creato per lei e Alison Moyet), *When We Are Married*, e *Sogno di una notte di mezza estate*. I suoi crediti cinematografici comprendono: *Harry Potter e il prigioniero di Azkaban* di Alfonso Cuarón; *Amore e altri disastri* di Alek Keshishian; e *Le avventure di Pinocchio* di Steve Barron. Prima di *Coraline*, il più importante lavoro come voce di French è stato Mrs. Beaver in *Le cronache di Narnia: il leone, la strega e l'armadio* di Andrew Adamson.

French e Saunders hanno appena finito un tour della Gran Bretagna con il loro spettacolo *French & Saunders – Still Alive*.

KEITH DAVID (Gatto)

Keith David ha una brillante carriera musicale, recitativa e come 'voce fuori campo'. Recentemente la sua narrazione dell'episodio "A Necessary War" della miniserie di Ken Burns *The War* gli è valsa un Emmy; Keith David ha inoltre narrato tutti gli altri episodi di questo documentario epico. Aveva già ricevuto un Emmy per la sua narrazione in un altro documentario epico di Ken Burns, *Unforgivable Blackness: The Rise and Fall of Jack Johnson*; ed è stato candidato ad un Emmy per la sua narrazione nella miniserie del cineasta *Jazz*.

Le sue dozzine di crediti cinematografici includono ruoli in: *Platoon* di Oliver Stone, vincitore di un Oscar; *Bird* di Clint Eastwood; *Tutti pazzi per Mary* di Peter e Bobby Farrelly; *Armageddon – Giudizio finale* di Michael Bay; *Pitch Black* e *The Chronicles of Riddick* di David Twohy; *Requiem for a Dream* di Darren Aronofsky; *Mr. and Mrs. Smith* di Doug Liman; *La bottega del barbiere* di Tim Story; *Crash – contatto fisico* di Paul Haggis, vincitore dell'Oscar; e il ruolo del protagonista nel film di prossima uscita di Rockmond Dunbar *Pastor Brown*.

In televisione, i numerosi crediti di Mr. David includono: *ER – Medici in prima linea*, *7th Heaven*; *Law & Order* e *CSI*; e il telefilm di LeVar Burton *The Tiger Woods Story*, per il quale è stato candidato a un Daytime Emmy Award.

È stato candidato allo stesso premio per la sua voce come Goliath nella serie animata *Gargoyles*. Tra i suoi tanti altri crediti 'vocali' ci sono quello di narratore nella serie per la Tv via cavo *City Confidential*; quella di protagonista nella serie animata *Spawn*; quella di voce degli spot commerciali per la Marina USA; e il film d'animazione di prossima uscita di Ron Clements e John Musker *The Princess and the Frog*.

Nato a New York, Keith David ha lavorato qui anche molto a teatro, dal festival Shakespeare in the Park a Broadway. A Broadway è stato candidato a un Tony per *Jelly's Last Jam* di George C. Wolfe; altri crediti comprendono il revival di Sarah Pia Anderson di *Hedda Gabler* e *Seven Guitars* di August Wilson diretto da Lloyd Richards.

Talentato cantante e cantautore, leader del suo gruppo, ha in uscita il suo album d'esordio. Il disco avrà sia jazz tradizionale che il suo proprio personalizzato ibrido di jazz/hip-hop.

David ha partecipato all'evento delle Nazioni Unite che celebrava il 200esimo anniversario dell'abolizione della schiavitù.

JOHN HODGMAN (Padre; Altro Padre)

John Hodgman è noto al pubblico televisivo per il suo commento come "esperto" in *The Daily Show with Jon Stewart*, oltre che per la sua serie di spot con Justin Long per la Apple Computers.

Collaboratore esterno di pubblicazioni come *The New York Times Magazine*, John Hodgman ha scritto, per più di un anno, una rubrica di consigli intitolata "Chiedete a un ex agente letterario professionista" per *McSweeney*. Attualmente cura e presenta Little Gray Book Lectures – una serie mensile che è andata in onda sul programma radiofonico *This American Life*. E' autore di un libro di Conoscenza Totale del Mondo dal titolo *The Areas of My Expertise*.

I crediti cinematografici di Hodgman comprendono *Baby Mama* di Michael McCullers e *This Side of the Truth* di Ricky Gervais e Matthew Robinson di prossima uscita.

ROBERT BAILEY JR. (Wybie Lovat)

Robert Bailey Jr. aveva appena 3 anni quando la rivista *Family Circle* è andata nel suo asilo a cercare bambini per una campagna pubblicitaria. Ha ottenuto il lavoro facendosi notare tra centinaia di altri bambini e a 6 anni già sapeva di voler fare l'attore.

Nato a Minneapolis, i crediti cinematografici di Bailey Jr includono: *E venne il giorno* di M. Night Shyamalan, con Mark Wahlberg; *Dragonfly. Il volo della libellula* di Tom Shadyac, con Kevin Costner; *Mission to Mars* di Brian De Palma, con Don Cheadle e Elise Neal; e il grande successo di William Arntz, Betsy Chasse, e Mark Vicente *What the #\$*! Do We (K)now!?*

Mr. Bailey Jr. ha interpretato il ruolo del protagonista nel telefilm della "Hallmark Hall of Fame" *Little John*, diretto da Dick Lowry con Ving Rhames e Gloria Reuben. Ha anche interpretato ruoli da protagonista nei telefilm *Behind the Camera: The Unauthorized Story of 'Diff'rent Strokes'* di Robert Iscove e *Too Legit: The MC Hammer Story* di Artie Mandelberg.

Ha avuto ruoli ricorrenti in serie come *The Parent 'Hood*, *Diagnosis Murder*, e *Becker*; la sua apparizione nell'ultimo gli è valsa uno Young Artist Award. Ha interpretato anche la serie *Wanda At Large*, e, tra gli altri, ha fatto ruoli guest in *ER – Medici in prima linea*, *The Practice*, *Touched by an Angel*.

IAN McSHANE (Signor Bobinsky)

Ian McShane ha di recente recitato a Broadway nella messa in scena di Daniel Sullivan di *Il ritorno a casa (the Homecoming)* di Harold Pinter, per la quale ha condiviso con gli altri attori un Drama Desk Award per Miglior Performance di un Ensemble.

Il suo potente ritratto di Al Swearengen nella serie televisiva *Deadwood* gli è valso un Golden Globe e un Television Critics Association Award, oltre a nomination agli Emmy e agli Screen Actors Guild.

Ian McShane sta attualmente lavorando sulla serie della NBC *Kings*, nella quale è il protagonista Re Silas. I suoi film di prossima uscita sono *Case 39* di Christian Alvart (con Renée Zellweger e Jodelle Ferland); e *44 Inch Chest* di Malcolm Venville (con John Hurt, Joanne Whalley, Tom Wilkinson, e Ray Winstone).

I suoi numerosi crediti cinematografici includono: *Death Race* di Paul W.S. Anderson; *Scoop* di Woody Allen; *We Are Marshall* di McG; *Nine Lives* di Rodrigo García (nell'episodio con Sissy Spacek e Amanda Seyfried); *Agente Cody Banks* di Harald Zwart; *Sexy Beast* di Jonathan Glazer; *Exposed* di James Toback; *Un rebus per l'assassino* di Herbert Ross; *Il mascalzone* di Michael Tuchner (con Richard Burton); *Ransom: stato di emergenza per un tradimento* di Caspar Wrede (con Sean Connery); e *Battle of Britain* di Guy Hamilton.

Inoltre, McShane è stato sentito in ruoli 'vocali' in due film d'animazione di grande successo. In *Shrek Terzo* di Chris Miller e Raman Hui, ha interpretato Capitan Uncino; più recentemente, in *Kung Fu Panda* di Mark Osborne e John Stevenson, ha dato la sua voce al cattivo leopardo delle nevi Tai Lung.

Nato a Blackburn, in Inghilterra, la sua lunga carriera lo ha reso noto sia in Inghilterra che in America. Diplomatosi alla Royal Academy of Dramatic Art, ha subito debuttato sul grande schermo nel film *The Wild and the Willing* di Ralph Thomas.

Ian McShane ha interpretato molte classiche miniserie televisive. Queste comprendono *Radici*; *Gesù di Nazareth* (nel quale ha interpretato Giuda Iscariota, diretto da Franco Zeffirelli); *Disraeli* (nel ruolo del protagonista, con la regia di Claude Whatham); *Cime Tempestose* (nel ruolo di Heathcliff, diretto da Peter Sasdy); *Evergreen* di Fielder Cook; e *Ricordi di guerra* di Dan Curtis.

Alla fine degli anni '80 ha creato la McShane Productions. La società ha fatto la serie *Lovejoy*, nella quale lui ha interpretato il ruolo del protagonista. Ian McShane ha anche diretto molti degli episodi di questo comedy/drama popolare in tutto il mondo. La McShane Productions ha poi fatto il telefilm *Soul Survivors* e la serie drammatica *Madson*, entrambi con protagonista McShane.

Oltre al già menzionato *Il ritorno a casa*, i suoi tanti crediti teatrali comprendono: la produzione di *Loot* di Joe Orton; *Promise*, con Judi Dench e Ian McKellen; *Le streghe di Eastwick* (nel ruolo di Darryl Van Horne); *Lo zoo di vetro* (nella parte di Tom Wingfield); e due produzioni per le quali è stato premiato con il Los Angeles Drama Critics Circle Award, *Betrayal* e *Inadmissible Evidence*.

I Realizzatori del film

HENRY SELICK (Regista; Sceneggiatore; Produttore; Scenografo)

Da piccolo Henry Slick usava sedere nella sua cucina nel New Jersey e raccontare a sua madre, Melanie, della sua Altra Vita con la sua Altra Famiglia in Africa, mentre faceva disegni di animali. La madre dice che queste storie erano così piene di dettagli che lei talvolta credeva fossero vere.

Disegnava tutto il tempo - aquile, cavalli, leoni, draghi e più tardi, auto sportive Jaguar XKE. Gli piacevano i cartoni animati più inusuali e spaventosi, come la sequenza "Notte sulla montagna calva" di *Fantasia*, o *La leggenda di Sleepy Hollow*; e gli piacevano particolarmente i film stop-motion di Ray Harryhausen tipo *Il settimo viaggio di Sinbad* e *Gli Argonauti*. Sognava i Ciclopi di *Sinbad* che crescevano nell'enorme acquario per pesci di casa sua.

Talvolta era capace di strappare dalle mani di suo padre la Kodak 16mm. Prendeva lezioni di pianoforte. Suonava il vecchio clarinetto di suo padre nella band della scuola e quando sua sorella Linda si è stancata della sua chitarra elettrica Kay, lui l'ha presa per entrare in gruppi rock (con nomi come Nuvolosa Confusione/*Clowdy Daze* e Gli Oltraggiati/*The Reviled*). Al liceo faceva parte della squadra di wrestling ed era bravissimo in fisica.

A 20 anni, Henry Selick studiava pittura, disegno, fotografia, scultura e stampa alla Syracuse University, lavorava a Little Silver Lumber e suonava la chitarra nel suo gruppo Shark River – il risultato era tipo Frank Zappa insieme ai The Grateful Dead. Dopo aver visto un film d'animazione sperimentale, ha capito che tutto quello che lo aveva sempre interessato poteva essere combinato in una cosa sola.

Per studiare animazione ha frequentato la CalArts a Valencia, in California; i suoi compagni là erano Brad Bird, John Lasseter, John Musker, Tim Burton, Rick Heinrichs, e Joe Ranft. E' uscito dalla CalArts con due cortometraggi candidati agli Oscar Studenteschi, *Phases* e *Tube Tales*.

Presto è diventato un animatore della Disney, prima lavorando sotto Eric Larson – uno degli originari "Nove Vecchi" – e poi sotto il brillante disegnatore Glen Keane, in *Red* e *Toby nemiciamici*. Disegnando legioni di tenere volpi e tassi, ha sviluppato una straordinaria capacità di comunicare con le creature del bosco. (Questa capacità gli è tornata utile quando ha fatto colpo sulla sua futura moglie Heather Ryan chiamando una libellula rossa a posarsi sul suo dito.)

Mentre era alla Disney, Selick ha ricevuto una sovvenzione dell'American Film Institute per fare il suo corto animato *Seepage*, uno studio sperimentale che combinava animazione disegnata con pupazzi stop-motion a grandezza naturale.

Lui e sua moglie hanno entrambi lavorato con il regista John Korty nel film d'animazione cut-out, *Twice Upon a Time*, rispettivamente come sequence director e background artist. Successivamente Henry Selick ha disegnato gli storyboard e ha collaborato a *Return to Oz* di Walter Murch; ha aiutato Tim Burton e Rick Heinrichs nel loro poco visto *Hansel e Gretel* per il canale Tv Disney; e ha vinto un concorso nazionale della AFI per realizzare un video musicale di *Party at Ground Zero* del gruppo Fishbone. Il video ha vinto premi della rivista Billboard per Migliore Direzione Artistica e Miglior Scenografia.

Ha disegnato lo storyboard, ha curato la regia della seconda unità, e ha aiutato il regista Carroll Ballard a creare sequenze fantasy per *Nutcracker, The Motion Picture*.

Con la sua società di produzione, Selick ha creato una serie di significative ID per la stazione MTV; ha portato nuova vita a Pillsbury Doughboy, creando nove spot in un anno; e ha diretto gli spot pluripremiati dei Ritz Bits in cui centinaia di biscotti Ritz sciano su montagne di burro d'arachidi e volano sulla luna alla ricerca di formaggio.

Nel 1990, la sua serie originale per MTV, *Slow Bob in the Lower Dimensions*, che mette insieme un personaggio centrale in carne e ossa con animazione stop-motion e cut-out, ha vinto il primo premio al Festival dedicato all'Animazione di Ottawa e un Silver Hugo al Festival cinematografico di Chicago.

Nello stesso periodo, *The Nightmare Before Christmas*, originariamente pensato come special per la TV, si stava trasformando in film e Tim Burton gli ha chiesto di dirigerlo. *Nightmare*, primo film di animazione stop-motion per il grande schermo prodotto da una major, è uscito nel 1993 riscuotendo un grande successo di critica e pubblico. Immediatamente diventato un classico e campione d'incassi *Nightmare* è stato candidato agli Oscar per Migliori Effetti Speciali e Henry Selick ha ricevuto un Annie Award (l'equivalente di un Oscar nel mondo dell'animazione) per la sua Supervisione Creativa. Nel 2006 *Nightmare Before Christmas* è stato ri-masterizzato e ri-distribuito in 3-D digitale, creandosi una nuova generazione di fan.

Il suo progetto successivo, *James e la pesca gigante*, tratto dall'amato libro di Roald Dahl, ha visto Selick fondere i mondi della stop-motion e dell'animazione digitale con sequenze live-action stilizzate. Uscito nel 1996, il film ha vinto il primo premio per un film d'animazione al Festival cinematografico di Annecy. *Monkeybone*, il suo terzo film uscito nel 2001, liberamente ispirato alla graphic novel di Kaja Blackley *Dark Town*, combinava anch'esso live-action e animazione.

Nel 2004, dopo aver terminato l'animazione per il film di Wes Anderson *Le avventure acquatiche di Steve Zissou*, Selick è entrato alla LAIKA come capo supervisore dello sviluppo di film per il grande schermo. Mentre preparava i reparti storia e CG alla LAIKA per la produzione di *Coraline*, nel 2005 ha diretto il corto d'animazione digitale *Moongirl*.

Quando non è impegnato a creare altri mondi, Selick trascorre il suo tempo nel mondo reale con sua moglie Heather e i suoi figli Harry e George. I suoi interessi comprendono anche fare kite surf su laghi e fiumi, bere birra artigianale, suonare chitarre Telecaster e rimettere a nuovo amplificatori vintage.

NEIL GAIMAN (Scrittore)

Lo scrittore di best-seller Neil Gaiman è uno dei più importanti autori di fumetti ma scrive anche libri per lettori di diverse età, come *Coraline* (2002) che ha venduto più di un milione di copie in tutto il mondo. E' autore di prosa e poesia, è giornalista, ha scritto testi per canzoni, sceneggiature teatrali e cinematografiche.

Come sceneggiatore cinematografico ha numerosi crediti. Nel 2002, ha scritto e diretto il suo primo film *A Short Film About John Bolton*. Ha scritto la sceneggiatura originale dell'avventura fantasy *Mirromask*, portata sul grande schermo dal suo frequente collaboratore Dave McKean. Con Roger Avary, Neil Gaiman ha scritto l'adattamento cinematografico di *La leggenda di Beowulf*, il film motion-capture diretto da Robert Zemeckis e realizzato in 3-D; e sta scrivendo l'adattamento per il grande schermo della graphic novel *Black Hole*.

Stardust, il suo romanzo in quattro parti, è stato citato, alla sua uscita nel 1999, come uno dei migliori libri dell'anno da *Publishers Weekly*, e ha ricevuto il prestigioso Premio Mythopoeic come miglior romanzo per adulti. La versione cinematografica, diretta da Matthew Vaughn, è uscita nel 2007.

In lavorazione c'è l'adattamento della serie televisiva in sei parti *Nessun dove (Neverwhere)*, andata in onda sulla BBC nel 1996. L'omonimo romanzo di Gaiman, ambientato nello stesso strano mondo sotterraneo e marginale, è stato pubblicato nel 1997.

E' stato il creatore e scrittore della celebrata serie comica della DC Comics *Sandman*, che ha vinto nove Will Eisner Comic Industry Awards (inclusi quattro per Miglior Scrittore) e tre Harvey Awards. Il numero 19 ha vinto il World Fantasy Award per Miglior Racconto nel 1991, rendendolo il primo fumetto ad essere stato onorato con un premio letterario.

Neil Gaiman ha rivisitato *Sandman* nel libro del 1999 *Sandman: Cacciatori di sogni*, con illustrazioni di Yoshitaka Amano. Questo nuovo lavoro ha vinto il Premio Bram Stoker per Miglior Libro Illustrato, ed è stato candidato a un Hugo Award. Nel 2003, è uscita la prima graphic novel di *Sandman*, *Notti Eterne*, pubblicata dalla DC Comics, e prima graphic novel ad entrare nella classifica dei bestseller del *New York Times*.

Il suo primo libro per bambini, Il giorno che scambiai mio padre per due pesci rossi, illustrato da Dave McKean, è uscito a maggio 1997 ed è stato nominato da Newsweek uno dei migliori libri per bambini dell'anno. Tra i suoi romanzi per adulti ci sono I ragazzi di Anansi; Interworld, scritto insieme a Michael Reaves; Odd and the Frost Giants; The Graveyard Book; Buona Apocalisse a tutti!, scritto con Terry Pratchett; e American Gods, che ha ricevuto i premi Hugo, Nebula, Bram Stoker, SFX, e Locus ed è stato nominato al World Fantasy Award e al Minnesota Book Award.

Two Plays For Voices, un adattamento audio di due racconti di Neil Gaiman, con le voci di Brian Dennehy e Bebe Neuwirth, ha ricevuto Audie Award della Audio Publishers Association nel 2002. Angels & Visitations: A Miscellany, una collezione di suoi racconti, ha vinto l'International Horror Guild Award.

Nel 2003 è stato pubblicato il suo libro I lupi nei muri, illustrato da Dave McKean, nominato dal The New York Times uno dei migliori libri illustrati dell'anno. Nel 2004, Gaiman ha pubblicato per la Marvel Comics la graphic novel 1602, che è stato il libro di fumetti bestseller dell'anno. Tra i suoi altri importanti fumetti e graphic novel ci sono The Books of Magic e Death: The High Cost of Living.

Nato e cresciuto in Inghiltera, Gaiman vive ora vicino a Minneapolis.

BILL MECHANIC (Produttore)

Bill Mechanic sta lavorando ad un gran numero di film di grande e alta qualità con la sua società di produzione indipendente, Pandemonium.

Per la Pandemonium, ha prodotto esecutivamente *The New World* di Terrence Malick, con Colin Farrell, Christian Bale, e Q'orianka Kilcher; e ha prodotto *Dark Water* di Walter Salles, con Jennifer Connelly. I suoi prossimi progetti come produttore sono *Torso* di David Fincher, con la sceneggiatura di Ehren Kruger, per Paramount Pictures; e *The C.O.* (alias *The Desmond Doss Story*), con Casey Affleck, e una sceneggiatura del vincitore del Premio Pulitzer Robert Schenkkan. Ha anche in programma nuovi film con i registi Paul Haggis, Philip Kaufman, John Woo, Mark Pellington, e Richard Donner.

Prima di creare la Pandemonium, Mechanic è stato, per sette anni, presidente e direttore generale della Twentieth Century Fox Filmed Entertainment. In questa veste ha supervisionato tutte le operazioni della società incluse la produzione internazionale, il marketing e le attività di distribuzione; oltre alle operazioni internazionali di Fox Video, Fox Interactive, e Fox Music.

Nel corso della sua permanenza alla Fox, la società ha prodotto film di grande successo come *Titanic* di James Cameron (il film che ha incassato di più e che ha venduto il maggior numero di DVD nella storia del cinema) e *True Lies*, *Braveheart - Cuore impavido* di Mel Gibson, *Cast Away* e *Le verità nascoste* di Robert Zemeckis, *X-Men* di Bryan Singer, *Independence Day* di Roland Emmerich, *Entrapment* di Jon Amiel, *Operazione Tata* e *Mai stata baciata* di Raja Gosnell, *Soul Food - I sapori della vita* e *Men Of Honor - L'onore degli uomini* di George Tillman Jr., *Tutti pazzi per Mary* e *Io, me e Irene* di Peter e Bobby Farrelly, *Boys Don't Cry* di Kimberly Peirce, *Quills - La penna dello scandalo* di Philip Kaufman, *Mrs. Doubtfire* di Chris Columbus, *Speed* di Jan De Bont, *Die Hard - Duri a morire* di John McTiernan, *Full Monty* di Peter Cattaneo, *Dr. Dolittle* di Betty Thomas, *X-Files* di Rob Bowman, *Nome in codice: Broken Arrow* di John Woo, *La leggenda di un amore - Cinderella* di Andy Tennant, *Courage Under Fire* di Edward Zwick, *Donne e Ricominciare a vivere* di Forest Whitaker, *La sottile linea rossa* di Terrence Malick, *Romeo+ Juliet di William Shakespeare* di Baz Luhrmann, e *Anastasia* di Don Bluth e Gary Goldman.

Seguendo il successo delle nuove ri-uscite dei tre film originali *Guerre stellari*, la Twentieth ha distribuito, nel 1999, *Guerre stellari Episodio I: La minaccia fantasma*, il nuovo capitolo della saga epica di George Lucas. Approvati da Mechanic ma realizzati dopo la sua uscita dalla Fox c'erano: *Moulin Rouge!* di Baz Luhrmann, *Il pianeta delle scimmie* di Tim Burton, *Minority Report* di Steven Spielberg e il franchise di *X-Men*.

Durante la permanenza di Mechanic, la Twentieth Century Fox è stata la società nr.1 negli incassi al botteghino internazionale nel 1998. Lo stesso anno, Fox Music ha prodotto cinque delle dieci colonne sonore più vendute: *Titanic*, *Ricominciare a vivere (Hope Floats)*, *Doctor Dolittle*, *Bulworth* e *Ally McBeal*. Sempre con Mechanic come direttore generale la Fox ha prodotto i film campioni d'incassi mondiali per tre anni consecutivi: *Die Hard - Duri a morire*, *Independence Day* e *Titanic*; ha condiviso l'Oscar per due volte con *Braveheart - Cuore Impavido* e *Titanic*; ha vinto l'Oscar per Migliore Attrice Protagonista con *Boys Don't Cry* (Hilary Swank); e ha ricevuto in totale 42 nomination agli Oscar.

E' arrivato alla Fox dai Walt Disney Studios, dove lavorava come presidente della distribuzione internazionale e video, supervisionando gli home video e la pay TV a livello mondiale. Sotto di lui la divisione home video della società è cresciuta da 30 milioni di dollari a più di 3 miliardi di dollari di introito e ha prodotto la maggior parte delle videocassette più vendute di tutti i tempi. Mechanic è stato un pioniere del concetto della vendita diretta ai commercianti, diventata una parte importante del business dell' home entertainment.

Ha anche dato inizio alla Buena Vista International, la prima organizzazione di distribuzione cinematografica completamente nuova.

Mechanic ha anche lavorato come vice presidente senior della Walt Disney Home Video e vice presidente delle vendite della pay TV per la Walt Disney Company. Durante questo periodo, ha anche supervisionato special per la Disney Television che hanno ricevuto numerose nomination agli Emmy.

Prima di entrare alla Disney nel 1984, Mechanic copriva la posizione di vice presidente della pay TV per la Paramount e executive creativo senior alla Paramount Pictures. Dal 1978 al 1982 ha lavorato per la Select TV Programming Inc., come vice presidente della programmazione.

Bill Mechanic è nel consiglio d'amministrazione della USC Film School, in quello dei National Film Theatre American Friends e in quello dell'Academy of Motion Picture Arts and Sciences. Ha ricevuto il premio come Showman dell'Anno dalla Producers Guild of America; è nella Video Hall of Fame; e ha ricevuto un Crystal Award dalla Women in Film.

E' anche stato presidente della giuria al Festival cinematografico internazionale di Berlino, e presidente della giuria internazionale al Festival Internazionale di Venezia.

CLAIRE JENNINGS (Produttrice)

Claire Jennings è una produttrice di animazione acclamata a livello internazionale e vincitrice di molti premi. Jennings è stata una dei produttori del film vincitore dell'Oscar nel 2005 come Miglior Film d'Animazione *Wallace & Gromit e la maledizione del coniglio mannaro*, diretto da Nick Park e Steve Box per Aardman Animations. Tra gli altri premi vinti dal film, Jennings ha condiviso il BAFTA [Alexander Korda] per Miglior Film Britannico e il Producers Guild Award per Miglior Film d'Animazione.

Nel 2000, Claire Jennings ha unito le forze con William Thyssen per produrre *Father and Daughter*, diretto da Michael Dudok de Wit, che ha vinto sia l'Oscar che il BAFTA per Miglior Cortometraggio Animato, oltre a numerosi altri premi in giro per il mondo a festival cinematografici e dedicati all'animazione.

Ha cominciato la sua carriera nel 1989, lavorando per John Coates alla TVC London. Durante i suoi cinque anni di permanenza lì, ha lavorato su produzioni come *Father Christmas* e *The World of Peter Rabbit and Friends*.

Successivamente si è dedicata alle sue proprie produzioni nel Regno Unito. Ha prodotto i corti animati, nominati agli Oscar, *Jolly Roger* (diretto da Mark Baker) e *The Canterbury Tales*. Il primo è stato anche candidato ai BAFTA mentre il secondo ne ha vinto uno.

Ha lavorato come executive responsabile dello sviluppo e come produttore esecutivo per due delle maggiori società d'animazione di Londra, Studio AKA e HIT Entertainment.

MARY SANDELL (Produttrice)

Mary Sandell è una produttrice della LAIKA.

Come executive di produzione e produttrice ha partecipato alla creazione di prodotti d'intrattenimento commerciale. E' entrata alla LAIKA nel 2005, dopo aver trascorso due anni in California lavorando come produttrice della prima serie animata della DreamWorks (in onda sulla NBC) *Father of the Pride*.

Precedentemente Mary Sandell aveva lavorato per più di un decennio ai Vinton Studios, predecessori della LAIKA. Come vice presidente di produzione, e come produttore esecutivo, ha supervisionato lo sviluppo e la produzione di serie televisive e pilot, cortometraggi, contenuti Web originali e spot commerciali. Nel ruolo di produttore senior dal 1998 al 2000 ha supervisionato lo startup e prodotto le prime due stagioni di *The PJs*, la primissima serie animata in stop-motion in onda sul network in prima serata, prodotta insieme Eddie Murphy e alla Imagine Entertainment.

Ancora prima è stata produttrice senior responsabile di gestire campagne pubblicitarie e progetti d'intrattenimento in animazione CG e stop-motion. Il suo lavoro in questo periodo ha incluso il lancio e la produzione degli spot degli M&Ms; campagne di alto profilo per Orkin, Splenda e altri marchi top; e la produzione di 50 racconti animati per *Adventures in Wonderland* per Disney Channel.

Nata in California, Mary Sandell si è laureata in scienze politiche al Lewis and Clark College di Portland, in Oregon; e ha continuato a studiare alla School of Law dell'Università dell'Oregon.

PETE KOZACHIK, ASC (Direttore della Fotografia)

Animatore, artista di effetti visivi e direttore della fotografia, Pete Kozachik ha cominciato a collaborare con Henry Selick nel 1990, ed è stato direttore della fotografia nei film *James e la pesca gigante* (per le parti stop-motion) e *Nightmare Before Christmas*. In quest'ultimo, Kozachik ha fatto anche parte della squadra degli effetti speciali, e come tale è stato candidato agli Oscar.

E' stato il direttore della fotografia di *La sposa cadavere di Tim Burton*, diretto da Mike Johnson e Tim Burton; questo film stop-motion è stato girato con camere digitali SLR, mai usate prima per un film d'animazione.

Nato in Michigan, Kozachik ha cominciato la sua carriera lavorando come assistente di un filmmaker mentre studiava arti grafiche e fisica a scuola in Arizona. Quando si è trasferito a Los Angeles intorno al 1980, aveva diretto notiziari e spettacoli di varietà per una televisione locale; aveva girato e montato documentari per un'affiliata della PBS; e prodotto e diretto spot pubblicitari e due film d'animazione low-budget. Da allora ha lavorato su più di tre dozzine di film, tra i quali *Abyss* di James Cameron, *Guerre Stellari Episodio II: l'attacco dei cloni* di George Lucas e parecchie centinaia di spot pubblicitari.

BRUNO COULAIS (Compositore)

Bruno Coulais ha ricevuto tre volte il César Award (l'equivalente francese dell'Oscar) per le sue colonne sonore di *Himalaya - l'infanzia di un capo* di Eric Valli, *Microcosmos* di Claude Nuridsany e Marie Pérennou, e *Les Choristes - I ragazzi del coro* di Christophe Barratier. Quest'ultimo film gli è anche valso una nomination agli Oscar nella categoria Miglior Canzone Originale.

E' stato anche candidato ai BAFTA per la colonna sonora di *Les Choristes - I ragazzi del coro*; ai César per la colonna sonora di *Fiumi di porpora* di Mathieu Kassovitz e per *Il popolo migratore* di Jacques Perrin; e agli Emmy per le musiche di *Accadde in aprile* di Raoul Peck.

Bruno Coulais ha cominciato la sua educazione musicale sul violino e il pianoforte. La sua entrée nel mondo delle colonne sonore è arrivata grazie al regista François Reichenbach, che gli ha chiesto di comporre le musiche per il documentario *Mexico Magico*. Il primo lungometraggio per il quale successivamente ha composto la colonna sonora è stato *La femme secrète* di Sébastien Grall.

Tra i film per cui Coulais ha composto la colonna sonora ci sono: *Le petit prince a dit* di Christine Pascal; *The Son of the Shark* di Agnès Merlet; *Don Juan* di Jacques Weber; *Harrison's Flowers* di Elie Chouraqui; *Vidocq* di Pitof; *Agents secrets* di Frédéric Schoendoerffer; *Brice de Nice* di James Huth e *Lucky Luke* di prossima uscita.

Bruno Coulais ha composto numerose opere, anche per bambini. Nel 2005 ha scritto e diretto il suo *Stabat Mater* nella Cattedrale di Saint Denis con la partecipazione del musicista inglese Robert Wyatt.

CHRISTOPHER MURRIE (Montatore)

Christopher Murrie monta spot e cortometraggi d'animazione, vincitori di numerosi premi, dal 1999, cominciando ai Vinton Studios, predecessori della LAIKA. Alla LAIKA, ha montato il corto CG di Henry Selick *Moongirl*, per poi continuare a lavorare su una serie di spot innovativi per e-sure (un assicuratore del Regno Unito) e su *Coraline*.

Murrie ha anche collaborato a campagne pubblicitarie di alto profilo per Trident, Honda, e M&Ms. La pubblicità per Mirinda "Genie" che ha montato ha vinto nel 2000 il premio per spot pubblicitari Annie della Animated Film Society. Ha curato anche il montaggio di tutte e tre le stagioni degli spot per NFL su FOX, vincitori dell'Emmy.

Tra gli altri progetti che ha montato ci sono: *Signal in the Sky*, il video musicale delle Powerpuff Girls; il pluripremiato cortometraggio sperimentale di Kirk Kelley *Day of the Dead*; e il film di 45 minuti di Mike Wellins *Deadenders*.

Murrie si è laureato in arte e in composizione musicale al Knox College dell'Illinois. Si è poi formato professionalmente a Chicago in montaggio cinematografico e post-produzione.

RONALD SANDERS (Montatore)

Ronald Sanders ha vinto il Genie Award (l'equivalente canadese dell'Oscar) per il montaggio di *La promessa dell'assassino* (per la Focus Features), che è stato il suo quattordicesimo film con David Cronenberg. Per lui aveva in precedenza montato *A History of Violence*, *Spider*, *eXistenZ*, *Crash*, *M. Butterfly*, *Il pasto nudo*, *Inseparabili*, *La mosca*, *La zona morta*, *Videodrome*, *Scanners*, *Veloci di mestiere*, e il cortometraggio *Camera*.

Nato a Winnipeg, Ronald Sanders è stato a contatto con il cinema già da bambino perché suo padre lavorava come proiezionista. Dopo essersi laureato in lettere al St. John's College, della University of Manitoba, si è trasferito a Toronto dove ha cominciato a montare documentari e a lavorare nel mondo del cinema come sound editor.

Tra i suoi crediti cinematografici come montatore ci sono: *Fenomeni paranormali incontrollabili* di Mark L. Lester; *Perfectly Normal* di Yves Simoneau; *Johnny Mnemonic* di Robert Longo; e *The Limb Salesman* di Anais Granofsky.

Sanders ha anche curato il montaggio di telefilm famosi come *Dinner with Friends* di Norman Jewison; *The Park is Mine* di Steven Hilliard Stern; *Dead Silence* di Daniel Petrie Jr.; e *All the Winters That Have Been* di Lamont Johnson.

TADAHIRO UESUGI (Artista Concettuale)

Tadahiro Uesugi è un illustratore e animatore giapponese, conosciuto in tutto il mondo, che crea disegni intuitivi di paesaggi, personaggi e scene urbane facendo un uso innovativo del colore. I suoi straordinari disegni grafici e il suo invitante lavoro su riviste di moda femminili influenzano molto; le sue eleganti illustrazioni comunicano sia alle sensibilità che amano il vistoso che a quelle più classiche.

Ha studiato fashion illustration alla Tokyo Art School. Il suo apprezzamento per la Francia e per artisti francesi come Moebius [Jean Giraud] ha portato Uesugi, tra gli altri lavori inter-culturali, a contribuire a Elle francese e a disegnare il poster per l'uscita in Giappone del film francese *Fauteuils d'orchestre* (alias *Avenue Montaigne*).

Uesugi ha anche illustrato libri di fumetti e ha contribuito con idee concettuali a manga. Il suo lavoro ha animato tutto, da etichette di bottiglie di vino a copertine di DVD.

Nel 2006, ha collaborato con Ronnie Del Carmen e Enrico Casarosa in una mostra collettiva dei loro lavori. E' stato pubblicato anche un catalogo, Three Trees Make a Forest.

Uesugi è un attivo sostenitore dell'associazione per la tutela culturale e ambientale giapponese Totoro Forest Foundation e partecipa alla raccolta fondi con mostre e aste. Questa fondazione è supportata anche dal cineasta premio Oscar Hayao Miyazaki. Protagonisti del Totoro Forest Project sono lavori originali di famosi artisti nel campo dell'animazione, del fumetto e dell'illustrazione.

TRAVIS KNIGHT (Capo Animatore; Capo dell'animazione/LAIKA)

Travis Knight, animatore capo di *Coraline*, è il Capo dell'Animazione della LAIKA e membro del Consiglio d'Amministrazione della società. Si occupa sia delle operazioni commerciali che della direzione creativa della LAIKA, attiva sia nella realizzazione di film stop-motion e digitali che nella produzione di spot commerciali.

L'interesse di tutta una vita sia per il cinema che per l'animazione ha portato Knight ai Vinton Studios, i predecessori della LAIKA, nel 1998. Qui, come animatore stop-motion, ha lavorato all'acclamata serie televisiva di animazione con plastina *The PJs*, concepita da (e in parte con la voce di) Eddie Murphy e diretta da Mark Gustafson, e a *Gary & Mike*. Per quanto riguarda l'animazione CG Knight ha animato numerosi spot televisivi e spot promo, tra cui la campagna di "NFL su Fox".

A giugno 2007, Travis Knight è stato nominato dalla rivista Animation uno delle 12 "Stelle in ascesa del mondo dell'Animazione".

© 2008 LAIKA, Inc. All Rights Reserved.

www.coraline.com