

Regia: *Byron Howard, Nathan Greno*

Flynn Rider, il bandito più ricercato e più affascinante del regno, si ritrova costretto a stringere un patto con una ragazza dai lunghissimi capelli d'oro che vive imprigionata all'interno di una torre. L'improbabile coppia intraprende una rocambolesca fuga in compagnia di un cavallo "poliziotto", un camaleonte ultraprotettivo e una burbera banda di balordi. Grazie al suo bell'aspetto, la sua parlantina e una discreta dose di fortuna, il baldo fuorilegge ha sempre avuto vita facile. Ma una volta rifugiatosi nella misteriosa torre la buona sorte sembra avergli voltato le spalle per sempre. Flynn viene messo fuori combattimento, legato e preso in ostaggio dalla bella e stravagante Rapunzel, i cui oltre venti metri di capelli non sono la sua sola stranezza. Rapunzel vede nel bel ladro la sua unica possibilità di fuga dalla torre in cui è tenuta prigioniera. Flynn e la sua singolare compagna d'avventura saranno i protagonisti di una delle favole più "intrecciate" mai raccontate! Preparatevi ad una storia avventurosa, romantica, divertente e soprattutto... piena di capelli! In Disney Digital 3D™.

Uscita: *26 novembre 2010 in 3D*

3 dicembre 2010 in tutti i formati

Genere: *animazione*

Durata: *1 ora e 34 minuti*

Distribuito da

Walt Disney Studios Motion Pictures Italia

Per immagini e materiali: www.image.net

www.disney.it/rapunzel

Walt Disney Pictures presenta “Rapunzel – l’intreccio della torre”, una delle favole più divertenti e avventurose mai raccontate. Quando Flynn Rider, il bandito più ricercato del regno – nonché il più affascinante –, trova un nascondiglio all’interno di una torre misteriosa, viene preso in ostaggio da Rapunzel, una bella ed esuberante ragazza con una caratteristica particolare: 20 metri di magici capelli d’oro. L’originale catturatrice di Flynn, che non aspetta altro che uscire dalla torre in cui vive rinchiusa da molti anni, stringe un patto con il bel ladro e insieme a lui si lancia in una fuga rocambolesca, in compagnia di un cavallo poliziotto (di nome Maximus), di un camaleonte ultra-protettivo (di nome Pascal), e di una scalcagnata gang di malviventi.

“Rapunzel – l’intreccio della torre’ è popolato da personaggi esilaranti che danno vita ad una azione esplosiva, ricca di sentimenti”, afferma John Lasseter, il Chief Creative Officer dei Walt Disney and Pixar Animation Studios. “Volevamo creare un mondo e una storia unici, permeati dalla tipica atmosfera dei film classici della Disney, ma allo stesso tempo caratterizzati da freschezza e umorismo: insomma, un prodotto di computer animation del tutto inedito. I filmmakers hanno creato un mondo che si basa sulla splendida tradizione Disney ma che ci trasporta in una dimensione completamente nuova”.

Aggiunge il produttore Roy Conli: “Rapunzel’ è la storia meravigliosa di due persone che ancora non conoscono del tutto se stesse, le proprie potenzialità, ma che nel corso del film scoprono il loro destino. In primo luogo volevamo liberarci di alcuni stereotipi del passato. Flynn è un ragazzo che conosce il mondo, che ha visto di tutto. Rapunzel invece è una ragazza che ha vissuto sempre appartata, quindi è ingenua, anche se molto intelligente e, al contrario di Flynn, non sa nulla della vita. Lui la aiuta a conoscere se stessa mentre lei lo aiuta a riparare ad alcuni errori del passato. Sapranno compensarsi a vicenda”.

Lasseter ha voluto due dei massimi talenti dello studio per dirigere il 50° film animato della Disney. A Nathan Greno e Byron Howard è stato affidato il compito di creare un film che possa annoverarsi fra i grandi classici

d'animazione della Disney e che al tempo stesso sia un prodotto di grande intrattenimento per il pubblico moderno. E il pluripremio Oscar® Lasseter (“Toy Story – il mondo dei giocattoli”, “Tin Toy”), che vanta la regia di film come “A Bug’s Life” e “Cars – motori ruggenti”, afferma che l’obiettivo è stato centrato! “Greno e Howard sono alcuni dei migliori registi giovani del nostro tempo”, dichiara. “Possiedono un incredibile senso della storia nonché uno straordinario senso dell’umorismo. Sanno esattamente di cosa ha bisogno un film Disney per essere tale: il cuore. Walt Disney diceva sempre: ‘Per ogni risata dovrebbe esserci una lacrima’. Hanno infuso freschezza e contemporaneità ad un tipico prodotto Disney.

“Il film assomiglia a un classico film animato della Disney pur essendo realizzato in 3D e con immagini generate al computer”, aggiunge Lasseter. “E’ diverso da tutto ciò che abbiamo fatto in precedenza”.

Nel 2008 Howard aveva già diretto “Bolt”, la commedia animata della Disney, che ha incassato oltre 300 milioni di dollari, con due nomination al Golden Globe® (Miglior Film Animato e Migliore Canzone Originale) *nonché una candidatura all’Oscar®* come Miglior film Animato. Greno è entrato a far parte dei Walt Disney Animation Studios nel 1996 e per oltre dieci anni ha lavorato nel dipartimento della storia. E’ stato supervisore della storia in “Bolt” e ha scritto e diretto l’apprezzato cortometraggio “Super Rhino” del 2009.

Con il suo incredibile cast di avvincenti personaggi umani e animali, le ambientazioni fantastiche – castelli, torri, foreste e taverne – e gli spettacolari effetti visivi che hanno dato vita, fra l’altro, alla suggestiva scena delle migliaia di lanterne luminose, “Rapunzel – l’intreccio della torre” è una commedia contemporanea adatta a tutte le età, che costituisce una vera e propria pietra miliare tecnica e artistica dei Walt Disney Animation Studios nonché dell’animazione al computer.

“Il pubblico sicuramente immagina la storia di Rapunzel in un modo più convenzionale”, dice Greno. “Ma resterà sorpreso, perché in parte abbiamo stravolto la vicenda, creando un mondo molto diverso. Byron ed io amiamo i classici della Disney e volevamo mescolare il look retrò dei film anni ’50 con

una narrazione contemporanea, piena di ritmo, di azione e di umorismo. Questo approccio regala freschezza e novità ad una storia tradizionale”.

Howard aggiunge: “Il film è ricco di elementi spettacolari: corse a cavallo, combattimenti con le spade, fughe e alluvioni. La trama si prestava a rivisitare una storia ‘classica’ con la più moderna tecnologia cinematografica.

“Il film è stato scritto dal brillante Dan Fogelman”, continua Howard, “che ha creato il personaggio di Flynn, ha arricchito Rapunzel di intelligente umorismo e Madre Gothel di irresistibile sarcasmo; senza di lui il film non sarebbe stato lo stesso”.

I PERSONAGGI DI “RAPUNZEL – L’INTRECCIO DELLA TORRE”

Secondo il regista Byron Howard, “Rapunzel – l’intreccio della torre” è un’ “avventura rocambolesca ricca d’azione e di commedia, con un cavallo che letteralmente ruba la scena, di nome Maximus e una schiera di personaggi variopinti che resteranno per sempre nel cuore del pubblico”.

I filmmakers sono tutti d’accordo nell’affermare di aver creato alcuni personaggi davvero straordinari, che, come dice Lasseter, “Sono tutti protagonisti”.

RAPUNZEL (voce italiana di Laura Chiatti) ha vissuto tutta la vita rinchiusa in una torre, ma non è certo una damigella delicata e timorosa! La ragazza dai 20 metri di capelli d’oro è ormai decisa a lasciarsi alle spalle il lungo periodo di confino, e si sente pronta all’avventura. Quando un ladro affascinante trova rifugio all’interno della torre in cui è rinchiusa, Rapunzel finalmente può contrattare la sua libertà e grazie a Flynn abbandonerà la torre per avventurarsi in un viaggio divertente ed elettrizzante nonché rivelatorio. Mandy Moore, che doppia il personaggio di Rapunzel nella versione originale del film, afferma: “Sapevo che la Disney avrebbe caratterizzato la storia nel suo modo inconfondibile, infatti il risultato è divertente ed emozionante. Rapunzel è una giovane vitale, dalla spiccata personalità, curiosa e determinata. Ha 17 anni, quasi 18, e il pubblico la incontra proprio alla vigilia di questo importante

compleanno. Pur avendo vissuto tutta la vita nella torre, è estremamente decisa, appassionata, creativa e desiderosa di conoscere il mondo. E' aperta e pronta ad accogliere qualsiasi novità; senza dubbio è molto propensa all'avventura. Per tutta la vita ha sognato di poter vedere da vicino il fluttuante bagliore che ogni anno si accende nel cielo nel giorno del suo compleanno. Il tema di fondo del film esprime il potere al femminile: Rapunzel è molto più forte di quel che lei stessa non pensa!"

Il giovane **FLYNN RIDER** (voce italiana di Giampaolo Morelli) è estremamente sicuro di sé. Da sempre confida sul suo ingegno, sul suo fascino e sulla sua prestanza fisica per riuscire a cavarsela anche nelle situazioni più complicate. Flynn è un ladro alla ricerca dell'ultimo, grande colpo per potere finalmente vivere la vita che ha sempre sognato. Quando incontra Rapunzel, Flynn ha già ottenuto quasi tutto ciò che desidera. L'improbabile alleanza con questa ragazza dai lunghissimi capelli d'oro, imprigionata nella torre, rappresenta la svolta della sua vita. "E' un bandito audace", spiega Zachary Levi, che doppia il personaggio di Flynn nella versione originale del film, "e molto simpatico; è un ladro egoista ma estremamente affascinante. L'aspetto comico è importante nel film, e Flynn è uno degli elementi che generano ilarità".

Sarà pure una maniaca del controllo, una manipolatrice iper-protettiva ma **MADRE GOTHEL** è l'unica mamma che Rapunzel abbia mai avuto. Dopo aver sottratto la piccola Rapunzel ed averla rinchiusa in una torre in cui l'ha allevata lontano dal mondo, Gothel ha fatto in modo di essere l'unica ad avere accesso ai magici capelli di Rapunzel, che diventano la sua personale fontana della giovinezza. La premiata attrice di teatro Donna Murphy è la voce originale di Gothel. "Madre Gothel è molto egocentrica", spiega Murphy. "Ama Rapunzel in un modo tutto suo, completamente distorto. Quando vuole qualcosa, fa di tutto per ottenerla; adora le scene drammatiche e il glamour, anche se in fondo è un po' grossolana. E' convinta di essere spiritosa, e ride istericamente delle sue stesse battute, mentre Rapunzel non le considera affatto divertenti. E'

estremamente volubile e capricciosa e, come attrice, mi sono divertita molto ad interpretarla.

“Madre Gothel entra a pieno diritto nella schiera dei “cattivi” della Disney”, continua Murphy, “Tuttavia presenta risvolti psicologici molto attuali e attinenti alla nostra realtà contemporanea”.

Dice Lasseter: “Sono sempre contento quando una storia ha un valido personaggio negativo come Madre Gothel in “Rapunzel”. E’ una donna teatrale, sarcastica, esagerata: è fra i migliori ‘malvagi’ che abbia mai creato”.

Il cavallo del Capitano delle Guardie, **MAXIMUS**, ha fatto della cattura del criminale Flynn Rider la sua missione personale. Temerario, il cavallo sfida il pericolo per inseguire Flynn laddove altre guardie si rifiutano di spingersi: nulla fermerà questo tenace ‘poliziotto’ dal catturare il suo uomo. Quando Maximus incontra Rapunzel, il suo cuore si intenerisce e inizia a vedere il mondo con occhi diversi. Lo spasmodico inseguimento potrebbe forse essere l’inizio di una splendida amicizia? Il cavallo, che si comporta più come un cane che come un equino, ruba letteralmente la scena. “E’ un cavallo animato diverso da tutti quelli che sono apparsi finora sullo schermo”, dice Greno. “Volevamo creare un personaggio diverso, originale, intelligente”.

L’unico amico vero di Rapunzel è il suo silenzioso compagno dai colori cangianti di nome **PASCAL**. Pascal è un piccolo camaleonte che ha un ruolo importante nella vita di Rapunzel. E’ il suo confidente, tutore e compagno di giochi, e la aiuta ad abbandonare la sua torre solitaria. Questo leale compagno possiede inoltre la chiave per svelare un mistero reale. “Pascal è il migliore amico di Rapunzel”, spiega Howard. “E’ un piccolo camaleonte verde che abbiamo inventato affinché Rapunzel avesse qualcuno a cui confidare le sue speranze e i suoi sogni. Ma volevamo un elemento originale, quindi ci siamo ispirati a un vero camaleonte di nome Pascal che apparteneva a Kelly Lewis, uno degli animatori del film. Infatti Kelly è stata soprannominata ‘la guardiana del camaleonte’. Pascal è un po’ come il Grillo Parlante di Pinocchio. E’ vivace, testardo, e molto buffo”.

I **FRATELLI STABBINGTON** sono una coppia di balordi dal piglio minaccioso sempre a caccia di guai, che occupano i primi posti della lista dei “Più Ricercati” del regno. Il fratello senza la benda sull’occhio è l’unico dei due che parla, ed è chiaro che questi bruti si esprimono meglio a gesti che non a parole. Gli ex compari di Flynn Rider conoscono solo una cosa: la vendetta. Dopo essere stati raggirati dall’astuto Flynn Rider, i fratelli intendono fargliela pagare e riappropriarsi dei beni rubati.

Non ci sono in giro uomini minacciosi e terrorizzanti come **UNCINO**. Nessuno sa come abbia perso la mano, e nessuno si azzarderebbe mai a chiederglielo! Uncino ha grandi progetti per il suo arpione: suonare dolci melodie. Infatti sogna un giorno di diventare concertista.

Diciamoci la verità: **NASONE** non è certo il più bello di loro. In effetti qualcuno potrebbe trovare disgustosi tutti quei foruncoli, croste, protuberanze e lividi. Ma si sa, non è giusto fidarsi delle apparenze e quindi non si deve giudicare quest’uomo dalle sue cicatrici; dentro di sé Nasone è senz’altro il più “bello” di tutti i malviventi. Nessuno direbbe infatti che è un inguaribile romantico e che non sogna altro che l’amore vero. Forse un giorno incontrerà una donna che riuscirà a vedere al di là del suo aspetto e ad innamorarsi della sua bellezza interiore e del suo cuore d’oro. Jeffrey Tambor è la voce di Nasone.

CAPITANO DELLE GUARDIE, doppiato da M.C. Gainey è determinato e motivato come il suo cavallo Maximus...ma non altrettanto efficace.

Basta un solo sguardo al feroce **VLADAMIR** per far tremare di paura anche l’uomo più coraggioso. Ma non lasciatevi ingannare dal suo aspetto: Vlad è un duro dal cuore tenero, e ha un hobby particolare: collezionare unicorni di ceramica.

Il più minuto di tutti è **PICCOLETTO**, che vuole sempre avere l’ultima parola ... anche se non è certo famoso per la sua coerenza!

Il gruppo dei ‘brutti ceffi’ comprende anche **SCANNAGOLE**, un furfante pieno di muscoli e di treccine nei capelli come si conviene a un vero e proprio balordo che però in fondo in fondo vorrebbe essere un ... sarto!; **TOR**, un omaccione grande e grosso dotato di pollice verde; e **ATTILA**, che nonostante

l'aspetto intimidatorio, si sente più a suo agio con un grembiule indosso che non un'armatura. La sua specialità? Le tortine con la glassa!

LO STILE CONTEMPORANEO DEI REGISTI NATHAN GRENO E BYRON HOWARD PER UNA FAVOLA SENZA TEMPO.

La storia di Rapunzel da sempre affascina i più grandi narratori della Disney, che iniziarono a svilupparla fin dagli anni '40, sotto la guida di Walt Disney in persona. La presenza dei registi Byron Howard e Nathan Greno ha contribuito a portare finalmente "Rapunzel" sul grande schermo.

Howard racconta: "Nathan lavorava da molto tempo alla storia; aveva intravisto una scintilla che stava cercando di sviluppare. Abbiamo iniziato a parlare del film, chiedendoci: 'Chi è questo personaggio e quanto tempo ci vorrà per farla uscire dalla torre?' Se Rapunzel fosse rimasta troppo a lungo chiusa in quella stanza, il film non avrebbe avuto senso. A questo punto il suo personaggio ha iniziato ad emergere".

"Volevamo renderla più dinamica e quindi c'era bisogno di un altro personaggio con cui doveva confrontarsi", aggiunge Greno. "Rapunzel aveva bisogno di quel che in gergo cinematografico si chiama 'spalla': un personaggio che tenesse testa a questa ragazza astuta e intelligente. Rapunzel è brillante ma non conosce il mondo. Ha una visione molto limitata e non sa cosa c'è al di fuori della torre. Sogna di vedere da vicino quelle luci fluttuanti per rendersi conto di cosa sono. Ed è qui che entra in gioco Flynn Rider. E' un ragazzo molto acuto, un uomo di mondo, che ha girato in lungo e in largo e conosce la vita. I due si compensano attraverso le loro diversità".

Hanno contribuito a creare la trama, il capo della storia Mark Kennedy e lo sceneggiatore Dan Fogelman ("Bolt," "Cars – motori ruggenti"). Grazie alla collaborazione di Howard e Greno, e alla creatività di John Lasseter, il film ha imboccato una direzione nuova ed elettrizzante, diventando la favola eccitante e rocambolesca vissuta dai due protagonisti.

Mark Kennedy spiega: “John voleva catturare il pubblico. Ha sempre voluto che Rapunzel fosse un personaggio forte con una vita piacevole, nonostante il suo confino. Rapunzel è pur sempre figlia di un re e di una regina e la sua natura è audace a dispetto delle circostanze. I nostri personaggi sono sempre divertenti e interessanti perché il pubblico deve desiderare di trascorrere il tempo con loro”.

“Nathan e Byron avevano un’idea molto chiara della storia fin dall’inizio”, aggiunge Fogelman. “Volevano raccontare una storia classica della Disney in un modo completamente nuovo, adatto allo stile dell’animazione CG. Questo significa infondere alla trama e ai personaggi la sensibilità tipica del 21° secolo pur conservando gli elementi tipici della Disney tanto amati dal pubblico. Il segreto era quello di riuscire a trovare il giusto equilibrio.

Howard osserva: “Nel corso del film la storia si stringe sempre più intorno a Rapunzel e Flynn, su queste due persone così diverse che riescono a stabilire un rapporto particolare, sul modo in cui crescono insieme e si migliorano a vicenda”.

“Rapunzel era un personaggio così interessante che abbiamo dovuto rendere Flynn ancora più interessante per tenerle testa”, aggiunge Greno. “E a volte lui è diventato persino più interessante di lei, quindi dovevamo ritoccare lei. Perciò, nel cercare di elevare prima l’uno poi l’altra, questi due personaggi sono diventati molto forti. Ovviamente il film non funziona senza Rapunzel, ma non funziona neanche senza Flynn Rider. Sono entrambi funzionali nello stesso modo”.

“Abbiamo cercato di rendere Flynn Rider il protagonista maschile più bello, più attraente che la Disney abbia mai avuto”, dice Howard. “Per far questo abbiamo invitato diverse donne dello studio a un cosiddetto ‘Hot Man Meeting’, in cui abbiamo presentato le immagini dei loro maschi preferiti, fotografie prese da Internet, ritagli di giornale. La cosa sorprendente è che tutte sapevano esattamente ciò che gli piace o meno”.

Racconta Greno: “Le donne entravano e ci mostravano le foto dei ragazzi più belli che avessero mai visto e poi indicavano tutti i loro difetti”.

“Alla fine distruggevano tutti, nessuno era perfetto”, dice Howard. “E’ stato un momento davvero difficile per noi uomini. Quando ce ne siamo andati eravamo distrutti! E dopo abbiamo unito le qualità indicate dalle donne, in un unico personaggio straordinariamente bello e accattivante”.

“Abbiamo creato l’uomo per eccellenza!”, conclude Greno.

Greno ha avuto una grande influenza sul personaggio. “Quando dovevamo prendere una qualsiasi decisione rispetto al personaggio di Flynn, era Nathan a farsi sempre avanti e a spiegarci il suo carattere”, dice Howard. “E poiché il personaggio gli veniva così naturale, ha lavorato molto sul suono”.

Aggiunge il produttore Conli: “La cosa straordinaria di questo film è stato lavorare con Nathan e Byron. Hanno preso una storia classica e l’hanno stravolta, rendendola eccezionale. L’innata abilità di Nathan e il senso dello spettacolo e dell’animazione di Byron sono stati preziosi per la regia di ‘Rapunzel’. Hanno compreso a fondo i personaggi e sono riusciti a trasmettere la loro visione al resto della squadra. E’ stato molto bello lavorare con filmmakers così giovani e pieni di talento”.

ATINGERE ALLA TRADIZIONALE ANIMAZIONE DISNEY

Glen Keane, che lavora da ben 35 anni alla Disney ed è considerato uno dei maestri contemporanei del settore, ha infuso il potere della narrazione classica Disney a “Rapunzel”, guidando il disegno dei personaggi e le loro performance espressive e sfumate.

“Abbiamo un gruppo di animatori di incredibile talento”, dice Greno, “e abbiamo Glen, che trasmette tutta la sua esperienza alle future generazioni di animatori. Il nostro studio vanta qualcosa che nessun altro possiede: l’eredità”.

Nel corso della sua illustre carriera, Keane ha creato e supervisionato personaggi memorabili fra cui il Professor Rattigan (“Basil l’investigatopo”), Ariel (“La Sirenetta”), Marahute (“Bianca e Bernie nella terra dei canguri”), la Bestia, Aladdin, Pocahontas, Tarzan e John Silver (“Il pianeta del tesoro”). Per il suo ruolo più recente in “Rapunzel – l’intreccio della torre”, ha disegnato il personaggio di Rapunzel, ha supervisionato l’animazione (al fianco di John

Kahrs e Clay Kaytis), e ha collaborato per perfezionare l'animazione 'umana' generata al computer.

“Quando nel 1981 John (Lasseter) ed io abbiamo preso in visione alcuni dei primi test di 'Tron' 1981, siamo rimasti colpiti dalla vasta gamma di possibilità dimensionali di quel mondo”, racconta Keane. “Non avevamo mai visto nulla del genere e abbiamo subito voluto fare una prova. Abbiamo iniziato a elaborare i fondali, scoprendo che ogni qualvolta l'animazione al computer si fonde con l'animazione manuale, ti costringe a disegnare meglio. A distanza di anni, tutto ciò che John ha fatto alla Pixar si basa sul concetto che con le immagini generate al computer è possibile muoversi nello spazio e intorno ai personaggi in totale libertà. In 'Tarzan', ho lavorato con i tecnici per aggiungere dimensione al personaggio che scivola fra gli alberi in un ambiente bidimensionale. Per me l'animazione è un disegno scultoreo”.

Quando Lasseter ha preso le redini del dipartimento creativo della Disney, nel 2006, tutti si chiedevano se fosse meglio realizzare “Rapunzel – l'intreccio della torre” attraverso l'animazione manuale oppure con la tecnica CG. Dice Keane: “Ho immaginato i capelli, la luce che riflettono e la consistenza della pelle. Allora ho deciso di proseguire in quella direzione, avvalendomi della valida collaborazione di Ollie (Johnston) e di Frank (Thomas). Questo è stato il nostro punto di partenza”.

Aggiunge Howard: “L'animazione 'umana' in questo film è diversa da tutto ciò che è stato visto finora. Sono estremamente orgoglioso del lavoro degli animatori. Film come 'Ratatouille' e 'Gli incredibili' hanno già ottenuto risultati eccezionali, raggiungendo livelli sempre più sofisticati. Ma dovevamo continuare a migliorare. E gli animatori hanno colto immediatamente questa opportunità, perfezionando la microanimazione delle palpebre degli occhi e i minuscoli movimenti degli occhi che costituiscono un importante sottotesto della storia”.

La sofisticata tecnologia ha consentito ai registi e agli animatori di lavorare insieme al look del film come non era mai successo prima. Utilizzando una tavoletta grafica digitale, Keane ha disegnato sulle immagini animate al

computer, durante i giornalieri. “Byron e Nathan sono attori fenomenali”, dice Keane. “Hanno recitato per gli animatori, Byron faceva Flynn e Nathan era Rapunzel, e viceversa. Potevo andare avanti velocemente, freezare, e poi ci disegnavo sopra”.

“Glen è fantastico”, dice Howard. “Non avremmo potuto desiderare una persona di maggior talento di lui. Ha collaborato con gli animatori quotidianamente, contribuendo con la sua enorme esperienza e talento. E’ come una macchina fotografica istantanea. Non doveva far altro che vedere un atteggiamento buffo impersonato da Nathan o da uno degli animatori per un secondo, per riuscire immediatamente a creare un disegno che ispirava e motivava tutti coloro che lavoravano a quella scena”.

Aggiunge Lasseter: “Glen Keane è uno dei più grandi animatori della Disney. E’ uno dei massimi artisti con cui abbia avuto il piacere di lavorare. Lo conosco dall’estate del 1975. Avevo appena terminato il liceo e mi ero iscritto al California Institute of the Arts, per frequentare il Character Animation Program. Glen era da poco arrivato nello studio, e frequentava il training program. Si era diplomato presso la Cal Arts. Ha creato i personaggi più belli: Ariel, la Bestia, Aladdin, Pocahontas, Tarzan, che vivranno per sempre grazie al suo talento. Ha fatto parte del team di ‘Rapunzel – l’intreccio della torre’ fin dall’inizio, mostrando alla nuova generazione di animatori come migliorare l’animazione al computer. L’animazione classica della Disney, la cosiddetta animazione manuale, quello stile unico e inconfondibile che nessun altro studio possiede, è incarnato da Glen Keane. Lui lavora con gli animatori, lavora con i disegnatori dei personaggi e questo ha portato il nostro film a un livello che nessun altro film può vantare. E’ un classico Disney ma con un approccio fresco e nuovo: è diverso da qualsiasi cosa abbia visto finora”.

CREARE I PERSONAGGI: GLI ANIMATORI DISNEY E LE VOCI DI GRANDI TALENTI DANNO VITA A PERFORMANCE INDIMENTICABILI

Animare i personaggi ‘umani’ è sempre stato uno dei compiti più ardui dell’animazione al computer, e film come “Gli incredibili – una normale famiglia di supereroi” e “Ratatouille” (entrambi film Disney•Pixar) in questo senso hanno ottenuto risultati straordinari. Quei film partivano da un approccio caricaturale dell’animazione umana, arricchendolo di una sottile espressività del tutto nuova. Sotto la guida dei supervisori all’animazione Glen Keane, Clay Kaytis e John Kahrs, l’animazione di “Rapunzel – l’intreccio della torre”, rappresenta un’ennesima pietra miliare rispetto all’animazione di animali e uomini. Gli animatori Lino Di Salvo e Mark Mitchell hanno collaborato con il trio di supervisori per portare l’animazione ai massimi livelli. In totale, il cast animato di “Rapunzel – l’intreccio della torre” comprende cinque personaggi principali, 21 balordi, il re, la regina e 38 abitanti del villaggio.

Howard osserva: “La cosa principale in un film animato è che i personaggi siano interessanti. In ‘Rapunzel – l’intreccio della torre’, gli umani sono caricaturali quanto basta per risultare divertenti. Non è troppo realistico, né troppo ‘cartone animato’. Sono reali quanto basta affinché lo spettatore riesca a immedesimarsi nelle loro emozioni, ma al tempo stesso sono abbastanza esagerati per riuscire a prendere parte alla commedia, che è un elemento fondamentale dei film animati”.

“Rapunzel è uno dei personaggi più difficili che sia mai stato animato”, dice Kaytis. “In primo luogo il modello di questo personaggio doveva avere un aspetto gradevole; attraverso la tecnica del “rigging” (costruzione dell’impalcatura di base di un personaggio o uno sfondo) abbiamo cercato di farlo muovere correttamente, di far reagire le guance nel modo giusto quando si allargano gli angoli della bocca. Dopo aver disegnato un personaggio, la prospettiva cambia totalmente quando il personaggio inizia a muoversi. Bisogna individuare i suoi lati migliori, e quelli invece da evitare. Se il suo aspetto non risulta gradevole, è necessario modificare l’inquadratura. L’animazione CG può essere molto ingannevole: non fornisce automaticamente l’elemento migliore, siamo noi a doverlo trovare”.

Kahrs, che si è unito alla Disney dopo aver lavorato 10 anni alla Pixar come supervisore all'animazione in film quali "Gli incredibili", "Cars" e "Ratatouille", dichiara: "Questo film è il nostro 'Incredibili', nel senso che abbiamo dovuto superare una montagna di ottima animazione 'umana' e migliorarla o combinarla in modo totalmente nuovo. I personaggi umani di 'Rapunzel - l'intreccio della torre' sembrano più reali di qualsiasi altro film in cui abbia lavorato. Byron e Nathan hanno voluto espressamente un'animazione che non fosse casuale, bensì guidata da emozioni inerenti al film. Il film presenta tutti i principi dell'animazione: progetto, messa in opera e rifinitura, il tutto sostenuto da un'azione veritiera.

"John Lasseter parla sempre di far respirare i personaggi", continua Kahrs. "E in questo film infatti ciò che dà vita ai personaggi è proprio il loro respiro. In particolare Mandy Moore usa la respirazione come parte della sua recitazione. E' sempre presente. Non si tratta solo del gesto di espandere e contrarre il petto; riguarda anche il movimento della spina dorsale, la torsione all'indietro, le clavicole che si alzano e ricadono. E' il nucleo interiore del personaggio. Durante i giornalieri John ci diceva di mettere a punto la respirazione di un'intera scena, dicendo cose del tipo: "Pensa all'emozione del personaggio dal cuore, da dentro".

"Gli animatori hanno svolto un lavoro fantastico nel catturare la profondità dell'emozione e i dettagli impercettibili", aggiunge Kahrs "Qualche volta, quando controllavamo una ripresa, Rapunzel sembrava una ragazza vera. Ci dimenticavamo che stavamo guardando un cartone animato, e questo era proprio il nostro obiettivo. Lo scopo è sempre quello di far dimenticare al pubblico che si tratta di animazione, che si trova in un cinema. Deve solo immergersi nella storia. Gli animatori hanno creato una realtà talmente avvincente che anche io mi perdevo nella storia. Sono davvero orgoglioso del loro lavoro".

Per il ruolo di Madre Gothel i registi hanno immaginato un personaggio che doveva essere sfrontatamente cattivo e irresistibilmente divertente al tempo

stesso. Ma si tratta di una malvagità più fra le righe, sullo stile della matrigna di Cenerentola.

IL GRANDE GLEN KEANE GUIDA E ISPIRA LA NUOVA GENERAZIONE DI ANIMATORI

Glen Keane ha lasciato la sua firma inconfondibile nell'arte e nella tecnologia, che da sempre desidera fondere insieme; perciò "Rapunzel – l'intreccio della torre" ha costituito una rara opportunità per lui. "Non volevo raggiungere nuovi traguardi tecnici, ma da tempo desideravo realizzare la mia idea di un disegno scultoreo", spiega Keane. "Mi piace definire il mio lavoro in questo modo: un disegno scultoreo. Quando lavoro all'animazione, desidero dimostrare che non si tratta di un disegno piatto. Perché ogni volta che ho la possibilità di farlo, cerco in tutti i modi di far muovere il personaggio nello spazio e mostrare tutti i suoi lati! Sfumo sempre i miei disegni per renderli più reali. Le immagini generate al computer conferiscono una maggiore dimensione. Eppure io adoro il disegno. 'Rapunzel – l'intreccio della torre' ci ha indotto a chiederci: 'Che cos'è il disegno?'"

Keane e i suoi colleghi filmmakers hanno cercato una risposta a questa domanda, organizzando un meeting dal titolo "The Best of Both Worlds" (Il meglio dei due mondi). Da un lato della stanza erano riuniti tutti i migliori esempi di animazione al computer, dall'altro i migliori prodotti dell'animazione manuale.

"Il disegno manuale vanta un approccio fluido e intuitivo, naturalmente bello nella linea e nel design", spiega Keane. "Le immagini generate al computer aggiungono dimensione e credibilità, fornendo una varietà di textures. Ci siamo divisi in piccoli gruppi per discutere il modo migliore in cui fare il nostro film. Alcune idee sviluppate in quel momento hanno fornito la base di 'Rapunzel'. Byron e Nathan, grazie al loro background nel disegno manuale, sono stati estremamente utili.

Dichiara Keane: “Sono molto orgoglioso della qualità degli artisti che hanno preso parte in questo film. Il livello artistico è il migliore mai raggiunto finora in CG”.

LA MAGIA DEI CAPELLI: COME CREARE E ANIMARE 20 METRI DI CAPELLI.

La chiave del successo del film era trovare il modo di animare i capelli di Rapunzel, rendendoli credibili, fluidi e in grado di eseguire tutti i movimenti pensati dai filmmakers e dagli animatori.

Per quanto riguarda l’animazione dei capelli, Keane è l’esperto assoluto in materia. “I miei personaggi sono sempre definiti dai loro capelli” spiega l’artista. “Ariel voltegga fra acqua e terra, accompagnata dalla sua vaporosa chioma rossa, e questo ci ricorda che questa ragazza vorrebbe vivere altrove. Nel caso della Bestia, i suoi capelli sono associati all’idea della pelliccia, dato che il personaggio è animalesco e il suo corpo è coperto di pelo. I capelli di Pocahontas svolazzano sempre al vento: rappresentano il suo anelito di libertà e il suo desiderio di mostrare l’invisibile spiritualità del nuovo mondo a chi desidera conquistarlo solo per i suoi beni materiali. Tarzan in realtà è Lord Greystroke e le sue radici sono aristocratiche: i suoi capelli sono lunghe trecchine che non hanno mai visto una spazzola, ma lo definiscono in quanto essere umano a differenza degli animali con cui vive. Nel caso di Rapunzel i suoi capelli suggeriscono il suo straordinario potenziale”.

Keane ha spiegato agli animatori come animare e muovere i capelli, ed ha lavorato con la squadra tecnica sulla simulazione. “Ho creato moltissimi disegni, spiegando quali sono i principi da tenere a mente. I suoi capelli dovevano esprimere sensualità, piacere, bellezza, e suggerire il loro volume.

Rapunzel deve poterli toccare e usare a suo piacimento. La sua chioma diventa un personaggio della storia. Se desidera, la ragazza può nascondersi fra i suoi capelli, altrimenti può lasciarli liberi nell'aria”.

Il supervisore all'animazione Clay Kaytis spiega: “Nessun altro studio finora ha mai dovuto gestire 20 metri di capelli. Si vedono spesso capigliature generate al computer, che il più delle volte, sono molto passive. I personaggi generalmente non interagiscono con i loro capelli, non li lanciano in aria, né li avvinghiano alle sedie. E' stata la prima volta che abbiamo dovuto realizzare una cosa di questo genere. Sono rimasto davvero sorpreso dal livello tecnico ottenuto in questo film. E' semplicemente meraviglioso.

“L'animazione dei capelli di Rapunzel è stata una grande sfida per la nostra squadra”, aggiunge. “Quando il movimento non richiede interazione, come quando la ragazza corre o è seduta o fa delle cose normale, viene usata una simulazione semplice. Ma nel momento in cui la protagonista deve afferrare i suoi capelli e lanciai da qualche parte, la cosa si complica. Ci sono diverse soluzioni tecniche ma quella più usata è il controllo manuale da parte degli animatori, utilizzando un lungo tubo”.

Il supervisore degli effetti visivi Steve Goldberg, il supervisore CG Jesus Canal, il supervisore tecnico Mark Hammel e una squadra tecnica composta di esperti di capelli (guidata da Xinmin Zhao e Kelly Ward), sono stati incaricati di curare i capelli di Rapunzel. Hanno sviluppato un nuovo software (chiamato Dynamic Wires) e nuove tecniche per riuscire ad attuare le loro ambiziose idee relative all'animazione dei capelli.

“Glen ha tenuto delle lezioni per insegnarci come realizzare i capelli di Rapunzel nel miglior modo possibile”, racconta Canal. “Questi non dovevano semplicemente sembrare appesi alla nuca, bensì dovevano avere un aspetto accattivante, volume, pieghe sinuose e aggraziate, e il caratteristico ciuffo sulla fronte. In ogni inquadratura abbiamo dovuto posizionare e simulare i capelli secondo queste indicazioni. La squadra tecnica ha animato 147 tubi diversi per rappresentare la struttura dei capelli, che sono stati renderizzati in una immagine finale costituita da 140000 singoli fili di capelli”.

Ward, l'ingegnere del software, guidata dal supervisore della simulazione Zhao, ha lavorato insieme a Maryann Simmons e Andy Milne per creare il software dei capelli. Laureata in informatica presso la University of North Carolina, Ward ha scritto la sua tesi sui capelli e ha trascorso gli ultimi dieci anni a studiare il modo di animare i capelli al computer. E' considerata una dei massimi esperti in questo campo.

“Il primo ostacolo era quello di simulare dei capelli così lunghi”, spiega Ward. “Abbiamo sviluppato la tecnica Dynamic Wires per ‘Bolt’ ma in quel film i capelli erano molto corti. I capelli più lunghi comportano enormi problemi, perché la simulazione richiede molto tempo e grandi risorse informatiche. Un altro problema era visualizzare l’accumulo dei capelli in terra quando Rapunzel si muove. Quando abbiamo raggiunto lo scopo di rappresentare 20 metri di capelli, abbiamo dovuto sistemarli dal punto di vista artistico. La successiva difficoltà è stata quella di lavorare con registi e animatori capaci di conferire il giusto look ai capelli, di capire come dovessero muoversi e comportarsi”.

Nel corso di questa ricerca abbiamo guardato diversi spot di shampoo su YouTube e abbiamo studiato i lunghissimi capelli di una modella (quasi due metri) per osservarne la struttura. Sono stati effettuati numerosi test per aiutare i simulatori a perfezionare il movimento dei capelli. Dice Ward: “Il nostro lavoro era rendere i capelli visivamente accattivanti. Il nostro obiettivo artistico era renderli sensuali, voluminosi, belli”.

“E' stato un lavoro molto lungo”, dice Zhao. “Siamo riusciti a simulare i capelli, ma a quel punto abbiamo cercato di ricavare le specifiche curve, forme, movimento e peso richiesti dal dipartimento artistico. La difficoltà è stata proprio quella di ottenere il risultato velocemente e di trovare la giusta performance apportando piccoli ritocchi e cambiamenti. All’inizio impiegavamo due settimane per ultimate una ripresa; alla fine riuscivamo ad ottenere lo stesso risultato in meno dieci ore”.

Il supervisore effetti Michael Kaschalk e la sua squadra hanno apportato gli ultimi ritocchi ai capelli di Rapunzel aggiungendo un riflesso magico. Grazie ai consigli del direttore artistico Dave Goetz, la squadra effetti ha creato un

nuovo look per visualizzare l'energia trasmessa dai capelli quando avviene l'incantesimo. "Non volevamo usare solo la polvere delle fate o tutto ciò a cui generalmente si ricorre per ottenere questo effetto", dice. "Perciò abbiamo creato forme a spirale ed elicoidali che fluiscono attraverso i capelli e creano una luce interiore che si diffonde anche all'esterno. In questo modo i capelli sembrano illuminati dall'interno".

La squadra effetti ha inoltre creato un contrasto nei capelli, con striature di diversi colori, per non farli sembrare troppo uniformi.

UNA SOFISTICATA TECNOLOGIA CHE ARRICCHISCE LO SPETTACOLO.

Oltre all'imponente tecnologia utilizzata dall'animazione, "Rapunzel – l'intreccio della torre" ha riunito una squadra di talenti tecnici straordinari per creare le immagini spettacolari volute dai filmmakers.

Il supervisore effetti visivi Steve Goldberg, da venti anni alla Disney, ha supervisionato le varie squadre che hanno creato il look, gli ambienti e gli effetti del film. "Quando sono entrato alla Disney credevo che se l'arte e il talento di cui era ricco lo studio, avessero trovato un utilizzo nella computer animation, il risultato sarebbe stato unico e straordinario", dice Goldberg. "Disney da sempre vanta gli artisti migliori dell'industria, che hanno contribuito alla sua tradizione inconfondibile. 'Rapunzel – l'intreccio della torre' esprime pienamente questo talento e queste potenzialità. Grazie alla maestria di Glen Keane, Dave Goetz e Dan Cooper, alla regia di Nathan e Byron, e allo straordinario talento digitale dello studio che migliora in ogni suo film, Disney ha dato vita a qualcosa di davvero speciale con questo film.

"Con 'Rapunzel – l'intreccio della torre', volevamo superare qualsiasi limite e costrizione e spingerci oltre, seguendo le indicazioni dei registi e dei direttori artistici", aggiunge. "Le immagini generate al computer spesso modificano il concetto di difficoltà. Infatti, ciò che in un film sembra impossibile, nel film successivo diventa improvvisamente facile. La tecnologia si

evolve molto rapidamente e facciamo sempre tesoro degli insegnamenti appresi dai film precedenti”.

Il supervisore CG Jesus Canal ha guidato una squadra tecnica che si è occupata dello sviluppo dei personaggi, del disegno, dei modelli e del “rigging”. Il suo gruppo ha inoltre curato la simulazione del movimento dei capelli e dei vestiti in quelle scene che non richiedevano ritocchi individuali da parte degli animatori. “La simulazione degli abiti di Rapunzel e Madre Gothel è stata un processo molto difficile in questo film”, afferma Canal. “Rapunzel indossa tre strati di vestiti, che fra di loro entrano naturalmente in collisione. Ha una sottoveste, una gonna, un corsetto con le maniche a sbuffo. Madre Gothel indossa invece un abito e un mantello con un cappuccio. I registi hanno scelto le maniche lunghe per Gothel, come simbolo di qualcosa che avvolge e soffoca Rapunzel ogni volta che la abbraccia”.

Per Michael Kaschalk e la sua squadra, la sfida era quella di creare alcuni dei più complicati effetti mai visti in CG, fra cui il look scintillante dei magici capelli di Rapunzel, il cielo costellato di lanterne accese, l’acqua impetuosa e le grandi moltitudini di spettatori.

ATTENZIONE ALLE ALLUVIONI!

Una delle scene più spettacolari ha luogo in un pozzo minerario mentre Rapunzel e Flynn fuggono dai loro inseguitori, correndo dalla taverna verso una caverna. Una diga cede e l’acqua irrompe violentemente e drammaticamente nell’area. La squadra effetti si è ispirata all’attrazione della zattera sul Grizzly River Run, presente nel California Adventure Theme Park della Disney ad Anaheim, studiando il modo in cui l’acqua penetra dalla fragile diga di legno e allaga la zona circostante.

“Non avevamo mai dovuto rappresentare tante tonnellate d’acqua prima d’ora”, dice Kaschalk. “Ci sono 23 milioni di galloni di acqua virtuale in CG che vengono rovesciati quando la diga crolla, insieme a centinaia di pezzi di legno che esplodono tutt’intorno. Le riprese sono veramente drammatiche: abbiamo

creato decine di fonti d'acqua finta "off screen", che quindi non sono visibili nella scena".

LUCI NEL CIELO

Un'altra grande sfida per la squadra effetti è stata creare il cielo costellato di lanterne in una delle scene più importanti del film, sulle note di "I See the Light". Sia l'artista della storia John Ripa che John Lasseter hanno fornito l'ispirazione di questo spettacolo.

Greno spiega: "Non riuscivamo a trovare un motivo plausibile per fare uscire Rapunzel dalla torre. Abbiamo valutato l'idea dei fuochi d'artificio o di qualche cosa che la ragazza potesse scorgere in lontananza; a un certo punto John Ripa ha suggerito le lanterne fluttuanti".

"John Ripa conosceva la cerimonia delle lanterne che ha luogo in Indonesia e in Estremo Oriente, in cui decine di migliaia di lanterne di carta di riso, accese all'interno, si sollevano in cielo", aggiunge Howard. "E' uno spettacolo incantevole. Anche John Lasseter, durante un viaggio in Indonesia con sua moglie, ha assistito a questa cerimonia, quindi sapeva perfettamente di cosa stessimo parlando e ci ha detto: 'Sono d'accordo, sarà una scena indimenticabile'".

Kaschalk racconta: "A quel punto abbiamo guardato molte immagini della Thailandia, studiando la velocità del volo delle lanterne, quante ne vengono lanciate in cielo, e come avremmo potuto discostarci dalla realtà per creare una scena più cinematografica. Secondo l'approccio delle linee curve dettato dalla direzione artistica, le lanterne non si sollevano seguendo una linea dritta, bensì fluttuano in modo sparpagliato, danzano nell'aria e creano spirali per mostrare armonia e trasmettere l'idea dell'amore".

La squadra effetti ha creato un gruppo di 14 lanterne di diverse forme e colori. Una fiammella costituita da 10000 micro punti di luce è stata inserita in ogni lanterna; in una scena clou il numero delle lanterne è arrivato addirittura a 46000!

“Mentre Rapunzel si perde sempre più in questo mondo di sogno, le lanterne si diffondono, la loro luce diventa più soffusa, più brillante”, continua Kaschalk. “All’inizio della scena l’oceano presenta onde e spessore ma nel corso della vicenda si appiattisce e assomiglia a uno specchio. Quando le lanterne fluttuanti si riflettono sull’acqua, i due personaggi sembrano galleggiare su una gondola, circondati da migliaia di luci”.

Il direttore artistico Dave Goetz dice: “La sequenza delle lanterne in questo film accompagna la loro storia d’amore, e il film che in un primo momento è una commedia romantica in cui i due protagonisti sono si contrappongono in modo divertente, gradualmente diventa una vera e propria storia d’amore. Inoltre le lanterne simboleggiano il momento in cui la ragazza riesce a realizzare il suo desiderio. Volevamo che questa scena fosse romantica e bellissima dal punto di vista estetico”.

UNA FOLLA DI FIGURANTI

Prima di girare la scena delle lanterne, migliaia di persone sono state radunate nel cortile del regno per assistere allo spettacolo. La squadra effetti ha creato una folla digitale di 3000 persone per popolare l’area, e questa è la folla più numerosa che finora sia mai apparsa in un film Disney. Sono stati riuniti 40 personaggi unici, vestiti e dipinti ognuno in modo diverso dall’altro, alterando le loro caratteristiche come i lineamenti, i capelli e replicandoli in modelli random nella scena.

LUCI CHE CREANO LA GIUSTA ATMOSFERA

Un altro dipartimento importante che ha contribuito a creare il look perfetto della produzione, è stato quello delle luci, supervisionato da Mohit Kallianpur. Kallianpur ha inoltre curato gli effetti e lo sviluppo del look. “Il nostro scopo era che il film risultasse allegro e luminoso”, spiega Kallianpur. “Lasseter e la squadra artistica volevano che l’atmosfera ricordasse quella della Provenza o della Toscana e che il pubblico ammirasse questi luoghi come possibili destinazioni di una vacanza. L’illuminazione è calda nella maggior

parte delle scene. La luce si rispecchia nell'ambiente e crea profondità. Abbiamo utilizzato colori saturi, con un buon equilibrio di toni caldi e freddi nelle immagini. La torre di Rapunzel è un set importante nel film che compare in diverse scene. La luce contribuisce a creare una varietà di stati d'animo che costruiscono l'impatto emotivo della storia".

Fra i compiti più difficili del dipartimento delle luci c'era l'interno del pub Snuggly Duckling. La prima volta che Rapunzel e Flynn vi entrano, le luci sono molto fioche e minacciose. Quando iniziano a cantare, l'illuminazione cambia e si accendono i riflettori, come a teatro. La canzone di Madre Gothel "Mother Knows Best" è accompagnata da un'illuminazione esageratamente teatrale.

LA SCENA: IL DIRETTORE ARTISTICO DAVE GOETZ USA FORME, LUOGHI E COLORI AVVINCENTI PER RACCONTARE UNA FAVOLA FANTASIOSA

Il direttore artistico Dave Goetz e il co-direttore artistico Dan Cooper (insieme allo scenografo Doug Rogers) hanno creato il look del film, curandone gli ambienti, l'architettura e la tavolozza cromatica. Su suggerimento di John Lasseter, hanno disegnato la torre di Rapunzel rendendola simile al "più grazioso ed accogliente B&B del sud della Francia". Il motivo? Rapunzel è così intelligente che senz'altro sarebbe fuggita prima del suo 18° compleanno se la torre fosse stata un luogo scomodo e ostile. Prendendo ad esempio le famose curve sinuose di "Cenerentola" e le ingombranti proporzioni di "Pinocchio", che aggiungono un tono amichevole ed invitante, la squadra artistica ha creato bellissimi set CG. Goetz ha utilizzato una tavolozza di colori saturi per ottenere la realtà fantasiosa voluta dai filmmakers.

"L'intero design del film si basa su curve e forme sinuose", spiega Goetz. "Byron e Nathan volevano infondere il classico stile Disney a un film CG. 'Cenerentola' è molto aggraziato ed è il prodotto di una diversa combinazione di curve ad S. Tutto è morbido; non c'è nulla di spigoloso. Questo rende l'ambiente un po' irregolare e imperfetto, quindi più caldo. Abbiamo stilizzato le cose in un modo che le curve acquistino grazia e si inseriscano in un contesto

fantasioso. Tuttavia l'universo risulta credibile dal punto di vista della consistenza, dell'illuminazione e dell'atmosfera".

Cooper aggiunge: "Fondamentalmente abbiamo tradotto lo stile classico Disney in CG, e il risultato è molto particolare. Il look, dopo essere stato rielaborato, è stato filtrato attraverso il gusto estetico di Dave, che lo ha analizzato e distillato in questa nuova forma artistica".

"Volevamo creare un mondo credibile immerso in una realtà enfatizzata", aggiunge Greno. "Volevamo che il pubblico sentisse che si tratta di un luogo più bello del mondo reale, un posto che vorrebbe poter visitare. Un luogo fra realtà e fantasia".

La torre di Rapunzel è stato forse il set più elaborato di tutto il film e quello che ha subito meno modifiche nel corso della produzione.

"La cosa importante della torre era renderla attraente", dice Goetz. "Si trova in una bellissima valle e Rapunzel vi ha trascorso una vita piacevole, anche se solitaria, al suo interno. I disegni sul muro sono come il suo diario, le osservazioni sulla sua vita. Vede il mondo, lo interpreta e i suoi pensieri si riflettono sul murale".

I muri variopinti sono opera di Claire Keane (figlia di Glen Keane), che ha lavorato con talento e fantasia.

"Per poter decorare il muro mi sono ispirata ai dipinti medievali e al modo in cui alcuni artisti collegano fra loro gli oggetti", spiega Keane. "Volevo creare un linguaggio visivo nuovo. Il murale non è soltanto decorativo ma esprime anche i desideri e le emozioni inconscie di Rapunzel. La ragazza trascorre il giorno cantando con gli uccelli e innaffiando le piante. Ama le piante perché lei stessa proviene da un fiore. Inoltre ho descritto il passare del tempo, l'alternarsi delle stagioni. Il pubblico avrà la sensazione dell'autunno, dell'inverno, dell'estate e della primavera. Sul muro sono segnate anche le sue diverse altezze, nel corso degli anni".

Dice Glen Keane: "Claire mi ricorda il personaggio di Rapunzel; sono entrambe irrefrenabili. Quando Claire aveva 18 mesi ho messo alcune matite e della carta nella sua culla e lei ha disegnato sua madre. L'ha fatta tutta alla

rovescia ma aveva il mento di Linda, il suo naso all'insù, i suoi occhi, la sua pettinatura e i suoi orecchini. Ricordo che ci chiedeva sempre di poter dipingere sul soffitto”.

Nel creare il pub Snuggly Duckling, una sorta di taverna medievale in cui Flynn porta Rapunzel affinché la ragazza si spaventi e desideri tornare a casa, Goetz ha svolto diversi sopralluoghi nei pub inglesi e si è recato nel famoso bar di Oakland che risale alla fine dell'800.

“Questo pub è il set più divertente del film e sono certo che un giorno verrà riprodotto nella sua interezza in uno dei parchi a tema Disney”, afferma Goetz. “Su suggerimento di John Lasseter, ho visitato il Jack London Bar a Jack London Square. Quando si entra, tutto è inclinato. Ci sono oggetti che pendono dal soffitto, compresi centinaia di cappelli e i muri sono completamente coperti di fotografie e di ritagli di giornale. Ci ha ispirato molto. Nel nostro pub ci sono elmi che penzolano dall'alto e poster di ricercati appesi ovunque”.

Per il castello del re e della regina di “Rapunzel – l'intreccio della torre”, Goetz e la sua squadra volevano creare qualcosa di diverso rispetto agli altri castelli animati della Disney. Quindi hanno svolto ricerche sull'architettura di diversi paesi europei, fra cui Spagna, Italia, Portogallo, Germania, Francia e Repubblica Ceca.

“Siamo rimasti molto colpiti dai castelli danesi”, spiega Goetz. “Le cupole di rame conferiscono un look tipico al film. Il castello non è un enorme grattacielo, ha dimensioni umane. Abbiamo studiato le dimensioni e i colori per conferire il look desiderato al film. Abbiamo dato vita ad una architettura dall'aspetto accessibile, con forme arrotondate”.

Un altro set chiave del film è la foresta; Goetz ha manipolato la tavolozza e ha usato una realtà esaltata per creare la giusta atmosfera. “I registi sono stati molto precisi rispetto al design degli alberi e della foresta”, dice. “Le forme utilizzate influenzano l'appeal del film. Quando Flynn viene inseguito dalle guardie del re e da Max, il nostro eroe si fa strada nella fitta vegetazione, fra rami e piante che sembrano animati di vita propria. Invece di renderli

spaventosi, Nathan e Byron volevano che i boschi avessero un look selvaggio e misterioso. Utilizziamo il disegno, la luce e il colore per conferire una sensazione leggera”.

Aggiunge Doug Rogers: “Volevamo alberi decidui per via delle loro forme, che sono più morbide. Cosa rende un albero interessante? Le radici, la corteccia, la struttura dei rami, la chioma. Tutti i nostri alberi hanno una loro personalità. Li abbiamo allineati in diverse formazioni. Grazie al CG si può muovere la cinepresa all’interno dello stesso set per scoprire una migliore angolazione”.

DISNEY DIGITAL 3D™: UN’AVVENTURA DA FAR RIZZARE I CAPELLI!

Grazie alle meraviglie della moderna tecnologia e della qualità superiore di Disney Digital 3D™, il pubblico avrà la possibilità di assistere alle avventure di Rapunzel e Flynn immergendosi completamente nel loro mondo.

Osserva il regista Byron Howard: “Vedere il film in 3D consente agli spettatori di vivere la storia e l’azione in un modo totalmente nuovo. Al posto di vedere i castelli solo come pitture sullo sfondo, il regno improvvisamente diventa un luogo reale. La foresta acquista una sua dimensione, con il pulviscolo che fluttua nella luce fra gli alberi. Il pubblico viene immerso nello stesso ambiente dei personaggi”.

Secondo Robert Neuman, il supervisore stereoscopico del film, “Rapunzel – l’intreccio della torre” presentava molte opportunità interessanti per gli effetti 3D e costituisce l’ultima frontiera di questa nuova tecnologia. Lui e la sua squadra hanno lavorato fin dalle primissime fasi del layout, insieme ai registi e ai vari dipartimenti tecnici (luci, effetti, ecc.) per ottenere il massimo risultato.

“Uno dei motivi per cui ‘Rapunzel – l’intreccio della torre’ si prestava così bene al 3D, dipende proprio dal fatto che questa tecnica riesce a rendere benissimo i capelli”, dice Neuman. “Rende visibile i vari fili di capelli e il loro volume. E ci sono alcuni momenti molto divertenti in 3 D, in cui i capelli di Rapunzel vengono calati dalla torre. I registi cercavano un angolazione dinamica della ripresa, e volevano che i capelli si spostassero rapidamente da o

verso la cinepresa. Hanno apprezzato il processo 3D e hanno lavorato duramente per creare composizioni che funzionassero dal punto di vista dimensionale.

“Questo film rappresenta l’ultima evoluzione del 3D Disney”, continua Neuman. “La profondità artistica è straordinaria. Ci siamo distaccati dall’idea della trascrizione letterale della profondità fra la cinepresa e il proiettore”.

Per “Rapunzel – l’intreccio della torre”, Neuman e la sua squadra hanno utilizzato il “multi-rigging”. Disney è stata la prima società ad usare questa tecnica innovativa che fornisce un approccio più cinematografico, nell’utilizzo di multiple coppie di cineprese posizionate a diverse distanze interassiali all’interno di una stessa scena. Le scene sono divise in gruppi di vari elementi, a seconda della loro distanza dalla cinepresa. Per esempio il primo piano può essere fotografato con un set di cineprese per ottenere l’effetto e la profondità desiderati. I soggetti o i personaggi vengono invece fotografati con un altro gruppo di cineprese, posizionate ad un’altra distanza. E per quanto riguarda lo sfondo, viene ripreso ad una distanza ancora diversa per ottenere la profondità di cui necessita. Tutti quegli elementi vengono quindi uniti insieme nella fase del “compositing” (la composizione e la taratura dei vari livelli) per creare qualcosa che sarebbe impossibile in realtà ma che è veramente efficace dal punto di vista visivo.

Tra le scene in 3D più spettacolari c’è quella di apertura con l’inseguimento dei cavalli in cui Flynn e i Fratelli Stabington corrono attraverso la foresta inseguiti dalle guardie del re, la fuga dalla prigione di Flynn (in cui compaiono lunghi corridoi, archi e imponenti fasci di luce), l’alluvione della cava in cui Flynn e Rapunzel sono intrappolati all’interno, e la spettacolare scena delle lanterne.

“Uno dei migliori momenti in 3D nel film è la scena nel pub Snuggly Duckling in cui i ceffi esprimono, cantando, i loro sogni”, dice Neuman. “E’ una scena molto fluida, in cui gli occhi seguono le traiettorie continue, senza dover saltare da un posto all’altro. Il set è arredato con gusto; ci sono personaggi interessanti, angoli fluidi e oggetti collocati in diverse profondità. Il risultato è

un paesaggio continuo di profondità che è una vera e propria festa per gli occhi”.

Per riassumere gli sforzi in 3D nel film, Neuman conclude: “Partiamo da un ottimo 2D e lo arricchiamo con una tecnica che induce lo spettatore a pensare: “C’è qualcosa di più che non solo una luce proiettata sul muro; questa è un’estensione della realtà in cui riesco ad entrare”. L’abilità di prendere quelle immagini straordinarie e aggiungervi quel ‘plus’ è piuttosto gratificante. Finora questo film costituisce lo sforzo maggiore della Disney nel campo tridimensionale e siamo davvero orgogliosi del risultato”.

LA MUSICA: ALAN MENKEN E GLENN SLATER SPERIMENTANO NUOVI GENERI MUSICALI

“Rapunzel – l’intreccio della torre” presenta cinque nuovi canzoni e la colonna sonora del compositore/cantautore pluripremio Oscar® Alan Menken (“La sirenetta,” “La bella e la bestia”, [“Aladdin”](#), “Pocahontas” e “Come d’incanto”). Le parole originali sono di Glenn Slater, nominato al Tony® e al Grammy® per il suo lavoro ne “La Sirenetta”. La canzone dei titoli di coda è scritta ed eseguita dall’artista di Hollywood Records Grace Potter. I testi italiani sono di Lorena Brancucci.

“Ho cercato di trovare un modo attuale di raccontare una storia antica, senza perdere la sua qualità atemporale”, dice Menken. “E’ bello sperimentare nuovi vocabolari. Una delle prime cose che ho fatto è stato leggere la storia di Rapunzel e cercare di immaginare qual è la sua novità. Cosa c’è di nuovo? Qualcosa rispetto ai capelli e alla ricerca di libertà mi ha fatto pensare ad artisti folk-rock come Joni Mitchell, James Taylor, Cat Stevens e Jackson Browne. Questo è stato il mio punto di partenza per creare la musica di questa storia”.

La canzone di apertura del film “Aspettando una nuova vita” (“When will my life begin”) è cantata da Rapunzel (Laura Chiatti) ed esprime il suo insopprimibile desiderio di esplorare il mondo. “In un certo senso”, dice Menken, “Rapunzel inizia un viaggio senza neanche rendersene conto, all’inizio.

Non conosce il mondo. Quindi abbiamo dovuto creare un desiderio in lei di qualcosa che neanche conosce”.

Per il grande numero di Madre Gothel, “Resta con me” (“Mother Knows Best”), Menken e Slater hanno pensato a uno stile più classico. “Il tono della canzone di Madre Gothel si ispira al cabaret”, dice Menken. “Il personaggio ha un po’ le ombre di Ursula de ‘La sirenetta’. Lei ama Rapunzel ma il suo amore la soffoca. In un certo senso Madre Gothel rappresenta tutte le mamme. E’ una versione esagerata dell’affetto materno e la canzone esprime la natura soffocante dell’eccessiva protezione nei confronti di un figlio”.

Una delle scene più coinvolgenti di “Rapunzel – l’intreccio della torre” è il momento musicale in cui Rapunzel e Flynn entrano nel pub Snuggly Duckling pub e si ritrovano circondati da un minaccioso gruppo di ceffi e di poco di buono. Rapunzel interpreta la situazione con la canzone “Ho un sogno anch’io” (“I Have a Dream”) e scopre alcuni segreti di questi inquietanti frequentatori del pub. Nella versione italiana è interpretata tra gli altri da Mario Biondi e Laura Chiatti.

Menken spiega: “All’inizio del suo viaggio Rapunzel vive un momento importante quando entra in contatto con una nuova comunità e conosce altre persone. Flynn sta cercando di scoraggiarla e di convincerla a tornare nella torre, ma in realtà l’esperienza del pub si rivela un vero punto di svolta. Con questa canzone il mio scopo era quello di creare una melodia tipica alla ‘The Mighty Wind’ o simile alle canzoni del Kingston Trio. Doveva essere a metà fra una melodia medievale e uno scanzonato brano folk di Pete Seeger”.

“Un altro momento musicale memorabile del film è il duetto “Il mio nuovo sogno” (“I See the Light”), in cui Rapunzel e Flynn si guardano per la prima volta con occhi diversi. La coppia è seduta su una barca sull’acqua su cui si riflettono migliaia di lanterne luminose sospese nel cielo, e la canzone rivela un momento intimo e delicato che esprime la loro grande emozione”, spiega Menken. “E’ semplice e ha un tocco folk americano che ritorna anche negli altri brani musicali. La versione italiana del brano è interpretata da Laura Chiatti e

Massimiliano Alto. Lo stesso brano è interpretato anche da Marco Castelluzzo e Arianna Costantin per gli end credits del film.

Menken conclude: “Quando si scrive la musica per un film bisogna sempre avere presente il momento che bisogna descrivere, individuando la voce giusta all’interno della storia”.

I FILMMAKERS

NATHAN GRENO (Regia) è nato a Kenosha, nel Wisconsin, sulle coste sudoccidentali del Lago Michigan. Il suo interesse infantile nei confronti del disegno, presto si è trasformato in una forte passione per la narrazione visuale. Influenzato dai libri a fumetti e dalle strisce pubblicate sui giornali, Greno ha iniziato a riempire montagne di carta con i suoi sketch, creando personaggi, i loro mondi e vere e proprie trame. La sua assidua frequentazione del cinema della sua città ha piantato il seme di una futura carriera presso i Walt Disney Animation Studios. Ha visto tutti i classici animati della Disney, e l’animazione è diventata la sua forma preferita di narrazione visiva, così, all’età di 8 anni, già sapeva che avrebbe desiderato lavorare alla Disney.

Greno si è dedicato anima e corpo alla conoscenza dell’arte dell’animazione. Ha continuato a creare i suoi personaggi, ad animarli rozzamente sulle pagine dei suoi libri di scuola. Nel 1989 una gita con la famiglia nel Walt Disney World lo ha messo per la prima volta in contatto con il mondo degli animatori veri. Lì Greno ha assistito dal vivo agli artisti che infondevano la vita nei loro personaggi e questo non ha fatto altro che rinforzare la sua determinazione di unirsi un giorno alla famiglia Disney. Quindi si è iscritto al Columbus College of Art and Design a Columbus, Ohio.

Nel 1996 Greno è stato accettato presso i Walt Disney Animation Studios in Florida. Ha iniziato come assistente all'animazione in "Mulan". Non avendo mai perso la sua sensibilità di narratore, l'artista ha sviluppato un forte interesse anche per il processo di storyboarding, che, a suo avviso, assomigliava ai fumetti e alle strisce che avevano popolato e influenzato la sua infanzia.

Greno è entrato nello story department ne 1998. Ha fatto parte della squadra di "John Henry" e "Brother Bear" (*Koda Fratello Orso*). Nel 2003 si è trasferito in California dove ha continuato a lavorare in questo settore con altre mansioni. E' stato sceneggiatore, story artist e doppiatore di "Meet the Robinsons" (*I Robinson - una famiglia spaziale*) e quindi è stato promosso Capo della Storia in "Bolt". In questo ruolo ha supervisionato la storia del film, la troupe della storia e le loro sequenze, occupandosi anche dello storyboarding. Ha esordito nella regia con il cortometraggio "Super Rhino", presentato in esclusiva sul DVD Blue Ray di "Bolt". E' stato inoltre la voce della renna Dasher nello special animato Disney del 2009 "Prep and Landing".

Greno vive a Glendale, in California. Il suo film preferito di tutti i tempi è e sarà sempre "Dumbo".

BYRON HOWARD (Regia) è cresciuto nei sobborghi di Landsdowne, Pennsylvania (vicino Philadelphia), e si è trasferito con la famiglia nella zona di Seattle quando aveva 10 anni. Il suo amore per l'arte si è sviluppato da bambino, quando riempiva intere risme di carta con personaggi e storie di sua invenzione. La sua passione per la narrazione e l'arte è maturata in un forte e autentico interesse per il cinema durante gli anni del liceo, e Howard quindi si è laureato in letteratura e cinematografia presso l'Evergreen State College, a Washington.

Howard ha arricchito la sua formazione con i consigli degli animatori veterani Disney Frank Thomas e David Block, e nel 1990 si è recato in Florida per partecipare all'Animation Tour, per la prima volta dall'altra parte del vetro dei Disney-MGM Studios. Il suo talento naturale è stato notato dopo aver

presentato i suoi lavori e nel 1994, dopo uno stage, è entrato nei Walt Disney Animation Studios come assistente all'animazione in "Pocahontas". In seguito è diventato animatore di "Mulan" e supervisore all'animazione di "Lilo & Stitch", "John Henry" e "Brother Bear" (*Koda Fratello Orso*); ha inoltre curato il disegno dei personaggi di questi tre film.

Dopo il lavoro in "Brother Bear", Howard si è trasferito in California. Lì ha lavorato come artista della storia e disegnatore dei personaggi prima di approdare alla regia, nel 2006. "Bolt", il film dei Walt Disney Animation Studio uscito nel 2008, costituisce l'esordio alla regia di Howard in un film animato a soggetto. Il film è stato nominato all'Oscar come Miglior Film Animato.

Oltre alla sua passione per l'animazione, gli interessi di Howard comprendono la musica, il teatro, i viaggi e gli animai (ha due gatti). Vive a Glendale, in California.

ROY CONLI (Produttore) ha esordito nella produzione di un film dei Walt Disney Animation Studios con "The Hunchback of Notre Dame" (*Il gobbo di Notre Dame*), dopo una brillante carriera come produttore e regista teatrale.

Nato e cresciuto a Los Angeles, Conli ha studiato recitazione presso il prestigioso American Conservancy Theater (ACT) di San Francisco. L'incontro con un gruppo di talenti creativi della Pasadena Playhouse ha inaugurato l'ingresso di Conli nel leggendario teatro, in cui, per quattro anni, è stato direttore delle operazioni. In questo ruolo ha iniziato il restauro della sede teatrale, ha svolto il compito di production manager guidando il teatro alla sua riapertura ufficiale nel 1983. Conli si è trasferito a Boston per continuare a studiare presso la Boston University e conseguire una specializzazione (M.F.A). Dopo la laurea è stato produttore associato del Camden Shakespeare Festival in Maine. Nel 1989 Conli si è unito alla produzione del Mark Taper Forum, il maggiore teatro regionale di Los Angeles. Nel corso dei successivi quattro anni ha curato tutti i progetti speciali e lo sviluppo di nuovi play presso il Taper, organizzando le anteprime di numerosi spettacoli, fra cui "Angels in America", "Jelly's Last Jam" e "The Kentucky Cycle",

Conli si è unito ai Walt Disney Animation Studios nel 1993, e dopo aver organizzato la squadra creativa di “The Hunchback of Notre Dame” (*Il Gobbo di Notre Dame*) e aver lanciato il progetto, si è trasferito in Francia per supervisionare il lavoro degli animatori parigina. Dopo i due anni necessari ad ultimare la produzione, è rimasto in Francia, a capo della produzione dei film animati “Hercules” e “Tarzan”. Conli è quindi tornato nello studio di Burbank per produrre “Treasure Planet” (*Il pianeta del tesoro*).

Conli fa parte della leadership esecutiva dei Walt Disney Animation Studios ed è orgoglioso di aver lavorato nel 50° film animato Disney: “Rapunzel – l’intreccio della torre”.

JOHN LASSETER (Produttore Esecutivo) è il Chief Creative Officer di Walt Disney e Pixar Animation Studios nonché il principale consulente creativo di Walt Disney Imagineering. Due volte premio Oscar®, Lasseter supervisiona film e progetti associati di Walt Disney and Pixar Animation Studios. Ha diretto gli innovativi e premiati film “Toy Story”, “A Bug’s Life”, “Toy Story 2” e “Cars”. Inoltre è stato il produttore esecutivo di “Monsters, Inc.” (*Monsters & Co.*) “Finding Nemo” (*Alla ricerca di Nemo*), “The Incredibles” (*Gli incredibili*), “Ratatouille”, “WALL•E”, “Bolt” e l’apprezzato “Up” del 2009, che ha avuto l’onore di inaugurare il Festival di Cannes e ha ricevuto due Academy Awards® come Miglior Film Animato e Migliore Colonna Sonora Originale. Lasseter è stato inoltre produttore esecutivo del film Disney nominato all’Oscar® “The Princess and the Frog” (*La principessa e il ranocchio*), una commedia musicale ambientata a New Orleans, nonché del recente successo Disney•Pixar “Toy Story 3” (*Toy Story 3 – la grande fuga*), basato su una storia di Lasseter, Andrew Stanton e Lee Unkrich.

Lasseter ha scritto, diretto e animato molti dei primi corti della Pixar, fra cui “Luxo Jr.” (1986), “Red’s Dream” (1987), “Tin Toy” (1988) e “Knick Knack” (1989). E’ stato inoltre il produttore, anche a livello esecutivo, di numerosi altri cortometraggi, fra cui “Geri’s Game”, “For the Birds”, “One Man Band”, “Lifted”, “Presto”, “Partly Cloudy” e “Day & Night”. “Tin Toy” della Pixar è stato il primo

film animato al computer ad aggiudicarsi un Oscar®, quando, nel 1988, ha ricevuto il premio come Miglior Cortometraggio Animato. La Pixar ha inoltre ricevuto altri due Academy Awards® per “Geri’s Game” (1997) e per “For the Birds” (2000).

Sotto la supervisione di Lasseter, il film animato della Pixar e i cortometraggi hanno ottenuto numerosi riconoscimenti e onorificenze da parte della critica e dell’industria dello spettacolo. Lasseter ha ricevuto un Oscar® Speciale nel 1995 per la sua brillante leadership della squadra di “Toy Story”. Il suo lavoro in “Toy Story” gli è valso inoltre una nomination all’Oscar® come Migliore Sceneggiatura Originale, e questa è stata la prima volta in cui un film animato è stato candidato in questa categoria.

Nel 2004, Lasseter è stato onorato dall’Art Directors Guild con il prestigioso Outstanding Contribution to Cinematic Imagery Award e ha inoltre ricevuto un premio onorario da parte dell’ American Film Institute. Nel 2008 Lasseter ha ricevuto il Winsor McCay Award da parte di ASIFA-Hollywood per la sua carriera e il suo contributo all’arte dell’animazione. Nel 2009 Lasseter e i suoi colleghi registi della Pixar sono stati premiati al 66° Festival di Venezia con il Leone d’Oro alla Carriera. Lasseter è stato inoltre onorato con il David O. Selznick Achievement Award in Motion Pictures 2010 da parte del Producers Guild of America 2010, ed è stato il primo produttore di film animati ad aver ricevuto questo premio.

Prima di entrare alla Pixar nel 1986, Lasseter ha lavorato nel dipartimento di informatica della Lucasfilm Ltd., dove ha disegnato e animato il personaggio generato al computer Glass Knight, nel film prodotto da Steven Spielberg nel 1985 “Young Sherlock Holmes” (*Piramide di paura*).

Lasseter ha frequentato il programma di Character Animation del California Institute of the Arts e si è laureato in cinematografia nel 1979. Durante il corso di studi, Lasseter ha prodotto due film animati, entrambi vincitori dello Student Academy Award® for Animation: “Lady and the Lamp” (1979) e “Nitemare” (1980). Ha ricevuto il suo primo premio all’età di cinque

anni quando ha vinto 15 dollari presso il Model Grocery Market di Whittier, in California, per un disegno a matita del Cavaliere Senza Testa.

GLEN KEANE (Produttore Esecutivo/Supervisore all'animazione) è considerato uno dei massimi talenti dell'animazione odierna. Il suo stile audace ed espressivo e il suo innovativo disegno dei personaggi lo hanno spesso reso un termine di paragone, da parte di colleghi e critici, dei leggendari maestri d'arte. Nel corso dei suoi illustri 35 anni con lo studio, ha creato i personaggi di Ariel (*La Sirenetta*), la Bestia, Aladdin, Pocahontas, Rattigan (*Basil l'investigatopo*), Tarzan e John Silver (*Il pianeta del tesoro*).

Keane è cresciuto a Paradise Valley, in Arizona; il suo primo insegnante è stato suo padre Bil Keane, il creatore/disegnatore della striscia "The Family Circus". Suo padre lo ha incoraggiato a disegnare non solo cartoni animati ma anche l'anatomia e la realtà intorno a lui al fine di sviluppare un approccio veritiero nei suoi disegni.

Nel 1972 Keane si è iscritto alla CalArts con l'intenzione di diventare disegnatore di fumetti, ma quando i suoi disegni finirono per caso nella scuola di grafica cinematografica (cioè di animazione), Keane accettò di mettersi alla prova. All'età di 19 anni ha scoperto l'animazione, rendendosi subito conto che si trattava della perfetta sintesi di tutti i suoi interessi.

Nel 1974 si è unito alla Disney e ha imparato dai leggendari animatori Ollie Johnston e Eric Larson. Ha animato le sequenze di "The Rescuers" (*Le avventure di Bianca e Bernie*) e "Pete's Dragon" prima di lavorare in "The Fox and the Hound" (*Red e Toby -nemiciamici*) per cui ha animato la spettacolare sequenza della lotta fra gli orsi. Per il film breve "Mickey's Christmas Carol" Keane ha disegnato il Gigante Willie. E' stato inoltre supervisore all'animazione di "The Great Mouse Detective" (*Basil l'investigatopo*), per cui ha supervisionato il personaggio di Rattigan, e di "Oliver & Company".

Per "The Little Mermaid" (*La Sirenetta*) Keane ha disegnato e animato il personaggio di Ariel (condividendo la supervisione con Mark Henn) e ha

animato il numero musicale “Part of Your World”. Il suo talento ha raggiunto nuove vette nel suo incarico successivo, “The Rescuers Down Under” (*Bianca e Bernie nella terra dei canguri*) in cui è stato supervisore all’animazione e ha creato il movimento, la personalità e la performance di una magnifica aquila d’oro di nome Marahute. Keane ha ottenuto molto successo per il suo contributo al film animato Disney del 1991, premiato con l’Academy Award®, “Beauty and the Beast” (*La bella e la bestia*). Ha curato il disegno e l’animazione del personaggio della Bestia, assai complesso sia dal punto di vista fisico e psicologico, con i suoi profondi risvolti emotivi, e ha supervisionato tutti gli animatori assegnati a questo personaggio.

L’artista è tornato a disegnare esseri umani nel ruolo di supervisore all’animazione del blockbuster internazionale Disney del 1992, “Aladdin”. Keane è stato responsabile del disegno e dell’animazione del personaggio protagonista e ha supervisionato una squadra di 10 artisti che hanno dato una vita al memorabile personaggio. Dopo questa produzione, ha infuso spirito e vitalità a Pocahontas, la protagonista dell’omonima favola folk Disney del 1995. Per il film successivo, Keane ha avuto il compito importante di disegnare lo straordinario protagonista dell’avventura epica Disney “Tarzan”, mentre era impegnato presso lo Studio Animazione Disney di Parigi. Per prepararsi al progetto, Keane ha studiato anatomia umana e scultura, nonché i movimenti dei gorilla nei loro habitat naturali, durante un viaggio di ricerca in Africa.

Per l’ambiziosa avventura spaziale della Disney del 2002 “Treasure Planet” (*Il pianeta del tesoro*) Keane ha supervisionato l’animazione di John Silver, il cyborg pirata spaziale intergalattico (a metà fra uomo e macchina). Unendo la dinamica animazione manuale agli elementi CG (braccio, gamba ed occhio), Keane ha catturato gli elementi migliori dei due mondi per creare questo personaggio.

Oltre al suo lavoro di animatore, Keane ha scritto e illustrato una serie di popolari libri per bambini.

ALAN MENKEN (Compositore) ha composto le colonne sonore delle seguenti produzioni teatrali: “God Bless You Mr. Rosewater”, “Atina: Evil Queen of the Galaxy”, “Little Shop of Horrors”, “The Dream on Royal Street”, “Kicks: The Showgirl Musical”, “The Apprenticeship of Duddy Kravitz”, “Beauty and the Beast”, “A Christmas Carol”, “Weird Romance”, “King David”, “Der Glöckner von Notre Dame” e “The Little Mermaid”. Ha composto sia la musica che le parole di “Real Life Funnies” e “Patch Patch Patch”. Ha contribuito ad alcune riviste musicali con le canzoni “Personals, Diamonds” e “It’s Better with a Band.”

I musical di Menken comprendono “Little Shop of Horrors” (*La piccola bottega degli orrori*), “The Little Mermaid” (*La Sirenetta*), “Beauty and the Beast” (*La bella e la bestia*), “Aladdin”, “Newsies”, “Pocahontas”, “The Hunchback of Notre Dame” (*Il gobbo di Notre Dame*), “Hercules”, “Home on the Range” (*Mucche alla riscossa*), “A Christmas Carol” e “Enchanted” (*Come d’incanto*). Le sue colonne sonore comprendono “Lincoln”, “Life with Mikey” (*Cercasi superstar*), “Noel” e “The Shaggy Dog” (*Papà che abbaia ... non morde*).

Come cantautore Menken ha lavorato per “Home Alone 2” (*Mamma ho riperso l’aereo*), “Rocky V”, “Life with Mikey” (*Cercasi superstar*) e “Noel” (*Un amore sotto l’albero*).

I suoi parolieri sono Howard Ashman, Tim Rice, Stephen Schwartz, Lynn Ahrens, David Zippel, Jack Feldman, Dean Pitchford, Tom Eyrn, Steve Brown, David Spencer, David Roger, Marion Adler e Glenn Slater.

Menken ha vinto più Oscar® di qualsiasi altro artista vivente, fra cui quattro statuette per la Migliore Colonna Sonora (“La Sirenetta”, “La bella e la bestia”, “Aladdin” e “Pocahontas”) e altre quattro per la Migliore Canzone (“Under the sea”, “Beauty and the Beast” “A Whole New World” e “Colors of the Wind”). E’ stato nominato 18 volte; le nomination per la Migliore Canzone comprendono: “Mean Green Mother from Outer Space”, “Kiss the Girl”, “Belle”, “Be Our Guest”, “Friend Like Me”, “Go the Distance”, “Happy Working Song”, “So Close” e “That’s How You Know” oltre a una candidatura come Migliore Colonna Sonora per “The Hunchback of Notre Dame” (*Il gobbo di Notre Dame*).

Ha vinto 10 Grammy Awards® (fra cui il premio di Canzone dell'Anno per "A Whole New World"), sette Golden Globes®, il London's Evening Standard Award, l'Olivier Award e l'Outer Critics Circle Award.

Altri suoi successi comprendono il singolo "A Whole New World" e l'album "Pocahontas", entrambi al primo posto della classifica di Billboard; un dottorato ad honorem in Belle Arti presso la New York University e un riconoscimento nella Songwriters Hall of Fame. Imminenti progetti teatrali e cinematografici di Menken comprendono un nuovo musical dal titolo "Leap of Faith" (in scena a Broadway nell'autunno del 2010) e un adattamento per il palcoscenico di "Newsies".

GLENN SLATER (Testi dei brani musicali) è stato nominato nel 2008 al Tony® e al Grammy® per il suo lavoro in "The Little Mermaid" (*La Sirenetta*), della Disney; ha inoltre collaborato al noto musical "Sister Act" attualmente in scena nella West End. Altri progetti recenti comprendono il western animato Disney del 2004 "Home on the Range" (*Mucche alla riscossa*) e la rivista "newyorkers" in scena al Manhattan Theatre Club e premiato con l'Obie Award" (e nominato al Lucille Lortel, al Drama Desk, e all'Outer Critics Circle). Future produzioni teatrali comprendono: "Love Never Dies", il sequel di "Phantom of the Opera" con il compositore Andrew Lloyd Webber, "Leap of Faith" con il compositore Alan Menken, "Houdini" con il compositore Danny Elfman, "The Hudsucker Proxy" con il compositore Stephen Weiner, e "Beatsville" con sua moglie, la compositrice e paroliere Wendy Leigh Wilf.

Slater ha ricevuto il prestigioso Kleban Award per le Parole, l'ASCAP/Richard Rogers New Horizons Award e il Jonathan Larson Award. E' membro del BMI Musical Theatre Workshop, nonché dell'ASCAP e del Dramatists' Guild.

Slater vive a New York City e ha due figli, Benjamin e Daniel.

#

OSCAR® e ACADEMY AWARD® sono marchi registrati della Academy of Motion Picture Arts and Sciences.

SCREEN ACTORS GUILD AWARD® e SAG AWARD® sono marchi registrati dello Screen Actors Guild.

TONY AWARD® è un marchio registrato di The American Theatre Wing.