



The **WALT DISNEY** Company Italia



“Da piccolo amavo le automobili e sono cresciuto impregnato della cultura automobilistica tipica della California del Sud. Mio padre era un manager presso la Chevrolet, quindi ‘Cars’ è un film che sento molto. I suoi personaggi, la loro cittadina, il loro affetto e il modo in cui si sostengono reciprocamente e difendono il proprio stile di vita, sono temi a me particolarmente cari. Non riesco a smettere di pensare ai protagonisti di “Cars”. Volevo vivere con loro un’altra avventura, esplorare con loro il mondo intero, e ho pensato che avrei potuto abbinare a questo argomento un’altra mia grande passione: il genere dello spionaggio. L’idea di unire il mondo circoscritto di Radiator Springs al palcoscenico di un intrigo internazionale, mi affascinava e non mi abbandonava. E questo è il risultato”

- John Lasseter, Regista -

LA PRODUZIONE

Pixar Animation Studios e Walt Disney Studios presentano “Cars 2”, il nuovo film in cui il formidabile Saetta McQueen e il suo migliore amico, lo strepitoso carro attrezzi Cricchetto, si lanciano in una nuova, incredibile avventura attraverso i luoghi più esotici del nostro globo.

Anche l’equipaggio di Radiator Springs si unisce ai due protagonisti e insieme si recheranno oltreoceano dove Saetta prenderà parte alla prima edizione del Gran Premio Mondiale, una gara che decreterà l’automobile più veloce del mondo. Ma la strada verso il traguardo è irta di buche, deviazioni e di eventi inaspettati: Cricchetto sarà infatti coinvolto, suo malgrado, in un eccitante caso di spionaggio internazionale in cui sarà costretto ad una fuga spericolata.

Il simpatico carro attrezzi dovrà infatti barcamenarsi fra il suo impegno di assistente di Saetta, in questa gara di alto profilo, e il suo nuovo ruolo in una missione top-secret orchestrata dalla nota spia britannica Finn McMissile e coadiuvata dalla seducente spia Holley Shiftwell. L’esplosivo viaggio di Cricchetto lo condurrà ad un rocambolesco inseguimento sulle strade del

Giappone, dell'Italia, Francia e Inghilterra, inseguito da amici e nemici, davanti agli occhi del mondo intero. Questa avventura mozzafiato vede la presenza di un nuovo cast di automobili, barche, treni e aerei che si dividono ruoli di temibili malfattori e abili concorrenti in gara.

L'uscita nelle sale cinematografiche di "Cars 2", il dodicesimo lungometraggio animato della Pixar, coincide con il 25° anniversario del celebre studio e segue l'uscita di un altro amato blockbuster del 2010, "Toy Story 3". Il filmmaker premio Oscar® John Lasseter, il leader creativo della Pixar, nonché Chief Creative Officer dei Walt Disney and Pixar Animation Studios, torna al timone di questa nuova avventura di "Cars". Il film è co-diretto da Brad Lewis (produttore del film premio Oscar® "Ratatouille"), che ha guidato l'intensa ricerca e lo sviluppo iniziale della storia fino al momento in cui Lasseter non si è seduto sulla sedia del regista. "Cars 2" è prodotto dall'esperta di effetti visivi Denise Ream (produttore associato di "Up"; produttore esecutivo degli effetti visivi di "Star Wars: Episode III — La vendetta dei Sith"). Il musicista premio Oscar® Michael Giacchino ("Gli Incredibili," "Up") ha creato una colonna sonora elettrizzante che mescola il gusto rock con la suspense, nonché una varietà di suoni internazionali che evocano il senso di sorpresa, mistero ed emozione. Brad Paisley, Robbie Williams, Weezer, il cantante francese Bénabar e la girl band giapponese Perfume hanno collaborato alle musiche del film, ognuno apportando il proprio stile e sound inconfondibili.

"Cars 2" verrà presentato anche in Disney Digital 3D™ utilizzando i più moderni progressi tecnici per coinvolgere il pubblico in sala sia nell'azione della corsa che nelle splendide ambientazioni del film. La formidabile squadra tecnica Pixar ha reso il film superiore ad ogni aspettativa, con i nuovi, sofisticati strumenti di modeling, illuminazione, ombreggiature e rendering.

Materiali stampa disponibili su: image.net

Durata: 2 ore

Data d'uscita: 22 giugno 2011

www.disney.it/cars2

www.facebook.com/CarsIT

<http://twitter.com/cars2it>

www.youtube.com/WaltDisneyStudiosIT

JOHN LASSETER TORNA AL POSTO DI GUIDA **E trova irresistibile la gara e l'inseguimento fra spie**

Dopo aver ultimato "Cars", John Lasseter voleva raccontare un'altra storia con questi personaggi che sia lui sia il pubblico hanno conosciuto e amato. E l'idea di "Cars 2" ha preso forma molto tempo prima che iniziasse la produzione del nuovo film.

"Nel corso di 'Cars'", dice Lasseter, "volevamo sviluppare una scena in cui Saeeta McQueen esce per la prima volta con Sally la Porsche e la porta in un cinema drive-in, che è l'ambiente perfetto per due automobili al primo appuntamento. In quella occasione ci siamo chiesti: 'Che film vanno a vedere?' Io adoro i film di spionaggio e ho pensato che sarebbe stato divertente ambientare una storia di questo genere nel mondo delle automobili. Allora abbiamo inventato un personaggio di nome Finn McMissile che doveva essere il protagonista di questo piccolo film all'interno di 'Cars'.

Continua Lasseter. "Da piccolo ero un grande fan della serie TV 'The Man from U.N.C.L.E.' e ho trasmesso il mio amore per lo spionaggio anche ai miei cinque figli. Abbiamo visto insieme la serie di 'Bourne Identity' centinaia di volte. E anche quando abbiamo deciso di cambiare quella scena, infatti Saeeta e Sally, al primo appuntamento, corrono insieme all'aria aperta, non ho mai dimenticato l'idea di Finn McMissile e del film di spionaggio, perché, secondo me, aveva grandi potenzialità".

Nel 2006, durante il tour pubblicitario di 'Cars', in cui i filmmakers hanno girato il mondo, Lasseter si è reso conto che i vari ambienti internazionali avrebbero fornito un background perfetto per raccontare una nuova avventura in cui i personaggi di "Cars" restano coinvolti in una grande storia di spionaggio globale.

"E' stato davvero eccitante portare Cricchetto in giro per il mondo e collocarlo nelle situazioni più tipiche di ogni paese che visita", racconta Lasseter. "E' così che si è accesa la scintilla di una seconda storia. Pensavo ai personaggi di 'Cars' e non facevo altro che ridere fra me e me, immaginando cosa avrebbe fatto Cricchetto fuori da Radiator Springs. Come si sarebbe trovato a guidare sull'altro lato della strada, in Inghilterra? E come se la sarebbe cavata sulle strade di Tokyo in cui non vi sono segnali in inglese ma solo ideogrammi incomprensibili agli occidentali? Per non parlare dell'Italia, in cui i segnali stradali fungono solo da suggerimenti e spesso passano totalmente inosservati!"

Ma, al di là della possibilità di esplorare paesi diversi, nonché il mondo delle gare e dello spionaggio internazionale, Lasseter era affascinato dall'umorismo e dal calore che i suoi amati personaggi avrebbero generato in una storia del genere.

"L'umorismo di 'Cars 2' è strettamente legato alla personalità dei personaggi", dice il regista, "e dalle loro reazioni quando si trovano a contatto con situazioni diverse dal solito. Tuttavia, il nucleo emotivo del film riguarda l'amicizia fra Saeeta McQueen e Cricchetto, che viene messa alla prova in modo alquanto interessante. In questa storia emerge la forza della loro amicizia. Ciò che appare inossidabile in un luogo, può cambiare altrove. In circostanze diverse e in ambienti diversi un'amicizia scopre la sua profondità e sincerità".

Lasseter ha una particolare predilezione per Cricchetto. "Cricchetto è un personaggio speciale, è totalmente onesto, non ha filtri, e dice esattamente quello che pensa", spiega il regista. "E' adorabile. E quando un personaggio così innocente si rende conto che la gente non ride insieme a lui, come ha sempre pensato, bensì ride di lui, è struggente assistere al modo in cui acquista immediatamente consapevolezza e inizia a comprendere la verità sul proprio conto o perlomeno, ciò che lui ritiene sia la verità. E' davvero toccante perché nel corso di questo suo

viaggio, che diventa anche interiore, alla fine la sua amicizia con Saelta McQueen si cementa ancora di più. I due amici si rendono conto che se c'è qualcuno che deve cambiare, quello non è Cricchetto bensì il mondo”.

Afferma il co-regista Brad Lewis, “John è sempre una grande fonte di ispirazione. Ha una immaginazione vivida e secondo me nel suo cervello coesistono tanti mondo diversi. Nel caso di ‘Cars 2’, i personaggi sono speciali per John. Abbiamo un grande passato insieme e una bellissima amicizia. E’ stato fantastico poter lavorare al suo fianco”.

La produttrice Denise Ream afferma che lavorare con Lasseter è stato come un sogno che si avvera, e non solo per lei: “Dopo il primo ‘Cars’, la Pixar è cresciuta in modo consistente, perciò molti nuovi artisti non avevano ancora avuto l’occasione di lavorare con lui. E’ stato davvero meraviglioso avere l’opportunità di vedere John dirigere gli artisti e gli animatori e collaborare con tutti i vari dipartimenti. E’ un regista molto preciso, sa quel che vuole ed è guidato da una grande passione. Inoltre è uno straordinario narratore. Aveva in mente questo film e abbiamo assistito con ammirazione al modo in cui ha portato la sua visione sullo schermo. E’ stata un’impresa non facile ma lui l’ha resa piacevole per tutti noi”.

ON THE ROAD: LA STORIA DI “CARS 2”

I filmmakers creano una trama ricca d’azione, ambientata nel mondo dello spionaggio internazionale

Spionaggio internazionale. Gare mondiali. Amicizia. Ognuno di questi temi doveva avere ampio spazio in “Cars 2”, e il co-regista Brad Lewis, lo sceneggiatore Ben Queen e la squadra Pixar responsabile della storia, guidata da Nathan Stanton, hanno avuto il compito di amalgamarli nella trama. La sceneggiatura del film è opera di Queen ed è basata su una storia di Lasseter, Lewis e Dan Fogelman.

“Non si tratta della parodia di un film di spionaggio”, dice Lasseter. “Questo è un vero film di spionaggio, anche se i suoi personaggi sono automobili e non esseri umani. E’ un genere diverso che ci ha dato l’opportunità di giocare con tanti nuovi gadget. Il bambino che è in me si è espresso pienamente in questo film, più di quanto non fosse successo in passato. Divertiamoci con questo mondo, divertiamoci con questi gadget!”

Dice Queen: “La sequenza di apertura in cui compare Finn McMissile, è interpretata in modo serio e veritiero, e produce un’incredibile suspense. La scena successiva si svolge invece a Radiator Springs e si torna ai toni della commedia. La cosa che funziona è proprio questa continua giustapposizione fra questi due mondi. E’ un film sulle spie, ma presenta momenti comici ed emozionanti. Il resto del film catapulta il pubblico in una corsa senza sosta e in un turbinio di sentimenti”.

Per Queen, che aveva già scritto e prodotto una serie televisiva per Fox intitolata “Drive”, che parla di una gara illegale di cross-country con personaggi che si identificano con le loro automobili, “Cars 2” è stato il suo primo film di animazione. “Nel primo ‘Cars’ Cricchetto e Saelta scoprono la loro amicizia, e questa è una situazione con cui il pubblico si identifica facilmente”, dice Queen. “In questo secondo film volevamo portare questi personaggi fuori da Radiator Springs e collocarli in un ambiente in cui si sentono entrambi un po’ spaesati. Il ché mette sicuramente alla prova il loro legame”.

“Siamo giunti alla conclusione che la loro amicizia è il tema centrale del film”, aggiunge il supervisore della storia Nathan Stanton. “Abbiamo immaginato una storia che si svolge a

distanza di 4-5- anni da quando Cricchetto e Sietta si sono conosciuti. Da un lato c'è questa popolarissima macchina da corsa, dall'altro il suo migliore amico che è semplice e ingenuo e non conosce affatto il mondo. In fondo la loro amicizia non ha mai varcato i confini di Radiator Springs, ed è ora di metterla alla prova. Ci piaceva l'idea di esplorare cosa può accadere quando gli eventi e le situazioni cambiano”.

Lewis racconta: “All'inizio tutti erano entusiasti di questa storia, ma si chiedevano come avrebbero potuto renderla concretamente. Come avrebbero fatto a dare vita a un grande film di spionaggio internazionale sullo sfondo di una gara fra macchine da corsa? La posta in gioco era molto alta ma tutti alla Pixar si sono dedicati anima e corpo a questo lavoro. E il risultato è uno dei film più belli che siano mai stati realizzati”.

“CARS 2” DIVENTA GLOBALE
La Gang di Radiator Springs
si avventura in una folle corsa attraverso
il Giappone, l'Italia, la Francia e l'Inghilterra.

Quando “Cars” è uscito al cinema, nel 2006, gli spettatori si sono innamorati di Radiator Springs; il fascino e la semplicità di questa magica cittadina ha catturato l'interesse di tutti. In fin dei conti è il villaggio più grazioso della Contea di Carburetor. Così pensa il simpatico carro attrezzi della città e Cricchetto se ne intende di questo genere di cose.

Ma quando è venuto il momento di rivisitare la gang di Radiator Springs, i filmmakers si sono chiesti come si sarebbe comportato questo carismatico gruppo di amici all'esterno del proprio focolare domestico. Ma dove sarebbero potuti andare?

In tutto il mondo, ovviamente!

“Il mondo ‘normale’ diventa il mondo di Cars”, afferma il regista John Lasseter. “E questo è davvero incredibile. Ad esempio i film di Toy Story, pur raccontando ogni volta una storia diversa, si svolgono tutti all'interno di un ambiente circoscritto, nella stanza di Andy o in un luogo in cui vi sono solo giocattoli. “Cars 2” invece è davvero grande quanto il mondo in cui viviamo”.

I filmmakers hanno optato per ambientare la storia sulla scena internazionale. Continua Lasseter: “Sietta McQueen viene invitato al Gran Premio Mondiale, per misurarsi con le auto più veloci del pianeta in tre paesi fantastici: il Giappone, l'Italia e l'Inghilterra. E ovviamente Cricchetto, che non ha mai visto nulla al di fuori di Radiator Springs, si sente totalmente perso a contatto con culture tanto diverse, e questo genera indimenticabili momenti di ilarità”.

ON THE ROAD

Un'avventura globale come “Cars 2” comporta una serie di sfide. Secondo la produttrice Denise Ream, il sequel del film partiva con un vantaggio iniziale, dato che molti dei suoi personaggi centrali e il loro mondo erano già stati descritti e consolidati in “Cars”. Dichiara Ream: “Quando abbiamo affrontato ‘Cars 2’, ci è stato d'aiuto sapere che c'era già uno schema. Tuttavia abbiamo allargato il loro mondo per presentare i vari luoghi internazionali, quindi anche se il

look era già stabilito, le dimensioni del film sono molto cambiate. Questa è stata la difficoltà più grande: riuscire a rappresentare queste località dinamiche, che sono il doppio di qualsiasi altro film Pixar”.

“Il nostro mondo andava reinventato e trasformato in un mondo di macchine, ricco però di momenti comici ed emozionanti”, aggiunge il co-regista Brad Lewis. “Ricordo gli sguardi increduli della squadra che avrebbe dovuto curare il look del film, quando gli ho dato le prime direttive rispetto a quello che avrebbero dovuto fare”.

Ma gli artisti e i narratori dei Pixar Animation Studios sono stati completamente all’altezza del loro arduo compito. Il primo passo è stato la ricerca, che la squadra ha svolto con passione ed entusiasmo, specialmente quando ha dovuto viaggiare in luoghi esotici, cercando di assorbire il più possibile la loro cultura. La squadra ha esplorato città europee e giapponesi per conferire alla trama e al look del film una totale autenticità, arricchendoli di dettagli importanti.

LONDRA

Diversi membri della squadra di produzione di “Cars 2” sono stati coinvolti in un intenso viaggio in Europa nel maggio 2009, visitando il maggior numero di città possibile, compreso un breve soggiorno a Londra.

I filmmakers hanno preso nota della tavolozza cromatica che domina ogni Paese. Racconta lo scenografo Harley Jessup. “Londra è caratterizzata dal cielo grigio e dai muri di pietra che contrastano con i colori brillanti delle macchine e con il rosso degli autobus a due piani e delle cabine telefoniche. Londra è ricca di accenti rossi e blu”.

La visita comprendeva soste a Scotland Yard, alla House of Parliament, al Big Ben, a Westminster e al London Eye, ma Jay Shuster, direttore artistico dei personaggi, ha trascorso diverso tempo anche sulle strade comuni di Londra, per osservarne ogni angolo. “C’è stato un giorno in cui mi trovavo ad un incrocio, nel momento di maggiore traffico mattutino, cercando di memorizzare tutte le auto che vedevo, compresi i camion e gli autobus, proprio per riuscire a catturare il sapore e il gusto di quell’ambiente”.

Le osservazioni di Shuster hanno permesso alla squadra di popolare le città del mondo con i veicoli più appropriati. “Specie indigene”, così come lui le definisce.

Gli artisti si sono divertiti a creare un mondo completamente popolato dalle automobili, trasformando persino alcuni dei monumenti più caratteristici di ogni città. Dice Jessup: “Ci siamo ispirati a modelli di auto e a temi caratteristici della fine dell’800 e dei primi del ‘900 per decorare i monumenti più antichi, che sono le icone di queste città”.

Ad esempio, nella Londra di “Cars 2”, il duomo della Cattedrale di St. Paul ha la forma di un cambio differenziale. Una delle trasformazioni preferite dalla squadra è il Big Ben — che in “Cars 2” viene appropriatamente denominato Big Bentley. “Questo è forse il migliore esempio di un monumento che si inserisce perfettamente nel nostro mondo”, dice Jessup, che ha avuto l’opportunità di una rara visita all’interno del Big Ben. “Il Big Bentley gioca un ruolo centrale nella storia. Per poterlo adattare al mondo di ‘Cars’, l’abbiamo ingrandito del 250 per cento; persino i meccanismi che potrebbero essere contenuti in una sala da conferenza, sono stati ingranditi almeno 50 volte rispetto alla loro dimensione normale. Questo monumento sfoggia anche il design e gli ornamenti tipici di una Bentley.

Lewis spiega che anche un altro monumento londinese doveva essere rappresentato. “Si tratta di Buckingham Palace”, dice il co-regista. “Abbiamo sempre pensato che il traguardo della gara doveva essere collocato vicino all’entrata di Buckingham Palace, per finire in modo maestoso.

Abbiamo trovato molto divertente l'idea di Cricchetto che cerca di far ridere le guardie del Beefeater!"

PARIGI

La fantasia di Lasseter aveva da tempo immaginato Cricchetto a Parigi. "Come riuscirebbe Cricchetto a muoversi in quelle gigantesche rotatorie intorno all'Arco di Trionfo?" chiede. "Dove non c'è alcun tipo di segnaletica, né cartelli, né strisce sulla strada".

Il film presenta immagini di Parigi che comprende uno scorcio del famoso monumento con Cricchetto che cerca di seguire il flusso del traffico. Anche qui la squadra di produzione ha trasformato i monumenti più noti della città: l'Arco di Trionfo ha la forma di un motore ed è corredato da lampeggianti. La scena comprende anche una coppia di automobili che si bacia romanticamente su un ponte che ricorda il Pont des Arts, un luogo che Lasseter e sua moglie Nancy non dimenticano mai di visitare quando si trovano in questa splendida città. Lasseter ha anche voluto che la macchina-donna fosse disegnata nel colore preferito di sua moglie, il viola lavanda.

E ovviamente anche il Pont des Arts è stato trasformato per il mondo di "Cars 2", insieme agli altri monumenti più caratteristici della città: è infatti costruito con le molle a balestra usate nelle sospensioni delle macchine. La vetta della Tour Eiffel ha la forma della tipica candela di accensione europea degli anni '30 mentre la sua base contiene parti di una ruota a raggi francese. La leggendaria Cattedrale di Notre Dame è adornata con 24 "car-goyle" mentre gli archi rampanti assomigliano ai tubi di scappamento.

La squadra di "Cars 2" ha avuto la possibilità di esplorare gli showroom degli Champs-Élysées e di visitare il Museo del Grand Palais e il Louvre. Ha visto la Bastiglia, l'Opera e il Musée d'Orsay e hanno voluto inserire Les Halles nel film. Il vecchio mercato di frutta e verdura, demolito negli anni '70, è stato ricreato per "Cars 2" e trasformato in un mercato di pezzi di ricambio di auto usate. "E' diventato un luogo davvero suggestivo", dice Jessup, "una vasta struttura in ferro battuto, in cui le macchine possono entrare e correre, e ha un aspetto zingaresco che lascerà tutti senza parole.

"Sono stato molto contento di lavorare a Parigi", continua Jessup. "Avevamo studiato la città nei minimi dettagli per 'Ratatouille' e siamo stati felici di poterci tornare. Parigi è davvero splendida".

ITALIA

Per sviluppare la finta città marittima di Porto Corsa, in Italia, la produzione di "Cars 2" ha visitato le varie località della costa italiana e francese, ispirandosi alle suggestiva litoranea che da Portofino conduce a Nizza, per poi assistere alla famosa gara automobilistica di Monaco.

"Quando abbiamo deciso di dare vita ad una cittadina italiana", racconta Lewis, "per noi è stato come scrivere una lettera d'amore alle corse italiane. L'Italia infatti adora le macchine da corsa. Volevamo catturare questa passione, attraversando la splendida costa per arrivare fino al fermento di Monaco in cui impazza il gioiello italiano, la Formula 1, senza dimenticare una puntatina al celebre casinò di Monte Carlo".

Portofino è stata una grande fonte di ispirazione per il look di Porto Corsa. "La Riviera italiana è punteggiata da tetti di terracotta, a tinte vivaci, di ciottoli, circondati dalla lussureggiante vegetazione mediterranea e da una limpida acqua turchese", dice Jessup. La squadra voleva

creare un look e un'atmosfera mondana per la cittadina di Porto Corsa, quindi ha mescolato l'architettura della Riviera francese con la natura di Portofino.

Seguendo lo stile del film, la Marina di Porto ha la forma di un volante, mentre il casinò è costruito su una protuberanza che ricorda una Fiat 500 del 1948, la famosa 'Topolino': sui tavoli verdi all'interno del casinò rotolano variopinti dadi di stoffa, come quelli che ciondolano spesso dagli specchietti retrovisori all'interno delle macchine.

"I luoghi del film vengono caratterizzati in modo da diventare dei veri e propri personaggi a se stanti", spiega Lasseter. "Arricchiscono il film di umorismo e spettacolarità, in un modo che non si era mai visto in un film Pixar prima d'ora".

TOKYO

L'avventura oltre-oceano di "Cars 2" ha inizio in Giappone e i filmmakers non vedevano l'ora di mostrare le vibranti luci e colori che illuminano Tokyo di notte. "I cartelloni del quartiere Ginza con i loro colori vivaci sono straordinari", dice Jessup.

Lasseter e Lewis, che hanno visitato il Giappone varie volte, erano entusiasti all'idea di condurvi le loro auto. "Non vedevamo l'ora di vedere i nostri personaggi a confronto con una cultura così diversa", dice Lewis. "Saetta McQueen e Cricchetto sarebbero stati catapultati in situazioni molto intense, in cui Saetta sarebbe stato probabilmente a proprio agio mentre Cricchetto si sarebbe sentito totalmente fuori posto. E sicuramente si sarebbe fatto notare".

Aggiunge Lasseter: "Chiunque sia stato in Giappone e si sia recato in un bagno giapponese conosce la differenza con le toilettes americane, che a confronto, sono davvero spoglie. Abbiamo pensato: 'Come reagirebbe Cricchetto?' e 'Come sarebbe il bagno giapponese delle automobili?' C'è da dire che ci siamo davvero divertiti".

Alcuni membri della squadra di produzione si sono recati a Tokyo nell'ottobre 2009 per studiare l'ambientazione delle scene iniziali del film. Fra i ricercatori c'era Sharon Calahan, il direttore della fotografia responsabile delle luci. "Tokyo era un po' cambiata rispetto all'ultima volta che l'avevo vista", dice Calahan, "ma è stato interessante visitare quelle zone che non ancora non conoscevo, i luoghi più appartati, meno turistici, così diversi dai quartieri luminosi e appariscenti del centro. Abbiamo esplorato la città liberamente per trarne la giusta ispirazione. La sequenza del party per il Gran Premio Mondiale, che inaugura il film, è ambientata all'interno di un museo e il Centro Nazionale d'Arte di Tokyo si trovava proprio sotto al nostro hotel. All'inizio non l'avevamo preso in considerazione ma quando l'abbiamo visto ci è piaciuto e l'abbiamo trovato perfetto per quella scena".

"Oltre tutto è un luogo che si è prestato benissimo alla 'caratterizzazione automobilistica' che contraddistingue nel film", dice Lewis. "E' moderno e sofisticato e ci è sembrato il luogo ideale per mettere in scena la serata inaugurale del Gran Premio Mondiale".

A Tokyo la squadra di produzione ha voluto ambientare la gara sulle strade. Ispirati dalla gara notturna di Formula 1 che si svolge sulle strade di Singapore, Lasseter e Lewis hanno visionato parecchio materiale d'archivio. "La pista è costellata di alogene luci bianche", spiega Lewis. "E' bellissima. John ed io abbiamo utilizzato i neon di Tokyo per la corsa notturna. Un'atmosfera high tech e luminoso in un netto contrasto con la cittadina tipicamente americana di Radiator Springs".

"Questo film è molto diverso dal primo 'Cars'", dice Lasseter, "ma è pur sempre parte di quel mondo. Mostra lo sfarzo e il glamour, la tradizione e la modernità dell'Europa e del Giappone;

esplora lo spionaggio, le varie tecniche di gara e numerosi tipi di auto da corsa. E' stata una bellissima esperienza".

GLI ESPERTI DI AUTOMOBILISMO DELLA PIXAR ASSICURANO L'AUTENTICITA' DEI PERSONAGGI

La squadra di "Cars 2" si è adoperata per ottenere un risultato convincente

La Pixar prende talmente sul serio la sua passione per le macchine, al punto tale da nominare un tutore del franchise di "Cars" affinché tutto funzioni nei minimi dettagli. Jay Ward, che ha curato il modeling e l'articolazione dei personaggi del primo film, in questa seconda produzione ha costituito la risorsa principale di tutte le informazioni relative alle macchine (comprese le domande relative alla costruzione di "Cars Land", la nuova attrazione del California Adventure Theme Park della Disney, e la realizzazione di modellini da collezione). Come per Lasseter, la passione di Ward per le automobili gli è stata trasmessa dal padre, che ha lavorato come concessionario e in seguito come rivenditore all'ingrosso e collezionista di auto d'epoca. Impiegato presso lo studio come esperto di automobili, Ward organizza anche l'annuale "Motorama" della Pixar, un evento estivo che risale al 2001, in cui gli impiegati e alcune società automobilistiche mettono in mostra i loro 'gioielli'.

Jay Shuster, che ha lavorato nel dipartimento artistico del primo "Cars" ed è stato direttore artistico dei personaggi di "Cars 2", è un vero e proprio fanatico dei motori. E' cresciuto a Detroit, dove per 43 anni, suo padre ha progettato automobili presso la General Motors.

Il ruolo di Shuster è stato di curare il design dei personaggi del film. "All'inizio ho parlato con John per capire cosa era richiesto ai personaggi in termini di funzionalità e personalità. Abbiamo svolto ricerche approfondite sul tipo di macchine che dovevamo creare. Ci siamo ispirati a numerosissimi modelli e alla fine abbiamo sviluppato alcuni ibridi, che in seguito sono stati trasformati nei personaggi originali della Pixar".

Aggiunge: "Per ogni personaggio, dopo aver stabilito il design, abbiamo sviluppato un disegno ortografico da tre punti di vista, che descriveva tutte le superfici. Dopo l'approvazione di John, affrontavamo il modeling il più velocemente possibile. Il nostro modello veniva passato al vaglio per perfezionare le proporzioni, la base delle ruote e la sincronia fra occhi e bocca. A quel punto la squadra del modeling iniziava a creare la geometria e la struttura che emergono nello spazio tridimensionale del computer".

Complessivamente le squadre artistiche e quelle dedicate ai personaggi di "Cars 2" hanno supervisionato la creazione di 145 personaggi unici con un'aggiunta di 781 varianti. La creazione di 926 personaggi per un singolo film è ovviamente un record che può vantare la Pixar.

Ward spiega: "Uno dei nostri compiti era di inserire in ogni contesto le giuste automobili che costituiscono i personaggi secondari. Ad esempio in Giappone non c'è la Toyota Camry perché lì guidano la Toyota Majestic. Questi sono i dettagli a cui fare attenzione perché le macchine contribuiscono a raccontare la storia e a identificare ogni ambiente descritto nel film.

"Ci siamo molto divertiti a disegnare le auto da corsa sullo stile della Formula 1, che sono tanto amate in tutto il mondo", continua Ward. "Avendo creato anche le 'scuderie' a cui appartengono le nostre automobili, al posto di Formula 1 nel film abbiamo inventato la Formula Racers. E' stato un modo di rendere omaggio alla F1, il motore più prestigioso e noto nel

mondo. Francesco Bernoulli era uno dei nostri preferiti, con le sue ruote bene in vista. Con John Turturro che ha regalato al personaggio la giusta dose del tipico atteggiamento italiano un po' smargiasso, Bernouille ricorda un po' il modo di fare di Saetta nel primo film. Francesco pensa ancora che la vita consista nel raggiungere un traguardo, e non assapora il viaggio stesso. Per lui l'unica cosa importante è vincere e avere sempre un aspetto migliore degli altri"

Dice Shuster: "Il look di Francesco è stata una sfida per tutta la squadra. Francesco è stato il disegno più difficile per via delle sue sospensioni in vista. Ha comportato un intenso lavoro di ingegneria ma devo confessare che lo adoro!".

"Le macchine dei Formula Racers hanno un muso allungato", continua Shuster, "Il tipo di espressione fisica generata dai movimenti di Francesco ha comportato un lavoro complesso ma alla fine il risultato è eccellente. Le sue pose sono molte accentuate e risulta piuttosto buffo".

Secondo Ward, i momenti della gara raccontati nella storia, hanno richiesto una ricerca specifica ma la squadra non si lamenta. "Una cosa è assistere ad una gara", dice Ward, "un'altra è trovarsi realmente all'interno di una macchina e sentire la forza di gravità, le curve, l'accelerazione e la velocità".

A tal fine gli animatori hanno frequentato lezioni di guida, e questo è stato solo l'inizio. "Ci piace andare alle corse per osservare la gente, i fan, per ascoltare quei suoni che non si notano quando guardi un video", dice Ward, che ha visitato diversi box di gara. "Abbiamo cercato di catturare quegli elementi e quei momenti unici. Per il film siamo andati al Gran Premio di Monaco, che è pieno di gente e in cui l'eco dei motori risuona ovunque, come per magia. E' stata un'esperienza fenomenale".

Gli esperti automobilistici della Pixar hanno amato molto anche le auto delle spie.

"Finn McMissile è l'auto più fantastica del film perché è altamente performante", spiega Ward.

"Si trasforma in un aliscafo e in un sottomarino e possiede gadget incredibili, come le calamite sulle ruote che gli consentono di arrampicarsi su un muro d'acciaio. Finn è un design sviluppato da noi e lo abbiamo realizzato ispirandoci al look degli anni '60 europeo. Abbiamo svolto molte ricerche e quindi abbiamo passato il tutto a Jay Shuster e alla squadra del design dei personaggi. Abbiamo lavorato duramente per renderlo il più autentico possibile".

Shuster ha avuto anche il compito di immaginare dove collocare l'attrezzatura da spia all'interno di Finn e Holley Shiftwell. "Non volevamo che Finn avesse il look ovvio di una spia", spiega. "Volevamo che apparisse come un'elegante auto sportiva inglese degli anni '60. Abbiamo studiato molto le vetture di quel periodo. Abbiamo selezionato gli elementi che più ci piacevano e li abbiamo inseriti in Finn."

Anche Holley Shiftwell, come Finn McMissile, deve il suo bell'aspetto alla squadra Pixar che ha creato il suo design. "Holley è stata sviluppata molto velocemente", dice Shuster. "Una domenica pomeriggio stavo buttando giù qualche sketch basato sulle indicazioni che John ci aveva fornito riguardo l'aspetto di Holley. C'è una nuova generazione di superauto che i piccoli fabbricanti privati creano in edizione limitata. Il giorno dopo John ha visto lo sketch e se ne è innamorato".

Ovviamente anche Holley è dotata di tutti gli strumenti più sofisticati, comprese cineprese nascoste nelle nei fari, un fucile nascosto, uno strumento che provoca l'elettroshock e un telescopio estraibile. "Ovviamente è in grado di volare", dice Shuster. "E' dotata di ali che si estendono dai pannelli degli sportelli dell'auto e il suo cofano posteriore può trasformarsi nell'ala di un jet. Possiede post-bruciatori che appaiono dal tubo di scappamento".

Shuster dice che il lavoro è stato tanto complesso quanto soddisfacente. "Ogni macchina aveva la sua ingegneria e abbiamo dovuto risolvere i problemi che presentava. Ma è stata una tale

gioia perché questo lavoro si radica proprio nel mio background automobilistico. Non pensavo che sarei stato in grado di usare tutto ciò che avevo appreso a Detroit e di applicare la mia conoscenza delle tecniche di ingegneria a questi straordinari personaggi”.

LA PIXAR SI PREPARA A CONFEZIONARE LA SUA MAGGIORE 'SFIDA' CINEMATOGRAFICA

I risvolti tecnici di “Cars 2”

Il mondo dell’animazione al computer ha fatto passi da gigante negli ultimi cinque anni, da quando “Cars” ha debuttato nel 2006. Per “Cars 2” il responsabile e supervisore tecnico Apurva Shah e gli straordinari cervelli dei Pixar Animation Studios hanno ricreato tutti i modelli tridimensionali delle automobili, utilizzando una varietà di nuovi strumenti e programmi. Nonostante il gran numero di processori utilizzati per il rendering del film, che sono quasi il triplo rispetto ad esempio di quelli di “Toy Story 3”, la gestione del tempo e delle risorse è stata comunque complicata, con una media di 13 ore per completare ogni inquadratura.

“La grandiosità delle ambientazioni e dell’azione di ‘Cars 2’ lo rende il film più complicato che la Pixar abbia mai realizzato”, afferma Shah. “Questo film è un viaggio intorno al mondo e tutti i luoghi in cui condurremo il pubblico sono il frutto della nostra invenzione. Ogni paese presenta centinaia di personaggi secondari allo scopo di creare il background e l’atmosfera che caratterizza quell’ambiente specifico. Una delle nostre sfide maggiori è stato creare una ‘pipeline’ in grado di sostenere quel volume e assicurare la migliore qualità.

“Per quanto riguarda le macchine”, aggiunge Shah, “l’idea era proprio di creare una sorta di catena di montaggio per il processo del rigging. Abbiamo iniziato con un modello standard e quindi vi abbiamo aggiunto gli elementi distintivi di ogni singolo personaggio. Ogni macchina possiede determinati elementi di meccanica e di sospensione. Le auto più vecchie hanno una sospensione più lenta che dà la sensazione dei tanti chilometri percorsi nel corso del tempo. Una delle tante novità di questo film è il sistema di guida delle auto: come si muovono, dove vanno. Abbiamo voluto un grande controllo di questi aspetti e questo ovviamente ha reso il nostro lavoro più complicato”

Per la gara londinese, Pixar ha dovuto creare circa 30 chilometri di paesaggio e di ambiente naturale. Racconta Shah: “Abbiamo iniziato solo con una mappa di Londra. Nonostante il nostro mondo sia molto caricaturale, volevamo che fosse il più possibile fedele alla realtà. Abbiamo creato i palazzi e la vegetazione in modo modulare per poter poi unire i vari pezzi che alla fine danno vita ad aree molto estese. Abbiamo creato l’acqua in modo diverso, per poter avere un maggiore controllo sul modo in cui le barche si muovono e reagiscono al movimento”.

Il direttore della fotografia e della macchina da presa Jeremy Lasky, che ha curato lo ‘staging’ e movimento del film, afferma che la difficoltà è stata proprio quella di catturare la vastità del nostro mondo e di far sentire al pubblico che il mondo in cui si muovono queste vetture, va oltre i confini cinematografici. “Ogni nuovo film della Pixar è un’evoluzione”, afferma. “La macchina da presa viene spinta al limite per adattarla al soggetto. In ‘Cars 2’ ci siamo avvalsi degli insegnamenti del primo film, che riguardano come riprendere le automobili e renderle vive come personaggi reali; inoltre abbiamo aggiunto tutti quegli elementi tecnici che sono il frutto di un recente progresso. La camera ora è più ferma e più reale rispetto al primo ‘Cars’. E ci siamo ingranditi per quanto riguarda la ripresa delle corse e degli inseguimenti per renderle

più eccitanti. Questo film conserva l'atmosfera del primo ma è assai migliorata. La Pixar aumenta sempre le aspettative!

“Nel primo ‘Cars’ c'erano angoli e riprese molto specifiche che funzionano con questi personaggi”, continua Lasky. “Siamo partiti da ciò che avevamo appreso nel primo film e ci siamo cimentati nel mettere in scena il movimento costante delle automobili. Le automobili sono molto più interessanti quando si muovono. La cinepresa anche si muove tanto nel film e tutto è spinto all'estremo per rendere la dinamicità e l'eccitazione. I personaggi amati dal pubblico vengono collocati in situazioni intense e folli e in set bellissimi, quindi il film è migliorato sotto ogni aspetto”.

Dal punto di vista cinematografico Lasky è particolarmente orgoglioso della seconda grande scena di gara del film che ha luogo sulla Riviera italiana, nella fittizia cittadina di Porto Corsa. Spiega Lasky: “Questa scena dura 12 minuti e comprende 250 riprese, quindi è stata molto impegnativa. Riesce a intrecciare diverse linee della storia contemporaneamente. C'è la storia della gara di Saetta, c'è Cricchetto travestito che si infiltra in un casinò dove i malfattori si riuniscono in segreto per mettere a punto un odioso complotto, e ovviamente ci sono Finn e Holley che cercano di fermarli. E' stata una vera sfida riuscire a gestire tutto questo dal punto di vista strutturale e cinematografico in modo che l'azione risulti fluida, in modo da potersi spostare con facilità da un luogo all'altro e rendere tutto molto naturale. E' una scena eccitante che produce tensione e suspense”.

Per il primo “Cars”, Lasky e la sua squadra si sono avvalsi della consulenza di Artie Kempner, l'esperto leader di Fox Sports, che li ha aiutati a catturare l'eccitazione di una gara dal vivo e a capire il criterio secondo cui vengono posizionate le telecamere nelle sue trasmissioni. Nel virtuale mondo della computer animation, la telecamera può essere piazzata ovunque senza preoccupazioni che possa rompersi o che gli operatori possano farsi male, quindi le possibilità sono davvero illimitate e più interessanti. Aggiunge Lasky: “La fotografia di ‘Cars 2’ rende la sensazione di una vera gara di F1, ma allo stesso tempo volevamo anche aggiungere elementi che non si vedono quando si guardano queste gare alla televisione. Volevamo che anche il pubblico si sentisse parte attiva della corsa”.

Alla Pixar i compiti del direttore della fotografia si dividono fra due aree piuttosto distinte, la ripresa e l'illuminazione. La controparte di Lasky nell'area dell'illuminazione, Sharon Calahan, ha già collaborato con John Lasseter nei tre film precedenti.

“Questo film presenta località davvero incredibili”, dice Calahan. “Ha luogo in Europa e in Asia e volevamo che trasmettesse la sensibilità di quelle aree geografiche, quindi un'atmosfera diversa da quella di Radiator Springs. Volevamo che Mater si sentisse un outsider. Questi mondi non sembrano affatto come Radiator Springs — sono luminosi, variopinti, ultra moderni. Cricchetto doveva sentirsi come un pesce fuor d'acqua e la luce aiuta ad ottenere questo effetto.

“Il nostro approccio alla luce è in continua evoluzione”, continua. “Le dimensioni di questo film lo dimostrano per quanto riguarda tutti i dipartimenti, non solo la luce. Cerchiamo sempre di migliorare, in tutti i campi. Tutto ciò che abbiamo realizzato in questo film è molto più di quel che avevamo fatto in precedenza. Abbiamo utilizzato un'imponente attrezzatura di luci principali e di superfici di riflesso”.

Per le scene di Parigi, Calahan ha reso omaggio a “Ratatouille”, utilizzando la stessa illuminazione morbida e soffusa. L'autenticità è conferita anche dal fatto che l'artista Capo delle Luci Julien Schreyer, è originario di Parigi e aveva lavorato anche in “Ratatouille”. “Gli ho detto

che poteva considerare il suo lavoro finito solo nel momento in cui avrebbe iniziato ad avere nostalgia di casa”.

Allo stesso modo, diversi membri inglesi della Squadra delle Luci hanno lavorato per le scene ambientate a Londra, in cui l’atmosfera è coperta ma non tetra. Dice Calahan: “Gli inglesi della mia squadra si sono un po’ ribellati al fatto che abbiamo optato per un cielo grigio! Ma cosa si aspettavano?”

Fra le sequenze più difficili affrontate da Calahan e dalla sua squadra, ci sono le scene notturne. Il film inizia con una scena d’azione ambientata sull’oceano in cui tutti i tipi di luce si riflettono sull’acqua; per gli innumerevoli cartelloni al neon di Tokyo è stato necessario ottimizzare e combinare i fasci di luce per poter raggiungere l’effetto desiderato.

Aggiunge Calahan: “La grandiosità di questo film è espresso da tutti i dipartimenti, non solo dalle luci. Ad esempio le scene in cui appare la folla sono moltissime, più di quante ne abbiamo mai fatte prima. Ciò che mi piace di ‘Cars 2’ è la sua varietà visiva. Il treno spia è assolutamente diverso dall’aereo spia; poi ci sono molti interni ed esterni; c’è la notte, il giorno, la variabilità del tempo. E’ così ricco e colorato dal punto di vista visivo, ma ci sono anche scene più tranquille e monocromatiche.

“John è uno filmmaker straordinario”, aggiunge. “Ha una visione molto chiara di quel che vuole vedere sullo schermi. La sua chiarezza aiuta l’intero processo di produzione e diventa una forza trainante che spinge anche gli altri a superare se stessi”.

I PERSONAGGI DI 'CARS 2'

Saetta McQueen (voce di Massimiliano Manfredi)

Il Numero 95 Saetta McQueen è ancora una straordinaria auto da corsa e ormai non è più un novellino. Saetta, che ormai vive stabilmente a Radiator Springs, è diventato una autentica celebrità mondiale dopo essersi aggiudicato ben quattro Piston Cups.

Dopo l'ultima vittoria Saetta è tornato a casa per godersi un po' di meritato riposo insieme alla sua fidanzata Sally, al suo amico del cuore Cricchetto e al resto della grande famiglia di Radiator Springs. Il suo relax però durerà poco, dato che Cricchetto lo incoraggia a partecipare al Gran Premio Mondiale, una gara d'alto profilo che si svolge intorno al globo.

Con una vernice nuova di zecca e abbaglianti all'ultimo grido, Saetta parte per il Giappone, l'Italia e l'Inghilterra con Cricchetto al seguito, pronto a lanciarsi in un'avventura memorabile. Ma per competere con le auto più veloci del mondo non basta la sua bravura: Saetta infatti si rende conto che il suo amico più caro potrebbe non essere solo l'abile caposquadra di cui ha bisogno per solcare l'ignoto asfalto internazionale.

Cricchetto (voce di Marco Messeri)

Nell'ormai popolare località di Radiator Springs, il vecchio e arrugginito carro attrezzi Cricchetto svolge diversi ruoli: è il proprietario di Towing and Salvage, ma è anche un grande narratore e rappresenta l'anima della città. Tuttavia, il titolo che Cricchetto preferisce è sicuramente quello di migliore amico di Saetta McQueen. Cricchetto apprezza e ricorda con affetto ogni ammaccatura da lui ottenuta nel corso delle sue scorribande con Saetta e non vede l'ora che il suo amico torni dalla Piston Cup per vivere insieme a lui nuovi, indimenticabili momenti.

Allegro, sincero e leale fino in fondo, Cricchetto è sempre dalla parte di Saetta, e riuscirà persino a convincerlo a partecipare al Gran Premio Mondiale. Quando Saetta gli chiede di far parte del suo equipaggio e di accompagnarlo in questa nuova avventura 'globale', Cricchetto lascerà la Contea di Carburetor per la prima volta nella sua vita.

Non appena arrivato a Tokyo, Cricchetto si rende conto di quanto sia diversa la realtà al di fuori di Radiator Springs e avrà bisogno di tempo per adattarsi a tante novità. Ma presto gli capiterà un'avventura totalmente inattesa: Cricchetto verrà infatti scambiato per un agente segreto americano e sarà quindi coinvolto in una folle avventura. Diviso fra il suo impegno al fianco di Saetta in questa prestigiosa gara internazionale e il suo nuovo ruolo in un caso di spionaggio internazionale, Cricchetto si lancerà in un inseguimento rocambolesco sulle strade di Tokio e di tutta l'Europa, al fianco di spie inglesi e di vetture poco raccomandabili provenienti da tutto il mondo.

Sally (voce di Sabrina Ferilli)

Sally, una bella Porsche 911 Carrera blu, è la proprietaria di Cozy Cone e del Wheel Wagon Motel di Radiator Springs. Ma soprattutto Sally è la luce degli occhi di Saetta McQueen. Aspettando con ansia il ritorno di Saetta dalla sua ultima gara della Piston Cup, Sally non vede l'ora di fare una bella passeggiata insieme a "Stickers", così come chiama affettuosamente il suo fidanzato.

Ma quando Saetta, appena tornato dalla Piston Cup, decide subito di ripartire per partecipare al Gran Premio Mondiale, Sally resta al suo fianco e lo sostiene. Lo convince addirittura a portare con sé il suo amico Cricchetto. Nonostante Sally debba restare a Radiator Springs, è molto eccitata all'idea di questa folle corsa attraverso l'Europa, anche se in fondo solo Saetta sa far rombare il suo motore!

Francesco Bernoulli (voce di Alessandro Siani)

Francesco Bernoulli è cresciuto all'ombra del famoso circuito di Monza, in Italia, dove lui e i suoi amici sgattaiolavano segretamente sulla pista per cimentarsi nella famigerata curva della Alta Velocità. Francesco ha dimostrato tutto il suo talento naturale nel circuito amatoriale e presto è diventato un campione internazionale di Formula Racers. Le donne amano le ruote di Francesco, i giovani ammirano il suo spirito vincente mentre i suoi colleghi invidiano la sua velocità. Ma il fan maggiore di Francesco è proprio Francesco stesso, come dimostra il suo numero di gara: il numero 1 Francesco è uno dei favoriti del Gran Premio Mondiale e quindi è il maggiore rivale di Saetta McQueen.

Mamma Topolino (voce di Sophia Loren)

Chiunque la conosca, sa che la zia di Luigi, Mamma Topolino è un'eccellente cuoca che ha a disposizione il miglior carburante nel villaggio di Santa Ruotina, vicino Porto Corsa, in Italia. Al di là del suo impetuoso e affettuoso rapporto con il marito, Zio Topolino, Mamma dimostra il suo amore e la sua generosità all'intera famiglia e agli amici rimpinzando tutti con il suo delizioso carburante.

Zio Topolino (voce di Franco Nero)

Nel piccolo villaggio di Santa Ruotina, vicino Porto Corsa, in Italia, lo zio preferito di Luigi, Zio Topolino, vive con la sua adorata consorte, Mamma Topolino. Zio Topolino è il proprietario del negozio di ruote del villaggio dove ha insegnato a Luigi e a Guido tutti i trucchi del mestiere, anche se i preziosi consigli di Zio Topolino non si limitano solo alle gomme.

Luigi (voce di Marco Della Noce)

L'abitante di Radiator Springs Luigi è una Fiat 500 italiana dal cuore d'oro, allegra e generosa. Esperto di pneumatici, Luigi è il proprietario della Casa Della Tires; insieme a Guido, Saetta e Cricchetto, darà vita alla Squadra Saetta McQueen per affrontare il Gran Premio Mondiale. Luigi è un fanatico di tutto ciò che è italiano ed è particolarmente affascinato dalle Ferrari. Quando la gara giunge nella sua città natale, Porto Corsa, Luigi è al settimo cielo all'idea di far conoscere agli amici il suo incantevole villaggio e i graziosi usi e costumi italiani. La sua famiglia accoglie la gang di Radiator Springs in una maniera tipicamente italiana: con tanto "amore"!

Guido (voce di Alex Zanardi)

Guido, il piccolo carrello elevatore italiano, è la spina dorsale di Casa Della Tires. Guido è l'assistente di Luigi, nonché suo migliore amico, e i due sono i fan più accaniti della Ferrari in tutta la contea di Carburator. Un'auto di poche parole (a parte "pit stop"), Guido è una vera e propria forza della natura quando cambia le gomme durante le gare. Anche lui fa parte della Squadra Saetta McQueen per il Gran Premio Mondiale, e si darà da fare con i turbo e gli acceleratori durante le fermate ai box... e chissà se riuscirà anche a vedere anche qualche Ferrari!

Holley Shiftwell (voce di Paola Cortellesi)

Holley Shiftwell è una bella e giovane segretaria inglese trasformata in un novella spia con base a Tokyo. Intelligente ed istruita, Holley conosce alla perfezione tutti i trucchi da manuale. Dotata di tutta l'attrezzatura più sofisticata che esista, comprese telecamere nascoste, armi segrete, un telescopio estraibile e uno schermo olografico, Holley è estremamente motivata ma è fresca di studi e la sua esperienza si basa esclusivamente su ciò che ha imparato a scuola. Quando la navigata spia internazionale Finn McMissile chiede il suo aiuto tecnico per un'operazione top secret, Holley si ritrova faccia a faccia con un collega alquanto improbabile: Cricchetto, un innocente coinvolto per sbaglio in

un intrigo internazionale che resta abbagliato dalla seducente bellezza di questa nuova amica.

Finn McMissile

Finn McMissile è un maestro dello spionaggio inglese. Dietro il suo fascino e la sua eloquenza, è un oscuro manipolatore e la sua esperienza acquisita nel corso degli anni di attività nel campo, gli consentono di contrastare le impreviste aggressioni dei malintenzionati, costringendolo a fughe repentine e rocambolesche. Il design di Finn è elegante e sempre attuale e dispone di un arsenale di strumenti e di armi molto interessanti, fra cui ganci anteriori e posteriori, un lanciamissili, esplosivi magnetici estraibili e un trasmettitore laser nascosto. Un consumato professionista dello spionaggio internazionale, Finn è convinto che dietro le quinte del Gran Premio Mondiale si stia svolgendo una cospirazione. Il suo lavoro clandestino in questa gara internazionale lo porterà in rotta di collisione con Cricchetto, da lui erroneamente scambiato per un agente segreto americano con una copertura davvero geniale.

Fillmore

L'auto più hippie di Radiator Springs è Fillmore, una Volkswagen degli anni '60 che ama la pace e l'amore universale. E come dice il suo amico e vicino di casa Sarge: "un hippie resta sempre un hippie". Nel suo negozio Organic Fuel, Fillmore prepara un carburante 'biologico' che vende insieme ad altri accessori bohémienne come i parafanghi 'psicheledici'. Ma quando viene a sapere che nel Gran Premio Mondiale verrà utilizzato esclusivamente il carburante alternativo Allinol, Fillmore chiude il negozio e si candida per fare parte della Squadra Saetta McQueen.

Sergente

Sergente è una veterana e patriottica jeep verde militare che gestisce lo spaccio dell'esercito di Radiator Springs. Il suo atteggiamento concreto e razionale spesso genera battibecchi con il suo amico Fillmore, che è il suo opposto. Ma nonostante le differenze, i due sono quasi inseparabili, e amano viaggiare insieme per il mondo. Esperta di sicurezza, Sarge vanta una fitta rete di rapporti militari a livello internazionale, ed entrerà a far parte a pieno titolo della Squadra Saetta McQueen per il Gran Premio Mondiale.

Mack

Mack è il fidato camion di Saetta McQueen, che lo trasporta da una gara all'altra in tutto il paese, sempre col sorriso stampato sulla griglia del radiatore. Dopo aver lasciato Saetta a Radiator Springs con il suo quarto trofeo della Piston Cup, Mack parte insieme al resto dell'equipaggio per una meritata vacanza. Ma chi gli avrebbe mai detto che Saetta si sarebbe imbarcato in una gara internazionale per conquistare il Gran premio Mondiale?

Ramone

Ramone è il proprietario della House of Body Art, l'officina delle carrozzerie fuori serie di Radiator Springs. Ramone è un artista, un vero mago della vernice e del metallo. In passato si occupava di dipingere solo di se stesso, tutti i giorni. Ma da quando Saetta McQueen ha rilanciato Radiator Springs, Ramone ha riscoperto il piacere di lavorare per gli altri. Prima di partire per il Gran Premio Mondiale, Saetta si fermerà da Ramone per una nuova verniciata... e Ramone non lo deluderà davvero!

Flo

Flo è una signora impertinente dal cuore d'oro. E' la proprietaria del ristorante V-8 Café, l'unica

stazione di rifornimento nel giro di diversi chilometri in cui viene servito "il miglior carburante di tutta la zona". Flo è la moglie di Ramone. Negli anni '50, mentre era in tournèe con il Motorama Show, Flo capitò a Radiator Springs, dove incontrò Ramone: fu amore a prima vista.

Sceriffo

Sceriffo è l'esponente locale delle forze dell'ordine che si occupa di mantenere la pace e la tranquillità a Radiator Springs. Svolge il suo lavoro molto seriamente. Sceriffo ama raccontare storie e schiacciare pisolini dietro l'insegna di Radiator Springs. E' lì che si trovava quando Saetta McQueen schizzò nella cittadina qualche anno prima, dando vita ad un caotico inseguimento finito in malo modo. Oggi Sceriffo saluta Saetta con tutte le sue 'quattro ruote'!

Lizzie

Lizzie è un'eccentrica abitante di Radiator Springs. E' una piccola vecchia signora, abile donna d'affari, che usa le sue capacità per vendere adesivi per paraurti, parafanghi e altri simpatici souvenir della Route 66, nel suo negozio di chincaglierie. E' un personaggio esuberante, la cui sincerità disarmante e i suoi commenti originali spesso generano qualche imbarazzo, anche se spesso lei stessa non ha alcuna idea di quel che dice.

Carla Veloso

La concorrente del Gran Premio Mondiale Carla Veloso viene da Rio de Janeiro, in Brasile. La dolce ma energica diva latino-americana può ballare per tutta la notte al "Car-nival" tuttavia preferisce trascorrere la maggior parte del tempo sulla pista di gara. Dopo aver battuto un nuovo record nel circuito locale di Interlagos circuit, è stata selezionata per far parte della gara di resistenza di 24 ore in Europa, dove ha accumulato una consistente serie di traguardi. Nel Gran Premio Mondiale, la fiera pilota brasiliana del Motor Prototype è l'unica femmina in campo ed è pronta a dimostrare al mondo intero che il suo numero 8 porterà fortuna al suo Paese.

Raoul ÇaRoule

Noto come l'"auto da rally più bella del mondo" il numero 6 Raoul ÇaRoule è nato in Alsazia, in Francia. Anima inquieta, Raoul è entrato nel famoso 'Cirque du Voiture', il circo francese dove ha imparato la Gimcana – uno sport molto movimentato che gli ha insegnato la massima precisione e l'impareggiabile abilità di percorrere lunghi e difficili tragitti con la massima velocità e disinvoltura. E' la prima macchina ad aver vinto nove rally consecutivi. Raoul è sicuro di poter sfruttare la sua esperienza nei rally per avere la meglio sugli altri concorrenti del Gran Premio Mondiale nelle tre sezioni di strada sterrata, specialmente quando vede i suoi fan sugli spalti agitare striscioni con la scritta: "ÇaRoule Ca-Rules!"

Shu Todoroki

Shu Todoroki è il concorrente del Motor Prototype che rappresenta il Giappone ed è il numero 7 del Gran Premio Mondiale. Shu è cresciuto ai piedi del vulcano giapponese di Monte Asama e presto è diventato un campione del Circuito Suzuka. Il suo design elegante è caratterizzato da un drago Ka-Riu rosso fiammante, che Shu ha preso in prestito da una leggenda giapponese e con il quale ama identificarsi. La sua squadra vanta diverse vittorie: il suo coach, una Mazda, è la prima e unica macchina giapponese ad aver vinto Le Mans – e Shu spera di dare prova della sua destrezza anche sul palcoscenico internazionale del Gran Premio Mondiale.

Grem

Grem è un'ammaccata e arrugginita AMC Gremlin. Dopo essere stata scartata per anni a causa della sua linea, ed essere stata definita persino un "bidone", Grem ha inserito sul paraurti un chip che lo ha catapultato nel sottobosco dello spionaggio internazionale. Scagnozzo del malvagio boss il Professor Z, Grem e il suo socio di malaffare Acer, cercano di sabotare il Gran Premio Mondiale e le famose auto da corsa in gara. Quando Grem e Acer scambiano Cricchetto per un agente americano che nasconde importanti informazioni, i due spietati 'bidoni' si mettono in moto per attraversare il globo ed impedire a Cricchetto di sventare il loro piano malvagio.

Acer

Acer si è sempre sentito un emarginato nel mondo automobilistico. Il verde e malconcio AMC Pacer ha unito le sue forze a quelle dei 'bidoni' mentre gli scagnozzi del perfido Professor Z cercano di scatenare il caos sulla scena internazionale del Gran Premio Mondiale. Acer deve dare la caccia ad agenti segreti americani e inglesi che hanno rubato informazioni cruciali sul complotto segreto del Professor Z, e il suo obiettivo principale è Cricchetto, che è stato erroneamente scambiato per una spia. Acer cerca in tutti i modi di mantenere la calma ma sembra quasi isterico al confronto del suo ultra razionale complice Grem.

Miles Axlerod

Sir Miles Axlerod è un ex barone del petrolio che ha venduto la sua fortuna, convertendosi in un veicolo elettrico e dedicando la sua vita alle risorse di energia pulita e rinnovabile che domineranno il panorama futuro, scoprendo quello che a suo avviso è il carburante che tutti dovrebbero usare: l'Allinoil. Axlerod è la grande attrazione del Gran Premio Mondiale, una gara a cui partecipano i maggiori piloti del globo, e in cui Miles avrà la possibilità di presentare il suo nuovo carburante.

Nigel Gearsley

Nigel Gearsley proviene da Warwickshire, in Inghilterra, ed è una macchina da corsa Aston Martin DB9R che ha il numero 9. Ha esordito nella Speed Hill Climb— una gara tutta in salita che si svolge sulla Aston Hill Mountain Area, che la sua famiglia organizza da diverse generazioni. Anche la carriera di corridore di Nigel è stata in 'salita', avendo vinto quasi ogni gara, negli ultimi anni, nel circuito Grand Touring Sports Car, compresa una serie di podi a Nurburgring e Le Mans. Il suo impassibile atteggiamento britannico non passerà inosservato nelle gare del Gran Premio Mondiale.

Rod "Torque" Redline

Rod "Torque" Redline è considerato da molti la più importante spia americana del mondo. Reclutato dopo la guerra fredda per la sua intelligenza e prestanza fisica, Torque è una muscolosa auto di Detroit, forte e determinata, con un talento per i travestimenti. Nella sua ultima operazione sotto copertura ha acquisito informazioni vitali rispetto al complotto in corso per sabotare il Gran Premio Mondiale. Rod organizza un rendezvous con le sue controparti inglesi per condividere le sue scoperte, durante il ricevimento inaugurale del Gran Premio Mondiale a Tokio. Ma con i malintenzionati alle calcagna, Rod è costretto subito ad abbandonare gli agenti, non appena vede comparire, fra i primi invitati alla festa, un arrugginito carro attrezzi di nome Cricchetto.

Siddeley

Siddeley è un sofisticato jet spia inglese con due motori. Con i suoi 54 metri di lunghezza e una suggestiva apertura alare di 48 metri, il lussuoso e argenteo Siddeley falca sinuosamente i cieli

internazionali ad una velocità che supera la barriera del suono. Dotato del più moderno equipaggiamento da spionaggio, fra cui tecnologie di invisibilità, armi di difesa e postbruciatori, Siddeley affianca fedelmente Finn per combattere il crimine in tutto il mondo.

Professor Z

Professor Z, alias “The Professor” è un piccolo e brillante progettista di armi tedesco, ricercato dalla polizia di tutto il mondo. E’ uno scienziato pazzo con un monocolo su un occhio, che sta organizzando il sabotaggio del Gran Premio Mondiale. Anche se le sue vere motivazioni non sono chiare, Professor Z è disposto a tutto pur di riuscire a superare gli ostacoli e mettere a punto il suo piano diabolico.

Tomber

Tomber è una piccola e originale automobile francese su tre ruote, instabile e insicura, che rispecchia il significato del suo nome: cadere. Il suo mestiere è di commerciare in ricambi d’auto in un mercato parigino, e la sua opinabile mercanzia lo ha messo in contatto con l’agente segreto inglese Finn McMissile.

Rip Clutchgoneski

Ex colonia europea, la Repubblica di Rearendia è ora un paese indipendente desideroso di lasciare le sue tracce sulla mappa geografica, scommettendo tutto sul suo concorrente numero 10 Rip Clutchgoneski. Dopo essersi aggiudicato la qualificazione in numerose gare, la presenza di Rip al Gran Premio Mondiale ricorda un po’ quella di Cenerentola. Nonostante Rip si ritenga fortunato solo per aver avuto l’occasione di partecipare a questa competizione internazionale, la sua abilità e la sua esuberanza hanno meritato a questo fiero neo-rearendiano la pole position.

Max Schnell

Max Schnell era un’umile berlina di Stoccarda, Germania. Fanatico delle corse amatoriali, Max si allenava da solo nelle strade poco battute della fitta Foresta Nera – attirando infine l’attenzione del proprietario di una squadra da corsa. Presto Max si è ritrovato sul circuito professionale, contrassegnato dal numero 4 e da una maggiore potenza fiscale, convertendosi alla fibra di carbonio, e alleggerendosi per acquisire la giusta forma per partecipare alle gare d’alto profilo. Al Motorheimring ha vinto il maggior numero di gare nella storia della World Torque Champion League. Ingegnere di grande talento naturale, Max ha usato la logica e l’ingegneria analitica per migliorare la sua struttura, e intende affrontare il Gran Premio Mondiale nella stessa maniera perfettamente calcolata.

Miguel Camino

L’automobile più famosa, ammirata e interessante di Spagna è Miguel Camino di Pamplona, che si è imposto all’attenzione del suo paese partecipando alla famigerata Corsa dei Bulldozers. Il suo stile elegante e veloce come quello di un toreador nel ring, ha ispirato una generazione di giovani bulldozer e la sua velocità e il suo brio hanno acceso l’entusiasmo del pubblico nel circuito del Grand Touring Sport. Con il numero 5 e i vivaci colori della bandiera spagnola, Miguel Camino spera di conquistare un seguito ancora maggiore partecipando al Gran Premio Mondiale.

Jeff Gorvette

Jeff Gorvette è una delle auto da corsa viventi più famose d’America. Sfoggiando le stelle e le strisce della bandiera del suo paese, la Corvette C6.R n. 24 ha dimostrato la sua abilità nelle grandi corsie ovali e tragitti su strada del Grand Touring Sports. Dopo aver lasciato la sua città natale di Vallejo, in

California, per trasferirsi in Indiana ed essere così più vicino al mondo delle corse, l'abilità di Gorvette ha meravigliato non pochi 'cofani'! Le sue vittorie sono senza precedenti e la sua presenza al Gran Premio Mondiale suscita stima e timore.

Darrell Cartrip (voce di Ivan Capelli)

Darrell Cartrip è un leggendario campione di Piston Cup che è diventato un apprezzato radiocronista. La Chevrolet Monte Carlo numero 17 originaria del Kentucky, è nota per i suoi commenti coloriti che deliziano i fan della Piston Cup con il suo umorismo, simpatia e frasi celebri quali "Boogity, Boogity, Boogity! Let's go racin' boys!" Ha trascorso anni sulle piste e nei box ed è un vero esperto. Questo gentiluomo del Sud d'America sa cosa occorre per vincere e ricorrerà a tutta la sua esperienza per aggiudicarsi anche il Gran Premio Mondiale.

Lewis Hamilton (voce di Lewis Hamilton)

Lewis Hamilton, il sinuoso e velocissimo campione del Grand Touring Sports contraddistinto dal numero 2, è da sempre un corridore determinato e vincente. Come tutte le automobili 'giovani', Lewis ha trascorso la sua infanzia fra la scuola e i corsi di karate e all'età di 10 anni ha vinto il British Karting Championship. Oggi, questo celebre inglese continua a vantare un'eccezionale etica professionale e una grande sicurezza di sé nel circuito di gara, dove i suoi successi non hanno bisogno di commenti. Con la sua appariscente vernice gialla e nera, Lewis rappresenta l'Inghilterra al Gran Premio Mondiale. La sua auto presenta anche la bandiera di Grenada, il paese da cui ha origine la sua famiglia, emigrata in Inghilterra negli anni '50. La sua tecnica impareggiabile, la sua naturale velocità e il suo atteggiamento contenuto, plasmato dalle arti marziali, lo rendono un concorrente di tutto rispetto.

David Hobbscap (voce di Giancarlo Bruno)

La splendida Jaguar verde Coombs Lightweight E-Type del 1963, David Hobbscap, originaria di Royal Leamington Spa, in Inghilterra, è una celebrità delle corse mondiali. La sua carriera trentennale vanta tappe in tutto il mondo ed esperienze in tutti i tipi di motorsport. Ora David lavora come cronista e i suoi simpatici commenti sono molto apprezzati dagli spettatori. Ex campione della 24 Hours di Le Mans, il modo in cui racconta le gare è influenzato dalla sua esperienza personale. Ben lontano dal tradizionale cronista televisivo, David adora alleggerire ed intrattenere il pubblico del Gran Premio Mondiale.

Okuni

Okuni è una micro danzatrice di Kabuki con il muso tradizionalmente dipinto di bianco e uno splendido kimono variopinto con cui si esibisce nei teatri di Tokio, in Giappone.

Kingpin Nobunaga

Noto lottatore di sumo professionista di Tokio, il 'boss' Nobunaga è un micro van color oro che si cimenta nei match più aggressivi, indossando il suo noto portafortuna: un mawashi viola.

Pinion Tanaka

Pinion Tanaka è un micro van dorato, un lottatore di sumo giapponese che con il suo caratteristico mawashi verde-azzurro rappresenta una terribile minaccia sul ring..

Maestro Zen

Maestro nell'arte di scolpire il roccioso giardino zen del Museo di Tokio, Zen Master indossa il suo

vecchio cappello di giunco e, munito del suo antico rastrello di legno, crea disegni sorprendenti sulla sabbia del giardino.

La Regina (voce di Vanessa Redgrave)

La Regina è inebriata dall'invito a presiedere il traguardo, che le è stato rivolto da Sir Miles Axlero, e assisterà all'ultima fase del Gran Premio Mondiale, in cui le auto da corsa sfrecceranno sulle storiche strade londinesi. Avvolta nelle varie sfumature di blu come si conviene ad un reale e mai senza la sua corona, la Regina è un esempio di decoro e di regalità ma questo non vuol dire che non si entusiasmi anche lei in una gara tanto eccitante!

Topper Deckington III

Topper Deckington III è un classico autobus a due piani inglese dipinto di rosso, che ogni giorno percorre allegramente la Killswitch route, passando per la piazza più famosa di Londra, Petrodilly Circus.

Chauncy Fares

Nessuno conosce i luoghi, le strade e le scorciatoie londinesi come il gioviale Chauncy Fares, uno dei tradizionali taxi neri della città.

Sgt. Highgear

Sgt. Highgear è un membro del reggimento assegnato alla sorveglianza di uno dei luoghi più caratteristici di Londra, Buckingham Palace. Con il suo caratteristico cappello di pelo d'orso nero che campeggia in cima alla sua struttura scarlatta, Highgear controlla la scena dalla sua postazione, con orgoglio e convinzione.

Principe Wheeliam

Il Principe Wheeliam d'Inghilterra è un fanatico delle corse automobilistiche. Infatti non vede l'ora di assistere all'ultima parte del Gran Premio Mondiale che si svolgerà proprio sulle strade di Londra. Nonostante debba restare impassibile al fianco di sua nonna la Regina, segretamente fa il tifo per i suoi connazionali Lewis Hamilton e Nigel Gearsley.

Mel Dorado (voce di Tiberio Timperi)

Brent Mustangburger (voce di Gianfranco Mazzoni)

Speaker Porto Corsa (voce di Marco Franzelli)

I FILMMAKERS

JOHN LASSETER (Regia) ha vinto due volte l'Academy Award® e supervisiona tutti i film e i progetti associati della Walt Disney e della Pixar. Lassater ha esordito come regista nel 1995 con "Toy Story", primo film della storia interamente creato al computer e da allora ha continuato con "A Bug's Life", "Toy Story 2" e "Cars".

E' stato produttore esecutivo di "Monsters & Inc." (*Monsters & Co.*), "Finding Nemo" (*Alla ricerca di Nemo*), "The Incredibles" (*Gli incredibili*), "Ratatouille", "WALL•E". "Bolt" e dell'acclamato "Up", il primo film d'animazione della storia ad aver inaugurato il Festival di Cannes e ad essersi aggiudicato 2 premi Oscar® come Miglior Film d'Animazione e Migliore Colonna Sonora Originale. Lasseter è stato produttore esecutivo del film Disney nominato all'Oscar® "The Princess and the Frog" (*La Principessa e il Ranocchio*), di "Tangled" (*Rapunzel – L'intreccio della torre*) e di "Toy Story 3", vincitore del premio come Migliore Film d'Animazione e Migliore Canzone Originale, con un soggetto scritto dallo stesso Lasseter insieme a Andrew Stanton e Lee Unkrich.

Lasseter ha scritto, diretto ed animato i primi cortometraggi della Pixar, tra cui "Luxo Jr.", "Red's Dream", "Tin Toy" e "Knick Knack".

"Luxo Jr." è stato il primo film tridimensionale interamente animato al computer a ricevere una nomination all'Academy Award®, nel 1986, mentre "Tin Toy" è stato il primo film d'animazione al computer della storia a vincere un Academy Award® come Miglior Corto Animato nel 1988. Lasseter è stato produttore esecutivo di tutti i cortometraggi successivi dello studio, tra cui "Boundin", "One Man Band", "Lifted", "Presto", "Serenio", "Day & Night" e i Premi Oscar® "Geri's Game" (1997) e "For the Birds" (2000).

Sotto la supervisione di Lasseter, i lungometraggi e i cortometraggi animati della Pixar hanno ricevuto diversi riconoscimenti sia dalla critica che dall'industria cinematografica. Lasseter stesso ha vinto uno Special Achievement Oscar® nel 1995 per aver supervisionato la squadra di "Toy Story". Lui e gli sceneggiatori di "Toy Story" si sono meritati una nomination all'Oscar® per la miglior sceneggiatura originale, e questa è stata la prima volta che un film di animazione è stato riconosciuto in quella categoria.

Nel 2009, Lasseter ha ricevuto il Leone d'Oro alla Carriera alla 66a Mostra Internazionale del Cinema di Venezia. L'anno seguente, è stato il primo produttore di film d'animazione a ricevere il David O. Selznick Achievement Award in Motion Pictures conferitogli dal Producers Guild of America. Altri riconoscimenti da lui ricevuti, comprendono l'Outstanding Contribution to Cinematic Imagery Award del 2004 da parte dell'Art Directors Guild, una laurea ad honorem da parte dell'American Film Institute, e il premio Winsor McCay Award del 2008 da parte dell'ASIFA-Hollywood, per il suo contributo all'arte dell'animazione. Prima di fondare la Pixar, nel 1986, Lasseter ha lavorato presso la Computer Division della Lucasfilm Ltd., dove ha disegnato e animato "The Adventures of Andre and Wally B." (*Le avventure di André e Wally B.*), la prima produzione basata su un personaggio interamente animato al computer; ha inoltre ideato il

Cavaliere di Vetro Colorato per il film del 1985 prodotto da Steven Spielberg "Young Sherlock Holmes" (*Piramide di paura*).

Lasseter ha partecipato alla lezione inaugurale del programma di Character Animation al California Institute of the Arts, e si è laureato in cinematografia nel 1979. Lasseter è l'unico ad aver vinto due volte lo Student Academy Award® per l'animazione, per i suoi film da studente realizzati presso la CalArts, dal titolo "Lady and the Lamp" (1979) e "Nitemare" (1980).

Ma il suo primissimo premio risale a quando aveva cinque anni: vinse 15 dollari per aver disegnato il Cavaliere Senza Testa al Model Grocery Market di Whittier, in California.

BRAD LEWIS (Co-regia, Storia Originale) si è unito ai Pixar Animation Studios nel novembre 2001, portando con sé un'esperienza ventennale nel cinema, nel teatro, nella televisione e nella pubblicità. Lewis è stato il produttore del film premio Oscar® "Ratatouille", che gli è valso il premio di Produttore dell'Anno per un Film di Animazione da parte del Producers Guild of America.

Prima di entrare alla Pixar, Lewis ha lavorato per 13 anni come produttore, produttore esecutivo e vice presidente esecutivo di produzione presso la Pacific Data Images, una consociata completamente controllata da DreamWorks Animation SKG. È stato produttore del film animato "Antz" (*Z la formica*) e tra i suoi credits cinematografici ricordiamo: "Forces of Nature", "The Peacemaker" e "Broken Arrow" (*Nome in codice: Broken Arrow*).

Lewis ha prodotto lo speciale televisivo "The Last Halloween" di Hanna-Barbera, che gli è valso un Emmy®, e la prima puntata in 3D di "The Simpsons". Ha ricevuto un secondo Emmy per la grafica utilizzata in "Monday Night Football" di ABC. Inoltre, Lewis si è fatto un nome nella produzione di spot pubblicitari, meritandosi per ben due volte l'ambito premio Clio.

Lewis ha esordito nell'industria dello spettacolo come assistente di produzione in "The Merv Griffin Show" e si è esibito sul palco in veste di 'mostro danzante' nella produzione nazionale di "Sesame Street Live!"

Lewis si è laureato in storia del teatro presso la Fresno State University e vive a San Carlos, in California, con sua moglie e i loro due figli; è stato sindaco della città nel 2008.

DAVE MULLINS (Supervisore dell'animazione presso i Pixar Animation Studios)

Dave Mullins si è unito ai Pixar Animation Studios nel settembre del 2000. Il suo primo progetto è stato il film premio Oscar® "Finding Nemo" (*Alla ricerca di Nemo*) in cui è stato animatore della pre-produzione. Da quel momento in poi ha animato numerosi film Pixar, fra cui "Monsters Inc." (*Monsters & Co.*), "The Incredibles" (*Gli Incredibili*) e "Ratatouille". Mullins è stato animatore del film vincitore di un Golden Globe® "Cars" e del corto "One Man Band"; ha inoltre lavorato come direttore dell'animazione per un altro premio Oscar®, "Up". Mullins è attualmente supervisore dell'animazione dell'imminente film di Disney•Pixar "Cars 2", che sarà distribuito il 24 giugno 2011.

Oltre al suo lavoro nei film a soggetto e nei cortometraggi Pixar, Mullins ha co-diretto alcuni spot pubblicitari basati su "Monsters, Inc." (*Monsters & Co.*) per McDonalds, e su "Cars" per la General Motors.

Da sempre appassionato di film, cartoni e disegno, Mullins ha perseguito con determinazione la sua carriera di artista. Mentre studiava pittura presso la Scuola d'Arte, ha trovato un computer RISC 6000 in un armadio del laboratorio di informatica e ha imparato ad usarlo da solo. Dopo la sua prima opera di animazione, in cui aveva dato vita ad un attaccapanni che cammina, è

rimasto folgorato da questo mestiere. Si è laureato in Illustrazione alla Rhode Island School of Design e ha esordito nel mondo dello spettacolo realizzando cartonati pubblicitari per i teatri. Prima di approdare alla Pixar, Mullins ha lavorato per Pike Productions, The Post Group, Acclaim Entertainment, Disney Feature Animation, Dream Quest Images, Digital Domain e Sony Pictures Imageworks.

Mullins vive attualmente a Kensington, in California, con sua moglie e i loro due figli.

SHAWN KRAUSE (Supervisore dell'Animazione presso i Pixar Animation Studios)

Shawn Krause è entrato a far parte dei Pixar Animation Studios nell'ottobre 1994, come animatore e artista del layout del film "Toy Story". In seguito ha lavorato come animatore per "A Bug's Life", "Toy Story 2", "Monster, Inc." (*Monster & Co.*) e "Cars". Krause è stato inoltre animatore dei film premi Oscar® "Finding Nemo" (*Alla ricerca di Nemo*) e "The Incredibles" (*Gli Incredibili*). Oltre al suo lavoro nei lungometraggi, Krause ha contribuito con il suo talento al cortometraggio "Jack-Jack Attack", uscito nel DVD di "The Incredibles". Si è concesso una breve pausa dal cinema per dirigere la squadra di animazione di "The Seas with Nemo and Friends", un'attrazione dell'Epcot Theme Park di Walt Disney World, in Florida.

Krause ha diretto l'animazione del film premio Oscar® "Up" e attualmente lavora come supervisore all'animazione del film Disney•Pixar "Cars 2", che sarà distribuito il 24 giugno 2011. Fanatico dei film di animazione Disney e dei cortometraggi della Warner Brothers, Krause si è reso conto piuttosto presto di voler diventare animatore, anche per via dell'influenza ricevuta da Mad Magazine, e dai fumetti di Peanuts e Braccio di Ferro. Da bambino suo padre gli insegnò a disegnare Braccio di Ferro. Dopo questa esperienza Krause ha iniziato a disegnare sulle pagine dei bloc-notes che trovava in giro per casa, creando dei veri e propri libricini animati.

Prima di entrare alla Pixar e dopo essersi laureato alla University of Missouri, in arte, storia dell'arte e archeologia, Krause ha lavorato come artista freelance per alcuni ristoranti locali. In seguito ha studiato Animazione dei Personaggi presso il California Institute of the Arts (Cal Arts), e dopo 1 anno ha proseguito la sua carriera alla Pixar.

Krause vive attualmente ad East Bay con sua moglie e le loro due figlie.

NATHAN STANTON (Supervisore della Storia presso i Pixar Animation Studios)

Nathan Stanton ha iniziato la sua carriera nei Pixar Animation Studios nel giugno del 1996, come artista della storia per il secondo film Pixar, "A Bug's Life", e da allora ha lavorato in molti successi dello studio. Stanton ha contribuito allo storyboarding di "Toy Story 2", "Monsters, Inc." e dei film premi Oscar® "Finding Nemo" (*Alla ricerca di Nemo*), "Ratatouille" e "WALL•E". Recentemente Stanton è stato il supervisore del film Disney•Pixar "Cars 2", che uscirà il 24 giugno 2011. Prima di lavorare in "Cars 2", Stanton ha fatto parte della squadra della storia di "Brave", un film Pixar che uscirà nel 2012. Attualmente è impegnato nel progetto di un cortometraggio.

Nel dipartimento della storia, Stanton e la sua squadra lavorano al fianco del regista e dello scrittore (che spesso sono la stessa persona) per creare la storia. Attraverso gli storyboards, la squadra visualizza il film in sequenze disegnate e lavora sulla recitazione, messa in scena, composizione e montaggio per creare il film prima che venga animato. Il girato viene quindi proiettato per le altre squadre della Pixar e riveduto e corretto per rafforzare al massimo la storia.

Come tutti i bambini Stanton è cresciuto guardando cartoni, film animati e leggendo fumetti. Ha iniziato a disegnare quando era piccolo e da grande si è reso conto che ne avrebbe fatto il suo mestiere. Come molti altri suoi colleghi della Pixar, Stanton, ha potuto realizzare il suo sogno frequentando il California Institute of Arts.

Stanton si è trasferito a San Francisco, in California nel 1992 e presto ha ottenuto un lavoro come assistente animatore 2D in "The Nightmare Before Christmas" con la Skellington Productions. Ha lavorato presso la Colossal Pictures in numerosi progetti di animazione 2D. Stanton è quindi tornato alla Skellington Productions per partecipare alla produzione di "James and the Giant Peach" (*James e la pesca gigante*). Dopo un breve periodo presso i Wild Brain Studios, Stanton è stato reclutato dalla Pixar.

Nato e cresciuto a Rockport, nel Massachusetts, Stanton si è laureato in Character Animation presso il California Institute of Arts nel 1992. Attualmente vive a Oakland, in California, con la moglie e due figli.

APURVA SHAH (Supervisore e Direttore Tecnico dei Pixar Animation Studios)

Apurva è entrato a far parte della Pixar nell'ottobre del 2001, portando con sé un'enorme ricchezza ed esperienza nel campo dell'animazione e degli effetti visivi digitali.

È approdato alla Pixar per guidare una squadra di animatori nella creazione di diverse sequenze di "Finding Nemo" (*Alla ricerca di Nemo*), vincitore dell'Academy Award®. Successivamente è diventato supervisore agli effetti speciali per un altro premio Oscar®: "Ratatouille", per il quale è stato anche coinvolto nello sviluppo tecnico della fase preliminare del film.

Ha espresso il suo talento, in qualità di supervisore e direttore tecnico, in una serie di cortometraggi della Pixar, fra cui "Your Friend The rat" (*Il tuo amico topo*) e "Tokyo Mater". Al momento Shah è supervisore e direttore tecnico del lungometraggio di prossima uscita della Disney Pixar: "Cars 2", previsto nelle sale il 24 giugno del 2011.

Prima della Pixar, Shah ha svolto ruoli chiave nell'industria dell'animazione e degli effetti visivi. Presso la PDI/DreamWorks, è stato supervisore delle scene di "Shrek" e capo degli effetti visivi di "Antz" (*Z la Formica*). Shah ha anche creato gli effetti visivi per alcune scene dei live action "Batman Forever", "The Arrival" e "Broken Arrow" (*Nome in codice: Broken Arrow*).

Attivo nel mondo degli effetti digitali sia nella pratica che nella teoria, Shah ha svolto attività di docente presso l'Art Institute, l'Academy of Art University di San Francisco e la Ringling School of Art and Design, dove ha insegnato tecniche di effetti visivi e motion capture.

Shah ha conseguito un Master in Informatica alla Texas A&M University e in Ingegneria Elettrica all'Università di Mumbai. Ha inoltre frequentato, durante la sua docenza, corsi sul cinema e arti visive al Ringling School of Art and Design.

SHARON CALAHAN (Direttore della Fotografia/Luci) si è unita ai Pixar Animation Studios nel 1994 come supervisore dell'illuminazione del primo film dello studio "Toy Story". In seguito è stata direttore della fotografia in "A Bug's Life", "Toy Story 2" e "Finding Nemo" (*Alla ricerca di Nemo*). Calahan ha curato la fotografia del film premio Oscar® "Ratatouille" e ha svolto lo stesso ruolo per l'imminente "Cars 2", che uscirà il 24 giugno 2011.

Fin dall'età di 13 anni Calahan sapeva che avrebbe voluto diventare un artista della Disney. Ha studiato grafica, illustrazione e fotografia. Dopo la scuola d'arte è diventata direttore artistico per la televisione e la produzione di video. È stata direttore delle luci presso la Pacific Data Images, dove ha curato anche il lavoro commerciale, i lunghi format televisivi e i pacchetti grafici.

Calahan ha regalato numerose presentazioni e ha insegnato tecniche di illuminazione relative ai personaggi, alle riprese e alle inquadrature principali e più in generale, la pittura di luce e la composizione, sia alla Pixar che al di fuori dello studio.

JAY WARD (Tutor del franchise "Cars") è approdato alla Pixar nel dicembre 1998 per lavorare in qualità di assistente nel reparto di produzione creativa per il film del 2001 "Monsters, Inc." (*Monsters and Co.*)

E' stato subito promosso coordinatore e, nel 2001 ha iniziato a lavorare allo sviluppo della fase preliminare del film del 2006 "Cars". Durante la produzione di "Cars", la conoscenza di Ward dell'industria automobilistica gli ha permesso di svolgere diversi ruoli nella realizzazione del film: è stato manager della squadra dei personaggi e consulente del regista Lasseter e del coregista Joe Ranft. Ward continua a prestare il suo contributo per quanto riguarda il mondo automobilistico in qualsiasi prodotto del franchise di "Cars".

Ward ha recentemente lavorato al film di prossima uscita "Cars 2", previsto nella sale il 24 giugno del 2011.

Prima della Pixar, Ward ha prestato servizio presso le U.S. Naval Reserves e ha frequentato il California College of the Arts dove si è laureato in Arte e Illustrazione nel 1993. Vanta innumerevoli esperienze professionali: ha fatto il cameriere durante gli anni del liceo, il deviatore per la marina USA, l'addetto al rifornimento di carburante per gli aerei, il manager nel reparto componenti

della Harley Davidson e l'illustratore freelance. Queste esperienze così diverse tra loro hanno dato a Ward l'opportunità di utilizzare le sue conoscenze e la sua creatività con grande successo alla Pixar.

Ward vive a Oakland, California, con sua moglie e i loro due figli.