

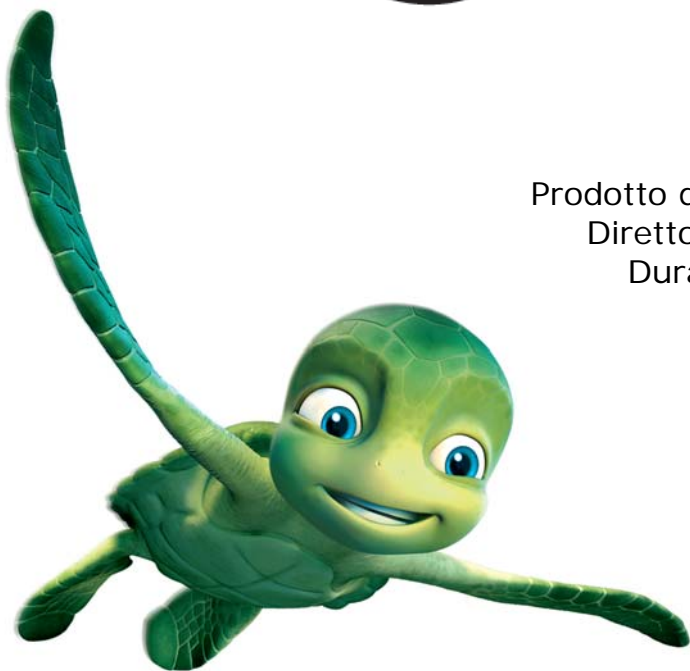


presenta

Le avventure di **SAMMY**

in 3D

Prodotto dalla *nWave Pictures*
Diretto da *Ben Stassen*
Durata: 85 minuti



I materiali sono scaricabili da www.eaglepictures.com

DAL 22 DICEMBRE AL CINEMA

Ufficio Stampa:
Marianna Giorgi marianna.giorgi@eaglepictures.com

La Storia

Mentre si spinge faticosamente verso il mare, poco dopo essere venuto al mondo su una spiaggia della California, Sammy, la tartaruga marina, incontra l'amore della sua vita, una deliziosa tartarughina di nome Shelly, ma poco dopo la perde di vista. Nel corso del suo epico viaggio attraverso l'oceano - che ogni tartaruga affronta prima di far ritorno sulla spiaggia dov'è nata - Sammy schiva innumerevoli pericoli e difficoltà, nella speranza di ritrovare la sua Shelly. Assieme al suo amico Ray, Sammy si rende conto di come gli esseri umani stiano recando danno al pianeta. In seguito, Sammy viene tratto in salvo proprio da alcuni umani, si batte contro i piranhas, sfugge ad un'Aquila pescatrice e va alla ricerca di un misterioso passaggio segreto. E, poi, un giorno, dopo tante avventure e pericoli scampati, Sammy ritrova la sua Shelly. Neanche lei lo ha mai dimenticato...

I Personaggi

Sammy

Il nostro eroe Sammy è un delizioso tartarughino marino. Lungi dall'essere un eroe, Sammy è una semplice tartaruga a cui capita di vivere delle avventure straordinarie. E' nato nel 1959 su una spiaggia della California, e, da allora, ha viaggiato per 50 anni attraverso gli oceani del mondo. Nel corso del suo lungo viaggio di scoperta, Sammy affronta innumerevoli pericoli: Diventa la mascotte di una comunità hippy, si ritrova alle prese con una chiazza di petrolio e assiste all'ammarraggio dell'Apollo 11, nell'Oceano Pacifico.

Il suo obiettivo: affrontare le correnti, le maree e gli anni, per ritrovare la sua Shelly, l'amore della sua vita, persa di vista sulla spiaggia su cui entrambi sono nati. Il suo personaggio: Sammy è coraggioso, adora l'avventura ed è sempre pronto ad affrontare qualsiasi sfida. Non ha paura di battersi, è un amico leale, si fida dei suoi istinti ed è saggio.

BEN STASSEN: "Quando nasce, Sammy è talmente piccolo da non riuscire a sollevarsi per uscire dal nido. Ma è un combattente. E' determinato a riuscire nella sua missione a tutti i costi, e niente riuscirà a fermarlo. Sa anche di poter viaggiare per tutto il mondo: Bisogna solamente mettere una pinna davanti all'altra, continuare a farlo, e tutto andrà per il verso giusto!"

"Non sarebbe meraviglioso viaggiare per tutto il mondo?"
Sammy

Shelly

Shelly è la più bella tartaruga marina che Sammy abbia mai visto. E' la luce dei suoi occhi, è la ragione della sua vita, e ciò che lo ispira ad andare avanti. E' anche una tartaruga molto determinata, che vuole scoprire il mondo a modo suo, senza imposizioni, e senza preoccuparsi del domani. Non ha alcun legame, almeno fino al giorno in cui la sua strada si intreccia nuovamente con quella del piccolo Sammy. Ora è cresciuto, e i due vanno immediatamente d'accordo.

Il suo obiettivo: Andare alla scoperta di tutte le meraviglie del mondo sottomarino e, un giorno, riuscire a svelare il mistero del leggendario passaggio segreto.

Il suo personaggio: E' molto indipendente ma è anche molto volenterosa. Non ha paura di niente – o quasi; è impulsiva, una vera dura, ed è pronta a tutto. E' piena di energia, adora l'avventura e le piace esplorare le profondità marine.

BEN STASSEN: "Sammy si innamora pazzamente di Shelly, appena la vede, nel momento stesso in cui apre gli occhi per la prima volta, subito dopo essere venuto al mondo. I due vengono separati in diverse occasioni ma lui non perde mai la speranza di poter incontrare colei che ama più di tutti!"

"Non succede tutti i giorni di scoprire il mondo, giusto?"
Shelly

Ray

Un'altra adorabile tartaruga marina: Ray è il fedele compagno di Sammy nel corso dei primi anni della sua vita. E' colui su cui Sammy può contare. E' gentile e saggio e agisce come mentore di Sammy, aiutandolo a capire la vita, le tartarughe femmine e il mondo in generale.

Il suo obiettivo: Prendersi cura di Sammy nel corso dei suoi primi dieci anni dalla nascita, mentre apprende com'è la vita nell'acqua.

Il suo personaggio: E' pieno di energia ed entusiasmo, è intrepido e fa sempre il cascamorto. Gli piace trascorrere le serate fuori con i suoi amici, divertendosi e facendo divertire anche gli altri. E' facile andare d'accordo con lui, non si lamenta mai. Fa sempre le cose a modo suo. E' costantemente alla ricerca di nuove avventure e di nuove sensazioni.

"Hai visto quelle due bellezze che sono uscite quando siamo entrati?"
Ray

BEN STASSEN: "Ray è l'amico col quale Sammy trascorre parte della sua infanzia. E' sempre di buon umore ed è divertentissimo. Il loro rapporto mette in evidenza il potere dell'amicizia."

Fluffy

Fluffy è un grosso gatto grigio dall'accento molto marcato. Si gode la vita sotto il sole della California. E' il fedele compagno di una piccola comunità hippy che ama l'ambiente e lotta per i diritti degli animali. Non è felice che Sammy invada il suo territorio. E così decide di entrare in azione.

Il suo obbiettivo: Infastidire e confondere Sammy nella speranza che la tartarughina abbandoni la sua famiglia hippy adottiva e se ne torni il più velocemente possibile nell'oceano.

Il suo personaggio: Fluffy è un tipo un po' snob, ed è sospettoso nei confronti degli altri animali; cerca di proteggere il suo territorio e i diritti che si è guadagnato. E' furbo e astuto ed ha uno strano senso dello humour; racconta storie e barzellette che nessuno, a parte lui, trova divertenti.

BEN STASSEN: "Fluffy è un personaggio molto interessante. E' la mascotte di una comunità hippy che vive sulla spiaggia a Big Sur. Quando arriva Sammy, Fluffy si sente minacciato e vuole sbarazzarsi di lui il più velocemente possibile, rimandandolo nel fondo dell'oceano, dove dovrebbe essere il suo posto!"

"Siccome siete così lente, voi tartarughe andate sempre di corsa!"
Fluffy

Il Mondo di Ben Stassen (regista e produttore)

INTERVISTA:

Da dove è venuto il desiderio di raccontare la storia di una tartaruga marina e del suo viaggio alla scoperta del mondo?

Alcuni anni fa, andai in vacanza in Messico assieme a mio figlio di sei anni. Al tramonto, notammo una folla di persone sulla spiaggia. Lo staff dell'hotel stava trasportando alcune uova di tartaruga marina in procinto di schiudersi. La madre le aveva deposte sul prato, nello stesso identico posto dove, 30 anni prima, era nata lei; ma a quei tempi l'hotel non era ancora stato costruito.

Il problema era che quegli esserini minuscoli non riuscivano ad issarsi sul marciapiede di cemento per raggiungere il mare, era troppo alto per loro. Mentre guardavamo queste taratarughine appena nate che facevano i loro primi passi verso il mare e che venivano risbattute indietro dalle onde, lo staff dell'hotel ci spiegò che queste creature rimangono sulla superficie dell'oceano per i primi dieci anni della loro vita. In questo periodo viaggiano per distanze enormi, trasportate dalle correnti. Quando ho visto la reazione dei bambini e degli adulti, quella sera, ho pensato che quella storia avrebbe potuto diventare un bel film di animazione in 3D.

Ha svolto molte ricerche sulla vita delle tartarughe, sui pericoli che affrontano e sui loro predatori?

Abbiamo svolto moltissime ricerche sulle tartarughe marine mentre scrivevamo la sceneggiatura e anche durante la fase di pre-produzione. Internet dà accesso a un'enorme mole di informazioni; abbiamo visto molti video che mostravano il loro comportamento nell'acqua e sulla terra ferma.

Che tipo di avventura voleva dirigere?

Meno di una tartarughina su 1.000 riesce a sopravvivere fino all'età adulta. Le tartarughe appena nate misurano meno di 5 centimetri, e Sammy, l'eroe del film, è anche più piccolo. Perciò, non aveva grandi speranze di sopravvivere. Volevo seguirlo dalla nascita, all'età adulta. La sua è la storia di un viaggio verso la maturità. Lungo la strada, incontriamo molti altri personaggi. Molti di essi appaiono solo in una scena del film, perché subito dopo averli incontrati Sammy parte di nuovo. Ma c'è anche un gruppetto di personaggi che hanno un ruolo più ampio nella sua vita, e riappaiono in diverse occasioni. Tra questi, ci sono Ray e Shelly che, come lui, sono due tartarughe marine, e un gatto di nome Fluffy.

Che look avrebbe voluto per i personaggi?

Ogni volta che noi della nWave Pictures abbiamo fatto un film di animazione al computer, ci siamo sempre sforzati di creare un'immagine che fosse il più realistica possibile, anziché concentrarci su un approccio di tipo stilistico. Ancora una volta, con questo film abbiamo fatto sì che i personaggi, e gli ambienti in cui essi vivono, risultassero autentici. Ma non

volevamo fare un documentario - questo è un film di intrattenimento per famiglie - perciò ci siamo presi alcune libertà. Ad esempio, tutti i nostri personaggi hanno dei corpi che somigliano a quelli delle loro specie, ma sono dotati di un volto con caratteristiche umane.

Oltre allo humour, che abbonda, che tipo di emozioni speravate di ispirare?

Spero che il pubblico sorrida durante il film e che, di tanto in tanto, rida di cuore, ma soprattutto, spero che il film possa ispirare delle emozioni reali. Non volevo fare un film che facesse ridere ad ogni minuto con dei personaggi che sprizzano costantemente vitalità, ovunque si trovino. Allo stesso tempo, volevo anche cercare di eguagliare la qualità dei grandi classici della Disney, come FANTASIA e BAMBI. La cosa meravigliosa dei film in 3D è che sono estremamente coinvolgenti. Le scene molto drammatiche possono diventare addirittura "piacevoli". In altre parole, un vero film in 3D può offrire un grande intrattenimento, anziché far solamente ridere.

Quali messaggi educativi voleva trasmettere alle giovani generazioni attraverso questo film?

Trascorrere 50 anni nelle profondità degli oceani con tutti gli eroi del film ci dava la possibilità di affrontare alcune domande su importanti problematiche ambientali, come la distruzione della vita sottomarina, il cambiamento climatico e la deforestazione. Non offriamo le risposte a questi problemi, ma aumentando la consapevolezza delle persone, soprattutto del pubblico più giovane, forse abbiamo la possibilità di fare un piccolo passo nella giusta direzione. Attraverso questo film, abbiamo cercato di porre delle domande di tipo 'causa ed effetto'. Quando i nostri eroi si trovano a dover affrontare una chiazza di petrolio, si rendono conto che gli umani sono delle creature molto strane: Alcuni trasformano l'oceano in una discarica, mentre altri si danno da fare per ripulirlo. Lo stesso vale per le scene di caccia alle balene: Ci sono alcuni esseri umani che arpionano le balene, e altri che fanno di tutto per cercarle di fermarle.

Dopo aver esplorato lo spazio profondo in FLY ME TO THE MOON, nel suo secondo film esamina tutti gli oceani del pianeta. Da cosa dipende la scelta di questi luoghi infiniti?

Il 3D rappresenta la seconda rivoluzione nella storia del cinema dopo il passaggio dal muto al sonoro. Può essere considerato come un linguaggio cinematografico totalmente nuovo. Quando le persone guardano un film in 3D, la sensazione di immersione che vivono è dieci volte superiore rispetto a quella di un film normale. Si immergono nel cuore dello spazio filmico. Hanno una sensazione di totale osmosi fisica. Secondo me, lo spazio e le profondità degli oceani sono dei luoghi che, combinati con il 3D, ti permettono di respingere i limiti dell'immersione fisica.

Il fatto di dirigere questo film in 3D l'ha spinto ad elevarsi per riuscire ad affrontare determinate sfide tecniche o artistiche?

L'animazione di materia organica, come l'acqua, è estremamente complessa da realizzare con le tecniche di animazione al computer, e questo film è ambientato interamente sotto al mare! Perciò fare un film come questo, di portata internazionale, con un budget piuttosto limitato e con le norme Nord Americane da rispettare, è stato un vero e proprio incubo, in termini tecnici. Non esiste una soluzione miracolosa che ti possa aiutare in questi casi, l'intero team ha solo lavorato molto, molto duramente!

Il Mondo di Ben Stassen (regista e produttore)

BIOGRAFIA

Nato in Belgio

- 1985: Si laurea presso la USC School of Cinema and Television (California).
Lavora per due anni nella TV statunitense.
- 1990: Scopre l'animazione al computer e produce MY UNCLE'S LEGACY che viene nominato nella categoria Miglior Film Straniero ai Golden Globe.
- 1991: Inizia a lavorare come produttore e regista di film "large format" (soprattutto in IMAX), per parchi a tema e musei.
- 1994: Co-fonda la società di produzione e distribuzione nWave Pictures.
- 1998: Dirige il primo film in IMAX 3D, ENCOUNTER IN THE THIRD DIMENSION.
Diventa un esperto della proiezione di film in IMAX, che utilizzano differenti tecniche cinematografiche specialistiche (Showsan, Iwerks, VistaVision).
- 2007: Dirige il suo primo film, FLY ME TO THE MOON, il primo film di animazione completamente prodotto in 3D
- 2009: Ottiene la nomination per il Premio del Pubblico agli European Film Award.

LE AVVENTURE DI SAMMY è il suo 16° film in 3D.

Leader mondiale per le multiplatforme digitali per il cinema.
Vive e lavora tra il Belgio e gli Stati Uniti

FILMOGRAFIA:

Film: (in ordine di anno di produzione)

- 2009: LE AVVENTURE DI SAMMY
(regista-produttore)
2007: FLY ME TO THE MOON
(regista-produttore esecutivo)

Film in IMAX: (in ordine di anno di produzione)

- 2006: AFRICAN ADVENTURE: SAFARI IN THE OKAVANGO
(sceneggiatore – regista - produttore)
2004: WILD SAFARI 3D
(sceneggiatore - regista-produttore)
2002: MISADVENTURES IN 3D
(co-sceneggiatore - regista-produttore)
2001: SOS PLANET
(sceneggiatore – regista - produttore esecutivo)
2000: HAUNTED CASTLE
(sceneggiatore – regista - produttore esecutivo)
1998: ALIEN ADVENTURE
(sceneggiatore - regista-produttore esecutivo –
Direttore della fotografia)
ENCOUNTER IN THE THIRD DIMENSION
(co-sceneggiatore – regista - produttore esecutivo)
1996: THRILL RIDE: THE SCIENCE OF FUN
(sceneggiatore - regista-produttore esecutivo –
Direttore della fotografia)

Cortometraggi:

Tra il 1990 e il 2009: DEVIL'S MINE RIDE, COSMIC PINBALL, ASTRO CANYON COASTER, VOLCANO MINE RIDE, SUPERSTITION, SECRETS OF THE LOST TEMPLE, RGB ADVENTURES, KID COASTER, OCEAN JUNGLE, GRAND PRIX RACEWAY, VOYAGE THROUGH THE CENTER OF THE EARTH, MUSEUM OF VIRTUAL HISTORY, AQUARIDE, HAUNTED MINE RIDE, COSMIC COASTER, PANDA VISION, HAUNTED HOUSE.

Un tuffo nella nWave Pictures: dalla rivoluzione del 3D all'evoluzione del 3D ...

La società di produzione e distribuzione nWave Pictures è stata creata nel 1994. Ben Stassen è il direttore della società, oltre che il suo co-fondatore assieme a Eric Dillens, della società D&D Media Group, con base a Bruxelles. Stassen capì prontamente il fascino che il linguaggio cinematografico del 3D avrebbe esercitato sul pubblico. Per questo, portò la sua società ad entrare nel mondo dei film prodotti specificatamente per gli schermi giganti, con pellicole come THRILL RIDE, MISADVENTURES IN 3D e ALIEN ADVENTURE. Attualmente, esistono oltre 180 schermi di questo tipo nel mondo. Nel 1996, THRILL RIDE è entrato nella lista dei 50 migliori film, dov'è rimasto per oltre 70 settimane di seguito; mentre, SOS PLANET è stato visto da oltre 50 milioni di persone in tutto il mondo.

Oggi, la nWave Pictures è il maggiore produttore del mondo di spettacolari film in 3D, specificatamente per i cinema IMAX e i parchi a tema. Gli incassi provenienti dai cinema IMAX raggiunti dalla società, ai box office di tutto il mondo, hanno superato i 200 milioni di dollari.

FLY ME TO THE MOON, diretto da Ben STASSEN, è uscito in tutto il mondo nel 2008. E' stato il primo film di animazione prodotto dalla nWave Pictures, e il primo ad essere prodotto interamente in 3D. Diversamente dagli altri film, nessuna immagine di questo film è stata convertita dal tradizionale 2D al 3D. La ricerca di una sceneggiatura per un film che potesse beneficiare di questo procedimento è durata due anni.

VERSO IL 3D:

"Ho sempre voluto trasformare la nWave Pictures in un mini studio, che utilizzasse la computer-aided imagery. Volevo che fossimo capaci di creare i nostri contenuti e potessimo distribuire i nostri film, in tutto il mondo.

"All'inizio degli anni '90, volevamo tenere i piedi saldamente ancorati per terra: non volevamo essere coinvolti nella produzione di film per il cinema. Piuttosto, ci concentravamo su poche aree specialistiche, come i film in simulazione digitale in IMAX e 3D/4D, diretti ai parchi a tema. Abbiamo iniziato a finanziarli, svilupparli e produrli e, poi, abbiamo cominciato a distribuirli in tutto il mondo.

"Siamo rapidamente diventati il maggiore fornitore indipendente di film specialistici del mondo. Questi primi film erano principalmente in 2D, ma nel 1997, abbiamo deciso di fare solo film in 3D."

LA RIVOLUZIONE DEL 3D:

“In passato, il cinema in 3D non è stato altro che una moda passeggera. Questa è la ragione della mediocre qualità tecnica di quei film, prodotti a Hollywood negli anni '50 e poi negli anni '70, che erano considerati poco più che dei 'gadget'. Ma la ragione principale per cui il 3D non ha mai preso piede, è la riluttanza dei registi e degli esercenti per rendere la terza dimensione una vera rivoluzione del modo in cui i film vengono creati. Il 3D era considerato come una semplice evoluzione, un'innovazione comparabile al passaggio dal bianco e nero al colore, o dal formato 1.33 al cinemascope. Era divertente, ma non indispensabile al piacere di guardare un film.

“Per meglio comprendere la vera natura del cinema in 3D e il suo vero fascino bisogna tornare indietro di 20 anni, ai parchi a tema e ai cinema in IMAX. Centinaia di milioni di persone hanno visto film in 3D, da quando, nel 1986, è stato lanciato “Captain EO” - il film di Francis Ford Coppola, interpretato da Michael Jackson e diretto da George Lucas - una delle maggiori attrazioni dell'EPCOT Center in Florida; o da quando è stato inaugurato “Transition” - il primo film in assoluto in IMAX 3D - in occasione dell'Esposizione Universale del 1986, di Vancouver.

“In tutto il mondo, ogni giorno, centinaia di migliaia di persone vedono uno dei nostri film. Il fascino del cinema in 3D si basa sempre meno sull'effetto artificiale degli oggetti, che escono dallo schermo e vanno 'addosso' agli spettatori, e sempre più sul concetto di esperienza di totale immersione.”

L'EVOLUZIONE DEL 3D:

“Per far sì che la rivoluzione del 3D continui ad aver successo, i registi devono cambiare il modo in cui concepiscono i film.

“La scorsa estate, cinque film di grande successo hanno incassato 200 milioni di dollari, ciascuno, ai botteghini statunitensi: Erano tutti in 2D. Il nostro obiettivo non è di voltare le spalle al 2D, ma di creare una piattaforma parallela dell'intrattenimento in 3D che sia attuabile. Ci troviamo in una fase di transizione. Gli studios non possono fare film solo per il mercato del 3D, perché non ci sono ancora sufficienti cinema attrezzati per questa tecnologia. La maggior parte delle sale che proiettano in 3D sono inadeguate. Gli schermi sono troppo piccoli, e gran parte del pubblico è obbligata a guardare verso l'alto, oppure deve sporgersi in avanti per vedere lo schermo. Le sequenze con gli effetti più estesi funzionano bene, ma l'effetto del 3D è inefficace. Le sale dovrebbero essere dotate di schermi giganti, alti dal pavimento fino al soffitto, e larghi da parete a parete, che siano il più vicino possibile alla prima fila di poltrone. E tutte le poltrone dovrebbero essere rivolte verso lo schermo e avere una forte inclinazione.

“Per ottimizzare il 3D, è necessario estendere lo spazio filmico allo spazio fisico. Intendo dire, riempire il campo visivo dello spettatore con l’immagine e fargli dimenticare il suo ambiente. E’ questo che ha offerto l’IMAX per diversi anni.

“C’è grande interesse per il 3D adesso. Sfortunatamente, potrebbe essere solamente una fase di passaggio. Per arrivare a lasciare le loro confortevoli case e andare al cinema, le persone si aspettano due cose: Essere coinvolte sia fisicamente che emozionalmente nella storia, e godersi un’esperienza sociale. E’ questo che permette il cinema in 3D. Grazie ad esso, si può far parte dell’azione del film assieme alla propria famiglia e agli amici.”

Cast tecnico

Regia	Ben STASSEN
Sceneggiatura	Domonic PARIS
Basato su un’idea di	Ben STASSEN Domonic PARIS
Produttori	Ben STASSEN Caroline VAN ISEGHEM Domonic PARIS Mimi MAYNARD Gina GALLO
Produttore esecutivo	Eric DILLENS
Direttore Artistico	Jérémie DEGRUSON
Produttore degli Effetti Digitali	Caroline VAN ISEGHEM
Storyboard	Ghislain CLOUTIER Jean-Claude SOHIER Curtis NZ EDWARDS
Musiche Originali	Ramin DJAWADI