

PARANORMAN



UNIVERSAL PICTURES e FOCUS FEATURES

presentano una produzione LAIKA



Con le voci originali di

KODI SMIT-MCPHEE, TUCKER ALBRIZZI, ANNA KENDRICK, CASEY AFFLECK,
CHRISTOPHER MINTZ-PLASSE, LESLIE MANN, JEFF GARLIN, ELAINE STRITCH,
BERNARD HILL, JOELLE FERLAND, TEMPEST BLEDSOE, ALEX BORSTEIN,
E JOHN GOODMAN

Un film di

SAM FELL E CHRIS BUTLER

Scritto da

CHRIS BUTLER

Prodotto da

ARIANNE SUTNER, TRAVIS KNIGHT

Uscita italiana: 11 Ottobre 2012

Durata del film: 93'

Il materiale fotografico è disponibile sul sito www.upimedia.com

Cristina Casati: cristina.casati@nbcuni.com
Marina Caprioli: marina.caprioli@nbcuni.com
Riccardo Tinnirello: riccardo.tinnirello@nbcuni.com

www.Paranorman-ilfim.it
www.facebook.com/ParaNormanIT
twitter.com/ParaNorman_it
Twitter Hashtag: [#ParaNorman](https://twitter.com/ParaNorman)



Sommario

| | |
|--|------------------|
| I. Sinossi | pagina 3 |
| II. Breve storia dello Stop-Motion | pagina 4 |
| III. Inghilterra - New England – Oregon | pagina 6 |
| IV. I Dialoghi | pagina 9 |
| V. Due anni di Lavoro | pagina 14 |
| VI. Gli Studios LAIKA | pagina 29 |
| VII. Ritocchi Finali | pagina 32 |
| I. Numeri e Curiosità su Norman | pagina 33 |
| II. Il Cast | pagina 36 |
| III. I Realizzatori | pagina 43 |

PARANORMAN

Sinossi

Una cittadina è invasa dagli zombie: a chi chiedere aiuto? “A Norman!”

La Focus Features e LAIKA, note per il lungometraggio di animazione nominato agli Oscar® *Coraline*, presentano la comedy thriller **ParaNorman**: il secondo film animato in stop motion realizzato da LAIKA in 3D, che ha unito queste due forme d'arte mozzafiato per raccontare una storia nuova ed esilarante, magicamente emotiva e spaventosamente divertente.

ParaNorman è ambientato nella città di Blithe Hollow, sede 300 anni prima di una famosa caccia alle streghe. L'undicenne Norman Babcock (doppiato da Kodi Smit-McPhee di *Let Me In* e *The Road*) trascorre le sue giornate a guardare film horror e studiare i fantasmi. Infatti, Norman ha ereditato dalla sua amata nonna (Elaine Stritch) la capacità di vedere e di parlare con i morti, tanto che, quasi tutti i giorni, preferisce la loro compagnia a quella di un padre decisamente tra le righe (Jeff Garlin), di una madre tutto pepe (Leslie Mann), e della sorella maggiore terribilmente superficiale, Courtney (Anna Kendrick). Alla scuola media, Norman schiva il bullismo di Alvin (Christopher Mintz-Plasse), si confida con l'amico fifone Neil (Tucker Albrizzi) e tenta di ignorare la sua insegnante sbruffona Mrs. Henscher (Alex Borstein).

Ad informarlo che l'antica maledizione di una vecchia strega si sta per avverare, è lo zio Prenderghast (John Goodman), e Norman si rivelerà essere l'unico in grado di fermare l'orda di zombie che metterà in pericolo tutti i cittadini. Una volta che sette zombie - guidati dal Giudice (Bernard Hill) – escono improvvisamente dalle tombe, Norman inizia una corsa contro il tempo con l'aiuto di un'improbabile squadra d'assalto, formata da Courtney, Alvin, Neil ed il suo muscoloso fratello maggiore Mitch (Casey Affleck), in fuga oltretutto dallo sceriffo Hooper (Tempestt Bledsoe). Ed ancor peggio, la cittadina indignata è pronta ad abbracciare le armi.

Il valoroso Norman racchiude in sé tutte le caratteristiche di un eroe – coraggio e compassione – e spinge le sue capacità paranormali ai limiti dell'ultraterreno.

Focus Features presenta una produzione LAIKA: **ParaNorman**. Con Kodi Smit-McPhee, Tucker Albrizzi, Anna Kendrick, Casey Affleck, Christopher Mintz-Plasse, Leslie Mann, Jeff Garlin, Elaine Stritch, Bernard Hill, Jodelle Ferland, Tempestt Bledsoe, Alex Borstein, e John Goodman. Costumi di Deborah Cook. Musiche di Jon Brion. Montaggio di Christopher Murrie, ACE. Production Designer Nelson Lowry. Direttore della Fotografia Tristan Oliver. Prodotto da Arianne Sutner, Travis Knight. Scritto da Chris Butler. Diretto da Sam Fell e Chris Butler. Distribuito dalla Focus Features.

PARANORMAN

Breve storia dello Stop-Motion

Fotogramma dopo fotogramma: è così che prende vita un film in stop motion.

La Produttrice Arianne Sutner lo definisce una forma d'arte in cui "i personaggi sono tangibilmente reali, i set che li circondano sono costruiti a mano, e tutto è raffigurato in tre dimensioni."

Il Produttore Travis Knight aggiunge: "E' un processo che risale agli albori del cinema, con un fascino, un calore ed una bellezza che nessun'altra forma di animazione – seppur meravigliosa – ha. E per ottenere il massimo, bisogna considerare ogni ripresa un'acrobazia."

"Generazioni di aspiranti animatori l'hanno sperimentato, e continuano a sperimentarlo nelle cantine dei loro genitori o nei garage. E 'un momento magico dare vita a qualcosa."

Il Supervisore all'animazione Brad Schiff osserva "C'è una sorta di anima nel processo di stop-motion; e questo nasce dalla tattilità e dal contatto con ciò che si sta lavorando."

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

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

Ma l'intero mondo del film è frutto della fantasia, soprattutto delle menti creative degli animatori, che muovono i personaggi di pochi millimetri per ogni singola inquadratura. Ed è proprio in questo movimento che sta l'unicità di questo modo di fare cinema.

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

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

Uno degli apprendisti di O'Brien nell'ultimo film è stato Ray Harryhausen, che ha continuato a lavorare usando le tecniche del suo mentore, ed il cui "Dynamation" avrebbe poi ispirato generazioni di animatori, tra cui Selsick. Harryhausen combinava con maestria animazione live-action e stop-motion per far interagire esseri umani e creature in film fantastici come *Il Risveglio del Dinosaurio* (1953), *A 30 Milioni di Km dalla Terra* (1957), *Il Settimo Viaggio di Sinbad* (1958), e *Gli Argonauti* (1963).

L'animatore ungherese George Pal (György Pál Marczincsák) all'inizio degli anni '40 è arrivato ad Hollywood, dove ha prodotto una serie di cortometraggi "Puppetoon" per la Paramount Pictures. A differenza di O'Brien ed Harryhausen, il team di Pal usava l'animazione replacement, che necessitava fino a 9.000 pupazzi o parti singolarmente scolpite a mano nel legno, ognuna leggermente diversa dall'altra, che poi venivano filmate fotogramma dopo fotogramma per dare l'illusione del movimento.

PARANORMAN

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

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

Pochi anni dopo, Peter Lord e David Sproxton fondano lo studio di animazione britannico Aardman Animations. Con il supporto di Nick Park, la società ha continuato a fissare nuovi standard con lo stop motion denominato "claymation" vincitore dell'Oscar® nei cortometraggi animati, come *Creature Comforts* ed i primi corti di Wallace & Gromit *A Close Shave* e *I Pantaloni Sbagliati*, prima dei grandi successi che ne sono seguiti.

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

Un decennio più tardi Burton ha selezionato con cura una squadra di artisti ed animatori per creare, da una sua storia originale, l'innovativo musical stop-motion *Nightmare Before Christmas*, coinvolgendo il suo compagno del CalArts, nonché collega alla Disney, Selick, per la direzione del film.

Il 21° secolo ha visto la nascita della LAIKA Inc., costituita per rappresentare l'arte di registi pluripremiati, designer ed animatori nel campo dello spettacolo animato e degli spot pubblicitari. La società d'animazione che conta 550 collaboratori, è nota per eccellere nella narrativa e nella rappresentazione dei personaggi usando una grande varietà di tecniche: l'animazione digitale, la stop motion, il 2D e CG.

Sebbene LAIKA precedentemente avesse messo mano anche al film stop motion, nominato agli Oscar®, *La Sposa Cadavere* (2005), diretto da Mike Johnson e Tim Burton, fatto in Inghilterra, la società ha sede in Oregon; ed è proprio lì che si è deciso di dare vita a *Coraline e La Porta Magica*. Diretto da Henry Selick, è stato il primo stop-motion ad essere concepito e fotografato in 3D stereoscopico e, come tale, era diverso da tutto ciò che a cui gli spettatori avessero mai assistito prima.

Innescando una rinascita dello stop-motion in moviemaking, *Coraline e la Porta Magica* è il primo lungometraggio effettuato negli studios LAIKA di Hillsboro, in Oregon. **ParaNorman** è il secondo.

Il Direttore generale di LAIKA, Travis Knight, che è anche produttore e capo animatore in **ParaNorman**, commenta: "Lo stop-motion è un processo molto semplice, ma la sua realizzazione è allo stesso tempo una delle cose più difficili da fare. Ogni altra forma di animazione è iterativa, mentre lo stop-motion è progressivo: parte da un posto, e finisce in un altro".

La Produttrice di **ParaNorman** Arianne Sutner afferma: "Sembra che ora, nel 21° secolo, lo stop-motion sia più diffuso di quanto non lo sia mai stato. Con la nostra capacità di fare questa animazione dall'inizio alla fine in 3D, il pubblico può veramente sentirsi dentro il film."

Il regista di **ParaNorman** Sam Fell riferisce: "Avrei voluto dirigere da tempo uno dei miei film in stop-motion, ma invece sono stato costretto a farlo in computer-generated [CG]. Gli strumenti necessari che speravo di avere a disposizione ora sono una realtà con LAIKA, dove la nuova tecnologia interagisce con i procedimenti tradizionali della stop-motion".

"Con questo film, LAIKA ha fatto un ulteriore passo in avanti col concetto tradizionale di animazione stop-motion", osserva il regista di **ParaNorman** Chris Butler. "Eppure, tra le ragioni

PARANORMAN

per cui abbiamo scelto lo stop-motion, in primo luogo vi è stata l'esperienza consolidata di Ray Harryhausen: lui aveva i suoi mostri, e noi abbiamo i nostri zombie".

Inghilterra - New England – Oregon

Per fare animazione in stop-motion - o, come lo chiamiamo noi in Inghilterra, stop-frame animation - bisogna amarla davvero", dice il regista Sam Fell, che vanta una grande esperienza nel campo, da autodidatta nella tecnica.

"In **ParaNorman**, abbiamo voluto provare un approccio nuovo di animazione - meno teatrale e più cinematografico. **ParaNorman** presenta tante cose che 'non si dovrebbero' fare nello stop-motion; scene di massa con molte comparse, inseguimenti, sovrapposizione di dialoghi, primi piani e reaction shots¹ - con i due terzi delle riprese girate in ambienti esterni".

Il regista di **ParaNorman** Chris Butler aggiunge "Abbiamo dovuto superare molti limiti. L'ambizione del progetto era ogni giorno più forte, fino a perdersi nel fantastico. Quando si lavora su un film in stop-motion, si sta lavorando su qualcosa di speciale che ci auguriamo venga apprezzato anche in futuro.

"Ho sempre lavorato con l'animazione. Norman è il tipo di ragazzo che ama scrivere delle storie, come me - quando avevo 8 anni, ho capito che volevo inventare storie animate, con personaggi ed immagini. L'ho desiderato, ed ora ne ho avuto l'occasione. "

Molto prima che iniziasse a lavorare ai LAIKA come supervisore storyboard per *Coraline*, Butler aveva già in mente un film d'animazione originale, con una prima bozza di sceneggiatura. Egli osserva: "E' una consuetudine diffusa che gli addetti allo storyboard ed i supervisori diventino registi di film d'animazione; inizialmente fai dei disegni, e poi cominci sul serio al dare vita ad un film. Volevo realizzare la mia storia, con la tecnica dello stop-motion."

"Scrivere **ParaNorman** è stato un atto d'amore. Nato dal desiderio di fare un film sugli zombie per bambini, con atmosfere da giallo alla Scooby-Doo, al di là delle conclusioni scontate, unito al concetto di "E se...", e che facesse riferimento al legame tra me e mia nonna. Così ho dato vita ad uno script irriverente e pieno d'avventura, ma che allo stesso tempo fa riflettere sulla propria identità. Uno degli slogan del nostro film è: 'Non si può giudicare un libro dalla copertina.'"

Il regista spiega: "Mi ci sono voluti 10 anni per completare la sceneggiatura. Non l'ho mai abbandonata. Lavoravo tutto il giorno su altri film, poi tornavo a casa, e per rilassarmi proseguivo lo script. Così **ParaNorman** - che in un primo momento non aveva un titolo vero e proprio, ma solo *Zombie Movie Something* - l'ho terminato dopo molto tempo".

La Produttrice Arianne Sutner si è aggiunta ben presto, prima che lo script fosse finito. Afferma: "Le storie che hanno come protagonista un bambino incompreso, e le storie di mostri hanno sempre avuto un fascino universale e senza tempo; ma questo aveva l'aria di essere diverso da tutti gli altri. Ciò che mi ha colpito dello script di Chris è stata la sua concezione del film: adatto ed allo stesso tempo riguardante i bambini, facendoli divertire e dando ai genitori, me compresa, molti spunti su cui riflettere. Chris mostra i modi con cui Norman affronta le proprie paure ed impara a convivere con le proprie capacità fuori dal comune.

"Chris ha lavorato sodo per unire personaggi, sentimenti, azione, avventura e commedia - intesa non solo sottoforma di gag, ma come umorismo genuino -".

Quest'ultimo è sempre stato una componente chiave, perché Butler anni prima si era reso conto che "il tema trainante della storia non è la paura, ma lo humor dei personaggi".

La Sutner, che aveva già avuto esperienza nel campo dello stop-motion in seguito alla collaborazione con il regista Henry Selick in *Coraline*, ha lavorato insieme a Butler nella stesura

¹ L'inquadratura di un personaggio (generalmente un primo piano) che reagisce ad un'azione che ha avuto luogo nell'inquadratura precedente. "Introduzione alla storia del cinema", a cura di P. Bertetto

PARANORMAN

dello script. La Produttrice osserva: "Lo stop-motion è un modo interessante di fare film, frutto di una collaborazione che si evolve già in fase di stesura della sceneggiatura. Con questa tecnica e l'esperienza di Chris, ci siamo concentrati molto sui dettagli visivi, oltre che sulle sequenze e sulla struttura. "

In LAIKA, il Produttore Travis Knight ha letto la sceneggiatura ancora incompiuta. Egli afferma "C'è molto di me e dei miei figli in Norman," e conferma di essere stato molto curioso di conoscere il finale della storia. Così, a metà produzione di *Coraline*, **ParaNorman** si è aggiunto alla lista dei progetti di LAIKA – e il suo turno è arrivato presto.

La Sutner riflette: "Nel mondo dell'animazione, nulla deve accadere in modo repentino, ma una volta iniziato a lavorare su questo film, è accaduto tutto in fretta!"

Butler ricorda, "Le pagine finali, tra cui il punto culminante, una volta pronte mi sono arrivate dallo story department di LAIKA, mentre ero impegnato nella lavorazione di *Coraline*. Una volta finito il film, ci siamo subito dedicati alla pianificazione di **ParaNorman**: di fatto, non mi sono fermato un attimo dall'inizio di *Coraline*!"

La Sutner nota: "Chris sapeva bene come voleva dar vita sullo schermo a ciò che aveva realizzato. Da regista aveva tutti i mezzi necessari, perciò l'ho incitato a seguire il proprio istinto".

"LAIKA non è l'unico studio di animazione ad avere un regista proveniente dallo story department. Ma ciò che lo contraddistingue è che, quando viene sottoposto uno script al regista, è lui stesso che lo visiona. Avevo molta fiducia in Chris perché lo reputo già un narratore visivo".

Butler aggiunge: "Altri studios avrebbero potuto modificare lo script ed evitare le difficoltà delle tecniche di realizzazione. Ma Travis ha visto in queste difficoltà una sfida ed un valore aggiunto, ed è proprio questo che rende speciale LAIKA: si ricerca una produzione fuori dall'ordinario, proprio come lo stesso Norman, e qui in LAIKA, sono stato supportato da Travis passo dopo passo."

Da parte sua, Fell è stato sufficientemente incoraggiato e coinvolto nel progetto fin dal 2009. Egli osserva: "Avevo visto recentemente *Coraline*, ed ho pensato che la produzione LAIKA è stata eccezionale e coraggiosa, cosa che nessun altro avrebbe potuto fare. E' nato così il mio desiderio di lavorare con queste persone che decisamente lavorano fuori dagli schemi.

"Lo spirito inglese dello script di Chris mi piaceva. Ma quello che mi ha realmente catturato è stato il protagonista, Norman, la sua crescita ed il suo cambiamento. Credo che sia importante per i ragazzi sapere che la diversità e la distinzione dal gruppo non è un male "

La Sutner aggiunge: "Sam è stato in grado di stimolare ancor più le idee di Chris, soprattutto con il materiale a disposizione."

Fell ha omaggiato il concetto di Butler di "John Carpenter incontra John Hughes", stuzzicato dall'idea di Hughes in *Breakfast Club* con la maledizione dei morti di *Fog*.

Fell dice: "Ci abbiamo lavorato insieme per cogliere proprio quello spirito. Chris era d'accordo con me su come strutturare il lavoro. Volevamo fare qualcosa rivolto alle famiglie, basato su tematiche molto acclamate. Chris ed io sapevamo che ci stavamo incanalando in un ambientazione anni 80, e dovevamo stare attenti a non fare pasticci, per di più ricreando esterni di una cittadina americana, pur essendo noi inglesi! "

Commenta Butler: "Il New England era perfetto per la storia. Ci ho trascorso molti anni, e ho notato alcune case con i telai delle porte deformati, e le recinzioni in putrefazione..."

Nota Knight: "Penso che ogni artista attinga da tre fonti primarie: le esperienze personali o i ricordi, le cose osservate e studiate, e l'immaginazione. Laddove non si riesca a tirare fuori qualcosa dai primi due, con l'immaginazione si può spaziare - e salda insieme tutto, e molto altro ancora."

"**ParaNorman** è visivamente stupefacente, è un emozionante omaggio agli spettacoli con cui siamo cresciuti. Ma si avvale anche di una profonda risonanza emotiva ed intensità. Anche durante i momenti più inversomili, si toccano argomenti seri".

Butler riflette: "Amblin produce film dagli anni 80, come in *I Goonies*, in cui troviamo un lato emozionale, pur non essendo un film esclusivamente rivolto ai bambini. Oltre ai divertimenti,

PARANORMAN

ed a ciò che i ragazzi affrontano quotidianamente (episodi di vita reale, bullismo), si rappresentano eventi insoliti come l' invasione di zombie ".

Fell ricorda: "Guardavo quei film già da adolescente. Avevano una marcia in più, e trattavano questioni reali. Pur avendo come tema la caccia alle streghe, **ParaNorman** affronta anche il problema del bullismo, ma al di là del moralismo, e nello script di Chris, Norman - ed il pubblico stesso - si trovano di fronte ad un epilogo molto forte.

"Questo film ha un cuore: è drammatico ed emozionante, ma al tempo stesso è una commedia, un film d'azione ed avventura. Il nostro scopo era proprio quello di spingerci sempre più in queste diverse direzioni, il tutto alla portata delle tecniche dello stop motion."

L'abile Direttore della Fotografia Tristan Oliver è rimasto colpito dallo script e dall'ambizione del regista per la sua realizzazione. I tre hanno subito iniziato il brainstorming su ciò che la Sutner definisce "inquadrature dinamiche e mosse che spingono verso i confini dello stop-motion".

Oliver spiega: "Quando devo girare, devo avere una visione coerente e globale del progetto, ed una grande sintonia con i registi. Questo film è più grande di qualsiasi altro io abbia mai fatto, ed a questo punto della mia carriera sono alla ricerca di cose nuove. Il concetto di **ParaNorman** mi ha colpito. Conosco Sam da più di 20 anni, ed ho subito apprezzato l'entusiasmo di Chris: la sua sceneggiatura mi ha ispirato più di qualsiasi altra, in particolare il terzo atto".

"Quando mi sono seduto con Chris e Sam nella fase iniziale, abbiamo parlato dell'impatto di **ParaNorman**, a cosa si è ispirato ed ai suoi riferimenti cinematografici; ho esaminato alcune bobine e foto di scena a noi utili, e ci siamo trovati tutti d'accordo. D'altronde siamo tutti inglesi, quindi parliamo la stessa lingua!".

Egli riflette: "Non è insolito avere due registi nell' animazione; mi è capitata la stessa cosa anche in altri progetti, ed è andata altrettanto bene in **ParaNorman**. Chris e Sam si sono compensati".

Fell osserva: "Per questo tipo di animazione, servono le idee dei due registi. Chris ed io siamo subito andati d'accordo, completandoci a vicenda. Questo film ha rappresentato una grande sfida, ma abbiamo condiviso una visione comune, e lavorato fianco a fianco".

"Siamo stati inseparabili", aggiunge Butler. "Lavorare in maniera parallela è stato di vitale importanza. Fin dall'inizio ci siamo riproposti di lavorare insieme sulla stessa scena, ed è andato avanti così per il resto della produzione, parlando di tutto, diventando una mente sola. Sapevamo esattamente come doveva essere **ParaNorman**, anche se a volte ci siamo trovati a discutere sulle modalità per la realizzazione. E' capitato che, durante le riprese, avessimo separatamente degli incontri con gli animatori. Ma ogni singolo scatto è stato esaminato e realizzato da entrambi.

"Pur non essendoci mai incontrati, abbiamo lavorato in passato sullo stesso film in momenti differenti; ho per breve tempo curato lo storyboard di *Le Avventure del Topino Despereaux*, prima che Sam lo dirigesse. Così ora abbiamo recuperato il tempo perduto! "

Le esperienze passate dei registi nell' animazione in stop-motion ha fatto sì che fossero pienamente consapevoli di ciò che necessitavano per concepire e realizzare il mondo di un ragazzo e dei suoi fantastici invasori, spesso in miniatura.

Butler nota che, esteticamente, il processo stesso di stop-motion, si può definire come la ricerca del naturalismo – non realismo - nelle prestazioni, nell' animazione e nella progettazione.

"Attraverso gli occhi di Norman, si intuisce che i morti hanno molto tempo a disposizione - tutto il tempo del mondo – e, in generale, che con loro si può comunicare meglio. Lui ha un dono speciale che lo differenzia da chi gli sta intorno, ed è proprio questa sua diversità che può salvare la città da una maledizione di 300 anni prima. La morale della storia sta in come riesce ad avere un buon rapporto sia con i vivi che con i morti, compresa la sua famiglia, riconoscendo ed accettando la propria diversità".

Nella pre-produzione, la direzione artistica e lo storyboard vengono prima, dato che tutti i realizzatori per esperienza sanno bene l'importanza della visualizzazione di ogni scena e dei

PARANORMAN

personaggi da parte degli storyboard illustrators. "Il regista deve controllare ogni minimo dettaglio" afferma la Sutner.

Questo è cruciale per i film in live-action, ma ancor di più per i film d'animazione. Butler spiega: "Non è come il live-action, dove è possibile utilizzare più telecamere e ripetere più volte la scena. Gli animatori muovono un fotogramma alla volta, quindi è necessario che sappiano *esattamente* cosa fare ancor prima che inizino le riprese. Il vantaggio degli storyboard è quello di poter seguire direttamente lo script, per tracciare l'intero film in anticipo sotto forma di immagini - spesso con qualche innovazione - e che il materiale prodotto va direttamente alle riprese.

"E' quasi come un gigantesco libro di fumetti e, certamente, un artista deve essere in grado di disegnare e raccontare una storia, preferibilmente a sfondo comico!"

Fell riflette, "Sia Chris che io abbiamo un passato nello storyboard, e siamo in grado di mettere le mani sia sui disegni che sulle scene. Buttiamo giù delle idee e poi decidiamo cosa può andare e cosa no. Senza sentirci pressati, abbiamo fatto le cose velocemente. Ci accordavamo su tutto: dalla trama, alla macchina da presa, alla recitazione. Fare l'illustratore di storyboard è una cosa preziosa, una delle fasi che preferisco, per fare un film d'animazione".

Butler inoltre ha scoperto che "di fronte alle proposte ed alle innovazioni di altri membri non ho esitato a modificare un personaggio o una scena: basta tornare allo script ed apportare le modifiche".

"Avevo già avuto modo di lavorare con il team di **ParaNorman** in *Coraline*, quindi tutto è stato più semplice. Siamo una squadra forte, un gruppo dalla grande esperienza nello stop-motion, ed alcuni di noi avevano collaborato anche prima di *Coraline*, facendo quindi molti progressi in questo settore".

In questa fase, in LAIKA tutti lavorano sui monitor a schermo piatto Cintiq LCD di Wacom, utilizzando una penna interattiva direttamente sullo schermo. Per un preciso controllo dell'immagine sulla punta della penna e sulla 'gomma da cancellare' ci sono più di 1000 livelli di sensibilità pressoria, mentre gli schermi sono regolabili e permettono angolazioni ottimali per lavorare.

Nota Butler: "Con il Cintiq, possiamo ricostruire l'intero storyboard in filmato, completo di suono, musica e dialoghi. Possiamo controllare ed assicurarci che tutto vada bene."

Fell, con meraviglia, afferma: "Lavorando su **ParaNorman**, ho avuto modo di frequentare gli studios LAIKA, che mi hanno davvero colpito, soprattutto per la location e l'organizzazione del lavoro. Si trova in una zona di frontiera in Oregon, lontano dal mainstream, ed è ricco di tecnologie antiche e moderne. Credo sia un momento importante per l'animazione, soprattutto in questo posto lungimirante".

I Dialoghi

Il ritratto di un personaggio animato coinvolge diversi elementi per la prestazione. La voce è uno di questi. Contrariamente a quanto si possa pensare, le performance vocali vengono registrate prima dell'animazione del personaggio, che si adatta in seguito al doppiaggio. Per **ParaNorman**, i dialoghi sono stati curati per la maggior parte nel 2010, a metà del primo anno di produzione.

Esattamente come un qualsiasi live-action, il team di produzione ha cominciato a fare delle proposte per il casting, ed i registi hanno effettuato le selezioni finali. Le caratteristiche del personaggio dovevano conciliarsi con le voci degli attori, ascoltati come potenziali scelte del casting. Commenta Arianne Sutner, produttrice "La scelta del casting non si è basata sull'aspetto degli attori, ma sulla loro vocalità e pronuncia. A differenza delle altre produzioni, abbiamo cercato di non giudicare in base ai primi piani."

PARANORMAN

Il regista Chris Butler afferma: "Per l'ensemble, avevamo bisogno di voci distinte che si amalgamassero. Si doveva creare una certa musicalità..."

"... o un'adeguata varietà di toni," aggiunge il regista Sam Fell. "Era importante trovare degli attori in grado di doppiare l'intera storia: dalle battute divertenti ed irriverenti, alle parti emotive. I dialoghi del film dovevano essere perfetti, perciò ci abbiamo messo del tempo per trovare ciò che cercavamo, ma alla fine ci siamo riusciti."

La Sutner afferma: "Molto prima di iniziare il casting, abbiamo preparato le letture, così nel momento in cui gli attori si sono presentati, sapevamo esattamente quello che volevamo dalla loro voce."

"Per la scelta dei bambini cercavamo quelli più naturali e disinvolti, un po' come Charlie Brown degli anni Sessanta e Settanta. *Freaks and Geeks*, ad esempio è una trasmissione recente i cui personaggi assomigliavano molto a quello che avevamo in mente: Allison Jones ne è stata direttore del casting, e così le ho scritto chiedendole di lavorare con noi. Fortunatamente ha accettato."

L'intero cast è legato al personaggio di Norman, e, a tal proposito, Fell osserva che "Non è facile trovare un giovane attore che abbia versatilità e sensibilità."

"Ma dopo aver visto la sorprendente performance di Kodi Smit-McPhee in *The Road*, abbiamo capito che era adatto per la parte, e che il pubblico l'avrebbe acclamato."

Smit-McPhee, una volta letto **ParaNorman**, è rimasto impressionato dal messaggio insito nel film riguardo il bullismo. Egli osserva: "Si tratta di un ragazzo che viene preso in giro da tutti gli altri, anche da sua sorella: ma è l'unico che realmente porta in salvo la sua città ed i suoi abitanti. Molto cool!". "Gli Zombie sono un genere a parte, e sono adatti in **ParaNorman**. Mi è piaciuta quella sensazione d'inquietudine che dava la storia nel complesso."

Tempestt Bledsoe, che recita fin da bambina, voleva a tutti i costi far parte del cast perché è una grande fan dei film horror, da sempre attratta dalle storie di paura. "Ho anche recitato in un film sui fantasmi, in un hotel ad Albuquerque...". "Da piccola mi chiamavano 'old soul', pensavano che io fossi la reincarnazione di un'altra persona, e portassi un altro nome. Se sei diverso dalla massa, la gente ti deride. Ma ognuno di noi ha un motivo per sentirsi differente dagli altri: è per questo che è facile identificarsi con il personaggio di Norman."

L'attrice ha molta più empatia con Norman che con il suo personaggio, e afferma: "Il mio personaggio, lo sceriffo Hooper, è un po' troppo piena di sé, grazie al suo ruolo autoritario."

"Sono felice di far parte di questo mondo fantastico dalla storia avvincente, fatto con la creatività dello stop-motion."

La Bledsoe e gli altri attori sono stati molto più utili al film del solo doppiaggio: durante tale fase, infatti, gli attori sono stati filmati e si è cercato di riprodurre esattamente i movimenti del loro volto sui protagonisti del film.

La Sutner nota ancora: "E' stato un cast ricco di personaggi fatto di attori ed animatori. C'era un enorme potenziale comico ed emotivo."

L'Animation Supervisor Brad Schiff commenta: "Gli animatori inizialmente hanno il compito di stare seduti ed ascoltare i dialoghi più e più volte. Bisogna cogliere le sfumature del voiceover, e le inflessioni delle voci: ci aiuta a capire meglio i personaggi". "Poi subentra il 'reference': la registrazione di un filmato dell'animatore in live action, dell'interpretazione dei personaggi. A volte, riguardandolo si pensa 'non è esattamente come l'ho immaginato', arrivando anche a dover modificare l'approccio alla performance. Tutto ciò che abbiamo fatto è stato utile, ed a volte talmente imbarazzante che spero non faccia parte di un video di dietro le quinte..."

Butler dice: "Quando si sente il peso dei movimenti, si sente anche il peso delle emozioni. Se un personaggio si trova in una situazione rischiosa, ci si sente realmente in pericolo."

Fell annuisce: "Il 'reference' ha qualcosa di magico: di fronte all'espressività ed ai movimenti di un pupazzo si riconoscono le movenze dell'animatore. C'è una sorta di trasferimento di sé stessi in un oggetto inanimato! E alla gente piace molto."

PARANORMAN

Tra i 'reference' preferiti di Schiff in ParaNorman: "Un animatore per interpretare la camminata di uno zombie, si è fissato un manico di scopa alla gamba, riproducendone la zoppia, e lo scricchiolio del passo pesante. Per una scena interpretata da Mitch, ho dovuto guardare un filmato di una partita di calcio, osservando la posizione delle gambe per mimare un calcio forte. Il modo in cui l'animatore Jason Stalman imita la sorella di Norman, Courtney in piedi appoggiata ad un porta guardando intensamente Mitch, per il quale ha una cotta, è stato così intenso, che i suoi occhi parlano da soli. "

Stalman, che ha girato la scena al fianco di un altro animatore per Mitch, afferma: "Si trasmette tutto dagli occhi; in uno sguardo ci sono un'infinità di emozioni. Prima di essere un animatore, si è in un certo senso dei veri e propri attori. Ho trovato il processo di 'reference', che avevo già conosciuto pochi anni fa lavorando in un film svizzero, molto utile al mio lavoro. Gli animatori entrano fisicamente nella scena. Diamo spazio alla nostra creatività ed alla nostra immaginazione come quando giocavamo da bambini".

In **ParaNorman**, penso che ogni animatore si sia calato totalmente nel personaggio. Per le riprese di Courtney con le gambe penzolanti dal bordo del divano, che chiacchiera al telefono mentre si mette lo smalto alle unghie dei piedi, avevo bisogno di sincronizzare parti del dialogo con i movimenti della gamba, perché sentivamo la sua voce [già registrata dall'attrice Anna Kendrick] ma non vedevamo il suo volto: solo le gambe. Così, le mie gambe pelose sono apparse sui video degli studios di LAIKA. Ho ascoltato la voce fuoricampo di Anna più volte; lei è stata così brava che dovevo essere certo di far altrettanto bene. È come aver collaborato con lei, sebbene io non l'abbia mai incontrata. Le movenze delle mie dita, e dei piedi si è ben adattato ai dialoghi; devo sempre ricordarmi che le gambe di Courtney, essendo più lunghe, necessitavano di un'illuminazione differente, ad esempio, ma la redazione ha prodotto un fac simile coordinando i miei movimenti con la voce fuori campo, così ho potuto andare a tempo durante le riprese".

La redazione ed i registi hanno inoltre osservato i filmati di "riferimento", montati ed accompagnati dal voiceover, per adattare gli storyboard e procedere comodamente verso il risultato finale, ed eventualmente rendere possibile qualsiasi aggiustamento o modifica da parte degli animatori. Come in qualsiasi film, la messa in scena, così come l'interpretazione dei personaggi, viene discussa. La sequenza può eventualmente progredire in fase di produzione, mentre i registi continuano a lavorare su altre sequenze, o revisionare nuovamente le precedenti, se necessario.

L'aumento nel mondo dell'animazione del processo di "riferimento", integra la tradizionale animazione con le voci fuori campo degli attori, fornendo nuove sfumature all'espressività dei personaggi, oltre le precedenti esibizioni degli animatori. Il Produttore e lead animator Travis Knight osserva: "Le performance vocali preregistrate vengono ascoltate – e guardate – attentamente dagli animatori, al fine di cogliere quelle piccole sfumature che possono dare più personalità al personaggio. Cerchiamo quindi di adattare il doppiaggio alla nostra performance fisica.

"Per questo film, l'idea era quella di ottenere delle prestazioni più naturali possibile. Il nostro stile di animazione è una sorta di 'skewed naturalism' completato da dettagli realistici. Abbiamo tutti lavorato facendo sì che i personaggi di Chris rappresentassero la gente comune, rendendo **ParaNorman** emozionante e significativo".

Di conseguenza, Butler afferma: "Ho molto apprezzato le sessioni del doppiaggio con gli attori; hanno apportato molto al personaggio, rendendo le mie battute più divertenti. Quel che è venuto fuori dalle loro inflessioni mi ha davvero stupito.

"Abbiamo capito che a Tucker Albrizzi [la voce dell'amico di Norman, Neil] non doveva prepararsi la parte alla perfezione, ma bisognava lasciargli interpretare il copione. In questo modo le sue battute sono state più fresche e brillanti."

Fell ricorda: "Tucker è stato una vera sorpresa per noi. Quando abbiamo sentito la sua voce, ci siamo detti 'è Neil'. Insieme a Kodi durante le registrazioni hanno mostrato grande empatia, anche perché Tucker è più piccolo."

PARANORMAN

Albrizzi, che non è ancora adolescente, descrive il suo personaggio come "un ragazzo fedele ai suoi amici ed ottimista, pieno di energia. Per il suo ruolo, ho anche improvvisato, dando un taglio alla mia interpretazione davvero divertente. È bello vedere la propria voce uscire da un personaggio!"

Mi riconosco molto nel carattere di Neil, perché siamo entrambi grassottelli e con i capelli rossi, anche se i miei sono più ricci. Mio fratello assomiglia a Norman, perché anche lui è timido, ed inoltre hanno gli stessi capelli".

Anna Kendrick ed Elaine Stritch danno la voce rispettivamente alla sorella di Norman ed alla nonna. Malgrado la morte della nonna, Norman è sempre rimasto in contatto con lei. La Sutner afferma: "Attraverso la voce incredibile e calda di Elaine, si ha l'impressione di vivere una vita passata, rendendo la sua interpretazione unica. Il suo timing impeccabile ha reso il personaggio simpatico e mai eccessivamente sdolcinato.

Le voci della Kendrick e Stritch non sono state registrate allo stesso momento, dato che i personaggi da loro interpretati non facevano parte dello stesso pianeta. Tuttavia entrambe hanno un'esperienza lavorativa analoga nel passato, sempre legata alla voce. Nel 1970 la Stritch ha interpretato il brano classico "The Lady Who Lunch" di Stephen Sondheim, parte dell'opera teatrale di Broadway *Company*, e da allora è rimasta legata al mondo della musica; e nel 2003 la Kendrick ha interpretato lo stesso brano nel film *Camp*, che gli ha aperto la strada del successo.

L'attore Christopher Mintz-Plasse si è diviso tra i dialoghi di assolo e quelli insieme al cast, interpretando Alvin, il ragazzo che intimorisce Norman a scuola: un ruolo che l'attore ha scelto di fare, essendo stato anche lui una vittima durante gli anni della scuola. "Questa performance mi ha fatto ricordare molti ragazzi che conosco.

Per Alvin mi sono ispirato al doppiaggio di Andy Samberg in *Cloudy with a Chance of Meatballs*, sempre riguardo il bullismo."

Fell nota che "La scelta di Chris è stata inusuale, dato che solitamente interpreta ruoli da 'sfigato'. Ma in questo caso la sua voce comica rotta da una certa vulnerabilità ha perfettamente reso l'idea di Alvin il bullo, convinto di essere intelligente, ma in fondo è un ragazzo fragile".

Analogamente è avvenuta la scelta di Lesile Mann, per il ruolo della mamma di Norman, che rifacendosi al personaggio del figlio, afferma: "Da adolescente mi sentivo un'estranea, spesso venivo isolata dal gruppo. In quarta, tuttavia, volevo diventare un'attrice: ora è molto divertente lavorare proprio grazie a ciò che mi ha sempre fatto deridere: il mio tono di voce acuto.

"Ho visto ed apprezzato *Coraline e la porta Magica*, e quando LAIKA mi ha inviato le immagini dei personaggi di **ParaNorman** sentivo che avrei fatto parte del processo creativo del film, con gli altri animatori. Inoltre, mi divertiva l'idea di lavorare nei panni di una persona piuttosto sciatta..."

Jeff Garlin è stato messo al fianco della Mann, per interpretare il padre di Norman, , che in passato ha prestato la propria voce in due film d'animazione vincitori dell'Oscar®, afferma di aver detto sì a questo film "perché sono assolutamente affascinato dai fantasmi, e perché da ragazzino, i film horror erano i miei preferiti".

"Ma per rispondere a coloro che affermano che fare un film d'animazione è una cosa semplice, dico 'No, è un lavoro duro'. Nel film live-action tra una ripresa e l'altra puoi rilassarti durante i reset e gli aggiustamenti delle scene; nei film d'animazione, invece la mente lavora continuamente: bisogna sempre usare l'immaginazione, con la probabilità che la scena debba essere ripetuta più e più volte.

La Kendrick inizialmente ha espresso delle riserve sull'accettazione del ruolo della ribelle Courtney, poiché "il doppiaggio mi entusiasmava ma allo stesso tempo mi terrorizzava. Ero lusingata di essere stata scelta, ed ho pensato, 'Che succederà se non vado bene?' Ma alla fine Courtney è talmente leggera ed affascinante, che ho accettato".

PARANORMAN

Fell osserva: "Anna ha un incredibile senso dell'umorismo, quindi eravamo certi che fosse adatta per Courtney, mostrando tutto ciò che ha questa *cheerleader-in-tuta*, e che rispecchia altresì il tema centrale del film: di come a volte le persone non sono necessariamente come sembrano".

L'attrice nominata agli Oscar® riflette: "Si è rivelato essere un esercizio di pura recitazione. Studiandolo, avevo paura che il microfono che avevo di fronte, mi limitasse; mentre invece è stato esattamente l'opposto: mi sentivo libera, senza limitazioni. Non dovevo preoccuparmi delle mie espressioni, del mio corpo né di fare colpo. Una volta iniziato, ho iniziato a seguire il copione senza neanche pensarci troppo".

"Tuttavia, durante le registrazioni, mi hanno assicurato che il video che mi riprendeva non sarebbe mai stato diffuso: a volte non mi accorgevo di fare dei gesti da idiota. Un giorno, Casey Affleck [la voce Mitch, di cui Courtney è cotta] con cui stavo facendo la scena, ha detto: 'Inquadrate i piedi di Anna.' Beh, stavo muovendoli in modo stranissimo. Ma non me ne sono assolutamente accorta..."

La scelta della voce della Kendrick e di quella dell'attore al suo fianco candidato all'Oscar®, Affleck, è nata fin dalla produzione, prima ancora dei loro ingaggi. «Il loro metodo sembra quasi scientifico,» con meraviglia aggiunge la Kendrick.

Come la sua co-star, Affleck inizialmente aveva una certa reticenza di fronte al doppiaggio, prima di trovarlo "Liberatorio, soprattutto per non doversi preoccupare di ciò che si sembra. Non avevo mai fatto un film d'animazione prima. Di solito, quando la gente sente la mia voce, mi vorrebbero sparare. Così, questo è stato il primo!"

"Una volta conosciuto il metodo, è stato davvero divertente. Tutti mi hanno messo a mio agio. E' stato utile lavorare con Anna e gli altri attori nella stessa stanza e nello stesso momento. Mi sono concentrato per dare il meglio per la voce di Mitch, e sincronizzarla con quella degli altri."

Fells ricorda: "Casey ha un gran senso dell'umorismo, e nella parte ha spesso improvvisato".

"Abbiamo cercato di far stare insieme gli attori il più possibile," dice la Sutner. "Non solo durante le registrazioni, allo scopo di intensificare i rapporti preesistenti dei personaggi. Con Jeff e Leslie nei ruoli dei genitori, ci aspettavamo delle improvvisazioni, che puntualmente sono avvenute".

Sia singolarmente che in tandem, le registrazioni dei *voiceover* si sono svolte in Inghilterra, Los Angeles, Vancouver e New York. Alcuni attori hanno visitato gli Studios LAIKA, per vedere in prima persona la creatività del processo di produzione. Nel momento in cui Affleck è arrivato con i suoi figli per dare una sbirciatina, la riprese erano quasi giunte al termine, mentre il doppiaggio avrebbe richiesto ancora un anno di lavorazione.

Sebbene tale pianificazione è parte della produzione di molti film d'animazione, in **ParaNorman** c'era un'ulteriore esigenza: "La mia voce stava cambiando," rivela Smit-McPhee. "Nell'ultima sessione, era impossibile rifare la stessa voce [in tono minore] di Norman."

Fells nota: "Abbiamo fatto giusto in tempo appresso ai cambiamenti di Kodi. Lo script è sempre lo stesso, ma la performance di Norman si evolve, quindi abbiamo dovuto cambiare alcune scene e fare degli spostamenti. Nell'arco del film la voce di Kodi diventa più roca, esattamente come a Norman."

Butler afferma che era un rischio che valeva la pena correre perché "Quella voce in particolare doveva essere più genuina possibile. Questa storia rappresenta il percorso di alcuni adolescenti, quindi è scritto e realizzato per loro."

PARANORMAN

Due Anni di Lavoro

ParaNorman è la più grande produzione in stop-motion d'animazione, essendo solo il terzo film in stop-motion realizzato in 3 D dopo *Coraline* dei LAIKA Studios (2009), e *Pirati! Briganti da Strapazzo* della Aardman (2012).

Il capo dell'animazione, nonché produttore Travis Knight commenta: "L'animazione è un mezzo, non un genere. 'Genere' è un termine restrittivo, che paralizza la creatività, mentre l'animazione è un potente mezzo visivo limitato solo dall'immaginazione dei suoi autori. Abbiamo fatto di più, incorporando tutte le forme di animazione alla nostra metodologia, e la nostra vasta gamma di progetti, e LAIKA le ha realizzate in stop-motion. Questa è la forma d'arte che stiamo cercando di ridefinire.

"Le nostre immagini hanno impiegato e coinvolto tutti ai LAIKA, e ciascuno ha apportato qualcosa di sé in queste storie accattivanti, andando ad ampliare le conoscenze base ed a completare il potenziale dell'animazione stessa, con un design audace ed innovativo, nonché un materiale tematico avvincente."

L'enorme quantità di miniature, ha fatto sì che ai LAIKA Studios, gli artigiani e gli animatori lavorassero insieme per realizzare tutto ciò che il pubblico di tutto il mondo ammirerà sul grande schermo. La Produttrice Arianne Sutner afferma: "E' un'azienda in crescita che attira la gente che guarda il mondo in modo diverso. Qui tutti amano questa forma d'arte".

Il regista Chris Butler aggiunge: "Molti di loro oltre ad essere parte del team sono anche miei buoni amici."

Il regista Sam Fell nota: "Ai LAIKA ho notato subito quanto amore, cura e generosità ognuno mette nel proprio mestiere. Ogni fotogramma è carico di tutte queste ricchezze".

La comunità di animazione premia l'innovazione artistica, e come tale LAIKA ha considerato e reclutato talenti provenienti da tutto il mondo; e dopo *Coraline*, lo scambio di idee si è accentuato.

Butler riflette: "Nonostante l'uso del 3D e dello stop motion, **ParaNorman** ha le sue origini nel più tradizionale cinema d'animazione 2D. Nelle prime fasi di sviluppo, infatti, insieme ad Ariane abbiamo invitato sul set Tomm Moore e Ross Stewart, registi di *The Secret of Kells* candidato agli Oscar nel 2010, per suggerimenti inerenti al disegno dei personaggi. E' stato un modo, se vogliamo, per staccarmi dall'idea di *Coraline*, che comunque ha un suo genere, e per darne uno nuovo a **ParaNorman**

"Fin dalle prime fasi, altra fonte di aiuto è stato il fumettista Guy Davis, uno dei miei preferiti, che ha contribuito a dare anche alcuni suggerimenti sulla sceneggiatura. Anche se abbiamo abbandonato la sua linea, il suo aiuto è stato illuminante, e fonte d'ispirazione per me."

La Character Designer Heidi Smith, neolaureata al CalArts, ha fatto degli schizzi monocromatici a matita su carta, bidimensionali, fornendo dei modelli grezzi. "Lo scenario di Blithe Hollow doveva essere asimmetrico e traballante," dice Fells.

Butler ricorda: "Avevamo un gran numero di nuovi talenti dopo *Coraline*. Ma Heidi spiccava tra tutti, perché il suo lavoro non era come gli altri."

"La sua cultura viene dalla vita quotidiana," afferma Fells. "E' come una gazza che è andata in giro per il mondo, rubando delle cose che poi ci ha portato per il film."

"ParaNorman non rappresenta 'un altro mondo' o 'un posto inesistente', ma è una prospettiva leggermente stilizzata di un ambiente contemporaneo. Nei momenti di caos della storia, è importante sentirsi con i piedi per terra. "

Nota la Sutner, "Il lavoro di Heidi ha contribuito a stabilire una certa coerenza tra il personaggio e la production design per il film. In Blithe Hollow tutti i paesaggi riflettono un luogo moderno riconducibile al XXI secolo".

La Creative Supervisor dei personaggi Georgina Hayns afferma: "I disegni di Heidi hanno dato un valore aggiunto al nostro lavoro. LAIKA, scegliendo lei, ha fatto un salto di qualità, utile al

PARANORMAN

passaggio dal mondo di *Coraline* alla storia di Norman." La Smith ha continuato a lavorare sul personaggio di ParaNorman e gli altri disegni nei due anni di produzione.

Per gli zombie, gli animatori di **ParaNorman**, oltre che rimandare ai cult del genere, hanno riportato anche elementi visti in grandi classici come *Frankenstein* e *Nosferatu, il Vampiro*.

I due anni di produzione di **ParaNorman** hanno avuto luogo presso i LAIKA Studios di Hillsboro, in Oregon, dall'agosto 2010, con una équipe composta da 320 persone tra designer, animatori e tecnici, suddivisi in 52 differenti unità di ripresa: numero mai disposto per un lungometraggio di animazione in stop-motion, se non per *Coraline*.

"La pianificazione è stata difficile, a causa delle nostre ambizioni in questo progetto," ricorda la Sutner. "**ParaNorman** ha un numero di pupazzi in stop-motion mai visto prima, oltre mesi di riprese in primo piano di Norman. Abbiamo dovuto pianificare molto più di quanto ci aspettassimo."

Butler afferma con meraviglia: "Mi è successo che a volte mi sono dovuto fermare a pensare cercando di ricordare a me stesso che tutto ciò che mi circondava fino a poco tempo prima esisteva solo nella mia testa, mentre ora è ovunque. Ed inoltre, che ci potrebbero essere decine di persone intorno a noi...."

La presenza in ogni fotogramma di elementi creati e mossi da mani umane, ha richiesto per 1-2 minuti di girato, in media una settimana di riprese. Knight ricorda: "Ogni singolo fotogramma può facilmente richiedere mezz'ora all'animatore." Anche i più veloci e i più pratici hanno completato un paio di secondi di riprese al giorno. Di conseguenza, essi dovevano rimanere "in the moment" per ore, sforzandosi di realizzare le ambizioni di tutti, in un solo attimo del film.

"Ti fa viaggiare letteralmente in un altro mondo," ride l'animatore Jason Stalman. "Forse è una cosa naturale per chi da piccolo ha fantasticato con la mente?"

Butler aggiunge: "2-3 anni di produzione sono come un treno che non si ferma, ma che nasce dalla passione condivisa per questa forma d'arte".

Il rapporto tangibile dell'animazione in stop-motion tra artigiani, pupazzi e/o attrezzi, è unica e irripetibile per le altre forme di animazione.

Sutner osserva: "Lavorare in stop-motion è come dare vita all'arte; gli artisti lavorano con i materiali di sempre, come la colla, la vernice e le luci."

"I film in stop-motion sono considerevolmente meno costosi del CG, anche se generalmente si è portati a credere il contrario. Non è così: ciò che richiede maggiormente, è il tempo".

Hayns commenta, "E' una strada in salita come l'Everest, ma ogni settimana si vede il risultato finale del lavoro svolto. Il che fa un'enorme differenza. LAIKA incoraggia gli artisti, ed apprezza il loro lavoro."

"Siamo guidati da Travis Knight, che si mette sullo stesso nostro piano, ed è altrettanto coinvolto nell'animazione. Conosce le mansioni di ognuno: dal produttore al costumista, al creatore di pupazzi, e sa quanto amano il loro lavoro."

Knight è spesso capo dell'animazione. Egli osserva: "Gli animatori sono scelti dai registi in base ai loro punti di forza di una scena o un personaggio, un po' come una gara di cucina."

La Sutner aggiunge: "Ciò che ne emerge è che alcuni animatori sono più adatti per le scene d'azione, ed altri per scene più leggere."

Knight ritiene che "Si tratta di trovare la persona giusta con il giusto equilibrio, perché un animatore è un attore che fa la sua performance tramite un burattino. A volte, si pretende che esca una performance reale da questi personaggi inanimati fatti d'acciaio e silicone. Quelli sono i momenti in cui si deve tentare qualcos'altro, qualcosa di non previsto da nessun altro del team. Ad ogni meticolosa pianificazione della ripresa, c'è una meravigliosa spontaneità. La cosa eccitante è il grado di coinvolgimento, delle sfide, e dell'immagine che si ha bene in mente."

Il supervisore dell'animazione Brad Schiff ricorda che "E' necessario assicurarsi che ci sia chiarezza tra ciò che vogliono i registi e quello che eseguono gli animatori. Questo è alla base della riuscita del film".

PARANORMAN

Butler dice, "gli animatori fanno 'propria' la scena, dai primi piani ai personaggi di sfondo".

Fell concorda, notando che "noi parliamo della scena e discutiamo dei personaggi, ma sono gli animatori che stanno sulla scena e nella scena stessa."

Knight aggiunge: "La produzione è strutturata in modo che gli animatori sono individualmente responsabili dei blocchi del film, quindi li conoscono per intero. Danno ad ogni spezzona una certa sensibilità, dato che ogni sequenza è animata da un paio di mani".

In **ParaNorman**, le sequenze di Knight includono "le sequenze degli zombie che escono dalle tombe, con movimenti imponenti del busto, che perdono pezzi di pelle e vestiti, dovendo inoltre naturalmente animare piccoli pezzi di sporcizia e fango...Abbiamo mantenuto traccia dei piccoli pezzi di terra dipinti a mano, mettendoli su degli anelli di metallo, fili o i piccoli spilli, e aghi affilati come rasoi. Questi sono i supporti ideali per materiali leggeri, utili per alzare piccoli pezzi di schiuma, argilla o spugna, che si sono sollevati da terra. Anche se le dita finiscono per essere dei puntaspilli.

"Fisicamente, sei in piedi sul pavimento di cemento a fare delle strane contorsioni con il corpo. Mentalmente, devi essere molto concentrato, per lunghi periodi di tempo. Se un personaggio che si sta animando è arrabbiato, devi essere di quell'umore per ottenere l'emozione necessaria per la prestazione. La gente pensa che l'animazione in stop-motion richiede pazienza, ma è ancor più impegnativo mantenere la massima concentrazione per molto tempo. Per l'avanzata degli zombie, mi sono messo ad ascoltare musica heavy metal degli anni '70..."

Oltre ciò, la sequenza è stata coadiuvata col dipartimento di falegnameria. Nella fase di ricerca e sviluppo, il team ha utilizzato una colla a caldo, che era perfetta come bava degli zombie e la saliva. Knight, inoltre, ha sminuzzato con le mani un composto di plastilina, sabbia, sciroppo di mais ed olio minerale, per rappresentare ulteriore sporcizia.

Anche le sequenze non parlate Knight, le valuta come 'altrettanto impegnative'. In **ParaNorman** è tra le prime scene in cui ho lavorato: quelle in cui Norman e la nonna interagiscono. Mi ci è voluto quasi un anno per completarlo. Ma al dilà della sequenza in sé, non bisogna mai dimenticare che ogni ripresa, ed ogni scena è solo una parte del lavoro. Nello stop-motion, non esiste una ripresa 'usa e getta'.

"Di errori se ne commettono, fanno comunque parte del lavoro. Dando vita ad un oggetto con le mani, si ha sempre un margine di imperfezione, il lato umano vitale per lo stop motion, in cui "nessuno è perfetto."

Come per qualsiasi film in live action, le riprese sono state suddivise per singole sequenze raggruppate per location e sfondi usati. "La città di Blithe Hollow ricorda particolarmente la città di Concord o Salem, in particolare per la sua riproduzione a basso costo", afferma Butler. Facendo eco al commento di Knight, concorda che nulla è preciso a Blithe Hollow: ogni cosa è asimmetrica e dai contorni incerti. La meticolosità nella ricerca dei dettagli è molto importante per noi: un sacchetto di plastica attaccato ad un recinto, per esempio. L'ispirazione arriva dalle fotografie di William Eggleton".

"Le sue fotografie sono straordinarie", nota Fells: è riuscito a cogliere la bellezza e la particolarità di luoghi mondani o dimenticati, volendo noi sottolineare la stranezza della storia. Di fatto, anche se una cosa appare strana, non necessariamente è un male. Bisogna andare oltre il primo superficiale sguardo".

Butler continua: "Ulteriori fonti d'ispirazione sono state alcune visite nel New England e nel Massachusetts insieme a Sam, ed in seguito anche con il production designer di **ParaNorman** Nelson Lowry".

Giunti ai LAIKA un po' sui ricordi, ma soprattutto grazie alle oltre 4000 foto digitali di edifici e strutture in legno, abbiamo creato una città quasi "mostruosa", fatta di innesti diversi mai visti.

Lowry, che proviene da quelle zone, afferma: "Questi particolari hanno delineato i luoghi del film. Abbiamo immortalato case diroccate, camminato per il viale principale di una città, per

PARANORMAN

scattare delle fotografie, pensandole sempre a misura di bambino; per ottenere la prospettiva di Norman, mi sono messo in ginocchio sulle strade e nelle foreste. Blithe Hollow è stata 'Frankensteinizzata'; ispirata ad un viale di Weymouth, ad una centrale elettrica abbandonata di Concord, ed alle statue delle streghe di Salem. Appartenendo tutte alla stessa regione, avevano un aspetto omogeneo.

“Ho camminato in boschi mai frequentati, perché sentivo di poter trovare una radura che ci serviva come riferimento in un momento clou del film. E così è stato. In questo modo, durante la visione del film si percepisce quello che ho provato in quel momento magico”.

Nel Massachusetts si trova anche il modello per la scuola frequentata da Norman. Sul set l'edificio della Blithe Middle School è altissimo, davanti ad esso il terrorizzato protagonista sembra ancor più piccolo mentre è tenuto in piedi da un sacchetto di sabbia come sostegno e realizzato con tanta schiuma colorata per riflettere la fluorescenza della luce che proviene dalle finestre. Ci sono voluti 4 mesi per la sua posa in opera.

Lowry riflette: “Abbiamo dovuto sperimentare come i materiali si sarebbero potuti adattare alla scena: abbiamo fatto dei workshop e dei test fotografici. Si copia sempre un po' dalle persone che incontri e dalle cose che vedi. Ci sono cose che tieni a mente, aspettando il momento giusto per realizzarle in un film. In **ParaNorman** mi sono sbizzarrito!”.

La foresta, luogo di uno scontro con gli zombie, è stata invece messa a punto con pezzi di tovaglioli di carta bianchi, sminuzzati, ridipinti e poi incollati.

Delle 52 unità di ripresa, 4 rappresentano la piazza della cittadina. Qui non solo si svolgevano diverse scene della storia, a seconda della pace o del caos provocato a Blithe Hollow, ma rappresentava anche i diversi momenti della giornata previsti dalla produzione, dato che, come la maggior parte del film, **ParaNorman** non è stato girato in sequenza. Questo implicava l'impossibilità di un eventuale modifica al set stesso, di conseguenza l'esigenza di crearne degli altri identici.

Hayns dice: "Mi piaceva osservare i set raffiguranti la piazza della città. Sembrava proprio di stare nel New England in piedi di fronte l'antico palazzo di giustizia."

La Sutner osserva: "Nelson sapeva tutto sullo stop-motion, ed ha capito che questo film doveva avere un aspetto 'fresco'".

Lowry aggiunge: "Il look del film doveva attenersi allo script di Chris. Ogni set, ed ogni particolare doveva essere attentamente considerato. Avevamo elaborato bibbie di informazioni e di riferimenti. Fare un film in stop-motion vuol dire aggiungere delle idee anche dopo mesi e mesi di produzione. Così, pur rimanendo entro le specifiche del progetto, il team di progettazione è stato sempre incoraggiato ad essere creativo, ed ogni artista ci ha messo del suo.

"**ParaNorman** si presta alla spontaneità. A volte, il design è venuto fuori in base alle necessità. Anche solo in giro per gli Studios si può trovare l'ispirazione. È come un gioco da ragazzi – nato proprio ai LAIKA."

Il Direttore della fotografia Oliver Tristan aggiunge: "Avevo finito di lavorare da poco con Nelson. È molto importante che ci sia empatia lavorativa tra direttore della fotografia e production designer, che spesso si trovano ai ferri corti. Ma noi non abbiamo mai avuto problemi. Nelson ed io lavoravamo a stretto contatto – consultandoci su tutto: dagli spettri alle finiture – una sola volta Sam e Chris avevano discusso con lui riguardo al lavoro di Heidi Smith."

Hayns nota: "Nelson ha utilizzato i disegni di Heidi che raffiguravano spazi aperti per la gran parte del film. I suoi disegni erano utili anche nella nostra fase; le forme e le sagome fatte da lei sono state preziose e hanno dato spunto alla fattibilità dei pupazzi adatti al mondo progettato per loro. Tutto è iniziato dalla storia, che ha iniziato a prendere corpo dopo l'incontro dei registi con Tristan e Nelson, passando poi attraverso le attività di fabbricazione e meccanica del mio gruppo: c'erano delle regole ben precise da seguire per questo singolare film.

"Brad Schiff ci ha incoraggiato, e LAIKA ci ha dato l'opportunità di lavorare in un ambiente familiare. La cosa divertente di questo lavoro è stato l'aver coinvolto persone che si sono occupate

PARANORMAN

di miniature in diversi settori, e quindi aver loro insegnato l'animazione. Il mio lavoro, per assurdo, è stato quello di formare un gruppo di artigiani, per rendere inanimati degli oggetti animati: l'intento è quello di creare dei pupazzi sempre più vicini alla perfezione."

Per **PraNorman** il dipartimento per la realizzazione dei pupazzi è formato da 60 persone, e per ogni singolo pupazzo hanno dovuto impiegare 3-4 mesi di lavoro. La Hayns afferma: "Tutti i personaggi sono stati realizzati in silicone, schiuma di lattice e resina con un'ossatura in metallo per resistere tutto il tempo delle riprese che lo stop motion, a differenza del real time, richiede. Lavoriamo a stretto contatto con i registi riguardo tutto ciò che andrà sul grande schermo: dai colori dei tessuti, ai capelli che andranno sul pupazzo."

E continua: "Dopo essere stati approvati, i disegni preparatori sono stati trasformati in strutture 2D o tridimensionali, e qui interviene il regista con il suo team che decide il tipo di performance deve avere quel burattino (se cammina, parla...), curando ogni dettaglio."

Nota Butler: "In questo film i nostri pupazzi sono una sfida in termini progettazione: hanno delle caratteristiche fisiche ed espressioni particolari (braccia lunghe, colli grandi e così via). Ma i disegni ci sono piaciuti e quindi ci siamo spinti fino alla realizzazione delle forme: ed il risultato è unico."

Butler aggiunge: "Recentemente ho ritrovato il primo disegno che ho fatto del personaggio di Neil (l'amico di Norman), ed è pressoché identico a quello poi realizzato definitivamente. Invece Mr. Prenderghast, inizialmente lo immaginavo come un vecchio e fragile gentleman elegante, con camicia bianca e bastone. Quando Heidi Smith ha letto lo script, lo ha interpretato così:

- 'Vecchio vagabondo gigante*', ride Fell.

"Un essere ripugnante che invece avevo immaginato elegante e raffinato", concorda Butler, "e che è diventato il nostro glorioso pupazzo Mr. P".

"I primi disegni di Heidi avevano già parvenze organiche; e sono stati poi adattati da Kent Melton, che è un prolifico scultore di maquettes [figure d'argilla]. I disegni a matita in bianco e nero erano difficili da realizzare in 3D, ma lui ci è riuscito, ed il risultato ci ha soddisfatto. I nostri personaggi sono sia belli che brutti: proprio come le persone reali!"

Oliver opina: "Secondo me Norman è bello: ha dei bei contorni, segno di un personaggio d'animazione fatto bene".

Tutti i reparti ai LAIKA hanno la scaletta dei personaggi che il gruppo di ripresa fornisce come guida di riferimento per tutti coloro che lavorano sul film, così come un promemoria dello stato dei fatti e le immagini della storia.

Una volta terminato il pupazzo, bisogna preparare le loro espressioni facciali. La Hayns nota: "Ci sono varie forme di animazione facciale: bisogna decidere se un particolare pupazzo necessita di una testa intercambiabile – difficile, ma fattibile con uno stampo morbido – o sulla possibilità di ricorrere a teste meccaniche con il viso morbido - ma con uno stampo rigido. Si deve valutare quindi quale tecnica fa raggiungere il massimo dell'espressività al personaggio."

"Già in *Coraline*, abbiamo utilizzato la tecnologia d'ultima generazione, ed i pupazzi avevano facce lisce ed espressive, e muovevano la bocca. Questo metodo è il più sofisticato e dà la possibilità di rimodellare in continuazione la parte inferiore del volto e le forme della bocca per garantire la giusta espressione per ogni scena. Bocca, occhi e palpebre sono stati fissati con dei magneti dal complesso funzionamento ingegneristico".

I progressi tecnologici sono evidenti anche nelle prime scene del film, quando Norman fa una "faccia di zombie" mentre si lava i denti: una scena del genere non sarebbe stata possibile un paio di anni fa. Per la sequenza sono state utilizzate 150 teste intercambiabili. La Hayns osserva: "Nel film ci sono 24 fotogrammi al secondo: vale a dire 24 forme diverse della bocca al secondo".

* 'frail old gent' nello script (fragile vecchio gentleman)

La Smith ha letto '..giant old tramp' (vecchio vagabondo gigante)

PARANORMAN

“Il viso di un pupazzo funziona grossomodo come il meccanismo di un orologio svizzero. L’animatore aggiusta l’espressione del personaggio a mano: sopracciglia, mandibola e labbra sono tutti regolati manualmente grazie a piccoli meccanismi all’interno che muovono le teste e le facce, in maniera idraulica”.

"Ai LAIKA si predilige la sostituzione del viso piuttosto della meccanica. Ma ci sono alcuni personaggi in **ParaNorman** le cui facce sono meccaniche, fatte di gomma e silicone, con degli ingranaggi tipo orologeria per il movimento: gli zombie. La pelle è ammuffita ed allungata con un impianto meccanico sotto le loro teste, ed in più abbiamo installato un meccanismo che fa sì che il labbro superiore si alzi e si vedano i denti nel momento in cui fanno il classico urlo ' Uhhhghghhhh". Abbiamo voluto anche esagerare, posizionando loro delle braccia ossute che arrivano fino al pavimento."

Egli aggiunge: “I pittori di LAIKA sono come dei truccatori; lavorano su migliaia di facce di sostituzione. Una persona si occupa della realizzazione di tutte le labbra di un personaggio; un’altra delle sopracciglia e così via."

Dopo l’animazione facciale, la Hayns chiarisce che i passi seguenti sono: "La produzione effettiva delle varie parti del corpo e la scelta dei materiali. Lo scultore realizza i corpi in maniera separata attraverso singoli stampi”.

Nello stop motion un pupazzo deve essere dotato di uno scheletro metallico (o un fil di ferro, o ancora un’armatura) utile all’animatore per i vari movimenti da fargli compiere. Questa tecnica non è cambiata in 80 anni, fin dai tempi di King Kong”.

Poiché i pupazzi non sarebbero in grado di stare in piedi da soli, sotto ogni loro piede sono stati inseriti degli inserti filettati in modo da avvitarli alle superfici. La Hayns afferma: "Le articolazioni dei pupazzi devono sostenere i costumi applicati, e devono poter mantenere le pose dei personaggi il doppio del tempo, dato che vengono fotografati due volte per ogni frame 3D. Siamo comunque sempre alla ricerca di nuove tecniche ingegneristiche”

Per il solo personaggio di Norman sono stati creati 28 differenti pupazzi alti circa 20 centimetri, fatti di 122 singole parti di cui 80 in metallo. “Un prototipo richiede poche settimane di lavoro, e lui è stato il nostro primo pupazzo del film”, rivela la Hayns. “Dopotutto era il protagonista, ed i registi lo reclamavano”.

Riguardo il pupazzo di Norman, la Sutner rivela “Non dovrei fare dei favoritismi... ma il nostro eroe ha un faccino così amabile. E’ uno strappacuori”.

Per i personaggi più imponenti, nota la Hayns: "Abbiamo dovuto fare un’imbottitura più grande col silicone sia fuori che intorno lo scheletro. Per questi pupazzi, di forma ‘quadrata’, non è stato possibile permettere loro il movimento delle braccia – ad esempio Mrs. Henscher, l’insegnante di Norman, a causa della ciccia incorporata e delle forme. Ma finché non escono dallo stampo, non hai idea di cosa siano in grado di fare. C'era parecchia ‘carne’ che si muoveva in questi personaggi, e secondo Chris e Sam, è stato fatto il possibile."

Per la pancia di Neil, è stato assemblato un meccanismo personalizzato nello scheletro, manovrabile da dietro il pupazzo che la fa muovere in su e in giù, compreso quando Neil si strafoga di patatine chips. La Hayns dice: “Quando abbiamo visto i dailies, eravamo prossimi ad una crisi isterica: sembrava così sfacciato e senza risentimento mentre mangiava, grazie all’abilità dell’animatore. Così con successo abbiamo reso credibile il movimento della pancia mentre masticava."

Non si conta invece il numero di mani cambiate che, “Essendo molto piccole erano le parti più fragili del corpo di ogni pupazzo”, conferma la Hayns.

Il primo pupazzo completo ed approvato di ogni personaggio è definito il ‘pupazzo eroe’: il primo di una grande serie di cloni”.

Su ogni pupazzo realizzato è intervenuto anche il lavoro dei costumisti: così come in ogni film, bisognava avere a disposizione dei doppioni per ogni modello. Gli animatori hanno maneggiato i pupazzi centinaia di volte, abbiamo dovuto usufruire almeno di una mezza dozzina di

PARANORMAN

copie per ogni costume. “Sebbene i costumi siano la fase finale del pupazzo” afferma la Hayns, “bisogna prepararli fin dall’inizio della produzione, tenendo conto dei disegni, dei tessuti e delle misure, e di come apparirà sullo schermo, e soprattutto di come si può adattare alla meccanica del pupazzo. E’ qui che interviene l’abilità dei nostri costumisti”.

La Creative Supervisor ai Costumi, Deborah Cook afferma: “Partiamo dalle immagini di abiti basic, fino a capire qual è l’aspetto migliore da dare al personaggio. Dopodichè andiamo alla ricerca dei tessuti, ed iniziamo a fare le prove tessuto e colori: ciò che optiamo potrebbe non andare bene per le riprese. Ad esempio, alcuni tessuti hanno particolari filamenti o dei disegni che potrebbero disturbare le riprese dei primi piani”.

Uno dei metodi per testare la fattibilità è avere un termine di paragone reale, dello stesso peso e statura del personaggio, osservando gli abbinamenti degli abiti ed i movimenti: “Cerchiamo anche di far fare gli stessi movimenti, per rendere i nostri personaggi credibili”, commenta la Cook. “Dobbiamo inoltre tenere in considerazione se si tratta di un personaggio attivo o piuttosto calmo. Ed infine verifichiamo tutto sui pupazzi”.

“Solitamente la produzione dei costumi coincide con l’assemblaggio dei pupazzi: così eventuali modifiche possono essere facilmente apportate. Terminato il pupazzo si procede con gli aggiustamenti ed i ritocchi finali”.

Il gruppo della Cook è stato coadiuvato dai pittori della produzione quando necessario, soprattutto per dipingere i particolari degli abiti, o invecchiarli. Anche i bottoni degli abiti sono fatti a mano e dipinti. Tutto ciò che si crea è sottoposto all’approvazione della produzione. Anche se i doppiatori non fanno direttamente riferimento a questo specifico dipartimento, le loro foto sono apposte come talismani.

Alcuni tessuti si sono dimostrati molto versatili nel film. I fantasmi sono stati esaltati con del tulle, non utile all’abito, ma per l’effetto fluttuante del vapore, del fumo e delle nuvole (a volte anche dipinto), che spesso li circonda: quello che Lowry definisce “un enorme tuorlo ectoplasmatico”.

Per i particolari e soprattutto per le scarpe, il team della Cook, come già avvenuto per *Coraline*, ha optato per la pelle di guanti dell’epoca vittoriana, realizzando quindi anche le scarpe da ginnastica di Norman. “La pelle si presta sempre bene”, afferma. “Sappiamo inoltre che quei guanti sono durevoli, e si adattano facilmente alla lavorazione in scala sui nostri pupazzi”. Per i primi piani si sono confezionate delle scarpe di dimensioni maggiori, dotate anche di una suola in cuoio.

Al contrario, le pantofole a forma di zombie di Norman sono state fatte a mano, con tessuti dipinti, e di diverse misure.

Come si addice al protagonista di qualsiasi storia d’avventura, anche Norman indossa quello che la Cook definisce “un costume iconico” composto dai suoi jeans preferiti, felpa e zaino pieno di dolcetti con gli stemmi appiccicati: ha attaccato un portachiavi che ciondola, ed una cerniera lampo con una targhetta. Lo zaino è stato tutto fatto da noi: è un normale pezzo di tessuto verde cucito in scala col suo abbigliamento, e la chiusura lampo ha una targhetta in argento dipinta a mano, e cucita. ”

La Cook aggiunge inoltre che i jeans preferiti di Norman “rispecchiano lo spirito del film, dove tutto è asimmetrico, - compresi i piani degli appartamenti -, rimanendo sempre attenti alle tendenze della moda (chunky denim e cotone chambray estivo per le camicie).

“La sua t-shirt è fatta con una calza di nylon estremamente fine che abbiamo tinto per sembrare di denim, ed internamente abbiamo messo un telo in lattice in modo che non si sgualcisca. Sotto la giacca ci sono dei fili che la assicurano allo scheletro ed al cappuccio – così gli animatori hanno potuto muoverla per assecondare i movimenti del corpo, come un ragazzo vero in movimento.” Infine, al pupazzo di Norman sono stati applicati diversi strati di carta stagnola per ottenere l’effetto sgualcito all’inserzione della scarpa da ginnastica ed il jeans.

PARANORMAN

Questo effetto sgualcito del jeans è stato applicato a tutti e 28 i pupazzi che raffiguravano il protagonista. La Cook a tal proposito: “Per assicurarsi una continuità abbiamo dovuto confezionare abiti per più di 28 cloni, dovendo sostituire gli abiti rovinati dalle lunghe riprese. Tutto ciò che producevamo doveva essere maneggevole e duraturo; abbiamo inoltre dovuto lavorare a stretto contatto con gli altri dipartimenti per garantir loro l’accesso ai meccanismi dei pupazzi sotto i vestiti. In **ParaNorman** è stato fatto un gran salto in avanti nell’ingegneria meccanica, che doveva essere contenuta nei costumi”.

Riguardo l’ubicazione degli Studios LAIKA in Oregon, dice la Cook che il suo reparto “ha inizialmente cercato di reperire le materie prime localmente, dando vita ad un vero e proprio saccheggio dei negozi locali, anche se fondamentalmente siamo stati obbligati a rifornirci da Londra, Los Angeles e San Francisco, cercando di stare al passo con l’evoluzione dell’industria tessile. Nessun abito in **ParaNorman** è venuto fuori da un magazzino: abbiamo confezionato e tinto ogni costume”.

Il reparto della Cook è costellato di macchine da cucire high-tech, e circondato da schizzi e bozzetti. Come per gli altri in LAIKA, anche loro si sono ispirati alla gente reale per i personaggi dello stop motion.

Per gli zombie il percorso non era poi tanto diverso, in quanto “Anche loro un tempo erano degli esseri umani”, afferma la Cook. Così si è andati alla ricerca di dettagliati costumi ed hair styling del 700, che le sarte hanno accuratamente prodotto, per poi trasformarlo con l’invecchiamento e il degrado dello zombie.

“Mi è piaciuto lavorare sui vestiti degli zombie dell’epoca Puritana, perché erano molto appariscenti”, dice la Cook. “E’ stata una bella sfida, immergersi nel contesto storico. Nella ricerca ho osservato dei reperti archeologici e l’abbigliamento dell’epoca, che sotto i raggi x hanno mostrato i segni dell’invecchiamento”.

La Cook insieme al suo dipartimento, ha guardato anche la versione del film del 1996 *La Seduzione del Male*, e la miniserie del 2002 *Salem Witch Trials*, proprio mentre la Hayns stava andando a fare una gita per conto, su nel New England. Ridendo afferma: ‘Chris Butler mi ha detto: ‘Beh, se vai, scatta qualche foto alle lapidi!’ Perciò questa è stata la vacanza del mio autista: La visita ai cimiteri.”

Il mantello del Giudice, fatto in sei copie, “E’ stato cucito a mano ed a macchina”, commenta la Cook. “Abbiamo unito diversi fili di cotone leggero per ricreare un broccato elegante: lo abbiamo immaginato vestire bene ai suoi tempi. Per sostenere il costume abbiamo posizionato qualche filo di rame, in particolare nelle scene del furgone. Per questo costume avevamo una mappa dettagliata dei punti più deteriorati, che abbiamo dipinto a mano, con tanto di cravatta e polsini”.

Mentre il look del Giudice doveva essere elegante, nonostante i secoli di muffa, altri appaiono normali anche se in realtà sono eleganti. I pantaloncini di Neil sono fatti di schiuma di lattice con una sovrapposizione in seta, che non richiede il supporto del filo.

All’inizio del processo di progettazione, per Norman ed ogni altro personaggio è stato realizzato in scala una maquette (figura in argilla) dettagliata ed a misura del pupazzo, (non malleabile), di cui se ne possono trovare una montagna negli spazi di lavoro in LAIKA. Le maquette servono come modelli agli artisti, per l’aspetto del personaggio. “Sono guida di stile e dimensione,” dice la Hayns. “Ci può far risolvere i problemi in anticipo, e ci danno un vero senso del pupazzo prima che questo venga realizzato.”

Per i capelli, invece, si sono dovute sperimentare varie soluzioni ricorrendo a capelli umani, peli di animali e fibre sintetiche. Hayns afferma: “I capelli umani sono difficili da appiccicare alle teste perché sono troppo porosi. Per *Coraline*, avevamo utilizzato capelli sintetici – mohair, in realtà, con fili di ferro sottili”.

“I capelli di Norman, ad esempio, sono realizzati con una base di peli di capra, trattati con gel per capelli e tessuto adesivo e colorati con tinture per capelli umani, ispirato dal painter Lucian Freud, senza allontanarci dal design di **ParaNorman**”.

PARANORMAN

Per molti pupazzi si sono anche utilizzate delle parrucche; come nota la Hayns “Dovevamo produrne diverse, in base alle azioni; per Norman ne abbiamo fatte cinque con capelli veri, fibre di rafia e fibre sintetiche. I capelli di Neil sembrano semplici da fare, ma ogni sua parrucca era fatta da 20 fibre differenti”.

La Hayns rivela: “Per pulire le parrucche basta passare delicatamente una goccia di alcool; Ecco un altro segreto del mestiere: le pinzette per le sopracciglia funzionano benissimo per trattare i capelli dei pupazzi.”. Abbiamo utilizzato moltissimo quelle parrucche, tanto che dopo molto lavoro sembrava che Norman avesse la forfora!”.

Nello stesso tempo bisognava assicurarsi che non si vedessero le cuciture dei nostri pupazzi. Avevamo sempre a disposizione delle persone per un pronto intervento durante le riprese, per nascondere le gocce di silicone che scendevano, proprio come dei make up artist”.

La gamma degli strumenti del mestiere del dipartimento dei costumi, vanno dal balsamo per le labbra Carmex, ai prodotti dentali, ai solventi. La Cook Aggiunge: “Abbiamo fatto un buon uso di aghi, spilli e strumenti chirurgici come pinzette e siringhe. Anche i bastoncini di cotone che usiamo sono in miniatura. Usiamo inoltre pennelli da intingere nel lattice per ottenere piccole macchie sui costumi senza tirare il tessuto, e senza dover intervenire manualmente...”.

Le creazioni dei vari reparti sono state usate da una parte all'altra dei 52 diversi teatri agli studi di LAIKA. Proporzionalmente più piccoli dei teatri di posa di uno studio cinematografico, questi erano comunque tutti allestiti e funzionavano simultaneamente.

Ai LAIKA, su 52 reparti, oltre 40 erano impegnati simultaneamente in questa produzione.

Fells ricorda: “Chris ed io ci incontravamo la mattina e controllavamo tutto: dai segnali d'illuminazione ai set. Ci separavamo giusto per organizzare gli incontri con lo staff, per poi incontrarci nuovamente”.

“Tutti i capo reparto sono tremendamente appassionati del proprio lavoro”.

Una volta allestito il set, il direttore della fotografia pensa all'illuminazione; ed entra quindi in scena l'animatore. Mentre in questa fase sul set possono essere presenti miriadi di persone per una scena, solitamente c'è solo un animatore, responsabile delle sequenze complessive. L'animatore segue un personaggio alla volta, e quando tutto è pronto, il che potrebbe essere anche alcuni giorni dopo, solo allora possono iniziare le riprese.

I test tecnici preliminari, anche se non fanno parte del lungometraggio, vengono sempre tenuti in considerazione come riferimenti.

“Alcune mattine (e ce ne sono molte!) si hanno davvero molte cose da fare, tipo 15-20 stage da girare: impari quindi a dare delle priorità”, nota il direttore della fotografia Oliver Tristan. “Io devo sorvegliare quattro cameraman. Devo seguirli in ogni ripresa. L'illuminazione è una parte cruciale della cinematografia, ed amo fare questo, sono presente in tutto lo studio”.

Oliver, avendo girato molti film in stop motion, non era estraneo al processo, ma ammette: “Per me, la grande sfida in questo, era lo stereoscopio – per la prima volta in 3D – mediante l'utilizzo di un ampio schermo aspect ratio [ad es., 02:35 / 1]. La parte più emozionante – per me, Sam e Chris – è stata quella di provare a fare dei pupazzi più naturali possibile, come se noi li stessi riprendendo nel loro ambiente”.

“I film sugli zombie seguono delle consuetudini: fracasso, scene in chiaroscuro. E noi le abbiamo osservate, anche se i nostri zombie sono più ‘leggeri’ della norma. Per le riprese dei fantasmi ho fatto riferimento alle prime fotografie russe fatte su lastre di vetro, al lavoro dei direttori della fotografia Conrad Hall e Roger Deakins, ed ai film che utilizzano i giochi di luce e buio, per dare un look più scolpito. Ero molto affezionato all'opera di Seamus McGarvey *Atonement*, che ha influenzato una sequenza di ParaNorman, che drammatizza il ricordo di un personaggio. Le scene della foresta, invece sono state influenzate dai film sulle arti marziali, come *La Tigre e il Dragone* e *Hero*.”

Nel complesso, Oliver considera: “Di aver avuto un ottimo dialogo con Sam e Chris. Sanno quel che vogliono. Con **ParaNorman** ho finalmente avuto la possibilità di lavorare con la

PARANORMAN

profondità di campo, con riprese in widescreen ed utilizzando obiettivi lunghi. LAIKA ha avuto la prima esperienza di stop motion in 3D con *Coraline*, inventandosi un nuovo metodo, che noi abbiamo reinventato per **ParaNorman**, offrendo un diverso *aspect ratio*, look e tema da narrare.

"La stereoscopia e l'uso del grandangolo giustificano le riprese panoramiche piuttosto dei primi piani, adatte al mondo di Norman, Blithe Hollow che incoraggia le persone a dire 'Oooh', in segno di stupore piuttosto che disgusto; abbiamo tenuto conto delle distanze e dell'atmosfera, non producendo delle scene dove i personaggi escono dallo schermo. Un buon film in 3D, nasce da una buona sceneggiatura – e noi l'avevamo. Il pubblico rimarrà sempre coinvolto dalla storia di **ParaNorman**.

Oltre ad aver lavorato in 3D per la prima volta, il direttore della fotografia in passato non aveva mai girato un film d'animazione in stop-motion negli Stati Uniti, solo in LAIKA ha avuto questa possibilità di vivere l'evoluzione dall'artigianato alla tecnologia. Nota: "Ritengo che il motion control abbia trasformato lo stop-motion, con una telecamera in grado di muoversi in modo fluido attraverso l'ambiente che si sta creando. Circa l'80% di **ParaNorman** è altrettanto in motion control – ci sono alcune riprese fatte da una telecamera portatile che ricordano i film di Sam Raimi [*La Casa*]."

Fells aggiunge: "Il modo in cui Sam Raimi utilizzava la telecamera bloccandola su una carriola per le riprese nel bosco, sprizzava energia. Questo genere di cose non può essere riprodotto dal computer. Così, dovendo fare un film sugli zombie in stop-motion, mi sembrava giusto rendere omaggio ad un grande regista come Sam che è riuscito ad avere risultati strepitosi già negli anni ottanta, prima dell'era digitale."

Oliver osserva: "La pre-visualizzazione del set in un film in stop-motion, che richiede molto lavoro, è importante; è necessario quindi scegliere le giuste dimensioni dell'obiettivo, così che gli scenografi non debbano costruire più di quanto non abbiano già fatto. La riproduzione degli ambienti in scala rende ingannevole l'illuminazione degli ambienti stessi – così spesso si usano luci troppo forti! La soluzione l'abbiamo ricercata tra i trucchi teatrali della vecchia scuola – uno sfondo bianco di compensazione ingrandisce la scena, così come una tenda trasparente dietro una fila di alberi dà effetti speciali. La scelta giusta dell'obiettivo permette le riprese di tutto ciò che la scena richiede".

Knight concorda ed afferma: "Ci siamo rifatti molto alle scene teatrali, per il modo di allestimento del set, per le forme e la struttura." Come per il palcoscenico, i set sono dipinti a mano e vengono utilizzati degli effetti scenici per ingrandire la scena.

Il risultato, dice la Sutner, è "che i set sono allestiti in maniera unica, come mai in precedenza, e visualizzati correttamente nella telecamera."

Nel loro laboratorio full-service vicino ai teatri, Lowry ed il suo team hanno tenuto un archivio di dettagli in dei raccoglitori, catalogando tutto. Anche le particelle più piccole, che magari contribuivano a fare disordine, dovevano essere accuratamente coreografate. Dopo aver costruito i set, questi devono anche essere arredati con tutti gli oggetti, - delle collezioni come quella di zombie di Norman, devono occuparsene gli arredatori, e costruire dettagliatamente in scala. Sovente anche in varie copie.

Nota Lowry, "E' sempre divertente riguardare i film in stop-motion una seconda o terza volta, perché si possono vedere cose che alla prima ci possono essere sfuggite. In **ParaNorman**, se si guardano attentamente gli sfondi – ad esempio in casa di Mr Prenderghast – si notano tutti i dettagli ed i particolari fatti da noi. Questo sia perché tutto il team ha messo qualcosa che considerava necessario o che gli piaceva, e sia perché sapevo che gli ambienti sarebbero stati ripresi in varie prospettive ed in 3D."

Senza modificarli, Butler fa con orgoglio dei riferimenti a film e moviemaker del genere horror e thriller a cui è affezionato, notando che "Non si tratta di oggetti o elementi visibili, ma di un suono di un riferimento ad un classico, che non pensavo nemmeno potessimo riprodurre [in

PARANORMAN

ambito di diritti]. Ci sono inoltre delle piccole cose e dei riferimenti che solo gli addetti ai lavori e gli appassionati capiscono."

Altri particolari curati dall'art department hanno coinvolto e soddisfatto Oliver: ad esempio la meticolosità nella riproduzione dei negozi e delle strade in notturno di Blithe Hollow. Commenta: "C'erano dei lampioni da allestire, e insegne di negozi da illuminare in modo diverso: sodio, tungsteno, ultravioletto... le abbiamo riprodotte in modo realistico, dopo aver osservato delle immagini fotorealistiche di New York di notte.

"Avere a disposizione un reparto enorme per gli effetti visivi per **ParaNorman** è stato un lusso straordinario; si ottiene un feedback immediato o se è necessario un reshooting su materiale non momentaneamente utile. Qualunque cosa necessitavamo era a portata di mano."

Fell afferma: "Sebbene la maggior parte degli effetti speciali provenissero dalla macchina da presa, lo staff degli effetti visivi è stato coinvolto fin dallo storyboarding, facilitando enormemente il lavoro."

Il Supervisore degli effetti visivi Brian Van' t Hul annuisce: "Ogni ripresa in questo film ha un effetto speciale. Abbiamo lavorato in collaborazione con tutti i reparti durante il processo di produzione; non appena un fotogramma del filmato usciva dal set, ci abbiamo lavorato."

"Non bisognava aspettare un download; Eravamo tutti sulla stessa rete interna. Stavamo d'altronde già facendo il post produzione ancor prima il termine delle riprese. Il che è una cosa rara."

L'opinione di Oliver al riguardo è che "Nel post-produzione gli effetti digitali sono rilevanti, avendo in memoria il materiale girato in precedenza, a supporto e completamento del film."

Lo stop-motion è una forma d'arte che continua a prosperare, ed un mestiere che resiste. Anche se si è attenuta ai principi e all'estetica dell'animazione stop-motion – vale a dire creare e muovere tutto a mano – la produzione ha portato questo processo nell'era del digitale.

"Abbiamo sfruttato il computer per soddisfare questo processo," dice Knight. "È un paradosso, ma non si può fare un film stop-motion senza computer. Ai LAIKA abbiamo sperimentato molti progressi tecnologici, anche se alcune tecniche rimangono ancora efficacemente immutate da 100 anni: un animatore si trova ancora sul set insieme ad un pupazzo, persuadendolo a recitare un frame alla volta".

"L'evoluzione del personaggio è sempre qualcosa a cui lavoriamo: da come il pupazzo cammina a come respira. Ognuno ha una propria peculiarità".

"Si utilizza tutto ciò che è stato accumulato fino a quel momento; gli storyboard, le performance vocali, le prove: tutto aiuta l'animatore a dare maggiore vitalità ai personaggi ed alle scene".

"Per far progredire la tecnica dello stop-motion, stiamo utilizzando tutti gli strumenti a nostra disposizione – dalla tecnologia più all'avanguardia alle tecniche tradizionali dei disegni fatti a mano alla base dello stop-motion – e li abbiamo riuniti. *Coraline* è stato uno dei primi film ad utilizzare il 3D come strumento di narrazione. Non consideriamo il 3D come un processo di post-produzione (conversione). Non è come metter su una patina, ma è già nelle riprese. Programmiamo rigorosamente ogni singola ripresa con composizione in 3D, facendo dei test esaustivi al fine di suscitare la risposta emotiva d'immagine precisa e desiderata che la storia richiede. Tale approccio naturalmente si presta alle riprese in 3D."

Per fare **ParaNorman** in 3D con delle macchine fotografiche digitali, ogni fotogramma fotografato digitalmente è stato immagazzinato in un computer che ha permesso agli animatori di avere il monitor come riferimento per rivedere le riprese precedenti. Questo accesso istantaneo permette di correggere immediatamente ogni errore. Se non ce ne sono, dopo aver controllato i modelli con dei calibri, gli animatori muovono in misura infinitesimale il pupazzo e/o altri elementi per il successivo fotogramma.

PARANORMAN

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

Knight dice: "Nell'animazione replacement noi modelliamo sul computer basandoci sui disegni creati da un animatore 2-D e poi li stampiamo in rapide prototipizzazioni con stampanti 3-D – così si hanno anche le reali e tangibili porzioni superiori e inferiori della faccia. Il risultato è un'animazione facciale meravigliosa ed espressiva".

Il reparto di prototipizzazione rapida (RP rapid prototyping) è diretto dal supervisore delle strutture facciali Brian McLean e dall'animatore delle facce Martin Meunier, ed è un esempio di come la produzione utilizzi la tecnologia moderna per rinforzare ciò che viene creato a mano. Il processo inizia non solo con le sculture originali e le maquette, ma si modella sul computer basandosi sui disegni in 2-D, che una volta approvati dal regista per il reparto di prototipizzazione rapida (RP) diventano i punti di partenza.

McLean, spiega, "il termine 'Prototipazione Rapida (RP) deriva dal concetto originale, che va da un precoce computer design con scansione ad alta risoluzione, ad un oggetto tridimensionale. Questo è cominciato presso le aziende Fortune 500. E' come stampare ad inchiostro, ma con qualcosa che cresce e cresce nello spazio – e invece dell'inchiostro, si usa una resina sensibile agli UVA. Elementi supercollanti e polveri sono parti del processo. La resina è liquida e viene spruzzata da alcune testine in una stampante su un materiale di supporto formato da polvere solubile in acqua, che è il fondamento per l'intero procedimento. Anche se sembrano biscotti appena sfornati quando escono, non presentano residui quando il materiale di supporto viene lavato; ed inoltre è molto solido. Il risultato sono parti dettagliate, malleabili ed adattabili. Così un modello generato dal computer diventa un pezzo tridimensionale, che viene pulito, smerigliato e dipinto a mano e pronto per essere manipolato dagli animatori".

"Con *Coraline*, LAIKA è diventata la prima società a fare un lungometraggio con la tecnica RP, specialmente per le sostituzioni delle facce stampate con una stampante 3 D. Si tratta di un processo già ben articolato, ma LAIKA è voluta andare oltre, approfondendo il livello di performance di un pupazzo in stop-motion, fino a modernizzarlo ulteriormente. Con **ParaNorman** abbiamo fatto il primo film in stop-motion utilizzando una stampante 3D a colori. La tecnica è simile, ma la stampante 3D a colori definisce anche il colore del modello. Quindi è un grande passo avanti."

Egli chiarisce: "Alcuni colori potrebbero non essere presenti nella gamma della stampante. Per ottenere l'esatto colore richiesto, c'è un 'tratteggio incrociato.' Si potrebbe pensare a qualcosa di impossibile da ottenere, ma invece no; ed ogni anno, facciamo qualcosa in più. Ad esempio, i capillari rotti sulla faccia della nonna di Norman sembrano reali; ed il bacon che 'esce' dalla nostra stampante ha davvero la consistenza di una fetta."

Con la capacità del full-color e le dimensioni maggiorate delle macchine nel regno della RP in LAIKA, il processo di stampa in silicone è diventato ancora più avanzato 3 anni e mezzo dopo *Coraline*. "Sembra molto simile alla pelle, e ci si può dipingere facilmente sopra" nota McLean. Mentre in *Coraline* Jones aveva ben oltre 200.000 potenziali espressioni facciali, Norman Babcock ne ha 1 milione e mezzo, fornendo una varietà apparentemente illimitata di sorrisi, di movimenti delle sopracciglia, di sussulti e grida. A livelli proporzionalmente inferiori, l'amico di Norman Neil ha migliaia di lentiggini sul viso: molto più delle 10 di *Coraline*".

"I volti di sostituzione sono fatti con la tecnica RP, ed il materiale assorbe la luce ed è traslucido," fa notare la Hayns. "La stampante a colori ci ha permesso di sperimentare meglio sul silicone, dando alla pelle dei personaggi un bagliore naturale. Il Direttore della fotografia Tristan Oliver ha fatto un lavoro incredibile con l' illuminazione e gli altri set traslucidi".

PARANORMAN

“Visti i soggetti, la gente penserà che stiamo usando delle luci minuscole”, ride Oliver. “Infatti è così, ma ne abbiamo utilizzate anche di molto grandi!”.

Fell afferma: “In ogni scena ci sono colori brillanti. Abbiamo voluto illuminare bene ed in modo naturale i personaggi, come se le scene si svolgessero con disinvoltura: con questi presupposti abbiamo ottenuto la giusta combinazione di colori e luci – ed una texture della pelle mai vista prima.”

McLean osserva, “Il bel tono della pelle deriva dal colore che esce dalle stampanti. Le orecchie della persone abbagliano sempre un po’ nel live action, e che bisogna aggiustare. In questo caso lo abbiamo considerato un modo per rendere i nostri personaggi più vivi”.

“Ai personaggi non manca mai un tocco umano: ci sono una quantità enorme di espressioni nei loro volti. Avere migliaia di facce di ricambio provenienti dalle stampanti e dai nostri cataloghi ha aiutato gli animatori a dare particolare attenzione ai movimenti del corpo. Tutto questo fa sì che lo spettatore è in sintonia con i personaggi, e sente le loro emozioni. I film di LAIKA sono concentrate su storie basate sui personaggi, e questa gamma di espressioni rende i nostri personaggi ancora più vivi.”

Le tecniche avanzate del RP attualmente supportano meglio il lavoro meccanico delle facce. McLean è particolarmente contento “dell’animazione articolatissima dell’occhio e della palpebra che si è riusciti a realizzare – oltre ai denti dei personaggi che erano staccabili e quindi potevano essere dipinti a mano ed aggiustati. Tutte le parti, siano meccaniche o di sostituzione, dispongono di un sistema di goffatura sul retro che ci permette di comandarli.

“Alcuni hanno anche una meccanica interna; all’interno le teste dei pupazzi di Norman, ci sono 78 piccoli pezzi che non vengono visualizzati sullo schermo, ma che ci sono stati utili per le riprese.”

Egli osserva inoltre che: “la RP, originariamente concepita in LAIKA per produrre le facce sostitutive, si sono utilizzate in altri ambiti. Il nostro reparto ora è avvantaggiato – infatti il pullman di Mitch, finisce per contenere diversi personaggi alla volta – manipolando vari elementi e sculture di pupazzi.”

Come sempre, il lavoro manuale non è mancato – in molti film, anche d’animazione, i fili d’erba di Blithe Hollow sarebbero stati prodotti dal computer, ma in **ParaNorman** sono stati fatti a mano, ricavati sacchetti della spazzatura e fili di ferro ricoperti.

Robert DeSue Assistente art director e responsabile del set dressing afferma: “Questi oggetti di uso quotidiano sono sottilmente usurati o sciupati, e talvolta storti. L’utilizzo che ne è stato fatto in LAIKA è eccezionale.”

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

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

Lavorando con scanner ad alta risoluzione e con dettagliati stampi di resina delle originali sculture realizzate a mano, gli artisti CG del reparto RP costruiscono multiple facce di sostituzione al computer utilizzando disegni di espressioni chiave come guida, attenti a conservare ogni dettaglio ed imperfezione della scultura originale fatta a mano.

“I nostri artisti CG sono in grado di creare una bocca arrabbiata, una bocca che strilla, nonché tutti i movimenti intermedi – sono scultori digitali, hanno degli archivi di espressioni

PARANORMAN

facciali," osserva McLean. "Facciamo dei test per essere sicuri che ci sia continuità, che le facce funzionino bene sia individualmente che insieme. I nostri specialisti controllano la corrispondenza col movimento delle sillabe: "ooh", "aah", "see", "aych," e così via. Per **ParaNorman**, seguire il range di Courtney è stata una sfida particolare – perché lei spesso mastica una gomma!".

Gli animatori dei pupazzi possono quindi scegliere dal computer una faccia o un particolare di questa – per esempio la bocca standard di Mitch è la numero 10 – può essere stampata in loco in un'ora. Nelle fasi finali queste facce 'scolpite' al computer diventano oggetti stampati tridimensionali. Questi oggetti vengono allora puliti, smerigliati e dipinti a mano da artisti esperti e attenti al particolare. Rispettando l'integrità della scultura originale, nessuno dei personaggi perde quel tocco umano che ha caratterizzato la sua creazione. Nello specifico per Courtney, il rossetto che voleva mettersi prima che i morti la catturassero, è stato dipinto dopo il processo RP.

"Una volta stampate le facce, le testiamo ulteriormente," rivela McLean. "Dobbiamo assicurarci che, per esempio il processo di stampa non abbia creato un labbro sottile, o che i denti cadano. La legge della Fisica del mondo reale può entrare nella finzione." In alternativa, se un oggetto esce troppo perfetto, alcune "imperfezioni" potrebbe essere fatte in un secondo momento, solitamente con degli stencil.

La Hayns osserva: "Gli animatori hanno sempre a portata di mano un catalogo, e con le stampanti sul posto il processo è ancora più immediato".

Su **ParaNorman**, l'RP avanzato ha incoraggiato gli animatori al raggiungimento del massimo dei dettagli sulle scene. McLean è particolarmente orgoglioso della scena in cui Mr Prenderghast cade sulla testa di Norman, ed i loro volti si schiacciano. Egli rivela: "Quest'idea ci è venuta casualmente, in seguito ad un errore di una stampante, dove un gruppo di facce sono state stampate una sopra l'altra. Ogni volta che c'è un errore nel procedimento, lo guardiamo e ci chiediamo se è il caso di utilizzarlo. In questo caso, lo abbiamo potuto fare".

La Sutner nota: "Questi incidenti di percorso danno quel input agli artisti che credono di non poter fare quello che in realtà dicono di non poter fare: forse solo perché non hanno pensato di farlo prima."

Così sono state ricreate oltre due dozzine di facce di sostituzione per Norman e Mr Prenderghast, con le teste schiacciate, che esprimono il totale disgusto per questa indesiderata vicinanza; come premio, nota McLean, "abbiamo fatto una lingua sostituibile per Mr Prenderghast mossa dall'animatore".

"Come conseguenza di questa testata, il risultato sono state delle facce offuscate e confuse; per un fotogramma [24 fotogrammi al secondo], avevamo la faccia di Norman appositamente stampato con il naso triplicato."

Il gruppo ha preso bene anche le sfide con i visages degli altri personaggi. McLean ricorda: "Un altro episodio divertente è stato durante una scena in cui Neil mangia delle patatine davanti alla TV: aveva la faccia pieno di pezzi di patatine, ed un pezzetto in particolare che cadeva da parte a parte. Poi c'erano i disegni strani dei personaggi come Alvin, il cui disegno nasce in sostanza collo, ma che ora si poteva aggiungere."

Van ' T Hul elogia il lavoro dell'unità RP nella sequenza della cabina in bagno, evidenziando "anche le gocce d'acqua che uscivano sono state creazioni di RP."

Come lo stop-motion ed il 3D, il procedimento RP "fonde realmente due tecnologie differenti" dice McLean. "Le stampanti 3D sono il collegamento tra computer e stop-motion. "Un pezzo fisico, fatto a mano va nel mondo digitale – per poi uscire nuovamente come pezzo fisico."

"Il nostro reparto di RP ha 4 stampanti a colori e circa 40 persone compresi esperti CG, pittori e modellisti. Tutti collaborano in base alle loro specializzazioni. RP è uno strumento che permette ai nostri artisti di utilizzare e valorizzare il loro processo creativo. Ad esempio, su ParaNorman, Tori Bryant [Pittore di texture] è stato in grado utilizzare la tecnologia RP – con le sue matite, producendo la combinazione di colori che volevamo. "

PARANORMAN

Alcuni volti di sostituzione sono "volti fusi": la parte superiore ed inferiore sono unificate per una determinata espressione. Più frequentemente c'è una linea che attraversa orizzontalmente le facce e le divide in due parti: quella superiore e quella inferiore. La linea separatoria, che è completamente visibile nel corso della produzione del film, viene poi cancellata digitalmente in post-produzione perché il pubblico non la veda. Altre cancellature col computer – proprio come avviene con i film in live-action – includono qualsiasi cucitura vagante; sporgenze dei sostegni; nastro adesivo di fissaggio, spaghetti, buchi di spilli e attrezzi.

Anche il reparto di quest'ultimo beneficia della tecnologia RP. Come supervisore creativo dell'animazione, Oliver Jones spiega che la sua unità "è in grado di testare i prodotti che RP offre. Siamo i responsabili della fornitura e del montaggio, dal meccanismo che muove un pupazzo ai ponteggi meccanici, da materiali che appaiono sullo schermo in un modo, ma che in realtà sono altro."

Questo 'qualcos'altro' ha rappresentato una sfida per il reparto di Jones per la preparazione della 'carta igienica con gli zombie' che la squadra ha dovuto produrre con tessuto in fodera e carta stagnola. Nella stessa sequenza, inizialmente, l'unità di Jones ha progettato anche la pettinata soprannaturale a cui assiste Norman in bagno.

Jones afferma: "Uno di noi dice che il nostro motto è 'Allestimento Difficile' – e **ParaNorman** supera di gran lunga qualsiasi cosa su cui ho lavorato in precedenza, sia in termini di elementi assemblati sulla scena, che di lavoro di precisione con macchine particolari per ingranaggi e viti.

"Il regista ci comunica di cosa necessita, e noi dobbiamo risolvere il problema riunendo la nostra squadra formata da 6 persone, sentito prima il parere dell'animatore. Poi c'è il coordinamento con gli altri reparti. Una volta svolto il lavoro preliminare sul set, invitiamo l'animatore a dirci come avverrà la sequenza, cercando di tenere il nostro lavoro manuale sotto il set o fuori dall'inquadratura. In veste di colui che consegna il pupazzo all'animatore prima della prestazione, aiuto l'animatore per gli ultimi dettagli prima delle riprese, facendo sì che tutto sia sotto controllo. In questo procedimento, spesso si sfida la forza di gravità."

A tal fine, Jones ed i suoi colleghi hanno avuto l'incarico di occuparsi di ciò che definisce come "la sequenza di un inseguimento stravagante che normalmente non sarebbe possibile in film in stop-motion. Abbiamo dovuto fare un allestimento colossale in cui un furgone da 100 pound pieno di pupazzi, che tentano di sfuggire agli zombie e mettersi in salvo, come richiesto dai registi.

"Per il momento cruciale di questa scena abbiamo dovuto utilizzare dei giunti cardanici a misura d'uomo. E ci siamo riusciti."

Per la sequenza dell'inseguimento del furgone di Mitch, inoltre, abbiamo dovuto costruire un set che arrivava a misurare quasi 25 metri di lunghezza. Le sospensioni sono state posizionate all'interno del furgone, che dovrebbe trasportare i pupazzi in un posto angusto, facendolo in modo che sembrasse reale. Fell ironicamente afferma: "che il nostro furgone è stato probabilmente più costoso di un furgone a grandezza naturale.

"Ma Chris ed io abbiamo voluto fortemente questa scena. Avevamo in mente le scene de *Il Braccio Violento della Legge* e *Bullitt*, da applicare a questo film d'animazione in stop-motion. Il processo di storyboard su questa sequenza ha richiesto più di un anno, per 11 minuti di riprese a 5 e mezzo di visione; è stato davvero vibrante."

L'Editor Christopher Murrie ricorda: "Sono stato col fiato sospeso dal primo momento che ho iniziato a lavorare su questo inseguimento. Sapevo che questa era una scena straordinaria; quasi nessun film in live action ha delle scene di inseguimento così lunghe. Per me, il modello è stata la sequenza della corsa tra cavallo e camion de *I Predatori dell'Arca Perduta*: un inseguimento perfetto.

"C'è voluto del tempo perché fosse perfetta, ma una volta terminata, siamo stati molto soddisfatti."

PARANORMAN

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

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

Sia in una ripresa d’insieme di personaggi che in un semplice primo piano, una volta catturata la scena giusta, il girato viene immesso in computer, fornito di codice e segnato dal supervisore dei sistemi digitali Martin Pelham e dalla sua squadra. In questo modo tutti in LAIKA possono vedere il girato sui loro computer se ne hanno bisogno.

I vari reparti hanno anche accesso a raccoglitori che contengono ogni singolo ciak. Tuttavia, data la natura complessa del processo di stop-motion, LAIKA utilizza il Software Shotgun per "gestire gli effetti visivi, e modernizzare alcuni procedimenti che stavamo facendo manualmente" nota Jeff Stringer del reparto di produzione tecnologia. "Con lo Shotgun, possiamo riorganizzare il materiale grafico approvato, e applicarlo alle riprese."

I membri della troupe hanno accesso, dai loro computer, a ogni fotogramma catalogato che è stato fotografato con successo oltre a – per caratteri singoli come lo stesso Norman – ad informazioni specifiche come quali facce o parti di sostituzione sono state usate per quel fotogramma. Questo è fondamentale specialmente per gli animatori che così mantengono una coerenza da fotogramma a fotogramma e da scena a scena. Se un attore ha registrato il dialogo per un personaggio, anche il byte sonoro può essere richiamato e aperto.

La Hayns sottolinea: “è un programma eccezionale per il nostro computer. Per il mio reparto, è stata una grande rivelazione la possibilità di vedere direttamente le riprese o le prove dei pupazzi che stiamo facendo.”

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

Butler chiarisce: "Ciò che non volevamo dimostrare era la facilità di esecuzione di un film d’animazione; abbiamo lasciato alcuni difetti piuttosto che far apparire tutto perfetto. Era importante rappresentare la vita quotidiana di **ParaNorman** in maniera reale e vivibile: spesso lo stop-motion può farla apparire bizzarra; ma Blithe Hollow doveva essere estesa e popolata."

Molto simile alla sede LAIKA, dove, come nota Knight "Non mancano personaggi interessanti, con delle storie meravigliose: ovunque ti giri, trovi ispirazione."

Gli Studios Laika

Il regista Fell riflette: "Fare **ParaNorman** è stata un’impresa ardua. Per spezzare il tempo spesso andavo a fare un giro intorno agli Studios LAIKA”.

"Questo mi faceva tornare alla mente quanto fosse bello il nostro lavoro per questo film. Ti guardi intorno e noti quanti reparti e quanti talenti individuali sono coinvolti in questo lavoro."

La Creative supervisor of character fabrication, Georgina Hayns, osserva: "In LAIKA il nostro è un lavoro di squadra." “Sia che ci si avvalga di talenti locali, facili da trovare a Portland, città famosa per l’arte e la cultura o che provengano da altri Paesi, LAIKA avvalora il portfolio artistico e culturale di Portland” nota la Hayns.

PARANORMAN

Appena fuori Portland, presso gli Studios LAIKA di Hillsboro, il mondo che appare è fantastico – anche a grandezza umana, ed in lontananza. Fell sottolinea: "Sono state studiate e create con dettagli pazzeschi sia cose ordinarie che straordinarie."

La Produttrice Arianne Sutner afferma: "L'arte dello stop motion contempla molte parti in movimento, in tutti i sensi del termine."

Le decine di teatri diversi, i vicini uffici, i laboratori ed i magazzini occupano un'area di più di 10 mila metri quadrati. Dopo la creazione di un'unità di effetti visivi in loco, la società ha aggiunto un ulteriore spazio – basta attraversare la strada – che oltre al dipartimento ospita anche l'amministrazione e l'ufficio per le risorse umane.

Nell'edificio centrale, si lavora sulla storia e la fattibilità che si espande fino al piano superiore. Al piano terra, l'immaginazione prende forma – e forme - tangibili.

Ad un bambino i laboratori sembreranno le più grandi classi di artigianato immaginabili. Quello che sembra un kit di attrezzi contiene invece un gran numero di facce di sostituzione RP generate da stampanti a colori che sono state dipinte e finite a mano, con ogni parte superiore o inferiore sistemata nel suo proprio compartimento. I "Kit di espressioni di cipiglio" o i "kit di sorrisi" possono venir poi portati sui set quando e se richiesti per dai primi piani. Ci sono all'incirca un centinaio di opzioni per ognuno.

Tutti quelli che ci lavorano stanno a pochi passi l'uno dall'altro, benché talvolta attraversino distanze al coperto della lunghezza di un campo da calcio. Quello che una persona sta preparando in un dato momento può essere necessario per un set poco distante un paio di minuti dopo. Parti e/o costumi di replacement sono dappertutto. I cambi dei costumi sono anch'essi sempre a portata di mano.

Ai piani alti si possono trovare degli addetti alle riparazioni – a volte più di uno alla volta – di un pupazzo o un oggetto di scena. Ovunque ci sono scatoloni pieni di attrezzi del mestiere come 'giunti a sfera doppia' o "blocchi girevoli".

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

Per tradizione, ai LAIKA, se a qualcuno cade un oggetto sul pavimento senza rompersi, si fa un applauso; mentre invece se l'oggetto si rompe, si fa silenzio.

Anche il silenzio può essere rotto con della musica; viste tutte le attività, l'accompagnamento musicale è a volte necessario per mantenere i ritmi. I disaccordi sulle selezioni musicali spesso accadono, quindi la soluzione è l'alternanza dei giorni. Nelle vicinanze, si innalzano delle lavagne codificate a colori alte circa 3 metri contenenti la programmazione, scritte a mano, davanti alle quali si formano delle code che intasano i corridoi per delineare le varie fasi di realizzazione, monitoraggio ed avanzamento delle scene: quella della "Revisione", "Prove", o "Riprese"; e quantificare se si necessita di "Reframe Dress" o "Light Dress". Anche le Crew Units vengono delineate, e gli assistenti alla regia forniscono gli aggiornamenti.

Le fasi di attività sono raggruppate come un alveare. Delle pesanti tende isolano dalla luce con discrezione le dozzine di set, ed hanno dimensioni variabili. Al di fuori sono apposti dei fogli di chiamata approvati dal produttore al mattino, che indica chi sta lavorando e su che cosa, registi compresi.

Talvolta con un'indicazione di "Hot Set" suggerisce più cautela quando si entra dalle tende; mentre una luce rossa fuori indica che quel set è usato in quel preciso momento. Anche superato l'ingresso, il set dispone di qualche metro di ingresso, per far sì che gli animatori non vengano disturbati durante il loro lavoro.

Un set può essere occupato per settimane, a seconda le difficoltà di una sequenza, finché il regista ed il suo team non devono spostarsi per un'altra scena. "Purtroppo, per ragioni di sicurezza, gli scooter sono vietati," lamenta Fell. "Nemmeno le carriole sono consentite," ride la Sutner.

PARANORMAN

Alcuni "Hot Set" hanno bisogno di essere rinfrescati con condizionatori d'aria portatili. E questo perché i personaggi e/o gli ambienti non si sciolgano sotto il calore delle luci, e perché gli stessi animatori non si surriscaldino mentre lavorano.

Il Supervisore agli effetti visivi, Brian Van't Hul aggiunge: "Poiché lo stop-motion è una fotografia time-lapse*, quando un gruppo si riscalda o si raffredda, gli elementi fisicamente possono espandersi. Se il set si è spostato e non può tornare al modo originario, il nostro reparto deve aiutare gli animatori ad ottenere il meglio dell'immagine. Dobbiamo ridipingere gli strumenti che garantiscono una prestazione, che è la cosa più importante piuttosto della perfezione tecnica."

L'attività ferve costantemente perché chi lavora è sempre in movimento da un set all'altro.

Una volta attraversate le tende, ci si muove tra creazioni e fabbisogni di scena che hanno la qualità di opere d'arte da museo tanto sono dettagliati sia i personaggi che ogni creazione.

Usando un'equipaggiamento che consisteva in una singola telecamera 3-D, lo stesso fotogramma viene ripreso due volte prima che la troupe vada avanti con il fotogramma successivo.

Per **ParaNorman** è stata usata una Canon 5D Mark II, che è a tutti gli effetti una macchina di posa, è programmata per spostarsi a destra e a sinistra e riprendere fotogrammi separati per ogni occhio (sia il destro che il sinistro). Le due immagini sono tratte dallo stesso obiettivo della fotocamera. Tuttavia, le macchine fotografiche sono state sostituite a causa delle lunghe riprese, richiedendone ulteriori, come d'altronde è successo per la maggior parte della produzione.

I recenti progressi del 3D fatto di obiettivi digitali, telecamere non eccessivamente grandi e pesanti hanno dato ai realizzatori del film una grande flessibilità con i movimenti della telecamera, e la libertà di muoversi tri-dimensionalmente intorno ai loro soggetti. Il Direttore della fotografia Tristan Oliver commenta: "è stato facile controllare la telecamera, soprattutto ora che è possibile utilizzarla per riprendere con entrambi gli occhi. Essendo uno stop-motion si fanno riprese fotogramma per fotogramma, e la leggera e compatta Canon 5D ha lavorato molto bene."

Tutti gli addetti ai lavori rimangono in contatto attraverso un sistema di comunicazioni dal momento in cui la telecamera è accesa, in cui le riprese vengono riordinate e riposte. "Al termine di una ripresa in cui un animatore è solo a metà della performance, i registi tendono a non essere presenti sul set," rivela Fell. "Ma se ci dovessimo perdere qualcosa, sappiamo dove trovarla. Essendo stato io stesso un animatore di stop motion, so quanto è difficile dover ri-fare qualcosa e ritrovare il momento preciso."

Il Supervisore dell'animazione Brad Schiff dice: "la cosa gratificante è, alla fine di una giornata in cui siamo stati in piedi a fissare un pupazzo, che basta premere 'Play' e siamo in grado di vedere la vita che abbiamo creato quel giorno – nel nostro piccolo.

"Il momento più bello, però, rimane sempre il venerdì, quando si va tutti al teatro [spazio per lo screening presso gli studios LAIKA], e si vedono le riprese effettuate, e come con la gente reagisce. Fa venire la pelle d'oca".

Van 't Hul continua: "Cosa distingue i film di LAIKA è la qualità. Possono emergere piccoli difetti, ma fa parte del fascino delle storie".

Ma il meglio deve ancora venire. I progetti d'animazione in sviluppo presso LAIKA includono i folletti fantasy *Goblins*, la storia magica del giovane-adulto *Wildwood* e l'avventura *Here Be Monsters!*

Qualunque sia la storia raccontata dagli artigiani di LAIKA, Brian McLean Creative supervisor dell'animazione della sostituzione & ingegneria, propone che "vogliamo che i nostri film abbiano una morale, anche se si tratta di oggetti e personaggi illuminati da luci reali e ripresi con l'obiettivo di una macchina vera.

"Ci si può mettere seduti, godersi un buon film – e forse anche chiedersi 'come diavolo hanno fatto?'"

* al rallentatore

PARANORMAN

Il Direttore della fotografia Tristan Oliver aggiunge, "dopo i primi cinque minuti di **ParaNorman**, si potrebbe persino dimenticare che è una storia animata. Ci auguriamo che rimaniate assorti!"

Ritocchi Finali

Su **ParaNorman**, l'editing è cominciato sorprendentemente presto -molto presto-, nel 2009.

"Fare l'editor di un film d'animazione è un lavoro molto liberatorio," afferma Christopher Murrie editor di **ParaNorman**, e veterano del Dipartimento editoriale di LAIKA. Egli rivela che "a differenza di un film live-action, possiamo apportare delle modifiche prima ancora che venga girato qualsiasi metraggio. Abbiamo ricostruito più volte la versione di **ParaNorman**, , con gli storyboard, i dialoghi provvisori – a volte fatti da me! -musica ed effetti sonori. Ci abbiamo lavorato intensamente per due anni, e tutto sommato, parliamo di un procedimento durato tre anni contro circa tre mesi per un film live-action. Ma le regole per narrare una storia in maniera cinematografica sono gli stessi.

"Possiamo aggiungere o rimuovere delle scene e riorganizzarle –prima che le decisioni sul set siano prese; possiamo richiedere le riprese che necessitiamo dagli storyboarder – 'posso avere un paio di schede in più di questo?' – e non è più necessario esaminare migliaia di metri di pellicola. Le analogie sono che in entrambi i casi si comincia da una tela bianca, mettendo strati su strati; in un film live-action, è più come fare una scultura in marmo. Ho curato il montaggio di diverse forme di animazione, ma lavorare su progetti in stop-motion è davvero fantastico."

L'editor nota, riguardo l'utilità delle date banche digitalizzate in LAIKA, che "Quando esaminavo le immagini con Sam o Chris, e mi chiedevano informazioni riguardo una scena in cui l'attore ha leggermente modificato il copione, magari registrata due anni prima, beh, con il nostro sistema non ho avuto problemi a trovarla. Ci vogliono appena un paio di minuti, al contrario di quanto tempo avrebbe richiesto se i file audio non fossero stati correttamente denominati nel nostro database. Eppure ci sono molte cose memorizzate all'interno."

Col progredire delle riprese, elabora Murrie, "Si possono togliere gli storyboard ed inserire l'animazione. La fase più importante dell'editor in un film d'animazione, è il processo di pre produzione e non – come in un film live-action – nella post produzione. In LAIKA le riprese avvengono al piano terra, abbiamo controllato che durante il percorso di produzione tra i vari reparti (in cui si apportano delle modifiche) tutto combaciasse, senza che nascessero nuove problematiche.

"Nella fase di post produzione, il mio dipartimento si rifà al ruolo del montaggio tradizionale: i tagli finali e l'adattamento dei suoni, lavorando al fianco dei sound designer e del compositore."

La produzione ha coinvolto il compositore Jon Brion - artista plurinominato ai Grammy Award per le musiche di *Se Mi Lasci Ti Cancellò* e *Magnolia* – come "temp tracks" per i primi assemblaggi di **ParaNorman**. Il regista Chris Butler afferma: "La musica di Jon si adattava così bene con quello che stavamo creando, che lo abbiamo richiamato durante le fasi finali della produzione, e gli abbiamo chiesto di comporre l'intera colonna sonora."

Quando è arrivata la chiamata di LAIKA, Brion è stato piuttosto ricettivo di fronte al coinvolgimento nel suo primo lungometraggio d'animazione. "Stavo aspettando quello giusto da un po' di tempo," rivela il compositore.

Murrie afferma: "Il sottofondo musicale prodotto da Jon si è fuso perfettamente con la sequenza dell'inseguimento del furgone, aggiungendo una propulsione alla scena che andava anche di là dell'immagine sullo schermo".

PARANORMAN

Il Produttore Travis Knight ritiene Brion "prodigiosamente dotato. La sua inventiva, il suo genere musicale di 'sfida', fornisce il perfetto accompagnamento per la grafica innovativa e la narrativa emotivamente risonante di **ParaNorman**".

Commenta il regista Chris Butler: "**ParaNorman** è esattamente la realizzazione della storia che avevo in testa da più di 10 anni. Ma quello che è venuto fuori ha superato le mie aspettative; Non avrei mai osato immaginare che sarebbe stata così bella."

Le storie di **ParaNorman** verranno estese anche in forma cartacea ed elettronica: Little, Brown Books for Young Readers pubblicherà diversi libri negli Stati Uniti, mentre la Hodder è la casa editrice per bambini che li pubblicherà nel Regno Unito. Il romanzo originale illustrato basato sul film è stato scritto da Elizabeth Cody Kimmel, autrice della serie Suddenly Supernatural. Per i lettori più piccoli, ci sarà un libro di fiabe su Norman e gli zombie, ed un altro su Norman ed i fantasmi.

L'attore Casey Affleck commenta: "Vado a vedere molti film con i miei bambini; ed ho voluto far parte del cast di **ParaNorman**, perché è un film adatto sia agli adulti che ai bambini, ed è raro".

Direttore Sam Fell afferma: "Sono fortunato ad aver dato vita ad un progetto dell'età di sei anni, quando passavo il tempo ad immaginare mondi surreali, che ora posso condividere con il pubblico – tra cui mio figlio."

La Produttrice Arianne Sutner riflette: "È stato molto gratificante lavorare su un progetto che aveva così tanto potenziale, e vederlo realizzato – fedele alla versione originale, per come è stato immaginato".

Kinght aggiunge: " **ParaNorman** è rivolto a tutti coloro che sono cresciuti sentendosi dei disadattati. Persone come Norman, che hanno un dono speciale, ma che a volte vengono emarginate, ma che sono persone uniche, e la loro vita ha un gran valore.

"È la riconoscenza va non solo ad una persona, ma a tutto l'esercito di persone che ha contribuito a realizzare questa storia."

Numeri e Curiosità su Norman

- ❖ **ParaNorman** è il primo film in stop-motion che utilizza una stampante 3D a colori per creare facce di sostituzione ai suoi pupazzi. Per la produzione sono state stampate oltre 31.000 parti del viso individuali.
- ❖ Il team di **ParaNorman** ha usato le facce di sostituzione sui pupazzi per consentire una più ampia gamma di espressioni per ogni personaggio. Sono state necessarie molte facce differenti per ogni singola ripresa. Ad esempio, sono stati utilizzati oltre 250 volti su un personaggio per una sola ripresa di 27 secondi.
- ❖ 45 animatori, attrezzisti e modellisti fanno parte del reparto di prototipazione rapida (RP) di LAIKA, e producono tra l'altro, le facce di sostituzione, e materiale scenico.
- ❖ Le facce di sostituzione fatte in RP richiedono un procedimento di 10 fasi che richiede oltre 5-6 ore tra pulizia e rifinitura da quando sono stampati, a quando sono pronti per i primi piani.
- ❖ Per realizzare **ParaNorman**, ci sono volute 4 stampanti 3D a colori, in funzione per un impiego totale di stampa complessivo di circa 572 giorni.
- ❖ Per le rifiniture delle facce di sostituzione ci sono voluti i seguenti materiali:
 - 8.308 libbre (3.77 tonnellate!) di polvere stampante
 - 226 galloni (1027.4186 litri) di inchiostro
 - 1.867 testine di stampa usa e getta

PARANORMAN

- 77 galloni (350.0497 litri) di colla
 - 66.432 magneti molto potenti (rare earth)
 - 729 fogli di carta vetrata
 - 5.000 taglierini
 - 2.430 spray di Crystal Clear
 - 35 galloni (159.1135 litri) di substrato per rivestimenti
 - 35.000 guanti in gomma.
-
- ❖ Le facce di tutti i personaggi si trovano nell'apposita libreria in LAIKA, archiviate in oltre 1.257 scatole.
 - ❖ I volti più utilizzati in ogni singola ripresa di ParaNorman sono 545, distribuite su 7 personaggi diversi. La ripresa, verso la fine del film, dura 42.7 secondi (1.024 fotogrammi) e c'è voluto più di un mese per completarla.
 - ❖ In alcune scene, il primo piano di Norman è talmente grande che riempie interamente lo schermo del cinema, con un ingrandimento della faccia di 1.875 pollici: all'incirca di 380 volte!
 - ❖ Ci vogliono almeno 3-4 mesi di lavoro per creare un pupazzo, tolto il tempo per la progettazione ed i test. Una volta terminato il primo personaggio, per la prima volta, i doppiatori di quel pupazzo si producono più velocemente. Ci sono voluti 60 creatori di pupazzi per crearne 178 dei 61 personaggi di ParaNorman....
 - ❖incluso lo stesso Norman con i suoi 28 doppiatori. Grazie alle facce di sostituzione create dalla stampante 3D a colori, Norman ha circa 8.800 volti con una svariata gamma di singoli pezzi delle sopracciglia e della bocca. Essere un "uomo dagli 8.800 volti" significava avere circa 1 milione e mezzo di possibili espressioni facciali.
 - ❖ Ci sono 275 ciuffi di capelli nella particolare capigliatura di Norman. I suoi capelli sono fatti principalmente da peli di capra uniti con una colla a caldo, gel per capelli, tessuto e collante potente – così come cerotto, Pros-Aide adesivo per il trucco, filo e fil di ferro. Una volta costruito, è stato rifinito a mano con vernice e tintura per capelli umani.
 - ❖ Sono stati disegnati e realizzati a mano 120 costumi per ParaNorman.
 - ❖ Norman ha 5 cambi nel film: jeans e felpa col cappuccio; jeans e maglietta; pigiama; il costume da Puritano per la recita scolastica, e la divisa da baseball.
 - ❖ Il bordo inferiore della t-shirt di Norman ha 102 punti – tutti fatti a mano e misurati in lunghezza e spaziatura – con 48 punti intorno la scollatura.
 - ❖ I genitori di Norman, Sandra e Perry, indossano 3 completi nel film: uno elegante, uno da casa ed uno sportivo.
 - ❖ Pur essendo il membro più alla moda della famiglia Babcock, Courtney, la sorella maggiore di Norman ha solo 2 completi nel film: una tuta di velluto rosa, e il vestito da cheerleader.
 - ❖ Gli aghi per cucire del reparto costumi sono size 15 extralong, della dimensione di un capello.
 - ❖ Sono stati utilizzati circa 31.600 oggetti di scena in Paranorman
 - ❖ La sequenza che riprende gli archivi del Municipio era formata da due set con oltre 20.000 titoli su libri in miniatura, e più di 5.000 oggetti di carta (documenti, mappe, ecc.) e oltre 400 scatole piegate a mano.
 - ❖ Il modellino del negozio è formato da 26 macchinine "animabili" (cioè con parti movibili). Tutte sono in grado di muoversi avanti e indietro, e la maggior parte ha anche le luci, i fanali posteriori ed i finestrini funzionanti. La station wagon ed il furgone avevano le luci interne, le portiere a cerniera, accessori cromati, sospensioni e sterzo funzionanti.

PARANORMAN

- ❖ Sono state fatte 8 versioni complete del furgone per le riprese: 2 per le riprese in esterno; 2 per quelle al chiuso; 2 per le scene del cappottamento e 2 costruiti a metà per le riprese a distanza in strada.
- ❖ Ci sono voluti 18 operai, 18 modellisti, 6 attrezzatori, 12 pittori scenici, 11 green artists e 10 arredatori per rendere unici quasi tre dozzine di luoghi del film.
- ❖ Per i set all'aperto sono stati allestiti 300 metri di strada di campagna con del compensato riciclato e rivestiti con tre tipi di vernice. Inoltre sono stati creati 2.000 alberi di cartone triturato per creare le foreste del film, che disposti uno accanto all'altro sembrano estendersi per circa 3 km.
- ❖ I 93 addetti alle scenografie in ParaNorman, hanno utilizzato oltre 1800 chili di silicone per oggetti di scena ed allestimento dei set
- ❖ Le principali scene d'animazione sono state effettuate con macchine fotografiche Canon 5D Mark II. Sono state utilizzate 63 macchine fotografiche, e per le riprese 53 sistemi di controllo del movimento (36 Kuper system e 17 proprietary system), nonché 21 motion control track e boom rig.
- ❖ In ParaNorman sono state utilizzate 70 lampade fluorescenti e 1.102 C stand per l'illuminazione e grip holder.
- ❖ Il metraggio totale generato dal reparto fotocamera dei filmati è stato di 20 ore e 29 minuti (vale a dire 1.770.601 frames).
- ❖ C'è voluto un anno di riprese per la sequenza del bagno, quando Norman incontra il fantasma del signor Prenderghast.
- ❖ Per le scene in cui si vede Norman che passeggia a Blithe Hollow interagendo con i fantasmi, ci sono voluti 28 addetti agli effetti visivi, ed un lavoro di quasi 2 anni.
- ❖ L'oggetto di scena più piccolo realizzato per il film è stato il profumo spray della mamma di Norman, usato nella station wagon per allontanare lo zombie del Giudice. Realizzato in ottone e poi cromato, per ottenere un aspetto d'acciaio inossidabile, misura 1 cm e mezzo di lunghezza x 3.17 mm di diametro, con l'erogatore della pompa di 1 mm e mezzo di diametro – e funziona davvero!

PARANORMAN

Il Cast

KODI SMIT-McPHEE (Norman Babcock)

Kodi Smit-McPhee sarà presto sul grande schermo nel ruolo di Benvolio in *Romeo and Juliet* di Carlo Carnei, l'adattamento cinematografico dell'opera teatrale di William Shakespeare a cura del vincitore del premio Oscar® Julian Fellowes. Il cast include anche Douglas Booth, Hailee Steinfeld, Ed Westwick e Paul Giamatti.

Prossimamente apparirà nel film *The Congress* di Ari Folman, con Robin Wright, Paul Giamatti e Harvey Keitel; nonché in *Dead Europe* di Tony Krawitz, al fianco di Ewen Leslie e Marton Csokas.

Smit-McPhee è stato candidato al Critics Choice Award nella categoria Miglior Giovane Attore per le sue performance in *Blood Story*, al fianco di Chloë Grace Moretz, per lo scrittore/regista Matt Reeves; e *The Road*, con Viggo Mortensen, per la regia di John Hillcoat. Per quest'ultimo ha ottenuto una nomination all'Australian Film Institute (AFI) Award.

L'attore australiano, nativo di Melbourne, in precedenza ha ricevuto una nomination all'AFI per *Matching Jack* con Jacinda Barrett e James Nesbitt, diretto da Nadia Tass; e si è aggiudicato tale premio come Miglior Giovane Attore per la sua interpretazione in *Meno Male che c'è Papà*, in cui ha recitato con Eric Bana e Franka Potente, diretto da Richard Roxburgh. Quest'ultimo film gli è valso anche un premio speciale dal Film Critics Circle d' Australia.

TUCKER ALBRIZZI (Neil)

Nato in Florida, Tucker Albrizzi ha iniziato a recitare alla giovane età di 7 anni. La sua prima audizione gli è valsa uno spot commerciale nazionale, e ha continuato fino a comparire in più di dieci pubblicità in un anno.

La sua principale attività è stata come guest-starring di serie televisive popolari, tra cui *The Office*, *Desperate Housewives*, *Brothers & Sisters*, *Zeke and Luther* e *Lab Rats*. Più recentemente ha avuto ruoli ricorrenti in *Big Time Rush* e *Good Luck Charlie*, per il quale ha vinto un Young Artist Award.

Albrizzi ha recentemente recitato in diversi film per la famiglia, alternando comparse sullo schermo e doppiaggio: tra questi il film di Robert Vince *Supercuccioli – Un'Avventura da Paura e treasure Buddies*; e *Alvin Superstar 3 – Si Salvi Chi Può* di Mike Mitchell. Prossimamente lo vedremo ruolo del titolo della puntata pilota del film per la TV *Shmagreggie Saves the World*.

Quando non recita, ama giocare con i videogiochi, suonare l'Ocarina, andare a cavallo, nuotare e trascorrere il tempo libero con la sua famiglia e gli amici. Insieme al fratello Patrick, ha fondato l'associazione di beneficenza Driving for Donors, che negli Stati Uniti ha riunito oltre 30.000 donatori di midollo osseo per combattere la leucemia.

ANNA KENDRICK (Courtney)

La Kendrick ha recitato accanto a George Clooney e Vera Farmiga nell'acclamato film *Tra le Nuvole*, nel 2009 diretto da Jason Reitman, guadagnandosi una candidatura come miglior attrice non protagonista agli Oscar®, il premio come migliore attrice non protagonista dal National Board of Review e migliore stella emergente al MTV Movie Awards. Ha inoltre ottenuto la nomination ai Critic's Choice Awards, al Golden Globe, allo Screen Actors Guild e BAFTA.

PARANORMAN

La giovane attrice ha una sfilza di nuovi progetti nel prossimo futuro, tra cui un ruolo da protagonista insieme a Jake Gyllenhaal, nel dramma criminale *End of Watch*, diretto da David Ayer; la commedia musicale *Pitch Perfect*, diretta da Jason Moore; il thriller drammatico di Robert Redford *The Company You Keep*; sarà una degli interpreti della commedia apocalittica *Rapturepalooza* di Paul Middleditch; ed inoltre apparirà nella commedia contemporanea di Dylan Kidd *Get a Job*.

Anna Kendrick è conosciuta al pubblico internazionale per aver preso parte del cast di tutti i film della saga *Twilight*, diretti rispettivamente da Catherine Hardwicke, Chris Weitz, David Slade, e Bill Condon. I suoi lavori più recenti includono inoltre l'acclamato film di Jonathan Levine's acclaimed *50/50*, con Joseph Gordon-Levitt; *Che Cosa Aspettarsi Quando Si Aspetta* di Kirk Jones; ed il film cult di Edgar Wright *Scott Pilgrim vs. the World*.

La Kendrick ha fatto il suo debutto cinematografico in *Camp* diretto da Todd Graff, un beniamino del Sundance Film Festival 2003. La sua interpretazione in questo piccolo cult le è valsa una candidatura agli Independent Spirit Award, oltre a una nomination come Miglior Attrice Non Protagonista ai premi Chlotrudis. La stessa nomination nel 2007 è andata alla sua performance nel film di Jeffrey Blitz *Rocket Science*

Già una veterana del teatro, la Kendrick ha iniziato la sua carriera come Dinah Lord nel 1998 nella produzione di Broadway del musical "*Alta Società*" per il quale ha ricevuto una nomination al Drama Desk, al premio FANY ed al Tony Award, ed è stata premiata al Drama League, ed ai Theatre World Awards. Ulteriori suoi lavori teatrali comprendono un ruolo nella produzione della New York City Opera di "*A Little Night Music*", interpretato da Jeremy Irons, "*My Favorite Broadway / The Leading Ladies: Live at Carnegie Hall*", ed ha partecipato ai laboratori di Broadway di "*Jane Eyre*" e "*La Piccola Principessa*."

CASEY AFFLECK (Mitch)

L'attore nel 2007 è stato candidato ad uno Screen Actors Guild Award, un Golden Globe, un Critics' Choice Movie ed un Oscar® per la sua interpretazione nel ruolo di Robert Ford al fianco di Brad Pitt, nel film drammatico di Andrew Dominik *L'assassinio di Jesse James per mano del Codardo Robert Ford*. E' inoltre stato segnalato dalla National Society of Film Critics e dal National Board of Review come Miglior Attore non Protagonista dell'anno.

Casey Affleck è noto al grande pubblico per le sue performance con l'ensemble dei film di Steven Spielberg *Ocean's Eleven*, *Ocean's Twelve*, e *Ocean's Thirteen*. Ha inoltre recitato in tre film del regista Gus Van Sant: *Da Morire*; il vincitore dell'Oscar® *Will Hunting – Genio Ribelle* (scritto da Ben Affleck e Matt Damon), e *Gerry* (scritto con Van Sant e Damon).

Tra i suoi altri film: l'imminente *Out of the Furnace* di Scott Cooper, con Christian Bale; *Gone Baby Gone* di Ben Affleck, per cui ha vinto un Prism Award; *Tower Heist- Colpo ad Alto Livello* di Brett Ratner; *The Killer Inside Me* di Michael Winterbottom; *Lonesome Jim* di Steve Buscemi; *Hamlet 2000* di Michael Almercyda; e *In Cerca di Amy* di Kevin Smith.

Affleck ha scritto, prodotto e diretto l'opera teatrale *I'm Still Here*, interpretato da Joaquin Phoenix.

CHRISTOPHER MINTZ-PLASSE (Alvin)

Sta rapidamente diventando uno dei più ricercati giovani attori comici di Hollywood, grazie al suo indimenticabile esordio cinematografico nel film campione d'incassi di Greg Mottola del 2007, *Suxbad, 3 menti sopra il Pelo* nel quale interpretava "Fogell" aka "McLovin" al fianco di

PARANORMAN

Michael Cera e Jonah Hill. E' stato nominato agli MTV Movie Awards come migliore stella emergente.

Di seguito a Superbad, ha ottenuto un ruolo in un'altra commedia di successo, *Role Models*, al fianco di Paul Rudd, Seann William Scott e Ken Jeong per la regia di David Wain; un'apparizione in *Year One* di Harold Ramis, in cui si è riunito sullo schermo con Michael Cera; *Fright Night* di Craig Gillespie; e l'indimenticabile "Red Mist" in *Kick-Ass* di Matthew Vaughn, per il quale ha ricevuto una nomination ai Teen Choice Award come Choice Movie Villain. Di quest'ultimo è previsto un sequel.

Mintz-Plasse ha prestato la propria voce al blockbuster d'animazione *Dragon Trainer*, diretto da Dean DeBlois e Chris Sanders, ed attualmente è in fase di reteaming con l'ex regista per il doppiaggio del sequel del film.

Tra i suoi prossimi film in live-action: la commedia omnibus All-Star *Red Band*; il dramma di Danny Roth *Tag*; la commedia musicale di Jason Moore *Pitch Perfect* e la commedia contemporanea di Dylan Kidd *Get a Job*, insieme ad Anna Kendrick di ParaNorman.

Mintz-Plasse è attualmente impegnato nelle riprese della nuova serie televisiva comica *Friend Me*, in cui recita al fianco di Nicholas Braun.

LESLIE MANN (Sandra Babcock)

Il timing comico di Leslie Mann e le sue esibizioni straordinarie hanno affascinato il pubblico e la critica.

Prossimamente apparirà al fianco di Paul Rudd nel film di Judd Apatow *This is 40*, che uscirà alla fine del 2012. Il film riunisce il trio del film blockbuster pluripremiato *Molto Incinta*, in cui la Mann e Rudd tornano ad interpretare i personaggi del film precedente, per lo scrittore/regista. Con il film *Molto Incinta*, ha ottenuto una nomination al Chicago Film Critics Association come Miglior Attrice Non Protagonista.

I suoi film più recenti includono: il drammatico *Little Birds* di Elgin James, con Kate Bosworth, Kay Panabaker e Juno Temple; *Cambio Vita* di David Dobkin, con Ryan Reynolds e Jason Bateman; e l'acclamato *Colpo di Fulmine: Il Mago della Truffa* di Glenn Ficarra e John Requa, con Jim Carrey ed Ewan McGregor. E' in post produzione il film di Sofia Coppola *The Ring Bling*, con Emma Watson e Kirsten Dunst.

ParaNorman è un ulteriore impegno nel doppiaggio dell'attrice, dopo il film d'animazione di Carlos Saldanha *Rio*, nel quale ha interpretato la protagonista umana, e la serie televisiva d'animazione *Allen Gregory*.

La Mann è stata la protagonista insieme a Zac Efron e Matthew Perry della commedia hit di Burr Steers *17 Again – Ritorno al Liceo*, *Big Daddy – Un Papà Speciale* di Dennis Dugan, al fianco di Adam Sandler; *Il Rompiscatole* di Ben di Stiller, con Jim Carrey e Matthew Broderick; *George of The Jungle* di Sam Weisman, con Brendan Fraser; *Timecode* di Mike Figgis; *Il Senso dell'Amore* di Edward Burns; *110 e Frode* di Bruce McCulloch; *Drillbit Taylor* di Steve Brill; *Il Mistero della Pietra Magica* di Robert Rodriguez; *Orange County* di Jake Kasdan; ed i film di Judd Apatow *Funny People* e *40 Anni Vergine*.

Leslie Mann da molto tempo sostiene l'organizzazione no profit 826LA, a supporto della scrittura creativa e la conoscenza dei giovani, offrendo una gamma di programmi in sede con tutoraggio e formazione anche per gli insegnanti.

PARANORMAN

JEFF GARLIN (Perry Babcock)

Produttore, attore, scrittore, comico e regista.

È il produttore esecutivo della serie televisiva *Curb Your Enthusiasm*. Per questa singolare commedia, insieme ai suoi colleghi attori è stato nominato due volte agli Screen Actors Guild Award. Con i suoi colleghi produttori ha vinto numerosi premi, tra cui il due Producers Guild of America e un Golden Globe; ed ha ricevuto sei nomination agli Emmy.

Prima di **ParaNorman** ha prestato la propria voce in due dei più popolari film d'animazione degli ultimi anni: *WALL-E* di Andrei Stanton, e *Toy Story 3* di Lee Unkrich, che si sono aggiudicati l'Oscar® come Miglior Film d'Animazione. Tra le sue apparizioni sul grande schermo ricordiamo: *Full Frontal* per la regia di Steven Soderbergh, e *Safety Not Guaranteed* di Colin Trevorrow.

Ha scritto, diretto e recitato in *I Want Someone to Eat Cheese With*, e *Dealing with Idiots*, quest'ultimo in post produzione. Ultimamente Garlin ha anche pubblicato il suo libro [Curbing It](#).

Garlin è un uomo felice, impegnato e fortunato. Ha una moglie e due figli. Ama schiacciare pisolini.

ELAINE STRITCH (Nonna)

Celebra la sesta decade di una carriera di tutto rispetto, senza aspirare alla pensione nei prossimi anni.

Nata a Detroit, la Stritch ha studiato presso la New School diretta da Erwin Piscator. Ha esordito sul palco di Broadway con la rivista *Angel In the Wings*, e ha continuato a recitare in spettacoli importanti come *Pal Joey* (contemporaneamente a *Call Me Madam* di Ethel Merman). Ha ricevuto numerosi riconoscimenti sia a Broadway che al West End di Londra, tra cui una nomination ai Tony Award per *Bus Stop*, *Sail Away*, *A Delicate Balance*, e *Company*. La sua interpretazione di "The Ladies Who Lunch" in *Company* di Stephen Sondheim, è leggendaria.

Il suo spettacolo, *Elaine Stritch at Liberty*, un riassunto della sua vita e della sua carriera, al fianco del direttore musicale Rob Bowman, fu presentato a Londra, negli Stati Uniti compreso Broadway, con il quale ha fatto incetta di Drama Desk, Obie, Outer Critics Circle e Tony Awards. L'adattamento televisivo dello spettacolo le è valso un Emmy Award; ha avuto tale riconoscimento anche per il suo ruolo di guest-starring al fianco di Alec Baldwin in *30 Rock*, e per una performance in *Law & Order*. Altre nomination agli Emmy includono: *30 Rock* e la miniserie *An Inconvenient Woman*, per la regia di Larry Elikann. Altri suoi crediti televisivi includono le partecipazioni a *I Robinson* e *3rd Rock from the Sun*; e un ruolo da protagonista nella serie hit della BBC *Two's Company*, per il quale si è aggiudicata una nomination ai BAFTA.

Il 2005 segna il suo debutto a New York nel cabaret con *At Home at The Carlyle*. Da allora ha continuato con spettacoli di cabaret come, *Elaine Stritch Singin' Sondheim..One Song at a Time*. Inoltre negli ultimi anni, si è esibita con la New York Philharmonic in *Sondheim! The Birthday Concert*; eseguita precedentemente anche in presenza del Presidente Obama con *In Performance at the White House: A Broadway Celebration*, per poi far ritorno nuovamente a Broadway con *A Little Night Music*, al fianco di Bernadette Peters.

I suoi crediti cinematografici includono: il remake di *Addio alle Armi*, nel 1957, per la regia di Charles Vidor; *In Licenza a Parigi* di Blake Edwards; *Il Sadico* di Joseph Cates; *Providence* di Alain Resnais; *Settembre* di Woody Allen e *Criminali da Strapazzo*; *Quel Mostro di Suocera* di Robert Luketic; e *Romance e Cigarettes* di John Turturro.

PARANORMAN

BERNARD HILL (Il Giudice)

Bernard Hill è noto a milioni di spettatori di tutto il mondo per le sue performance in due film molto amati, ciascuno dei quali ha vinto 11 premi Oscar® tra cui Miglior Film: *Titanic* di James Cameron, dove ha interpretato il capitano della nave Edward James Smith, ed il film di Peter Jackson *Il Signore degli Anelli: Il Ritorno del Re*, nel ruolo di Re Theoden (avendo già preso parte del cast del precedente *Il Signore degli Anelli: le Due Torri*). Per quest'ultimo film, ha condiviso molteplici riconoscimenti con l'ensemble, tra cui il top Screen Actors Guild Award.

Tra le sue interpretazioni ricordiamo anche quella nel terzo Miglior Film premiato con l'Oscar®, *Gandhi* di Richard Attenborough; *Il Bounty* di Roger Donaldson; *No Surrender* di Peter Smith; *Rapina al Computer* di Richard Loncraine; *Giochi Nell'Acqua* di Peter Greenaway; *Shirley Valentine – La Mia Seconda Vita* di Lewis Gilbert, al fianco dell'attrice nominata agli Oscar® Pauline Collins; *Le Montagne della Luna* di Bob Rafelson; *Fino a Prova Contraria* di Clint Eastwood; *Sogno una Notte di Mezza Estate* di Michael Hoffman; *La perdita dell'Innocenza* di Mike Figgis; *Gothika* di Mathieu Kassovitz; e *Operazione Valchiria* di Bryan Singer.

L'attore, nativo di Manchester, in Gran Bretagna, ha recitato in numerosi telefilm e miniserie. Tra questi: classici come *I, Claudius* e *Lipstick on your Collar*. Hill ha ricevuto una nomination ai BAFTA ed ha vinto un Press Guild Award, come Miglior Attore Protagonista per *Boys from Blackstuff*. Un'ulteriore nomination ai BAFTA per *A Very Social Secretary*, per la regia di Jon Jones; la performance gli è avvalsa inoltre una candidatura agli International Emmy Award come Miglior Attore.

Sul palcoscenico, i suoi lavori includono “*Macbeth*” e “*Twelfth Night*” entrambi diretti da Nancy Meckler; “*The Cherry Orchard*” diretto da Sam Mendes; “*Normal Service*” e “*John, Paul, George, Ringo & Bert*”, entrambi diretti da Alan Dossler; è più recentemente “*A View from the Bridge*” diretto da David Thacker.

JODELLE FERLAND (Aggie)

Jodelle Ferland è tra le giovani attrici di oggi più brillanti e versatili.

Nel 1998, all'età di quattro anni, la nativa canadese ha avuto il suo primo ruolo importante in *Mermaid*, al fianco di Ellen Burstyn e Samantha Mathis, diretto da Peter Masterson, che le è valso una nomination ai Daytime Emmy per la Migliore Interpretazione in uno Speciale per bambini; e le ha fatto conquistare un Young Artist Award per la Miglior Prova in un film per la televisione.

È stata nominata per altri 5 Young Artist Award, tra cui per la sua performance nel ruolo del titolo del telefilm "Hallmark Hall of Fame" *Pictures of Hollis Woods*, al fianco di Sissy Spacek ed Alfre Woodard, per la regia di Tony Bill. Tra i suoi altri telefilm: *Girl Fight*, regia di Stephen Gyllenhaal.

L'attrice è ben nota al pubblico del grande schermo a livello mondiale, per i suoi ruoli memorabili nei generi fantasy e horror. In *Tideland- Il Mondo Capovolto* di Terry Gilliam, ha avuto il ruolo da protagonista al fianco di Jeff Bridges e Jennifer Tilly come suoi genitori, ed è stata nominata per un Genie (l'equivalente di un Oscar® in Canada) ed un Saturn Award. Successivamente ha recitato con Radha Mitchell in *Silent Hill* di Christophe Gans. In *The Twilight Saga: Eclipse*, diretto da David Slade, ha rivestito i panni di Bree Tanner, mentre in *Case 39* di Christian Alvart, ha recitato con Renée Zellweger. Tra gli altri film da lei ultimamente interpretati: *Quella Casa nel Bosco*, di Drew Goddard, e la pellicola di prossima uscita di Pascal Laugier *I Bambini di Cold Rock*, con Jessica Biel.

PARANORMAN

Per la televisione, è apparsa in serie TV come *Supernatural*, *R.L. Stine's The Haunting Hour* e *Smallville*; nonché nella serie cult *Kingdom Hospital*. Ha ricevuto due nomination ai Leo Award (l'equivalente in Canada dell'Emmy) per il ruolo del titolo in *Everything's Coming Up Rosie* e come parte del cast di *The Collector*.

I lavori della Ferland comprendono inoltre un certo numero di film indipendenti, tra cui *Wonderful World* di Joshua Goldin; ed il recente film drammatico *Mighty Fine* di Debbie Goodstein, in cui ha recitato al fianco di Chazz Palminteri, Andie MacDowell e Rainey Qualley.

Continua a prestare la propria voce sia in film d'animazione che video giochi.

TEMPESTT BLEDSOE (Sceriffo Hooper)

Tempestt Bledsoe ha successo nel settore dell'intrattenimento fin dall'età di 4 anni. Ha iniziato la sua carriera cantando jingles per spot pubblicitari per la radio e la televisione nella sua città natale Chicago.

All'età di 10 anni, è stata lanciata come Vanessa Huxtable nella serie della NBC *I Robinson*. La comedy show ha dato vita ad un nuovo genere televisivo, la sit com, ed è tutt'oggi considerato come uno dei programmi più famosi nella storia dei media. Tra le decine di riconoscimenti si evidenzia il Peabody Award.

Divenuta un modello per i giovani, la Bledsoe è stata la portavoce nazionale per D.A.R.E (Drug Abuse Resistance Education), ed il Ministero del Physical Fitness and Sports della Presidenza del Consiglio. Durante le registrazioni de *I Robinson*, ha continuato gli studi accademici, ed è stata scelta come finalista del programma di borse di studio nazionale per Outstanding Negro Student. Successivamente si è iscritta alla prestigiosa Stern School of Business di NYU e si è laureata in Scienze delle Finanze.

Dopo il suo debutto off-Broadway con *From The Mississippi Delta*, ha condotto un suo talk show *Tempestt*. I suoi crediti di telefilm includono: *Husband for Hire* di Kris Isacson e *The Wishing Well* di David Jackson. E' inoltre apparsa come guest star in *The Practice* e *South of Nowhere*. Prima di **ParaNorman**, ha lavorato come doppiatrice nella serie TV animata *The Replacements*.

Per la prima volta dopo la sit com *I Robinson*, la Bledsoe è nuovamente protagonista in una serie comica firmata NBC: *Guys with Kids*, che andrà in onda nella seconda metà del 2012.

ALEX BORSTEIN (Signora Henschel)

Alex Borstein è conosciuta soprattutto per il doppiaggio di Lois Griffin della serie televisiva animata *I Griffin*, che è arrivata al suo 200 esimo episodio. Come scrittrice/produttrice della serie per diversi anni, ha condiviso con il resto del cast una nomination agli Emmy come Outstanding Animated Program.

Attualmente è consulting producer, sceneggiatrice ed attrice di un'altra serie di successo, *Shameless*, che nel gennaio 2013 sarà alla sua terza stagione.

La Borstein in passato ha scritto e recitato nello Shetch-comedy show *MADtv* in onda a tarda notte, per diverse stagioni.

Non estranea al mondo cinematografico, La Borstein è apparsa in film come: *Ted* di Seth MacFarlane; *Sguardo nel Vuoto* di Scott Frank; *Good Night and Good Luck* di George Clooney.; e *Lizzie McGuire – Da Liceale a Popstar* di Jim Fall, tra gli altri.

PARANORMAN

JOHN GOODMAN (Signor Prenderghast)

Nativo di Saint Louis, John Goodman si è laureato alla Southwest Missouri State University, e da allora è sempre stato molto impegnato.

I suoi film più recenti *Molto Forte, Incredibilmente Vicini* e *The Artist* di Michel Hazanavicius, sono stati nominati agli Oscar® come Miglior Film, che quest'ultimo ha vinto, insieme ad altri 4 ulteriori Oscar®, oltre i vari riconoscimenti in tutto il mondo.

Goodman ha vinto un Golden Globe come Miglior Attore Protagonista, ed ha ricevuto sette candidature agli Emmy per il suo ruolo in *Pappa e Ciccio* (Roseanne). Ha anche conquistato altre nomination agli Emmy per i ruoli in *Kingfish: A Story of Huey P. Long* diretto da Thomas Schlamme; *A Streetcar Named Destre* di Glenn Jordan, oltre a *You Don't Know Jack – Il Dottor Morte* di Barry Levinson, per il quale ha ricevuto una nomination agli Screen Actors Guild Award. Si è aggiudicato il suo secondo Emmy come Miglior Attore ospite per la sua partecipazione a *Studio 60 on the Sunset Strip*.

Con **ParaNorman** continua il suo lavoro di doppiaggio, che in passato annovera numerosi prodotti di animazione, tra cui *Le Follie dell'Imperatore* diretto da Mark Dindal; *La Principessa e il Ranocchio* di Ron Clements e John Musker; il vincitore dell'Oscar® *Monsters & Co.*, per la regia di Pete Docter. Attualmente è impegnato nelle riprese di un prequel di quest'ultimo film, *Monsters University*, diretto da Dan Scanlon.

L'attore vanta una lunga collaborazione con i registi Joel ed Ethan Coen in *Arizona Junior*; *Barton Fink - È successo a Hollywood* (per il quale ha ricevuto una nomination ai Golden Globe); *Mister Hula Hoop*; *Il Grande Lebowski*; *Fratello, dove sei?*; l'imminente *Inside Llewyn Davis*. Oltre a quest'ultimo film, usciranno imminente anche il film di Robert Zemeckis *Flight*; *Argo* di Ben Affleck, e *Trouble with the Curve*, di Robert Lorenz con Clint Eastwood ed Amy Adams.

Altri suoi crediti cinematografici: *Seduzione Pericolosa* di Harold Becker, al fianco di Al Pacino; *Always - Per Sempre* di Steven Spielberg; *Matinee* di Joe Dante, e *Al Dilà della Vita* di Martin Scorsese. Tra le altre sue apparizioni televisive, è stato guest star in *Community*, *Damages*, e *Treme*.

Sul palcoscenico, a Broadway ha recitato in *Waiting for Godot*, guadagnandosi il plauso della critica per la sua interpretazione di Pozzo; *Loose Ends* e *Big River* (per il quale ha ricevuto una nomina ai Drama Desk). E' anche stato protagonista, sempre a New York, della rappresentazione allo Shakespeare Festival Central Park de *Il Gabbiano* (The Seagull), per la regia di Mike Nichols, *La Resistibile Ascesa di Arturo Ui* (Resistible Rise of Arturo Ui). L'attore è stato impegnato inoltre in molte produzioni di dinner theatre e children's theatre, così come nelle produzioni regionali di *Enrico IV, prima e seconda parte*; *Antonio e Cleopatra*; *Come Vi Pare* (As You Like It); *The Robber Bridegroom* e *A Christmas Carol*

PARANORMAN

I Realizzatori

SAM FELL (Regia)

Sam Fell ha scritto la storia originale e diretto il premiato film d'animazione *Giù Per il Tubo*, per la Aardman Animations/DreamWorks, che gli è valso una nomination ai BAFTA, ed una nomination all'Annie Award per la Miglior Regia. Ha poi realizzato *Le Avventure del Topino Despereaux*, per Universal Pictures, per la quale è stato nuovamente nominato per l' Annie Award come Miglior Regia.

Nato in Gran Bretagna, Fell si è laureato in Belle Arti nel 1989. Ha poi intrapreso la carriera come regista ed animatore presso varie aziende di produzione tra cui la Aardman Animations; qui è stato l'animatore principale di *Wat's Pig*, il corto nominato agli Oscar® del 1996 di Peter Lord.

Pluripremiato regista di spot pubblicitari, Fell ha inoltre prodotto e diretto molti cortometraggi e serie televisive.

CHRIS BUTLER (Regia/ Sceneggiatura)

Dopo aver collezionato negli ultimi dieci anni una serie impressionante di crediti nello storyboard, character designer e sequence director, Chris Butler firma il suo primo lungometraggio come regista e sceneggiatore con **ParaNorman**.

In precedenza per LAIKA, il regista inglese è stato supervisore dello storyboard di *Coraline e La Porta Magica*, il film d'animazione diretto da Henry Selick, in cui è stato anche head of story ed aggiungendo character designs. Per il suo lavoro nella storia del film, ha ricevuto una nomination all'Annie Award; ed è stato riconosciuto dalla rivista *Variety* come uno dei migliori talenti emergenti dell'animazione.

La carriera di Butler comprende film d'animazione per cinema e televisione, compreso il lavoro di storyboard e design di *Le Avventure del Topino Despereaux*; *La Sposa Cadavere*, nonché numerosi progetti per Walt Disney Studios. Ha tenuto varie conferenze sul tema dello Storyboard.

ARIANNE SUTNER (Produttore)

L'esperienza nell' animazione in stop-motion ad ampio raggio di Arianne Sutner include la produzione dell'animazione de *Le Avventure Acquatiche di Steve Zissou*, per la regia di Wes Anderson; il coordinamento del dipartimento della storia di *Nightmare Before Christmas*, regia di Henry Selick; ed'editorial coordinator di *James e la Pesca Gigante*, anch'esso diretto da Selick.

Per la veterana dei film d'animazione, altri crediti includono *A Bug's Life*; *La Guerra dei Mondi*; oltre a programmi televisivi, spot pubblicitari e cortometraggi per Nickelodeon, WB Kids e Disney.

TRAVIS KNIGHT (Produttore/ Capo dell'Animazione)

Travis Knight è Presidente e membro del Consiglio d'Amministrazione della società LAIKA, e si occupa di tutte le attività creative e le strategie aziendali fin dalla fondazione nel 2003. Nonostante le sue responsabilità aziendali, ama ancora 'giocare' con i pupazzi.

PARANORMAN

E' stato capo animatore del primo lungometraggio di LAIKA, *Coraline e La Porta Magica*, diretto da Henry Selick. Distribuito da Focus Features, *Coraline* ha ricevuto una nomination ai BAFTA ed agli Oscar® come Miglior Film d'Animazione, fra le altre onorificenze internazionali. Il lavoro di Knight sul film gli è valso una nomina agli Annie Award, nonché ai Visual Effects Society Award.

Nel giugno 2007, è stato proclamato da Animation Magazine come "Stella Nascente dell'Animazione". Ha esordito come animatore in stop-motion negli anni novanta, ed è da sempre interessato sia ai lungometraggi che ai film d'animazione.

TRISTAN OLIVER (Direttore della Fotografia)

Direttore della fotografia da oltre 20 anni, le collaborazioni di Tristan Oliver con Aardman Animations ed il regista Nick Park includono i cortometraggi vincitori dell'Oscar® *I Pantaloni Sbagliati* e *A Close Shave*; oltre al celebre film *Galline in Fuga* ed il vincitore dell'Oscar® *Wallace & Gromit- La Maledizione del Coniglio Mannaro*.

Tra i suoi altri crediti nell'animazione in stop-motion come Direttore della Fotografia troviamo il film nominato agli Oscar® di Wes Anderson *Fantastic Mr. Fox*; il cortometraggio di David Stoten e Tim Watts *The Big Story*, che ha vinto un BAFTA Award ed è stato nominato agli Oscar®; ed il cortometraggio di Steve Box *Stage Fright*, vincitore di un BAFTA.

Anche nel settore degli spot pubblicitari, Oliver è molto attivo e ha curato la fotografia di alcune importanti campagne che mescolano live action ed animazione, quali quelle per Sony, Becks, Tesco e Tennants.

L'artista nativo inglese, è membro di vecchia data della British Academy of Film and Television Arts (BAFTA), ed ha fatto parte del Film Committee e del Children Committee. Ha presieduto la giuria dei premi per l'animazione in varie occasioni.

NELSON LOWRY (Scenografo)

Ha vinto il National Society of Film Critics Award per le migliori scenografie per il suo lavoro in *Fantastic Mr. Fox*, regia di Wes Anderson. Una selezione dei suoi set sono esposti presso il Museo di Roald Dahl.

Come Art Director della serie *The PJs*, la prima in stop-motion d'animazione in prima serata per la rete televisiva, ha ricevuto un Annie Award e una nomination all'Emmy.

Altri crediti cinematografici di Lowry includono *La Sposa Cadavere*, in qualità di Art Director; e – *Un Fratello Sotto L'Albero*, come digital art director.

Nato negli Stati Uniti, ha trascorso sette anni a Londra per poi tornare a rivestire negli USA i panni di Senior Art Director di LAIKA.

CHRISTOPHER MURRIE, ACE (Montaggio)

Christopher Murrie cura il montaggio di spot e cortometraggi d'animazione, vincitori di numerosi premi, dal 1999. Facendo parte di LAIKA fin dalla sua fondazione, ha montato il corto CG di Henry Selick *Moongirl*, per poi continuare a lavorare su una serie di spot innovativi per e-sure (un assicuratore del Regno Unito), ed il premiato film in stop motion *Coraline e La Porta Magica*, ugualmente diretto da Selick. Sempre per *Coraline* ha ricevuto una nomination dall'American Cinema Editors (A.C.E.) per un Eddie Award.

PARANORMAN

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

Tra gli altri progetti di cui ha curato il montaggio: *Signal in the Sky*, il video musicale delle Powerpuff Girls; il pluripremiato cortometraggio sperimentale di Kirk Kelley *Day of the Dead*; ed il film di 45 minuti di Mike Wellins *Deadenders*.

Murrie si è laureato in Arte ed in Composizione Musicale al Knox College dell’Illinois. Si è poi formato professionalmente a Chicago in montaggio cinematografico e post-produzione.

JON BRION (Musiche)

Brion è un cantautore, compositore e strumentista, e vive a Los Angeles.

Ha suonato e prodotto dischi per artisti del calibro di Fiona Apple (*When The Pawn...*); Aimee Mann (*Whatever; I’m with Stupid*); Brad Mehldau (*Largo*); Rhett Miller (*The Instigator*); Rufus Wainwright (*Rufus Wainwright*); Robyn Hitchcock (*A Star for Bram and Jewels for Sophia*); Kanye West (*Late Registration*); ed Evan Dando (*Baby I’m Bored*), ed infine il suo primo album da solista *Meaningless*.

Ha prodotto il disco d’esordio di Fiona Apple (*Tidal*); ha collaborato nelle sessioni musicali di *About A Boy (Have You Fed the Fish?)* con Badly Drawn Boy; Macy Gray (*On How Life Is*); Elliott Smith (*XO, Figure 8*); Sam Phillips (*Omnipop*); The Crystal Method (*Vegas, Tweekend*); Eels (*Electro Shock Blues*); Grant Lee Buffalo (*Jubilee*); Sean Watkins (*26 Miles*); and Old 97’s (*Fight Songs*).

Ha anche diretto l’orchestra per l’album di Tom Petty *The Last DJ*, così come il suo concerto *Live at the Olympic* (in DVD).

Come compositore per il cinema, Brion ha composto le musiche e le canzoni per tre film di Paul Thomas Anderson: *Sydney* (in collaborazione con Michael Penn); *Ubriaco d’Amore*, e *Magnolia*. Quest’ultimo gli ha fatto ottenere una candidatura ai Grammy. Si è occupato della colonna sonora di *Se Mi Lasci ti Cancelli*, di Michael Gondry, che gli ha permesso di ottenere una nomination per le migliori musiche ai World Soundtrack Awards.

Sempre per il cinema ha composto musiche per *Synecdoche, New York* di Charlie Kaufman; *Le Strane Coincidenze della Vita* di David O. Russell; *Ti Odio, Ti Lascio, Ti...* di Peyton Reed; *Fratellastri a 40 Anni* e *I Poliziotti di Riserva* di Adam McKay, e *The Future* di Miranda July. Prossimamente uscirà il film di Judd Apatow *This is 40* e *Umbrella Shorts* della Pixar.

Brion fa il tutto esaurito ai i suoi concerti mensili al Café Largo.

DEBORAH COOK (Costumista)

Specialista nell’animazione da quasi due decenni, Deborah Cook ha studiato puppet-making e costume-making a tutti i livelli, concentrandosi sull’attuazione e la confezione in scala dei tessuti ed in movimento – e di come questi si debbano tenere al passo con le innovazioni dei movimenti dei pupazzi.

In *Coraline e La Porta Magicaper LAIKA* è stata lead costume design fabricator, per il quale ha ricevuto una nomination ai Visual Effects Society Award. *Coraline* è stato candidato all’Oscar®, così come *La Sposa Cadavere* e *Fantastic Mr. Fox*, in cui ha lavorato come puppet modeller.



La Cook è cresciuta in Inghilterra, ed ha frequentato il St. Martin Art College di Londra, specializzandosi in Fine Art Sculpture. A St. Martin's, ha diretto i suoi propri progetti.

HEIDI SMITH (Character Designer)

Heidi Smith è nata a Scottsdale, in Arizona. Ha iniziato a disegnare all'età di 4 anni, senza più fermarsi.

Inizialmente, non ha avuto una formazione artistica, ma ha tratto ispirazione da sua madre, una pittrice di origine russa. Solo in seguito inizierà a studiare arte, frequentando per 4 anni il California Institute of the Arts (aka CalArts), dove ha conosciuto il suo insegnante di disegno, di vita e mentore E. Michael Mitchell, che ha avuto un'influenza importante sulla sua crescita artistica. Si è laureata al CalArts nel 2008.

La Smith spera di poter mantenere gli standard di successo artistico ottenuti con **ParaNorman**, anche nei suoi progetti futuri.

PARANORMAN