

Disney  
DAI CREATORI DI ZOOTROPOLIS E FROZEN  
il REGNO di GHIACCIO



Disney  
**@CEANIA**

DAL 22 DICEMBRE AL CINEMA

ANCHE IN 3D

 OceanialIT  #SognaOceania



The logo for Disney Oceania features the word "Disney" in its signature script font at the top. Below it, the word "OCEANIA" is written in a large, bold, blue font with a gradient effect. The letter "O" is stylized as a circular swirl.

Dai Walt Disney Animation Studios arriva *Oceania*, un'entusiasmante avventura d'animazione incentrata su una vivace adolescente di nome Vaiana, che s'imbarca in una coraggiosa missione per salvare il suo popolo. "Vaiana è la figlia sedicenne del capo dell'isola di Motu Nui", racconta il regista Ron Clements. "E' atletica, agile, compassionevole e incredibilmente intelligente. Non si ferma davanti a nulla e ha un legame profondissimo con l'oceano."

"Per lei, quindi, è totalmente incomprensibile che il suo popolo non vada al di là della barriera corallina che circonda l'isola", aggiunge il regista John Musker. "I suoi abitanti rimangono dentro il confine di quella barriera e Vaiana non capisce proprio perché."

La storia si ispira, in parte, ai racconti della tradizione orale dei popoli e delle culture dell'Oceania. Tremila anni fa i viaggiatori polinesiani, tra i più grandi navigatori al mondo, attraversavano lo sconfinato Oceano Pacifico, alla scoperta delle numerose isole dell'Oceania. Successivamente però, secondo gli studiosi, per un millennio circa i loro viaggi cessarono – e nessuno sa esattamente perché. "La navigazione è una componente importantissima della cultura del Pacifico", dice Musker. "Gli antichi polinesiani si orientavano in mare aperto senza l'ausilio di strumentazioni moderne, ma grazie alla loro conoscenza della natura, delle stelle, delle onde e delle correnti."

Clements aggiunge: "Abbiamo sentito dire molte volte che l'oceano non separa le isole, ma le collega. La navigazione è un vero motivo di orgoglio per gli abitanti delle isole del Pacifico, una parte della loro identità. Sono stati, e continuano ad essere, tra gli esploratori più grandi di tutti i tempi. Ciò che facevano era molto sofisticato, quasi miracoloso."

Ci sono molte teorie, ma nessuna certezza, su cosa potrebbe aver causato l'interruzione di questi viaggi per 1000 anni. E' proprio questo che ha stimolato l'immaginazione dei registi. Musker dice: "Nella storia la nostra eroina, Vaiana, ci fa assistere alla rinascita delle esplorazioni."

Durante il suo viaggio Vaiana incontra il potente semidio Maui, lo straordinario personaggio ispirato a numerosissimi racconti e leggende di tutta la regione oceanica. Musker racconta: "Siamo rimasti affascinati dalle storie che leggevamo e che ci raccontavano gli esperti di questa regione. Maui era un personaggio incredibile, molto furbo, dotato del potere di trasformarsi. Poteva sollevare intere isole dal mare usando il

suo gigantesco amo da pesca e riusciva a rallentare il sole. E' una figura straordinaria.

Maui, a sua volta alle prese con il viaggio alla scoperta di se stesso, con un po' di riluttanza inizia a guidare Vaiana nella sua ricerca per diventare una grande esploratrice e salvare il suo popolo. Insieme, i due attraverseranno l'oceano in un viaggio pieno d'azione, che li porterà ad affrontare enormi creature feroci e ostacoli impossibili e, lungo il percorso, Vaiana troverà l'unica cosa che ha sempre desiderato: la propria identità.

“E' una storia ambientata moltissimi anni fa, ma con un tocco contemporaneo”, dice la produttrice Osnat Shurer. “La nostra speranza come filmmakers era quella di creare una storia universale che rendesse anche omaggio alle bellissime popolazioni delle isole del Pacifico, che ci hanno ispirato in questa avventura.”

Il film è diretto dal celebre duo formato da Ron Clements e John Musker (*La Sirenetta, Aladdin, La Principessa e il Ranocchio*) e prodotto da Osnat Shurer (*Stu – Anche un Alieno Può Sbagliare, One Man Band*). Il variegato e dinamico team impegnato nella realizzazione delle musiche di *Oceania* include il vincitore del Tony® Award Lin-Manuel Miranda (il musical di Broadway premiato con il Pulitzer e il Tony Award “Hamilton”, il vincitore del Tony Award *In the Heights*), il compositore premiato con il Grammy® Mark Mancina (*Speed, Tarzan, Il Re Leone*) e Opetia Foa'i (fondatore e cantante della premiata band internazionale Te Vaka).

Il 56° film d'animazione dei Walt Disney Animation Studios arriverà nelle sale italiane il 22 dicembre 2016.

## **RICERCA**

### **I filmmakers vanno in Oceania e formano l'*Oceanic Story Trust***

Quando i registi Ron Clements e John Musker hanno cominciato a pensare di ambientare un film d'animazione nelle bellissime isole del Pacifico, hanno riportato a galla ricordi di gioventù a loro cari legati a dipinti e racconti sul Pacifico. Quando hanno iniziato a immergersi nelle incredibili storie della mitologia polinesiana, però, i filmmakers hanno capito che avrebbero dovuto andare molto più a fondo. Sapevano che era importante recarsi nelle isole del Pacifico per vedere i luoghi con i loro occhi e incontrare la popolazione di persona. Così Clements e Musker, insieme a un gruppo di artisti di Disney Animation, si sono messi in viaggio verso il sud della regione oceanica per ben due volte.

“Siamo tornati a casa non solo con idee, immagini e ispirazioni per la nostra storia, ma con il desiderio ancora più forte di creare qualcosa che le persone incontrate sul nostro cammino avrebbero apprezzato”, dice Musker. “Non stiamo realizzando un documentario ovviamente, è un film d'animazione. Ma le nostre esperienze hanno influenzato la nostra immaginazione in un modo che non ci saremmo aspettati.”

Clements, Musker e diversi componenti del team di produzione sono andati prima a Fiji, Samoa e Tahiti e poi in Nuova Zelanda. “Volevamo evitare il più possibile gli itinerari turistici per andare più a fondo”, dice Clements. “Volevamo incontrare persone che fossero cresciute sulle isole, volevamo ascoltare e imparare ciò che rende le culture delle isole del Pacifico così straordinarie.”

I filmmakers hanno avuto l'opportunità di navigare riproducendo il più possibile lo stile dei viaggi dei primi esploratori che li hanno ispirati. “Siamo andati con un esploratore di Fiji a bordo di un *camakau*, che è un'imbarcazione a vela tradizionale di Fiji”, dice Musker. “Abbiamo anche visto un *camakau* vecchio 2.000 anni nel Museo di Fiji e in realtà il modello è cambiato davvero poco nel corso di tutti questi anni. E' impressionante”.

Il team è stato invitato a esplorare il Parco Nazionale delle Dune di Sabbia di Sigatoka a Fiji con archeologi locali e a visitare il Museo di Fiji, dove alcuni esperti hanno presentato dei manufatti incredibili, comprese imbarcazioni e utensili. I componenti del team hanno inoltre incontrato tatuatori e pescatori esperti, e hanno potuto gustare i sapori della cucina locale con le generose persone che hanno incontrato. “Abbiamo bevuto molta *kava*”, racconta Clements. “E' una bevanda amarognola prodotta a partire dalle radici dell'albero di pepe”.

A Samoa hanno visto distese di lava nera e hanno incontrato i capi villaggio locali. A Savai'i sono stati bagnati dai famosi geysir di Alofaaga e sull'isola di Manono sono stati invitati a partecipare a una cerimonia tradizionale di *kava*. Sono andati in canoa passando accanto alle grandi onde di Teahupo'o a Tahiti e hanno nuotato e camminato in luoghi che hanno poi influenzato l'ambientazione del film. I registi hanno anche potuto vedere come vengono prodotti i tessuti di tapa e hanno ammirato spettacoli di danze tradizionali.

In seguito il team, insieme al trio che ha realizzato le musiche, Lin-Manuel Miranda, Mark Mancina e Opetia Foa'i, ha partecipato al *Pasifika Festival* di Auckland, in Nuova Zelanda. “Questa è stata la prima volta in cui i componenti del trio musicale si sono trovati insieme e hanno incontrato i creatori del film” racconta la produttrice Osnat Shurer. “Il festival è stata una splendida opportunità per assistere alla gioia e alla grande varietà di musiche e danze che caratterizzano le numerose culture delle isole del Pacifico”.

Tra i tanti incontri che hanno fatto, uno è rimasto loro particolarmente impresso, ricorda Clements. “Un anziano sull'isola di Mo'orea ci ha chiesto una cosa così semplice e allo stesso tempo così significativa: ‘Per anni siamo stati travolti dalla vostra cultura’ ha detto. ‘Questa volta potreste farvi travolgere voi dalla nostra?’”.

“Questa esperienza ha trasformato il team”, dice Shurer. “I viaggi di ricerca hanno aperto i nostri occhi. Per creare la nostra storia ambientata 2.000 anni fa, sapevamo però che avremmo dovuto invitare gli esperti che avevamo incontrato nei nostri viaggi a essere parte della creazione del film. Una cosa era essere ispirati dalle nostre

esplorazioni, ma noi volevamo andare più in là. Volevamo che i pareri di questi esperti influenzassero il film – dalla storia, all’ambientazione, ai personaggi. Tutto, dall’aspetto e dalle caratteristiche della canoa di Vaiana, alle piante delle isole, ai materiali usati per i vestiti, è stato profondamente influenzato dai nostri collaboratori”.

I filmmakers hanno quindi formato l’*Oceanic Story Trust*, un gruppo di esperti – antropologi, accademici, educatori, linguisti, navigatori provetti e consulenti culturali - che ha collaborato con il team creativo Disney. “Il *Trust* ha influenzato profondamente l’aspetto e l’atmosfera del film”, dice Shurer.

## **I PERSONAGGI**

### ***Oceania* porta in scena personaggi dinamici e voci piene di talento**

Ispirati dalle persone che hanno incontrato durante i loro viaggi nelle isole del Pacifico, i registi hanno arricchito la loro storia con personaggi dinamici e accattivanti.

**Vaiana** è una sedicenne avventurosa, tenace e piena di compassione che lotta per trovare la sua vera identità. Mentre suo padre, il Capo Tui, vuole che lei segua le sue orme per arrivare un giorno a guidare il loro popolo, Vaiana è attratta dall’oceano. Agli abitanti dell’isola è proibito spingersi oltre la zona di sicurezza circoscritta dalla barriera corallina, eppure il mare aperto sembra chiamare Vaiana. “Non le sembra possibile realizzare il desiderio del suo cuore rimanendo fedele al suo popolo e alla sua cultura”, dice il regista Ron Clements. “Lei discende da navigatori, ma non lo sa”.

Quando la sua isola è sottoposta a una terribile minaccia oscura, Vaiana rompe le regole e si imbarca verso un’epica avventura per salvare il suo popolo e trovare le risposte che ha cercato per tutta la vita. Il regista John Musker spiega: “E’ determinata a risolvere il problema che ha perseguitato il suo popolo, rendendo la navigazione impossibile. Se riuscisse a risolvere questo problema che li affligge da un millennio, forse i viaggi per mare potrebbero riprendere”.

“Vaiana è un’eroina tenace, determinata a restituire al suo popolo ciò che ha perso molto tempo fa”, dice la produttrice Osnat Shurer. “Questa non è una storia d’amore, c’è azione, avventura, divertimento e un tocco drammatico. Vaiana vuole letteralmente salvare il mondo, pur essendo probabilmente l’unica persona a rendersi conto che il mondo ha bisogno di essere salvato. Il suo personaggio rappresenta un modello per il pubblico di oggi”.

**Maui** è un semidio – mezzo dio, mezzo mortale, assolutamente fantastico. Carismatico e divertente, brandisce un grande amo da pesca magico che gli permette di trasformarsi in ogni tipo di animale e di sollevare le isole dal mare. Maui un tempo era considerato il più grande eroe dell’Oceania. Il suo corpo è ricoperto da tatuaggi che ritraggono le sue prodezze, compresa una mini-versione di se stesso che gli fa da coscienza. “Maui è

responsabile dei guai che minacciano il popolo di Vaiana”, dice Musker. “Lui sta pagando il prezzo delle sue azioni ed è quindi una sorta di dio caduto in disgrazia – un’ombra del suo vecchio sé. Vaiana vuole che lui ponga rimedio ai danni che ha provocato per recuperare ciò che è andato perso”.

Maui intraprende un importante viaggio alla scoperta della sua identità insieme a Vaiana, portando con sé la sua super forza, ma anche la sua complicata personalità. “In tutto ciò che fa sente l’irrefrenabile desiderio di avere successo e questo lo mette nei guai”, dice Clements. “Ma affrontare le ragioni che stanno dietro a questo comportamento non è facile”.

**Nonna Tala**, confidente di Vaiana e sua migliore amica, condivide il legame speciale che sua nipote ha con l’oceano. Anche se suo figlio, Capo Tui, è un leader molto pragmatico, Nonna Tala fa sempre di testa sua e segue il suo istinto. Lei sente in cuor suo che l’oceano ha grandi piani per Vaiana, ma non rivelerà i leggendari segreti dei loro antenati esploratori finché il momento sarà giusto.

“Nonna Tala è la custode delle storie antiche”, dice lo sceneggiatore Jared Bush. “Conosce la storia del suo popolo e capisce quanto importante sia che Vaiana persegua i suoi sogni. Però non le dà mai le risposte. Lascia che sia Vaiana a trovare la sua strada”.

Il padre di Vaiana, **Capo Tui**, è il socievole e rispettato leader del popolo dell’isola di Motu Nui. Lui vuole che Vaiana segua le sue orme come capo del loro popolo, ma teme il legame di sua figlia con l’oceano e il mondo che sta al di là della barriera corallina. “Suo padre le ripete in continuazione che non deve avventurarsi in mare aperto perché è pericoloso”, dice Bush. “Lui insiste sul fatto che Vaiana sarà il futuro leader del loro popolo. Le ricorda sempre di questa enorme responsabilità e di quanto sia importante che lei se ne faccia carico”.

Sebbene possa sembrare che appartengano a due mondi completamente diversi, Capo Tui e Vaiana hanno più in comune di quello che entrambi possano immaginare.

La mamma di Vaiana la sostiene sempre. Gioiosa, brillante e decisa, **Sina** apprezza il legame di Vaiana con l’oceano. Ma così come Capo Tui, il suo testardo marito, Sina vuole proteggere sua figlia dai leggendari pericoli in agguato al di là della barriera corallina. Nonostante ciò, Sina ha fiducia che le scelte di Vaiana saranno quelle giuste.

I **Kakamora** sono un gruppo di pirati fuori di testa e armati di noci di cocco, vivono su una barca piena di rifiuti e rottami che galleggia liberamente sull’oceano. Nonostante la loro piccola statura, i Kakamora sono guerrieri spietati, disposti a tutto pur di ottenere ciò che vogliono.

**Tamatoa** è un granchio egocentrico di 15 metri che vive a Lalotai, il regno dei mostri. Questo presuntuoso crostaceo non vuole essere un semplice parassita e cerca di darsi un tono ricoprendosi di oggetti scintillanti. L'avidio collezionista cerca di tenersi stretta la sua raccolta di reperti in costante espansione. Il granchio nutre un maligno risentimento verso Maui.

**Heihei** è un gallo abbastanza stupido...per farla breve, è lo scemo del villaggio. Quando finirà per errore nella canoa di Vaiana vivrà un'avventura senza precedenti. Ma quando Maui prenderà di mira il pennuto come suo prossimo pasto, la generosa Vaiana accorrerà in suo aiuto per salvarlo.

**Pua** è il fedele animaletto di Vaiana, un maialino pieno dell'energia e dell'innocenza tipiche dei cuccioli. E' puro e dolce, farebbe di tutto per Vaiana. Pua desidera solo che lei sia felice.

### L'aspetto visivo

#### **La spettacolare ambientazione fa da protagonista**

Con successi come *Aladdin* e *La Sirenetta* dalla loro parte, i registi John Musker e Ron Clements hanno una lunga esperienza nell'animazione a mano libera, oltre ad aver lavorato con l'animazione digitale (CG) per diversi progetti. Quando hanno iniziato a immaginare *Oceania*, però, sapevano che il loro approccio sarebbe stato diverso. "Ciò che volevamo riuscire a fare con l'ambientazione dell'oceano e delle isole in questo film, rendeva davvero necessario l'uso dell'animazione CG", dice Clements. "Le luci, l'aspetto e la dimensione che possiamo ricreare in CG dà vita a un'esperienza davvero avvolgente".

Musker aggiunge: "Le isole, gli skyline, le montagne e perfino i personaggi hanno un aspetto quasi scultoreo, splendido, grazie all'uso dell'animazione CG"

Musker però dice che non hanno cercato di dare al film un aspetto eccessivamente realistico. "Abbiamo sviluppato un mondo che è una leggera caricatura della versione delle isole del Pacifico in cui abbiamo viaggiato", aggiunge. "I colori, già molto ricchi, risultano ancora più intensi. Vogliamo che l'aspetto di questo film risulti così avvolgente che allo spettatore venga voglia di tuffarcisi dentro".

Lo scenografo Ian Gooding, che ha vissuto in Giamaica fino ai suoi 20 anni, dice che i viaggi di ricerca sono stati più preziosi di quanto si aspettasse. "Diamo per scontate molte cose", racconta. "Per esempio, tutti immaginano le palme da cocco che oscillano nel vento, ma in realtà le loro foglioline possono essere mosse da una brezza leggera, mentre i rami robusti si muovono solo se c'è molto vento e il tronco rimane fermo. Non lo sapevo, anche se avevo cinque palme nel giardino di casa mia quando ero piccolo".

Gooding e il suo team di artisti hanno impiegato molto tempo per riuscire a catturare il giusto movimento delle onde che si infrangono sulla battigia. “E’ molto diverso da quello che siamo abituati a vedere in California”, dice. “Molte isole lì hanno enormi barriere coralline nelle lagune, quindi le grosse ondate che si formano nel Pacifico si infrangono proprio in questi punti. A riva dunque vedi solo delle piccole ondine. Abbiamo anche dovuto considerare fattori come le piogge, la presenza di vulcani e il tipo di roccia che dà origine alla sabbia”.

Nel film compaiono più di 60 specie vegetali, comprese alcune varietà che gli antichi polinesiani potrebbero aver portato con sé dalle loro isole nate, come alcune particolari palme da cocco, l’albero del pane e il taro. I registi hanno usato delle licenze artistiche in alcuni casi, aggiungendo al paesaggio colori che sarebbero comparsi sull’isola solo molti anni dopo.

L’isola di Motu Nui è stata ideata in parte quando ha ricevuto il suo nome. “Motu significa ‘isola’ e nui significa ‘grande’”, dice Gooding. “Quindi doveva essere piuttosto estesa”. Questo non è stato semplice, perché il team voleva includere delle inquadrature di ambientazione che mostrassero l’intera isola, ma in realtà, si sono resi conto che allargando la scena fino a quel punto, l’isola non si sarebbe vista con chiarezza. Alla fine hanno ridimensionato l’isola facendola apparire grande e fantasiosa con delle verticali esagerate. “Abbiamo dovuto modificare un po’ la scala per rendere l’altezza delle montagne più realistica e per far sì che le dimensioni dell’isola fossero più facili da catturare”, dice Gooding.

Ad aggiungersi alle loro sfide c’era il motivo che stava spingendo Vaiana ad avventurarsi nell’oceano. “Ci sono dei guai in arrivo”, dice Gooding. “Qualcosa non va sull’isola. I raccolti si stanno distruggendo, il pesce scarseggia. Non è stato facile creare un’ambientazione piacevole e bella, mostrando al contempo che qualcosa sta andando terribilmente storto”.

~