



LUCKY  RED

presenta

I PRIMITIVI

un film di
NICK PARK

AL CINEMA DALL'8 FEBBRAIO

Tutti i materiali stampa sono scaricabili dal sito www.luckyred.it/press

una distribuzione
LUCKY  RED
in associazione con



3 MARYS
ENTERTAINMENT

UFFICIO STAMPA LUCKY RED

Alessandra Tieri (+39 335.8480787 a.tieri@luckyred.it)
Georgette Ranucci (+39 335.5943393 g.ranucci@luckyred.it)
Olga Brucciani (+39 388.4486258 o.brucciani@luckyred.it)



CAST TECNICO

Regia Nick Park
Sceneggiatura Mark Burton e James Higginson
Storia Mark Burton e Nick Park
Prodotto da Carla Shelley e Richard Beek
Peter Lord, Nick Park e David Sproxton
Produttori esecutivi Alicia Gold
Ron Halpern, Didier Lupfer e Danny Perkins
Ben Roberts e Natascha Wharton
Montaggio Sim Evan-Jones A.C.E.
Capo animatori Will Becher e Merlin Crossingham
Direttore della fotografia Dave Alex Riddett
Musica Harry Gregson-Williams e Tom Howe
Scenografie Matt Perry



EDIZIONE ITALIANA

LE VOCI

Riccardo Scamarcio	Dag
Paola Cortellesi	Ginna
Salvatore Esposito	Lord Nooth
Greg	Grullo
Chef Rubio	Gordo
Alessandro Florenzi	Dribblo
Corrado Guzzanti	Barbo
Roberto Gammino	Tremor
Monica Bertolotti	Magma
Daniele Raffaelli	Kiasso
Anna Cesareni	Petra
Franco Mannella	Dino
Oreste Baldini	Uccello messaggero
Stefanella Marrama	Regina suprema

Responsabile Edizione
Romina Franzini

Edizione italiana a cura della
CDC Sefit Group

Adattamento dialoghi
Marco Mete

Direzione del doppiaggio
Marco Mete

Assistente al doppiaggio
Silvia Ferri

Fonico di Doppiaggio
Fabio Benedetti

Fonico di Mix
Fabio Tosti



SINOSI

All'alba dei tempi, tra creature preistoriche e natura incontaminata, la vita è perfetta per il primitivo Dag e per la sua adorabile e bizzarra tribù. La tranquillità dell'Età della Pietra viene però travolta dall'arrivo della potente Età del Bronzo, che costringe tutti ad abbandonare la propria casa. Lo scontro tra civiltà prende la forma di un'epica sfida in un gioco di cui fino a quel momento Dag non aveva mai sentito parlare, a differenza dei suoi nemici, già maestri in campo grazie a Dribblo.

Contro qualsiasi probabilità di vittoria e schierandosi contro il parere del prudente e saggio Barbo, Dag insegnerà a Grullo, Gordo e agli altri imbranati cavernicoli come giocare... a calcio!

Il risultato è un completo disastro. Quando però Dag recluta Ginna, energica e appassionata tifosa, le cose iniziano a migliorare. Usando come campo di allenamento i vulcani ribollenti, i geysir fumanti e le rocce dei canyon, i primitivi imparano a superare i propri limiti e a credere in sé stessi. Nonostante i tentativi di Lord Nooth di indebolire la squadra dei primitivi nascondendo segreti importanti sul loro passato, niente e nessuno riuscirà a fermarli.



LA PRODUZIONE

I primitivi è la più grande produzione della Aardman nei suoi oltre 40 anni di storia. Ha avuto inizio nel Maggio del 2016 e si è conclusa nelle ultime settimane del 2017. Tuttavia il lavoro preparatorio era iniziato molto prima che le macchine da presa cominciassero a girare.

Il regista Nick Park aveva infatti in mente l'idea di una commedia sulla preistoria fin dal 2010.

Nonostante abbia diretto alcuni cortometraggi, compresi gli episodi di "Wallace & Gromit" trasmessi dalla BBC, e abbia co-diretto *Galline in fuga* (2000) e *Wallace & Gromit – La maledizione del coniglio mannaro*, questo film segna il debutto di Nick come regista unico di un lungometraggio.

Nick era deciso a dirigere da solo *I primitivi* – il che ha implicato cambiamenti significativi nel modo in cui la produzione agli Aztec West Studios della Aardman è organizzata.

La veterana della produzione alla Aardman Carla Shelley osserva che, mentre Nick normalmente si occupa della gestione del set, supervisionando e verificando a turno il lavoro degli animatori addetti alle diverse scene, stavolta questo compito è stato assegnato ad altri due nomi storici della Aardman, Merlin Crossingham e Will Becher, in passato direttori dell'animazione. Questo ha permesso a Nick di dirigere gli attori del doppiaggio e di continuare a limare la storia mano a mano che le riprese procedevano, insieme agli sceneggiatori Mark Burton e James Higginson.

Carla considera *I primitivi* un passo avanti per gli studios: "Pur essendo altrettanto complesso e costoso rispetto ai film del passato, questo presenta un maggior numero di sfide sotto diversi punti di vista. Nick lo definisce un mix tra *Il Gladiatore* e *Dodgeball- Palle al balzo*. Voleva sul serio che le sequenze dello stadio e della partita di calcio ricordassero il mondo dei gladiatori. Per cui c'è stato bisogno di un grosso lavoro sugli effetti speciali, compresa la computer grafica, per creare la folla immensa. Se avessimo voluto costruire quello stadio di calcio davvero...beh, non avremmo potuto, sarebbe stato più grande di tutti i nostri studios! Per cui c'è stato bisogno di un grosso lavoro tecnico per far combaciare gli elementi fisici e digitali del film".

Alcune delle cifre inerenti alla realizzazione de *I primitivi* sono impressionanti. 150 persone circa sono state direttamente coinvolte nella produzione del film, con un picco di 33 animatori impegnati nello stesso momento.

Per *I primitivi* sono stati creati 273 pupazzi, realizzati da 23 diversi artisti in 30 mesi di lavoro. Ogni singolo personaggio ha richiesto più di 10 settimane di lavoro, e la squadra dei modellatori ha realizzato un totale di 18 'Dug', e di 8 pupazzi per ciascun membro della tribù dell'Età della Pietra. Il numero incredibile di 3.000 bocche intercambiabili è stato realizzato a mano per il film.

Per quanto riguarda i set, il reparto scenografia della Aardman ha realizzato 60 alberi per la foresta della tribù dell'Età della Pietra, ciascuno dei quali ha richiesto una settimana di lavoro.

Questo ritmo straordinario è stato tenuto in una gigantesca area di lavoro.

Lo spazio utilizzato alla Aztec West è stato di circa 1,5 chilometri quadrati, più o meno equivalenti all'area coperta da quattro piscine olimpiche.



“E' stato un lavoro incredibilmente intenso” osserva Carla. “Per questo film avevamo quaranta unità che lavoravano simultaneamente. Normalmente ne usiamo 35, ma in questo caso ci sono stati momenti in cui 40 macchine da presa giravano in contemporanea. La ragione per cui ce l'abbiamo fatta è che avevamo a disposizione una squadra di professionisti formidabili, alcuni dei quali lavorano con Nick da 25 anni. Tutti i modellatori, gli scenografi, i direttori della fotografia e lo staff sul set conoscono il loro mestiere così bene che è solo grazie a loro se siamo riusciti nell'impresa. L'intesa tra loro e Nick si è dimostrata impagabile....

Con questo tipo di budget si è trattato di una vera sfida, perché le aspettative sulla qualità delle produzioni della Aardman è molto alta e non è possibile fare compromessi al ribasso”.

Coloro che hanno visitato i set sono rimasti incantati dal complicato lavoro di ricostruzione dell'era preistorica. Com'era da immaginare la ‘principale attrazione’ è la città dell'Età del Bronzo, che comprende anche lo stadio immenso, ridotto in scala ad una miniatura che mantiene però tutti i dettagli architettonici.

Matt Perry che ha disegnato i set insieme a Richard Edmunds e al loro team, sottolinea: “Volevamo evidenziare il fatto che si tratta di due mondi che si scontrano: quello dell'Età della Pietra e quello dell'Età del Bronzo. I cavernicoli vivono in un mondo grazioso e tranquillo, bucolico e ricco di alberi. L'Età del Bronzo è l'opposto, architettonico e preciso. E' tecnico, industriale, il luogo meno ospitale del pianeta, dove passano il tempo ad estrarre il bronzo, loro fonte di ricchezza”.

Nick ha stabilito con Matt e Richard che tutto nell'Età del Bronzo dovesse essere ‘caratterizzato da un simbolo’, come si addice ad una società spietata e ideologica. Per cui ci sono disegni di elmi appuntiti e muniti di aculei ovunque, perfino sulle arcate dello stadio. L'altro simbolo visivo che caratterizza la città è il pallone, con il suo rivestimento ad esagoni. Per cui gli esagoni sono anche sugli scudi dei soldati. La squadra locale, il Real Bronzio, è praticamente imbattibile ed è il simbolo del potere della città.



IL REGISTA

Trattandosi di un uomo che non perde mai l'occasione di fare una battuta, Nick Park parla del suo film sui primitivi, ambientato nella preistoria, come di una 'produzione mastodontica, un vero mammut!'

E in effetti in termini di proporzioni, tempi di preparazione e di realizzazione, 'mammut' è una definizione giusta. Come racconta Nick, l'idea per *I primitivi* gli ronzava in mente dal 2010. "E' rimasta in secondo piano per molto tempo – e la sola sceneggiatura ha richiesto oltre tre anni di lavoro. Mark Burton ha iniziato a scriverla con me, ha interrotto per occuparsi di *Shaun, vita da pecora*, e poi è tornato.

E' così che lavoriamo alla Aardman. Prima tutti insieme lavoriamo agli storyboard per l'intero film, poi li montiamo e aggiungiamo una colonna sonora e delle voci provvisorie. Abbiamo scritto e riscritto tutto 100 volte, mi pare. Decidiamo se una scena non è abbastanza divertente o se semplicemente non funziona. E tutto questo va avanti per due anni prima di cominciare a girare. Mi sembra di aver fatto due volte lo stesso film! Ma ne è valsa la pena".

Le riprese hanno avuto inizio effettivamente nel 2016, ma come Nick fa notare: "Abbiamo continuato a scrivere anche durante le riprese".

I primitivi segna la prima esperienza da regista per Nick dall'epoca del corto di Wallace & Gromit *Questione di pane o di morte* (2008). Prima aveva co-diretto due lungometraggi: *Galline in fuga* (2000) con Peter Lord e *La maledizione del coniglio mannaro* (2005) con Steve Box. Perché ha deciso di fare da solo per *I primitivi* ?

"In realtà mi andava di provare" dice. "Sarò sempre grato a Peter e a Steve, ed è stato bello dirigere con loro. Ma volevo provare ad avere un controllo ancora maggiore".

Non sempre è stato facile: "E' stato bello farlo, ma ha comportato una riorganizzazione. Se sono solo al vertice ho bisogno di avere sul set altre persone di cui mi fido. Non ho potuto passare tutto il tempo con gli animatori come ero abituato a fare. Merlin e Will l'hanno fatto al posto mio. Sono stato qualche volta sul set, ma non quanto mi sarebbe piaciuto. E' diverso quando sei tu ad essere in contatto diretto con gli animatori". Ride: "Posso essere davvero ossessionato dal bisogno di controllo! Ovviamente mi fido di Will e Merlin, fanno un lavoro straordinario. Sono stati i miei occhi e le mie orecchie sul set. Ma mi piace mettere becco su tutto".

A quelli che non sanno come funziona la produzione nel mondo dell'animazione, può sembrare un processo lentissimo. Per come la vede Nick: "Se otteniamo tre secondi (di girato) alla fine di una giornata, e sono buoni, siamo molto soddisfatti. E se riusciamo ad ottenere più di un minuto in una settimana? Beh allora, nel mondo dell'animazione, è un grande successo".

Lavorare ad un lungometraggio, prosegue, "ti dà più da pensare, è una grossa affermazione, è più ambizioso, comporta una troupe più numerosa. Per me significa anche essere coinvolto nella creazione di ciascun personaggio in modo che dal loro aspetto si veda che vengono dalla stessa scuderia".

Ritiene che *I primitivi* sia "una storia dallo stile epico, con un taglio preistorico. Parla di un omino che decide di salvare la sua tribù. Quando la gente dell'Età del Bronzo arriva nella sua valle, la



sottrae alla sua gente e esilia tutti nelle terre selvagge, Dug si batte per riprendersela. Guardando i dipinti nelle caverne ha scoperto che la sua tribù un tempo giocava a calcio, un gioco che è diventato quasi una religione per la gente dell'Età del Bronzo; così porta a casa un pallone e allena la sua tribù per battere i nemici”.

A Nick personalmente il calcio non interessa: “Sono sempre stato un tifoso della squadra della mia città (il Preston North End) per un senso di lealtà, ma questo è tutto. Ma sento che da outsider posso raccontare una storia nella quale altri possono immedesimarsi. Ne *I primitivi* ci sono riferimenti al fatto che i soldi possono cambiare le regole del gioco. Ma il film non parla di calcio. Parla di una tribù che affronta le cose con lo spirito giusto”.

Nick era anche convinto che la storia potesse funzionare per un lavoro con la plastilina: “Era un'idea molto legata ai minerali, alla creta. Io stesso amo la plastilina, e sentivo che il mio stile avrebbe funzionato con la clay-animation. E' una tecnica affascinante perché ti permette di trasmettere qualcosa di te stesso. E' molto concreta, letteralmente, e ti consente di dare grande espressività e sfumature ai personaggi: istilli la vita nei pupazzi. Credo che il vero punto di forza dei film della Aardman risieda nella raffinatezza dei personaggi –che deriva dalle potenzialità della plastilina”.

Un'altra novità è che Nick ha deciso di doppiare uno dei personaggi: il fedele compagno di Dug, un cinghiale chiamato Grugno. “All'inizio volevo farlo per divertimento, ma sono stato votato dagli altri” ammette Nick. “E' un personaggio che ha qualcosa di Gromit, ma è più un animale da compagnia”.

Per Nick la parte più difficile nella realizzazione de *I primitivi* è stata quella di “creare dei mondi nuovi – le Badlands, la valle, le foreste -- in model animation, e in modo che non sembrassero dei modellini giocattolo. Dovevamo realizzare un film epico con un budget consistente, ammiccando a *King Kong* e ai film del grande animatore Ray Harryhausen”.

E' particolarmente orgoglioso dei risultati ottenuti per la meravigliosa città dell'Età del Bronzo. E' un vero trionfo per il reparto scenografi della Aardman, e Nick ha rivelato che ogni singolo componente del team ha disegnato una casa nella città, e tutte appariranno sullo schermo, una specie di ‘firma’ per ciascuno degli scenografi.

Gli ambienti del film, aggiunge, “sono tutti ispirati a quanto emerso dalle ricerche sul mondo nell'Età del Bronzo” Poi sorride e aggiunge: “Con qualche licenza artistica!”

Nick aveva deciso di creare i personaggi membri della tribù in modo che venissero da tutte le regioni della Gran Bretagna – Barbo è chiaramente londinese, Barry (la cui migliore amica è una roccia) è un 'Brummie' (originario di Birmingham), mentre Asbo è del Nord, e l'incomprensibile Eemack è un Geordie (originario del Tyneside nel nord-est dell'Inghilterra).

“Volevo mostrare l'eterogeneità della Gran Bretagna” spiega Nick. “Quando si parla dell'Età del Bronzo si parla di un'epoca in cui qui dovevano convivere diverse etnie. Volevo anche che ci fosse un mix interrazziale in relazione al calcio. Non volevo che la squadra fosse tutta di bianchi. Il calcio oggi è decisamente multirazziale”.

Con un approccio analogo, Nick voleva che una donna avesse un ruolo di rilievo nel film, e così ha



creato Ginna, la ragazza cresciuta nell'Età del Bronzo interpretata da Maisie Williams che non può giocare a calcio perché è una donna.

“Non si è trattato di una mossa cinica” dice Nick. “Ma il calcio femminile si è davvero affermato in Gran Bretagna solo di recente, mentre in America sono anni che le ragazzine giocano a pallone. Mi sembrava giusto inserire un personaggio femminile che fosse anche molto brava a giocare a calcio”.

Uno dei principali punti di forza di Nick come animatore è la sua attenzione maniacale per i dettagli. Per esempio, ha lavorato ore sul taglio di capelli di Dug perché fosse quello giusto. “Facevamo delle registrazioni di prova con Eddie”, ricorda, “poi tornavamo al nostro modello e gli cambiavamo un po' la pettinatura. Non volevamo che apparisse troppo preciso o pulitino. I capelli dovevano essere un po' arruffati. Ma allo stesso tempo si dovevano vedere gli occhi. Se non puoi vedere gli occhi, come illumini la scena? Ogni decisione finisce col condizionare quella successiva”.

Nick ha anche ‘recitato’ in video nei panni dei suoi personaggi, imitando le loro voci per quanto possibile e suggerendo i loro movimenti. Può sembrare ridicolo, ma c'è una ragione in questo: “Per me recitare le parti è stato un modo per far vedere a Will e Merlin cosa avessi in mente”.

Otto anni sono davvero tanti. Pensa che sia valsa la pena impiegare tutto questo tempo per *primitivi*? Riflette: “C'è voluto tanto tempo, è vero. Ma era lo sforzo necessario affinché il risultato fosse buono”.

Ora è consapevole delle attese che ci sono rispetto al film: “Ma non c'è niente che si possa fare adesso. Posso solo dare il massimo e sperare che alla gente piaccia”. Sorride: “A me piace!”



I PRODUTTORI

Due dei produttori de *I primitivi* sono Peter Lord e David Sproxton, co-fondatori della Aardman Animation, una società fondata oltre 40 anni fa, quando erano poco più che adolescenti. Il terzo produttore è il regista Nick Park, assunto da Peter e David nel 1985. All'epoca c'erano solo cinque persone impiegate nella società.

Da allora hanno fatto molta strada. Prima la Aardman è diventata famosa in Gran Bretagna grazie ad un passaparola sui corti *Wallace and Gromit* e *Creature comforts* trasmessi dalla BBC. Poi con i lungometraggi di animazione *Galline in fuga* e *La maledizione del coniglio mannaro* è riuscita a penetrare nel redditizio mercato statunitense. E in anni più recenti si è trasformata in una società dal profilo decisamente globale, in parte grazie al successo della serie televisiva “Shaun- Vita da pecora”, poi diventato un lungometraggio, anche in Paesi come la Cina, l'India e tutto l'Estremo e il Medio Oriente, che si sono aggiunti ai tradizionali territori già conquistati dalla Aardman.

Sia David che Peter considerano *I primitivi* un progresso logico nella crescita della Aardman, ed un altro successo per Nick Park.

Dice David: “Nick ha avuto questa idea in mente per diversi anni, nello stesso modo in cui con *Galline in fuga* aveva sperimentato qualcosa di nuovo prima che girassimo *La maledizione del coniglio mannaro* con Wallace e Gromit”.

Peter è d'accordo: “E' più un'evoluzione che una rivoluzione per la società. I sequel sono importanti, ma non quanto le nuove idee. A Dave e a me non importa da dove vengano, ma se nascono dalla mente di Nick Park, allora è una buona base di partenza: ‘Se ti va Nick, dicci qualcosa in più’”

E lui l'ha fatto. E Peter e David hanno accolto l'idea con entusiasmo.

“E' quello che Nick ha sempre fatto”, afferma Peter. L'umorismo si manifesta a diversi livelli. Ci sono anche battute per chi è esperto di archeologia. E ce ne sono tantissime per tutti quelli che hanno una conoscenza solo superficiale del passato. E' pieno di riferimenti all'epoca contemporanea. Quando Dug arriva nella città dell'Età del Bronzo, ci sono un sacco di elementi visivi divertenti – una macchina per il pane affettato, una zebra che attraversa. Semplici cose divertenti.

“I quaderni di Nick sono pieni di battute e di idee su un particolare tema” racconta David. “E le sue storie sono costruite a partire da quei primi spunti”.

“So come lavora” interviene Peter. “Va sempre a caccia della trovata intelligente, che sia visiva o verbale poco importa. L'idea di avere il Real Bronzio che gioca a calcio contro personaggi che sembrano vichinghi! Quando in effetti ci sono migliaia di anni di storia tra un gruppo e l'altro. L'ispirazione è commedia: quello che è importante è la storia, i personaggi. Una volta stabilito questo, puoi divertirti quanto vuoi con gli ambienti e i personaggi”.

Entrambi sono divertiti dalle libertà che Nick si è preso nell'immaginare la città dell'Età del Bronzo: “E' un miscuglio” afferma David. “So che il reparto scenografie ha studiato molte fonti di riferimento. Al mio professore di archeologia però verrebbe un travaso di bile!”

Peter aggiunge “Non credo sia sleale dire che a Nick non interessa per niente. E' frutto di una



grande immaginazione e della voglia di giocare un po' con la storia”.

Sia Peter che David affermano che Nick cerca sempre di migliorare il film anche durante le riprese. “Non molto tempo fa stava pensando a delle nuove battute per il finale finché era ancora in tempo” ricorda Peter. “E' fatto così. Il finale di questi film è sempre difficile. Ci ha pensato per un anno intero”.

“Il fatto è che Nick è capace di ridere alle sue stesse battute. Credo che quello sia il segnale per lui del fatto che funzionano. Smuoverebbe cielo e terra per infilarle nel film. Per lui la cosa più importante è far ridere il pubblico, senza sminuire l'importanza dei personaggi”.

Quindi *I PRIMITIVI* è essenzialmente un film Aardman. Ma cosa caratterizza davvero la Aardman rendendola diversa?

“E' la tecnica” osserva David “ma anche il fatto che siamo molto inglesi e che funziona fare film che riflettono la nostra cultura. Quello che facciamo noi è diverso dalla roba prodotta a Hollywood”.

E Peter aggiunge: “Vogliamo continuare a farlo perché è nella nostra cultura e nel nostro DNA. Ma detto questo, ci piace pensare che venga apprezzato anche nel resto del mondo!”



BIOGRAFIE

NICK PARK – Regista/Produttore

Nick Park ha vinto quattro Oscar®, tre nella categoria del miglior cortometraggio animato – *Creature Comforts*, *I pantaloni sbagliati* e *Una tosatura perfetta* – e più di recente nella categoria del miglior lungometraggio animato con *Wallace & Gromit- La maledizione del coniglio mannaro*. Tutti e quattro i film sono stati creati e prodotti dalla Aardman, dove Park lavora come regista insieme ai fondatori della società Peter Lord e David Sproxton.

Park si è interessato di animazione fin da bambino e ha cominciato a realizzare film nella mansarda dei suoi genitori a 13 anni. Uno dei suoi primissimi lavori, *Archie's Concrete Nightmare*, girato in 8mm, è stato trasmesso dalla BBC in televisione nel 1975. Ha poi conseguito una laurea in Communication Arts alla Sheffield Art School nel 1980, prima di frequentare la National Film & Television School a Beaconsfield, in Inghilterra. Lì Park ha cominciato a lavorare a *A Grand Day Out*, introducendo i personaggi di Wallace & Gromit. Nel Febbraio del 1985 è stato assunto alla Aardman dove ha completato il film. Ha poi diretto *Creature Comforts* per la serie Lip Synch della Aardman per Channel 4 Television.

Nel 1990 sia *Creature Comforts* che *A Grand Day Out* venivano candidati all'Oscar®, rendendo Park uno dei pochissimi nella storia del premio ad avere due film candidati nella stessa categoria e nello stesso anno; con *Creature Comforts* ha portato a casa la statuetta. Entrambi i film erano anche candidati al BAFTA®, dove il vincitore è stato *A Grand Day Out*.

Park ha vinto il suo secondo Oscar® e il suo secondo BAFTA® con *I pantaloni sbagliati* e il suo terzo Oscar® e terzo BAFTA® con *Una tosatura perfetta*, entrambi con il celebre duo di protagonisti Wallace e Gromit. *I pantaloni sbagliati* e *Una tosatura perfetta* hanno poi vinto oltre 100 prestigiosi premi internazionali.

Nel 1996 Park e la Aardman hanno anche ricevuto un premio speciale ai BAFTA® per il loro originale contributo alla televisione. Nel 1997 Nick Park è stato nominato cavaliere (Commander of the Order of the British Empire).

Nel Giugno del 2000 il primo lungometraggio di Park *Galline in fuga*, co-diretto con il fondatore della Aardman Peter Lord, esce nelle sale di tutto il mondo, amato dalla critica e grande successo al box office. *Galline in fuga* ha incassato oltre 250 milioni di dollari in totale, è stato il 'film con le migliori critiche dell'anno' negli Stati Uniti e ha reso la Aardman una delle presenze più forti nel campo dell'animazione.

Nel 2005 viene distribuito in tutto il mondo il primo lungometraggio con Wallace e Gromit: *La maledizione del coniglio mannaro*. Insieme al co-regista Steve Box, Park riceve il suo quarto Oscar®, stavolta nella categoria del miglior lungometraggio (2006).

Questione di pane o di morte viene trasmesso da BBC One nel giorno di Natale del 2008 facendo registrare un record di oltre 16 milioni di telespettatori. Il film, che dura 30 minuti, è diretto da Nick



Park e scritto da Park e da Bob Baker (con il quale aveva già scritto *I pantaloni sbagliati* e *Una tosatura perfetta*). Il film ha vinto il BAFTA® come miglior cortometraggio di animazione e negli Stati Uniti un Annie Award per il miglior soggetto di un corto di animazione.

Nell'autunno del 2010 “Wallace and Gromit’s World of Invention”, una serie divulgativa in sei parti per BBC One, ha visto Wallace e Gromit trasformarsi in ‘presentatori televisivi’ per la prima volta. Il duo animato introduceva infatti filmati su reali invenzioni interessanti o stravaganti scovate in giro per il mondo.

Durante l'estate del 2013 Nick Park ha posizionato 80 sculture giganti di Gromit nelle strade di Bristol. Il percorso, chiamato ‘Gromit Unleashed’, è stato una delle iniziative artistiche di beneficenza di più alto profilo mai viste, per la quale un eterogeneo gruppo di artisti, celebrità e stilisti ha disegnato dei Gromit alti un metro e mezzo. Dopo 10 settimane la maratona di beneficenza si è conclusa con un'asta grazie alla quale sono stati raccolti 2,35 milioni di sterline per l'associazione 'Wallace and Gromit’s Grand Appeal' e l'ospedale pediatrico di Bristol. Questa iniziativa è stata poi replicata con ‘Shaun in the City’, quando 120 sculture giganti della pecora Shaun hanno decorato le strade di Londra e di Bristol nella primavera-estate del 2015, con una raccolta di un milione di sterline per gli ospedali pediatrici di tutta la Gran Bretagna.

Nel corso della sua permanenza alla Aardman Park è stato anche regista e animatore per diversi progetti, quali messaggi promozionali, titoli e inserti per programmi televisivi per bambini.

MARK BURTON – Sceneggiatore

Prima di co-sceneggiare e co-dirigere *Shaun, vita da pecora- Il film*, Mark aveva già lavorato con successo per la Aardman, avendo collaborato alle sceneggiature di *Galline in fuga* (Aardman/DreamWorks 2000) e de *La maledizione del coniglio mannaro* (Aardman/DreamWorks 2005), vincitore di un Oscar® come miglior lungometraggio di animazione, e di un BAFTA come miglior film inglese. E' stato anche consulente per il reparto sviluppo della Aardman.

Mark ha iniziato la sua carriera scrivendo pezzi comici per diverse trasmissioni televisive inglesi, comprese “Spitting Image”, “Alas Smith and Jones”, “Clive Anderson Talks Back” e “Have I Got News For You”. Ha co-sceneggiato sue stagioni della sit-com della BBC “The Peter Principle” e ha adattato il romanzo di John O’Farrell “May Contain Nuts” per ITV.

Ha poi lavorato come sceneggiatore su entrambe le sponde dell'Atlantico con progetti per BBC Films, Working Title, Universal, Fox, Warners, Disney e DreamWorks. Tra i numerosi film ai quali ha lavorato ricordiamo *Madagascar* (DreamWorks), *Gnomeo & Giulietta* (Touchstone/Disney) e *Alieni in soffitta* (Fox).



JAMES HIGGINSON – Sceneggiatore

James Higginson è uno sceneggiatore e un dirigente della Aardman.

In passato è stato a capo del settore sviluppo alla Wasted Talent Ltd (*Confetti, Killing Bono*), prima di approdare alla Aardman nel 2011.

James assiste nella supervisione dello sviluppo di progetti e ha lavorato come sceneggiatore per diversi film in fase di sviluppo alla Aardman, oltre ad aver co-sceneggiato *I primitivi*.

WILL BECHER – Direttore animazione

Dopo un diploma in animazione conseguito all'Edinburgh College of Art, Will è entrato alla Aardman Animations per un tirocinio come assistente animatore per *La maledizione del coniglio mannaro*. Da allora ha lavorato a lungometraggi, spot pubblicitari e programmi televisivi, compresi *Pirati! Briganti da strapazzo*, *Creature comforts* e *Shaun, vita da pecora*. Ha anche diretto la recentissima serie TV di “Shaun, vita da pecora”.

MERLIN CROSSINGHAM – Direttore animazione

Merlin è entrato alla Aardman come animatore nel 1996 dopo aver conseguito un diploma in Film e Fotografia alla Scuola di Cinema di Newport.

Ha lavorato inizialmente a spot pubblicitari prima di assumere il ruolo di supervisore all'animazione per il film *Galline in fuga*, e quello di regista di seconda unità per *La maledizione del coniglio mannaro*.

Merlin ha poi co-diretto la serie USA per la CBS “Creature Comforts”, per la quale ha ricevuto una candidatura agli Emmy.

Nel 2009 Merlin ha assunto il ruolo di direttore creativo per Wallace & Gromit, controllando tutti gli aspetti del marchio 'Wallace & Gromit', dal merchandise agli spettacoli dal vivo, dagli spot ai cortometraggi.

Merlin ha anche recentemente diretto e doppiato la serie della Aardman con il più vecchio personaggio creato in stop motion, Morph, che è stata rilanciata nel 2014, e della seconda serie trasmessa nell'Ottobre del 2016.

DAVE ALEX RIDDETT – Direttore della fotografia

Dave Alex lavora come direttore della fotografia e regista da oltre 35 anni, ed è uno specialista nel meraviglioso mondo dell'animazione in stop motion.

Con il collega Dave Borthwick ha co-fondato all'inizio degli anni '80 il collettivo cinematografico Bolex Brothers.

Dave Alex ha iniziato a collaborare alla Aardman a metà degli anni '80 sui primi film, poi diventati



dei classici, come *Creature Comforts*, e al video musicale di 'Sledgehammer'; ha poi lavorato come direttore della fotografia dei cortometraggi di Wallace e Gromit e degli special televisivi, oltre che di numerosi spot pubblicitari.

Oltre a curare occasionalmente la regia di spot e cortometraggi, Dave Alex è stato poi direttore della fotografia dei lungometraggi *Galline in fuga*, *La maledizione del coniglio mannaro* e *Shaun, vita da pecora*.

E' stato nominato docente onorario all'Università di Bournemouth nel 2013 per il suo contributo alla cinematografia e all'animazione.

KATE ANDERSON – Creatrice dei personaggi/Direttrice creativa

Nonostante fin dall'infanzia amasse l'animazione in stop motion, Kate ha iniziato a specializzarsi nella creazione dei personaggi dei cartoni solo dopo aver lavorato per 10 anni a Londra come modellista generica.

Entrata alla Aardman a metà degli anni '90, ha creato i personaggi e a guidato i team dei modellatori della maggior parte delle produzioni della società, fin dall'epoca di *Galline in fuga*, e comprese *La maledizione del coniglio mannaro* e *Pirati! Briganti da strapazzo*.

Oltre a coordinare la realizzazione dei personaggi di due stagioni di "Creature Comforts" e tre stagioni di "Shaun, vita da pecora", recentemente è stata a capo del reparto creativo e ha creato i personaggi di *Shaun, vita da pecora- Il film* (come pure de *I primitivi* di Nick Park).

SIMON EVAN-JONES – Montatore

Sim ha lavorato per la Amblimation di Stephen Spielberg a Londra nei primi anni '90, prima come assistente al montaggio per *Fievel conquista il West* e poi come co-montatore di *We're back! Quattro dinosauri a New York* e *Balto*, entrambi distribuiti da Universal Pictures.

Nel 1995 si è trasferito a Los Angeles come uno dei primi assunti alla DreamWorks Animation, lavorando per *Il principe d'Egitto* come montatore associato e poi per *Shrek* e *Shrek 2* del regista Andrew Adamson, oltre a lavorare come montatore aggiunto per il primo *Madagascar*.

Sim ha poi lavorato per la Disney, montando il film in live action girato in Nuova Zelanda *Le cronache di Narnia- il leone, la strega e l'armadio* ed è tornato in Inghilterra nel 2007 per montare *Le cronache di Narnia – il principe Caspian*, di nuovo con Andrew Adamson.

Sim ha quindi montato *Hippy, Hippy, Shake* di Beeban Kidron e *Tata Matilda e il grande botto* per Susanna White, entrambi alla Working Title. Ha trascorso un po' di tempo in Nuova Zelanda, di nuovo al fianco di Andrew Adamson, per montare *Cirque du Soleil – Mondì lontani* in 3D, girato a Las Vegas, e *Mister Pip*, con Hugh Laurie, girato in Papua New Guinea.

Recentemente Sim è stato consulente per gli effetti in 3D del film *Pompei*, e dei film di animazione



Free birds- Tacchini in fuga e Il libro della vita per la realFX di Dallas.

MATT PERRY – Scenografo

Matt Perry ha studiato architettura al Politecnico di Leicester per 5 anni prima di cominciare a maturare la sua esperienza professionale ad Hong Kong. Dopo un anno però ha cambiato settore lanciandosi in una carriera come modellista e scultore. Nel 1996, dopo aver viaggiato e lavorato per quattro anni in Asia e in Australia, è tornato in Gran Bretagna. Si è stabilito a Bristol con l'intenzione di fare esperienza alla Aardman.

Dopo aver collaborato per diversi spot pubblicitari, ha cominciato a lavorare come assistente scenografo preparando i set e gli arredi di prova di *Galline in fuga*. Ma in poco tempo è passato al ruolo di creatore della 'macchina per torte' e della 'macchina volante' presenti nel film.

Per i progetti successivi Matt ha lavorato come scenografo, realizzando i set de *La maledizione del coniglio mannaro* e del corto *Questione di pane o di morte*.

E' stato supervisore alle scenografie del film in 3-D *Pirati! Briganti da strapazzo*, ricevendo una candidatura agli Annie Awards, prima di occuparsi come scenografo di *Shaun, vita da pecora – il film*.



I PRIMITIVI

Il Castoro presenta, dal 1 febbraio in tutte le librerie...

I PRIMITIVI: IL LIBRO DEL FILM!



La storia di Dag, il suo fedele Grugno e gli altri personaggi della tribù, raccontata e illustrata con i fotogrammi più divertenti!

Quando la tranquilla vita della valle viene sconvolta dall'arrivo del malvagio Lord Nooth e dei suoi mammut, Dag sa che deve fare qualcosa. Insieme al fedele cinghiale Grugno, è disposto a tutto per difendere la propria casa, anche ad affrontare una terribile e pericolosissima... partita di calcio!

*Traduzione di Rosa Vanina Pavone
Età 4+ | Pagg. 32 | Prezzo 9,90€*

I PRIMITIVI: LIBRO GIOCO

Labirinti e parole crociate, disegni da colorare, messaggi in codice, parole nascoste da svelare... insomma, tanti giochi ma anche tanti segreti da scoprire su come nasce un film d'animazione. Con **oltre 100 sticker** con i personaggi del film!

*Traduzione di Giusy Scarfone
Età 4+ | Pagg. 36 pp. | Prezzo 15,50€*



E... SABATO 3 FEBBRAIO:

GRANDE EVENTO I PRIMITIVI NELLE LIBRERIE DI TUTTA ITALIA!

In occasione della pubblicazione dei libri e dell'uscita del film, Il Castoro in collaborazione con Lucky Red, organizza per **sabato 3 febbraio** una giornata dedicata a *I Primitivi* coinvolgendo in contemporanea decine di librerie selezionate in tutta Italia: letture, laboratori e giochi preistorici per conoscere i personaggi, le tecniche di animazione e attendere l'uscita del film. Con gadget in omaggio per tutti i partecipanti! Tutte le informazioni e l'elenco delle librerie partecipanti sarà disponibile su: www.castoro-on-line.it e pagina facebook Editrice Il Castoro