

NWAVE PICTURES PRESENTA

DOG SAVE THE QUEEN



REX

UN CUCCIOLA A PALAZZO

THE QUEEN'S CORGI

DA FEBBRAIO AL CINEMA

LE CINEQUIE NON POSSONO ALCANTARO



eopictures.com



presenta

REX

Un cucciolo a palazzo

(The Queen's Corgi)

Un film di

Ben Stassen

Belgio

Durata 85 minuti

DAL 14 FEBBRAIO AL CINEMA

distribuito da

EAGLE PICTURES

www.eaglepictures.com

UFFICIO STAMPA DI MILLA MACCHIAVELLI

Ilaria Di Milla M. 3493554470 | E. ilariadimilla@gmail.com

Deborah Macchiavelli M. 3335224413 | E. macchiavellideborah@gmail.com

W. www.dimillamacchiavelli.com | E. info@dimillamacchiavelli.com

SINOSSI

Da quando ha fatto il suo ingresso a Buckingham Palace, Rex conduce una vita immersa nel lusso. Dotato di uno spirito da capobranco, ha rimpiazzato il posto dei tre Corgi nel cuore di Sua Maestà. La sua arroganza può risultare alquanto irritante... Ma suo malgrado si trova a essere la causa di un problema diplomatico durante una cena ufficiale con il presidente degli Stati Uniti, e questo errore gli costerà caro: tradito da uno dei suoi colleghi a quattro zampe, Rex diventa uno dei randagi delle strade di Londra. Come potrà mai redimersi? Attraverso l'amore riesce a trovare le risorse necessarie per superare le sue paure e affrontare un grande pericolo...

INTERVISTA A BEN STASSEN (regista)

COME È NATO REX - UN CUCCILO A PALAZZO?

È iniziato tutto nel 2002 con una sceneggiatura che Johnny Smith e Rob Sprackling avevano venduto alla compagnia di produzione Montecito. Il progetto è stato accantonato fino al 2016. Io l'ho comprata dalla Montecito e ho lavorato con gli autori per riscrivere e aggiornare lo script. In effetti abbiamo dovuto aspettare i risultati delle elezioni presidenziali americane per finalizzare il primo atto, dal momento che c'è una scena con il presidente degli Stati Uniti che innesca una serie di eventi alla base dello sviluppo della storia. La vittoria di Trump ha aiutato con la natura comica di certe situazioni. In un certo senso è un uomo... scortese! (ride) È ossessionato dai suoi selfie presidenziali, talvolta è maleducato e irriverente durante la cena organizzata dalla Regina.

Abbiamo riscritto anche altre sequenze: la lotta tra Rex e Tyson era di una violenza in stile Fight Club, L'abbiamo trasformata in un inseguimento selvaggio con un livello di aggressività fisica ridotto al minimo, in linea con i film per famiglie della nWave. Anche il terzo atto aveva bisogno di qualche ritocco: nella versione originale Rex tornava a Buckingham insieme solamente alla sua ragazza Wanda. Pensavo che sarebbe stato molto più divertente e dinamico aggiungere alla coppia un seguito di cuccioli. Già pregustavo il caos che avrebbero creato all'interno del palazzo!

CI SONO MOLTE SCENEGGIATURE PER FILM D'ANIMAZIONE IN CIRCOLAZIONE?

Molto poche, in relazione alle centinaia di sceneggiature per i film in live action. Al contrario degli studi americani che fanno tutto "in casa", io sono sempre alla ricerca di nuovi progetti. Passo un sacco di tempo in America e ho avuto l'opportunità di conoscere molti agenti di bravi sceneggiatori, e questo mi ha permesso di accedere a un gran numero di script, tra i 10 e i 15 all'anno, il che rende il mio compito più semplice! Alcuni autori scrivono senza commissione, senza avere davanti nessuna promessa di acquisto, sperando che saranno poi in grado di trovare un produttore interessato alle loro sceneggiature una volta completate. È così che ho trovato *Bigfoot Junior* e *Rex - Un cucciolo a palazzo*.

CON QUALE CRITERIO SCEGLI LE STORIE CHE POI SVILUPPERAI?

Prima di tutto la storia deve essere coinvolgente. Poi deve avere personaggi interessanti, in grado di generare empatia con il giovane pubblico. Nella prima parte di *Un cucciolo a palazzo* Rex è un po' arrogante, sconsiderato. Sfrutta la sua posizione "reale" per vivere come una star, ma è costretto a intraprendere un viaggio in solitaria: una volta tradito e allontanato da Buckingham

Palace deve badare a se stesso. Finisci per simpatizzare con lui perché, dopo tutto, impara dai suoi errori e cresce.

Rex - Un cucciolo a palazzo è destinato al nostro pubblico di sempre: bambini dai 5 ai 10 anni, senza però dimenticare di far sorridere anche i genitori. Mi sono divertito a mettere qui e lì qualche battuta destinata ai più grandicelli come le scene con Trump, i riferimenti a *Fight Club* o *Rocky...* Con *Rex - Un cucciolo a palazzo* abbiamo voluto allargare il nostro pubblico di riferimento più di quanto non avessimo già fatto con gli altri nostri film.

RIESCI A CAPIRE FACILMENTE COME SARÀ UN FILM SOLO LEGGENDO LA SCENEGGIATURA?

È molto importante capire una cosa del genere come è anche molto importante realizzare da subito come potrebbe essere il film a livello visuale. Nessuno studio americano inizierebbe la produzione di un film senza prima completare le animazioni di base. Siamo uno di quei pochi studi che fa il passo più lungo della gamba (ride). Abbiamo un periodo di preproduzione molto breve. Quindi ho avuto bisogno di immaginarmi lo stile visuale di *Rex - Un cucciolo a palazzo* molto presto, esattamente come con gli altri nostri film, sia a livello di fondali sia a livello di stile dei personaggi. Due mesi dopo aver comprato la sceneggiatura stavamo già registrando le voci anche se le fasi di *modeling* e animazione erano ancora allo stato iniziale.

OLTRE AD ALCUNE PARTI DI AZIONE E COMMEDIA, REX - UN CUCCILO A PALAZZO È ANCHE PIENO DI TENEREZZA E IL SUO FINALE È PARECCHIO INASPETTATO...

Una parte significativa della fase di riscrittura è stata destinata proprio a questo. Sono particolarmente soddisfatto del finale. Volevo che la conclusione fosse positiva e che potesse mettere sotto una buona luce la Regina Elisabetta e il Principe Filippo: li mostriamo come due complici, con il loro stile old-school, che chiacchierano sulla difficoltà di bilanciare amore e dovere. Ero poi fermamente convinto che Rex non dovesse riguadagnare la sua posizione di capobranco: decide infatti di “abdicare” in favore del “cattivo”, Charlie. Rex è cresciuto, il suo viaggio gli ha insegnato numerose cose sulla vita. Ora tutto quello che gli interessa è stare con la sua amata Wanda e nient’altro.

PERCHÉ LAVORI CON UN CO-REGISTA, CHE IN QUESTO CASO È VINCENT KESTELOOT?

Ho lavorato per la prima volta con Vincent su *Sammy 2 – La grande fuga*. Al tempo ero spesso in Africa per seguire un altro progetto, *African Safari*. È una maniera di lavorare che mi si addice: gestisco sotto ogni aspetto la sceneggiatura, la registrazione delle voci a Los Angeles e seguo con attenzione la creazione delle animazioni. Mi piace inoltre lavorare con le musiche: Ramin Djawadi ha lavorato su quasi tutti i nostri film. Ha un grande talento ed è un collaboratore leale, nonostante la popolarità che lo ha investito dopo essere diventato il compositore di serie come ‘Game of Thrones’ e ‘Westworld’.

Sotto un punto di vista tecnico *Rex - Un cucciolo a palazzo* si è dimostrato un progetto non proprio facile a causa del grande numero di personaggi a quattro zampe. Vincent ha gestito il carico quotidiano di lavoro in maniera dettagliata e meticolosa.

L’animazione è un processo così frammentato che è importante fare un passo indietro ogni tanto per avere uno sguardo d’insieme su tutto il lavoro svolto fino a quel punto. Lavorare con un

co-regista mi ha permesso di continuare a concentrarmi su questo sguardo d'insieme mentre lui si occupava dei dettagli portando in vita il progetto giorno dopo giorno. Ho lavorato con Vincent su *Sammy 2 – La grande fuga*, *Robinson Crusoe* e *Rex - Un cucciolo a palazzo*, e con Jérémie Degruson su *Il castello magico*, *Bigfoot Junior* e ora su *Bigfoot Superstar*.

Io e Vincent siamo sulla stessa lunghezza d'onda. Lo spirito di squadra è basilare. Quando ero l'unico regista al timone – ai tempi di *Fly Me to the Moon*, il mio primo film d'animazione, e *Le avventure di Sammy* – ero stato spesso criticato per non aver avuto abbastanza attenzione per i piccoli dettagli o per aver voluto il pieno controllo su ogni cosa. Oggi lavoriamo bene insieme, abbiamo trovato il nostro equilibrio.

QUAL È IL POSTO OCCUPATO DALLA nWAVE PICTURES NEL MERCATO DEI FILM D'ANIMAZIONE?

Al di fuori degli Stati Uniti la nWave Pictures è lo studio di animazione più prolifico che ci sia. *Fly Me to the Moon* è uscito nel 2009 e ora stiamo iniziando il nostro nono film. La produzione di *Rex - Un cucciolo a palazzo* è durata circa due anni, mentre per la maggior parte dei film d'animazione il periodo di produzione dura solitamente dai 3 ai 4 anni.

COME FATE A MANTENERE UN RITMO DI PRODUZIONE DEL GENERE?

La nostra più grande risorsa è avere l'intero processo di produzione concentrato in un unico luogo: il nostro studio di Bruxelles. I nostri film costano tra i 17 e i 20 milioni di euro, rispetto a quelli americani che costano regolarmente più di 100 milioni. Per mantenere i nostri talentuosi animatori dobbiamo avere un flusso continuo di progetti su cui lavorare. È basilare avere sempre due progetti portati avanti contemporaneamente per permetterci di passare da una produzione all'altra senza interruzioni. Il nostro studio ha sempre diversi film in lavorazione, ognuno in una diversa fase di sviluppo. Ad oggi il nostro team è composto da 120 persone sempre a lavoro: coloro che hanno finito il loro lavoro su *Rex - Un cucciolo a palazzo* sono già impegnati con *Bigfoot Superstar*.

Al contrario degli studi americani, dove ogni lavoro viene frammentato all'estremo, i nostri animatori hanno ben chiaro ogni aspetto della produzione. È una maniera per motivarli e coinvolgerli ancora di più nella creazione del film. È compito nostro, quindi, accertarci che il progetto sia coerente.

QUAL È L'IMPATTO DEI VINCOLI IMPOSTI DAL BUDGET IN UN FILM COME *REX UN CUCCIOLO A PALAZZO*?

Il nostro obiettivo è quello di creare film per il mercato internazionale. Quindi tecnicamente i nostri film devono essere impeccabili. Non è un compito facile da realizzare con i nostri budget ridotti. Dobbiamo fare continuamente scelte su come spendere al meglio i nostri soldi. Uno dei momenti chiave nel primo atto è la scena della cena. Inizialmente avevamo pensato ad una cena di stato. Ma sarebbe stato molto costoso da realizzare: non puoi avere una cena di stato con solo una manciata di ospiti! Così abbiamo deciso di riscrivere la scena come una cena privata tra la coppia reale e la coppia presidenziale. A livello di narrazione la scena non perde nulla, anzi potrei dire che è anche più divertente di quella pensata inizialmente. Lo stesso vale per la scena in cui Rex inciampa e cade per le scale: all'inizio doveva volare fuori da una finestra e atterrare tra le braccia

del principe Filippo mentre l'intera famiglia reale è in posa per una fotografia. Abbiamo scelto di semplificare la scena. Risparmiando su alcune scene ci siamo permessi di spendere di più in altre, specialmente nel terzo atto.

LA nWAVE HA UN SUO STILE SPECIFICO?

L'attaccamento al realismo al quale facevo riferimento prima. In *Rex - Un cucciolo a palazzo* il team ha lavorato facendo riferimento a delle foto reali, tra cui alcune di Buckingham Palace e dei suoi interni, fotografati nel corso degli anni da ogni angolazione possibile. Abbiamo usato poi i filmati realizzati per i giochi olimpici in cui Daniel Craig cammina in un corridoio insieme alla Regina e ai suoi cani. Quel corridoio è divenuto un elemento chiave come fondale del film. Il nostro obiettivo era quello di essere il più possibile fedeli al palazzo e ai Corgi della Regina. Volevamo evitare di realizzare una caricatura troppo marcata, che appartiene di più allo stile hollywoodiano. Inoltre, come la storia di *Rex - Un cucciolo a palazzo*, anche il design doveva essere semplice per un discorso di fattibilità, rispetto a film in cui occorre creare interi universi partendo da zero, ovvero quei progetti in cui l'immaginazione trascende il realismo. E per semplicità intendo che non dovevamo creare nulla di nuovo, ma semplicemente copiare dalla realtà. Anche la nostra idea di Bigfoot, che è una creatura mitica, poggia su una rappresentazione semplice: un umano molto peloso, per farla breve! (ride).

TI PIACEVANO I FILM D'ANIMAZIONE QUANDO ERI PICCOLO?

In realtà no! Vedevo i cartoni della Disney come tutti. Ad oggi non mi precipito in sala per vedere cosa stanno realizzando gli studi concorrenti. Mi piace il cinema, ma non mi interessa se i miei film assomigliano agli altri o meno. L'unica cosa che mi interessa è raccontare una storia che possa avvicinarci al giovane pubblico, insieme alla sfida che questa storia possa rappresentare per il nostro studio.

INTERVISTA A VINCENT KESTELOOT (CO - REGISTA)

IN QUALI CIRCOSTANZE SEI STATO INGAGGIATO DALLA nWAVE PICTURES?

Ho iniziato come animatore su un corto d'animazione in 3D prima di entrare a pieno titolo nello studio e unirmi al team che stava lavorando da ormai diversi mesi sul primo lungometraggio, *Fly Me to the Moon*. Prima avevo lavorato nella pubblicità per diversi anni. Ben ha fatto uso del mio expertise per dirigere intere sequenze del film che non erano state ancora realizzate.

Per *Le avventure di Sammy* mi è stato chiesto di creare e gestire un dipartimento di progettazione, simile a quelli che esistono in altri studi. Poi, per *Sammy 2 - La grande fuga*, mi è stata affidata la direzione del seguito delle avventure di questa tartaruga mentre Ben era impegnato con la direzione di *African Safari*, un documentario in 3D.

COME VI SIETE DIVISI I COMPITI TU E BEN?

Ognuno di noi ha le sue responsabilità. Ben sceglie sempre il tema principale del film, o ispirandosi a un'idea di base che sarà poi sviluppata da un autore (come ne *Il castello incantato*), o basandosi

su uno script già esistente, come nel caso di *Rex - Un cucciolo a palazzo*. Ben poi manda la sceneggiatura ad alcune persone dello studio, tra cui me, così che possano leggerla. Poi io dò la mia opinione personale, e il reparto supervisione dice la sua su quello che riguarda le maggiori difficoltà tecniche da affrontare. La complementarietà che si è sviluppata tra di noi è stimolante: anche se una storia è accattivante non per questo vuol dire che è semplice da realizzare. Dobbiamo essere disposti ad affrontare progetti complessi e impegnativi con un budget limitato.

La premessa di *Rex - Un cucciolo a palazzo* si presta a una narrazione creativa: Rex, il personaggio principale, perde i suoi privilegi reali e prova a riaverli indietro, e durante questo processo cresce, anche reinventandosi. Questa è la vera essenza di un racconto di formazione. Il vantaggio di un progetto come questo è che abbiamo la possibilità di oltrepassare, in termini di regia, ostacoli che sono inevitabilmente connessi al budget, al tempo e alla tecnica, perché la scrittura è solida.

QUALI SONO STATE ALCUNE SFIDE TECNICHE SPECIFICHE DI REX - UN CUCCILO A PALAZZO?

Il grande numero di personaggi inclusi nella prima stesura della sceneggiatura è stata la prima sfida da affrontare: quando Rex si ritrova nelle strade di Londra incontra una miriade di cani, che non erano necessari per il proseguimento del racconto. Seguire lo script alla lettera avrebbe significato spendere metà del budget su queste scene. Abbiamo affrontato lo stesso problema a Buckingham Palace dove centinaia di invitati e un'armata di camerieri erano presenti nella stessa scena. Ci siamo dovuti concentrare sull'essenziale, abbiamo fatto un film più intimo. Ho dovuto unire diversi personaggi e pensare ad alcuni tagli ingegnosi che non alterassero la storia. Alla fine è stato anche più divertente concentrarci solo sui tre maggiordomi della Regina, tutti vittime dei capricci dei quattro Corgi, invece di tenere tutti e sei i cani della versione originale. Siamo stati in grado di dare loro più personalità e profondità.

IL TONO GENERALE DEL FILM È ALLEGRO E AMICHEVOLE...

Il nostro film vuole recapitare un messaggio costruttivo ai bambini, che va al di là del puro intrattenimento. La sceneggiatura è stata modificata con questo pensiero ben chiaro nella nostra testa, mantenendo per esempio inalterata la personalità scontrosa di Principe Filippo, bilanciandola però con alcuni momenti di tenerezza. Tyson, il tirannico cucciolo di pitbull, è fisicamente notevole ma lo sforzo collettivo dei cani trionferà sulla sua violenza. Abbiamo imparato molto dalle nostre esperienze passate. In *Fly Me to the Moon* due mosche si azzuffavano e una di loro giocava sporco picchiando l'altra sulla testa. Il riscontro del pubblico è stato negativo. *Sammy 2 – La grande fuga* mostrava due barracuda inseguire le tartarughe. In alcuni paesi questa scena è stata modificata perché considerata troppo violenta per i bambini al di sotto dei sei anni. Questo tipo di cambiamenti dell'ultimo minuto si sono poi ripercossi sull'intera scena. Un altro paese ha censurato un bacio tra due tartarughe: anche quella volta una decisione del genere ha rovinato l'atmosfera dell'intero segmento. Dobbiamo essere in grado di anticipare questo tipo di problemi.

COME POTETE ANTICIPARE QUESTO TIPO DI REAZIONI SENZA DANNEGGIARE IL FILM?

Senza mai trascurare le diverse sensibilità delle diverse culture, anche quelle presenti all'interno della nWave. Le reazioni possono talvolta essere contraddittorie o incompatibili con la nostra linea editoriale e quello è il momento in cui devo intervenire io. Il mio lavoro infatti consiste anche nel

trovare il giusto compromesso, sempre scegliendo una regia pulita ma allo stesso tempo non controversa. Per esempio alcuni animatori volevano un tipo di azione più violenta durante le lotte tra cani nell'arena del Fight Club. Ho spiegato loro il mio punto di vista: perché dovremmo mostrare una lotta persa in partenza tra un cane casalingo e un pitbull in una scena in grado di generare sentimenti di disagio che potrebbe anche essere censurata in alcuni paesi? Ho preferito mostrare Rex in un inseguimento, che è una fonte di suspense, e poi orchestrare la sua vittoria su Tyson che avviene grazie al suo coraggio e alla sua determinazione.

QUANTO MARGINE DI LIBERTÀ HAI IN RELAZIONE ALLO STORYBOARD DEL FILM?

Gli storyboard sono parte della fase di preproduzione insieme anche alla stesura della sceneggiatura, la progettazione e i primi bozzetti. È la prima occasione in cui la sceneggiatura viene illustrata. In questa fase abbiamo ancora un sacco di libertà di modificare e migliorare. Riprese, personaggi e fondali vengono spesso modificati o, qualche volta, anche abbandonati del tutto. Andando avanti la creazione diventa più rifinita e arricchita dall'intervento degli altri dipartimenti, ma abbiamo sempre meno flessibilità per effettuare ulteriori cambiamenti.

Anche rimanendo fedeli al testo iniziale, la maniera in cui porti in vita una sceneggiatura può portarti a risultati diversi. Una commedia di Moliere può facilmente essere trasformata in una tragedia. Lo stesso vale per l'animazione: propongo idee che permetto al team di reagire. Poco a poco il lavoro diventa collettivo. Mi piace quando artisti di tutti i dipartimenti si uniscono e fanno loro il lavoro. Il mio compito è assicurarmi della coerenza generale del film.

Gli animatori apportano molta creatività e idee. Fanno anche il lavoro di un attore, alcuni anche registrando la propria voce per nutrire la caratterizzazione dei protagonisti. La loro interpretazione cambierà la percezione di un personaggio, la durata di una scena, il silenzio tra le battute. Per esempio costumi, capigliature, sfondi e illuminazione creano l'ambiente allo stesso livello della colonna sonora. È una benedizione non lavorare con dei semplici spingitori di tasti. L'animazione è un lavoro di gruppo, e mi sforzo ogni giorno per essere nel cuore dei suoi vari reparti, anche se questo significa diventare il bersaglio di ogni critica e dubbio (ride).

COME FAI A MANTENERE LA COERENZA DEL FILM DURANTE UN PERIODO DI LAVORO COSÌ LUNGO?

La prima lettura della sceneggiatura è cruciale: è in quel momento che inizi ad avere un senso generale della direzione artistica del progetto. Faccio un gran numero di annotazioni e torno più volte su ogni tappa del processo creativo. Avere ben chiaro in mente il film nella sua interezza ti permette di ascoltare gli altri e capire quali idee possano beneficiare l'intero progetto.

QUALI SONO LE SFIDE CHE AFFRONTI COME REGISTA?

Le sfide più grandi hanno a che fare con il budget e con la pianificazione. I nostri budget sono modesti rispetto a quelli delle nostre controparti americane. Il nostro approccio non è quello di adattare il budget alla sceneggiatura ma piuttosto il contrario: adattare la sceneggiatura alla quantità di soldi a disposizione. Quindi una delle prime cose che facciamo non appena iniziamo la fase di preproduzione è quella di decidere quali saranno le scene sulle quali spendere di più e in quali scene invece possiamo effettuare qualche taglio per offrire un buon film restando nei tempi

e nei costi. Dobbiamo semplificare la produzione e allo stesso tempo mantenere l'essenza dei personaggi e della storia. Questa è la sfida più grande.

COME TI SEI APPROCCIATO A REX, CHE NON È UN EROE NEL SENSO TRADIZIONALE DEL TERMINE?

Nell'animazione il rischio è di scommettere tutto su un eroe così carino e perfetto che alla fine risulta uniforme e noioso, a tal punto da deviare l'attenzione del pubblico verso personaggi secondari. Una delle particolarità di *Rex - Un cucciolo a palazzo* è che la storia si apre con le vicende di un protagonista così privilegiato e arrogante che non è facile affezionarsi immediatamente. Volevamo che Rex assaggiasse un pochino di modestia. Non ho voluto abbassare il livello della sua vivacità, ho anzi rinforzato alcune scene all'inizio del film in cui si mostra il suo arrivo nel palazzo. Allo stesso tempo, però, è stato importante mostrare che Rex non fosse meschino fino al midollo, ma che fosse un personaggio in grado di evolvere: è ingenuo, naïf, troppo viziato e soprattutto scortese. Ma non ha "vissuto abbastanza" per apprezzare i suoi privilegi e costruire una sua personalità nei momenti difficili.

Il problema era trovare la tempistica giusta così da non far superare a Rex i limiti della pazienza del pubblico. La prima registrazione della voce di Rex dava l'impressione che si lamentasse costantemente. Abbiamo quindi rifatto alcune scene da capo per ottenere qualche sfumatura in più. Lo spettatore tende a ricordare i momenti di azione e le scene più spettacolari ma è l'evoluzione di Rex che rappresenta per noi la sfida più grande nella narrazione. Il successo di un film è spesso misurato dallo sfarzo del cattivo. *Rex - Un cucciolo a palazzo* ha Charlie, Tyson e la spregevole Mitzy!

Questo è quello che si dice di molti film: se il cattivo è grandioso, allora anche il film lo è. Che non è sempre vero! (ride) Mi sono divertito un mondo sviluppando i personaggi dei cattivi. Tyson è un brutto e costringe Rex a imporsi e superarsi per difendere i suoi cari. Il vero avversario di Rex è Charlie, che nel finale della prima stesura sarebbe dovuto morire in un incidente di cattivo gusto. È stato piuttosto appagante vederlo raggiungere il massimo di quello che voleva – il potere – e allo stesso tempo realizzare che, sacrificando il proprio spirito e i propri amici finisce per diventare solo. O peggio in cattiva compagnia, ovvero con Mitzy. Mitzy, il cane della famiglia presidenziale, è incontrollabile e maleducata e obbedisce solo alle sue pulsioni. Accordarsi su come dovesse apparire è stato difficile: è così facile da odiare che tutti avevano in mente un cane brutto. Sarebbe stato divertente ma non molto credibile, dato che si tratta comunque della cagnetta della famiglia Trump. È stato divertente giocare con lo scarto tra i cani con pedigree della Regina e il lato kitsch di Mitzy.

Mi sono poi divertito con i personaggi secondari, con il loro andare oltre le apparenze: Jack è molto ambiguo come mentore. Wanda fa il suo ingresso nella storia presentando tutti gli stereotipi della "femme fatale" associati a quelli della "tipa tosta", ma più avanti mostrerà un lato coraggioso e libero, oltre a capacità ben superiori a quelle di Rex. Il fatto che non ci sia amore a prima vista da parte sua è notevole: l'amore di Wanda si evolve insieme alla personalità di Rex.

PER QUALI TEMI E TONI VI DISTINGUETE DAGLI ALTRI STUDI?

La competizione non si riduce solo allo stile. Ogni studio produce film unici che ci hanno influenzato abbastanza da fomentare la nostra passione e il nostro desiderio di continuare questa professione. Quando ho conosciuto Ben mi ha parlato del suo amore per una narrazione di stampo classico, tipica della Hollywood dell'epoca d'oro, con un ritmo piuttosto lontano da quei film

deliranti che provano a farti ridere ogni 30 secondi. Mi sono trovato quindi nel mezzo di questo approccio che combina il passato e il presente. Quando parlo con la squadra di un progetto nuovo, faccio riferimento a dipinti dei grandi maestri, all'architettura antica o ai film storici. Mi piace che la messinscena sia leggera e che aiuti a portare avanti la narrazione. Questa delicatezza nel ritmo e nei toni non equivale a lentezza. E non è incompatibile neanche con energia e azione. Questo tipo di attenzioni si addice al nostro giovane pubblico che può immergersi totalmente nelle nostre storie.

I CANI REALI

REX

Da piccolo è stato un irresistibile tenero cucciolo offerto in dono dal Principe Filippo alla sua dolce Elisabetta. Con il tempo però Rex è diventato il cane capriccioso di Buckingham Palace che tutti amano. Viziato fino al midollo, il Corgi reale si vanta del suo status con gli altri tre cani del palazzo reale. Troppo occupato a darsi arie, Rex non si accorge del piano architettato alle sue spalle. Quando passerà dalle stelle alle stalle dovrà affrontare la difficoltà di abituarsi alla sua nuova situazione. Lontano dai suoi agi, dovrà infatti dire addio a tutti i suoi privilegi: benvenuti nei bassifondi di Londra!

JACK

È difficile resistere a un tenero Jack Russel... eppure nessun visitatore del canile lo vuole adottare. Con le gambe corte, il pelo arruffato e maldestro come pochi, è triste nella sua prigione per cani abbandonati. Ma ci vorrà un Corgi determinato a tornare a casa per risvegliare la bestia che è in lui! Con gli artigli sempre pronti, diventa complice e alleato di Rex, anche se questo significherà mettere a rischio la propria...pelliccia. Il piccolo Jack crescerà al di là di tutte le sue aspettative!

WANDA

Manifestazione vivente dei desideri di ogni cane, questo bellissimo esemplare di Greyhound persiano è la regina della vita notturna di Londra. Capo di un club esclusivo che raccoglie appassionati di lotte tra cani, fa sospirare chiunque veda le sue performance accattivanti. Non appena arriva Rex, Wanda lo ignora. Tyson, il capo branco che ha fatto di lei la sua protetta, fiuta una minaccia imminente... ma il cuore conosce ragioni che la ragione ignora.

CHARLIE

Anche Charlie è un Corgi, come Rex. Abituato anche lui al lusso che spetta ai Corgi di Sua Maestà, ma relegato al secondo posto ormai da anni, rode con avidità le sue briciole. La cena catastrofica organizzata dalla Regina per il presidente Trump sarà l'occasione giusta per sbarazzarsi di Rex: Charlie lo porta lontano da Buckingham Palace grazie a un piano diabolico. Il traditore può tornare alla sua cuccia di lusso e manda il preferito nel dimenticatoio. Ma la vendetta è una pappa che va servita fredda...

MITZY

Amerete odiarla. Tale padrone (il presidente degli Stati Uniti e sua moglie) tale cane. Con addosso un'incredibile quantità di trucco e con uno stile che solo a lei non sembra ridicolo, Mitzy pensa che possa fare tutto ciò che le va. Non percorre per esempio tutte le fasi del corteggiamento ma salta letteralmente addosso a Rex, per il quale ha una cotta. Mitzy non parla, agisce. Rex prova a guadagnare tempo, schivando e fuggendo gli attacchi. Ma Mitzy non ha scrupoli, e proverà a giocare ogni carta che ha nella sua manica glitterata per arrivare dove vuole.

TYSON

È il classico esempio di maschio alfa in tutto il suo splendore e terrore. Se sei un pitbull resti un pitbull, non puoi cambiare il risultato di una lunga discendenza di cani da combattimento. Tutto muscoli guizzanti e autorità, Tyson gioca sporco quando partecipa ai duelli del suo fight club, aiutato da un chihuahua e da un boxer non proprio sveglio. Però un avversario come Rex proprio non se lo aspettava. Pensa che non avrà problemi a sbranarlo, ma il Corgi è sveglio e Wanda sembra avere sempre più interesse nei suoi confronti. Riuscirà la solidarietà tra gli anelli deboli a sconfiggere il pitbull? Il patto "uno per tutti, tutti per uno" fatto dai cani di taglia piccola riuscirà ad avere la meglio sulla brutalità del molosso?

nWAVE PICTURES

"L'atmosfera amichevole è notevolmente importante, ed è un fattore di fiducia per i molti collaboratori che hanno lavorato nello studio fin dal primo lungometraggio. *Rex - Un cucciolo a palazzo* è stato creato interamente a Bruxelles, rispetto ad altre produzioni per le quali sono state affidate numerose sequenze a studi esterni. Una simile organizzazione l'ho vista solo negli studi della Blue Sky. Però loro hanno 500 collaboratori, rispetto ai 100 che abbiamo qui!" racconta Matthieu Zeller, la cui collaborazione con lo studio è iniziata sette anni fa mentre lavorava con StudioCanal, allora partner della nWave. Oggi un nuovo pool di società, messe insieme da Matthieu Zeller, sta investendo nella nWave Pictures.

QUELLO CHE TI PIACE, IN 3D

Questa è una nuova fase nella già fantastica storia dello studio d'animazione, che ha da poco celebrato il 25mo compleanno. Ben Stassen, che ha fondato la compagnia con Caroline Van Iseghem e Eric Dillens, è un pioniere che ha scommesso tutto sulla rivoluzione digitale quando questa era ancora ai primordi. Dopo aver studiato cinema nella prestigiosa University of Southern California, dove ha conosciuto Michael Lehmann (*Hudson Hawk - Il genio del furto*), Phil Joanou (*Rattle and Hum*) and Jay Roach (*Austin Powers*), ha prodotto *My Uncle's Legacy* di Krsto Papić, che ha ricevuto la nomination ai Golden Globe per miglior film straniero. Tornando dalla Croazia verso Los Angeles si è fermato in Belgio dove ha scoperto le meraviglie della computer graphic grazie alla compagnia Little Big One.

Ricorda Ben Stassen: "il fondatore, Jean-Pierre Dauxun, mi ha chiesto se avessi idea di come far arrivare la compagnia alla produzione di contenuti. Al tempo film come *The Abyss* stavano rivoluzionando il mondo degli effetti speciali, ma la Little Big One non era pronta per affrontare la

sfida dei lungometraggi. Avevo in mente i parchi a tema, magari la possibilità di creare simulazioni di montagne russe. È così che abbiamo intrapreso la produzione di *Devil Mine Ride*, un prodotto che ha cambiato le carte in tavola nell'industria. Avevo trovato la mia strada e non sarei mai tornato indietro. Con il tempo siamo diventati la Disney dei parchi a tema, rifornendo più del 50% del mercato globale.”

Sempre al massimo dell'innovazione, prende parte alle riprese di un film IMAX di Ben Burt (il sound designer di *Star Wars* e *Indiana Jones*), e nel 1994 co-fonda la nWave e subito si lancia nel mercato IMAX 3D producendo *Encounter in the 3rd Dimension* nel 1998. Ha poi prodotto 8 dei 15 film in IMAX 3D che uscirono tra il 1998 e il 2004.

Questa esperienza nel 3D e il piccolo tesoro accumulato dalla nWave Pictures, che nel frattempo era diventata leader nella produzione e distribuzione di contenuti stereoscopici, ha permesso allo studio di realizzare il suo sogno: creare film d'animazione come altri studi stavano già facendo da tempo. *Fly Me to the Moon* è il primo lungometraggio animato, prodotto e distribuito unicamente in 3D uscito in numerose sale negli Stati Uniti. Questa avventura è stata folle ma redditizia. Il successo dei film successivi ha superato qualsiasi previsione. Nel 2010 *Le avventure di Sammy* è stato visto da oltre 10 milioni di spettatori in tutto il mondo e, lo scorso anno, *Bigfoot Junior* è arrivato a 8 milioni di spettatori.

UNO STUDIO CON PEDIGREE

Rex - Un cucciolo a palazzo è l'ottavo film d'animazione prodotto in 10 anni. Matthieu Zeller condivide il suo entusiasmo: “Esclusi gli studi americani, nessuno è mai arrivato a un risultato simile. La sinergia che esiste tra i vari dipartimenti è una delle nostre forze più grandi.” Lavorare come un'unica squadra, ascoltarsi e interagire continuamente gli uni con gli altri è la chiave di un percorso vincente, come quello intrapreso per realizzare *Rex - Un cucciolo a palazzo*. Molti sono coinvolti in questo processo, e sono tutti anelli indispensabili per creare una catena creativa. I risultati di questo sforzo collettivo sono conservati gelosamente in una Fort Knox molto particolare. Joël Labby, supervisore IT, ha le chiavi del server e di quello che contengono i suoi 360 TB: ogni file è immagazzinato e conservato, e i film sono anche archiviati in nastri magnetici.

Lo studio ha molti settori e talenti, ognuno rappresentante un pezzo di un puzzle più complesso. Il dipartimento dei personaggi, quello responsabile dell'integrazione dei modelli 3D dei protagonisti, è portato avanti da Kin e dal suo team. Simulano il movimento dei capelli, delle pellicce, dei vestiti dei personaggi nelle varie condizioni meteorologiche, come per esempio il vento. Benoît Nicodeme e i suoi scagnozzi testano invece l'animazione di materiali schiumosi, un effetto così ben riuscito che è stato incorporato in una delle scene finali a Buckingham Palace.

Anche il più piccolo oggetto che appare sullo schermo (palazzi, macchine, erba) è inserito nelle scene dal dipartimento “modeling” dove, come ci spiega Olivier De Cafmeyer in qualità di membro di quel gruppo, viene modellato ogni elemento dall'inizio alla fine. Questi elementi sono tutti importanti per lo storyboard e raccontano la storia esattamente come fanno i personaggi in essa inclusi. Artisti come Mathieu Guyot intervengono successivamente nel dipartimento di “shading e surfacing” in cui gli oggetti vengono forniti di quella patina necessaria per farli sembrare più realistici. Sta poi al reparto “compositing” lavorare su ogni angolazione delle riprese (sia sfondi che personaggi) per migliorarla, specialmente in termini di ombreggiatura e illuminazione.

I dipartimenti di progettazione e animazione lavorano insieme, e sono per questo raggruppati in un'unica ala del palazzo. Il dipartimento animazione riceve le previsualizzazioni in 3D nella loro

rozza forma base. Riuscire a raggiungere un'animazione fluida è una questione di capacità tecniche, ma anche di interpretazione: gli animatori possono filmarsi per realizzare al meglio una scena e anche usare uno specchio appeso vicino ai loro schermi per provare le mimiche facciali da applicare ai personaggi! Cuore pulsante della sezione dedicata alla progettazione è Vincent Kesteloot, grande fautore del mantenere costante il dialogo tra il reparto della scrittura, quello dello storyboard e quello della previsualizzazione. Un muro in particolare è dedicato ai suggerimenti più audaci (tra cui battute, disegni, CGI), e tutti sanno che molti di quei consigli finiranno nel cestino, ma è per il bene del loro progetto.

La nWave è un alveare dove ogni click del mouse è parte di una produttività incredibile. *Rex - Un cucciolo a palazzo* sta per uscire in più di 70 paesi, Jérémie Degruson è impegnato con *Bigfoot Superstar* da febbraio 2018: alcune parti sono già passate alla fase di storyboard o già adattate per la previsualizzazione 3D, e la coltre di post-it con annotazioni su fondali e inquadrature che copre ogni centimetro del suo ufficio ne è la prova. L'avventura continua, con una data di consegna fissata al 2020.

LA MATERIA DI CUI SONO FATTE LE LEGGENDE

Per Matthieu Zeller “la nWave Pictures si è fatta notare a livello tecnico per l'illuminazione, gli effetti speciali e lo stile realistico. Che ci piaccia o no, gli americani hanno imposto uno standard: un 3D molto sofisticato e colorato al servizio di una storia capace di parlare ad un pubblico vasto e fornita di una buona dose di azione. La nWave Pictures è da un po' che riflette il gusto di Ben per un certo tipo di classicismo, con temi che traggono ispirazione da miti universali in grado di mantenere un contatto con i più piccoli.”

Ma l'ambizione è di superare le valli dell'animazione già conquistate dallo studio belga nell'ultimo quarto di secolo. La rivoluzione è già in corso, stando alle parole di Vincent Kesteloot. In particolare sotto il punto di vista tecnico: “Oggi un film d'animazione è composto da 1500 - 2000 scene. *Fly Me to the Moon* ne ha 850, molte delle quali erano scene lunghe. Con *Le avventure di Sammy* siamo arrivati a 1000 scene. *Rex - Un cucciolo a palazzo* ne ha quasi 1300. Questo dimostra che possiamo raccontare lo stesso tipo di storie mentre un po' alla volta raggiungiamo il ritmo giusto, riuscendo allo stesso tempo a non tradire lo spirito dello studio.”

Per Ben Stassen, l'associazione con Matthieu Zeller è parte di una nuova ventata che intende dare alla sua prossima produzione: “l'obiettivo è quello di avere un budget sempre maggiore a disposizione per portare avanti i nostri progetti, aumentare il numero degli animatori e evitare periodi vuoti che causerebbero una naturale fuoriuscita di talenti. Avere accesso a sceneggiature un poco più costose è la maniera per diversificare la nostra linea editoriale. E sotto questo punto di vista sono sempre curioso e sempre alla ricerca!”

Con *Rex - Un cucciolo a palazzo* abbiamo iniziato a esplorare i diversi strati della narrazione, proprio per allargare il nostro pubblico di riferimento anche attraverso battute destinate ai più grandi, come le scene in cui compare Trump, quelle con la famiglia reale o alcuni riferimenti culturali – conferma Matthieu Zeller – La nWave Pictures deve affermarsi ancora di più come brand, un punto di riferimento europeo dell'animazione. Questo ci darà più libertà nei campi di cui ci occupiamo e ci permetterà di allargare il nostro pubblico.”