

IN COLLABORAZIONE CON
 Save the Children
100 ANNI

*DALLE STALLE...
ALLE STELLE!*

Shaun, Vita da Pecora™
FARMAGEDDON

IL FILM

PRESSBOOK

Shaun, Vita da Pecora™

FARMAGEDDON

IL FILM

DATA DI USCITA: 26 SETTEMBRE 2019

Sito Ufficiale: <https://www.kochmedia-film.it/film/shaun-vita-da-pecora-farmageddon-il-film/>

Facebook: <https://www.facebook.com/shaunvitadapecora/>

Instagram: <https://www.instagram.com/shaunvitadapecora/>

Hashtag Ufficiale: #ShaunVitaDaPecora: #FarmageddonIlFilm

Distribuito in Italia da

KOCH MEDIA

Via Ripamonti 89, Milano

Facebook: <http://www.facebook.com/KochFilmsIT>

Twitter: @KochMediaIT

YouTube: www.youtube.com/user/Kmedia2

Ufficio stampa Koch Media:

Cristina Clarizia

c.clarizia@kochmedia.com - cristinaclarizia@gmail.com

Cell. +39. 340.2279379



SINOSSI

Strane luci sulla tranquilla città di Mossingham

annunciano l'arrivo di un misterioso visitatore da una galassia molto lontana....

Quando l'ospite intergalattico – una birichina e adorabile extraterrestre di nome LU-LA – si schianta con il suo UFO proprio accanto alla fattoria di Mossy Bottom, Shaun non si lascia scappare l'occasione di vivere una nuova, fenomenale extra-avventura e parte in missione per riportare LU-LA a casa.

Grazie ai suoi astro-poteri, all'incontenibile simpatia e ai suoi ruttini di dimensioni galattiche,

LU-LA incanterà presto tutto il gregge.

Shaun riporta la sua nuova amica aliena nella Foresta di Mossingham per trovare la sua navicella perduta, ma non sa che una misteriosa agenzia governativa

gli sta già alle calcagna.

RIUSCIRÀ SHAUN AD EVITARE UN FARMAGEDDON A MOSSY BOTTOM

PRIMA CHE SIA TROPPO TARDI?



Shaun, Vita da Pecora™
FARMAGEDDON
IL FILM

I CREATORI DELLA PECORA PIÙ AMATA DEL MONDO SPIEGANO COME, IN SHAUN, VITA DA PECORA: FARMAGEDDON - IL FILM, SIANO ARRIVATI LÀ DOVE NESSUNA PECORA È MAI GIUNTA PRIMA...

Shaun è una star famosissima, amata in tutto il mondo da milioni di persone di tutte le età, grazie alla serie Tv e allo spin-off di grande successo *Shaun, Vita Da Pecora-II Film* del 2015. E ora, per la sua seconda incursione cinematografica, i suoi film-maker desideravano portare il personaggio in luoghi dove non era mai stato prima, con un epico film di genere fantascientifico. "Volevamo realizzare un grande film fantascientifico e mostrare il mondo di Shaun come non era mai stato mostrato prima. Questo film ricorda molto i film di fantascienza di Steven Spielberg", rivela Will Becher, uno dei due registi del film, che ha lavorato anche nella serie TV ed è stato il direttore dell'animazione de *I primitivi*, di Nick Park. *SHAUN, VITA DA PECORA: FARMAGEDDON - IL FILM* segna il suo esordio come regista.

In *SHAUN, VITA DA PECORA: FARMAGEDDON - IL FILM* l'esistenza tranquilla (ma non priva di marachelle) di Shaun viene totalmente sconvolta dall'arrivo di una graziosissima e birichina aliena blu e viola di nome LU-LA. La piccola extraterrestre non sarà solo una scusa per alcune scene esilaranti, piene di azione, ma sarà il personaggio che getterà nel caos la tranquilla dinamica familiare di Shaun, il ribelle di ogni storia, perennemente in disaccordo con le regole del povero cane da pastore Bitzer ("Che per certi versi per lui è una sorta di fratello maggiore," sottolinea Becher), costantemente impegnato a fare in modo che le sue marachelle non vengano scoperte dal fattore ("La figura paterna della storia"). In *SHAUN, VITA DA PECORA: FARMAGEDDON - IL FILM* il personaggio di Shaun si evolverà e maturerà. "Per una volta, Shaun dovrà essere quello più giudizioso," scherza il co-regista Richard Phelan, anche lui al suo esordio in questo film. "Dovrà cominciare a crescere, per potersi prendersi cura di lei. E questa è una cosa che non ha mai dovuto fare prima".

LU-LA è una piccola aliena che si è schiantata sulla Terra e che si ritrova ad essere inseguita dalla terribile Agente Red e dai suoi scagnozzi, incaricati dal governo di dimostrare l'esistenza degli alieni e di catturarli con ogni mezzo necessario. "Toccherà a Shaun rimandare LU-LA a casa sana e salva," racconta Phelan.

La realizzazione di *SHAUN, VITA DA PECORA: FARMAGEDDON - IL FILM* è cominciata quasi dieci anni fa. "Ricordo che quando entrai la prima volta a lavorare presso la Aardman, dissi: 'Perché non facciamo un film fantascientifico?'," racconta il produttore Paul Kewley. Ma soltanto tre anni fa l'idea ha preso vita: quando a Richard Starzak, il supervisore della serie di Shaun, (colui che ha preso il personaggio secondario di *Una Tosatura Perfetta* del 1995, e lo ha reso una star a tutti gli effetti) venne in mente l'idea per il sequel cinematografico di Shaun. "Inizialmente, quando abbiamo cominciato a discutere di un secondo film, è stato Richard a proporre di fare qualcosa sugli alieni," ricorda Kewley. "Io ho accettato subito. Ci piaceva l'idea di questa piccola aliena che atterra nella vita di Shaun".

La storia poi ha preso forma nel corso delle riunioni, e tutti vi hanno contribuito. Mark Burton, uno degli sceneggiatori e dei registi del primo film di Shaun ha fornito molte idee, lo stesso vale per i montatori Sim Evan-Jones e Kewley. "Non c'erano ego in quella stanza," dice Phelan. "Non poteva esserci. Ciascuno diceva la sua perché volevamo realizzare un film il più divertente possibile. Eravamo riuniti attorno a un tavolo a pensare, 'Cosa farebbe Shaun?'".

Come nota Evan-Jones, che è stato il montatore del primo film di Shaun, oltre che di Shrek e dei suoi sequel: "Shaun è molto birichino, tutti sanno che non fa altro che combinare marachelle. Quando vedi Shaun passare davanti alla vetrina di una pasticceria e lo vedi fermarsi e guardare dentro, pensi: 'Ahi-ahi! Sta per succedere qualcosa!' E LU-LA non è da meno. Anzi è anche più sfrontata e imprevedibile di Shaun".

Se aggiungete a questo il fatto che Shaun deve tenere LU-LA nascosta al resto del mondo, all'Agente Red e ai suoi scagnozzi, capirete che l'avventura e l'azione in questo film vanno ben oltre i deboli limiti che la Aardman finora ha imposto al suo eroe. "La posta in gioco è molto più alta" spiega Evan-Jones. "All'inizio del film vediamo gli agenti del governo nel loro sinistro van scuro... poi scopriamo che hanno una base segreta al di sotto di Mossingham". Comunque, la situazione non diventa mai troppo inquietante. "Lo stile è sempre quello della Aardman," rassicura Evan-Jones. "Non è una questione di vita o di morte, ma sappiamo che vogliono catturarla!"

Per il direttore della fotografia Charles Copping, *SHAUN, VITA DA PECORA: FARMAGEDDON - IL FILM* non rappresentava solo la possibilità di mostrare Shaun nel modo più epico e grandioso, ma anche di veder crescere l'arco narrativo del personaggio: "I set erano immensi e straordinari," dice delle stupefacenti creazioni dello scenografo Matt Perry, "Il covo dell'Agente Red sembra quello di James Bond!".



Shaun, Vita da Pecora™
FARMAGEDDON
IL FILM

“Credo di avere delle affinità con Shaun,” scherza Copping, “perché 25 anni fa il mio primissimo lavoro presso la Aardman fu come runner in *‘Una Tosatura Perfetta’*. Quello fu l’esordio di Shaun e anche il mio, quindi abbiamo compiuto un percorso parallelo. Quando poi Shaun è passato dalla TV al cinema, io ho fatto lo stesso. Siamo cresciuti insieme”.

SHAUN, VITA DA PECORA: FARMAGEDDON - IL FILM è allo stesso tempo un tributo ai classici della fantascienza e un’esilarante reinvenzione di tutti i tropi più consolidati di Shaun. “Abbiamo studiato i classici della fantascienza per anni,” dice Phelan, “abbiamo analizzato le lenti che sono state usate, le inquadrature, lo stile compositivo di Kubrick, la tecnica che Spielberg usa per coreografare i movimenti della macchina da presa. E ci siamo resi conto che tutto questo doveva essere estremamente meticoloso nell’animazione. Non puoi limitarti a dire, ‘La macchina da presa compie una panoramica’”.



Questo approccio ha aiutato a espandere l’ambientazione a cui gli affezionati spettatori di Shaun sono abituati; la vita semplice e tranquilla che vive nella sua fattoria qui viene messa in contrasto con il coloratissimo e surreale mondo alieno e con le ambientazioni high-tech dei militari. “Il mondo di Shaun nella serie TV è abbastanza contenuto e ristretto” spiega Phelan. “Mentre in questo film, partiamo da quella ambientazione in superficie per poi raccontare che al di sotto di essa si cela questa organizzazione governativa segreta, e che a 10.000 anni luce di distanza c’è un altro pianeta. E così il mondo di Shaun diventa immenso”. O come dice Copping stesso, “Gli elementi visivi diventano più emozionanti perché Shaun si evolve e cresce, e questa è l’avventura più grande che Shaun abbia mai vissuto”.

Catturare lo spirito dei classici della fantascienza – rendendolo contemporaneamente accattivante per tutte le età – era l’obiettivo principale del team di **SHAUN, VITA DA PECORA: FARMAGEDDON - IL FILM**. E, considerando la reazione che il film ha suscitato durante gli screening preliminari, sembra che l’obiettivo sia stato raggiunto con successo. “I genitori hanno trovato in questa storia degli spunti molto interessanti sul tema della responsabilità. Mentre ai bambini è piaciuto molto conoscere la loro nuova piccola amica. Il film funziona a vari livelli,” dice Becher, sempre riguardo alle reazioni degli spettatori. E Kewley aggiunge: “In sostanza è la storia di una piccola aliena che finisce sul nostro pianeta e che viene accettata”.

Ma al centro di tutto c’è sempre la nostra pecora birichina. “Quando Nick Park ha creato Shaun, ha dato vita a un personaggio perfetto,” dice Kewley. “E quando Richard Starzak ha creato la serie è riuscito a prendere quel personaggio e a farlo evolvere”. Per loro Shaun incarna lo spirito della ribellione, ma tutto quello che fa, lo fa sempre con il cuore. “Shaun non fa quasi mai il bravo, ed è questa la cosa fantastica,” dice Kewley. “Io stesso non voglio che mio figlio di sette anni sia sempre un angelo. Mi piace che faccia anche il monello ogni tanto. Shaun è quello che spinge sempre il pulsante rosso, ma subito dopo si rende conto di aver fatto qualcosa di sbagliato. È per questo che è facile identificarsi con lui”.

Inserire questo personaggio - la cui fama nel corso degli ultimi 25 anni è cresciuta esponenzialmente, ed è costellata di premi e di riconoscimenti - in un’avventura fantascientifica è stata una vera e propria sfida per tutti quelli che vi hanno preso parte, a partire dai due registi esordienti e proseguendo per tutta la troupe di professionisti di lunga esperienza della Aardman. Ma alla fine tutti gli sforzi sono stati ripagati.

“Shaun è rimasto sempre una costante per tutti noi,” riflette la co-produttrice esecutiva Carla Shelley, che lavora presso la Aardman da oltre 30 anni. “Nel corso degli anni, quando ci siamo confrontati con i partner americani, spesso ci hanno detto che vorrebbero che Shaun parlasse e che imparasse le cose. Sacrilegio! Non sarebbe Shaun! Non solo abbiamo resistito a questa tentazione, ma l’abbiamo trasformata nel suo punto di forza. Shaun non parla, è questa la sua caratteristica distintiva ed è uno dei motivi per cui gli spettatori lo amano così tanto”.

Shelley riflette sulla sua avventura venticinquennale. “Quando ho conosciuto Shaun, era solo un personaggio secondario nel mondo di Wallace & Gromit”. Sorride orgogliosa. “E guardatelo adesso!”

Shaun, Vita da Pecora™
FARMAGEDDON
IL FILM

IL DNA di LU-LA

I creatori del film parlano di questo nuovo universo di Shaun e della sua nuova amica aliena che ha già fatto breccia nel cuore degli spettatori...

IL PERSONAGGIO DI LU-LA

“Quando ci siamo seduti a discutere di questo film, sapevamo di voler aggiungere una nuova sfumatura al personaggio di Shaun, spingendolo a evolvere. Perciò, ci serviva un personaggio nuovo, qualcuno che Shaun avrebbe dovuto proteggere e che lo avrebbe fatto responsabilizzare. È così è nata l’idea di LU-LA. Una giovane aliena che si schianta sulla Terra e che ha bisogno dell’aiuto di Shaun per tornare a casa. È un personaggio diverso da qualsiasi altro dell’universo della Aardman. È elastica e si muove velocissima rispetto a tutti gli altri personaggi”.

Richard Phelan, regista

Il suo nome

La nuova amica extraterrestre di Shaun è stata chiamata così in omaggio al 50° Anniversario dell’allunaggio, che si è celebrato a luglio del 2019.

Il suo fascino

“LU-LA è un personaggio simpatico, affascinante e davvero irresistibile. C’è voluto molto tempo per realizzarla, ma sappiamo di aver fatto un ottimo lavoro. All’inizio ricordava un cane, ma poi ci è sembrato che non assomigliasse sufficientemente a un alieno. Non volevamo fare qualcosa di scontato rendendola brutta come gli alieni che in genere si vedono nei film, volevamo che fosse gentile e carina, ma allo stesso tempo non volevamo renderla troppo vulnerabile”.

Carla Shelley, co-produttrice esecutiva

Il suo look

“Avevamo l’idea, ma non avevamo LU-LA! Sapevamo più o meno le cose che doveva essere in grado di fare, e i poteri particolari che doveva avere. I designer hanno realizzato centinaia di disegni. Poi hanno disegnato un UFO con una specie di piccolo razzo propulsore. Era perfetto. Bisognava fare in modo che funzionasse nel mondo di Shaun, perché doveva poter stare accanto a questi personaggi e sembrare di un altro universo. Ed era perfetta”.

Richard Phelan, regista.

La sua voce

“Abbiamo provato molte voci diverse per LU-LA. Poi, a un certo punto, la conversazione si è spostata sul suo carattere. Dovevamo mettere in evidenza la sua vulnerabilità e la sua innocenza, per mostrare che gli alieni possono essere spaventati e sensibili tanto quanto noi. È Amalia Vitale a darle la voce, ed è davvero perfetta. Quando ha cominciato a parlare, ci siamo detti: ‘Finalmente cominciamo a vedere il personaggio!’ Quel mix di innocenza e di impudenza è proprio ciò che volevamo”.

Mark Burton, sceneggiatore

Le sue capacità

“LU-LA è una creatura straordinaria che proviene da un mondo meraviglioso, e anche il suo design è straordinario. È stato deciso di darle delle capacità particolari. Ma finché non la vedi interagire all’interno della storia non sai mai se funzioneranno”.

Sim Evan-Jones, montatore

I suoi suoni

“La prima cosa che ho scritto per questo film è stata la melodia di LU-LA. Perché lei è il motore della storia e non c’è limite alla sua follia. Se Shaun, come tutti sanno, non si fa problemi a lanciare una palla contro una finestra, lei arriva a far levitare i trattori. Lei è il caos a un



Shaun, Vita da Pecora™
FARMAGEDDON
IL FILM

altro livello. Per i suoi suoni ho usato un plug-in¹, che emula un elemento chiamato cristallizzatore. Aggiunge un po' di vivacità e conferisce un tocco insolito. Produce anche altri suoni, ma quello principale che caratterizza la sua melodia è quello prodotto dalla celesta². Inoltre, ho aggiunto dei riverberi e moltissime altre cose per darle un tocco ancora più inusuale. Appena l'ho sentito, ho capito di aver fatto centro. L'ho mandato alla Aardman e a loro è piaciuto molto".

Tom Howe, compositore

Il suo impatto

"Abbiamo fatto uno screening del film e la reazione nei confronti di LU-LA è stata straordinaria. Ho avuto un po' paura mentre ero seduto lì, perché sapevamo che entro trenta secondi Lu-La sarebbe apparsa sullo schermo e l'avrebbero odiata o amata. Ma quando è apparsa tutti hanno smesso di sgranocchiare i loro dolci e hanno esclamato, 'Ohhhh!' E noi abbiamo pensato, 'Grazie a Dio!'"

Will Becher, co-regista

Il suo futuro

"Abbiamo già qualche idea sul futuro di LU-LA e su una sua possibile apparizione nelle avventure di Shaun. Le idee non ci mancano".

Paul Kewley, produttore

CODICE ROSSO

I sei passi per creare un villain fantascientifico davvero iconico, spiegati dalle persone che lo hanno realizzato. Preparatevi a incontrare la meschina Agente Red...

Le sfumature del male

"Il genere fantascientifico è famoso per i suoi villain iconici, ed è questo che volevamo ottenere con il nostro villain. Perciò abbiamo fatto diverse riunioni per capire come dovesse essere. Abbiamo analizzato diversi approcci possibili. Ma quello che volevamo era avere un personaggio che non fosse tutto bianco o tutto nero, che non fosse un villain solo perché doveva esserlo. E l'Agente Red è tutto questo".

Will Becher, co-regista

Un doppio guaio

"In origine, nella sceneggiatura, c'erano due agenti, un po' in stile Men In Black. L'idea era che uno degli agenti dovesse essere buono, nel senso che accettava l'idea degli extra-terrestri, mentre uno era cattivo, e piuttosto xenofobo. Ma avrebbe complicato troppo la storia, quindi ne abbiamo eliminato uno. La cosa difficile per riuscire a realizzare una buona storia di villain è che prima di tutto bisogna avere chiare le motivazioni per cui il cattivo di turno fa quello che fa. Perciò abbiamo provato a entrare nella sua testa, per capire cosa potesse esserci all'origine delle sue malefatte".

Mark Burton, sceneggiatore

Una possibilità per redimersi

"Per tutto il film abbiamo cercato di rispondere alla domanda: chi è l'Agente Red? Ci siamo resi conto che se volevamo farla redimere, dovevamo farla sentire incompresa. Ci è voluto parecchio tempo, considerando la mancanza di dialoghi, per riuscire a trovare la giusta combinazione di inquadrature e di motivazioni, per indurre gli spettatori a comprenderla. Lei non è crudele, è solo molto motivata e si sente incompresa".

Richard Phelan, regista

Sotto la maschera

"È più facile avere qualcuno che è semplicemente 'cattivo', quando non ci sono dialoghi. Praticamente ci siamo complicati la vita con le nostre stesse mani! Ma non volevamo che l'Agente Red fosse un personaggio così semplice. La sua storia umana rende il finale ancora più bello".

Will Becher, regista

Cosa desidera una ragazza

"A un certo punto della pre-produzione, la motivazione dell'Agente Red era che desiderava una promozione, ma questo per i bambini non ha nessun significato. Quello che desidera doveva essere ben chiaro dal punto di vista di un bambino. Il denaro o le promozioni non hanno molto senso per i più piccoli. Dovevamo trovare una connessione più profonda con loro".

Richard Phelan, regista

¹ Un plug-in nell'informatica musicale è un componente aggiuntivo che, utilizzato in un programma di produzione audio - video, permette di aggiungere effetti audio o generare nuovi suoni.

² La celesta è uno strumento musicale idiofono, ossia che produce il suono mediante il materiale stesso di cui è composto senza l'ausilio di parti poste in tensione: si tratta di uno strumento idiofono a percussione, il cui aspetto è simile a quello di un pianoforte verticale di piccole dimensioni.

Shaun, Vita da Pecora
FARMAGEDDON
IL FILM

I Tossics

"Lei è una villan straordinaria, ma le persone di cui si circonda sono inutili! In particolare, ha un team di persone che indossano una tuta anticontaminazione gialla. Sembrano quasi un gruppo comico che agisce come un unico personaggio. Non fanno altro che correre in giro come degli idioti. Li abbiamo gestiti come se fossero stati un unico personaggio. Una sorta di rilevatore di alieni guasto e malfunzionante! Non fanno altro che vanificare il lavoro dell'Agente Red, ma lei non è il classico capo super-severo, è molto più di questo".

Sim Evan-Jones, montatore

COME GUIDARE UNA NAVE SPAZIALE

Il Produttore Paul Kewley parla delle difficoltà della stop-motion, e del perché Shaun è per la commedia ciò che Chuck Norris era per l'azione...

Il produttore di *SHAUN, VITA DA PECORA: FARMAGEDDON - IL FILM* Paul Kewley lavora per la Aardman da circa dieci anni. Entrò nell'industria dell'intrattenimento dopo che la sua breve vocazione di diventare medico evaporò ad appena 18 anni "Senza dubbio, molte vite di pazienti sono state salvate grazie a questo," scherza.

È l'uomo che si è occupato di gestire il vasto vivaio di creativi della società, perciò non sorprende affatto che il suo personaggio preferito sia quello dell'autoritario fratello maggiore, Bitzer. Solo che mentre Bitzer è il classico tipo che si prende troppo sul serio, Kewley è più propenso a mischiare serietà e follia: le qualità perfette per guidare Shaun nella sua più grande avventura di sempre. Come dice lui stesso, "La cosa più importante quando sei nella posizione di prendere delle decisioni è di prendere le decisioni in fretta e senza troppi giri di parole. Se poi sbagli cerchi di aggiustare il tiro e di imparare dagli errori che hai commesso".

Anche se l'uscita del film si avvicina, tutti qui alla Aardman sembrano incredibilmente calmi. Non dovrete essere nervosissimi?

"Ci rassegniamo al fato! No, quando si fanno questo tipo di film si ha sempre molto timore. Mark Burton, lo sceneggiatore, dice che realizzare un film Aardman è una specie di incidente stradale al rallentatore! Anziché andare velocissimi, come accade nei live-action, in questi film si vedono i problemi arrivare con anticipo, ma ci vuole più tempo per aggirarli. Nel tentativo di cercare una soluzione può venirci un'idea, e pensiamo di aver risolto il problema, ma poi bisogna vedere gli storyboard per capire se funziona veramente. E per fare tutto questo ci vogliono diversi giorni. E le ramificazioni di questi cambiamenti non sono sempre semplici da gestire".

Il brainstorming è la parte che preferite del processo?

"Adoro analizzare la storia e cercare di trovare le idee migliori. Ma può essere anche molto irritante. Ci si ritrova a parlare delle stesse cose per dei giorni, e poi qualcuno dice, 'Aspettate, che ne dite se...?' E allora vedi tutto il castello crollarti davanti agli occhi. È un processo di costruzione e ricostruzione. Cerchiamo costantemente di individuare le fondamenta della storia. Adoro far parte di questo processo creativo".

E che succede agli screening? È un momento di grande nervosismo per tutti?

"È un'esperienza alquanto terrificante, ma con gli anni si impara a limitarsi ad entrare nella sala e a dire a sé stessi 'Sarà quel che sarà.' Puoi sederti e stare in tensione tutto il tempo, ma non otterrai niente così. In realtà osservare come reagiscono le altre persone è una fase molto affascinante. L'adoro e la temo allo stesso tempo".

Qual è la reazione che la preoccupa di più, quella degli adulti o quella dei bambini?

"Entrambe, perché cerchiamo di realizzare un film che funzioni per entrambe queste categorie. Non è sufficiente che piaccia solo ai bambini. Io ho 48 anni, non ho voglia di stare seduto insieme a mio figlio di sette anni ad annoiarmi a morte. Voglio divertirmi tanto quanto lui! Quindi si cerca di accontentare entrambe le parti, ed è proprio quello che la Aardman ha fatto brillantemente per tutti questi anni".

Il fatto di essere diventato padre in qualche modo ha cambiato il modo in cui realizza i film?

"Credo che ci si renda conto maggiormente di quello che guardano i bambini. Comunque nel mio caso sono stato sempre attratto dai film di genere family, anche quando avevo vent'anni e andai negli Stati Uniti per studiare all'università. Adoravo i film della Amblin, quei grandi film per famiglie di puro intrattenimento. E l'animazione si è mossa sempre di più in quella direzione. Io non sono un 'geek' dell'animazione ma adoro il fatto che l'animazione ti permetta di raccontare le storie in modo diverso. E il fatto di avere dei bambini me lo ha ricordato. Ho un figlio di sette anni e uno di 21, quindi appartengono a generazioni diverse. Nel corso di questi vent'anni ho avuto modo di vedere come sia cambiata l'animazione e come hanno reagito loro a questi cambiamenti".



Shaun, Vita da Pecora™
FARMAGEDDON
IL FILM

Come produttore viene chiamato a pronunciarsi su cosa è possibile e cosa non lo è?

“Sì, mi capita molto spesso di prendere decisioni. Il mio compito è di fare in modo che tutto vada per il verso giusto, cosa che spesso può non accadere quando si realizza un film. Io sono la persona che deve far filare tutto liscio, che deve fare in modo che le decisioni vengano prese rapidamente, sperando che siano quelle buone. Una delle lezioni che ho imparato all’inizio della mia carriera mi è stata insegnata da un mio professore, che era un produttore di grande esperienza. Diceva, ‘Non c’è una decisione giusta o una sbagliata. La cosa più importante quando sei nella posizione di prendere delle decisioni è prendere la decisione rapidamente; sei poi più avanti ti rendi conto di aver sbagliato cerchi di aggiustare il tiro e di imparare dai tuoi errori.’ Se ti lasci influenzare dall’indecisione, non riuscirai mai a realizzare nessun film”.

La Aardman è famosa per la sua attenzione nei confronti dei suoi personaggi. Scrivete una backstory³ per tutti i vostri personaggi?

“Sì, per tutti. Perché è importante che tutti abbiano la stessa concezione di un personaggio. Perché quando hai venti animatori diversi al lavoro su uno stesso personaggio tutti devono avere la stessa idea su di lui. È essenziale. Si deve cercare di rendere i personaggi sempre concreti e fedeli a loro stessi. L’unico motivo per cui si può infrangere questa regola è la commedia, o un momento divertente. Le persone conoscono questi personaggi. Se parli con i bambini ti sanno dire chi è Shaun, chi è il fattore, chi è Bitzer, e come sono fatti. Quindi se fai dei cambiamenti se ne accorgono”.

Come ha fatto Shaun a resistere alla prova del tempo così bene?

“Quando Nick Park ha creato Shaun, ha creato un personaggio perfetto,” dice Kewley. “E quando Richard Starzak ha creato la serie è riuscito a prendere quel personaggio e a farlo evolvere”. Per loro, Shaun incarna lo spirito della ribellione, ma sempre con un grande cuore. “Shaun non fa quasi mai il bravo, ed è questa la cosa fantastica,” dice Kewley. “Io stesso non voglio che mio figlio di sette anni sia sempre un angelo. Mi piace che faccia anche il monello ogni tanto. Shaun è quello che spinge sempre il pulsante rosso, ma subito dopo si rende conto di aver fatto qualcosa di sbagliato. È per questo che è facile identificarsi in lui”.

La chiave del successo mondiale di Shaun è il suo stile comico distintivo?

“Assolutamente, sì. Il motivo per cui i film della Aardman funzionano, come succede a Mr. Bean, è il loro stile di commedia fisica universale. Per quanto riguarda Shaun, in Germania gli spettatori credono che sia stato realizzato in Germania. Lo stesso accade in Giappone e in Medio Oriente. È come Chuck Norris. L’azione funziona. E anche la commedia fisica”.

MOTORI GEMELLI

Come i registi Will Becher e Richard Phelan hanno fuso le loro abilità e hanno lavorato insieme per mandare Shaun tra le stelle...

Per i registi Will Becher e Richard Phelan SHAUN, VITA DA PECORA: FARMAGEDDON - IL FILM non è solo un film, è un sogno che si realizza. “Certo, ci sono stati anche dei momenti da incubo, a dire la verità,” scherza Phelan, “ma ne è valsa sicuramente la pena”.

Questo film segna la loro prima collaborazione come registi e questo ha generato molta pressione su di loro nel corso della realizzazione del film, dai primi post-it attaccati alle pareti quando iniziarono a dar vita alla storia tre anni fa, a quando hanno gestito 35 unità di animatori su 70 set diversi, fino ad arrivare alla realizzazione della colonna sonora negli iconici studi di Abbey Road di Londra.

Entrambi hanno lavorato separatamente presso la Aardman per un po’ di tempo – Phelan nel reparto storie, Becher in quello dell’animazione – poi si sono conosciuti grazie al produttore Paul Kewley, e si sono fusi in qualcosa di totalmente nuovo, una specie di regista-bestia a due teste proiettato verso una direzione totalmente nuova per una società che è stata una parte della cultura britannica molto amata nel corso degli ultimi quarant’anni. I risultati sono stati straordinari, *SHAUN, VITA DA PECORA: FARMAGEDDON - IL FILM ha elevato il mondo di Shaun a nuove epiche altezze, e in un genere cinematografico diverso, senza però dimenticare il cuore pulsante sotto alla sua lana. “Will e Richard hanno proiettato Shaun nella sua avventura più grande di sempre,” dice la co-produttrice esecutiva Carla Shelley, anche lei alla Aardman da oltre trent’anni, la quale sa bene quale balzo in avanti sia stato questo film per “l’ovinità”.*

Poiché Phelan e Becher avevano lavorato anche alla serie Tv di Shaun conoscevano il personaggio perfettamente. Ma ciò che li ha resi dei partner ideali è stato il loro stile complementare. Dopo tutto, se si vuole raccontare una storia del genere senza un solo dialogo, chi avrebbe potuto farlo meglio di un maestro della storia e di un maestro dell’animazione? “Era esattamente questa la logica,” dice il produttore Paul Kewley. “Hanno tirato fuori il meglio l’uno dall’altro. Will conosce bene il processo attraverso il quale si realizza un film. E Rich sa come strappare tutto e ricominciare da zero”.

3 Un contesto, un passato, un antefatto relativo al personaggio

Shaun, Vita da Pecora™
FARMAGEDDON
IL FILM

Grazie a questo film, Shaun entra nella fantascienza, come avete trasformato questa idea in una storia?

Phelan: "Tutto ha sempre ruotato attorno al rapporto tra Shaun e LU-LA. È un film sull'amicizia e la responsabilità. Ma abbiamo inserito anche dei villain. Ci sono organizzazioni governative top secret, robot, gadget e congegni strani. Ci siamo posti continuamente domande come, 'Com'è fatto il pianeta di LU-LA? Come fanno ad andare tutti così d'accordo? Casa sua assomiglia alla nostra?".

Vedremo il suo pianeta nel film?

Phelan: "Sì, andremo sul suo pianeta, per mezzo di alcuni flashback. Mi sarebbe piaciuto trascorrerci più tempo, ma per esigenza della storia dovevano tornare nel mondo di Shaun, dove tutti i nodi dovevano venire al pettine".

Becher: "Ci siamo divertiti un sacco nello spazio. Un elemento alieno del film è la nave spaziale di LU-LA, all'interno della quale trascorriamo molto tempo. Anche Shaun ha la possibilità di esplorarla, ovviamente, perché lui è quello che vuole sempre spingere il pulsante rosso, appena ne vede uno. Per lui la nave spaziale è il giocattolo più straordinario che possa immaginare".

Come mai secondo lei gli spettatori si affezionano così tanto a Shaun? Cosa lo rende tanto speciale?

Becher: "Sono cresciuto guardando Wallace & Gromit, ovviamente. Shaun in Una tosatura perfetta aveva una piccola partecina, ma era già un personaggio estremamente divertente e adorabile. La sua storia da allora in poi si è sviluppata organicamente, ma comunque ha mantenuto intatte le sue fondamenta, nel senso che è un personaggio molto ben definito. Tutto ruota attorno al valore della famiglia. E non c'è limite alle cose che una pecora può fare nel mondo umano, e di nascosto dagli uomini. Creare Shaun è sempre una sfida, nel senso che le possibilità sono infinite. Ma ci sono determinate regole quando mancano i dialoghi. Bisogna raccontare la storia del protagonista e allo stesso tempo renderla divertente e comica".

Come traduce le sue esperienze in idee per la storia?

Phelan: "È molto difficile perché le storie della serie Tv sono degli episodi della durata di sette minuti. Fondamentalmente parlano di una pecora un po' impudente, ma con un grande cuore che vive delle avventure insieme ai suoi compagni. Poi succede qualcosa che dà il via a una serie a catena di cose divertenti e comiche. Ma con questo film abbiamo introdotto una sfumatura nuova: Shaun è costretto a maturare e a crescere. Perciò ci serviva un personaggio nuovo. Abbiamo deciso che LU-LA dovesse essere molto più giovane di lui, questo lo spinge a prendersi cura di lei e a fare delle cose che non ha mai fatto prima. In *SHAUN, VITA DA PECORA: FARMAGEDDON - IL FILM*, LU-LA si trova in pericolo perché ci sono alcune persone che vogliono portarla via, e Shaun deve aiutarla. Insomma, raccontiamo delle emozioni con le quali molte persone che hanno dei fratelli possono identificarsi".



Cosa volevate ottenere con questo film?

Phelan: "Nel primo film, Shaun e i suoi compagni avevano un obiettivo semplice: volevano trascorrere una giornata di vacanza e di divertimento, volevano sfuggire alle regole del fattore. In quel film volevamo descrivere il rapporto tra fratelli (tra Shaun e 'suo fratello maggiore', Bitzer). Non che Shaun volesse sbarazzarsi di Bitzer. Voleva solo sentirsi libero di fare quello che voleva. Mentre in questo film abbiamo voluto fargli prendere il ruolo di Bitzer, così avrebbe capito cosa si prova, e avrebbe apprezzato quello che fa per lui. E durante questa storia, Bitzer si rende conto di prendersi troppo sul serio, e che le sue regole sono troppo severe".

Co-dirigere un film live-action è una cosa piuttosto rara, mentre nell'ambito dell'animazione succede più spesso. Voi due come lavorate insieme?

Becher: "Avevamo già lavorato insieme alla Aardman su diversi progetti, per circa dieci anni. Poi abbiamo cominciato a lavorare su questa storia. Abbiamo trascorso molto tempo a svilupparla al meglio. Ma avevamo le stesse idee riguardo Shaun, il gregge e il loro mondo. È stato molto divertente capire quale impatto LU-LA avrebbe avuto sul mondo di Shaun e su tutte le cose che avrebbe fatto. Poi, sono cominciate le riprese, e ci siamo divisi le scene e le troupe. Ma ci vedevamo quotidianamente per rivedere il tutto e scambiarci dei consigli. Ma in sostanza entrambi avevamo una visione precisa del film nella nostra testa".

In certi casi in questo film avevate 35 unità che giravano contemporaneamente. Come siete riusciti a gestire tutto ciò?

Phelan: "Tutto viene pianificato attentamente. Si fanno e rifanno gli storyboard diverse volte. Ogni gag viene sviluppata e migliorata. E a quel punto intervengono gli animatori e la gag viene migliorata ancora di più. È un processo costante e fluido. Non è: 'Ehi, mi è venuta un'idea!' È tutto molto meticoloso e ponderato".

Becher: "E Sim Evan-Jones, il nostro montatore, ha un'enorme esperienza alle spalle nel campo dell'animazione. Abbiamo combinato i nostri sforzi. Lui si occupa di sovrintendere il montaggio, che è vitale in un film come questo. Anche Mark Burton (il co-sceneggiatore) ha avuto un ruolo molto attivo, lui aveva scritto anche il primo film (Shaun, Vita da Pecora - Il Film). Ha collaborato attivamente a ogni sessione, così come il nostro produttore, Paul Kewley, che è stato essenziale durante tutto il processo creativo".

Shaun, Vita da Pecora™
FARMAGEDDON
IL FILM

Com'è il suo rapporto con Mark, che, tra l'altro, aveva diretto anche il primo film?

Phelan: "Non esistono ego tra di noi. Non possono esserci. Nessuno si lamenta quando sbagliamo qualcosa perché siamo sempre alla ricerca della gag più divertente possibile, della versione più esilarante. Cerchiamo di rifinire al meglio ogni cosa".

Becher: "Non abbiamo sempre la stessa soluzione ad ogni problema. Ma Mark ha un grande rispetto per il fatto che è il nostro film, e cerchiamo insieme una soluzione a tutti i problemi".

SHAUN, VITA DA PECORA: FARMAGEDDON - IL FILM è un film epico, visivamente è il miglior film di Shaun, finora. Dipende dal genere che avete scelto per questo film?

Phelan: "Il fatto che sia un film di animazione di genere fantascientifico ha certamente un peso. Ci siamo ispirati ai film di Steven Spielberg, ai B-movies degli anni '50, ai film di John Carpenter... È tutto più vasto, e c'è un mondo totalmente nuovo da esplorare".

Quali film di fantascienza avete visto per calarvi nel mood?

Becher: "Tutti quelli che è stato possibile vedere, di ogni epoca. Abbiamo passato in rassegna tutti i decenni della fantascienza. E gli anni '80, ovviamente. Negli anni '80 sono stati realizzati moltissimi film di fantascienza straordinari, che hanno caratterizzato l'infanzia di ciascuno di noi".

Phelan: "Anche chi non è un fan della fantascienza riconoscerà moltissimi riferimenti e citazioni, mentre coloro che sono dei fan troveranno un sottotesto infinito nel film".

Avere a che fare con questo genere dev'essere stato come realizzare un sogno per tutti voi.

Phelan: "Tutto l'art department era elettrizzato perché finalmente tutte le cose che li hanno influenzati, cinematograficamente parlando, hanno preso vita. Sono tutti molto emozionati. C'è un po' di Spielberg, e c'è anche un po' di Kubrick. La fantascienza è come un grosso baule pieno di giocattoli".

Becher: "Per me è stato come un sogno che si è realizzato, perché adoro Shaun. Fare un film su di lui, alla cui base c'è una storia molto forte, dà modo al suo personaggio di evolversi e di crescere. Questo non è un semplice sequel del primo film".

Phelan: "Non volevamo limitarci a fare un sequel del primo film. Questa è un'avventura completamente diversa e inaspettata. Con un finale straordinario. Anche il primo è un film bellissimo, e sono molto orgoglioso di aver contribuito (come capo animatore), però non volevamo ripeterci".

Ora che finalmente il film verrà rivelato agli spettatori, cosa si prova ad arrivare alla fine di un percorso che è durato tre anni?

Phelan: "Sono molto emozionato per il fatto che presto tutti potranno vederlo. Provo un senso di sollievo per averlo finito, ma allo stesso tempo mi dispiace perché è stato un percorso davvero divertente".

Becher: "È stato come le montagne russe. Ogni giorno abbiamo avuto un problema da risolvere. Ma la penso come Rich, è stata una maratona e una grande sfida realizzare un film in stop-motion. E sono molto soddisfatto. Sono davvero orgoglioso".

IL CREATORE DI SHAUN

Nick Park, che è un volto molto conosciuto nell'ambito della stop-motion, ci parla di come il suo amico lanoso sia diventato un'icona globale (grazie anche a un piccolo aiutino di Baby Spice).

Nick Park è il cineasta più premiato della Gran Bretagna, anche se non si direbbe dai modi di questo gentile e cordiale sessantenne. Ha vinto quattro Academy Awards® e cinque BAFTA, tra cui quello per *Una tosatura perfetta* del 1995, il cortometraggio che ha fatto conoscere a tutto il mondo Shaun. Questa pecora combina guai deve il suo nome proprio al fatto di essere stata incidentalmente tosata in quella storia, da una delle creazioni di Wallace, un altro dei personaggi iconici inventati da Park. "È nato tutto in modo molto spontaneo, da un'idea mia e del co-sceneggiatore Bob Baker," racconta Park del giorno in cui è nato Shaun.

Questo personaggio pestifero in seguito è stato il protagonista di una serie TV, che è diventata un altro grande successo di Park, anche se lui ci tiene a sottolineare il contributo di altre persone della Aardman, che hanno sviluppato il personaggio. "Per anni ho pensato che dovesse avere una serie tutta sua", dice Park. "Poi Richard Starzak ha cominciato a sviluppare il progetto rendendolo sempre più concreto. Ha sviluppato il personaggio infondendogli il suo humour distintivo che io non avevo dato al personaggio originale. È stato allora che il progetto è letteralmente decollato". Ed ora, dopo cinque serie e due film, Shaun ha raggiunto un livello che nessuno avrebbe mai immaginato. E per adesso non da segno di voler rallentare...

Lei era occupato a realizzare I primitivi mentre SHAUN, VITA DA PECORA: FARMAGEDDON - IL FILM era in produzione, il suo coinvolgimento in questo film è stato essenzialmente quello di una figura alla Yoda?

"Sì, credo che si possa descrivere così! Mentre stavo facendo I Primitivi passavo spesso accanto alle persone che stavano lavorando



Shaun, Vita da Pecora
FARMAGEDDON
IL FILM

su questo film e non facevano altro che bere caffè, e intrasentivo frasi come, 'Ci sono gli alieni e le pecore'. Mi raccontavano i dettagli della trama e mi chiedevano la mia opinione. È stato un piacere e un privilegio essere coinvolto in questo film".

Shaun ha 25 anni ormai. All'epoca cosa le fece capire che era un personaggio speciale?

"L'istinto, comunque è sempre una bella sorpresa quando un personaggio funziona! Mi sono divertito molto a disegnarlo all'epoca. Visivamente è un personaggio molto semplice. In origine era più giovane e innocente, era una specie di vittima. Doveva sempre essere salvato, ma ogni tanto rivelava il suo lato eroico, tirava fuori di prigione Wallace & Gromit, e cose del genere. Anche il merchandise funzionava molto bene, proprio per la semplicità del suo design. Poi, all'improvviso, è letteralmente esploso, perché alla gente piaceva molto il personaggio".

Le sue caratteristiche ispirano il suo carattere o viceversa?

"È difficile dirlo. È come la storia dell'uovo e della gallina, perché tendo a disegnare i personaggi mentre scriviamo la sceneggiatura, quindi le idee si sviluppano simultaneamente. La cosa difficile, proprio a causa del suo design semplice, è stato trovare il modo di conferirgli un'espressione umana. Gli animatori sono straordinari a usare le sue sopracciglia e la sua bocca in questo senso. Noi lavoriamo con alcuni dei migliori animatori di stop-motion del mondo. Riuscire a tirare fuori qualcosa di significativo da una cosa così semplice è una cosa davvero magica. Ma Shaun è talmente divertente che ci ispira un'idea dopo l'altra. Quando mi siedo a guardare i film, mi rendo conto di quanti dettagli ci sono, come le foto sui muri, e spesso nascondono degli indizi su quella che sarà l'idea successiva. Ad esempio, in *Una fantastica gita* [1989, sei anni prima che Shaun prendesse vita], su una parete c'è una foto di una pecora che salta una staccionata. E in *I pantaloni sbagliati*, Wallace aveva una zucca gigantesca dentro a una teca di vetro. E il soggetto di *La maledizione del coniglio mannaro* [che è stato realizzato 16 anni dopo *I pantaloni sbagliati*] erano i vegetali giganti. Tutti i semi delle idee sono nati in film precedenti".

Shaun è molto amato in tutto il mondo. Questa cosa la stupisce?

"In effetti, sì. È straordinario ma è anche un po' inquietante, in un certo senso. Quando uscì *Una tosatura perfetta*, all'improvviso Shaun era ovunque sotto forma di oggetti di merchandise. Poi, nel periodo in cui le Spice Girls erano all'apice del loro successo, Baby Spice venne fotografata con uno zainetto di Shaun e le vendite schizzarono alle stelle. Stavo guardando un telegiornale che parlava della Siria, un paio di anni fa. C'era stato un bombardamento e la gente veniva trasportata in ospedali di emergenza... e c'era un ragazzino con la maglietta di Shaun. È stato molto strano. Ho provato una serie di emozioni contrastanti".

Shaun è quasi come una stella del cinema muto, ha un grande cuore ed è amato da spettatori di tutte le età. È il personaggio perfetto per questo mondo così diviso, vero?

"Sì, è vero. È il personaggio al momento giusto. Questo è un film che sia gli adulti che i bambini possono sedersi a guardare ridendo assieme. È una gran cosa riuscire a riunire le persone. Non c'è niente di meglio di una risata per far dimenticare alle persone le loro differenze. La cosa che Shaun è bravo a fare è la parodia di noi esseri umani. I personaggi di Shaun fanno le loro marachelle alle spalle degli esseri umani, ma noi spettatori le vediamo e ci identifichiamo in loro. Shaun è sempre sovraeccitato e irrequieto. È un personaggio con dei difetti, ma è anche innocente. In effetti è molto umano in questo senso. Credo che il suo difetto di base sia che non ama farsi dire cosa fare".

Lei pensa di assomigliare a Shaun, in questo senso? Non le piace che le dicano cosa deve fare?

"Probabilmente, sì. Credo che sia molto importante per la creatività trovare il modo di ribellarsi contro le norme imposte. Quando senti che gli altri hanno delle aspettative su di te, o temi di venire istituzionalizzato, tendi a ribellarti. In questo senso mi rispecchio molto in Shaun. Ma ad essere onesto, probabilmente sono più simile a Gromit perché è più introverso e guarda le cose con maggiore ponderazione".

Come è iniziato il percorso della sua carriera?

"Sono cresciuto guardando i cartoni animati e i film di animazione. Ho visto tutti i film della Disney al cinema. E adoravo guardare i cartoni in TV. A volte mi capitava di pensare, 'Oh, anche io potrei fare quell'animazione.' Mi succedeva con serie come *Morph*, di Pete Lord e Dave Sproxton. Allora ero un adolescente. Prima ancora guardavo le animazioni di Bob Godfrey, come *Roobarb And Custard*. Probabilmente sono state quelle che mi hanno spinto a entrare in questo ambiente, perché erano animazioni molto accessibili. Si capiva che erano dei disegni fatti con i pennarelli, i colori erano molto luccicanti e per niente sofisticati. Adoravo lo humour grezzo di quella serie. È stata quella che mi ha spinto a desiderare di realizzare i miei film".

Come si è manifestata questa passione?

"Già da bambino mi piaceva disegnare e fare dei modellini. E sono sempre stato motivato e ambizioso, in un certo senso. Vidi un documentario su Walt Disney e mi resi conto che tutto era partito dal disegno di un topolino. E pensai, 'Mi piacerebbe che i miei personaggi fossero famosi in tutto il mondo. E quella è diventata l'ambizione della mia vita'".



Shaun, Vita da Pecora™
FARMAGEDDON
IL FILM

È stupefacente che avesse così tanta motivazione già da così piccolo...

"È vero. Inventavo dei personaggi e li disegnavo su delle medagliette e poi le indossavo per andare a scuola. Una volta un'insegnante mi scoprì e mi disse di toglierle perché erano infantili".

Se solo quell'insegnante potesse vederla ora...

"Sì, infatti!"

È orgoglioso del fatto che Shaun sia diventato una stella del cinema a tutti gli effetti?

"Sono immensamente orgoglioso e soddisfatto di dove è arrivato e di cosa è diventato. La fama dei nostri personaggi acquisisce un significato ancora maggiore quando sai che si sono guadagnati il rispetto della gente".



UNA TOSATINA QUA E LÀ

Il montatore Sim Evan-Jones ci spiega il personaggio di Shaun e la sua energia, e ci rivela come interrompere una scena quando le cose diventano troppo sdolcinate...

Chiedete a chiunque abbia preso parte a *SHAUN, VITA DA PECORA: FARMAGEDDON - IL FILM* (noi l'abbiamo fatto) e tutti vi diranno che se c'è un uomo che è stato cruciale per il suo successo, questo è Sim Evan-Jones, il montatore di Shaun.

Il montaggio è cruciale per il ritmo, la chiarezza e lo humour di un film. Ma per i film della Aardman lo è ancora di più, secondo il produttore Paul Kewley. Il co-fondatore della Aardman, David Sproxton, spiega quali sono le difficoltà di montare un film in stop-motion: "Ci ispiriamo sempre a *I pantaloni sballati* [realizzato nel 1993, prima dell'arrivo di Evan-Jones nella compagnia], come modello per il montaggio dei nostri film. Se si guarda quel film, non si trova una sola inquadratura superflua. Non c'è niente di ridondante. Il montaggio iniziale durava 45 minuti, ma doveva essere un film di 30 minuti. Quindi abbiamo dovuto tagliare quasi un terzo del girato! Ma nonostante questo aveva un ritmo straordinario".

Con *SHAUN, VITA DA PECORA: FARMAGEDDON - IL FILM* Evan-Jones ha affrontato la sfida più difficile sino ad oggi, e il risultato è ineccepibile e straordinario. Evan-Jones si è fatto le ossa in America presso la DreamWorks, dove si è occupato del montaggio di *Shrek*, poi è passato ai live-action con *Narnia*, e successivamente è tornato in Inghilterra per lavorare presso la Aardman, a Bristol.

Oltre ad aver lavorato nei film di animazione lei si è occupato del montaggio di film live-action di genere family, come *Le cronache di Narnia* e *Tata McPhee*. Com'è l'energia che si respira in un film della Aardman?

"In un film di Shaun c'è molta energia perché non ci sono dialoghi. È buffo: a un certo punto abbiamo cercato di sviluppare un mantra. Ci sono venute in mente le parole 'chiarezza' e 'commedia' ma non ci è venuta la terza parola con la 'c'... Credo che energia Cinetica funzioni abbastanza bene! Perché il senso è che bisogna sempre mantenere in moto ogni cosa. Non puoi spiegare le cose attraverso un dialogo se non sono chiare. C'è un'energia costante e ininterrotta. Un modo adatto per descriverla è energia narrativa".

Qual è la chiave per riuscirci?

"La risposta è la stratificazione. In tutti i film che abbiamo realizzato c'è sempre un montaggio 'un giorno nella vita di' che inseriamo all'inizio per far procedere la narrazione. Per ricordare agli spettatori il suo mondo. La cosa geniale dell'approccio della Aardman è che ogni cosa viene fatta in modo comico. Ogni piccolo sviluppo narrativo è un'altra storiella divertente o un altro strato comico. L'altra cosa brillante che fanno sempre – è una loro caratteristica distintiva – è limitare l'emozione. Non si cade mai nello sdolcinato o nel drammatico. Credo sia proprio una caratteristica inglese. È una cosa in cui la Aardman si è specializzata nel corso degli anni".

Shaun è cambiato nel corso degli anni?

"Credo che Shaun sia un personaggio molto ben definito. Ma in questo film vediamo dei lati di lui che non abbiamo mai visto. Diventa più responsabile. Oltre a dire, 'Facciamo un film di fantascienza su Shaun' bisognava rispondere alla domanda, 'Che tipo di storia è?'".

Lei come la descriverebbe?

"È la storia di Shaun che deve diventare responsabile e deve scoprire cosa significa avere a che fare con qualcuno che è come... Shaun! Sto parlando di LU-LA, la sua sorellina più birichina, in pratica. È stato deciso di darle delle capacità particolari. Ma finché non la vedi interagire all'interno della storia non sai mai se funzioneranno. Tutto quello che fa deve riflettere il suo personaggio e le sue caratteristiche".

Shaun, Vita da Pecora™
FARMAGEDDON
IL FILM

Parlando della sua carriera, attualmente è entrato a pieno ritmo nell'ingranaggio della Aardman. Ha montato anche I primitivi e poi monterò Galline in fuga 2. Perché le piace lavorare così tanto in questi film?

"Per molte ragioni. Ho un background molto vasto nel campo dell'animazione. E la Aardman sarà sempre una delle società più importanti e famose del mondo. Ho sempre desiderato lavorare qui, e la fortuna ha voluto che mi chiamassero per il montaggio del primo film di Shaun. Avrei dovuto lavorare qui per quattro settimane... ma sono già passati quattro anni. Perché se sei appassionato di animazione è questo il luogo giusto dove lavorare".

LA NOTA PERFETTA

Shaun è sinonimo di musica, ma Shaun, vita da pecora: Farmageddon - Il film raggiunge livelli del tutto nuovi. Ecco perché...

Le influenze rock

"Mentre realizzavamo il film abbiamo provato diverse cose (tracce musicali provvisorie). Per un po' di tempo nella colonna sonora ci sono stati i The Clash, perché hanno una sorta di senso anarchico intrinseco. Ma qual è la versione moderna dei The Clash? Insomma, i bambini non penseranno: 'Sì! I The Clash!'"

Richard Phelan, regista

Ci sono dei 'needle-drops' totalmente nuovi di Kylie e di altri artisti

"La musica è sempre stata qualcosa che ha distinto i film di Shaun da tutti gli altri film della Aardman per quella che gli americani chiamano la traccia 'needle-drop'. Il primo film di Shaun conteneva dei brani dei Foo Fighters e dei Primal Scream. Ma qui abbiamo quattro brani che sono stati scritti appositamente per il film. Kylie Minogue e i The Vaccines hanno collaborato a un brano nuovo intitolato 'Lazy'. E c'è anche un brano di Jorja Smith che mi è stato suggerito da mia figlia, perciò in premio riceverà in regalo una maglietta firmata".

Sim Evan-Jones, montatore

Fan famosi

"Adoriamo Kylie e adoriamo la Aardman, sono entrambi dei tesori nazionali. Collaborare alla realizzazione di 'Lazy' è stato un onore e un sogno che si è realizzato. (Forse potrà sembrare un'accoppiata piuttosto strana, ma ha assolutamente senso in un mondo meraviglioso e pestifero come quello di Shaun").

Justin Hayward-Young, cantante, The Vaccines

La Colonna Sonora è stata registrata presso i celebri Studi di Abbey Road

"È davvero emozionante entrare lì dentro. Molte delle colonne sonore dei miei film preferiti sono state registrate lì. Comporre la musica è un lavoro molto solitario, perciò poter andare negli studi di Abbey Road e poter lavorare con i musicisti che amo e rispetto è molto emozionante per me. Le musiche che ho scritto per questo film sono molto complicate e rapide, ma loro sono stati perfetti. È un'orchestra molto grande, di circa 100 persone, incluso il coro".

Tom Howe, compositore

È Shaun, ma è diverso da come lo conoscete

"Shaun è molto più che 'un birbantello' in questo film, quindi ho potuto esplorare un linguaggio armonico completamente diverso per lui. Ho partecipato alla realizzazione de *I primitivi*, quindi avevo già lavorato con quelli della Aardman. Ma questo era un progetto insolito perché è la prima volta che faccio un lungometraggio senza dialoghi. E questo fa una differenza enorme in merito all'uso della musica e all'effetto che deve avere. Ma mi ha permesso di esplorare. Ho messo su un mini-studio alla Aardman. Ho preso spunto da Bernard Herrmann [che ha realizzato il famoso tema musicale di *Psycho* per Alfred Hitchcock] e ho sperimentato con il Theremin⁵, uno strumento stranissimo che produce un suono molto particolare e ti dà subito l'idea della fantascienza".

Tom Howe, compositore.

È tempo di eroi

"Quando si sente la parola 'fantascienza' si pensa immediatamente a John Williams. John Williams è il migliore. I suoi brani sono semplici e orecchiabili, ma sotto la superficie sono incredibilmente complessi a livello ritmico. Ha scritto le colonne sonore di film come *Lo Squalo*, *E.T.*, *Star Wars*, *Harry Potter*, *Indiana Jones*, *Jurassic Park*... ed è stato candidato 52 volte agli Oscar! A pensarci è davvero incredibile. Non posso neanche lontanamente paragonarmi a lui, ma spero di aver creato qualcosa che si addica bene al genere fantascientifico. E comunque ne sono molto orgoglioso". **Tom Howe, compositore**

4 La needle drop è una tecnica usata dai Dj hip hop. Il Dj mette un disco e fa cadere la puntina nel punto esatto in cui vuole che inizi il playback.

5 Il theremin è uno strumento musicale elettronico, il più antico conosciuto che non preveda il contatto fisico dell'esecutore con lo strumento.

Shaun, Vita da Pecora™
FARMAGEDDON
IL FILM

UN LIVELLO PIÙ ALTO

Le sei ragioni per cui questa nuova avventura di Shaun è qualcosa che non si era mai visto prima, secondo il Production Designer, Matt Perry

1) Si chiama Shaun, la Pecora Shaun.

“La base sotterranea (il sinistro covo del governo di *SHAUN, VITA DA PECORA: FARMAGEDDON - IL FILM*) ricorda molto il film *Agente 007 - Si vive solo due volte*. È l'interno più grande che abbiamo mai realizzato. Doveva avere queste dimensioni perché a un certo punto c'è una nave spaziale che ci entra dentro. L'Agente Red è cambiata lievemente nella versione finale del film, in origine ricordava il personaggio di James Bond, è a lui che ci siamo ispirati per il suo design. La base si chiama 'Ministero Rilevamento Alieni'. Esiste da molto tempo, nonostante non abbiamo mai trovato un solo UFO prima d'ora! Per questo il tema alla Bond calzava a pennello, perché questo posto è stato costruito negli anni '60, ai tempi in cui furono realizzati quei film,”.



2) Uno Shaun per tutte le stagioni

“L'ambiente della fattoria in cui si muove Shaun è rimasto lo stesso per molti anni. Nel primo film abbiamo cercato di renderlo più cinematografico, abbiamo migliorato il cielo, abbiamo inserito molti più dettagli sull'erba, ma non abbiamo fatto un enorme salto in avanti. Per questo film, sin dall'inizio, ci siamo detti che volevamo dei cerchi nel grano, quindi abbiamo parlato molto del film *Signs*, ovviamente. La fattoria di Shaun ricorda molto quelle americane del Midwest, è isolata, è circondata da campi di grano a perdita d'occhio e in lontananza si vede il vasto orizzonte, quindi abbiamo giocato molto sulle gag dei cerchi nel grano. Volevamo che questo film fosse anche spaventoso in certi momenti, perciò lo abbiamo ambientato in autunno, il che ci ha permesso di introdurre dei colori molto cinematografici. Il grano ha dei colori tipicamente estivi mentre tutto il resto ha delle tonalità autunnali”.

3) Le dimensioni del film

“Proprio per la portata di questo film, i set che abbiamo realizzato erano talmente enormi che abbiamo dovuto costruirli fuori dallo studio, poi li abbiamo smontati, portati dentro a pezzi e ricostruiti. Le macchine da presa dovevano riprenderli lateralmente. Un po' come hanno fatto per riprendere Batman e Robin che si arrampicavano sugli edifici in quella vecchia serie TV, ma si spera che qui siamo stati un po' più convincenti! Nel primo film di Shaun avevamo fatto le cose in grade, ma in questo qui siamo addirittura arrivati a costruire fisicamente il villaggio di Mossingham! Era enorme. È uno dei set più grandi che abbiamo mai costruito. Ci è voluto moltissimo tempo, circa un anno di lavoro”.

4) I set

“In questo film abbiamo circa 50-70 set, in totale. L'art department ha avuto parecchio da fare. Sembrava l'ufficio di un architetto. Avevamo 35 unità diverse e 28 animatori. Il procedimento per realizzare questa tipologia di film sembra molto lento rispetto ai film live-action, ma in realtà è un lavoro molto dinamico. I set devono poter contenere non solo le macchine da presa ma anche gli animatori, che sembrano dei giganti lì dentro! Ci sono dei pannelli scorrevoli che permettono loro di entrare e uscire dai set facilmente”.

5) Ecco a voi Ton.t0

“Ton.t0 è un robot che ho disegnato per il film. Non è un robot high-tech, ricorda un po' gli anni '80. È l'assistente dell'Agente Red, ma è un vero incapace! Sembra un incrocio tra una videocamera di sicurezza e uno schedario. Ed è davvero sciocchino”.



Shaun, Vita da Pecora
FARMAGEDDON
IL FILM

OLTRE L'IMMAGINAZIONE

Si sono conosciuti a scuola quando avevano 12 anni e in seguito hanno fondato lo studio di animazione più amato della Gran Bretagna. Peter Lord e David Sproxton parlano della loro lunga partnership...

Lo studio di animazione Aardman di Bristol è stato fondato da Peter Lord e da David Sproxton nel 1972, e da piccola società qual era in origine è divenuto oggi uno studio pluripremiato, in cui lavorano oltre 100 figure creative diverse.

Si sono conosciuti negli anni '60, quando Lord, che aveva vissuto tre anni in Australia, fece ritorno nel Surrey e il primo giorno di scuola l'unico posto a sedere che trovò disponibile nella sua nuova classe fu quello accanto a Sproxton. Fu l'inizio di una lunga amicizia e di una passione comune: quella per la narrazione e per l'animazione.

Ai loro esordi hanno lavorato entrambi come registi, soprattutto nell'ambito dei commercial e dei cortometraggi. La società si è evoluta quando Lord ha cominciato a lavorare con Nick Park in *Galline in fuga*, che è diventato il film di animazione in stop-motion di maggior successo di tutti i tempi. "Nick e Pete stavano lavorando alla sceneggiatura e io dissi loro, 'Perché non lo dirigete e non mi aiutate a gestire la società?', ricorda Sproxton. "Avevamo delle idee simili sulla società e su quello che volevamo fare. Tra cui il fatto di dividere le quote della società con tutti gli impiegati. Mi sembrava dovuto, considerando la loro lealtà verso la società", racconta Lord, con un sorriso: "In fondo, nessuno di noi sarebbe qui senza gli altri".

Cosa prova ora che *SHAUN, VITA DA PECORA: FARMAGEDDON - IL FILM* sta per uscire al cinema?

David Sproxton: "C'è sempre il rush finale prima della fine, ma a me sembra un film straordinario. Il problema grande di questo tipo di film è riuscire a trovare una storia che funzioni. Ci sono sempre alcuni aspetti della trama da risolvere, perché vuoi sempre ottenere il massimo dell'emozione".

Peter Lord: "Provo lo stesso ogni volta: Gioia. Grande aspettativa per il modo in cui il mondo lo accoglierà. Tanta stanchezza... e anche un po' di dispiacere perché è finito. Quando lavori a un film del genere si crea una vera e propria famiglia. E quando tutto finisce ti dispiace. Si prova sempre un misto di dispiacere e di felicità".

È strano che abbia detto la parola 'famiglia', sembra proprio la parola che meglio sintetizza la filosofia della Aardman.

Lord: "Esatto. Non ne parliamo molto spesso, ma è una cosa istintiva. Il senso è che le persone si dovrebbero divertire mentre fanno il proprio lavoro. Dovrebbero venire al lavoro contente, dovrebbero amare ciò che fanno. E noi siamo un gruppo molto specializzato. Siamo molto bravi in quello che facciamo, quindi la sensazione è proprio quella di appartenere a una famiglia, a una comunità, a un club".

Cosa ricorda dell'evoluzione della società? Stiamo parlando di quarant'anni... Si ferma mai a riflettere su come siete arrivati fin qui?

Lord: "Sì, col passare del tempo ci rifletto sempre di più. Di recente mi è stato conferito un riconoscimento (il Fellow of Arts dall'Università di Bournemouth) durante il quale hanno citato i miei conseguimenti. E ho avuto modo di rifletterci... Ci sono state delle difficoltà in questi quarant'anni, ma in genere abbiamo progredito in modo costante e regolare. Certo, se dovessi proiettarmi nel 1976 quello che abbiamo raggiunto mi sembrerebbe assolutamente inimmaginabile. Io e Dave eravamo due ragazzini in una stanza in attesa di un lavoro. Sarebbe stato inimmaginabile pensare di poter passare da lì al nostro piccolo grande impero. Quando eravamo giovani non esisteva nessuno studio di animazione importante in Gran Bretagna. C'erano solo una serie di piccole società. Quindi, a ripensarci è davvero fantastico".

Sproxton: "È stato un gran bel viaggio. Una cosa tira l'altra fino ad arrivare a *Wallace & Gromit* e agli Oscar... Quando abbiamo cominciato alla fine degli anni '70, non avremmo mai pensato che saremmo finiti a fare dei film, anche perché non se ne facevano molti. Poi sono arrivate la Warner, la DreamWorks, e dopo ha cominciato a fiorire la CGI... Solo guardando indietro ti viene da pensare, 'Come diavolo è stato possibile?' E stiamo ancora progredendo!".

L'economia narrativa di *SHAUN, VITA DA PECORA: FARMAGEDDON - IL FILM* è più notevole che mai. Pensa di essere arrivato al massimo della sua bravura con questo film?

Sproxton: "Ad essere onesto, è stato un lavoro molto duro. La parte più dura è quando si entra nella fase dell'animatic⁶. Soprattutto con Shaun, che è un film molto visivo, perché non ci sono dialoghi a guidare la narrazione. Si comincia col chiedersi, 'Ci serve un'inquadratura di ambientazione?'⁷ Perché si vuole avere tanto tempo a disposizione per il divertimento e il gioco. Non vuoi occupare il tempo con la trama; vuoi occuparlo con le emozioni e la follia".

⁶ È una forma più avanzata di storyboard, in pratica è il passo successivo in qualsiasi processo d'animazione, si tratta di storyboard montati in sequenza ai quali viene aggiunta un traccia sonora temporanea (con musica e voci dei personaggi), in modo da creare un filmato che dia il senso del ritmo e aiuti a visualizzare la scena in maniera più dettagliata rispetto allo storyboard in quanto scandisce l'azione in tempo reale.

⁷ L'inquadratura di ambientazione è solitamente quella con cui si aprono i film.



Shaun, Vita da Pecora™
FARMAGEDDON
IL FILM

SHAUN, VITA DA PECORA: FARMAGEDDON - IL FILM è il suo film più ambizioso di sempre?

Sproxton: "Abbiamo portato Shaun e tutti gli altri personaggi della storia in un'altra dimensione ed è proprio questa la cosa divertente. 'Che succede se porti Shaun in un'altra galassia?' In questo senso, sì, è il più ambizioso di sempre".

Lord: "Abbiamo deciso di girare il film in widescreen, per citare i film girati nell'America del Midwest, per rendere il tutto ancora più divertente. Non ditelo a nessuno, ma non sono neanche sicuro di dove viva Shaun, comunque è stato divertente prendere quell'ambientazione e renderla enorme con il widescreen, con le sue vaste praterie aperte, in modo da poter inserire parecchi riferimenti ai film classici della fantascienza. Forse è questo che fa sembrare il film ancora più gigantesco. Almeno lo spero. Abbiamo usato molti effetti visivi, che è una cosa normale per i film oggi. Ma la cosa a cui le persone tengono di più sono ancora dei pupazzetti alti poco di più di dieci centimetri".

Shaun è il simbolo della filosofia della Aardman? È molto British, è molto impudente e ha un grande cuore...

Lord: "Ha proprio ragione! [Ride] È vero. Ovviamente, tutti amano Wallace & Gromit. Io adoro Wallace & Gromit. Ma in Shaun c'è qualcosa di tenero. Il fatto che sia un monello è una cosa molto importante per noi. Per certi versi è un anarchico, nel senso buono del termine. Ha in sé quella tipica ribellione giovanile che è il suo modus operandi. Vive in un piccolo mondo, il mondo della fattoria di Mossy Bottom è deliberatamente molto piccolo. Il fattore, come tutti i fattori tiene le sue pecore nell'ovile, quindi loro hanno una visione del resto del mondo molto limitata. Ma il caro vecchio Shaun non lo accetta e cerca sempre di evadere. È questa la parte gioiosa del film. Quando si diventa adulti, si tende a dimenticarlo, ma è bello mantenere il senso del divertimento, una lieve attitudine alla provocazione, un senso di ribellione, e non bisogna prendersi troppo sul serio. Credo che sia importante sia per Shaun che per tutti noi".

Cosa prova per Shaun dopo tutti questi anni?

Sproxton: "È un po' come con Wallace & Gromit, desideri vedere come crescono questi personaggi. Questa in un certo senso è una storia di crescita. La cosa bella di questi film è che sono seriali quindi bisogna sempre tornare al punto di partenza. Ho fatto una bellissima chiacchierata con Jeffrey Katzenberg [quando la Aardman aveva una partnership con la DreamWorks] mentre stavamo girando *La maledizione del coniglio mannaro*. Lui disse, 'Allora, cosa impara Wallace?' E noi tutti ci siamo guardati e abbiamo detto, 'Beh, no, Wallace non impara mai niente. È questo il punto! E lui disse, 'Ah, okay, capisco...' Era un format diverso da quelli a cui era abituato, del tipo: 'Succede qualcosa, il personaggio impara qualcosa ed evolve'".

Rendere Shaun 'responsabile' è stata una mossa geniale per i fan che sono cresciuti insieme a lui e che magari ora hanno dei fratellini più piccoli. È stata una scelta intenzionale?

Lord: "Senza dubbio. Bisogna sempre trovare delle tematiche accessibili per gli spettatori più giovani. Ci sono alcune esperienze che sono abbastanza comuni per molte persone, e una di queste è avere un fratellino minore, o un amico più giovane, che arriva e si prende tutta l'attenzione. La cosa più difficile su cui abbiamo lavorato è stata, 'Quanto diventa responsabile Shaun?' Inizialmente non ne ha alcuna voglia. La vede solo come una cosa potenzialmente molto divertente! All'inizio è una scelta egoistica, ma poi con il progredire della storia si rende conto che è una cosa seria, e diventa più responsabile. E così è nata l'idea comica per cui quello che era stato un monello fino a poco prima finalmente capisce cosa pensano gli altri di lui".

La Aardman lo scorso anno è diventata di proprietà dei dipendenti, cosa può dirci di questa decisione?

Sproxton: "Ci stiamo preparando per il futuro. Ci è sembrata la soluzione migliore per fare in modo che la Aardman possa continuare a fare ciò che fa al meglio. E ovviamente, coloro che creano valore nella compagnia continueranno a beneficiare direttamente del valore che creeranno". Le statistiche mostrano che le compagnie di proprietà dei dipendenti hanno significativamente più successo delle compagnie convenzionali. Quindi siamo molto emozionati dalla prospettiva di vedere la Aardman arrivare ancora più lontano in futuro grazie a questa decisione, e ci auguriamo che i quattro decenni che sono passati abbiano preparato la strada per molti altri anni di grande creatività".

La Aardman ha uno spirito e uno humour caratteristici. Mentre l'industria cinematografica in genere si prende molto sul serio. È stata dura per voi in questi anni?

Lord: "Sì, è stata dura. [Ride] La commedia inglese in America è sempre stata una cosa misteriosa. Ritengo che abbiamo fatto delle cose straordinarie in questo frangente. Noi abbiamo deciso di non prenderci troppo sul serio perché ero consapevole che i film per bambini di Hollywood spesso contenevano un messaggio morale estremamente forte. Ormai fa parte del pacchetto. È quello che la gente si aspetta, e va bene così... Ma noi preferiamo dare un messaggio morale più discreto! Mi piace pensare che in quello che facciamo la cosa più importante sia che il bene trionfi sempre. Il bene, l'ottimismo, l'umanità devono vincere, e il cinismo, la macchinazione e il male non esistono. Il bene è il senso più profondo. Shaun è profondamente buono. Questo non significa che non sia birichino, o che non combini guai, lui è comunque buono e perbene. Credo che fondamentalmente i nostri film abbiano una morale. So che dopo aver visto il primo film [di Shaun] gli spettatori sono usciti dalla sala ridendo. Sorridevano. Perché hanno visto qualcosa di divertente, di tenero, che è anche pieno di positività, ed è proprio questo che speriamo di poter fare con i nostri film".

Shaun, Vita da Pecora™
FARMAGEDDON
IL FILM

SHAUN: LE STATISTICHE

Shaun compirà 25 anni il prossimo anno, ecco le 25 cose più importanti che dovete sapere sulla pecora più amata del pianeta

- 1) Shaun è apparso per la prima volta nel 1995 nel film di *Wallace & Gromit, Una tosatura perfetta*, di Nick Park
- 2) È ancora un adolescente (rispetto all'età delle pecore)
- 3) Fa parte della famiglia della Aardman, l'amato studio di animazione britannico che è stato fondato nel 1972
- 4) *Shaun, vita da pecora: Farmageddon - Il film* è il secondo film evento di Shaun, dopo *Shaun, Vita da Pecora- Il Film*, del 2015
- 5) Quel film ha incassato ben 22 milioni di dollari ai botteghini inglesi
- 6) **SHAUN, VITA DA PECORA: FARMAGEDDON - IL FILM** è un'avventura ancora più epica, che vedrà Shaun andare nello spazio per la prima volta: a 10.000 anni luce di distanza!
- 7) Per *Shaun, vita da pecora: Farmageddon - Il film*, i suoi creatori avevano bisogno di set ancora più grandiosi: una settantina, e di 35 unità impegnate nella loro realizzazione contemporaneamente
- 8) Per dare vita a Shaun e alla sua nuova amica aliena LU-LA è stato necessario il lavoro di 28 animatori
- 9) In media un animatore realizza solo due secondi di animazione al giorno
- 10) Un tipico pupazzo di Shaun è alto circa 17 centimetri e pesa 100 grammi
- 11) Shaun ha circa 5 milioni di fan su Facebook
- 12) Nel mondo, il brand di Shaun non è mai stato così potente, specialmente in Giappone, dove ha 100 partner commerciali diversi
- 13) Questo non significa che Shaun dica sempre di sì a tutto, anzi. "Diciamo no a molte, moltissime cose", sottolinea Sean Clarke, l'uomo che si occupa di gestire il brand di Shaun.
- 14) In Giappone, ci sono cinque parchi gioco di Shaun, due bar e un nuovo ristorante che sta per essere aperto
- 15) Il cibo in quei bar è particolarmente buono, dice Clarke: "Ma non c'è l'agnello nel menu!"
- 16) L'estate prossima, Shaun andrà in Giappone in veste di partner della Squadra Olimpica della Gran Bretagna
- 17) Shaun ha anche dei parchi a tema. Il primo ha aperto in Svezia. Ce n'è anche uno in Australia e uno in Giappone, e sta per aprirne uno in Cina
- 18) Nick Park, il creatore di Shaun, ritiene che sia stata Baby Spice la chiave del suo successo, quando negli anni '90 venne fotografata con indosso lo zaino di Shaun la sua fama schizzò letteralmente alle stelle
- 19) Per registrare la Colonna Sonora di **FARMAGEDDON** nei leggendari studi di Abbey Road il compositore Tom Howe ha assoldato un'orchestra di oltre 100 elementi
- 20) La voce di Shaun (sì, ok, i suoi 'beee') è di Justin Fletcher, famoso per aver dato la voce al personaggio televisivo di Mr. Tumble
- 21) John Sparkes, che dà voce ai brontolii di Bitzer, è anche il narratore di *Peppa Pig*
- 22) Ad oggi, Shaun è apparso in 150 episodi del suo cartone animato televisivo, in uno special televisivo e in due film
- 23) In media per realizzare un film di Shaun ci vogliono più di tre anni
- 24) **SHAUN, VITA DA PECORA: FARMAGEDDON - IL FILM** ha due registi – Will Becher e Richard Phelan – che hanno collaborato per tre anni per dare vita a Shaun sullo schermo. "Vanno molto d'accordo, a seconda di che ora del giorno è," scherza lo sceneggiatore Mark Burton
- 25) Shaun è presente in 170 territori di tutto il mondo



Shaun, Vita da Pecora™
FARMAGEDDON
IL FILM

BIOGRAFIE

Will Becher - Regista

Will Becher è un regista e un Creativo della Aardman Animations di Bristol. Cominciò a lavorare in questo settore alla fine degli anni '90, quando ottenne un lavoro stagionale nel dipartimento 'plastilina' del film *Galline in Fuga*. Mentre frequentava l'università di Edimburgo si mantenne in contatto con la produzione del film e dopo la laurea fu invitato da Nick Park a unirsi al team di animatori di *La Maledizione del Coniglio Mannaro* (divenendo uno dei più giovani animatori della Aardman a lavorare in un lungometraggio). Il film ha vinto l'Academy Award e un BAFTA per la Migliore Animazione. Will da allora ha lavorato in serie TV, commercial e film in veste di Capo Animatore. Ha lavorato sia in *Pirati! Briganti da Strapazzo* che in *Shaun, Vita da Pecora-Il Film*. Di recente, ha diretto la quinta serie di *Shaun, Vita da Pecora* e successivamente ha assunto il ruolo di direttore dell'animazione in *I Primitivi*. Durante gli ultimi 18 mesi ha lavorato alla realizzazione di *SHAUN, VITA DA PECORA: FARMAGEDDON - IL FILM* insieme al co-regista Richard Phelan.



Richard Phelan - Regista

Dopo essersi diplomato presso la National Film and Television School, Richard Phelan ha lavorato in diversi studi di animazione di Londra e successivamente è passato alla Aardman in veste di 'story artist' nella terza serie televisiva di *Shaun*. Da allora ha lavorato in diversi film e serie TV, tra cui *Shaun, Vita da Pecora-Il Film*, *I Primitivi*, e nel cortometraggio *Shaun The Sheep-The Farmer's Llamas*.

Paul Kewley - Produttore

Dopo una carriera di successo come produttore televisivo, nel 1995 ha vinto una borsa di studio Fulbright per studiare presso il prestigioso 'Peter Stark Producing Program' dell'Università della California del Sud. Dopo la laurea ha realizzato diversi progetti come produttore indipendente con alcuni dei maggiori studios di Hollywood, e successivamente ha lavorato per oltre dieci anni nell'industria cinematografica statunitense. È tornato nel Regno Unito nel 2009 per unirsi alla Aardman, dove ha avuto un ruolo di primo piano nello sviluppo dei film della compagnia. Paul ha prodotto *Shaun, Vita da Pecora-Il Film*, vincitore dell'Oscar, del BAFTA e candidato ai Golden Globe. Inoltre, ha prodotto *'Shaun The Sheep, The Farmers Llamas'*, uno speciale di Shaun candidato ai BAFTA e agli EMMY.

Paul ha trovato i finanziamenti per diversi film della Aardman, tra cui *'I Primitivi'* di Nick Park; ed è stato l'artefice del BFI/ Aardman Film Lab, un programma per lo sviluppo di progetti di animazione nel Regno Unito. Paul ora ha anche una società di produzione, la PEK Productions, attraverso la quale si occupa di sviluppare film ed ha prodotto *SHAUN, VITA DA PECORA: FARMAGEDDON - IL FILM* per conto della Aardman Animations e di STUDIOCANAL.

Mark Burton - Sceneggiatore

Mark si è fatto le ossa come sceneggiatore di commedie in alcuni show iconici britannici, come la serie satirica di pupazzi *Spitting Image*, gli sketch comici *Alas Smith & Jones*, e il longevo show *Have I Got News For You*. La sua prima incursione nel cinema è arrivata quando gli hanno chiesto di scrivere i dialoghi aggiuntivi per *Galline in Fuga*. In seguito, ha scritto la sceneggiatura di *Madagascar* per la DreamWorks; di *Wallace & Gromit: La Maledizione del Coniglio Mannaro* della Aardman (per il quale ha vinto il Bafta); e di *Gnomeo & Giulietta*, della Miramax. *Shaun, Vita da Pecora-Il Film* (2015) è stato il primo incarico di Mark in veste di sceneggiatore e di regista, insieme a Richard Starzak. Il film ha valso a entrambi una nomination ai Bafta e agli Oscar. Ha collaborato insieme a Nick Park ne *I Primitivi*, e attualmente si sta occupando di scrivere la sceneggiatura del prossimo episodio della franchise di *Paddington*, per conto della Heyday Films.

Jon Brown - Sceneggiatore

Jon Brown è uno showrunner e uno sceneggiatore vincitore del BAFTA. Ha creato e scritto una serie di show di successo per la televisione, tra cui la sitcom *Dead Pixels*, e le serie *Loaded* e *Mongrels*. Tra le numerose sceneggiature che ha scritto vale la pena citare anche le pluripremiate serie acclamate dalla critica *Succession* e *Veep*, entrambe per la HBO, e *Peep Show*, *Misfits* e *Fresh Meat*.

La sitcom più recente di Jon, *Dead Pixels*, è stata un grande successo di critica ed è stata descritta da The Guardian come 'incredibilmente divertente... la sitcom più geniale del 2019'. Al momento, Jon sta continuando a scrivere *Succession*, e si sta occupando dell'adattamento di *The Mandibles*, il romanzo di successo di Lionel Shriver; inoltre, sta scrivendo il nuovo show di Armando Iannucci, *Avenue 5*, per la HBO.

Shaun, Vita da Pecora™
FARMAGEDDON
IL FILM

Peter Lord - Co-Fondatore e Produttore Esecutivo della Aardman

Peter Lord è il Direttore Creativo della Aardman, da lui stesso fondata nel 1972, assieme al suo collaboratore di lunga data, David Sproxton. Lord ha ricevuto due nomination agli Academy Award® per il Miglior Cortometraggio di Animazione, la prima nel 1992 per *Adam*, e la seconda nel 1996 per *Wat's Pig*; e nel 2013 ha ottenuto la candidatura per il Miglior Film di Animazione per *Pirati! Briganti da Strapazzo*. Inoltre, ha ottenuto le nomination ai BAFTA per *Adam*, *The Amazing Adventures of Morph*, *War Story* e *Galline in Fuga*, e come produttore per *Wallace & Gromit: La Maledizione del Coniglio Mannaro*. Lord conobbe Sproxton quando andavano a scuola, all'inizio degli anni '70. Cominciarono a sperimentare le tecniche dell'animazione al tavolo della loro cucina. Provarono una serie di metodi prima di scegliere l'animazione con i modelli in plastilina. Mentre erano ancora adolescenti, un produttore di programmi televisivi per bambini della BBC offrì a Lord e a Sproxton l'opportunità di realizzare dei cortometraggi di animazione per il suo programma, *Vision On*.

Dopo essere passati a lavorare come professionisti nel 1976, il loro primo successo fu il personaggio di plastilina Morph, che in seguito diventò il protagonista della serie, *The Amazing Adventures of Morph*. Lord e Sproxton si trasferirono a Bristol nel 1976, dove fondarono la Aardman e la fecero diventare uno dei maggiori studi di animazione con i modellini del mondo. Nel 1978, la Aardman fu incaricata dalla BBC di Bristol di realizzare due cortometraggi intitolati *Animated Conversations*. *Down and Out* e *Confessions of a Foyer Girl*, entrambi co-diretti da Lord e Sproxton, hanno aperto nuovi orizzonti nel campo dell'animazione per l'uso di registrazioni di vere conversazioni. A questi seguirono una serie di cinque *Conversation Pieces* per Channel 4, anch'essi co-diretti da Lord e Sproxton, tra cui *Early Bird* e *On Probation*. Successivamente, entrarono nel mondo dei video musicali, dove la Aardman collaborò con il regista Stephen Johnson e i Brothers Quay per realizzare il pluripremiato video di Peter Gabriel *Sledgehammer*. Nel 1987, Lord creò il video di *My Baby Just Cares for Me* di Nina Simone. Due anni dopo, Channel 4 commissionò di nuovo alla Aardman cinque cortometraggi della serie *Lip Synch*. Lord inoltre ha realizzato *Going Equipped* e *Babylon*. Insieme a Sproxton, Lord ha avuto un ruolo fondamentale nell'incoraggiare e promuovere nuovi registi. In veste di produttore esecutivo della Aardman si è occupato dei cortometraggi *Interviste Mai Viste*, *Rex the Runt*, *HumDrum*, *Stage Fright* e *The Pearce Sisters*, oltre che della serie di film di straordinario successo di *Wallace and Gromit* tra cui, di recente, *Questione di Pane o di Morte*. La Aardman si è occupata dell'animazione di diversi commercial televisivi in molti paesi diversi per marche come Chevron, Lurpack, Mita Copiers, Cadbury's Crunchie e Polo.

Nel 2000, Lord ha diretto insieme a Nick Park, *Galline in Fuga*, il primo lungometraggio della Aardman, uno straordinario successo sia di critica che di pubblico. Lord inoltre ha prodotto il primo lungometraggio di Wallace e del suo fedele amico canino Gromit. *Wallace & Gromit: La Maledizione del Coniglio Mannaro* è uscito nei cinema nel 2005 e ha vinto l'Oscar.

Lord è stato il Produttore del primo lungometraggio in CGI della Aardman, *Giù per il Tubo*, che è stato prodotto in collaborazione con la DreamWorks, e che è uscito in tutto il mondo alla fine del 2006. Nel 2011, è stato il Produttore Esecutivo del secondo progetto in CGI della Aardman, *Il Figlio di Babbo Natale*, per la regia di Sarah Smith. Questa volta il film è stato realizzato in collaborazione con la Columbia e con Sony Pictures Animation.

Il progetto successivo, realizzato con la tecnica dell'animazione stop-frame, tipica della Aardman è stato *Pirati! Briganti da Strapazzo*, nel quale Hugh Grant ha prestato la sua voce. Il film è uscito nel 2012 ottenendo critiche entusiastiche in tutto il mondo e una nomination agli Academy Award (2013) nella categoria Miglior Film di Animazione. Verso la fine del 2013 Peter si è fatto portavoce di una campagna di crowd funding su Kickstarter per 'Far tornare Morph'. La campagna ha superato immediatamente il suo target e di conseguenza sono stati prodotti altri episodi di Morph.

Nel 2009 Lord e Sproxton sono stati insigniti di un Premio Speciale ai BAFTA.

Nel 2012 Lord è stato eletto Presidente Onorario dell'Hiroshima Animation Festival e partecipa di frequente a numerosi festival cinematografici e di animazione come relatore o giurato.

Lord e Sproxton hanno entrambi ricevuto il premio CBE in occasione del Compleanno della Regina del 2006, nello stesso anno in cui hanno festeggiato i 30 anni di attività della Aardman.

Nel 2016, il pluripremiato studio ha festeggiato il suo 40° anniversario.

Lord è stato il Produttore Esecutivo del film di successo della Aardman *Shaun, Vita da Pecora - Il Film*, della commedia avventurosa *I Primitivi*, e di *SHAUN, VITA DA PECORA: FARMAGEDDON - IL FILM*.

A novembre del 2018, la Aardman è diventata una compagnia di proprietà dei suoi dipendenti, allo scopo di rimanere indipendente e assicurare l'eredità creativa della compagnia per il futuro.

David Sproxton - Co-Fondatore e Produttore Esecutivo della Aardman

David Sproxton è co-fondatore e Presidente Esecutivo della Aardman. Insieme a Peter Lord, si è occupato di sovrintendere lo sviluppo della compagnia facendola diventare uno dei maggiori studi di animazione del mondo. Sproxton è stato il produttore, il regista e il diret-



Shaun, Vita da Pecora™
FARMAGEDDON
IL FILM

tore della fotografia di alcuni dei progetti di animazione della Aardman.

Sproxton e Lord si conobbero alla Woking Grammar School for Boys, e nel 1970 realizzarono il loro primo film di animazione usando la telecamera Bolex di Sproxton. Quel film li fece notare da un produttore della BBC che gli offrì l'incarico di realizzare dei corti di animazione per il suo programma, Vision On. Nel 1972 Sproxton e Lord per gioco registrarono il nome Aardman Animations presso la Companies House. Dopo aver conseguito la laurea presso l'Università di Durham, Sproxton decise di perseguire la carriera cinematografica full-time e nel 1976 si trasferì a Bristol, in Inghilterra, insieme a Lord. La loro prima creazione professionale fu il personaggio di Morph, che successivamente diventò il protagonista della serie della BBC dal titolo *The Amazing Adventures of Morph*.

Durante questo periodo, la coppia di cineasti realizzò due cortometraggi di animazione, dal titolo *Down and Out* e *Confessions of a Foyer Girl*, che usavano delle conversazioni reali tra persone come base della sceneggiatura.

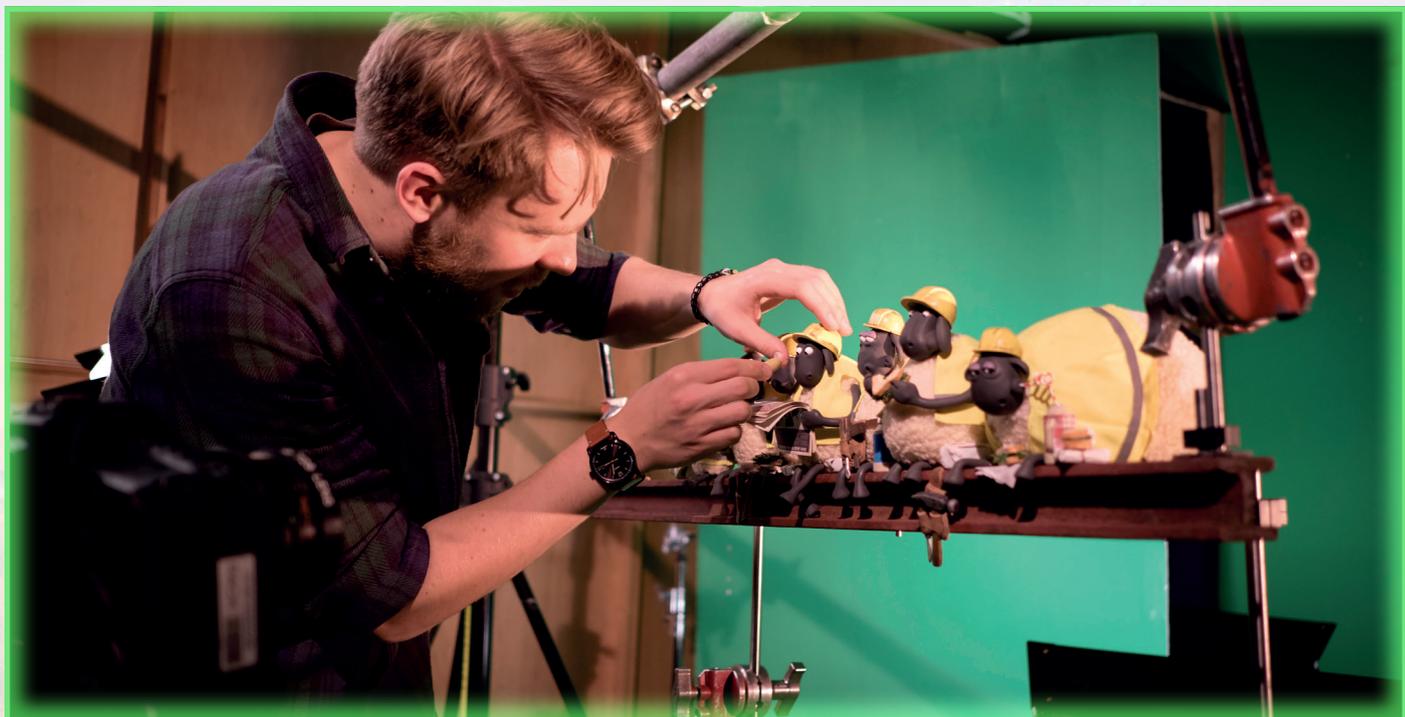
In seguito, su richiesta di Channel 4 realizzarono cinque film intitolati *Conversation Pieces* usando lo stesso espediente delle conversazioni reali tra persone. Un'altra serie di film per Channel 4 includeva il cortometraggio di Nick Park, vincitore dell'Oscar, dal titolo *Interviste Mai Viste*. Oltre a Park, lo studio ha scoperto diversi altri film-maker. Tra cui Steve Box che ha vinto il BAFTA per la regia di *Stage Fright* e che ha co-diretto *Wallace & Gromit: La Maledizione del Coniglio Mannaro* insieme a Nick Park; il regista candidato agli Oscar® e vincitore del BAFTA, Peter Peake, regista di *HumDrum* e di molti commercial; Richard Starzak, che ha diretto la serie *Rex the Runt* per BBC2 e la serie *Interviste Mai Viste* per ITV; il creatore di *Angry Kid*, Darren Walsh, e Stefan Marjoram creatore di *Blobs* della BBC3 e di *Presentators* per Nickelodeon.

Sproxton ha co-prodotto *Galline in Fuga*, il primo lungometraggio della Aardman (2000), *Wallace & Gromit: La Maledizione del Coniglio Mannaro* (2005), e il film in CGI *Giù per il Tubo* (2006), realizzato in associazione con la DreamWorks. Sproxton è co-produttore sia di *Pirati! Briganti da Strapazzo* che de *Il Figlio di Babbo Natale*, entrambi prodotti in associazione con Sony Pictures. Sproxton è anche il co-produttore di *Shaun, Vita da Pecora-II Film*, *I Primitivi* e *SHAUN, VITA DA PECORA: FARMAGEDDON - IL FILM*, i più recenti film dello studio prodotti con il socio distributore STUDIOCANAL. Sproxton si è occupato anche di molti dei progetti televisivi prodotti dallo studio, tra cui *Shaun Vita da Pecora*, *Polli Kung FU*, *Angry Kid*, *Piccolo Grande Timmy*, *Wallace & Gromit: Questione di Pane o di Morte*, *Wallace & Gromit's World of Invention* e *Learning Time with Timmy*.

Sproxton ha fatto parte per nove anni nel consiglio di amministrazione dell'Old Vic Theatre Trust di Bristol e per tre anni nel consiglio dello UK Film Council. Fa parte del consiglio dell'Encounters Film Festival (un festival di cortometraggi di Bristol) ed è membro del consiglio di We The Curious e dello Slapstick Film Festival.

Sproxton e il suo socio Lord sono stati insigniti del premio CBE in occasione del Compleanno della Regina del 2006.

A novembre del 2018, la Aardman è diventata una compagnia di proprietà dei suoi dipendenti, allo scopo di rimanere indipendente e assicurare l'eredità creativa della compagnia per il futuro.



Shaun, Vita da Pecora™
FARMAGEDDON
IL FILM

Nick Park - Creatore di Shaun, Vita da Pecora e Produttore Esecutivo

Nick Park (Regista/Produttore) ha vinto quattro volte l'Academy Award®, tre nella categoria di Miglior Cortometraggio di Animazione per *Interviste Mai Viste*, *I Pantaloni Sbagliati* e *Una Tosatura Perfetta*, e più di recente nella categoria Miglior Film di Animazione per *La Maledizione del Coniglio Mannaro*. Tutti e quattro i film sono stati creati e prodotti dalla Aardman, di cui Park è co-direttore insieme ai fondatori Peter Lord e David Sproxton.

Park cominciò a interessarsi all'animazione sin da piccolo, quando a 13 anni iniziò a girare dei film nell'attico dei suoi genitori. Uno dei suoi primi lavori, dal titolo *Archie's Concrete Nightmare*, girato su pellicola 8mm, andò in onda sulla BBC nel 1975. In seguito, nel 1980, conseguì la laurea presso la Sheffield Art School, e successivamente frequentò la National Film & Television School di Beaconsfield, in Inghilterra. Lì, Park cominciò a lavorare in *Una Fantastica Gita*, che segnò l'esordio di Wallace & Gromit. A febbraio del 1985 entrò a lavorare presso la Aardman dove completò il film. Poi diresse *Interviste Mai Viste* della Aardman, e *Lip Synch*, per Channel 4 Television. Nel 1990 sia *Interviste Mai Viste* che *Una Fantastica Gita* furono candidati agli Academy Award® nella categoria Miglior Cortometraggio di Animazione, e questo diede a Park il raro onore di avere due film nominati nella stessa categoria nello stesso anno; vinse *Interviste Mai Viste*. Entrambi i corti furono anche candidati ai BAFTA, dove stavolta vinse *Una Fantastica Gita*. Park in seguito ha vinto il suo secondo Academy Award® e il secondo BAFTA per *I Pantaloni Sbagliati*, e il suo terzo Oscar e BAFTA per *Una Tosatura Perfetta*. *I Pantaloni Sbagliati* e *Una Tosatura Perfetta* in totale hanno vinto oltre 100 premi prestigiosi in ambito internazionale.

Nel 1996, Park e la Aardman sono stati insigniti di un Premio Speciale in occasione dei BAFTA per l'Originale Contributo nell'ambito della Televisione. Nel 1997, Park è stato nominato Comandante dell'Ordine dell'Impero Britannico.

A giugno del 2000, il primo film di Park, *Galline in Fuga*, co-diretto con il co-fondatore della Aardman Peter Lord, è uscito in tutto il mondo suscitando delle ottime critiche e ottenendo un grande successo di box office. *Galline in Fuga* ha incassato oltre 250 milioni di dollari in tutto il mondo, è stato il film che ha ottenuto le migliori recensioni dell'anno negli Stati Uniti e ha reso la Aardman uno dei maggiori studi di animazione del mondo.

Nel 2005 è uscito il primo film di Wallace & Gromit dal titolo *La Maledizione del Coniglio Mannaro*. Insieme al co-regista Steve Box, Park ha vinto il suo quarto Academy Award®, stavolta nella categoria Miglior Film di Animazione (2006).

Questione di pane o di Morte, con Wallace & Gromit, è andato in onda sulla BBC One nel giorno di Natale del 2008 ed è stato visto da oltre 16 milioni di spettatori. Questo corto di 30 minuti è stato diretto da Nick Park e scritto da Park e Bob Baker, Baker aveva scritto sia *I Pantaloni Sbagliati* che *Una Tosatura Perfetta*. Il film ha vinto il BAFTA come "Miglior Corto di animazione" e negli Stati Uniti, il premio Annie Award nella categoria "Best Animated Short Subject".

Nell'estate del 2013, Nick Park ha fatto installare oltre 80 sculture gigantesche di Gromit nelle strade di Bristol. Il Gromit Unleashed è stato uno dei percorsi di beneficenza più straordinari che il paese abbia mai visto, un'eccellente lista di artisti, celebrità e stilisti ha creato i design di questi enormi Gromit. Dopo 10 settimane, il percorso è culminato con un'asta che ha raccolto oltre 2 milioni di sterline per il Wallace and Gromit's Grand Appeal e per il Children's Hospital di Bristol. Questa originale iniziativa è stata replicata anche con Shaun, con 120 sculture gigantesche di Shaun che hanno decorato le strade di Londra e di Bristol nella primavera-estate del 2015, e grazie alle quali sono stati raccolti 1 milione di sterline per gli ospedali pediatrici di tutto il Regno Unito. Il Gromit Unleashed 2 è stato replicato anche all'inizio di luglio del 2018.

L'ultimo film di Park, *I Primitivi*, realizzato insieme a STUDIOCANAL, è uscito all'inizio del 2018.

Richard Starzak - Regista e Sceneggiatore di SHAUN, VITA DA PECORA-IL FILM e Regista della serie TV SHAUN, VITA DA PECORA

Richard Starzak (alias Golly) è entrato a far parte della Aardman nel 1983 e durante i suoi primi nove anni nello studio ha lavorato a *Morph*, *Sledgehammer* per Peter Gabriel, *Pee Wee Herman's Playhouse*, e a due film di *Rex the Runt*.

Nel 1992, Golly ha lasciato la Aardman per lavorare come freelance, durante questo periodo ha lavorato in Nuova Zealand come Consulente di Produzione per *Oscar and Friends*, ed ha scritto e diretto 13 episodi di *Rex the Runt* per la BBC2, vincendo il Carlton Award for International Animation ai Premi Indies del 2000.

In seguito, ha diretto *Robbie the Reindeer* per la BBC ONE. *Robbie* ha vinto 19 premi internazionali tra cui il prestigioso British Academy of Film and Television Arts Award (BAFTA).

Dopo aver scritto e diretto la seconda serie di *Rex the Runt*, e la seconda serie di *Interviste Mai Viste*, Golly è tornato alla Aardman full time come Direttore Creativo occupandosi di sviluppare il progetto di *Shaun Vita da Pecora* per la televisione. Nel 2015, il primo film di Richard, *Shaun Vita da Pecora - Il Film*, diretto assieme a Mark Burton è uscito in tutto il mondo ricevendo critiche entusiastiche. Di recente ha lavorato allo sviluppo di *Shaun Vita da Pecora: SHAUN, VITA DA PECORA: FARMAGEDDON - IL FILM*.



Shaun, Vita da Pecora™
FARMAGEDDON
IL FILM

Carla Shelley - Produttrice Esecutiva

Carla ha prodotto una lunga serie di pluripremiati film, corti e commercial durante la sua permanenza presso la Aardman. Ha diretto la divisione commerciale della Aardman per quattro anni prima di passare alla TV e alla produzione cinematografica: Ha vinto il BAFTA Award come produttrice del cortometraggio di Nick Park vincitore dell'Oscar® 'Una Tosatura Perfetta' (1995).

Carla è stata Line Producer del primo lungometraggio della Aardman, 'Galline in Fuga' (2000).

In seguito, ha prodotto il film di Wallace & Gromit 'La Maledizione del Coniglio Mannaro' (2005), che ha ottenuto molti premi prestigiosi, tra cui l'Academy Award® come Miglior Film di Animazione e il BAFTA come Miglior Film Britannico. Entrambi i film sono stati prodotti assieme alla DreamWorks.

Carla è stata anche la produttrice del film della Aardman in CGI 'Il Figlio di Babbo Natale' (2011) e Produttrice Esecutiva del film in stop-motion 'Pirati! Briganti da Strapazzo' (2012), entrambi per la Sony Pictures Animation.

Più di recente Carla è stata Co-Produttrice Esecutiva di 'Shaun Vita da Pecora-II Film' (2015) per STUDIOCANAL e, successivamente, è stata la Produttrice del film di Nick Park in stop-motion

'I Primitivi' che è stato distribuito da STUDIOCANAL nel 2018.

Carla è la Produttrice Esecutiva di entrambi i film di Shaun, Vita da Pecora, incluso 'SHAUN, VITA DA PECORA: FARMAGEDDON - IL FILM' e di 'Galline in Fuga 2' per STUDIOCANAL e Pathe.

Carriera / Crediti

Dal 2018 ad oggi, Aardman Animations – Direttore Esecutivo, Feature Production

2015 - 2018 Produttrice de 'I Primitivi' per STUDIOCANAL

2012 - 2015 Co-Produttrice Esecutiva di 'Shaun Vita da Pecora-II Film' per STUDIOCANAL

2008 - 2012 Produttrice Esecutiva di 'Pirati! Briganti da Strapazzo', per la Sony Pictures Animation

2009 - 2011 Produttrice, 'Il Figlio di Babbo Natale' per la Sony Pictures Animation

2005 - 2018 Aardman Animations - Head of Feature Production

2001 - 2005 Produttrice, 'Wallace & Gromit La Maledizione del Coniglio Mannaro' per la Dreamworks

1997 - 1998 Produttrice 'Hum Drum' cortometraggio per Channel 4 Television

1996 - 2000 Line Producer di 'Galline in Fuga' per la Dreamworks

1994 - 1995 Produttrice 'Pib and Pog' cortometraggio per Channel 4 Television,

Produttrice 'Una Tosatura Perfetta' per la BBC Television

1991 - 1994 Aardman Animations – Head of Commercials Division – Ha prodotto numerose campagne commerciali tra cui quella per il burro Lurpak, gli ovetti della Cadbury, Heat Electric

In precedenza aveva lavorato in campo radiofonico per la BBC

Sim Evan-Jones – Montatore

All'inizio degli anni '90, Sim ha lavorato a Londra per la Amblimation di Stephen Spielberg, inizialmente come Assistente Montatore in 'Fievel Conquista il West' e poi come Co-Montatore in 'We're back and Balto', entrambi distribuiti dalla Universal Pictures. Nel 1995 si è trasferito a Los Angeles ed è stato uno dei primi impiegati della DreamWorks Animation, dove ha lavorato in 'Il Principe D'Egitto' come Montatore Associato e poi come montatore in 'Shrek' e 'Shrek 2' per il regista Andrew Adamson. Successivamente, ha partecipato al montaggio di 'Madagascar'.



Sim poi ha cominciato a lavorare per la Disney, dove è stato il montatore del live action *Le Cronache di Narnia: il Leone, La Strega e L'Armadio* e in seguito è tornato nel Regno Unito nel 2007 per montare *Le Cronache di Narnia: Il Principe Caspian*, ancora una volta assieme ad Andrew Adamson.

Sim è stato il montatore di *'Hippy, Hippy, Shake'* per Beeban Kidron e di *'Tata McPhee e il Grande Botto'* per Susanna White, entrambi della Working Title. Ha trascorso un po' di tempo in Nuova Zelanda, sempre insieme ad Andrew Adamson, dove ha montato *'World's Away'* del Cirque du Soleil, e *'MrPip'*, con Hugh Laurie, girato in Papua New Guinea. Sim è stato consulente montatore del film in 3D *'Pompei'*, e dei film di animazione *'Free birds- Tacchini in Fuga'* e *'Il Libro della Vita'*.

Shaun, Vita da Pecora™
FARMAGEDDON
IL FILM

Nel 2014 Sim è entrato a far parte del team della Aardman Animations, dove ha lavorato a stretto contatto con Mark Burton e Richard Starzak trasformando Shaun in uno dei personaggi più amati della TV, e poi in una star mondiale con il film *Shaun, Vita da Pecora - Il Film* del 2015. Da allora, Sim ha lavorato insieme a Nick Park, per il quale ha montato *I Primitivi*.

Tom Howe - Compositore

Tom Howe è un pluripremiato compositore inglese che ha composto oltre 70 colonne sonore per film e documentari vincitori dell'Emmy e del BAFTA, tra cui, di recente, il film di animazione della Aardman "*I Primitivi*," diretto da Nick Park e "*Professor Marston and the Wonder Women*," di Annapurna Pictures, con Luke Evans e Rebecca Hall. Oltre ai suoi progetti cinematografici e televisivi, Tom ha scritto diversi brani di successo che sono entranti nella classifica Top 40.

Tom ha vissuto nel Regno Unito e in seguito si è trasferito a Hollywood, dove ha scritto le colonne sonore di numerosi film importanti, tra cui "*Exodus: Dei e Re*", "*Wonder Woman*" e "*Legend Of Tarzan*".

Tom di recente ha scritto la colonna sonora del film di animazione "*C'era Una Volta Il Principe Azzurro*" degli stessi produttori di "*Shrek*".

L'abilità di Tom come polistrumentista, la sua padronanza nel dirigere grandi orchestre, il suo talento di autore di brani pop e rock, e di sound design elettronico, e il suo uso di tecniche di produzione moderne gli hanno dato un vantaggio che pochi altri compositori possono vantare in fatto di colonne sonore di film, di programmi televisivi e di altri media.



Shaun, Vita da Pecora™
FARMAGEDDON
IL FILM