

**LAIKA**

Presentano

Un film diretto da **ANTHONY STACCHI** e **GRAHAM ANNABLE**Tratto dal romanzo best seller di **ALAN SNOW** "Arrivano I Mostri" (*Here be Monsters!*)Con le voci originali di: **Ben Kingsley, Isaac Hempstead Wright, Elle Fanning, Dee Bradley Baker, Steve Blum, Toni Collette, Jared Harris, Nick Frost, Richard Ayoade, Tracy Morgan, e Simon Pegg**Prodotto da  
**DAVID BLEIMAN ICHIOKA, PGA TRAVIS KNIGHT, PGA**Scritto da  
**IRENA BRIGNULL ADAM PAVA**Direttore della Fotografia  
**JOHN ASHLEE PRAT****Uscita Italiana: 2 Ottobre 2014****Durata del Film: 97 minuti**Il materiale fotografico è disponibile sul sito [www.upimedia.com](http://www.upimedia.com)**Ufficio Stampa Universal Pictures International Italy:**Cristina Casati – [cristina.casati@nbcuni.com](mailto:cristina.casati@nbcuni.com) Marina Caprioli – [marina.caprioli@nbcuni.com](mailto:marina.caprioli@nbcuni.com)



*Pressbook italiano*

Matilde Marinai – [matilde.marinai@nbcuni.com](mailto:matilde.marinai@nbcuni.com)

# BoxTrolls

## LE SCATOLE MAGICHE

### Indice

I.	Sinossi	pag 3
II.	La Nascita dello Stop-Motion	pag 5
III.	Fuori dai Cartoni	pag 7
IV.	Dar Voce Anche Alle Scatole	pag 11
V.	I <i>Boxtrolls</i> Si Muovono	pag 22
VI.	I LAIKAni	pag 42
VII.	Ritocchi Finali	pag 49
VIII.	Tutti i Numeri di <i>Boxtrolls</i>	pag 52
IX.	Il Cast Artistico	page 54
X.	Il Cast Tecnico	page 63

# BOXTROLLS

## LE SCATOLE MAGICHE

### Sinossi

**Boxtrolls- Le Scatole Magiche** è un film evento per famiglie dei creatori di *Coraline e la Porta Magica* e *ParaNorman*, entrambi candidati all'Oscar per il Miglior Film d'Animazione. Si tratta della terza produzione cinematografica dello studio d'animazione con sede in Oregon, LAIKA. Girato in loco presso gli studi LAIKA, in 3D e con metodi avanzati manuali e tecnologici, **Boxtrolls- Le Scatole Magiche** utilizza disegni manuali, formato grafico ibrido d'animazione in CG e tecnica dello stop-motion, per rappresentare la storia del best-seller fantasy d'avventura di Alan Snow "Arrivano I Mostri!".

Il film presenta al pubblico ad una nuova specie di famiglia - I Boxtrolls, una comunità di creature bizzarre e dispettose, che hanno amorevolmente adottato e cresciuto un ragazzino orfano, Uovo (doppiato nella versione originale da Isaac Hempstead Wright di *Game of Thrones*), fin dall'infanzia nella splendida casa nelle caverne che hanno costruito sotto i viottoli di Pontecacio. Qui vivono una vita felice ed armoniosa, lontano dalla società; i residenti snob della cittadina di epoca vittoriana sono ossessionati dalla ricchezza, dalla classe sociale, e dal benessere..ma soprattutto dai formaggi puzzolenti. Lord Gorgon-Zole (Jared Harris di *Mad Men*), il sindaco de facto, detta legge circondato dai suoi uomini snob e d'élite delle Tube Bianche. Come tutti gli altri, crede alle leggende spaventose sui Boxtrolls, divulgate in lungo e in largo per oltre un decennio dal malvagio Archibald Arraffa (l'attore premio Oscar Ben Kingsley). Determinato ad ottenere il consenso delle Tube Bianche, Arraffa ha imprigionato il geniale inventore ed amico dei Boxtrolls Herbert Trubshaw (Simon Pegg di *Star Trek*), ed ha reclutato una banda nota come 'Tube Rosse' per catturare tutti i Boxtrolls. Delle Tube Rosse fanno parte l'implacabile Mr. Nervetto (Tracy Morgan di *30 Rock*), il goffo Mr. Pasticcio (Richard Ayoade di *The IT Crowd*), e l'impassibile Mr. Trota (Nick Frost di *The World's End*).

Pur mantenendo unita la loro comunità sotterranea, la spazzatura degli umani diventa il tesoro dei Boxtrolls. I Boxtrolls indossano scatole di cartone riciclato come gusci di tartarughe. Questa comunità gentile ed ingegnosa raccoglie i rifiuti immergendosi nei cassonetti per trasformarli in invenzioni strepitose. Assieme alla sua famiglia di Boxtrolls, mettendosi sempre più in pericolo perché malvista dai cittadini di Pontecacio, ed ostacolato dal regime pericoloso di Arraffa, Uovo deve avventurarsi

fuori terra, "alla luce", dove incontra e si allea con una ragazzina undicenne ma straordinariamente grintosa, Winnie (Elle Fanning di *Maleficent*) – la figlia di Lord Gorgon-Zole. Uovo e Winnie escogitano insieme un piano audace per salvare i Boxtrolls da Arraffa, imbarcandosi in un'avventura fatta di follia ed affetto, che dimostra che gli eroi non hanno forme né dimensioni – possono anche essere rettangolari.

**Boxtrolls- Le Scatole Magiche.** Ben Kingsley introduce Isaac Hempstead Wright, Elle Fanning, Dee Bradley Baker, Steve Blum, Toni Collette, Jared Harris, Nick Frost, Richard Ayoade, Tracy Morgan, e Simon Pegg. Costumista: Deborah Cook. "The Boxtrolls Song" testi e musica di Eric Idle. Musica di Dario Marianelli. Responsabile casting Mary Hidalgo. Montaggio di Edie Ichioka, ACE. Scenografo, Paul Lasaine. Direttore della Fotografia, John Ashlee Prat. Sceneggiatura di Irena Brignull, Adam Pava. Basato sul libro 'Arrivano I Mostri!' di Alan Snow. Prodotto da David Bleiman Ichioka PGA, Travis Knightt, PGA. Regia di Anthony Stacchi, Graham Annable.

# BOXTROLLS

## LE SCATOLE MAGICHE

### La Nascita dello Stop-Motion

Una forma d'arte che inizia nella fase preliminare di un film, il processo di animazione in stop-motion è stato, è, e sarà sempre straordinariamente coinvolgente - uno degli aspetti più magici di qualsiasi mezzo, capace di voli pindarici.

Fotogramma per fotogramma (e ci sono 24 fotogrammi al secondo in un film), gli animatori manipolano attentamente e meticolosamente degli oggetti tangibili (personaggi, oggetti di scena, scenografie, ecc) su un palco di lavoro. Ogni frame viene fotografato una volta da una particolare cinepresa - due volte, se la telecamera è in 3D, come per i film d'animazione prodotti dalla LAIKA. Quando le migliaia di inquadrature fotografate vengono proiettate insieme in sequenza, i personaggi e l'ambiente circostante prendono vita. La magia del cinema è creata manualmente.

Il produttore di **Boxtrolls- Le Scatole Magiche** ed il capo animatore Travis Knightt notano: "L'animazione dello stop-motion è un processo molto elementare. È sufficiente spostare un oggetto e scattare una foto: semplice. Ma, come la maggior parte delle cose semplici, la cosa più difficile del mondo è farla bene".

La tecnica dello stop-motion è paragonabile ad un film in live-action, in entrambi si devono costruire ed arredare i set, gli attori devono essere pettinati, vestiti, illuminati in maniera giusta - e diretti.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Il 21° secolo ha visto la nascita della LAIKA, costituita per rappresentare l'arte di registi pluripremiati, designer ed animatori nel campo dello spettacolo animato e degli spot pubblicitari. La società d'animazione che conta 550 collaboratori, è nota per eccellere nella narrativa e nella rappresentazione dei personaggi usando una grande varietà di tecniche: l'animazione digitale, lo stop motion, il 2D e CG. Con l'obiettivo di creare una forma d'arte audace, distintiva, divertente e duratura, l'azienda ha sede alle porte di Portland, in Oregon.

Sebbene LAIKA precedentemente avesse messo mano anche al film in stop motion, nominato agli Oscar®, *La Sposa Cadavere* (2005), diretto da Tim Burton e Mike Johnson, e fatto in Inghilterra, è proprio in Oregon che LAIKA ha dato vita a *Coraline e la Porta Magica* (2009). Diretto da Henry Selick, è stato il primo stop-motion ad essere concepito e fotografato in 3D stereoscopico e, come tale, era diverso da tutto ciò che a cui gli spettatori avessero mai assistito prima.

Innescando una rinascita dello stop-motion in moviemaking, *Coraline e la Porta Magica* ha guadagnato un Academy Award, un Golden Globe, un Critics Choice Movie Award, ed una nomination ai BAFTA Award per il Miglior Film d'Animazione; è stato nominato uno dei 10 migliori film dell'anno dall' American Film Institute (AFI); e ha vinto tre Annie Award, l'equivalente degli Oscar per l' animazione.

Il secondo lungometraggio della LAIKA, *ParaNorman*, è stato ugualmente concepito e fotografato in 3D stereoscopico. Diretto da Sam Fell e Chris Butler, il film è stato citato come Miglior Film d'Animazione del 2012 da parte di più gruppi di critici, rispetto a qualsiasi altro film. Il film si è candidato agli Academy Award, ai Critics Choice Award, ed ai BAFTA Award come Miglior Film d'Animazione; è stato nominato per la Gay & Lesbian Alliance Against Defamation (GLAAD) Media Award per il miglior Film; e ha vinto due Annie Awards.

Mentre il tradizionale processo di stop-motion rimane il fondamento della LAIKA, l'azienda ha continuato ad integrare nuove tecnologie avanzate, in particolare la RP (Rapid Prototyping) ed il CG (Computer-Generated), nel suo moviemaking. **Boxtrolls- Le Scatole Magiche** (2014), è il terzo lungometraggio della società, ed è stato ancora una volta concepito e fotografato in 3D stereoscopico. In particolare, è anche un esempio di ibridazione: uno stop-motion, disegni a mano, e CG ibrido che sposa e celebra la tradizione artigianale e gli strumenti più recenti del mestiere. Ancora una volta l' Oregon, è il teatro di nuove esplorazioni ed evoluzioni di una forma d'arte classica.

Dalla stessa LAIKA, Knight osserva: "Non c'è carenza di personaggi interessanti con storie meravigliose; ovunque si guardi, si trova l'ispirazione".

## Fuori dai Cartoni

Con un viaggio spensierato alla scoperta dei Boxtrolls, gli artigiani degli studios LAIKA sono ancora una volta immersi nella creazione incessante di qualcosa di fantastico; lo sforzo dell'attinenza al mondo reale e la creatività hanno prodotto qualcosa di ultraterreno e travolgente. Ci vogliono parecchi anni per fare un film di LAIKA, e sono costruiti per durare nel tempo.

Dato che le persone che lavorano quotidianamente alla LAIKA trasformano materiali di uso quotidiano in qualcosa di più grande della somma delle loro parti, il concetto di **Boxtrolls- Le Scatole Magiche** e delle sue creature ha affascinato un po' tutti.



Il Produttore e capo animatore Travis Knight sostiene meravigliato: "**Boxtrolls- Le Scatole Magiche** è nella sostanza, come tutti i film della LAIKA: una commovente storia umana con atemporalità e potente carica emotiva".

"Ogni storia che raccontiamo alla LAIKA ha una raffinata combinazione di buio e luce, di intensità e calore, e reale dinamismo. Aspiriamo a raccontare storie che sono visivamente sbalorditive, che hanno una patina di bellezza, ma cosa più importante è che abbiano un senso. I nostri film sono suggestivi, profondamente sentiti, progressivi, e un pò sovversivi. Raccontiamo storie che ci parlano, e che speriamo arrivino allo stesso modo al pubblico di tutto il mondo".

Knight aggiunge: "**Boxtrolls- Le Scatole Magiche** è diverso dai nostri film precedenti, *Coraline e la Porta Magica* e *ParaNorman*, in quanto si trattava di storie americane contemporanee raccontate con elementi soprannaturali. Questo film è collocato in un periodo di tempo preciso- ed è un miscuglio di detective story, commedia dell'assurdo, ed avventura steampunk con splendore visivo ed una morale sorprendente. E' una sorta di racconto di Charles Dickens intrecciato con Roald Dahl e Monty Python".

Il regista Anthony Stacchi commenta: "In quale altro modo si può ottenere tutto ciò in un film, se non attraverso lo stop-motion? Inoltre, non si potrebbero desiderare personaggi migliori per lo stop-motion di creature magiche che si nascondono dentro delle scatole come fossero dei gusci. Questa storia e questo studio hanno giocato una partita perfetta.

"Ma anche per LAIKA, questo è stato un grande passo avanti in termini di film epico per famiglie su larga scala, che supera ciò che è stato fatto precedentemente con lo stop-motion; Travis pensa continuamente 'dove arriveremo?'".

Knight osserva: "Dal momento che il nostro studio è in continua evoluzione, questo film è il nostro progetto più grande ed ambizioso". Padre di tre figli, il presidente e CEO di LAIKA "trova l'esperienza del moviegoing più significativa quando c'è molto da discutere successivamente sia per entrambi i genitori che i bambini. Come *Coraline e la Porta Magica* e *ParaNorman*, **Boxtrolls- Le Scatole Magiche** è un'avventura incentrata su degli adolescenti in cui i più forti scoprono chi sono, dove devono andare, e quello che vogliono diventare, imparando che ciò che più ci definisce sono le scelte che facciamo e le persone che frequentiamo.

"Il mondo in cui vivono i bambini è piuttosto chiuso agli estranei. Ma a volte, le barriere incuranti della società ci richiedono di trovarci un posto all'interno. Uova e Winnie hanno solo 11 anni, ma prendono delle decisioni determinanti che in ultima analisi, rimodellano e riscattano la loro società".

Il produttore David Bleiman Ichioka commenta: "Al centro della storia c'è il rapporto tra un ragazzino e la sua famiglia adottiva. Il suo amore per loro spinge avanti la storia: cambierà il mondo in cui vivono, in modo che tutti possano sopravvivere e prosperare".

L'editor Edie Ichioka aggiunge: "E' la storia di un viaggio verso l'autodeterminazione, ed è raccontata attraverso questa meravigliosa ed amabile famiglia, e questi due ragazzini coraggiosi che uniscono i due mondi".

Il regista Graham Annable dice: "I bambini trovano il coraggio di prendere il controllo del proprio destino, e così faranno alcuni degli altri personaggi. Questa storia insegna che non bisogna giudicare un libro - o una scatola - dalla copertina".

Un libro infatti ha fornito loro il materiale di base per la sceneggiatura: il bestseller d'avventura fantasy di Alan Snow Arrivano I Mostri!, il primo volume della serie di libri dell'autore. Knight rivela: "Abbiamo lavorato su questo film per quasi un decennio, più o meno quando abbiamo iniziato *Coraline e la Porta Magica*. Sono nati prima questi due film, e poi è uscito *ParaNorman*, ma ora eccoci qui con questo progetto a lungo coltivato, ed ora finalmente realizzato".

"Il libro di Alan Snow evocava le storie fantastiche e stravaganti che ho tanto amato da piccolo, come i testi di Roald Dahl. Dal materiale originale di 500 pagine – sufficiente per dar vita a vari film differenti - abbiamo estrapolato la storia dei Boxtrolls, andando ad esplorare ciò che costituisce una famiglia. Si tratta di un tema potente ed universale; non tutte le famiglie sono necessariamente biologiche. Questa storia ha una morale, e trattiamo questo tema in vari modi in **Boxtrolls- Le Scatole Magiche**".

Bleiman Ichioka aggiunge: "Ci siamo sentiti di mantenere anche le idee di Snow riguardo la lotta di classe, e gli scontri tra bande, anche in virtù di ciò che motiva le attività scellerate di Arraffa".

Stacchi, che ha diretto il suo primo film nell'arena dello stop-motion, dopo aver preventivamente co-diretto il film d'animazione in CG "*Boog & Elliot a caccia di amici*" (*Open Season*) nota: "Ho letto il libro di Alan Snow, e le dinamiche tra padri e figli mi hanno molto colpito emotivamente; ero da poco diventato padre, e dovevo ancora abituarci all'idea di avere una persona nuova in casa mia ... Come Travis, avevo i classici film della Disney nel DNA; in particolare, ho trovato dei riferimenti a Peter Pan / Bimbi Sperduti nella storia. Uovo deve venire fuori e salire sulla terra per trovare un posto nel mondo, così come il suo amico nonché figura paterna Pesce.

"Quando ho sentito che lo studio che stava iniziando questo progetto era LAIKA, ero entusiasta di esserne parte; ho parlato con amici e colleghi che avevano visitato gli studios LAIKA, e ne sono rimasti profondamente impressionati".

Stacchi una volta aderito al progetto, ha continuato a lavorarci per un paio d'anni. Poi, visto il suo impegno su *ParaNorman* di Chris Butler, LAIKA ha chiamato un membro dello story department a sedersi sulla sedia del secondo regista; un veterano dell'azienda, Annable è stato un artista dello storyboard per *Coraline e la Porta Magica* e *ParaNorman*. Come osserva Stacchi: "Si tratta di fortuna: il cuore dello story department della LAIKA è rimasto lo stesso in tutti e tre i film".

Annable aggiunge: "Allo story department viene richiesto di concentrarsi sulla fase iniziale, e Travis Knight è sempre in grado di fare un passo indietro e dare uno sguardo generale: focalizzandosi sulla missione dello studio, ma anche scegliendo ciò che è meglio per il progetto".

Il voto di fiducia per Annable ad unirsi a Stacchi è arrivato "perché sapevamo già che Graham fosse un superlativo visual storyteller", spiega Knight. "Ha impressionato tutti durante *ParaNorman* con la sua arguzia, il suo umorismo, l'innato senso della narrazione, e la sua capacità risolutiva dei problemi".

Stacchi aggiunge: "Graham ha capito da subito come dovevano essere i *Boxtrolls*. Ho guardato i suoi fantastici fumetti Grickle ed i suoi cortometraggi, ne ho colto il senso dell'umorismo, e sapevo che sarebbe stato la persona migliore con cui condividere la sedia da regista. Ho lavorato spesso con altri registi in vari progetti".

Annable riflette: "ero completamente elettrizzato - e totalmente terrorizzato. Mi sentivo come un ragazzo molto bravo a far volare aeroplanini di carta, che improvvisamente si ritrova nella cabina di guida di un 747. Col tempo sono passato dal fare storyboard alla regia, uniformandomi al progetto. Quello che si è rivelato poi esser fantastico, era aver conosciuto altre persone all'interno della LAIKA che ignoravo nei primi due film, ed aver interagito quotidianamente con loro, benché avessi la possibilità di fare un lavoro di livello più elevato.

"Ero felice di avere un co-pilota, e con Tony Stacchi ci siamo capiti fin dall'inizio. Provenendo io dallo story department, la sua esperienza da regista mi è stata utile. L'approccio che ho apportato ha cementato l'idea che entrambi avevamo di **Boxtrolls- Le Scatole Magiche** - e dei *Boxtrolls* stessi, dal momento che erano proprio loro i personaggi che ci hanno emozionato di più, anche se ogni pagina del libro di Alan Snow era qualcosa di meraviglioso".

Stacchi "ha lavorato insieme a Graham per affinare la storia e snellirla; il libro ha un sacco di personaggi ed intrighi. Si trattava di estrapolare una storia e tradurla in un film con una narrazione centrale ed emotiva - come un grande film picaresco".

Annable aggiunge: "Il nucleo centrale per noi era la storia di ragazzino cresciuto da creature gentili che venivano etichettate erroneamente come "mostri", ed il rafforzamento dei legami con la famiglia e con quelli che si creano".

L'animatore veterano Bleiman Ichioka, che è entrato a far parte del progetto in veste di produttore, insieme a Knightt, nel Settembre 2011, aggiunge: "Tony ha avuto anche un buon istinto per l'aspetto del film, che andava a completare l'esperienza passata dello storyboard di Graham".

"Ho lavorato con diversi dipendenti della LAIKA prima che si concentrassero sui lungometraggi. Tutti i Capi dipartimento della LAIKA ed il personale sono davvero forti. La capacità di evoluzione della loro attività di ricerca e sviluppo, mi ha fatto voglia di rivisitare la forma d'arte dello stop-motion ora che la stanno ridefinendo. Perché lo stop-motion? Perché ci piace. La grande passione che è stata messa nel fare il film, emergerà ancor di più, una volta sul grande schermo".

Stacchi osserva: "L'esperienza di David in ogni fase dello stop-motion è stata preziosa per me, dal momento che questo è stato il mio primo lungometraggio in stop-motion".

Bleiman Ichioka aggiunge: "In un film, tutti dovrebbero lavorare insieme verso un obiettivo comune. In un film stop-motion, la persona chiamata produttore non fa nulla senza l'aiuto di tutti gli altri che a loro volta producono qualcosa ... "

Nella pre-produzione, la direzione artistica e lo storyboard sono le fasi preliminari. L'attività degli illustratori storyboard nel visualizzare ogni scena è uno step fondamentale per tutti alla LAIKA. Cruciale quanto per i film in live-action, ma ancor più per i film d'animazione. "Dà la possibilità di vedere la riproduzione del filmato", afferma Knight. "Inoltre, i personaggi ed i set possono essere modificati in corso d'opera".

Stacchi aggiunge: "Si fa il film più volte negli storyboard – E' quel che abbiamo fatto Graham ed io insieme a 6-7 artisti storyboard dello story department della LAIKA – per poi passare alla realtà, mettendo in piedi il film stesso, in veste di co-registi. Diventa palese ciò che funziona e ciò che non va, e quindi abbiamo capito tutto ciò di cui avevamo bisogno per le riprese – mettendo in opera un progetto che parte da zero. Questo film ha richiesto un processo di progettazione molto lungo. Ad un certo punto, ci siamo resi conto che l'aspetto del film andava bene, ma non ci piaceva molto l'aspetto dei personaggi. Travis ha detto: 'Lavoriamo da subito su questo punto, piuttosto che modificare le cose in seguito'.

"Durante il percorso, era essenziale dedicarsi alla narrazione ed ai personaggi. Il cammino di Uovo era importantissimo per Graham e me, e sapevamo che la scena che avrebbe catturato l'attenzione del pubblico sarebbe stato l'arrivo del bambino nella comunità di queste creature stravaganti".

Questa scena è stato la prima dello storyboard ad esser poi testata con le immagini preliminari. "Tutto è iniziato da quella piccola sequenza, per poi concretizzare il resto della storia", ricorda Stacchi. Annable aggiunge: "Appaiono due Boxtrolls che trovano un bambino con cui interagiscono, e da lì abbiamo costruito il progetto nel suo complesso".

Bleiman Ichioka nota: "Ciò che si evince è che i Boxtrolls sono amabili; immaginavamo anche noi di dover esser prevenuti di fronte a creature spaventose, perdendo la possibilità, come spesso accade realmente, di vivere delle belle esperienze".

Stacchi osserva: "I Boxtrolls nella storia passano dall'esser creature timide, a diventare coraggiosi. Il film dimostra che se non si trova un posto nel mondo rimanendo sé stessi, allora bisogna cambiare il mondo intorno. I Boxtrolls, Uovo e Winnie ci dimostrano come fare, attraverso un racconto molto divertente ed emozionante".

Annable riconosce all'autore Snow di "aver delineato delle creature accattivanti- che dessero fiducia ai miei figli. Il modo in cui li ha descritti ed illustrati, mi ha affascinato, e mi ha fatto pensare a dei potenziali soggetti per l'animazione in stop-motion. Sapevo che tutti alla LAIKA sarebbero stati ben disposti a raccontare questa storia colorita, luminosa, divertente, e dolce - ed è stata la più leggera che abbiamo mai fatto".

"Durante la mia esperienza presso lo story department, ho imparato che è in fase di produzione che veramente si prospetta il film – quando ogni reparto collabora e si unisce, per realizzare questo sogno".

## Dar Voce Anche alle Scatole

Per ritrarre un personaggio - sia umano, animale, o altro - in un film LAIKA, vengono coinvolte varie prestazioni. Le interpretazioni vocali degli attori vengono registrate prima, spesso anche più di un anno in anticipo, e l'animatore/gli animatori di un personaggio devono successivamente adattare il proprio lavoro al doppiaggio.

Il produttore e capo animatore di **Boxtrolls- Le Scatole Magiche**, Travis Knight nota: "Nell'animazione la performance è composta da due parti: quella vocale fornita dall'attore, e quella visiva fornita dall'animatore. Si tratta di una collaborazione non convenzionale che può dilungarsi per vari anni. Ma tutto inizia con il doppiaggio perfetto".

Come in molti film, il team di produzione inizia con un brainstorming sul cast, e una volta che i registi fanno le selezioni finali, i produttori contattano e confermano gli attori. I design dei personaggi vengono delineati ascoltando le voci dei potenziali attori prescelti; i tradizionali "colpi di testa" degli interpreti non sono di alcuna utilità per una produzione LAIKA ...

... Ma le loro performance vocali *lo sono*; l'attore premio Oscar Ben Kingsley è stato selezionato per la parte dell' aspirante aristocratico e cacciatore di Boxtrolls, Archibald Arraffa; la sua interpretazione dei dialoghi di *Sexy Beast* e *Oliver Twist* è stata allargata agli attori già facenti parte del cast. Questo è stato fatto in modo che "leggessero insieme", un metodo già sperimentato in precedenza dalla LAIKA per tutti gli artisti.

Così, anche questa volta l'attore ed i realizzatori hanno interagito con quanto previsto dal progetto. Il regista Anthony Stacchi sostiene: "Gli abbiamo mandato la sceneggiatura e poco dopo eravamo al telefono con Sir Ben. E ha detto: 'Avete presente il personaggio di Don Logan [di *Sexy Beast*]? Beh, ritengo che Arraffa sia così'. Ci ha convinto, gli abbiamo mandato delle immagini ed abbiamo sviluppato insieme il personaggio".

Kingsley afferma: "Mi piacevano gli elementi Dickensiani di **Boxtrolls- Le Scatole Magiche**; non vi è alcuna possibilità di gioia senza un lato oscuro. Arraffa è ossessivo, narcisista, invidioso - tutte qualità meravigliose da interpretare! "

Stacchi nota: "Ha apportato molto di suo al lavoro ed allo sviluppo del personaggio. Ci ha detto: 'Arraffa deve essere [eseguito] inclinato, perché mangia molto ed è un uomo ingordo'. Ed è così che Sir Ben lo ha interpretato nello studio".

Il produttore David Bleiman Ichioka rivela: "Questa posizione ha cambiato le prestazioni vocali di questo straordinario attore – che gli proveniva da dentro - e che a sua volta ha cambiato il modo dell'animazione di Arraffa, adattandone la postura ed il viso. Ha dato un taglio molto più teatrale; è sempre sull' 'on'".

L'attore ha trovato le sessioni di registrazione del doppiaggio “molto liberatorie. Non ero legato ad un comportamento fisico, un costume, o anche ad una certa continuità. Sono abbastanza intuitivo, credo,



nervoso all'idea di registrare al fianco di un attore così brillante, ma ha fatto di tutto per mettermi a mio agio".

La giovane star di *Game of Thrones* ha sostenuto un provino per il ruolo di Uovo - rinominato nel libro di Alan Snow, Arthur - e la sua audizione ha conquistato tutti. L'attore adolescente, anch'egli britannico, "ha avuto un approccio molto intelligente nel trasmettere da quale parte dell'Inghilterra proveniva questo ragazzo", afferma lodandolo Bleiman Ichioka. "Isaac apporta anche una spietata vulnerabilità a Uovo, che sottolinea il disagio del personaggio quando esce fuori sulla terra. Inoltre, emana amorevolezza quando è con la sua famiglia.

"Uovo è un po' come Tarzan, allevato da una comunità diversa da quella umana, senza alcuna nozione della società civile. Isaac ha lavorato sulle imperfezioni del linguaggio del personaggio, dal momento che Uovo ha imparato l'inglese in modo diverso dagli altri".

Stacchi nota: "Per Uovo abbiamo chiesto ad Isaac di guardare il bellissimo film di Ken Loach *Kes*, che è anche una storia sul concetto di famiglia, e prendere degli spunti dall'interpretazione di David Bradley; all'epoca, quel film segnava l'esordio del giovane attore. Quella performance è stata un punto di riferimento per il personaggio – ed il pupazzo – ancor prima di selezionare Isaac, e abbiamo creduto di apportare quell'innocenza a Uovo. Isaac era propenso ad abbracciare quelle componenti emotive".

Commenta Annable: "Isaac ha dato molto al personaggio. I toni della sua voce sono caldi anche quando Uovo è nervoso – un bambino cresciuto come un Boxtroll - un po' trasandato".

Knight aggiunge: "Inizialmente si ha l'impressione che Uovo non sia finito in buone mani. Ma questa storia dimostra la forza del legame della famiglia, di qualsiasi forma e dimensione essa sia, e Uovo ha un rapporto padre/figlio con il suo mentore Boxtroll, Pesce. Comunicano attraverso la musica, e attraverso le emozioni, sia tra loro che con gli altri membri della famiglia Boxtroll.

"Uovo è cresciuto circondato dall'amore e dall'accettazione di una famiglia premurosa; sebbene vivano in mezzo alla spazzatura e nello squallore, questa è una famiglia ricca di valori".

Hempstead Wright ha visitato gli studios LAIKA e si è fermato accanto a Knight mentre animava una ripresa - "e Travis mi ha permesso di avvicinarmi. Mi sentivo davvero fortunato, e vedendo da vicino il pupazzo di Uovo, e osservando che prendeva vita con il lavoro degli addetti della LAIKA, mi ha aiutato a sentirmi più in armonia con il personaggio.

"Quando Uovo va in missione fuori terra, penso che rappresenti anche un modo per scoprire sé stesso. E' felice con la sua famiglia di Boxtrolls - Pesce è una figura paterna per lui fin da quando era piccolo, e Scarpa è come un fratello con cui divertirsi - ma ora sente il bisogno di scoprire le sue origini".

Quando Hempstead Wright e gli altri attori hanno registrato i loro dialoghi, le loro sessioni sono state fotografate digitalmente. Queste raffigurazioni sono state affidate agli scultori LAIKA e sono diventate gli strumenti di lavoro per gli animatori sui pupazzi dei personaggi che hanno preso spunti ed ispirazione dalle letture dei testi, così come dalle interpretazioni fisiche. Attori ed animatori probabilmente non si incontreranno mai, ma entrambi contribuiscono alla rappresentazione di un personaggio.

Il Supervisore all'animazione Brad Schiff, che ha avuto lo stesso ruolo in *ParaNorman* dopo essere stato animatore per *Coraline e la Porta Magica*, rivela: "Ecco come funziona per gli animatori: si sta seduti ad ascoltare i dialoghi più e più volte! ... le sottigliezza e le inflessioni vocali delle voci fuori campo aiutano l'animatore ad immaginare i personaggi.

"Abbiamo anche usato come riferimento, le riprese live-action registrate di animatori che interpretano i personaggi. Osservando se stessi, o i colleghi, si modifica l'approccio alla performance. Come camminerebbe Winnie? Come potrebbe muoversi Uovo, visto che è stato cresciuto come un Boxtroll? E così via. Abbiamo anche alcuni video imbarazzanti di dietro le quinte ... "

Le emozioni che trapelano possono, oppure no, influenzare i personaggi di LAIKA. Il Capo Animatore Jason Stalman, già animatore per *ParaNorman*, annuisce: "Anche un solo colpo d'occhio può esprimere un'emozione. Si vuole veramente arrivare nella profondità di uno sguardo".

"In qualità di animatore, si è in un certo senso anche un attore. Trovo dei riferimenti per svolgere un buon lavoro. Aiuta gli animatori ad entrare fisicamente in una scena. Diamo sfogo alla nostra immaginazione – come quando da bambini giocavamo per finta – e ci aiuta molto".

Schiff osserva: "Per i Boxtrolls, abbiamo studiato una grande varietà di animali e li abbiamo sperimentati in animazione, simulando il modo in cui si muoverebbero. Molti degli approcci più animaleschi che abbiamo considerato li facevano apparire un po' scabrosi, così ci siamo rifatti ai movimenti umani più familiari. Dovevano apparire accattivanti e divertenti, quindi non volevamo discostarci da questo concetto".

I bambini sono stati i benvenuti agli studi LAIKA, sia come familiari dei dipendenti o come doppiatori dei personaggi- o come attori stessi: più di quattro anni prima di esser selezionata come la voce di Winnifred Gorgon-Zole - meglio conosciuta come Winnie - di **Boxtrolls- Le Scatole Magiche**, Elle Fanning aveva visitato il laboratorio dello studio con la sorella maggiore Dakota, che al tempo prestò la propria voce alla protagonista del primo lungometraggio di LAIKA *Coraline e la Porta Magica*. La famiglia Fanning era stata invitata ad assistere al processo di animazione ed alla selezione delle scene del film prima che fosse completato, ed Elle Fanning ha potuto vivere in prima persona l'emozione creativa generata sul posto. "Queste straordinarie giovani attrici hanno accresciuto e confermato nel tempo, la loro reputazione della LAIKA", sostiene meravigliato Knightt..

Elle Fanning ricorda bene la prima volta che ha visitato gli studi LAIKA: "Sono rimasta incantata di fronte tutte le piccole ciocche di capelli, ed i maglioni in miniatura pronti per i pupazzi. E' stato sorprendente costatare che un mondo in miniatura sembrasse così grande sullo schermo".

"Da piccola avevo già avuto un'esperienza nel doppiaggio d'animazione. Mi sono ricordata della meticolosità del processo a cui si era sottoposta mia sorella per *Coraline e la Porta Magica*, e ho pensato che sarebbe stato divertente provare a lavorare con LAIKA, a questa età, in una storia intensa dal risvolto morale come quella di **Boxtrolls- Le Scatole Magiche**. Inoltre, come alcuni dei personaggi, adoro il formaggio! ".

Annable rivela: "Winnie è un altro punto della storia che insegna a non giudicare un libro dalla copertina; lei è una ragazza privilegiata, e crede alle leggende spaventose sui Boxtrolls. Poi, in più occasioni inizia a rendersi conto di quanto sia sbagliato il suo pensiero, aiutando Uovo ad uscire sulla



terra. Ha energia da vendere, è coinvolgente e stimolante, ed Elle dà una voce forte per esprimere quel mix di sofisticatezza e grinta, che la contraddistingue".

La Fanning, così come aveva fatto per il film indipendente *Ginger & Rosa*, ha impressionato tutti con il suo impeccabile accento inglese. Bleiman Ichioka ricorda: "Ha lavorato sugli accenti e le tonalità con dei professionisti – ed è stata dura, perché aveva terminato da poco le riprese del film precedente. Lei brava e naturale, e ha infuso simpatia a Winnie di fronte al pericolo che il suo coraggio diventasse impertinenza; cosa che non è accaduta nella gestione di Elle del personaggio, perché Elle esalta le qualità del personaggio come descritto".

La Fanning aggiunge: "Winnie è molto spiritosa, e sicuramente molto esuberante - io non mostro solitamente il mio lato impertinente, quindi ero entusiasta di poter sfogarmi attraverso i suoi dialoghi! Perfezionare l'accento significava evidenziare i suoi modi eleganti, ma era pur sempre una ragazzina, e alla prima sessione lo ero anche io. Ma durante la seconda sessione ho trovato il suo modello lì, che mi fissava; ho espresso la voce giusta di Winnie, e mi è piaciuto essere lei. Sentivo che, come lei, ero pronta per l'avventura".

"La prima volta che appare Winnie, si potrebbe pensare che sia viziata. Ma quel che emerge, in fondo è che ha bisogno di attenzioni, di essere ascoltata, e che ha bisogno di un amico. Quando incontra Uovo, lo aiuta a capire chi è veramente, ed è un'ottima insegnante per lui - anche se a volte può sembrare un po' impaziente".

Hempstead Wright aggiunge: "Il loro rapporto si trasforma quando lei abbassa lo sguardo verso il basso mettendosi allo stesso livello di Uovo, ed in questo gesto lui riconosce un principio che anche la sua famiglia ha cercato di insegnargli. Questi sono concetti evidenti anche nella nostra attuale società".

"Winnie e Uovo sono entrambi alla ricerca dei loro padri, anche se in modi diversi. Si aiutano a vicenda in quest' avventura che intraprendono, diventando buoni amici - probabilmente per tutta la vita! ".

Per rafforzare il legame tra Winnie e Uovo, la Fanning e Hempstead Wright hanno doppiato alcune scene insieme in uno studio di registrazione a Los Angeles. Per lo stesso motivo, ha effettuato alcune registrazioni con Jared Harris per rappresentare al meglio le dinamiche padre/figlia - o sottolinearne la mancanza di rapporto- fra Lord Gorgon-Zole e Winnie. Nota Annable: "Vive il rapporto con i genitori con dispiacere, ma è fatta così. Suo padre è distratto dalla sua autorità sociale alle Tube Bianche, e non presta attenzione alle cose a cui dovrebbe interessarsi - la casa, e le riunioni cittadine - anche se in fondo, non è poi così cattivo".

Stacchi afferma: "Quel che Winnie desidera più di ogni altra cosa sono le attenzioni di suo padre, che è il primo cittadino di Pontecacio. Graham ed io nutriamo una certa simpatia per Lord Gorgon-Zole, perché dirigendo l'animazione, è facile dar vita ad un padre assente. Ma quello che lo distrae non è tanto il lavoro, quanto il formaggio! ".

Harris era, secondo Bleiman Ichioka: "l'unico attore che avevamo in mente per il ruolo del padre di Winnie. E' versatile e, in certe occasioni, in **Boxtrolls- Le Scatole Magiche**, assomiglia a suo [nella vita reale] padre Richard Harris".

Jared Harris aggiunge: "A mio avviso, la voce di questo personaggio doveva contenere degli elementi di Trevor Howard, George Sanders - la voce di Shere Khan de *Il Libro Della Giungla* - e la voce fuori campo dei vecchi annunci inglesi delle torte di Mr. Kipling.

"Lord Gorgon-Zole è in cima alla scala sociale, e non vuole lasciare il posto a nessun'altro; è uno snob. In realtà ama sua figlia, vorrebbe dimostrarlo a Winnie, ma non ci riesce. Non è una persona cattiva, però".

Bleiman Ichioka rivela: "E' stato Jared che ha inventato il vezzeggiativo che Lord Gorgon-Zole utilizza per rivolgersi a Winnie, 'Winnikins'. Questo dimostra il suo coinvolgimento col personaggio".

Prima di iniziare a lavorare al film, Harris ha speso del tempo a visitare i teatri di posa LAIKA. "Quella regione dell' Oregon è veramente bella", dice estasiato. "Quando sono entrato nello studio, erano quasi alla fine di *ParaNorman*, di fatti i set erano ancora allestiti. Ho camminato attraverso 'la piazza' e mi sentivo come Godzilla!".

"I film di LAIKA evocano un'altra epoca di animazione, pur essendo incredibilmente evoluti. **Boxtrolls- Le Scatole Magiche** è una storia divertente, ma ci ricorda anche che i bambini vedono il mondo bonariamente, cosa che gli adulti possono facilmente dimenticare".

La produzione ha reclutato un'artista candidata agli Academy Award che, insieme alla figlia, è una grande fan di *Coraline e la Porta Magica*, per interpretare il ruolo della madre di Winnie. Osserva la Collette: "Lady Gorgon-Zole è molto coinvolta dalla sua posizione sociale; è altezzosa ma in cuor suo ha un carattere dolce. L'unico vero legame che ho con lei è che ad entrambe piace il formaggio".

"Mi capita spesso di interpretare delle parti con un accento particolare, e credo che lavorare solo con la voce trasmetta molto. E' soddisfacente assistere all'immediatezza del lavoro in un film d'animazione mettendosi alla prova all'istante - c'è una grande pressione, in quanto non si vuole rovinare il lavoro lungo di così tante persone! ".

Bleiman Ichioka aggiunge: "Toni Collette ha il volto più espressivo che abbia mai visto. La registrazione che ha effettuato ci è stata molto utile".

Sia singolarmente che in gruppo, la maggior parte delle prestazioni di VoiceOver per **Boxtrolls- Le Scatole Magiche** sono state registrate in Inghilterra: è la prima volta che un film della LAIKA è stato prodotto per un periodo significativo all'estero, e ha significato per i realizzatori l'attraversamento dell'Oceano. I registi si sono battuti fortemente per far sì che la storia si avvallesse di attori inglesi, ed i produttori lo hanno consentito.

L'unica eccezione sugli accenti è stata fatta per un membro di Tube Rosse, Mr. Nervetto - che, a differenza degli altri scagnozzi di Arraffa, non prende il nome dal cibo; questa è stata un'altra invenzione di Alan Snow, che i realizzatori hanno mantenuto.

"Mr. Nervetto era un personaggio scritto solo per dire due parole 'Molto bello, molto bello' più e più volte", osserva Bleiman Ichioka. "Una volta affidata la parte a Tracy Morgan, l'idea di chi sia quest'uomo è cambiata, ed è stata sviluppata una particolare stranezza vocale che 'narra' ciò che fa, o ciò che gli sta accadendo intorno".

"In qualunque stanza stesse lavorando, Tracy irrompe su tutti. La sua è l'unica voce del film, priva dell'accento inglese, e grazie alla sua prestazione, ha dato vita ad un personaggio a tutti gli effetti".

Annable dice: "Tracy ha completamente ampliato il suo ruolo, al punto di non saper più cosa passasse per la testa di Mr. Nervetto".

Morgan chiarisce: "La mia sensazione è che Mr. Nervetto sembrasse disgraziato, folle, a causa di un qualcosa che lo ha reso tale. E' diverso da qualsiasi altro personaggio che io abbia mai interpretato".

"E' diverso anche da qualsiasi altra voce che abbia mai fatto; ho esitato un po' prima di trovare il modo giusto per doppiarlo. I registi mi hanno permesso di spaziare sul personaggio e la voce, incluso le inflessioni".

Stacchi annuisce: "Il personaggio è come un Terminator, o un piccolo delinquente dell'epoca vittoriana. Mr. Nervetto è chiuso nel suo spazio, ed altera le dinamiche delle tube Rosse, anche se vengono spesso ripresi da Arraffa".

Come la Fanning e molti degli altri attori, a Morgan sono state mostrate le immagini dei personaggi e pupazzi reali, per prendere l'ispirazione. Egli osserva: "Amo la texture dei personaggi. Ho già fatto doppiaggio in passato, ma l'animazione in stop-motion è un'altra cosa".

"I bambini apprezzeranno molto questo film. La morale di **Boxtrolls- Le Scatole Magiche** è: mai giudicare un libro dalla sua copertina. A volte, quando non capiamo qualcosa, o la vediamo diversa, la temiamo".

Dato che i film LAIKA presentano ruoli atipici, gli attori non devono preoccuparsi di rispecchiare i loro personaggi - anche quelli che offrono maggiori prestazioni fisiche possono solo trovare riferimenti di sé stessi nei loro personaggi, al di là della voce fuori campo. Molti attori lo considerano molto più di un allenamento, in quanto non hanno bisogno di lasciare un segno e possono emozionarsi liberamente dietro ad un microfono di uno studio di registrazione.

Knight riflette: "Come nell'animazione di un personaggio, cerchiamo una particolare naturalezza nel lavoro di doppiaggio. Le nostre pellicole non sono eccessivamente cartoon esche, il che dà spazio alla recitazione. L'umorismo nei nostri film deriva dalla credibilità dei personaggi. Non importa quanto siano di fantasia, sono autentici e fedeli alla loro natura. Non miriamo a fare sottili riferimenti alla cultura popolare, ed evitiamo le facili gag in favore di un più profondo, se non più sottile, approfondimento dei personaggi".

Dando la voce a cinque Boxtrolls, Dee Bradley Baker e Steve Blum parlano a malapena inglese nelle loro sessioni di registrazione. Baker, che da tempo è specializzato in studi linguistici, presto è stato affiancato dal suo compagno di doppiaggio, il veterano Blum, per definire il gergo dei Boxtroll. Il risultato è un linguaggio che abbraccia tradizionalmente un po' tutti: dai Minion (di *Cattivissimo Me*), a Jawa (di *Star Wars*) a Klingon (di *Star Trek*).

Così, ammette Blum: "Conosciamo ed amiamo quei film, ma la direzione di Tony e Graham era quella di stare attenti a non mettere insieme consonanti, suoni, e vocali discostarci da quei linguaggi di film che già conosciamo. Il nostro è più intervallato".

Baker aggiunge: "Abbiamo enfatizzato quella che sembrava una parola inglese. Ma inizialmente abbiamo virato verso qualcosa di Europeo, o slavo. Ma era troppo lento di comprendonio, così abbiamo alternato le poche parole ai grugniti".

Le parole sono state scritte al di fuori delle sessioni per fare pratica, ma poi si sono discostate da quelle effettivamente enunciate. Stacchi afferma: "Dopo mesi e mesi di lavoro sul film, si può effettivamente capire quello che dicono i Boxtrolls - o che sembra che dicano ..."

Gli animatori LAIKA si sono fissati sulla frase "Jimmy Taco", anche ponendola sulle T-shirt. Annable spiega: "Questo perché assomiglia molto a quello che dice Stanghette, uno dei Boxtroll, quando suggerisce un'opzione per Winnie per l'abbigliamento di Uovo".

Egli commenta: "Il linguaggio dei Boxtrolls non è definito da parole o frasi specifiche, perché puntavamo più sulla comunicazione emotiva. La nostra decisione nasce dal fatto che non saremmo mai stati del tutto in grado di decifrare la loro parlata, mentre l'emotività appare evidente; Dee e Steve sono stati cruciali nell'espressività generale dei Boxtrolls. Tutta la loro esperienza passata nel doppiaggio - come alieni, animali, creature, ed esseri umani - ha portato a questo risultato, e abbiamo lavorato con loro attraverso strategie diverse.

"Questo è stato anche un altro esempio della nostra volontà di attenerci al testo originale del libro di Alan Snow. Ha scritto dei dialoghi fonetici che emanavano suoni buffi e gorgoglianti, e poi Dee e Steve ci hanno aiutato a dare delle porzioni consistenti per il nostro film – usando parole e suoni ricorrenti. Tony ed io cercavamo dei suoni unici per i Boxtrolls, e Dee e Steve hanno contribuito con le loro idee alla fattività".

Schiff ammette: "L'approccio umano che volevamo per l'animazione dei Boxtrolls, non era ben definito solo con le voci di Dee e Steve. Quindi ci siamo concentrati sull'abbinare dei gesti di accompagnamento che facevano con le braccia, che sarebbero stati univoci all'interno della loro specie, ma che fossero anche comprensibili al pubblico".

La gestualità è proseguita anche nelle sessioni di registrazione; come osserva Baker: "Una delle cose più belle nel prestare la propria voce, è che si deve dare tutto sé stesso all'istante. Non è possibile tornare indietro; se lo fai, la prestazione può essere smorzata, dato che gira tutto intorno alle emozioni. Questo film è commovente, ma è anche una storia esilarante e divertente.

"Sono così felice che la grande tradizione della maestria di questa narrazione è in rapida evoluzione alla LAIKA, e ho pensato che questa storia è un esempio positivo di prendersi cura degli altri - e superare le barriere. L'esecuzione di Pesce mi è venuta facilmente, perché anche io sono un padre, ed il suo legame con Uovo ricorda molto il mio con mio figlio. Molti degli stessi Boxtrolls sono come dei bambini".

Blum aggiunge: "In effetti, Scarpa è un po' come un fratello geloso ma che ha un cuore grande- è più grande di Uovo, ma io lo vedo come il fratello minore di Pesce. Il senso più profondo della storia a mio avviso, è il senso di comunità che hanno i Boxtrolls e la determinazione a proteggerla, ed è strano vedere come queste piccole creature abbiano le stesse emozioni degli umani.

"Sia nell'armeggiare gli oggetti che lavorare sulle voci, Dee ed io sapevamo di aver dato un contributo vitale, ed abbiamo avuto la pazienza di farlo. Sapevamo che, in **Boxtrolls- Le Scatole Magiche**,

l'animazione sarebbe stata così bella e stilisticamente completa, che ogni singola sfumatura non sarebbe passata inosservata agli animatori".

Stacchi riferisce: "Potremmo andare avanti per ore con questi due nello studio di registrazione chiuso, mentre affermano cose come 'Immaginate voi due di aver appena trovato uno sbattiuova nella spazzatura, e discutete per chi lo porterà a casa'. Dopo le sessioni, scegliamo i nostri pezzi preferiti, e riutilizziamo le parole che ci piacevano, che Dee e Steve avrebbero successivamente ripetuto".

"L'idea era di ottenere una cosa diversa, anche se ci sono tracce di inglese perché i Boxtrolls hanno sentito alcune parole - che poi storpiano".

Knight osserva che: "Quello che abbiamo anche tenuto in mente era mostrare i Boxtrolls come surrogati dei bambini del pubblico. Da una parte si sentiranno coraggiosi e curiosi come Uovo e Winnie, dall'altra immedesimandosi in questi personaggi potrebbero essere fraintesi - con la mancanza dei termini adatti delle parole per spiegarsi o esprimere cosa vogliono. Così come fanno i Boxtrolls dovranno far intervenire le emozioni, e così fanno - più di molti esseri umani adulti".

La dinamica famiglia dei Boxtrolls è già formata quando incontriamo la comunità. Stacchi nota: "Pesce è un padre surrogato per Uovo; dopo essersi preso il rischio di portare a casa un bambino umano, ha badato per tutti questi anni a lui. Scarpa è come il fratello maggiore di Uovo, e lui è molto soddisfatto di come sia diventato un Boxtroll".

Meno soddisfatto della sua situazione è "l'uomo dai calzini di Ferro", l'inventore prigioniero Herbert Trubshaw. Stacchi commenta: "E' probabilmente l'unico uomo nella storia di Ponteciacad aver capito i Boxtrolls, sapendo che non sono i mostri che tutti credono che siano".

Simon Pegg è la voce di Trubshaw. Annable loda l'attore per aver apportato "una qualità straziante alla situazione del personaggio imprigionato da tanto tempo - pur essendo ironico, cosa che a Simon viene naturale".

Pegg osserva: "Mi è piaciuta molto la storia e l'atmosfera steampunk di **Boxtrolls- Le Scatole Magiche**. I precedenti film LAIKA hanno mostrato immaginazione ed idee, ed è con la gente così che si desidera lavorare. Inoltre, ho un bambino e vorrei poter dire: 'Ecco papà', cosa che non posso fare con alcuni dei miei film, perché pieni di imprecazioni. I film della LAIKA sono quelli che i bambini possono guardare più volte, anche insieme agli adulti; film che visualizzati ripetutamente sono molto utili per un genitore.

"Herbert era un personaggio molto divertente da interpretare, perché ho avuto modo di essere un po' fuori di testa - è stato in cattività per un lungo periodo, a testa in giù e peloso e delirante - ma mi è piaciuto molto anche interpretare i momenti belli del suo ritorno. La sua follia è comica, ma da padre pensavo alla tristezza che portava nel cuore".

Anche se Trubshaw condivide poche scene con Mr. trota, doppiato da Nick Frost, gli amici di sempre nonché colleghi Pegg e Frost che recitano insieme "non interagiscono affatto - questa volta", riferisce Bleiman Ichioka. "solo in seguito, dopo le rispettive sessioni di registrazione, Nick e Simon hanno scoperto individualmente di essere entrambi parte del cast; non se lo sono comunicato - immagino perché troppo educati per vantarsi l'uno sull'altro ... "

Pegg scherza: "Non ci impicciamo degli affari extraconiugali! Per caso ho letto che Nick era nel cast di **BoxTrolls- Le Scatole Magiche**, e ho apprezzato il fatto che fosse in coppia con Richard Ayoade – che coppia fantastica".

Bleiman Ichioka nota: "Si è rivelato essere molto fruttuoso l'abbinamento Richard -Mr. Pasticcio- e Nick -Mr.Trota. Hanno lavorato a lungo sulla loro interazione, contribuendo a definire i rapporti dei loro personaggi. La consistenza della voce di Richard è stata ideale per il lavoro degli animatori- così per Nick, dal momento che hanno fatto molta improvvisazione".

Annable aggiunge: "Quei due sono stati bravissimi nell'improvvisazione. Hanno estrapolato qualche sfumatura per rendere le cose più divertenti - pur mantenendo le caratterizzazioni dei personaggi che volevamo".

Stacchi riferisce: "Mr. Trota e Mr Pasticcio nascono come una coppia ai servizi del cattivo, ma che pensano di essere dei bravi ragazzi. Arraffa li illude di essere degli eroi capaci di sterminare i BoxTrolls - forse tutti i membri delle Tube Rosse lo credevano - ma la verità che si profila è un'altra, in particolare per Mr Pasticcio.

"La prima volta che abbiamo sentito Nick interpretare Mr Trota, abbiamo pensato: 'Sono proprio uguali' ". Tutti la produzione è talmente legata al duo, che gli spettatori che rimarranno a leggere i titoli di coda del film, avranno modo di ascoltare degli extra di Trota e Pasticcio - e della voce di Ayoade.

Schiff commenta: "Richard ha un'espressione talmente impassibile e buffa che ha influenzato il suo personaggio - e modificato le facce che avevamo pensato per lui. La sua postura ha inoltre modificato il modo in cui abbiamo animato Mr. Pasticcio".

Completato il tutto, lo staff del montaggio ed i registi esamineranno poi il repertorio di riferimento, tagliandolo ed accompagnandolo dalle voci fuori campo. Questo deve essere fatto prima delle riprese finali - per effettuare gli aggiustamenti necessari con gli animatori. Data la dettagliata pianificazione del complesso processo di storyboard, le persone di ogni reparto vengono informati delle eventuali modifiche.

La sequenza nella sala da ballo del film è stata quella che ha impegnato maggiormente tutti i reparti. Schiff riferisce: "E' il più grande esempio di ibrido CG e stop-motion che abbiamo mai fatto – o che qualcuno abbia mai fatto. Sono state coinvolte 150 persone!".

Stacchi osserva: "In termini di story work, la sequenza è stata l'occasione ideale per mettere Uovo fuori terra, come un pesce fuor d'acqua; che è ben diverso dal mettere Pesce fuori dall'acqua ...

"Non avendo mai fatto prima un film in stop-motion, non mi rendevo conto di quanto sia difficile far ballare dei pupazzi su un set! - E soprattutto di farli ballare insieme".

Bleiman Ichioka osserva: "Oltre alle difficoltà delle riprese dello storyboard in un interno, bisognava conciare Uovo con i suoi abiti e farlo ballare: c'erano quindi molti motivi più che sufficienti per non fare la sequenza. Così, naturalmente, ci siamo impegnati a capire come trovare una soluzione, e siamo andati avanti".

Sono stati convocati degli esperti, come coreografi locali, presso gli studios LAIKA. Sono venuti accompagnati da ballerini professionisti che si sono esibiti - e che sono stati anche videoregistrati per avere dei riferimenti. Tra loro c'era un ragazzino per Uovo, ed una ragazzina per Winnie. I coreografi hanno diversificato le movenze dei ballerini, simulando un abitante di Pontecacio sovrappeso e ben nutrito e/o mimando dei cittadini più anziani.

Schiff, Stalman, il direttore della fotografia John Ashlee Prat, ed il capo cameraman Mark Stewart hanno collaborato con i coreografi per designare la sequenza che hanno girato in tempo reale, da ogni angolazione in modo che i movimenti di ogni ballerino potessero essere evidenziati, così il reparto degli effetti visivi e gli animatori avevano tutto a disposizione per lo studio. "Abbiamo anche fatto dei primi piani ai piedi", osserva Prat. "Abbiamo dovuto esplorare tutti gli aspetti forniti dalla fotocamera per questa sequenza".

Commenta Annable: "Tony ed io siamo anche andati in una sala da ballo di Portland perché volevamo rendere la sequenza autentica. Abbiamo diretto i ballerini - e talvolta sono stati loro ad averci diretti!".

L'intera sequenza è stata registrata in un video, che è stato poi modificato, tagliato e montato allo storyboard esistente, per la sequenza. Il pezzo preliminare è diventato un modello per la produzione, con la versione live-action gradualmente sostituita da filmati d'animazione; gli animatori avrebbero sovente fatto riferimento alla messa in scena registrata della sequenza di danza, sia per prendere ispirazione che per affinarne i dettagli, anche perché la scena di danza si sarebbe evoluta.

Per ottimizzare la messa in scena – certo non sulle punte – il compositore premio Oscar del film Dario Marianelli aveva seguito il suo metodo di scrivere musica nella fase iniziale, per agevolare gli animatori nell'adattamento dei movimenti dei personaggi al tempo, anche meglio del previsto. "E' stato un enorme vantaggio per noi", afferma Annable. "Dario ha iniziato a lavorare quando la più parte del film era ancora nella fase di storyboard, quindi abbiamo potuto insieme valutare il timing della musica e della messa in scena – per sottolineare tutti i momenti chiave di **Boxtrolls- Le Scatole Magiche**. In seguito ha persino scritto ed adattato un valzer a completamento delle riprese".

Bleiman Ichioka commenta: "Dario ha colto in pieno lo spirito del periodo senza tempo del film, arricchendo la sua colonna sonora di influenze classiche. Nella sequenza della sala da ballo, ha messo in atto tutte le sue abilità".

Stacchi osserva "Questo è stato il primo film animato in cui ha lavorato Dario; le sue figlie erano grandi fan di *Coraline e la Porta Magica e ParaNorman*, per questo è stato davvero entusiasta di aver aderito al progetto.

"Ha composto tre brani che, seppur differenti, danno al film una certa continuità: la musica per i Boxtrolls nelle loro caverne, la musica per la gang delle Tube Bianche a Pontecaccio, e la musica per la banda delle Tube Rosse".

Annable aggiunge: "Dario mira ad esaltare gli aspetti emotivi di ogni sequenza, piuttosto che concentrarsi su temi specifici per ogni personaggio. Egli condivide l'approccio LAIKA di fare tutto ciò che è meglio per portare avanti la storia e trasmettere emozioni".

"Per la sequenza della sala da ballo, il ritmo percussivo del valzer composto da Dario, coincideva perfettamente con la danza dei protagonisti e con tutto ciò che erano intenti a fare anche al di fuori del ballo. Tutto confluisce naturalmente, ed il risultato finale è molto bello".

Stacchi ammette: "Ci sono stati sicuramente alcuni momenti scoraggianti. L'animatore Jan Maas che ha lavorato in entrambi i film di LAIKA, l'ha presa come una sfida, dedicando molto tempo allo studio della coreografia nel dettaglio. La sequenza ha richiesto circa un anno per essere completata.

"A volte con Graham abbiamo recitato una scena per gli animatori, e spesso erano loro che si riprendevano e proponevano delle opzioni. In entrambi i casi, discutevamo su come avrebbero potuto metterlo in pratica".

Le tecniche dell'animazione tradizionale, vengono ormai completate ed arricchite dalle sfumature del doppiaggio. Osserva Knight: "Gli animatori, ascoltano - e guardano - con molta attenzione le performance vocali preregistrate degli attori per cogliere tutte quelle sfumature che possono definire la personalità di un personaggio. La performance vocale ha influenzato anche l'aspetto del personaggio stesso: siano le espressioni facciali che corporee. Lo stile dell'animazione LAIKA è un 'naturalismo distorto', frutto da attenta osservazione e dettagli realistici.

"Un piacere particolare per gli animatori erano le scene di vero e proprio divertimento dei Boxtrolls, il tutto facendoli muovere sempre nelle loro scatole - a volte in modo confortevole, ma mai senza complicazioni".

Per innalzare il quoziente di comicità, oltre all'elemento musicale hanno svolto un ruolo importante i giochi di parole dell'arguto Eric Idle; il multi-talento della leggendaria commedia Monty Python, ha scritto i testi e composto le musiche per "The Boxtrolls Song". Osserva Bleiman Ichioka, "Eric scrive canzoni per film e musical da decenni. Ci piacciono il suo stile e le sue tonalità originali, che trovavamo perfette per il nostro progetto - soprattutto per la chiave umoristica. Abbiamo colto l'occasione contattandolo, e lui ha dato libero sfogo alle sue idee".

Commenta Idle: "Mi piace raccontare le storie attraverso le canzoni. Dalla grafica che la produzione mi ha mandato, ho visto che in questo film c'erano personaggi nuovi ed originali. Nel contesto, la canzone che ho pensato era un motivetto che tutti gli abitanti di Pontecacio avrebbero dovuto conoscere, e che anche Madam Frù Frù canta. Così nella canzone doveva emergere una parte cantata dal coro. Ho iniziato a scriverla, e suonarla con la mia chitarra, ed è uscito qualcosa simile a Kurt Weill".

Annable elabora: "Abbiamo prima parlato al telefono con Eric; gli piaceva l'idea della canzone per Madam Frù Frù, e l'ipotesi di sottolineare che i Boxtrolls sono stati ingiustamente etichettati come dei mostri da Arraffa. Poi, prima che ce ne rendessimo conto, eravamo di nuovo al telefono con lui che ha iniziato a cantarci un demo - con quella voce che tutti noi conosciamo per aver guardato per anni Python.

"Ci ha sbalorditi. Ascoltando la canzone, lo spirito diabolico del testo contrassegna il lavoro di Eric. Python ha sicuramente influenzato **Boxtrolls- Le Scatole Magiche**, quindi eravamo entusiasti che un elemento della troupe fosse parte integrante del film".



Stacchi osserva: "Le canzoni che Eric ha messo a punto per i progetti di Python, muovono la storia pur essendo divertenti. Era perfettamente in linea con quello che stavamo cercando di fare, ha avuto l'abilità di fare riferimenti alla politica ed la moralità in base al personaggio che la canta - dato che una canzone si intitola "La Storia Triste del Bambino Trubshaw"- senza mai perdere il tono satirico".

Idle aggiunge: "Mi piace sempre la commedia che ironizza l'ipocrisia di quello che dice la gente. È stato bello scrivere una canzone con la 'voce' del personaggio, un racconto di qualcuno che non dice la verità - subdolo!".

"Sono stato anche in grado di fare delle rime triple, che sono molto orecchiabili – e non è cosa facile".

Stacchi aggiunge: "Ecco un altro artista con cui eravamo entusiasti di passare del tempo negli studi di registrazione. Eric ha fatto le sue melodie, ed ha impersonato persino il personaggio di Madame Frù Frù".

Annable conclude: "Sono ancora stupito delle persone che hanno collaborato e di quello che abbiamo fatto per questo film. Non ho mai visto - o sentito – niente di simile per uno stop-motion".

## I Boxtrolls Si Muovono

Con 79 scene e oltre 20.000 oggetti di scena realizzati a mano, **Boxtrolls- Le Scatole Magiche** è la più grande produzione d'animazione in stop-motion mai realizzata; ed è solo il quarto film in stop-motion ad essere realizzato in 3D stereoscopico, preceduto dai film di LAIKA *Coraline e la Porta Magica* (2009) e *ParaNorman* (2012), nonché *Pirati! Briganti da Strapazzo* (2012) della Aardman.

Mentre istintivamente quando si sente la parola "animazione" si pensa subito a disegni o, in questi giorni, a computer, alla LAIKA si abbina all'arte artigiana del fare tutto a mano per un film.

L'animatore e produttore Travis Knight commenta: "L'animazione è un mezzo visivo potente, vincolato soltanto dalla fantasia dei suoi praticanti. Andiamo avanti per nuove vie creative incorporando tutte le forme di animazione nella nostra metodologia. Dal momento che è sempre la forma d'arte dello stop-motion quella che cerchiamo di ridefinire, miriamo all'evoluzione di questo processo.

"Amo questa forma d'arte, perché unisce molti elementi artisticamente meravigliosi: l'illustrazione, la pittura, la fotografia, l'illuminazione, la scultura e la musica".

E aggiunge: "Ogni singola persona alla LAIKA porta qualcosa di sé nelle storie accattivanti che facciamo – e nel frattempo divulghiamo alle persone le nozioni di ciò che è l'animazione, con un design audace ed innovativo. Di conseguenza, ciascun frame è molto più ricco".

Questo è evidente nelle sequenze più ambiziose di **Boxtrolls- Le Scatole Magiche**, perché migliorando gli effetti CG hanno consentito alla fotocamera di spaziare intorno, essendo completamente mobile e nel vivo dello svolgimento dell'azione. "Abbiamo ampliato lo spirito LAIKA", spiega Knight. "Senza tradire il nostro credo".

Il regista Anthony Stacchi osserva: "Per questo film, abbiamo ampliato il campo di applicazione - perché le competenze di LAIKA in sé sono cresciute. Lo studio era pronto a fare un film come questo, in termini di scala, nonché di tecnologia e design.

"C'è la rappresentazione di una realtà più viscerale per questa storia fantastica, che esalta le potenzialità dello stop-motion".

Il continuo richiamo della società al Rapid Prototyping (RP) - LAIKA è stato uno dei primi ad utilizzarlo - ha elevato in ogni nuovo film l'arte dello stop-motion. "Questo film è un altro grande passo avanti per noi", dice Annable. "La quantità di cose che possiamo realizzare e dei luoghi da rappresentare, aumentano da film a film. Le particolari caratteristiche umane che siamo riusciti ad apportare ai personaggi di **Boxtrolls- Le Scatole Magiche** vanno oltre le aspettative di LAIKA".

La produzione di **Boxtrolls- Le Scatole Magiche** ha avuto luogo presso gli studi LAIKA situati a Hillsboro, in Oregon, in uno edificio di 14.000 metri quadrati, ed è iniziata nell'autunno del 2012. Nell'autunno del 2013, la struttura contava 340 tra designer, artisti, animatori e tecnici, 50 unità di ripresa impegnate nelle riprese, che sono terminate nella primavera del 2014.

"Abbiamo iniziato con un animatore o due in autunno, ed al picco della produzione un anno dopo c'erano 30 animatori che lavorano tutti insieme" dice il produttore David Bleiman Ichioka. "Nel frattempo, le attività sono ancora in elaborazione ed i burattini sono ancora in costruzione. In totale, le riprese principali sono durate 76 settimane".

Stacchi nota: "Dopo lo storyboard, ci siamo riuniti con gli animatori per pianificare le riprese successive. Una volta effettuate venivano testate altre 6-8 pose del burattino sul set, e da lì scaturivano nuove idee".

Per i frame di **Boxtrolls- Le Scatole Magiche** gli oggetti vengono creati e apposti da mani umane, che necessitano di un'intera settimana di produzione, in vari stadi e che coinvolgono tutto lo studio, per completare 1-2 minuti di filmato.

Kinght ricorda: "Un singolo fotogramma può facilmente richiedere mezz'ora di tempo di lavoro per un animatore".

Bleiman Ichioka aggiunge: "Una buona giornata di lavoro significa due secondi di filmato utilizzabile". Anche i più veloci e i più pratici hanno completato un paio di secondi di riprese al giorno. Di conseguenza, devono rimanere "in zona" per ore, sforzandosi di realizzare le ambizioni di tutti, in un solo attimo del film..

Questo è il processo più difficile, o più facile perché il rapporto tangibile dell'animazione in stop-motion tra gli artigiani e le marionette e / o gli oggetti di scena, manca alle altre forme di animazione, che non possono replicare completamente.

Il Supervisore creativo della produzione dei personaggi Georgina Hayns, che ha messo a disposizione la propria professionalità come avvenuto nei due precedenti lungometraggi di LAIKA, commenta: "E' una strada in salita come l'Everest, ma ogni settimana si vede il risultato finale del lavoro svolto. Il che fa un'enorme differenza. LAIKA incoraggia gli artisti, ed apprezza il loro lavoro. Questa società offre

anche l'opportunità di lavorare in un ambiente familiare. Una delle cose divertenti da fare è portare le persone che hanno lavorato sulle miniature, nei diversi reparti ed insegnar loro come funziona l'animazione.

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

Il regista Anthony Stacchi annuisce: "Io non so come faccia Travis ad indossare ogni giorno tutti quei cappelli, ma lo fa, ed è sempre bello lavorarci insieme. Ci troviamo spesso a parlare della storia e della filosofia del cinema d'animazione.

"E' successo che la mattina, gli si facevano delle note su una ripresa di cui era animatore, e poi nel pomeriggio gli si sottoponeva una correzione dello storyboard per l'approvazione".

Knight, già capo animatore dei primi due film della LAIKA, ricopre lo stesso ruolo in **Boxtrolls- Le Scatole Magiche** al fianco di Jason Stalman ed agli altri animatori di *ParaNorman* Malcolm Lamont e Daniel Alderson; e di Jeff Riley sempre capo animatore di *ParaNorman* ed animatore di *Coraline e la Porta Magica*.

Chi scegli gli animatori dei personaggi? "Gli animatori sono 'scelti' dai registi", afferma Knight. " Si tratta di trovare la persona giusta per il personaggio giusto, perché un animatore è un attore che fa la sua performance tramite un burattino. A volte, si pretende che esca una performance reale da questi personaggi inanimati fatti d'acciaio e silicone, ma è fisicamente impossibile".

"Quelli sono i momenti in cui si deve tentare qualcos'altro, qualcosa di non previsto da nessun altro del team. Ad ogni meticolosa pianificazione della ripresa, c'è una meravigliosa spontaneità del processo".

Stacchi nota: "Dice il proverbio, 'il 90% della regia è il casting.' Bene, questo si riferisce anche alla scelta dell'animatore e delle sequenze da affidargli".

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

"Sono responsabile della supervisione dello sviluppo dei personaggi, e la gestione e la supervisione del team di animatori, per assicurare che la qualità rimanga costante - e che la continuità sia mantenuta per tutta la durata della produzione".

Per **Boxtrolls- Le Scatole Magiche**, oltre a lavorare a stretto contatto con lo scenografo Paul Lasaine e l'art director Curt Enderle - precedentemente scenografo di *ParaNorman* - Schiff si poteva spesso trovare sdraiato sui pavimenti della LAIKA cercando di aiutare gli animatori a capire la loro mossa (o le loro mosse) successive.

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

"Una novità che abbiamo apportato al processo di stop-motion è stato abilitare gli animatori ad assumersi la responsabilità delle proprie scene".

Schiff chiarisce: "Ogni animatore ha uno stile diverso. Il nostro obiettivo è quello di mantenere la continuità dello stile di animazione per tutto il processo. Sviluppiamo caratteristiche specifiche per ogni personaggio, e le trasportiamo per l'intera produzione, indipendentemente da chi sta animando il personaggio. Lo stile individuale è vietato, ma si crea uno stile comune".

"Guardiamo a punti di forza di ogni animatore; alcuni sono più adatti per le scene d'azione, ed altri per scene più emotive". Si vuole dare alle persone l'opportunità di andare al di fuori dei propri confini, ma il film deve essere lineare e coerente, quindi si indirizzano le persone sulle scene che evidenziano i loro punti di forza".

Stacchi loda la story artist Emanuela Cozzi, che ha ricoperto lo stesso ruolo con il regista Graham Annable in *ParaNorman*, per "abile da immortalare scene d'avventura. L'abbiamo constatato durante la story phase, quando abbiamo visto il suo lavoro nella la sequenza del valzer. Quando volevamo ottenere il massimo da Uovo, ci siamo rivolti a lei!".

Knightt rivela: "Da animatore, tendo a gravitare verso scene davvero difficili. Quelle a cui non aspiro necessariamente, ma che richiedono un impegno particolare perché tendono verso qualcosa di speciale".

In **Boxtrolls- Le Scatole Magiche**, Knightt ha coordinato la prima sequenza. Stacchi osserva: "E' una scena cruciale che si svolge su una strada nebbiosa di Pontecacio. Le prestazioni di Travis in veste di animatore ha contribuito a stabilire le movenze di Uovo e Winnie. Si è dovuto anche occupare di Arraffa ed adattarlo alla parlata di Sir Ben Kingsley, che è diventata costante in tutto il film".

Knightt commenta: "La gente pensa che l'animazione in stop-motion richieda pazienza, ma il problema è cercare di mantenere la stessa concentrazione per lunghi periodi di tempo. Fisicamente è devastante. Sei in piedi su un pavimento di cemento a fare delle strane contorsioni con il corpo. Mentalmente è altrettanto estenuante: se un personaggio che si sta animando è arrabbiato, devi essere di quell'umore per ottenere l'emozione necessaria per la prestazione.

"E se si commettono degli errori? Per tutto il tempo, e, il più delle volte, gli errori sono parte integrante del processo. Dare vita a qualcosa con le mani, genererà sempre delle imperfezioni. Questo è parte di ciò che dà allo stop-motion una scintilla vitale - 'Non tutto è perfetto' è una qualità prettamente umana".

Bleiman Ichioka aggiunge: "La concentrazione e la capacità di adattamento sono cruciali. 'Cambiare tutto in fretta' significa almeno far passare un mese e mezzo. Anche se seguiamo strettamente un programma, il tempo assume un significato differente nelle riprese alla LAIKA". Una sequenza importante è stata completata nel Marzo 2013 ... fatta eccezione di una ripresa particolare che non poteva essere realizzata prima di 12 mesi.

Per **Boxtrolls- Le Scatole Magiche** il dipartimento per la realizzazione dei pupazzi della Hayns contava più di 60 persone al culmine della produzione. Per costruire fisicamente solo uno dei burattini, più membri del reparto hanno lavorato per 3-4 mesi. La Hayns afferma: "Tutti i personaggi sono stati realizzati in silicone, schiuma di lattice e resina con uno scheletro di metallo. A differenza dei classici

burattini – usati in tempo reale – quelli utilizzati nello stop-motion sono mossi fotogramma per fotogramma per lunghi periodi di tempo. Queste marionette quindi resistere a varie manipolazioni.

"Il primo step è la progettazione dell'aspetto del pupazzo ad opera del concept artist. Prima che il reparto di fabbricazione possa iniziare a produrre le marionette, si necessita dell'approvazione del character design. Per questo film, i disegni sono stati trasformati in silhouette dal designer Mike Smith, già storyboard artist di *ParaNorman*. Le silhouette sono pertinenti ai disegni di produzione". **Boxtrolls- Le Scatole Magiche** è ambientato in un mondo dickensiano di fantasia, e entrambi gli stili illustrativi sono in linea con il periodo di tempo".

Il concept artist Michel Breton, tornato all'ovile LAIKA dopo essere stato un illustratore di concept art in *Coraline e la Porta Magica*, conferma ciò che Annable elogia come "un modo per mettere nero su bianco delle linee libere". So che il reparto artistico a volte si è battuto con i metodi serrati interpretativi di Michel degli oggetti reali, ma è stata una costante. A me, istintivamente veniva da dire, 'Che cosa è giusto in questo frame?'".

La Hayns aggiunge: "Ci siamo innamorati dei disegni di Michel. Nei disegni "i tratti non erano ben definiti, ed abbiamo voluto che rimanessero incerti anche nei volti dei pupazzi e nell'abbigliamento. Così abbiamo pensato a diverse tecniche per riprodurre i tratti".

Il supervisore all'animazione facciale Peg Serena loda "i disegni esilaranti di Mike dei Boxtrolls. Volevamo che fossero divertenti e simpatici, e li ha esattamente delineati".

Altre ispirazioni hanno interessato l'ambientazione della storia, e gli abitanti. Alcuni dettagli sono stati ripresi dall'opera di Alan Snow [Arrivano I Mostri](#). Per ritocchi dei Boxtrolls, l'opera del graphic artist Nicolas de Crécy e dello scultore Thomas McClure si è ispirata ai film del regista Terry Gilliam, in particolare *Brazil* e *Le avventure del Barone Munchausen*. Altra grande fonte d'ispirazione è stata la versione cinematografica di David Lean del romanzo di Charles Dickens '*Oliver Twist*', dal momento che, come nota la Hayns "la suddivisione della classi sociali dickensiane sono una parte fondamentale della storia del nostro film".

"Dopo essere stati approvati, i disegni preparatori vengono trasformati da immagini illustrate in 2D a scultore di maquettes [figure d'argilla] tridimensionali. E qui interviene il regista che con il team di fabbricazione decide il tipo di performance che deve avere quel burattino (se cammina, parla...), curando ogni dettaglio, prima che i pupazzi vengano costruiti".

In **Boxtrolls- Le Scatole Magiche** la Hayns dichiara che Mr. Pasticcio è il suo "character design preferito. E' stato realizzato perfettamente in un burattino, ed era poco impegnativo! Il suo prototipo di burattino estroso ed affascinante, rappresenta tutto ciò che amo fare con l' animazione in stop-motion".

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

Una volta terminato il corpo del pupazzo, il reparto di fabbricazione deve preparare le loro espressioni facciali. La Hayns nota: "In LAIKA, usiamo due diverse forme di animazione facciale: a sostituzione o meccanica. Spetta ai registi ed a Travis la decisione. L' animazione con pezzi intercambiabili permette

una maggiore espressività, mentre l'animazione meccanica si presta ai burattini secondari e di sfondo con prestazioni facciali limitate”.

"Le teste meccaniche sono realizzate con un teschio meccanico interno rivestito da una pelle di silicone morbido. L'animazione facciale intercambiabile della LAIKA è innovativa; LAIKA è stato il primo studio di animazione ad utilizzare stampanti 3D per creare la bocca e la fronte intercambiabile di ogni personaggio. In questo film, sono state stampate migliaia di parti del viso, che offrono ai nostri protagonisti una quantità infinita di espressioni".

La Hayns riflette: "Il viso di un pupazzo funziona grossomodo come il meccanismo di un orologio svizzero.

L'animatore aggiusta l'espressione del personaggio a mano: sopracciglia, mandibola e labbra sono tutti regolati manualmente grazie a piccoli meccanismi all'interno che muovono le teste e le facce, in maniera idraulica. Alcuni pupazzi hanno ingranaggi che possono essere regolati attraverso le orecchie!".

I pittori della LAIKA, nota Stacchi, "lavorano su migliaia di facce di sostituzione attribuendo i colori dell'incarnato adatto, al contempo senza sottovalutare l'emotività da esprimere”.

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

Nello stop motion un pupazzo deve essere dotato di uno scheletro metallico (o un fil di ferro, o ancora un'armatura) utile all'animatore per i vari movimenti da fargli compiere. Questa tecnica non è cambiata in 80 anni, fin dai tempi di *King Kong*”. "Un burattino per l'animazione stop-motion deve avere un sostegno in modo che un animatore può manipolare il burattino e farlo muovere - fotogramma dopo fotogramma sullo schermo. Le armature sono specificamente realizzate per ogni personaggio, fino alle dita. Ogni Boxtroll ha una sua armatura, ricoperta di silicone su un guscio in fibra di carbonio”.

Annable dice: "Per i Boxtrolls, volevamo che Georgina ed il suo dipartimento considerassero tutta una serie di movimenti 'umani' da replicare su un burattino prodotto dalla LAIKA- e far sì che le teste, le braccia e le gambe potessero saltar fuori e ritirarsi in una scatola a mo' di guscio, a velocità variabile. Hanno incontrato parecchie difficoltà”.

Stacchi elabora: "Per esempio: come si fa a dimostrare che i Boxtrolls sono timidi? Questa è gran parte della trama, ma significava che dovevano essere in grado di rientrare completamente nelle loro scatole, o muoversi lentamente per guardarsi intorno. E' abbastanza facile disegnarlo, ma poi Jeremy [capo delle armature] doveva pensare a nascondere un' armatura nella scatola, mentre Georgina decideva dove utilizzare i pezzi intercambiabili, e così via. C'è voluto un mese o due, per terminare il lavoro”.

La Hayns descrive: "Per **Boxtrolls- Le Scatole Magiche**, abbiamo avuto la difficoltà di dover costruire delle creature che vivono in delle scatole. Inizialmente, eravamo entusiasti: potevamo nascondere nella scatola tutti i nostri ingranaggi meccanici. Ma dopo il primo briefing del regista, abbiamo scoperto che le creature dovevano ritirarsi testa e corpo nelle scatole! Il team addetto alle armature ha utilizzato una combinazione di ingranaggi e cerniere per superare questo problema. Con l'aiuto del

dipartimento di Rapid Prototyping, abbiamo fatto le teste di ricambio per adattarle nelle scatole, e abbiamo creato una molteplicità di braccia di sostituzione.

"già con *Coraline e la Porta Magica*, abbiamo usato la nostra macchina CNC (Computer Numerical Control) per produrre dei giunti da soli. Cerchiamo di simulare il movimento del corpo umano con l'armatura. Ma, dato che il nostro fine era l'animazione, spesso abbiamo esagerato con alcune espressioni o movimenti".

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

Non si conta invece il numero di mani cambiate che, "Essendo molto piccole erano le parti più fragili del corpo di ogni pupazzo", conferma la Hayns. "Il nostro reparto addetto alle mani, che è formato da circa sei persone, ha prodotto mani fino all'ultimo giorno di riprese".

"Il primo pupazzo completo ed approvato di ogni personaggio è definito il 'pupazzo eroe': il primo di una grande serie di cloni. Tutti i 'pupazzi eroi' in questo film hanno delle facce di sostituzione". Per il personaggio centrale di Uovo, sono stati realizzati circa due dozzine di pupazzi, con tanto di costumi e capelli di ricambio dettati dalle esigenze di scena.

Bleiman Ichioka elabora: "È necessario pianificare la quantità di pupazzi necessari per il lungo periodo. E' una costante nel moviemaking dello stop-motion: Non abbiamo utilizzato tutti i pupazzi di Uovo per le riprese: alcuni sono stati destinati a controfigure".

Per spostare ulteriormente in avanti la programmazione della produzione, durante le prove e le messe a punto di **Boxtrolls- Le Scatole Magiche**, la produzione ha fatto uso di figure sostitutive dei pupazzi, fatti con ritagli di cartone in scala.

Schiff osserva: "Non solo abbiamo un numero maggiore di personaggi questa volta, ma erano anche più complessi. Le Tube Rosse, ad esempio: ognuno aveva una propria forma, ma anche una personalità e dei movimenti ben distinti. Spesso un animatore si è trovato di fronte a tutti e tre in un'unica scena, insieme ad Arraffa. E' stato davvero complicato".

Stacchi commenta: "La dimensione e la scala di ogni burattino parte dal più piccolo. In questo film, è stato uno dei nostri Boxtrolls, Latta. Da quando lo abbiamo fatto, tutti gli altri, Pesce, Uovo, si sono adattati alle sue dimensioni".

La Hayns aggiunge: "il fascino dello stop-motion è che, anche se si producono dei pupazzi identici per ogni personaggio, emergono sempre delle piccole differenze – sarà per le rifiniture, la scultura, o la stampa ...per **Boxtrolls- Le Scatole Magiche** abbiamo fatto più burattini che in qualsiasi film precedente".

Su ogni pupazzo realizzato è intervenuto anche il lavoro dei costumisti: così come in ogni film, bisognava avere a disposizione dei doppioni per ogni modello. Gli animatori hanno maneggiato i pupazzi centinaia di volte, abbiamo dovuto usufruire almeno di una mezza dozzina di copie per ogni costume. "Sebbene i costumi siano la fase finale del pupazzo" afferma la Hayns, "bisogna prepararli

fin dall'inizio della produzione, tenendo conto dei disegni, dei tessuti e delle misure, e di come apparirà sullo schermo, e soprattutto di come si può adattare alla meccanica del pupazzo. E' qui che interviene l'abilità dei nostri costumisti".

"In **Boxtrolls- Le Scatole Magiche**, Deborah Cook [costumista] si è spinta 10 passi in avanti di quello che ci siamo sognati per lo stop-motion - sono stata al suo fianco, incoraggiandola ..."

Ancora una volta, lavorando a stretto contatto con la Hayns e la squadra di fabbricazione dei personaggi, la Cook ha capitanato il reparto costumi come aveva fatto in *ParaNorman* e *Coraline e la Porta Magica*. Lei dice: "Credo che i costumi di un film offrano un racconto parallelo; supportano il ruolo del personaggio. Si tratta di una grande responsabilità rendere l'immagine di un personaggio in costume credibile, compresi gli animatori che interpretano il personaggio facendo trapelare delle emozioni".

Lei riflette: "I membri del nostro team hanno molto talento. Siamo stati affiancati da professionisti dell'animazione, come da dilettanti. Ho anche supervisionato un team di artigiani che ci hanno aiutato a realizzare e costruire quei costumi, ispirati dai disegni. Con i registi interpreto la loro visione sull'immagine dei personaggi e di come vorrebbero definirli".

"Ogni persona anche al dilà dell'animazione, ha apportato la propria professionalità al nostro gruppo, partendo dagli addetti alla ceramica, tessitura, pittura, cinema, scultura, uncinetto, competenze informatiche".

L'inizio del processo lavorativo della sua squadra, lo spiega così: "Partiamo dalle immagini di abiti basic, fino a capire qual è l'aspetto migliore da dare al personaggio. Dopodichè andiamo alla ricerca dei tessuti, ed iniziamo a fare le prove tessuto e colori: ciò che optiamo nello studio potrebbe non andare bene per le riprese. Ad esempio, alcuni tessuti hanno particolari filamenti o dei disegni che potrebbero disturbare le riprese dei primi piani".

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

"Solitamente i burattini sono ancora in costruzione, quando si realizzano i costumi; così lavoriamo su un manichino. Una volta pronto, possiamo fare i ritocchi finali e gli aggiustamenti". Noi ci coordiniamo con gli altri dipartimenti per far sì che possano completarli con l'armatura o i meccanismi nascosti".

Dal momento che i Boxtrolls dovevano portare un costume, i membri del dipartimento hanno preso una virata pratica nella loro ricerca. "C'erano persone che giravano negli uffici dentro le scatole" rivela la Cook. "Avevamo bisogno di verificare i movimenti delle braccia senza muovere troppo le scatole o oscurarsi la faccia. Per le marionette, la scatola doveva essere ben salda, ma muoversi leggermente quando, per esempio, battevano le braccia contro la scatola stessa.



Alcuni membri del personale si sono talmente presi carico di questo, che indossavano delle scatole durante l'ora di Pranzo. La gente impiegata alla LAIKA forniva delle idee, e li assecondava.. questo è il fascino creativo di queste sfide".

Inoltre, alzando la posta, il personaggio di Uovo è diventato il primo giovane eroe di un film della LAIKA ad avere più cambi di costume oltre la sua scatola: un maglione e dei pantaloni per tutti i giorni, cappotto e cappello da "travestimento", caschetto di cuoio da volo con occhiali, e vestito blu fatto per lui da Winnie da indossare al ballo di Pontecacio. Quest'ultimo, chiarisce la Cook, assemblato con gli "oggetti trovati da Winnie nella caverna dei Boxtrolls".

"Così i "bottoni" sono in realtà un melange di elementi tra cui ingranaggi dell'orologio e una fiche di poker; i "polsini del vestito" sono beccucci di peltro; paralumi adornano le spalle; e la 'coda della giacca' è una vecchia catena di un'armatura".

Per i bottoni la Cook ha "tratto ispirazione dalla tradizione delle famiglie del vecchio East End, che usavano dei bottoni molto lucidi per decorare il loro abbigliamento".

"I vestiti non sono solo apparenza. Gli abiti di un personaggio devono essere un po' vissuti".

La Hayns nota: "In linea con l'atmosfera dickensiana, il lavoro del reparto costumi su **Boxtrolls- Le Scatole Magiche** era più dettagliato del solito".

Il gruppo della Cook è stato coadiuvato dai pittori della produzione quando necessario, soprattutto per dipingere i particolari degli abiti, o invecchiarli. Anche i bottoni degli abiti sono fatti a mano e dipinti, sempre a mano", perché la Cook sottolinea: "I bottoni che si usano regolarmente per un costume sarebbero della larghezza del braccio di un burattino, o grandi come i loro occhi; che non è quello che ci serve".

Tutto ciò che si crea è sottoposto all'approvazione della produzione. Una scritta all'interno dello studio ricorda a tutti che ciò che viene creato deve essere una "traduzione letterale di opere d'arte". Osserva Enderle: "Non vuol dire essere 'approssimativi'. E' come dire 'Questo è come deve apparire'. Avrete qualcosa da ammirare".

La Cook rivela: "nelle fasi preliminari, ho lavorato in bianco e nero e non ho aggiunto il colore se non in seguito. Questo perché ho potuto essere più consapevole del profilo di una scultura. Ma sapevo quali colori avrei scelto, e il protagonista Uovo ha le sue proprie combinazioni di colori per distinguersi sia sopra che sotto terra".

"La tavolozza dei colori si è basata sul dipinto di Eugène Delacroix 'Libertà che guida il popolo,' per commemorare la rivoluzione francese del 1830, poi ceduto in prestito al popolo americano dalla Francia per celebrare il Giorno dell'Indipendenza. Così la pittura è anche, credo, pertinente al nostro film perché rappresenta l'interazione di classe e la ribellione".

Il colore rosso, esplicitamente identificato con la malvagità di Arraffa e della sua banda di Uomini delle Tube Rosse, viene finalmente bonificata dai Boxtrolls con toni più saturi che contraddistinguono il coraggio di essere diversi.

L'intento di rappresentare l'epoca in cui si sviluppa la storia del film della LAIKA, ha coinvolto tutti i reparti nella ricerca di dettagli e del clima dell'epoca vittoriana. E' stata stilata una "guida di stile" prima dell'inizio delle riprese, per dettare delle linee guida sulla coerenza dell'aspetto da rispettare, dai capelli ai set. Così, osserva la Cook, "Questi sono personaggi fantastici e il mondo dei Boxtrolls è una creazione loro, così abbiamo esercitato la nostra licenza creativa per rappresentare epoche diverse. Abbiamo tratto ispirazione da soldati francesi, ballerini messicani, monarchia inglese, un insieme di elementi d'inizio secolo, ma la gente di Pontecacio ama essere ben vestita fino all'essere teatrali".

Riguardo l'ubicazione degli Studios LAIKA in Oregon, dice la Cook che il suo reparto "ha inizialmente cercato di reperire le materie prime localmente, dando vita ad un vero e proprio saccheggio dei negozi locali, anche se fondamentalmente siamo stati obbligati a rifornirci da Londra, New York, Los Angeles e San Francisco. Quando si notava qualcosa che fosse nelle nostre dimensioni di scala, potevamo farlo! Mi piace apportare novità al nostro mondo".

"I tessuti ed i modelli sono tutti creati nei nostri studi. Nessun abito è venuto fuori da un magazzino: abbiamo confezionato e tinto ogni costume, cercando di stare al passo con l'evoluzione dell'industria tessile.

In **Boxtrolls- Le Scatole Magiche**, non c'è un costume senza un componente unico creato da noi".

Fa parte dello staff della LAIKA anche il set dresser Matthew Brooks che ha prodotto delle miniature di maschere di cartapesta, mai realizzate precedentemente nei film della LAIKA, ma per **Boxtrolls- Le Scatole Magiche**, sono stati necessari per una sequenza di Madam Frù Frù.

Stacchi osserva: "Ne avremmo avuto bisogno un po' per tutti i personaggi; ma a quel punto sarebbe stato necessario un contributo straordinario al film, ed avremmo potuto disporre maggiormente di un LAIKANO dal talento molto singolare".

Note Annable: "Con il vestito che Debs le ha progettato - che le ha permesso di ballare liberamente - ed i capelli rosso acceso, Madam Frù Frù era straordinaria, molto alla moda, la classica 'donna del continente' ma che nascondeva un segreto".

Il segreto di questo personaggio è sottolineato dal suo doppiaggio: bisogna interpretare l'interpretazione, per far emergere la sorpresa. Bleiman Ichioka confida: "posso dire che Eva Gabor è stata fonte di ispirazione per le prestazioni vocali dell'attore che interpreta Frù Frù".

Passando influenze più moderne, la Cook dice: "Mi piace il costume Frù Frù perché ha dei piccoli richiami agli anni '80. Volevo realmente un costume un con tagli e colori un po' provocanti".

Il reparto costumi era, come al solito, circondato da schizzi e bozzetti, e costellato da macchine per cucire ad alta tecnologia. Il maglione ed i pantaloni di Uovo "sono stati fatti non a maglia, ma con una macchina da cucire per ricami, utilizzando una tecnica concepita in-sede; contando tutti i duplicati, solo il maglione ha richiesto 213 metri di fili di diversa consistenza, tinti a mano in diverse tonalità di colore. "Le texture dei suoi abiti dovevano riflettere la sua vita sotterranea da Boxtroll, piuttosto che quella di un ragazzo di Pontecacio", dice la Cook. "Stiamo facendo delle nostre creazioni - e tutte le loro copie - in modo da averle disponibili all'inizio del processo".

Per il nuovo film, la rappresentazione dei maglioni in miniatura fatti a mano per Uovo ha raggiunto il massimo della attività di maglieria, e la Cook sottolinea che "siamo andati a perfezionare le tecniche di maglieria già utilizzate per *Coraline e la Porta Magica*. La tecnica questa volta è diversa. Per **Boxtrolls- Le Scatole Magiche**, la nostra filosofia dei costumi nasce da un approccio più vario ed artistico. Ci siamo basati sulle nostre creazioni piuttosto che sempre prendere ispirazione da quelle che già esistono".

Il reparto costumi continuerà ad applicare le lezioni apprese dalle produzioni passate. Come già fatto in precedenza quindi, la Cook ed il suo team ha optato per i di guanti dell'epoca vittoriana, la pelle migliore e più sottile possibile, utilizzata anche le scarpe dei pupazzi. "La pelle si presta sempre bene", afferma. "Sappiamo inoltre che quei guanti sono durevoli, e si adattano facilmente alla lavorazione in scala sui nostri pupazzi".

Come molti altri reparti della LAIKA, quello della Cook e del suo staff fa riferimento a persone reali per l'ispirazione dei personaggi in stop-motion su cui lavora. Anche se i doppiatori non fanno direttamente riferimento a questo specifico dipartimento, le loro foto sono apposte come talismani. Foto di scena, pagine, di libri, riviste e foto sono appiccate sulle pareti oltre le "schede di ispirazione". Per l'aspetto ed il vestito di Arraffa, i vari dipartimenti si sono ispirati al veterano attore britannico Timothy Spall; Daniel Day-Lewis in *Gangs of New York*; ed alla commedia cult *Shakesperare a Colazione* (Withnail & I).

Altri riferimenti specifici del cinema tradizionale ed iconico sono stati per Winnie, che assomiglia a Shirley Temple; e Mr Trota, che per le dimensioni ricorda Fatty Arbuckle, offrendo una bella difficoltà per le dimensioni del girovita al reparto di fabbricazione dei burattini. Ulteriori echi dickensiani sono presenti in Uovo con tracce sia di Oliver che The Artful Dodger del film premio Oscar *Oliver!*

L'aristocrazia di Pontecacio detta Tube Bianche erano vestiti con costumi ornati ispirati ad Alexandre Benois della metà del 20 ° secolo del "Ballet Russe", o il balletto russo. "Sono al vertice della città, in più modi", osserva Annable.

Enderle aggiunge: "E' stata fatta anche una gerarchia di colori. Gli aristocratici delle Tube Bianche sono vivaci e ricchi di colore, ma appena si scende dalla vetta, ci sono Arraffa e le Tube Rosse con colori più scuri. I Boxtrolls vivono sottoterra, quindi sono sporchi di terra, per cominciare.

"C'era una tavolozza di colori per la città, e una per i personaggi. Paul Lasaine è stato molto accurato nella scelta delle tonalità calde e fredde".

Proseguendo lungo la scala topografica e sociale, la banda delle Tube Rosse è in stile "Teddy Boys" di Londra dell'epoca Edoardiana. Annable ricorda: "Per gli uomini delle Tube Rosse, Deborah si è ispirata anche ad altre bande, tra cui quelle giapponesi degli anni '50 con pettinature Pompadour".

La Cook osserva: "Le Tube Rosse è un gruppo molto compatto, nascono per essere un'unica entità; si proteggono e si riflettono, ed è confortante per loro - almeno in un primo momento".

Annable aggiunge: "Ma c'è anche un tocco di rock-and-roll nei costumi delle Tube Bianche e delle Tube Rosse, che rappresenta la ribellione di classe nella storia. Dato che dovevamo fare delle espressioni facciali più marcate e grintose, secondo voi a chi ci siamo ispirati? Ai Rolling Stones!".

Dovendo duplicare ogni costume e pupazzo, le Tube Rosse hanno aggiunto un ulteriore livello di difficoltà per i dipartimenti della Cook e della Hayns: per un aspetto "sporco e floscio", hanno dovuto realizzare un aspetto più spettinato - che di fatto significava un abbigliamento più strutturato", afferma Cook. "Sotto gli abiti andava nascosto il cablaggio. Questi vestiti hanno richiesto molta più di ingegneria meccanica delle Tube Bianche, più lineari e pulite. I costumi delle Tube Rosse "sono stati i primi che abbiamo lavorato".

Anche nelle prime fasi del processo di progettazione, ogni character design scolpisce in scala una maquette - una figura di argilla dettagliata a misura del pupazzo, anche se non è manovrabile. "I disegni dei personaggi sono stati realizzati in 3D dallo scultore Kent Melton, che scolpisce delle maquettes, cioè delle pose statiche in 3D dei personaggi", dice la Hayns. "Le maquette servono come modelli agli artisti, per l'aspetto del personaggio. "Sono guida di stile e dimensione," dice la Hayns. "Ci può far risolvere i problemi in anticipo, e ci danno un vero senso del pupazzo prima che questo venga realizzato".

Le sculture tridimensionali di Melton sono state utili nella fase iniziale del lavoro del supervisore dell'animazione facciale Peg Serena, un'altra LAIKANA da lunga data, che con lo stesso ruolo aveva lavorato in *ParaNorman*. E svela: "L'animazione facciale si poggia interamente tra il dipartimento di animazione ed il reparto di Rapid Prototyping".

"Nel nostro reparto gli animatori sono altamente concentrati nelle espressioni facciali. Partendo dalle sculture di Kent e le registrazioni delle voci fuori campo, inizia l'animazione in 2D dopo che gli animatori hanno ascoltato i dialoghi ed iniziato a designare il personaggio. Brad Schiff coordina tutti in questa fase. L'animazione nasce su carta, ma una volta ottenuta l'approvazione dei registi, inizia il processo di fabbricazione con computer in 3D dell'animazione facciale producendo un vero e proprio kit per il viso. Questi kit per il viso comprendono ogni forma della bocca possibile, comprese le espressioni emotive".

Sulle teste dei pupazzi, quelli che richiedevano una capigliatura, venivano acconciati in modo unico. La Hayns riferisce: "Tutti i capelli dei personaggi di **Boxtrolls- Le Scatole Magiche** sono di canapa: tinta, dipinta, e poi stilizzata. All'occorrenza abbiamo aggiunto del fil di rame! Le donne aristocratiche portano delle parrucche simili a cestini intrecciati, in linea con lo stile opulento di questo periodo di tempo".

"Ogni filo di capello è di un colore particolare o neutro, in modo da aggiungere o modificare le tonalità di colori per ottenere il risultato richiesto. Poi viene tinto e pettinato prima di essere applicato sulla testa del pupazzo con la colla "Così, mentre i capelli rossi di Winnie appaiono tali sullo schermo, in realtà sono contornati da un tocco di verde lime; allo stesso modo, per ottenere i capelli castano scuro di Uovo sono state dipinte delle strisce blu".

Per molti pupazzi si sono anche utilizzate delle parrucche; come nota la Hayns "Dovevamo produrle diverse, in base alle azioni e le scene d'avventura; anche con fibre di canapa. Per pulire le parrucche basta passare delicatamente una goccia di alcool; Ecco un altro segreto del mestiere: le pinzette per le sopracciglia funzionano benissimo per trattare i capelli dei pupazzi".

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

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

La Hayns aggiunge: "Tutti i cappelli dei personaggi umani venivano elaborati a mano, ed applicati con una pistola a laser".

La Cook aggiunge: "Il lavoro delle pistole a laser doveva essere controllato perchè poteva bruciare i tessuti. Questo ci ha sicuramente avvantaggiato perché ha dato un colore nero di seppia che ha contribuito naturalmente all'aspetto invecchiato dei tessuti, evitando ulteriori trattamenti con coloranti".

Alcuni costumi, dopo essere stati realizzati, venivano dipinti, per ottimizzare l'aspetto scene in più grande scala; altri invece hanno dovuto essere applicati direttamente sui pupazzi. "Abbiamo attaccato col laser il Velluto Devoir in scala, ai nostri burattini", rivela la Hayns.

Non tutto è come sembra: le foglie di tessuto apparentemente statiche dell'orlo del vestito di Winnie, sono state modellate con del fil di ferro per le sequenze di avventura. La Cook si meraviglia, "D'altronde Winnie conduce una vita abbastanza movimentata".

Meno avventurosa per i personaggi, ma non per questo meno ricca di azione nella sequenza del ballo è la vita delle signore dell'alta società delle Tube Bianche i cui abiti plissettati e voluminosi, la Cook ed il suo dipartimento ha stilizzato, applicando merletti e svolazzi grazie alla Prototipazione Rapida (RP), processo che li ha resi più malleabili. "Dal punto di vista pratico, abbiamo messo dei fili all'interno delle gonne collegati ad un meccanismo off-set che li facesse muovere liberamente. Eravamo sulla scia di *Jezebel* o *Anna Karenina*", sorride la Cook.

"Ma il classico svolazzamento della gonna, è stato ripreso da *Via Col Vento*", osserva la Hayns. "Abbiamo osservato a lungo la sequenza, per catturare i movimenti di cui avevamo bisogno per replicarli meccanicamente. Questa è stata una grande sfida per il reparto addetto alle armature. Sotto le gonne sono stati inseriti dei piedistalli invisibili per far sì che gli animatori potessero girare fotogramma dopo fotogramma; le gonne si potevano torcere, muoversi su e giù, ed oscillare avanti e indietro come una campana. I bordi inferiori di tutte le gonne sono stati cablati per consentire all'animatore di ottenere un lieve accompagnamento col tessuto".

La Cook aggiunge: "Abbiamo voluto dare agli animatori un 'aiuto supplementare'. Quando il pupazzo si muove in avanti, il vestito doveva accompagnare il movimento il modo naturale".

"sono stati inoltre applicati 8-10 cerchi metallici su ogni abito, collegati tra loro da un filo spinato. Sembra facile, ma in realtà sono affilati come la lama di un rasoio".

Inoltre per l'effetto leggerezza e movimento sullo schermo, alcuni abiti sono stati legati ad una base magnetica, con un effetto di sospensione cardanica che non sarà percepita dagli spettatori - ma che era cruciale per le manovre degli animatori affinché i cittadini di Pontecacio sia maschili che femminili potessero essere adornati e corredati di fronzoli.

I membri dello staff della LAIKA, lavoravano simultaneamente nella progressione del progetto, in ordine con le date di scadenza prestabilite.

Sotto le direttive di Lasaine e delle specifiche degli illustratori e dei designer, Enderle ed il suo staff hanno generato "l'aspetto del film, tramite la telecamera. Paul e la sua squadra hanno fornito il progetto ed esposto la loro visione".

"Gli sfondi degli ambienti in cui si muovono i pupazzi non saltano immediatamente agli occhi dello spettatore. Eppure la caverna sotterranea dei Boxtrolls è stata pensata come un deposito di rottami di Coney Island. Il concetto di Michel Breton per l'ambiente fuori terra era che Pontecacio - Ratbridge nel libro - sia una città vecchia, stanca dove gli edifici sono appoggiati uno contro l'altro".

Il Set fabrication supervisor Jon Warren, che nella stessa veste ha lavorato in *ParaNorman*, osserva: "La mia posizione è fondamentale in uno studio d'animazione in stop-motion. Rappresento il collegamento tra il team addetto alle scenografie e la direzione artistica, ed i set dresser, coordinando tutto il processo di realizzazione – dai disegni in matita in 2D, alla pittura, o tramite computer - e cercando la strategia migliore per la concretizzazione.

"Volevamo portare davanti le telecamere dei soggetti più fisici, o pratici possibile, il mio è ancora un approccio alla 'vecchia scuola'. Ma facendo ibridazione, gli effetti visivi ci hanno aiutato ad ampliare il nostro mondo e andare al di là dello spazio e del tempo. So che abbiamo impostato nuovi standard con questo film".

Il capo set dresser Kieron Thomas, arredatore già nei primi due film della LAIKA, riferisce che "il nostro gruppo è davvero l'ultima tappa del reparto artistico. Abbiamo spesso iniziato con una tela vuota. Abbiamo dei meravigliosi oggetti di scena a portata di mano - o almeno una lista – e dove necessario apportiamo degli aggiustamenti. La cosa importante era rendere i set in scala, credibili. Per produrre le scene con le giuste proporzioni partiamo dai disegni in 2D, e dai modelli in 3D già realizzati".

"Osserviamo meticolosamente ogni immagine dei fotogrammi per realizzare uno sfondo corretto e proporzionato, lavorando a stretto contatto con i registi. Il dettaglio è importante da mostrare, ma a volte bisogna limitarsi per non distrarre il pubblico dai personaggi e dalla storia raccontata".

Chiarisce Annable: "Prima dell'inizio della produzione, noi registi approviamo ogni forchetta, cucchiaio e sedia. Tuttavia, questo non è possibile in ogni fase del processo, ci si affida al reparto artistico ed alla sua creatività".

In **Boxtrolls- Le Scatole Magiche**, il dipartimento di Thomas 'si è avvalso di 24 tipi diversi di piante riprodotti da artisti addetti al verde, ed i giardini del film era così completi che alcuni contavano più di "altri 20 piante di cavolo e più di 100 felci" per arredare correttamente una scena. Eppure, come osserva Thomas, "Ci piaceva riempire gli spazi con imponenti piantagioni".

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

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

La sequenza iniziale che appare agli spettatori è la caverna sotterranea dove abitano i Boxtrolls: c'è voluto più di un mese per completarla, e questo è avvenuto dopo settimane di lavoro degli addetti all'illuminazione; questa scena necessitava di più illuminazione di tutto il film.

Passati tutti i test in scala proporzionale, una volta approvati dal regista le misurazioni venivano bloccate e registrate in modo che il set di ripresa poteva esser costruito sulle specifiche esatte. Anche se alcuni set di prova non sono stati utilizzati per le riprese, vengono comunque conservati e spesso controllati come riferimenti durante la produzione.

"Tutti i personaggi sono stati realizzati in schiuma di lattice a figura intera. Non sempre le dimensioni in scala riuscivano a completare gli sfondi con le loro dimensioni fisiche", rivela Enderle. "Perciò a volte la soluzione è stata allungare le cose, ed allungare il set verso l'alto".

"Alcune mattine si hanno davvero molte cose da fare, tipo 15-20 scene da girare. Per i registi e gli addetti alle riprese il motion control ha trasformato lo stop-motion, grazie ad una videocamera in grado di muoversi in modo fluido - gestita dal sistema del programma di Kuper - attraverso tutto l'ambiente che si sta creando. Per le riprese fisse "locked-off", i sistemi Dragon IOTA sono stati usati per le diapositive.

Knightt osserva: "Prendiamo molti spunti dal mondo del teatro, soprattutto nel modo in cui allestiamo i set e come diamo forma e struttura alle cose". Come nel mondo del teatro, i set sono dipinti a mano e vengono utilizzati sfondi particolari per ingrandire l'aspetto generale della scena".

Con il contributo di tutti ed attraverso i vari percorsi artistici, lo stop-motion è una forma d'arte in continua evoluzione, e un mestiere durevole. Pur attingendo ai principi ed all'estetica dell'animazione in stop-motion tradizionali - cioè, alla manualità dei movimenti- LAIKA è anche saldamente situata nell'era digitale.

Brian Van't Hul, supervisore degli effetti visivi in tutti e tre i film della LAIKA, nota: "Abbiamo lavorato a stretto contatto con tutti i reparti durante il processo di produzione; per esempio, i collaboratori di Deborah ci hanno fornito dei campioni di tessuto che avrebbero utilizzato, in modo da poter far corrispondere la scala della tessitura. Ci sono moltissimi dettagli nei costumi dei Boxtrolls".

"Non appena un fotogramma del filmato usciva dal set, ci lavoravamo su. Non bisognava aspettare un download; eravamo collegati tutti sulla stessa rete interna. Illuminazione, shooting, compositing - abbiamo fatto un po' di tutto: stavamo d'altronde già facendo il post produzione ancor prima del termine delle riprese".

Data la natura ambiziosa ibrida di **Boxtrolls- Le Scatole Magiche**, Van't Hul è stato affiancato da Steve Emerson, già supervisore compositing di *ParaNorman*, e un supervisore 2D di *Coraline e la Porta Magica*. In questo nuovo film, osserva Emerson "Collaborando con Brian, abbiamo fatto in modo che la visione dei registi e le prestazioni degli animatori fossero conservate quando gli effetti visivi andavano a completare una determinata scena".

"Fin dagli inizi del processo, ci siamo resi conto che il nostro lavoro su **Boxtrolls- Le Scatole Magiche** si sarebbe dovuto concentrare sugli ambienti e le folle - e sull'ampliamento dei mondi rappresentati dallo stop-motion in un modo senza precedenti: larghe vedute al di sopra, intorno, e sotto la città di Pontecacio".

La produttrice degli effetti visivi Annie Pomeranz aggiunge: "Abbiamo voluto creare una cittadina popolosa e vivace. Il pubblico può realmente credere al realismo delle aree dove si muovono i personaggi".

"Abbiamo sfruttato il computer per soddisfare questo processo," dice Knightt. "E' un paradosso, ma non si può fare un film stop-motion senza computer. Alla LAIKA abbiamo sperimentato molti progressi tecnologici, anche se alcune tecniche rimangono ancora efficacemente immutate da 100 anni: un animatore si trova ancora sul set insieme ad un pupazzo, persuadendolo a recitare un frame alla volta. Certamente, stiamo ancora usando molti strumenti e varie tecniche utilizzate dai primi cineasti".

"L'evoluzione del personaggio è sempre qualcosa a cui lavoriamo: da come il pupazzo cammina a come respira. Ognuno ha una propria peculiarità. Si utilizza tutto ciò che è stato accumulato fino a quel momento; gli storyboard, le performance vocali, le prove: tutto aiuta l'animatore a dare maggiore vitalità ai personaggi ed alle scene".

Bleiman Ichioka osserva: "I computer sono stati introdotti nell'arte dello stop-motion nel 1980, e l'utilizzo di frame digitali è iniziato all'epoca di *The Nightmare Before Christmas* [nel 1993]. Poi, un decennio più tardi si è arrivati alla ripresa digitale de *La Sposa Cadavere* [2005]. Tutto questi sono gli strumenti del mestiere degli animatori".

Knightt sostiene: "Stiamo abbracciando la tecnologia moderna con una forma d'arte tipicamente artigianale".

Stacchi commenta: "Avevo già avuto esperienza di lavoro con gli effetti visivi per i film in live-action. Sapevo che **Boxtrolls- Le Scatole Magiche** sarebbe stato frutto della realtà dello stop-motion con la visceralità degli effetti visivi. Abbiamo delle sequenze in questo film che sorprenderanno enormemente gli appassionati dello stop-motion".

Emerson ricorda che anche nella sequenza del ballo, profilandosi come una delle "più scoraggianti del film per, credo, ogni reparto compreso il nostro", i movimenti fisici dei pupazzi sono stati integrati con aggiustamenti in CG".

Van't Hul nota: "I protagonisti - o, in molti casi, l'eroe - si trovano sempre al centro della scena, gestita dal dipartimento di Georgina. Ma, tutto intorno e dietro di loro, chi c'è? Beh, sarebbe stato assurdo animare 150 ballerini, per non parlare dello sforzo del reparto sartoria e degli animatori che affollano il palco. Come in un film in live-action, le comparse non parlanti circondano i personaggi principali - esattamente come nel nostro caso!".

Per fare **Boxtrolls- Le Scatole Magiche** in 3D utilizzando 56 macchine fotografiche digitali, ogni fotogramma fotografato digitalmente è stato immagazzinato in un computer che ha permesso agli animatori di avere il monitor come riferimento per rivedere le riprese precedenti. Questo accesso istantaneo permette di correggere immediatamente ogni errore. Se non ce ne sono, dopo aver



controllato i modelli, gli animatori muovono in misura infinitesimale il pupazzo e/o altri elementi per il successivo fotogramma.

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

I footage dello stop-motion è stato filmato con Canon 5D, mentre il reparto degli effetti visivi ha girato con una telecamera RED live-action e due telecamere Sony HD.

A tener d'occhio e controllare l'integrazione dei filmati delle varie telecamere, è stato il direttore della fotografia John Ashlee Prat. Un veterano nell'animazione in stop-motion che precedentemente è stato lighting/camera in *ParaNorman* e lighting cameraman in *Coraline e la Porta Magica*, Prat si è riunito con i suoi colleghi della LAIKA in veste di direttore della fotografia per **Boxtrolls- Le Scatole Magiche**. Bleiman Ichioka commenta: "Nei film precedenti, John era responsabile dell'aspetto di una scena sul palco. Ha fatto un ottimo lavoro, quindi lo abbiamo eletto capitano della troupe delle riprese, insieme agli altri direttori della fotografia delle specifiche unità di riprese – che sono altri veterani della LAIKA, come Chris Peterson e Mark Stewart. Siamo lieti che John abbia avuto questo ruolo, perché in precedenza è stato un animatore di stop-motion, ed è veramente a conoscenza di tutte le fasi del processo".

Il direttore della fotografia aggiunge: "Bisogna sempre essere risolutivi sul palcoscenico, anche quando tutto sembra in ordine; si può avere già tutto programmato dallo storyboard, ma bisogna comunque sempre prevenire gli imprevisti. Ma, la necessità è la madre dell'invenzione!".

"C'erano cinque unità di riprese, che avevano come riferimento i lighting cameramen. Ho supervisionato il loro svolgimento delle riprese. Avere a che fare con tanta tecnologia per raccontare questa storia, è visivamente eccitante. La texture, i colori, e l'atmosfera utilizzati per descrivere un'epoca particolare, hanno aperto una grande strada da esplorare".

Come espressione della sua continua evoluzione, LAIKA ha costruito un processo che permette di tradurre materialmente l'animazione facciale generata dal computer. Il processo di "vera rappresentazione" prima sviluppato per *Coraline e la Porta Magica*, poi avanzato con *ParaNorman*, ed ora perfezionato con **Boxtrolls- Le Scatole Magiche**, si chiama Prototipazione Rapida (RP). Il processo di RP fonde la tecnologia moderna per rinforzare ciò che viene creato a mano, il tutto senza perdere l'aspetto artigianale e la sensazione di animazione dei pupazzi.

"il termine 'Prototipazione Rapida (RP)' deriva dal concetto originale, che va da un precoce computer design con scansione ad alta risoluzione, ad un oggetto tridimensionale. Prima della RP, per creare le sostituzioni facciali di un personaggio per lo stop-motion, i registi dovevano scolpire a mano diversi volti di burattini, limitando notevolmente la gamma di espressioni. Con la RP, vengono modellate migliaia di espressioni facciali - ognuna leggermente diversa dall'altra - truccate, animate, dipinte, e poi stampate. 21 anni fa, il personaggio principale di *The Nightmare Before Christmas* aveva 800 possibili

espressioni facciali. In confronto, utilizzando la tecnica RP, con le facce intercambiabili, la protagonista di *Coraline e la Porta Magica* ha ottenuto più di 207.000 possibili espressioni; così Norman di *ParaNorman* e Uovo di **BoxTrolls- Le Scatole Magiche** hanno accumulato oltre 1,4 milioni di espressioni uniche.

Un' innovazione senza precedenti, il Rapid Prototyping rappresenta un grande passo avanti nella produzione dell' animazione, facendo sposare lo stop-motion con la tecnologia digitale.

Riflettendo l'ethos della LAIKA, il Dipartimento addetto alla RP vanta di 50 addetti guidati dal direttore del Rapid Prototyping, Brian McLean che coordina geni informatici, ingegneri, animatori, scultori e pittori che lavorano sulla tecnologia di stampa in 3D. Mettendo insieme tutte le loro specializzazioni, danno vita ad un risultato eccezionale. Il processo di RP è uno strumento estremamente potente che permette agli artisti di migliorare il loro processo creativo.

Sebbene fosse una tecnica già d'avanguardia ai tempi di *Coraline e la Porta Magica*, il team della LAIKA sapeva che quello rappresentava solo l'inizio. Il vero elemento rivoluzionario, quello che avrebbe innegabilmente cambiato per sempre non solo l'aspetto, ma anche le prestazioni dei personaggi dello stop-motion, doveva ancora venire.

Rimaneva il fatto che ogni espressione stampata in 3D doveva essere dipinta a mano singolarmente con delle vernici. Ad esempio, il personaggio di *Coraline e la Porta Magica* aveva 10 lentiggini sul suo viso. Le espressioni del viso e l'animazione erano eccezionali, ma la semplicità intrinseca dell'aspetto del personaggio principale ricorda ancora i primi film di animazione in CG. Al fine di superare quello che era chiaramente un aspetto sterile, il team addetto alla RP sapeva di dover osare di più.

Per *ParaNorman*, il film successivo di *Coraline e la Porta Magica*, le sfide tecniche e artistiche sono continuate: come avrebbero potuto alla LAIKA continuare ad evolvere e migliorare le prestazioni del viso e dei personaggi complessi, e rendere la pelle realistica - il tutto mantenendo la qualità artigianale che rende stop-motion una forma d'arte unica? "Questa sfida ci ha portato di fronte una decisione difficile", ricorda Knightt. "Avremmo dovuto continuare ad usare il nostro pluripremiato processo RP creato per *Coraline e la Porta Magica*, che gli altri studios concorrenti stavano già cominciando ad utilizzare, oppure prendere misure drastiche per migliorare e andare in una direzione completamente diversa, senza garanzia di successo?"

Alla fine del 2009 LAIKA ha rischiato ed i risultati, anche se non immediati, erano a dir poco sorprendenti. La teoria era ottenere delle facce dipinte digitalmente direttamente da una stampante in 3D a colori, con la possibilità di produrne un numero illimitato. Ma le stampanti a colori in 3D sono state progettate per produrre prototipi di base con colori non presenti nella gamma della stampante, senza dettagli accurati e ripetibili necessari per lo stop-motion, lasciando il team RP in una situazione simile a quella che hanno incontrato per *Coraline e la Porta Magica*: quindi bisognava scommettere su una tecnologia ed un processo che non mai tentato prima.

A differenza delle stampanti 3D Polyjet utilizzati per *Coraline e la Porta Magica*, rinomati nel settore della stampa 3D per la precisione dimensionale, le nuove stampanti 3D a colori ZPrint di LAIKA erano note per essere imprecise ed inaffidabili. Le stampanti a colori 3D utilizzano un materiale di base di gesso in polvere che è estremamente sensibile all'umidità ed i cambi di temperatura della stanza. Se le condizioni ideali di giorno in giorno, i volti sarebbero usciti in diverse dimensioni, forme e

colori. McLean ricorda: "Anche se tenevamo sotto controllo l'umidità e la temperatura, non siamo riusciti ad ottenere le giuste tonalità della pelle o mantenere l'accuratezza del colore".

Adattando tecniche di pittura tradizionali come tratteggio incrociato e stratificazione, il team RP alla fine è stato in grado di "ingannare" la stampante producendo una gamma molto più ampia di colori e dettagli che persino gli ingegneri non pensavano fosse possibile.

McLean spiega: "Una volta terminati i lavori di verniciatura ottimali, basandoci sui disegni in 2D, abbiamo iniziato ad animare in CG e stampare sequenze animate dei volti. Improvvisamente abbiamo notato che quando il viso iniziava a cambiare forma col movimento, il colore delle gengive, dei denti e delle guance interne cominciavano a 'sanguinare'. Abbiamo dedotto che la stampante a colori 3D stampava effettivamente 1/16 di inchiostro sulla superficie della faccia. Potendo controllare la quantità del colore e lo spessore del materiale, abbiamo potuto ottenere le nostre facce in 3D con una dispersione superficiale simile alla pelle vera".

"Con *ParaNorman*, il processo RP di LAIKA è riuscito a creare personaggi sofisticati che non sono stati compromessi in termini di colore o disegno. Allo stesso modo, con **Boxtrolls- Le Scatole Magiche**, pensiamo di aver ottenuto le facce più belle ed espressive dei personaggi, che siano mai state prodotte nell'animazione in stop-motion".

**Boxtrolls- Le Scatole Magiche**, il team di McLean ha concentrato i propri sforzi per far evolvere la tecnologia di stampa 3D a colori utilizzata in *ParaNorman*, e raffinarla in modo che potesse continuare quel processo d'innovazione dell'animazione facciale sofisticata, con colore teatrali.

Egli osserva: "Ogni personaggio ha presentato delle sfide all'animazione ed al design. Volevamo che sia gli umani che i Boxtrolls avessero delle rughe, la giusta muscolatura, e sottigliezza sui loro volti. Dal linguaggio incomprensibile dei Boxtrolls, alle guance e le labbra gonfie dall'allergia di Arraffa, questo film ha richiesto che il reparto RP inventasse nuovi modi di costruire sostituzioni facciali animate. Modellazione, allestimento, animazione, pittura, tessitura, fabbricazione, e post-elaborazione delle procedure dovevano sfociare in una soluzione mai adottata prima, per affrontare le sfide creative molto complesse emerse durante le riprese".

Serena fa notare che "Il dipartimento RP doveva produrre le sfumature delle espressioni richieste dal personaggio. Si doveva combinare una fronte corruciata con un aspetto accattivante per un personaggio. Una sfida per **Boxtrolls- Le Scatole Magiche** è stata la faccia di Uovo: dolce e feroce. Aggrotta la fronte, fa il broncio, e le facce scontroso sono semplici da ottenere, ma un bel sorriso intenso è difficile! "

Alcuni dei volti di sostituzione sono "volti fusi", dove le parti superiori ed inferiori sono unificati in una particolare espressione. Altre volte, il volto è diviso orizzontalmente per applicare l'espressione adeguata solo nella metà interessata. La cucitura della divisione, visibile durante la produzione, viene cancellata digitalmente in post-produzione, per non essere evidente al pubblico.

Tim Yates, già impegnato in *ParaNorman*, gestisce la raccolta delle facce di **Boxtrolls- Le Scatole Magiche**, osserva che "dividendo il viso in due parti riutilizzabili, si ottiene una maggiore versatilità. Il tocco umano non manca mai nei nostri personaggi. Con migliaia di volti di sostituzione provenienti dalle stampanti 3D, e conservati in un catalogo, i nostri animatori stop-motion possono dare maggiore attenzione ai movimenti dei pupazzi. Tutto questo è per creare un contatto tra pubblico ed i

personaggi, e trasmettere le loro emozioni. Film di LAIKA sono altamente incentrati sui personaggi, e questa gamma di espressioni aiuta i nostri personaggi ad essere sempre più vivi".

La biblioteca che contiene i volti alla LAIKA, conta attualmente oltre 1.300 scatole d'archivio con circa 53.000 facce – numero destinato a crescere dopo ogni film. Yates commenta: "Non è una biblioteca fatta di libri, ma ci sono scaffali e ripiani pieni di ogni espressione oltre l'immaginazione. Il livello di dettaglio che si sta realizzando qui, è incredibile".

"la funzione di questa biblioteca è sia logistica che artistica. Prima che un volto passi ad un animatore stop-motion anche per un solo fotogramma, viene testato rigorosamente, e laddove ci siano delle imperfezioni, devono essere risolte; se i colori non corrispondono esattamente, o le superfici sono leggermente diverse per dimensione produrrà effetti di disturbo, o come lo chiamiamo noi, chiacchiere. Il problema viene risolto con vernice, colla, o molto spesso con un pennello per il make-up".

McLean, aggiunge: "Gli eroi non celebrati in questo film sono i RPQAs, o Rapid Prototype Quality Assurance, ed i nostri bibliotecari. Questi artisti maneggiano migliaia di volti, prestando molta attenzione alla forma, ai dettagli, ed alle lievi variazioni di colore. Se uno di questi elementi non corrisponde esattamente, il volto produrrà chiacchiere indesiderate. E' incredibile quanta attenzione ai dettagli e precisione ci vuole per fare bene questo lavoro".

L'abilità dei bibliotecari sta nel ritoccare i volti con un metodo particolarmente affidabile: lo sfregamento del campione con carta vetrata, creando una polvere fine che può essere spazzata via con un pennello.

Stacchi osserva: "La tecnologia applicata alle facce ha richiesto più impegno nella progettazione. Nei film precedenti, le teste erano un po' più grandi, e le facce molto più semplici. Ora i rapporti e le proporzioni testa-e-corpo sono più realistici, e il lavoro degli animatori sulle espressioni facciali, anche. La storia in sé beneficia di tutto questo progresso".

La testa di Uovo è stata realizzata per essere "umanamente proporzionata", dice la Hayns. "O, comunque proporzionato alle misure di un ragazzino. Non ci siamo sentiti di andare oltre queste misure del suo corpo".

Annable aggiunge: "Nel complesso, l'idea era quella di realizzare qualcosa di più realistico rispetto agli altri film che abbiamo fatto alla LAIKA. Questo significava teste più piccole e facce più delicate. In questo film, i movimenti delle guance sono stati manipolati efficacemente con la RP".

La tecnica della RP ha pienamente soddisfatto la realizzazione delle reazioni allergiche al formaggio di Arraffa consistenti nello scolorimento e nella distensione delle guance – oltre alle gravissime conseguenze per i denti già poco appetibili. Con una lingua dolorante e le labbra gonfie dando un impatto visivo senza precedenti, il lavoro è andato ben al di là dei traguardi raggiunti dalla LAIKA con *ParaNorman*. McLean rivela, "Per rappresentare il rigonfiamento delle guance, la stampante, date le dimensioni era in grado produrne una all'ora, a differenza delle solite 10-13".

Serena fa notare, "Questo è un personaggio estremamente complicato. Abbiamo dovuto rivolgerci agli animatori 2D per i riferimenti più dettagliati; David Vandervoort [animatore viso 2D] e il suo gruppo ha fatto un lavoro incredibile con quello che doveva accadere alla bocca di Arraffa a causa del

formaggio. "I RPQAs, i bibliotecari, e gli animatori CG hanno lavorato insieme per rendere queste sequenze memorabili".

A questo livello di produzione, il supervisore creativo dell'animazione Oliver Jones - un altro veterano della LAIKA – conferma che la sua unità formata da otto persone "può finalmente testare le forme prodotte dalla RP".

"Siamo i responsabili della fornitura e del montaggio, dal meccanismo che muove un pupazzo ai ponteggi meccanici, da materiali che appaiono sullo schermo in un modo, ma che in realtà sono altro. Il regista ci comunica di cosa necessita, e noi dobbiamo risolvere il problema riunendo la nostra squadra formata da 6 persone, sentito prima il parere dell'animatore. Il nostro motto è 'L'Allestimento è Difficile'. Poi c'è il coordinamento con gli altri reparti, in particolare il gruppo di illuminazione. Una volta svolto il lavoro preliminare sul set, invitiamo l'animatore a dirci come avverrà la sequenza, cercando di tenere il nostro lavoro manuale sotto il set o fuori dall'inquadratura. In veste di colui che consegna il pupazzo all'animatore prima della prestazione, aiuto l'animatore per gli ultimi dettagli prima delle riprese, facendo sì che tutto sia sotto controllo. In questo procedimento, spesso si sfida la forza di gravità."

"La maggior parte del tempo, il nostro lavoro è invisibile. Quando ci lasciamo un lavoro alle spalle, interviene il reparto effetti visivi con un 'piatto pulito,' girato prima o dopo l'azione, e parte da quello per cancellare ogni traccia delle manovre dalla ripresa".

Osserva Schiff, "Il nostro reparto rigging è fantastico. In molte scene i personaggi sono su sulle piattaforme. Quelle create dal dipartimento di Ollie sono talmente all'avanguardia e facili da usare, che sembra che i pupazzi si muovano in modo naturale".

Per i set e gli oggetti scenici più complessi, i progetti dovevano comprendere un sistema di scivoli, quadranti, motori e aghi con segni indicatori. Questo permetteva agli animatori di sapere quanto lontano muovere i vari elementi per le riprese fotogramma dopo fotogramma. I "Leganti" sono stati costruiti nei set e nei prop per fare in modo che i pupazzi fossero ancorati con sicurezza con delle bacchette durante il processo dell'animazione. In questi casi, gli animatori potevano anche lavorare da sotto i set, perché molti dei set erano costruiti e situati su piattaforme rialzate. Questo ha anche permesso agli attrezzisti di far fare ai prop ed ai personaggi delle sequenze "stunt" – proprio come in un film live-action, anche se spesso legati da fili più che da imbracature a grandezza naturale.

Una sequenza di **Boxtrolls- Le Scatole Magiche** ha richiesto lo stunt di un formaggio gigante "Mega-Brie" che rotola. Grande quanto la ruota di un criceto è stato racchiuso in una gomma riempita di pellet per dargli pesantezza, per poi essere spostato attraverso le scene centimetro per centimetro, dalle mani degli animatori.

L'oggetto di scena più piccolo del film è un ago con del filo per cucire, mentre la riproduzione di un disco in vinile creato dal dipartimento di Thomas era grande circa 5 cm, con un'etichetta di circa 0,6 cm.

Al contrario, Jones osserva che "trattandosi di tecnica ibrida l'ambito di questo film era il più grande ed audace: più sfide, molti più burattini e più grandi! Alcuni degli oggetti di scena erano grandi quanto i pupazzi".

Con aggeggi folli e meccanismi altrettanto pazzeschi che fanno parte del mondo costruito dai Boxtrolls dove abitano, il reparto rigging è in costante movimento per lo sviluppo e l'attuazione di oggetti di scena e materiali. Molti di questi dovevano volutamente essere rotti, per riflettere l'improvvisazione ed il pressappochismo dello stile dei Boxtrolls, ma che fossero anche funzionali.

L'oggetto di scena più grande – nonché il pupazzo più grande dello stop-motion mai creato - è il Mecha-Drill. Stacchi riferisce: "Dal punto di vista del design, quello che si vede sullo schermo è una fusione degli schizzi di Nicolas de Crécy, le illustrazioni architettoniche di Tom McClure, ed il concept di Michel Breton. Per attenersi alla storia, doveva rispecchiare le linee degli oggetti rinvenuti armeggiati dai Boxtrolls, forzatamente commissionato da Arraffa come qualcosa che possa distruggere la loro caverna".

Una volta che il progetto è stato approvato, comincia veramente il lavoro duro. "Le duplicazioni dell'oggetto erano alte 150 cm e pesavano più di 34 chili- e venivano controllati da animatori dotati di encoder. Degli otto realizzati, a due mancavano alcuni elementi per ragioni logistiche di produzione, mentre un altro era pronto ma usato solo come riferimento, "che non poteva muoversi né essere animato", dice Bleiman Ichioka.

Il lavoro è stato supervisionato da Jones con lo stop-motion rigger Gerald Svoboda da un modello costruito da Raul Martinez; dopo mesi di saldatura ed incollaggio, sono stati utilizzati oltre 600 pezzi di metallo, plastica ed acciaio. Per il tocco finale, è stata applicata in modo analogico la moderna tecnologia digitale: l'effetto speciale delle fiamme che bruciano nella fornace del Mecha-Drill è stato raggiunto attraverso l'immissione di un iPad che visualizza delle immagini di un video all'interno della "bocca" dell'oggetto. Il video reale del "fuoco" è stato un ciclo di stop-motion creato da Jones.

Svoboda ha costruito i "meccanismi interni che fanno muovere il Mecha-Drill. L'ho considerato un pupazzo gigante che necessitava di movimenti meccanici, ma era chiaro che avremmo potuto utilizzare le nostre tecniche tipiche, date le dimensioni. Ho fatto in modo che gli animatori potessero fare delle regolazioni con delle manovelle, piuttosto che dover spostare lo stesso Mecha-Drill. "Le uniche volte che gli animatori hanno dovuto rinunciare ad usare le manopole, è stato per i movimenti delle braccia del Mecha-Drill e lo stesso Arraffa, che cavalcava la sua arma di distruzione".

Martinez aggiunge: "Qualsiasi cosa che riguardasse l'esterno del Mecha-Drill, esteticamente e materialmente, è stato fatto da me e dal mio gruppo di modellisti. Se qualcosa doveva essere fissato in seguito – o se un braccio si fosse staccato accidentalmente durante le manovre dell'animatore – passava dalla mia scrivania 'l'Ospedale del Mecha-Drill'. Disponendo di un kit dei pezzi utilizzati, funzionavamo come una catena di montaggio".

Jones precisa: "Ci sono voluti sei mesi per fare il primo esemplare. Una volta capito il procedimento, per i successivi sette c'è voluto 'solo' un mese ciascuno".

Il reparto addetto agli effetti visivi ha aggiunto "fumo nero e scintille", osserva Van't Hul. "Abbiamo anche replicato alcune 'azioni' di questo oggetto col CG per un paio di riprese brevi".

Warren afferma: "Dopo i risultati raggiunti ottenuti col furgone di *ParaNorman*, eravamo tutti abbastanza fiduciosi di poter realizzare tranquillamente dei veicoli per **Boxtrolls- Le Scatole Magiche**. Ma il Mecha-Drill è uno strano animale – si direbbe che gli animatori dovessero lottare sui teatri di posa con quella creatura!".

“Abbiamo sicuramente utilizzato alcuni dei nostri più grandi impianti di controllo del movimento per farlo spostare su e giù per le strade di Pontecacio”.

Stacchi nota: "Anche se era tutto pronto, Brad Schiff ha perso un po' di tempo con gli animatori per decidere come doveva muoversi il Mecha-Drill. Non volevamo antropomorfizzare lo stile di un animale. Ger ci ha aiutato ad arrivare alla soluzione: Qualcosa di potente ed inquietante, ma con tratti di stupidità - in quanto si tratta di un piano di Arraffa”.

Meno complessa e meno inquietante, almeno inizialmente, era la lucidità del pavimento della sala da ballo creato per quell’occasione. Questa zona inizialmente incontaminata è diventata gradualmente un disastro in seguito a trapanature e legacci. Nota Emerson: "La superficie e le riflessioni dovevano essere risanate ancor prima di integrare tutti i componenti del CG. Gli eroi non celebrati del reparto degli effetti visivi sono le persone che si sono occupate della pittura e il rotoscoping<sup>1</sup>”.

"C'è una scena di primo piano con Winnie e Uovo in piedi, dove lei gli insegna a ballare, e dopo aver completato l'animazione, la scena era venuta talmente male che uno degli animatori ha scritto una lettera di scuse: l'ha poggiata sul pavimento, l'ha fotografata, scannerizzata e ce l'ha inviata”.

"C'è voluto più di una settimana per ripulire quella superficie prima di poterci lavorare nuovamente! Quindi abbiamo preso la lettera e ci abbiamo scritto sopra 'Sei il benvenuto': l'abbiamo fotografata, scannerizzata e rispedita al mittente!”.

Altri effetti visivi importanti integrati in **Boxtrolls- Le Scatole Magiche** includono personaggi che interagiscono sotto la pioggia e la nebbia; i paesaggi ampi e profondi che estendevano la topografia di Pontecacio; i contorni e le sagome; ed il match-moving<sup>2</sup> in 3D. Quest'ultima comporta la presenza di un pupazzo esistente, già coinvolto in altre scene girate, per la relativa scansione in un computer in modo che un animatore CG può infilare il burattino dove serve.

Emerson sottolinea anche con orgoglio qualcosa che il pubblico noterà immediatamente come realistico, in una sequenza sotterranea particolarmente caotica: "la polvere", che assale i personaggi e gli oggetti quando spostano qualcosa.

Egli osserva: "Di polvere e nebbia - che eravamo determinati a far fuoriuscire da una stamigna per formaggi- ne avevamo le mani piene fin dall'inizio. All'inizio di queste produzioni, si ha tutto il tempo del mondo per decidere e pianificare la creazione degli ambienti e dei pupazzi”.

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

---

<sup>1</sup> Il rotoscoping, rotoscope, o rotoscopio è una tecnica di animazione utilizzata per creare un cartone animato in cui le figure umane risultino realistiche. Il disegnatore ricalca le scene a partire da una pellicola filmata in precedenza.

<sup>2</sup> Il matchmoving integra elementi CG in filmati Live Action.

Le "Uova di Pasqua" spesso hanno ispirato i LAIKAni nel processo; Bleiman Ichioka ride: "Nessuno ha detto nulla al produttore, per paura che li potessi sollevare dalla propria mansione!" E' stata ben accolta la nascita di un neonato ad un membro del team - uno dei "Boxtroll Babies" nati dalle famiglie di LAIKAni durante la produzione – durante lo svolgimento di una scena di massa.

Per chi ha familiarità con il materiale originale, Enderle rivela che "le persone dallo sguardo acuto possono individuare i segnali su alcuni edifici che fanno riferimento a libro di Alan Snow".

In **Boxtrolls- Le Scatole Magiche**, Enderle e la sua squadra hanno anche inventato dei giochi di parole relativi al formaggio, in ogni occasione. Egli osserva: "Abbiamo riempito i tavoli di formaggio che il gruppo delle Tube Bianche vogliono far traboccare, creandone 55 tipi come oggetti di scena' ".

Note Annable: "Lavorando in questo film, ho imparato un sacco di nomi di formaggio che non avevo mai sentito prima. Il formaggio copriva una grande parte del libro, ed è stato mantenuto anche nel film".

Stacchi aggiunge: "Dal momento che è una parola divertente, abbiamo mantenuto il nome 'gorgonzola', nel film. Durante le riprese in Oregon, c'erano Lord e Lady Tillamook, ma sono finiti sul pavimento della sala montaggio". Facendo riferimento a questo fuori scena è nato "A Gouda Place to Live" per definire la qualità della vita di Pontecacio, e il negozio di formaggio è chiamato "Here Be Muensters".

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

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

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

Annable confida: "Dice il proverbio: 'non portate a casa il lavoro'; bene, ogni volta che portavo un pupazzo o una maquette a casa, i miei figli non vedevano l'ora che raccontassi cosa ci avevamo fatto tutto il giorno!"

"Mi chiedono spesso qual è il mio Boxtroll preferito; ho passato talmente tanto tempo con tutti loro, che sono affezionato a tutti. Ma avrei dovuto dire che Pesce è il mio preferito, perché è il più responsabile, e lo ha dimostrato crescendo Uovo come suo figlio".



Egli riflette: "Forse è riferito a me personalmente. Nell'arte si investe tutto sé stesso, lasciando tracce che ci riflettono e ne diventano parte integrante. In **Boxtrolls- Le Scatole Magiche** c'ho davvero messo tutto me stesso".

## I LAIKAni

A 950 miglia di distanza da Hollywood, l'arte si fonde con la tecnologia per sviluppare una tecnica antica quanto come la cinematografia, nel XXI° secolo - ed è tutto stato fatto a mano, da un collettivo eterogeneo di LAIKAni con competenze ed esperienze diverse. Il Presidente della società e CEO Travis Knight, sottolinea: "LAIKA rimane una società di animazione orientata allo stop-motion. Questo non è cambiato. Ma è anche molto altro".

"Siamo in grado di imparare al passo con il progresso, le innovazioni tecnologiche - in particolare quelle nostre - e le sfruttiamo per alimentare il motore dell'arte dello stop-motion, continuando così a far conoscere questo processo a nuovi fan ed appassionati del genere".

Agli studi LAIKA, si c'è un nesso di scenotecnica, lavoro di laboratorio, computer brain, ed inventiva illimitata. Knight osserva: "I luddisti lavorano fianco a fianco dei futuristi, ed i pragmatici dagli occhi d'acciaio collaborano con sognatori dagli occhi stellati. Insieme collaborano per affermare il potere di raccontare storie che rimangono impresse negli spettatori".

"Portland e le regioni limitrofe dell' Oregon sono diventate una parte importante per la creatività della LAIKA. La sua diversità e lo spirito d' innovazione influenzano la nostra arte, generando emozioni uniche, e forgiando una cultura propria della LAIKA".

Il Supervisore agli effetti visivi Steve Emerson osserva: "E' ben noto il caos che c'è stato nel settore degli effetti visivi di recente. LAIKA mi ha dato un posto che mi fa sentire parte di un qualcosa che va oltre un singolo film".

"Questo significa anche entrare a far parte di una famiglia - che mi ha dato la possibilità di portare la mia famiglia a Portland. Questi stessi concetti di famiglia ed integrazione sono evidenti anche in **Boxtrolls- Le Scatole Magiche**".

Il regista Graham Annable, aggiunge: "Nel mondo dello stop-motion, spesso diventi come uno zingaro, spostandoti da un posto all'altro, a seconda di dove c'è lavoro. Questo studio ha riunito decine e decine di persone per tre film di fila. Travis ha reclutato talenti provenienti dalla Nuova Zelanda, Danimarca ed Italia, tra i tanti luoghi".

"Portland è una grande città, in cui tutto è intrinsecamente artistico, ma che allo stesso tempo ti fa sentire sulla terra".

Il direttore della fotografia John Ashlee Prat commenta: "Vivo a Portland da oltre 27 anni. C'è una meravigliosa comunità creativa, non solo in termini di stop-motion, ma anche in termini di musica, cibo e molto altro".

Il regista Anthony Stacchi osserva: "I film che LAIKA sta facendo in Oregon sono l'equivalente dell'economia artigianale, o dell'allevamento, soprattutto rispetto ad altri studi".

"L'Inghilterra ha una storia ricca di stop-motion, ed un certo numero di LAIKAni sono di origine inglese. A parte il richiamo lavorativo, anche quello il clima dell' Oregon è forte ... "

Il produttore David Bleiman Ichioka riferisce: "Durante la produzione di **Boxtrolls- Le Scatole Magiche**, abbiamo dovuto chiudere lo studio per due giorni a causa della neve. È che la prima volta per un film d'animazione, mi chiedo? ".

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

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

Ad un bambino i laboratori sembreranno le più grandi classi di artigianato immaginabili, dove si usa di tutto: dai coltelli da burro ai dadi e bulloni. Quello che sembra un kit di attrezzi contiene invece un gran numero di facce di sostituzione RP generate da stampanti a colori che sono state dipinte e finite a mano, con ogni parte superiore o inferiore sistemata nel suo proprio compartimento.

I "Kit di espressioni di cipiglio" o i "kit di sorrisi" possono venir poi portati sui set quando e se richiesti per dai primi piani. Ci sono all'incirca un centinaio di opzioni per ognuno, e gli animatori possono richiedere che vengano disposti in un kit per nome o numero, o entrambi. In questo modo, gli animatori in grado di selezionarli in base alla data progressiva delle riprese.

Nei laboratori al piano terra, tutti quelli che ci lavorano stanno a pochi passi l'uno dall'altro, benché talvolta attraversino distanze al coperto della lunghezza di un campo da calcio. Quello che una persona sta preparando in un dato momento, può servire per un set poco distante, pochi minuti dopo. Parti e/o costumi di replacement sono dappertutto. I cambi dei costumi sono anch'essi sempre a portata di mano. Tutto è meticolosamente etichettato, dalla "Città Cobble" all'adiacente "Town Sidewalk ", e da "Boxtroll Metal" alla "Piazza del Mercato di metallo."

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

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

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

Anche il silenzio può essere rotto con della musica; viste tutte le attività, l'accompagnamento musicale è a volte necessario per mantenere i ritmi lavorativi. I disaccordi sulle selezioni musicali spesso accadono, quindi la soluzione è l'alternanza dei giorni.

La pausa pranzo è dalle 13:00 alle 14:00. Il Tecnico delle luci Richard Malinowski è particolarmente popolare in questo momento a causa delle uova. Questo non tanto per il suo lavoro su **Uovo di Boxtrolls- Le Scatole Magiche**, quanto piuttosto a causa delle uova locali provenienti da agricoltura biologica di cui si rifornisce, al contrario dei suoi colleghi.

Uovo stesso, o meglio la sua voce Isaac Hempstead Wright, un giorno gli ha inviato un regalo: al posto delle uova previste, c'era una ruota enorme di formaggio raro dall'Inghilterra. Stacchi riporta: "L'intero studio ha assistito a tutto l'evento".

Nel menu della mensa alla fine delle riprese di **Boxtrolls- Le Scatole Magiche** erano elencati alcuni prodotti lattiero-caseari, e le "uova di Pasqua".

Nelle vicinanze, erano esposte delle lavagne codificate a colori alte circa 3 metri contenenti la programmazione, scritte a mano, davanti alle quali si formano delle code che intasano i corridoi per delineare le varie fasi di realizzazione, monitoraggio ed avanzamento delle scene: quella della "Revisione", "Prove", o "Riprese"; e quantificare se si necessita di "Reframe Dress" o "Light Dress". Anche le Crew Units vengono delineate, e gli assistenti alla regia forniscono gli aggiornamenti. Il procedimento era così complesso per **Boxtrolls- Le Scatole Magiche**, per la prima volta, le pareti di entrambi i lati dei corridoi erano ricoperte di lavagne. "Le lavagne non dormono mai", sospira Stacchi.

I grafici di produzione descrivono le riprese, come sarebbe il caso per qualsiasi film live-action; vengono inoltre ripartiti i dialoghi di una scena.

Le fasi di attività sono raggruppate come un alveare. Stacchi ricorda, "l'animazione in stop-motion è diversa da ogni altra forma di animazione a causa della quantità di lavoro artigianale – sono coinvolte parecchie persone che costruiscono i set, si occupano dell'animazione, e così via. E' proprio come un film live-action. "

Il Supervisore agli effetti visivi Brian Van't Hul rivela: "le diverse fasi possono subire delle variazioni sullo stesso set; si possono inoltre effettuare delle riprese nella stessa posizione ed allo stesso tempo per riprendere vari elementi di una scena".

Delle tende pesanti isolano dalla luce con discrezione le dozzine di set, ed hanno dimensioni variabili. Al di fuori sono apposti dei fogli di chiamata approvati dal produttore al mattino, che indica chi sta lavorando e su che cosa, registi compresi. Questi ultimi sono costantemente in movimento, facendo 15 minuti di sosta per valutare lo stato di avanzamento di una unità dopo l'altra, e spesso effettuano la supervisione delle sequenze per dividerle e prendere delle decisioni sul da farsi. "Questa ripresa, a volte non erano sufficienti le 24 ore della giornata per i nostri due registi", dice Bleiman Ichioka.

Annabelle riferisce, "Tony ed io arrivavamo intorno alle 7:15 del mattino. Per prima cosa facevamo un briefing per il giorno, e davamo un'occhiata ai quotidiani. La cosa principale era 'far muovere il terreno' in modo che nessuno stava lì in piedi ad aspettare direttive. C'erano due camere editoriali, ed ognuno di noi accedeva in una".

Stacchi chiarisce: "Il montaggio è realmente il fulcro del lavoro della regia, si va oltre le riprese effettuate durante il giorno, e quello che volevamo ottenere, oltre a quello che ci serviva dal dipartimento artistico e così via. Ognuno può avere la propria visione, ma ogni regista deve anche

essere aperto alle idee del team: riguardo l'ambientazione della storia, la performance dell'animatore, e la registrazione vocale dei dialoghi- tra le tante decisioni da prendere".

Nota Annable: "gli animatori ci illustrano i loro primi passi di una scena: o il blocco, o le prove. A quel punto le valutiamo prima delle riprese finali".

Stacchi aggiunge: "Ecco perché è importante lavorare al fianco di un'altra persona che è operativa al massimo. Graham e io avevamo lavorato alla storia per così tanto tempo che eravamo in perfetta sincronia. Durante il giorno ci separavamo per poi ricongiungerci per affrontare diversi punti, tra cui, alla fine della giornata pare un punto della situazione e gettare le basi da cui ripartire la mattina dopo".

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

I lavoratori sono in costante movimento da un set all'altro. Una volta attraversate le tende, si muovono tra opere d'arte ed oggetti di scena, esposti come in un museo, tanto sono dettagliati sia i personaggi che le creazioni.

Un set può essere occupato per settimane, a seconda le difficoltà di una sequenza, finché il regista ed il suo team non devono spostarsi per un'altra scena. Anche i pupazzi possono essere spostati perché necessarie per un'altra scena, costringendo un'unità all'attesa del suo rientro.

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

Verificando l'altro lato del termometro, "non mi ero reso conto che l'animazione dello stop-motion è anche una battaglia contro gli elementi naturali", riflette Stacchi. "I pavimenti di notte si raffreddano ed i set in realtà 'si muovono'. Può anche accadere durante i mesi estivi. Se un set è montato non su metallo ma su legno, il legno si può gonfiare".

"Qual è il rumore peggiore che si possa sentire in uno studio di stop-motion? Sentir cadere qualcosa".

Per proteggere gli animatori da eventuali infortuni mentre si muovono su e giù ed intorno ai palchi assumendo posizioni contorte, alle estremità delle sporgenze sono state fissate delle palline da tennis. Per motivi di sicurezza, le luci e gli impianti sono assicurate con sacchi di sabbia.

Con **Boxtrolls- Le Scatole Magiche**, alcuni set hanno letteralmente raggiunto le vette dello stop-motion: come vere e proprie opere d'arte fatte a mano allestite in loco degne dei parametri dei teatri di posa LAIKA. Van't Hul ed Emerson ha supervisionato gli effetti visivi per le estensioni del set - sia verticalmente che orizzontalmente - per migliorare l'immaginario esistente, ed ottenere l'impatto desiderato sullo schermo, senza rompere pareti e soffitti degli studi.

A tal fine, una sequenza particolarmente sorprendente - un scena particolare per il reparto degli effetti visivi - segue la corsa precaria dei nostri eroi sui dei tetti, seguita da un grande salto di fortuna verso il basso, per sfuggire ai loro inseguitori; i personaggi, i tetti e le tegole sono tutti burattini scolpiti e

oggetti di scena costruiti, rispettivamente, mentre il resto è CG. L'effetto complessivo trascina il pubblico lungo nella concitazione della scena.

Nota Annable: "Lo stile ed il design sono dello stop-motion: i tessuti ed i materiali che Curt Enderle e il dipartimento artistico ha prodotto. La volontà poi di abbracciare il CG dà a queste riprese un maggiore senso di scala".

Stacchi aggiunge: "Come risultato, i mondi dei nostri personaggi potrebbero essere grandi ed ampi quanto necessario. Queste estensioni non hanno vincolo la storia".

Prat dice: "Ci hanno anche permesso di concentrarci maggiormente sulle performance degli animatori, piuttosto che su problemi di ampiezza e di allestimento. Gli ambienti aumentano in grandezza quanto si evolvono le storie".

Emerson osserva: "Focalizziamo la storia attraverso le riprese in atto - senza invadere lo schermo; qualcosa potrebbe apparire fredda, ma per ovviare il problema uniamo le nuove tecnologie alla praticità".

Fu così che il set che rappresenta il tombino faticosamente costruito per una seconda e lunga ripresa, in cui Uovo sale una scala per salire in superficie, richiederebbe la sola valorizzazione degli effetti visivi. Mentre per molti spettatori il fiume che attraversa la scena fosse frutto degli effetti visivi, in realtà l'acqua che si riflette è realizzata a mano dagli artigiani LAIKA; l'ethos dello stop-motion di usare effetti pratici catturati nella videocamera è da sempre il punto di partenza. In un tipico brainstorming LAIKANO, si è deciso di utilizzare una lastra di vetro per doccia delle dimensioni di 10 cm x 5 poggiata sopra un mix di alluminio e filo bianco per le lenze, piccoli pezzi di specchio e mylar, nastro adesivo colorato per perfezionare l'illusione di una superficie liquida. La creazione dell'effetto liquido senza esserlo ha impiegato due settimane di preparazione per l'illuminazione giusta così come il precedente beta-testing.

Per il tocco finale dell'effetto riflettente sulle pareti della fogna, sono stati schierati dei LED con lastre di filatura in lana di vetro. I LED sono stati utilizzati ampiamente nel film, per gli occhi luminescenti dei Boxtrolls, anche se per questi ultimi sono state a volte utilizzate delle lampadine.

Stacchi conferma: "Sembra che Ollie Jones ed i ragazzi del reparto rigging ricercassero cose impossibili da fare. Ma questa è solo una parte della produzione quotidiana alla LAIKA. Quando mi veniva da dire, 'Non so se possiamo fare questo', Travis mi rispondeva, 'Questo è quello che facciamo qui'".

La versione dello specchio d'acqua del gruppo di Jones era appropriata anche per un'altra scena, dove Pesce fa un tuffo; Jones osserva: "la scena del tuffo è un mix della versione sopradescritta unita a degli effetti visivi d'acqua simulata. Così, nell'ambito di una singola scena si può vedere l'ibridazione, o l'armonizzazione, degli effetti pratici e degli effetti in CG".

"Se necessario, abbiamo ci siamo avvalsi di prodotti già finiti in precedenza", afferma Van't Hul. Tra questi effetti: i movimenti degli occhi e la prospettiva; le foglie sugli alberi con colori autunnali di **Boxtrolls- Le Scatole Magiche** sono fatti di carta. I ritocchi atmosferici fanno parte dell'unicità dello stop-motion".

La costumista Deborah Cook dichiara: "Nel mio reparto, ora abbiamo la capacità di aiutare il reparto effetti visivi a ricreare i nostri tessuti. Abbiamo la possibilità di vedere la realizzazione del tutto. Non c'è quasi distinzione tra le texture reali e i VFX 'costruiti'".

Messi uno accanto all'altro, le due versioni ingannerebbero anche l'occhio di esigente. "Che si tratti di un fantoccio o un edificio, le qualità tattili e i dettagli delle texture deve apparire identici," dice il produttore agli effetti visivi Annie Pomeranz. "Costruiamo pupazzi e set fin dall'inizio della produzione, così come gli altri reparti. Seguiamo gli stessi riferimenti e materiali che utilizza il resto della produzione. I nostri animatori coordinano il proprio lavoro con quello degli animatori stop-motion", e Brad Schiff è anche il supervisore all'animazione del nostro reparto".

Anche qui, gli animatori possono essere "scelti"; come nota Van't Hul, "Con il contributo di Brad, se abbiamo notato uno dei nostri animatori più capace a fare Boxtrolls, gli affidiamo più scatti insieme a loro. Ma a causa del fattore tempo, di solito tutti si occupavano di tutto".

Usando un'equipaggiamento che consisteva in una singola telecamera 3-D, lo stesso fotogramma viene ripreso due volte prima che la troupe vada avanti con il fotogramma successivo. La telecamera è programmata per spostarsi a destra e a sinistra e riprendere fotogrammi separati per ogni occhio (sia il destro che il sinistro). Le mosse programmate possono essere ripetute se e quando il lavoro effetti aggiuntivi è utile per la successiva fase di produzione. "Abbiamo generato un archivio dei movimenti della telecamera", osserva Prat.

Le due immagini sono tratte dallo stesso obiettivo della fotocamera. Tuttavia, le macchine fotografiche sono state sostituite a causa delle lunghe riprese, richiedendone ulteriori, come d'altronde è successo per la maggior parte della produzione - e aumentando quindi il totale finale di telecamere utilizzate durante le riprese, pari a 56.

Prat afferma, **Boxtrolls- Le Scatole Magiche** ha richiesto un lavoro incredibile di pittura dei dettagli dei set e delle texture nonché degli sfondi che spero aiuteranno gli spettatori a godere dell'esperienza in 3D. Ci sono alcuni momenti da urlo! Ma non sono lì per caso, e aiutano a raccontare la storia, mentre magari c'è una scena divertente".

I recenti progressi del 3D fatto di obiettivi digitali, telecamere non eccessivamente grandi e pesanti hanno dato ai realizzatori del film una grande flessibilità con i movimenti della telecamera, e la libertà di muoversi tri-dimensionalmente intorno ai loro soggetti - compreso il lavoro manuale, a cui Prat teneva molto. Egli dice: "Questo migliora la nostra narrazione, dando vita a delle riprese più ampie del film, oltre che più coinvolgenti".

Nota Annable, "Abbiamo pianificato cosa e dove volevamo le riprese manuali. Tutti sul palco avevano le informazioni necessarie per pianificare di conseguenza i loro movimenti, in particolare gli animatori".

Gli animatori erano sotto l'Unità di Brad Schiff o del supervisore dell'animazione facciale Peg Serena, che sostiene: "Se un animatore del palco o un animatore dell'animazione facciale ha bisogno di consigli, veniva inviato al soundstage.

"A volte le cose appaiono in modo diverso sul computer, e quindi si rifà tutto sul palco. Non diversamente dal make-up, che allo specchio appare in modo e poi da lontano sembra diverso ... ovviamo a questo problema utilizzando un kit di facce che viene preparato per ogni Unità".

Tutti gli addetti ai lavori rimangono in contatto attraverso un sistema di comunicazioni dal momento in cui la telecamera è accesa, in cui le riprese vengono riordinate e riposte. Se il regista ritiene che un animatore ha perso qualcosa in una scena, deve essere risolta al più presto, dato che il lavoro deve progredire in una scena in particolare, oltre che nella produzione nel suo complesso.

"Alla fine, quando tutto il lavoro dei reparti delle riprese e dell' artistico si fanno strada verso il reparto addetto agli effetti visivi, adattiamo il tutto alla visione del regista", dice Emerson. "Siamo inoltre pronti sul set con le squadre delle riprese, per ottenerne un' ulteriore da eseguire con successo".

"Il nostro grande vantaggio è il 'tempo di arresto.' Possiamo modificare le cose al momento poiché lo stop-motion funziona fotogramma dopo fotogramma, quindi possiamo mimetizzarsi degli aggiustamenti. Se stiamo usando il tipico strumento degli effetti visivi dello "schermo verde" in una ripresa, i personaggi non sono assolutamente contaminati dalla luce verde perché puntiamo ad illuminare il protagonista. Questo a sua volta ci consente di risparmiare tempo in seguito per ripulire le imperfezioni che devono essere rimosse da un'immagine".

Van't Hul, aggiunge, "Dipingendo col computer gli impianti che vengono utilizzati per sostenere le marionette, aiutiamo gli animatori a rimanere sul palco. In passato, avrebbero dovuto prendersi del tempo per nascondere le cose dalla fotocamera e preoccuparsi dei cavi che venivano fuori".

"il Software Compositing aggiusta tutto, in particolare le performance degli animatori".

Schiff dice: "la cosa gratificante è che alla fine di una giornata in cui siamo stati in piedi per 10 ore a fissare un pupazzo, basta premere 'Play' e siamo in grado di vedere la vita che abbiamo creato quel giorno – nel nostro piccolo".

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

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

Annable aggiunge: "Ci sono così tanti materiali tattili di qualità in uso in una determinata scena - legno, metallo, pietra – che si ha sempre voglia di sfruttare al massimo, che è parte di ciò che rende grande lo stop-motion."

La Cook annuisce: "E' tutto basato sulle proprie risorse, e ogni film è una nuova avventura in cui si tenta di spingere i confini. Amo quello che faccio, e mi sono abituata a lavorare in scala. Per tornare a fare qualcosa di più grande - sarei sempre in grado evidenziare tutti questi dettagli?".

Emerson aggiunge: "Io Stop-motion ha più personalità. Facciamo 1 movimento al secondo" il che significa che ciascuno dei 24 fotogrammi al secondo viene lavorato singolarmente, piuttosto che animare in 2 o 3 secondi, dove si duplicano i frame.

"Animare 'in 1 secondo' come facciamo noi, dà più realismo ai nostri pupazzi, e rende le prestazioni degli animatori più veritiere. Porta lo spettatore dentro la storia e suscitando emozioni. Per **Boxtrolls- Le Scatole Magiche**, mi sono seduto nel nostro teatro ed osservavo l'incredibile design di Arraffa, o le prestazioni degli animatori sul bambino che incarna l'esilarante Uovo - soprattutto ricordando i miei figli a quell'età - e ho penso, 'c'hanno azzeccato! "".

Bleiman Ichioka nota: "Da una prospettiva maturata di giorno in giorno, si arriva a dire: 'Guardate quello che abbiamo fatto'".

Prat afferma: "Non potrei ritenermi più fortunato, ad aver collaborato con degli artisti e dei tecnici così incredibili".

Jones commenta: "Quello che noi costruiamo è più grande della somma delle sue parti. Affrontiamo costantemente le situazioni e le risolviamo insieme, come un gruppo compatto. E' unico il modo in cui lavoriamo in collettivo".

Knight aggiunge: "i LAIKAni ed i Boxtrolls devono essere cugini, perché tutti alla LAIKA armeggiano in spazi cavernosi per ore per creare le cose - e spesso escono solo di notte per rovistare!".

L'Art director Curt Enderle aggiunge: "Noi rovistiamo tra le cose, le raduniamo, e costruire cose piuttosto belle. Abbiamo creato il nostro piccolo mondo qui a Portland, quindi direi che c'è un Boxtroll in ognuno di noi".

## Ritocchi Finali

L'editor di **Boxtrolls- Le Scatole Magiche** è la moglie del produttore David Bleiman Ichioka da 20 anni, Edie Ichioka. La sua competenza spazia dal montaggio dello stop-motion e del live-action, "e ha dato un suo input prima che ogni singolo fotogramma fosse girato", osserva lui. "Ha cominciato con **Boxtrolls- Le Scatole Magiche** due settimane dopo di me, nel 2011, e ha continuato a lavorare durante tutto il percorso del processo di produzione".

Solitamente in questa fase del percorso, l'inizio del montaggio corrisponde all'inizio di fatto del film. Lo Storyboard ed i dialoghi provvisori - registrate prima che il cast vocale venga definito - rappresentano approssimativamente il girato, e le scene possono essere rimosse o modificate; "Tornare indietro a quella scena" può capitare *prima* dell'inizio delle riprese, in quanto gli artisti storyboard possono apportare le modifiche richieste dai registi, dai montatori e dagli animatori.

Edie Ichioka nota: "Il processo fotogramma per fotogramma che è l'anima dell'animazione in stop-motion impone un'economia a cui si deve aderire durante il montaggio, di essere sempre al servizio della storia. Si inizia in un modo molto concentrato, determinando ciò che va bene e quello che non funziona a livello di sceneggiatura, e lavorando con lo story department per ascoltare le idee per i registi. Tutto è raffinato, riassembleto, e ritagliato.

"L'animazione è stata fatta fotogramma per fotogramma, ma c'è tanto altro da fare, come ad esempio la previsualizzazione da parte del dipartimento degli effetti visivi o i test de filmati. Vengono montati diversi processi in una sola ripresa, come mettere i pezzi in un puzzle".



I tagli di filmati grezzi sono versioni provvisorie "animatic" con immagini e storyboard accompagnate da brani di dialogo già registrati. E' qui che montaggio finale del film prende forma, il tutto mentre le riprese sono ancora in corso.

Col progredire delle riprese, gli storyboard vengono rimossi e si immette l'animazione. Il modello dei disegni viene trasformato artigianalmente in immagini tridimensionali corpose dal lavoro di molte mani. "A questo punto, subentra il lavoro del supervisore di edizione", spiega Ichioka. "Stai guardando una sequenza con il senso della continuità e le preoccupazioni emotive. I ritmi in ultima analisi, devono essere dettati dalle emozioni dei personaggi".

"Quello di cui spesso siamo più orgogliosi sono le cose che le persone non notano".

Le fasi finali del montaggio sono molto più facili che per un film tradizionale, perché inizia molti anni prima. "Si è quindi nel tradizionale processo di post-produzione", osserva Bleiman Ichioka. Ma non hai 'coverage [alternative, variazioni di riprese o angolature] da vagliare come si fa nei film in live-action."

Con il filmato prodotto dalla fotografia digitale, il dipartimento addetto al montaggio può "riposizionare gli angoli, entro certi limiti, per adattarsi ai diversi aspetti del frame, o siamo in grado di creare un look manuale, tra le altre mosse", osserva Ichioka. "Per questo film, [la direttrice della fotografia] John Ashlee Prat ci ha fornito molte riprese cariche di emozioni su cui lavorare, e migliorare la realtà soggettiva".

I registi prendono tutte le decisioni sul montaggio finale insieme. Il regista Anthony Stacchi osserva: "Quando si hanno doppiatori come quelli di **Boxtrolls- Le Scatole Magiche**, può essere difficile scegliere battuta rispetto ad un' altra".

Mentre la colonna sonora originale dal premio Oscar Dario Marianelli è stata composta nella fase iniziale, la musica ha continuato ad essere parte vitale e sorprendente del film anche nel processo di post-produzione. La Supervisione dei sound designer di Ren Klyce - candidato agli Academy Award per le sue collaborazioni con David Fincher - e Tom Myers hanno coordinato il lavoro del dipartimento dei colleghi per le musiche create dai Boxtrolls con oggetti di uso quotidiano, come lattine di fagioli, lampadine, seghe, e assi per lavare. "Per quelli che dicono 'Più suono del campanaccio' bene, abbiamo che anche quello", rivela Bleiman Ichioka. "Fa parte dell' ibridazione di questo progetto, perché quella cosa è sia uno strumento musicale che un oggetto di tutti i giorni".

Il famoso "Cheese Shop" citato dai colleghi di Monty Python di Eric Idle, è rimasto nella mente di tutti fino alla fine delle riprese, quando è stato portato del cibo negli studi per la festa di fine riprese. Le pietanze principali erano carichi di - ma naturalmente! un mondo di formaggi pregiati, alcuni un po' puzzolenti, altri no.

Malgrado la festa di fine riprese, i LAIKAni sono tornati al lavoro per assistere all'uscita in tutto il mondo del film per milioni di spettatori. I disegni del concept artist Michel Breton degli sfondi e dei set sono stati recuperati per esser collocati sullo schermo al fianco dei titoli di coda del film Boxtrolls, che sono accuratamente cronometrati durante il montaggio finale. Mentre molti film in 3D cessano di essere tali nei titoli di coda, con l'assistenza da parte del dipartimento degli effetti visivi, LAIKA aggiunge sempre un po' di arte nei momenti di chiusura dell'intero film. Dopo tutto, per fare il film si è mobilitato un esercito di LAIKAni, ed è giusto far scorrere tutti i loro nomi.

La produttrice agli effetti visivi Annie Pomeranz osserva: "Che si tratti di CG o se è pratico non ci importa. L'ibridazione di questo film è andato oltre quello che una volta si pensava si potesse realizzare. E' tutto parte dell' arte di, e del film stesso".

Bleiman Ichioka afferma: "Le persone LAIKA sono il top del genere, e dopo aver lavorato nello stop-motion per tanti anni, è un onore aver fatto parte di un mestiere ormai arrivato ai massimi gradi.

"Spero che la gente andrà a guardare **Boxtrolls- Le Scatole Magiche** porterà con sé un pezzettino di cuore dei Boxtrolls".

Stacchi riflette: "Ogni giorno della produzione, abbiamo assistito a qualcosa di stupefacente. Speriamo che il pubblico percepisca lo stesso in ogni momento di **Boxtrolls- Le Scatole Magiche**".

Il regista Graham Annable aggiunge: "E' tutto pianificato, basato sullo Storyboard, e tutto scelto, ma quando ma alle riprese finali ... in **Boxtrolls- Le Scatole Magiche**, il dettagliato e sofisticato immaginario è più di quanto mi aspettassi in ogni fotogramma. E' stata una gran bella esperienza".

Il Produttore ed animatore Travis Knight commenta: "Ci auguriamo che il pubblico sarà al fianco dei nostri personaggi in quest'avventura, e che si lasci ispirare da loro emotivamente".

"Quando le persone rispondono positivamente al lavoro dei LAIKAni, è profondamente gratificante per tutti noi".

# BOXTROLLS

## LE SCATOLE MAGICHE

### Tutti I Numeri dei Boxtrolls

- Un animatore solitamente impiega 1 settimana per completare vale 3,7 secondi di footage, che equivale a poco meno di 90 singoli fotogrammi
- Il film è stato realizzato utilizzando 56 telecamere e 892 luci, tra cui 68 dispositivi fluorescenti
- 190 sono le marionette costruite per Boxtrolls- Le Scatole Magiche
- 79 sono i set costruiti per il film, con 26 location uniche nella storia; queste sono state realizzate da 13 modellisti, 12 falegnami, 9 pittori scenici, 8 set dresser, e 4 green artist
- 200 sono i costumi cuciti per il film
- Sono stati utilizzati 14 tipi diversi di tessuti per il cappello di Mr Gorgon-Zole
- Tra pupazzi e CG, il set della sala da ballo ha ospitato 150 abitanti di Pontecacio
- Sono state stampate in 3-D oltre 53.000 singole parti del viso; di queste, 15.000 sono di Uovo
- Uovo aveva oltre 1.400.000 possibili espressioni facciali
- Per il (i) maglione (i) di Uovo sono stati necessari 213 metri di fili tinti a mano in diverse tonalità di colore
- I costumi più piccoli del film sono di Uovo da bambino: il maglione misura 9 cm da polsino a polsino per tutta la lunghezza di entrambe le braccia ed il petto, e le calze misurano 12/20 cm di lunghezza
- Arraffa aveva oltre 1.180.000 possibili espressioni facciali
- Winnie aveva oltre 600.000 possibili espressioni facciali
- I volant (s) del vestito di Winnie ha utilizzato 33 metri di nastro bias-cut in chiffon
- Nella scena della sala da ballo gli abiti delle signore delle Tube Bianche avevano ognuno 8-10 cerchi collegati tra loro da fili metallici di concertina, che emettono suoni ed evanescenza ma vengono spinati e diventano pericolosi
- I CG umani appaiono in 185 inquadrature del film
- I CG dei Boxtrolls sono in 131 inquadrature del film
- Il Mecha-Drill è alto 12 cm, e pesa più di 34 chili, ed è formato da oltre 600 pezzi di metallo, plastica ed acciaio; sono state realizzate 5 copie complete, su un totale di 8, e sono le più grandi marionette per stop-motion mai costruite
- Le fiamme in stop-motion "che bruciano" nella fornace del Mecha-Drill sono prodotte per gentile concessione di un iPad che visualizza un video all'interno della "bocca" dell'oggetto
- 3 solo le copie del camion di Arraffa costruite
- Il fiume che scorre nella scena in cui Uovo si arrampica su una scaletta per uscire dal tombino, era fatto a mano con una lastra di vetro per doccia delle dimensioni di 10 cm x 5 poggiata sopra un mix di alluminio e filo bianco per le lenze, piccoli pezzi di specchio e mylar,

nastro adesivo colorato per perfezionare l'illusione di una superficie liquida; - creando l'effetto di una corrente ondulata *senza* acqua

- **20.000** sono gli oggetti di scena realizzati a mano per quel film
- **55** differenti forme di formaggi come oggetti di scena, sono state create per **Boxtrolls- Le Scatole Magiche**
- **24** diversi tipi di piante sono state prodotte da green artist
- L'oggetto di scena più piccolo del film è ago e filo da cucito
- Il disco in vinile realizzato, ha un diametro di **5 cm**, e la sua etichetta è di circa **0,6 cm**
- Il nome del gruppo musicale che compare sull'etichetta del disco in vinile è 'Quattro Sabatinos', dal nome del figlioletto del regista di 'Boxtrolls- Le Scatole Magiche' Anthony Stacchi, Sabatino
- Sono stati utilizzati o consumati durante la produzione, le seguenti quantità di materiali:
  - **36** chili di colla stick
  - **2,7** metri cubi di schiuma di poliuretano dorata
  - **898** barattoli di vernice spray
  - **1.000** fogli di carta vetrata
  - **2.000** abbassalingua
  - **882** metri di tavole di legno 2x4
  - **2.904** ciambelle
  - **4.000** lame X-Acto
  - **2.111** metri di tavole 1x4
  - **12.000** batuffoli di cotone
  - **3.296** metri quadrati di compensato
- I volti di tutti i personaggi sono catalogati in modo permanente nell'apposita biblioteca presso gli studi LAIKA, che conta attualmente oltre **1.300** scatole d'archivio con circa **53.000** facce

# BoxTrolls

## LE SCATOLE MAGICHE

### IL CAST ARTISTICO

#### **BEN KINGSLEY (Archibald Arraffa)**

Dopo aver ricevuto un Academy Award®, due Golden Globe e due BAFTA per il suo ritratto avvincente del leader indiano Mahatma Gandhi, Sir Ben Kingsley continua ad arricchire ogni suo personaggio di dettagli ineguagliabili e particolari sfumature, dimostrando di essere un talento ambito ed onnipresente.

Esperto di teatro inglese, Kingsley ha esordito professionalmente presso la Royal Shakespeare Company nel 1967. Si è esibito in produzioni della RSC come *‘Sogno di Una Notte di Mezza Estate’*, *‘The Tempest’*, *‘Giulio Cesare’*, e nei ruoli dei titoli di *‘Otello’* e *‘Amleto’*, tra gli altri. Nel corso degli anni, il suo diversificato portafoglio teatrale ha anche compreso la messa in scena di *‘The Country Wife’*, *‘The Cherry Orchard’*, *‘A Betrothal’*, e *‘Aspettando Godot’*.

La carriera cinematografica di Kingsley è iniziata nel 1972 con il thriller “Gli Ultimi Sei Minuti” (*Fear is the Key*), per la regia di Michael Tuchner; ma il suo primo ruolo da protagonista è arrivato un decennio più tardi, con “Gandhi”, diretto da Richard Attenborough: la pellicola, oltre al premio di Miglior Attore a lui riconosciuto, ha ottenuto altre 7 statuette tra cui Miglior Film e Miglior Regia. Undici anni dopo, è apparso in un altro film da premio Oscar® per Miglior Film e Miglior Regia: il memorabile “Schindler’s List” di Steven Spielberg, in cui il suo ruolo di ‘Itzhak Stern’, gli è valso una nomina ai BAFTA. Kingsley ha ottenuto altre tre candidature agli Oscar® per le sue performance in “Bugsy” di Barry Levinson; “Sexy Beast- L’Ultimo Colpo della Bestia” (*Sexy Beast*) di Jonathan Glazer, e “La Casa di Sabbia e Nebbia” (*House of Sand and Fog*) di Vadim Perelman.

Tra i suoi molti film si possono annoverare “Tradimenti” (*Betrayal*) di David Hugh Jones, l’adattamento cinematografico dell’omonima opera teatrale di Harold Pinter; “Tartaruga Ti Amerò” (*Turtle Diary*) di John Irvin, sempre tratto da una sceneggiatura del Signor Pinter; “Senza Indizio” (*Without A Clue*) di Thom Eberhardt, nei panni del dottor Watson al fianco di Michael Caine - Sherlock Holmes; il film TV di Brian Gibson “Wiesenthal” (*Murderers Among Us: The Simon Wiesenthal Story*), una biografia romanzata in cui Sir Ben ha rappresentato l’eroe protagonista realmente esistito, e per il quale ha ricevuto una nomina agli Emmy Award; “Dave- Presidente Per Un Giorno” (*Dave*) di Ivan Reitman; “In Cerca di Bobby Fischer” (*Searching For Bobby Fischer*) di Steven Zaillian; “La Morte e la Fanciulla” (*Death and the Maiden*) e “Oliver Twist” nei panni di Fagin entrambi per Roman Polanski; il film TV di John Schlesinger “La Bottega degli Orrori di Sweeney Todd” (*The Tale of Sweeney Todd*), la cui performance nel ruolo del titolo gli è valsa una candidatura agli Screen Actors Guild Award; il Telefilm di Phyllis Nagy “Mrs. Harris”, per cui è stato nuovamente

candidato agli Emmy Award; “*Transsiberian*” e “*Eliza Graves*” (*Stonehearst Asylum*) di Brad Anderson; “*Fa la Cosa Sbagliata*” (*The Wackness*) di Jonathan Levine, per il quale ha vinto il Premio del Pubblico al Sundance Film Festival del 2008; “*Lezioni d’Amore*” (*Elegy*) di Isabel Coixet, per il quale ha ricevuto una nomina ai London Critics Circle Film Award; “*Ender’s Game*” di Gavin Hood; “*Shutter Island*” e “*Hugo Cabret*” (*Hugo*) di Martin Scorsese, nei panni del pioniere cinematografico Georges Méliès in quest’ultimo film, che si è aggiudicato cinque premi Oscar.

Per la televisione, l’impegno di Sir Ben comprende ‘*Anne Frank: The Whole Story*’, diretto da Robert Dornhelm, che ha vinto l’Emmy Award come Miglior Miniserie. Il suo ritratto del padre di Anna Frank, Otto Frank, gli è valso uno Screen Actors Guild Award.

Nel 2013, ha recitato nel suo primo film campione d’incassi, *Iron Man 3* di Shane Black, nei panni di “The Mandarin”. Tornando all’universo della Marvel, ha partecipato al cortometraggio *All Hail King*, scritto e diretto da Drew Pearce, lo stesso sceneggiatore di *Iron Man 3*.

I film di prossima uscita dell’attore sono: “*Life*” di Anton Corbijn, in cui ritrae il magnate degli Studios Warner di Hollywood, Jack Warner; “*The Walk*” (aka *To Reach the Clouds*) di Robert Zemeckis, con Joseph Gordon-Levitt nei panni di Philippe Petit; “*Autobahn*” di Eran Creevy, al fianco di Anthony Hopkins; “*Selfless*” di Tarsem Singh, sempre per la Focus Features; il tanto atteso film epico di Ridley Scott: “*Exodus: Gods and Kings*”; “*Una Notte al Museo 3*” (*Night at the Museum: Secret of the Tomb*) di Shawn Levy, e “*Learning to Drive*”, in cui torna nuovamente a lavorare con la regista di “*Lezioni d’Amore*” (*Elegy*) Isabel Coixet, al fianco di Patricia Clarkson.

Nel 1984, gli è stato conferito il Padma Sri da Indira Gandhi ed il governo indiano. E’ stato nominato Cavaliere dalla regina Elisabetta II nel New Year’s Eve Honors List 2001. Sir Ben è stato premiato nel 2014 dalla United States Holocaust Memorial Museum con il National Leadership Award, come riconoscimento del suo eccezionale contributo a mantenere viva la memoria dell’Olocausto.

### **ISAAC HEMPSTEAD WRIGHT (Uovo)**

Nativo di Surrey, in Inghilterra, il quindicenne Isaac Hempstead Wright ha iniziato la sua carriera di attore nei primi anni del 2000.

Mentre “**Boxtrolls- Le Scatole Magiche**” segna il suo primo ruolo da protagonista in un film, in passato si è fatto notare sul grande schermo nell’acclamato thriller di Nick Murphy “1921: Il Mistero di Rookford” (*The Awakening*), assieme a Rebecca Hall ed Imelda Staunton; e nel film di John Crowley “*Closed Circuit*”, per la Focus Features, con Eric Bana e la signora Hall.

E’ inoltre famoso in tutto il mondo per il suo ruolo di Bran Stark nel successo globale “*Games of Thrones*”, facendo parte del cast della serie televisiva fin dal suo debutto, nel 2011.

### **ELLE FANNING (Winnie)**

“**Boxtrolls- Le Scatole Magiche**” è uno dei quattro film del 2014 interpretati dalla sedicenne Elle Fanning. Di recente ha recitato al fianco di Angelina Jolie ritraendo la principessa Aurora, nel fantasy campione d’incassi “*Maleficent*”, diretto da Robert Stromberg. A breve apparirà nel thriller fantascientifico “*Young Ones*” di Jake Paltrow, con Nicholas Hoult, Michael Shannon e Kodi Smit-

McPhee. In autunno uscirà anche *“Low Down”* diretto da Jeff Preiss, grazie al quale la signorina Fanning ha vinto il premio come Miglior Attrice al Karlovy Vary International Film Festival del 2014: il film è un racconto autobiografico della vita del pianista jazz Joe Albany, vista dagli occhi di sua figlia Amy Albany interpretata da Elle, che recita al fianco di John Hawkes nel ruolo del musicista.

Il suo debutto sul grande schermo è avvenuto all'età di due anni, al fianco di Sean Penn nel film di Jessie Nelson *“Mi Chiamo Sam”* (*I Am Sam*), ritraendo la versione più giovane del personaggio interpretato da sua sorella Dakota. La sua prima parte da protagonista è stata quella del ruolo del titolo nel film indipendente di Daniel Barnz *“Phoebe in Wonderland”*, in cui ha recitato accanto a Felicity Huffman, Patricia Clarkson, e Bill Pullman.

Altri film della signorina Fanning includono: il candidato all'Oscar *“Babel”* di Alejandro González Iñárritu, al fianco di Adriana Barraza ugualmente in lizza per l'Oscar; *“La Mia Vita è uno Zoo”* (*We Bought a Zoo*) di Cameron Crowe; *“Super 8”* di J. J. Abrams; *“Twixt”* di Francis Ford Coppola; e la pellicola pluripremiata agli Oscar di David Fincher *“Il Curioso Caso Di Benjamin Button”* (*The Curious Case of Benjamin Button*), dove incarnava Cate Blanchett da piccola, al fianco di Brad Pitt.

La sua interpretazione in *“Ginger & Rosa”* diretto da Sally Potter, con Alice Englert, Christina Hendricks, Alessandro Nivola, ed Annette Benning le vale una nomination al British Independent Film Award ed al Critics' Choice Movie Award.

I progetti cinematografici imminenti della Fanning prevedono la produzione del regista John Cameron Mitchell *“How to Talk to Girls at Parties”*, l'adattamento cinematografico dell'omonimo racconto breve sulle aliene neo-maggiorenni, di Neil Gaiman.

**“Boxtrolls- Le Scatole Magiche”** segna il suo quarto film per la Focus Features, a cominciare da *“The Door in the Floor”* di Tod Williams con Jeff Bridges, Kim Basinger, e Jon Foster; a seguire con *“Reservation Road”* di Terry George con Joaquin Phoenix e Jennifer Connelly; e *“Somewhere”* di Sofia Coppola, in cui ha recitato al fianco di Stephen Dorff e che ha vinto il Leone d'Oro per il Miglior Film al Festival di Venezia del 2010.

Oltre ad essere un'attrice, Elle Fanning è ambasciatrice della campagna Ending Hunger promossa dalle Nazioni Unite.

## **DEE BRADLEY BAKER (Pesce; Ruote; Cerino)**

Dee Bradley Baker è uno dei doppiatori più versatili e ricercati di oggi, e come tale la sua voce può essere riconosciuta in centinaia di spettacoli televisivi, videogiochi e film.

Il signor Baker appare regolarmente in molte serie animate della Disney Television: attualmente presta la propria voce a Perry l'Ornitorinco di *“Phineas e Ferb”*, ed all'amato nano Dopey di *“The 7D”*.

Per il Daytime vincitore dell'Emmy Award *“Star Wars: The Clone Wars”*, ritrae non solo il Capitano Rex, ma anche un intero esercito di soldati cloni; la sua capacità di mantenere personalità sottilmente distinte in quest'ultimo lavoro, gli è valsa due nomination agli Annie Award (l'equivalente dell'Oscar nel settore dell'animazione) come Best Voice Acting di una produzione televisiva.

Recentemente per la televisione ha lavorato nella serie animata di successo “*American Dad*”, dando la voce a Klaus il pesce rosso; in “*Avatar: The Legend of Korra!*”, ha doppiato Tarrlok, Pabu, e Nala; in “*SpongeBob Squarepants*”, è la voce di Squilliam e Perch Perkins; in “*Adventure Time*”, è Cinnamon Bun. Nel classico game show del 1990 della Nickelodeon “*Legends of the Hidden Temple*”, il signor Baker ha doppiato il dio roccia Olmecca.

Tra i video giochi più famosi ha prestato la propria voce in *Batman: Arkham City* a ‘Ra’s Al Ghul’; in *Portal 2*, a tutti i bot co-op; ed ha incarnato ogni sorta di creatura in *World of Warcraft: Mists of Pandaria*, *Diablo 3*, *Left 4 Dead 2*, *Gears of War* la serie, e *Halo 2* e *3*.

Baker ha lavorato con registi importanti come Gore Verbinski, in “*Pirati dei Caraibi*” (*Pirates of the Caribbean*) per dare la voce ad un pappagallo; Zack Snyder, in “*L’Alba dei Morti Viventi*” (*Dawn of the Dead*) è uno zombie; Joe Pytko, in “*Space Jam*” è la leggenda della Looney Tunes Daffy Duck ed il Tazmanian Devil; e George Miller, nel premio Oscar “*Happy Feet*” è il pinguino Maurice.

### **STEVE BLUM (Scarpa; Scossa)**

Nel 2012, Steve Blum è stato inserito nel Guinness dei Primati come la Voce più prolifica di un Attore nei Video Games, avendone registrato circa 300.

Con centinaia di crediti di VoiceOver in questo ambito così come negli spettacoli televisivi, il veterano "Voce Scimmia" è ben noto come la voce di Spike Spiegel di “*Cowboy Bebop*”; di Wolverine, nelle diverse incarnazioni di “*X-Men*”, tra cui i film d’ animazione, i giochi, e la serie televisiva “*Wolverine and the X-Men*”, tra le tante; quella di Orochimaru, Zabuza ed altri in *Naruto*; al Green Goblin della serie “*Spectacular Spider-Man*”; a Heatblast, Vilgax e Ghostfreak di “*Ben 10*”; a Grayson Hunt di *Bulletstorm*; a Grunt di “*Mass Effect 2* e *3*”; a Zoltan Kulle di “*Diablo 3*”; ad Abathur di “*Starcraft 2: Heart of the Swarm*”; di Tank Dempsey di “*Call of Duty*”; di Killer Croc di “*Arkham Asylum*”, di Oghren di “*DragonAge*”; a Vincent Valentine di “*Final Fantasy VII*”; a Leeron di “*Guren Lagann*”; a Jamie di “*Megas XLR*”; di Storm Troopers ed altri personaggi nella maggior parte dei giochi di *Star Wars*; e Zeb Orrelios in “*Star Wars Rebels*”.

Nel Daytime premio Emmy “*Transformers: Prime*”, il signor Blum può essere ascoltato per Decepticon Starscream, mentre in “*Transformers: Rescue Bots!*” è Heatwave. Altri recenti doppiaggi di serie televisive comprendono Devil Dinosaur in “*Hulk e gli Agenti di SMASH*”; vari personaggi di “*Ultimate Spider-Man*”, tra cui Wolverine; “*Doc McStuffins*”, ed il terribile Amon di “*Avatar: La leggenda di Korra!*”.

Grazie al supporto dei fan, è tornato al timone del grande incrociatore Absolution, riprendendo il suo ruolo di TOM, il robot di “*Toonami*” di Cartoon Network, su Adult Swim.

Il signor Blum è stato anche la voce della catena di convenience store ‘7-11’.

### **TONI COLLETTE (Lady Cynthia Gorgon-Zole)**



Con comprovata abilità di trasformarsi in tutti i ruoli ricoperti, Toni Collette ha impressionato tanto il pubblico quanto l'industria dell'intrattenimento nel corso degli ultimi due decenni.

Ha lasciato un ricordo indelebile agli spettatori di tutto il mondo con il suo bellissimo ritratto della disperata 'Muriel Heslop' nel film di P.J. Hogan "Le Nozze Di Muriel" (*Muriel's Wedding*), che le è valso una nomina ai Golden Globe. Di recente, ha vinto un Golden Globe ed un Emmy Award per l'interpretazione di una donna dalle varie personalità, nella serie televisiva "United States of Tara", in onda per tre stagioni.

L'attrice è stata in lizza agli Academy Award per la sua performance nel fenomeno 'dormiente' di M. Night Shyamalan "Il Sesto Senso" (*The Sixth Sense*), che si aggiunge alle altre cinque nomine per le statuette della pellicola, tra cui il Miglior Film. Ha poi recitato in un altro progetto candidato all'Oscar come Miglior Film, "Little Miss Sunshine" di Jonathan Dayton e Valerie Faris, l'inaspettato successo del 2006; la signora Collette è stata candidata ai Golden Globe ed ai BAFTA Award per la sua performance, e ha condiviso con i suoi colleghi il Critics' Movie Award per la Miglior Recitazione del Cast, ed uno Screen Actors Guild Award nella categoria Outstanding Performance by a Cast in a Motion Picture.

I suoi crediti cinematografici includono: "Velvet Goldmine" di Todd Haynes; il telefilm di Norman Jewison "A Cena da Amici" (*Dinner With Friends*); "Ipotesi di Reato" (*Changing Lanes*) di Roger Michell; "About a Boy" di Paul e Chris Weitz, per il quale ha ricevuto una nomina ai BAFTA Award; "The Hours" di Stephen Daldry, per il quale si è candidata assieme al cast allo Screen Actors Guild Award; "Japanese Story" di Sue Brooks, al fianco di Gotaro Tsunashima, per cui ha vinto il premio come Migliore Attrice conferitole dall' Australian Film Institute ed il Film Critics Circle of Australia; "In Her Shoes - Se Fossi Lei" (*In Her Shoes*) di Curtis Hanson; il film Tv di Bharat Nalluri "Tsunami: Il Giorno Dopo" (*Tsunami: The Aftermath*), per il quale ha ricevuto una nomina agli Emmy ed ai Golden Globe; "Niente Velo per Jasira" (*Towelhead*) di Alan Ball; il film d'animazione di Adam Elliot "Mary e Max", in cui ha prestato la propria voce al fianco di Philip Seymour Hoffman; "Mental", il ricongiungimento con il regista P.J. Hogan; "Hitchcock" di Sacha Gervasi; "C'era una Volta un'Estate" (*The Way Way Back*) di Nat Faxon e Jim Rash; "Lucky Them" di Megan Griffith; "Non Dico Altro" (*Enough Said*) di Nicole Holofcener; "Tammy" di Ben Falcone con Melissa McCarthy; e "Hector and the Search for Happiness" di Peter Chelsom.

La signora Collette si è candidata ai Tony ed ai Drama Desk Award, ed ha ottenuto il Theatre World Award, per il suo debutto a Broadway con il musical di George C. Wolfe e Michael John LaChiusa 'The Wild Party'. Nel 2014, è tornata sul palco di Broadway con la commedia di Will Eno 'The Realistic Joneses', diretta da Sam Oro; con i suoi colleghi attori dell'ensemble - Marisa Tomei, Tracy Letts, e Michael C. Hall - ha condiviso il Drama Desk Award per la Miglior Performance dell' Ensemble. Altri suoi crediti teatrali comprendono le produzioni con il Belvoir Street Theatre, e la Sydney Theater Company.

Nata e cresciuta in Australia, la Collette ha studiato presso il prestigioso National Institute of Dramatic Art (NIDA).

**JARED HARRIS (Lord Gorgon- Zole)**

Attore di teatro classico e membro della famosa Royal Shakespeare Company (RCS), Jared Harris è un artista acclamato sia al cinema che alla televisione.

Il suo memorabile ritratto di 'Lane Pryce' nella serie televisiva multi premiata agli Emmy ed ai Golden Globe "*Mad Men*", gli ha portato una candidatura agli Emmy nonché - con i suoi colleghi facenti parte del cast - uno Screen Actors Guild Award per la prestazione eccezionale di un cast in una serie drammatica.

Harris ha lavorato molto per la televisione sia in Gran Bretagna che negli Stati Uniti, ottenendo molto successo, tra cui l'interpretazione di Enrico VIII in "*The Other Boleyn Girl*", diretto da Philippa Lowthorpe; nei panni di John Lennon in "*Two of Us*", diretto da Michael Lindsay-Hogg; e come Simon Mann, in "*Coup !*", diretto da Simon Cellan Jones. Negli Stati Uniti, ha avuto un ruolo ricorrente in spettacoli di successo come "*Fringe*" e "*Without a Trace*".

Harris ha recitato con alcune delle più famose compagnie teatrali sia a Londra che a New York. La sua prima produzione con la RSC è stata la messa in scena di "*Hamlet*" di Ron Daniel, con Mark Rylance. Ha esordito negli USA al New York Shakespeare Festival in "*Henry IV, Parts 1 & 2*" nei panni di 'Hotspur', seguito da '*Tis Pity She's A Whore*' e '*King Lear*'. Lo ricordiamo poi con il New Group nella produzione di Mike Leigh di '*Ecstasy*', che ha vinto un Obie Award; nella produzione sperimentale del New Jersey Shakespeare Company di "*Hamlet*" in cui interpretava il ruolo del titolo; nella produzione dell'Almeida Theatre del lavoro di Tennessee William "*A Period of Adjustment*", e la produzione del Vineyard Theater di "*More Lies About Jerzy*".

Ha incarnato personaggi iconici sia reali che di finzione nei film, tra cui Andy Warhol, in "Ho Sparato ad Andy Warhol" (*I Shot Andy Warhol*) di Mary Harron; il Professor Moriarty, nel film di Guy Ritchie "Sherlock Holmes: Gioco di Ombre" (*Sherlock Holmes: A Game of Shadows*); e il generale Ulysses S. Grant, in "*Lincoln*" di Steven Spielberg.

Tra gli altri suoi crediti cinematografici ricordiamo: il suo debutto in "La Ragazza dei Sogni" (*The Rachel Papers*), che ha segnato anche l'esordio alla regia del fratello Damian; "*Happiness*", di Todd Solondz, il cui cast ha vinto il premio Best Acting by an Ensemble al National Board of Review; "L'ultimo dei Mohicani" (*The Last of the Mohicans*) di Michael Mann; "*Sunday*" di Jonathan Nossiter, che ha vinto il Gran Premio della Giuria al Sundance Film Festival; "*Smoke*" e "*Chinese Box*" di Wayne Wang; "*Igby Goes Down*" di Burr Steers; "*Dead Man*" di Jim Jarmusch; "*Nadja*" e "*Trance*" di Michael Almereyda, per il quale è stato nominato Miglior Attore al Festival Internazionale del Cinema di Sitges-Catalonian; "*Sylvia*" di Christine Jeffs, sempre per la Focus Features; "La Scandalosa Vita di Betty Page" (*The Notorious Bettie Page*) di Mary Harron; "*Pompei*" di Paul W.S. Anderson; "Le Origini del male" (*The Quiet Ones*) di John Pogue; e "Il Curioso Caso di Benjamin Button" (*The Curious Case of Benjamin Button*) di David Fincher, per il quale il signor Harris ha condiviso con i suoi colleghi attori una nomination agli Screen Actors Guild Award per la Miglior Interpretazione di un Cast in un Film.

A breve apparirà nel lavoro di Guy Ritchie "*The Man from U.N.C.L.E.*", con Henry Cavill, Armie Hammer, Alicia Vikander, e Luca Calvani nel tanto atteso adattamento cinematografico dello show televisivo del 1960; ed in "*Poltergeist*" di Gil Kenan, una rivisitazione contemporanea del thriller classico del 1982, con Sam Rockwell e Rosemarie DeWitt.

Harris è nato a Londra ed è figlio dell'attore irlandese candidato agli Academy Award, Richard Harris. Ha frequentato la North Carolina's Duke University, dove si è laureato in drammaturgia e letteratura; ha poi studiato alla Central School of Speech and Drama di London.

### **NICK FROST (Mr. Trota)**

Nick Frost si è imposto all'attenzione del pubblico grazie alla sua partecipazione nella premiata sitcom di Channel 4 "*Spaced*", nel ruolo di Mike Watt, un personaggio originariamente creato da lui stesso per divertire il suo migliore amico Simon Pegg. Lo show, oltre ad aver unito lavorativamente i due amici, ha siglato la prima collaborazione di Frost con il regista Edgar Wright; il trio in seguito ha realizzato i film di grande successo "L'alba dei Morti Dementi" (*Shaun of the Dead*) – che è valso a Frost una candidatura ai British Independent Film Awards e la vittoria di un Fangoria Chainsaw Award – "*Hot Fuzz*" e "La Fine del Mondo" (*The World's End*): di quest'ultimo, sempre per la Focus Features, ne è stato anche produttore esecutivo.

Da allora Frost è diventato uno degli attori più richiesti in Inghilterra. Ha presentato le proprie serie su Channel 5, *Danger! 50,000 Volts!* e *Danger! Incoming Attack!*; è apparso nella sitcom di Channel 4 *Black Books*; ha recitato nella sketch-comedy della BBC "*Man Stroke Woman*"; ed è stato il protagonista della serie comica "*Hyperdrive*".

Altri suoi crediti cinematografici comprendono il blockbuster di Rupert Sanders "Biancaneve e il Cacciatore" (*Snow White and the Huntsman*); "I love Radio Rock" (*Pirate Radio*, a.k.a. *The Boat That Rocked*) di Richard Curtis, sempre per la Focus Features; "*Kinky Boots*" di Julian Jarrold; "*Penelope*" di Mark Palansky; "*Wild Child*" di Nick Moore; ed il premiato "Attack the Block- Invasione Aliena" (*Attack the Block*) di Joe Cornish. Recentemente lo abbiamo visto recitare e danzare al fianco di Rashida Jones in "*Cuban Fury*" di James Griffiths, di cui è stato produttore esecutivo, e ne ha concepito l'idea della storia originale. A breve invece apparirà nel film di Ken Scott "*Unfinished Business*" (aka *Business or Pleasure*), al fianco di Vince Vaughn.

Assieme a Simon Pegg, Frost ha scritto la sceneggiatura originale di "*Paul*", in cui i due artisti sono stati diretti da Greg Mottola, e per cui ha ricevuto una candidatura ai National Movie Awards in Inghilterra. Il signor Frost ed il signor Pegg in seguito hanno interpretato gli amati detective di Hergé Thomson & Thompson, rispettivamente, nel film epico di Steven Spielberg "Le Avventure di Tintin – Il Segreto dell'Unicorno" (*The Adventures of Tintin*).

La sua performance da protagonista nell'adattamento della BBC di "*Money*" di Martin Amis, per la regia di Jeremy Lovering, ha ottenuto grandi consensi da parte della critica e dello stesso autore. Il signor Frost recentemente ha recitato nel ruolo del titolo di "*Mr. Sloane*", la serie televisiva di Sky Atlantic, ambientata negli anni '60, dello scrittore/regista Robert B. Weide, al fianco di Olivia Colman e Ophelia Lovibond.

### **RICHARD AYOADE (Mr. Pasticcio)**

Comico di successo, Richard Ayoade è anche uno scrittore premio Perrier Award e regista.

Nella sua nativa Gran Bretagna, nel 2004 ha co-creato e diretto la serie comica, parodia dell'orrore di Channel 4, "*Garth Marenghi's Darkplace*", in cui ha anche recitato. Da qui è seguita nel 2006 la serie, sempre su Channel 4, di "*Man to Man with Dean Lerner*", che ha diretto, co-sceneggiato, ed interpretato. E' contemporaneamente apparso nella famosa serie comica "*The Mighty Boosh*", facendone altresì lo script editing.

Il ruolo del signor Ayoade nella serie comica premiata con l'International Emmy Award "*The IT Crowd*" gli è valso un BAFTA; ha recitato in ogni episodio dello show andato in onda per cinque stagioni, al fianco di Chris O'Dowd e Katherine Parkinson.

Ha diretto i video musicali per gli Yeah Yeah Yeahs, Super Furry Animals, Kasabian, i Last Shadow Puppets, Vampire Weekend, e gli Arctic Monkeys; e sempre per quest'ultimi è tornato a dirigere l'*Arctic Monkeys at the Apollo*, un film-concerto del 2008.

Ha poi diretto il lungometraggio *Submarine*, uscito nel 2011, l'adattamento del romanzo di Joe Dunthorne. Questa commedia drammatica che ha come protagonisti Craig Roberts, Noah Taylor, Sally Hawkins, Paddy Considine e Yasmin Paige, ha permesso ad Ayoade di ricevere una candidatura ai BAFTA ed ai Writers' Guild of Great Britain, e ha vinto il British Independent Film Award per la Migliore Sceneggiatura. Altri riconoscimenti ottenuti dal film: il London Critics Circle Film Award al signor Roberts come Young British Performer of the Year.

Nelle vesti di regista, il suo lungometraggio più recente è stato la dark comedy "*The Double*", che ha adattato con Avi Korine dal romanzo di Fëdor Dostoevskij. Nella versione del 2014 recitano Jesse Eisenberg, Wallace Shawn, Cathy Moriarty, James Fox, e Mia Wasikowska, che ha ricevuto una nomination ai British Independent Film Award per la sua performance.

#### **TRACY MORGAN (Mr. Nervetto)**

Tracy Morgan ha recitato in tutti i sette anni della messa in onda della serie comica di successo della NBC multi premiata agli Emmy ed ai Golden Globe '*30 Rock*' con Tina Fey ed Alec Baldwin. Per la sua interpretazione di "TGS" Tracy Jordan, si è candidato agli Emmy ed ai NAACP Image Award, e insieme a tutto il cast, Morgan ha vinto anche il premio Screen Actors Guild Award come Migliore Prestazione di un Cast in una Serie comica, tra gli altri riconoscimenti.

Morgan è apparso per la prima volta al pubblico televisivo con il ruolo ricorrente di Hustle Man della serie comica di grande successo di Fox Network "*Martin.*" Nel 1996, ha fatto parte del "*Saturday Night Live*" della NBC, ed ha creato personaggi memorabili quali l'astronauta Jones e Brian Fellows. Dopo sette anni di messa in onda di "*SNL,*" Morgan ha recitato in una sitcom propria, "*The Tracy Morgan Show,*" ed è stato la voce di "Spoonie Luv" in "*Crank Yankers*" della Comedy Central. Tornerà in televisione come protagonista di una serie comica ancora senza titolo, su FXX, creato dalla RCG Productions.

I crediti cinematografici del signor Morgan includono la partecipazione ai film di Kevin Smith: "Poliziotti Fuori- Due Sbirri a Beverly Hills" (*Cop Out*), in cui ha recitato al fianco di Bruce Willis, e "Jay e Silent Bob: Fermate Hollywood" (*Jay e Silent Bob Strike Back*); alla commedia di Neil LaBute "Il Funerale è Servito" (*Death at a Funeral*); "First Sunday- Non C'è Più Religione" (*First Sunday*) di

David Talbert, con Ice Cube e Katt Williams; “Superhero- Il Più Dotato tra i Supereroi” (*Superhero Movie*) di Craig Mazin; “L’Altra Sporca Ultima Meta” (*Longest Yard*) di Peter Segal, con Adam Sandler; “Quel Nano Infame” (*Little Man*) di Keenen Ivory Wayans, con Marlon e Shawn Wayans; “*Head Of State*” di Chris Rock; “*Why Stop Now?*” di Ron Nyswaner, al fianco di Jesse Eisenberg e Melissa Leo; ed il dramma di Dito Montiel “*The Son of No One*”, con Channing Tatum.

Gli spettatori hanno avuto l’occasione di ascoltare la sua voce nel doppiaggio del bulldog Luiz nei celebri film d’animazione di Carlos Saldanha “*Rio*” e “*Rio 2*”. A questi ha fatto seguito il suo lavoro di voiceover in un altro film di successo, prodotto da Jerry Bruckheimer “*G-Force- Superspie in Missione*” (*G-Force*), diretto da Hoyt Yeatman.

Cabarettista che ha recitato a livello internazionale, nell’ Aprile 2014 ha girato uno speciale standup per Comedy Central, “*Tracy Morgan: Bona Fide*”, raggiungendo il livello di audience più elevato dell’anno della rete per uno spettacolo del genere. In passato si era già cimentato in uno speciale standup, il “*Tracy Morgan: Black and Blue*”, andato in onda su HBO nel Novembre 2010.

Il signor Morgan nel 2013 ha presentato i Billboard Music Awards in diretta su ABC. Un'altra pietra miliare per l'artista è stata raggiunta nel 2009 con l'uscita del suo primo libro, una raccolta di aneddoti e momenti importanti che hanno segnato la sua vita personale e la sua carriera, intitolato ‘I Am the New Black’.

### **SIMON PEGG (Herbert Trubshaw)**

L’attore/sceneggiatore Simon Pegg ha ottenuto uno straordinario successo nel suo esordio con la sitcom di Channel 4 “*Spaced*”. Assieme a Jessica Hynes, ha scritto ed interpretato il programma, diretto da Edgar Wright. Ancor prima che andasse in onda gli è stata commissionata già una seconda serie. Lo show è stato nominato come Migliore Sitcom, e lui come Migliore Attore Esordiente in TV, ai British Comedy Awards; il programma inoltre è stato in lizza ai BAFTA, Montreux, ed agli International Emmy Awards.

Ha scritto a quattro mani col regista Edgar Wright il lungometraggio “L’alba Dei Morti Dementi” (*Shaun of the Dead*), in cui Pegg recitava insieme al suo collega di “*Spaced*” Nick Frost. Questa favola sugli zombie ha raggiunto la seconda posizione ai botteghini inglesi, e ha riscosso successo anche negli Stati Uniti. Il signor Pegg è stato premiato con un Peter Sellers Award for Comedy agli Evening Standard British Film Awards. Il film è stato nominato a due BAFTA Award, tra cui come Miglior Film Dell’anno, e si è aggiudicato il British Independent Film Award (BIFA) per la Migliore Sceneggiatura.

Dopo aver conquistato zombie, premi vari e gli Stati Uniti, il signor Pegg ha quindi scritto insieme al regista Edgar Wright la commedia poliziesca “*Hot Fuzz*”, in cui ha recitato nuovamente al fianco di Nick Frost. Il film è stato numero 1 nel giorno della sua uscita in Inghilterra, ed in seguito ha riscosso molto successo anche negli Stati Uniti. Il signor Pegg è stato nominato agli Empire Award come

Migliore Attore e il film è stato considerato la Migliore Commedia; per la stessa categoria è stato nominato ai National Movie Award in Inghilterra.

Insieme a Nick Frost, ha scritto l'avventura fantascientifica "Paul", in cui il duo è stato diretto da Greg Mottola; votata come Migliore Commedia ai National Movie Awards in Inghilterra. Altre sceneggiature del signor Pegg comprendono: "Run, Fatboy, Run", da lui stesso interpretato, per la regia di David Schwimmer.

Le platee di tutto il mondo lo hanno ammirato al fianco di Tom Cruise in "Mission: Impossible III" e "Mission Impossible – Protocollo Fantasma" (*Mission: Impossible – Ghost Protocol*), diretti rispettivamente da J.J. Abrams e Brad Bird; ed in "Star Trek" e "Star Trek Into Darkness". Tornerà a recitare al fianco del signor Cruise in una nuova avventura di 'Mission: Impossible', diretto da Christopher McQuarrie.

Gli altri suoi ruoli protagonisti sul grande schermo comprendono: "Ladri di Cadaveri – Burke & Hare" (*Burke and Hare*) di John Landis; "A Fantastic Fear of Everything" di Crispian Mills e Chris Hopewell; "Star System – Se Non Ci Sei Non Esisti" (*How to Lose Friends & Alienate People*) di Robert B. Weide; e l'attuale "Hector and the Search for Happiness" di Peter Chelsom, in cui interpreta il ruolo del titolo. Il signor Pegg farà inoltre parte del cast della commedia fantastica "Absolutely Anything", per la regia di Terry Jones.

Il suo lavoro nel doppiaggio e nella motion-capture include la serie de "L'era Glaciale" (*Ice Age*), e "Le Avventure di Tintin – Il Segreto dell'Unicorno" (*The Adventures of Tintin*) con Nick Frost, regia di Steven Spielberg.

A parte "Spaced", il signor Pegg è apparso regolarmente nelle sitcom "Faith in the Future" e "Asylum", che segna la sua prima collaborazione con Edgar Wright e Jessica Hynes; è stato ospite di "Doctor Who" e "I'm Alan Partridge", tra i tanti, e degli sketch di "Big Train", per cui è stato candidato al Royal Television Society Award come Best Entertainment Performance. Altre sue significative apparizioni televisive comprendono la nota miniserie "Band of Brothers".

# BOXTROLLS

## LE SCATOLE MAGICHE

### IL CAST TECNICO

#### **ANTHONY STACCHI** (Regista)

Il regista Anthony Stacchi è entrato a far parte di LAIKA nel 2007, dopo aver co-diretto per la Sony Pictures Animation il successo in *CG Boog & Elliott A Caccia di Amici* (Open Season). Prima dell'esperienza alla Sony, ha lavorato come Head of Story, Storyboard Artist ed Animatore alla PDI / DreamWorks, alla Industrial Light and Magic, ed alla Skellington Productions di Henry Selick e Tim Burton sui vari progetti, tra cui *Z La Formica* (Anz); *Spirit: Stallion of the Cimarron*; *Curioso Come George* (Curious George), e lo stop motion di *James e La Pesca Gigante* (James and the Giant Peach).

Tony ha iniziato la sua carriera come Direttore Commerciale della Colossal Pictures, e Character and Effects Animator in *Aeon Flux*; *Le Avventure di Rocketeer* (The Rocketeer); *Hook – Capitan Uncino*, e *Ritorno al Futuro* (Back to the Future), tra gli altri.

Ha terminato gli studi presso la California Institute of the Arts, meglio conosciuta come CalArts. Ha vinto molti premi, il più prestigioso dei quali è il Best In Show al Worcester Boys Club Pigeon Pageant nel 1976.

#### **GRAHAM ANNABLE** (Regista)

Graham Annable fa il suo debutto alla regia (regia con Anthony Stacchi) nel terzo film di LAIKA, **Boxtrolls- Le Scatole Magiche** (The Boxtrolls). Graham Annable ha iniziato a scarabocchiare in tenera età, e da allora non ha mai smesso. Ha ricevuto una formazione classica come animatore presso lo Sheridan College di Toronto, e terminati gli studi Annable ha lavorato presso la LucasArts per 10 anni, fino a diventare un Lead Animator.

Ha lavorato come storyboard artist nei primi due film di LAIKA *Coraline e la Porta Magica*, e *ParaNorman*, che sono stati entrambi nominati agli Academy Award®, i BAFTA® ed il Producers Guild of America Award®, tra gli altri riconoscimenti.

Come prolifico creativo nel settore dei videogiochi, Graham è l'ex Direttore Creativo di Telltale Games, ed è il creatore della serie dei famosi fumetti di tendenza Grickle (Alternative Comics) per i quali è stato nominato agli Harvey Award del 2001, come Miglior Nuovo Talento. È stato uno dei fondatori dell'antologia umoristica Hickee (pubblicato sempre dalla Alternative Comics), e ha lavorato per la televisione, il cinema, ed i videogiochi per LucasFilm, Chuck Jones, Nickelodeon e Walt Disney Productions.

**DAVID BLEIMAN ICHIOKA, PGA (Produttore)**

David Bleiman Ichioka è cresciuto nei sobborghi di Los Angeles, e ha frequentato l'Art Center College of Design di Pasadena, completando gli studi di cinematografia. Ha iniziato a creare professionalmente loghi animati e titoli, per poi trasferirsi nella San Francisco Bay Area e dedicarsi all'animazione TV in *Gumby Adventures* (versione del 1980).

Dopo *The Danger Team*, una puntata pilota in prima serata TV della ABC che univa il live action allo stop-motion, David ha creato, diretto e prodotto la serie per bambini *Bump In The Night*, sempre per la ABC. Durante questo periodo, si è cimentato nel settore dei videogiochi con diversi titoli, tra cui *Clay Fighter*. Successivamente a *Bump In The Night*, ha diretto *Ozzie The Elf*, e si trasferisce a Portland per produrre e dirigere le serie televisive *The PJs* e *Gary & Mike*.

Mr David Bleiman Ichioka durante un anno trascorso a Londra, ha collaborato al film di Tim Burton "La Sposa Cadavere" (*Corpse Bride*). In seguito, alla San Francisco Mondo Media, ha prodotto una serie TV sul cartoon cult di internet *Happy Tree Friends*

**TRAVIS KNIGHT, PGA (Produttore; Capo dell'Animazione)**

Travis Knight è Presidente e membro del Consiglio d'Amministrazione di LAIKA, e si occupa di tutte le attività creative e le strategie aziendali fin dalla fondazione nel 2003. Prima della carica di Presidente / CEO del 2009, è stato Capo dell'Animazione, Supervisore dello staff dello studio addetto allo stop-motion ed il CG, e Supervisore della produzione e dello sviluppo di animazione della società.

Recentemente Mr Travis è stato Capo dell'Animazione e Produttore del secondo lungometraggio animato di LAIKA, nominato agli Academy Award® ed ai Critics Choice Movie Award, *ParaNorman* diretto da Sam Fell e Chris Butler. *ParaNorman* vinto due Annie Awards (l'equivalente dell'Oscar per i film d'animazione) ed è stato citato come Miglior Film d'Animazione dal 14 gruppi di critici, più di qualsiasi altro film d'animazione del 2012.

In precedenza è stato ugualmente Capo dell'Animazione e Produttore del primo lungometraggio della società, *Coraline e la Porta Magica* (*Coraline*), per la regia di Henry Selick. Il film è stato candidato ad un Academy Award® ed ai Golden Globe; ha vinto tre Premi Annie; ed è stato nominato uno dei 10 film migliori dell'anno da parte dell' American Film Institute (AFI), tra gli altri riconoscimenti internazionali. In precedenza, è stato supervisore dell'animazione sull'apprezzatissimo cortometraggio del signor Selick, *Moongirl*.

Travis ha iniziato la sua carriera nell'animazione in stop-motion alla fine del 1990, lavorando sulle serie televisive animate in stop motion premi Emmy, *The PJs* e *Gary & Mike*, e su numerose campagne pubblicitarie nazionali. Si è da sempre interessato sia ai film che all'animazione.

**IRENA BRIGNULL (Sceneggiatura)**



Una film executive che ha curato la transizione a sceneggiatura del romanzo omonimo, Irena Brignull è stata script executive presso la BBC, dove ha lavorato su progetti come il telefilm di Tom Clegg *Bravo Two Zero*, interpretato da Sean Bean; per poi diventare Head of Development presso la Dogstar Films. In quest'ultima, è stata Script Editor di *Captain Corelli's Mandolin* di John Madden, e del film pluripremiato agli Oscar *Shakespeare in Love*; e *I Capture the Castle* di Tim Fywell, interpretato da Romola Garai, Rose Byrne, e Bill Nighy, tra gli altri film.

Ha sceneggiato il nuovo adattamento del classico di Antoine de Saint-Exupéry Il Piccolo Principe, all'omonimo film d'animazione della Onyx Films diretto da Mark Osborne, che sarà distribuito dalla Paramount Pictures nel 2015. Il cast vocale comprende Jeff Bridges, Rachel McAdams, Marion Cotillard, James Franco, Benicio Del Toro, e Riley Osborne.

Gli altri crediti di sceneggiatura della signora Brignull comprendono i telefilm *Come Together*, prodotto dalla Working Title Television e diretto da Graham Theakston, interpretato da James D'Arcy e Lucy Punch; e *Skellig: The Owl Man*, diretto da Aj Jankel per Sky Television, interpretato da Tim Roth, John Simm e Kelly Macdonald.

Ha conseguito un BA in Letteratura Inglese presso l'Università di Oxford.

#### **ADAM PAVA (Sceneggiatura)**

Adam Pava è uno sceneggiatore con progetti di animazione in fase di sviluppo presso diversi importanti studi. Attualmente sta lavorando sul sequel dell' Warner Bros. del franchise di *The Lego Movie*.

Prima di dedicarsi al cinema, ha lavorato per 10 anni per la televisione. Nel 2006, ha co-scritto e prodotto a livello esecutivo *Re-Animated*, che ha rotto i record esistenti come il miglior telefilm di Cartoon Network. Sempre per Cartoon Network, ha scritto la sceneggiatura per *Foster's Home for Imaginary Friends*, e *Johnny Bravo*; per la Adult Swim, invece, ha scritto per *Harvey Birdman, Attorney At Law*; per MTV, ha scritto per *Clone High*; e per la Nickelodeon, ha scritto per *Glenn Martin DDS*.

Mr. Pava è il creatore di "Guac Bowl", che è stato per oltre un decennio il guacamole contest preferito d'America, come descritto in Entertainment Weekly, The Los Angeles Times, e LA Weekly.

E' cresciuto a San Ramon, in California, ed attualmente vive a Silver Lake, California. Si è diplomato al Whittier College, e ha conseguito un Master in Sceneggiatura presso la University of Southern California.

#### **ALAN SNOW (Autore)**

Alan Snow è nato nel Kent, in Inghilterra. Dopo aver studiato fashion design ed illustrazione al Salisbury College of Art, ha svolto vari mestieri, tra cui potatore d'alberi, ingegnere del suono, animatore, operaio in una fabbrica della carta, e di yogurt. In seguito è diventato un artista che lavora nel campo del design di libri, animazioni, film e computer; spesso cura il design per i meda, come ad esempio il suo recente impegno nei videogiochi e nei video musicali.

Ha scritto ed illustrato oltre 160 libri per bambini, tra cui How Dogs Really Work, The Truth About Cats, How Dinosaurs Really Work, and How Santa Really Works. La vasta gamma di progetti di Mr. Snow comprende la progettazione del museo della scienza per bambini in Giappone, e la progettazione di un robot attualmente in vendita in tutto il mondo.

La serie di *Arrivano I Mostri!* (Here Be Monsters!) sono i suoi primi romanzi. Comprendono: Pants Ahoy!, The Man in the Iron Socks, and Cheese Galore! La sua prossima serie di libri, inizia da Worse Things Happens At Sea, includes Going Under!, The Worst Goo in the World, e Cheezilla Entrambe le serie sono incentrate nello strano e meraviglioso mondo di Ratbridge.

### **JOHN ASHLEE PRAT (Direttore della Fotografia)**

John Ashlee Prat ha vinto nell'1992 l'Emmy Award per Outstanding Achievement in Animation per il suo lavoro nello speciale per la televisione *Claymation Easter*. Veterano animatore e direttore della fotografia, con una specializzazione in stop-motion, i suoi crediti comprendono anche gli speciali televisivi *Meet the [California] Raisins*, e *Claymation Christmas Celebration*; il cortometraggio *Dia de los muertos*; ed il lungometraggio *Brain Donors*.

Nato a Los Angeles, e cresciuto a Città del Messico, il signor Prat si è laureato presso la University of California, di San Diego, e poco è stato assunto come animatore presso i Will Vinton Studios.

In passato è stato ispettivamente Lighting Cameraman e Lead Lighting/Camera, nei primi due film della Laika, il film candidato all'Oscar *Coraline e la Porta Magica*, e *ParaNorman*.

### **PAUL LASAINE (Scenografo)**

Nato a Los Angeles, Paul Lasaine è cresciuto in una famiglia di musicisti: così gran parte della sua vita l'ha dedicata allo studio della musica. Verso la fine del liceo, ha iniziato ad interessarsi delle arti visive, studiando presso la California State University di Northridge, dove ha conseguito una laurea in Arte con specializzazione nell'illustrazione, ed un Bachelor of Arts.

Ha iniziato a lavorare come illustratore nel reparto degli effetti visivi presso i Walt Disney Studios, e ben presto ha scoperto di essere portato per la pittura paesaggistica. Mr. Lasaine ha dipinto le scene per decine di film, tra cui *Dick Tracy* di Warren Beatty, *Alien<sup>3</sup>* di David Fincher, e *Batman Returns* di Tim Burton, timonando il Matte Painting Department alla Disney per diversi anni. Ha poi lavorato occasionalmente per la neonata DreamWorks Animation per 17 anni in veste di Designer, Painting Supervisor e Direttore Artistico.

Nel 1999, si trasferisce in Nuova Zelanda per due anni a lavorare come designer e art director nel film epico di Peter Jackson *Il Signore degli Anelli*. A seguito del completamento di questo film premiato con l'Oscar, si è concentrato sul design per l'animazione. E' stato infatti scenografo del film d'animazione di Ash Brannon e Chris Buck *Surf 's Up- Il Re delle Onde*.

### **EDIE ICHIOKA, ACE (Montaggio)**

Edie Ichioka iniziato la sua carriera presso il Saul Zaentz Film Center, lavorando su documentari e nei sound department di film. Ha lavorato in spot pubblicitari, serie televisive e film. I suoi crediti nel montaggio in quest'ultimo settore includono l'amato *Toy Story 2*, diretto da John Lasseter con co-diretto da Ash Brannon e Lee Unkrich; e *The Take* di Brad Furman, interpretato da John Leguizamo e Rosie Perez.

Ha inoltre curato il montaggio del documentario *Murch: Walter Murch on Editing*, che ha anche diretto, insieme al marito David Bleiman Ichioka. Il film, presentato ai festival cinematografici di tutto il mondo, è un manuale sugli insegnamenti del sopracitato sound designer e film editor premiato con l'Oscar; la signora Ichioka ha lavorato con il signor Murch in veste di assistente nel film premio Oscar *Il Paziente Inglese* e *Il Padrino parte III*, nonché su un re-editing combinato della trilogia de *Il Padrino*.

La signora Ichioka è stata associate editor del film animato in stop motion di Henry Selick *The Nightmare Before Christmas*.

#### **DARIO MARIANELLI (Musiche)**

Per la sua colonna sonora originale di *Espiazione* di Joe Wright, Dario Marianelli ha vinto l'Academy Award, il Sammy [Cahn] Award, ed il Golden Globe Award; oltre ad esser stato nominato ai BAFTA Award, al Critics' Choice Award, all'European Film Award e doppiamente nominato al World Soundtrack Award. In passato ha composto la colonna sonora di "Orgoglio e Pregiudizio" (*Pride & Prejudice*) dello stesso regista, per la quale ha ricevuto una nomination agli Academy Award, Ivor Novello Award, European Film Award, ed una doppia candidatura ai World Soundtrack Award; nel 2006 è stato onorato con il Classical Brit Award per la Migliore Colonna Sonora. La loro terza collaborazione è stata "Il Solista" (*The Soloist*), mentre la loro quarta è *Anna Karenina*, per cui il compositore è stato nuovamente candidato agli Academy Award, ai BAFTA ed ai Golden Globe Award. Il loro quinto film sarà *Pan*, un prequel della famosissima storia di Peter Pan, che uscirà nel 2015.

I crediti cinematografici di Marianelli come compositore includono due film vincitori del BAFTA: "Cose di Questo Mondo" (*In This World*) di Michael Winterbottom (che ha anche vinto il premio più importante al Festival Di Berlino) e *The Warrior* di Asif Kapadia. Ha poi rilavorato con quest'ultimo regista per *L'incubo di Joanna Mills - The Return* e *Far North*.

Le sue altre colonne sonore includono: *Jane Eyre* di Cary Fukunaga; "Il Pescatore di Sogni" (*A Long Way Down*) di Lasse Hallström; "Mangia, Prega, Ama" (*Eat Pray Love*) di Ryan Murphy; *Agora* di Alejandro Amenábar; "Il Buio nell'Anima" (*The Brave One*) di Neil Jordan; "Stanno Tutti Bene" (*Everybody's Fine*) di Kirk Jones; "Il Colore della Libertà" (*Goodbye Bafana*) di Bille August, con Dennis Haysbert nel ruolo di Nelson Mandela; "I Fratelli Grimm" di Terry Gilliam; "V per Vendetta" di James McTeigue; *Shooting Dogs* (alias *Beyond the Gates*) di Michael Caton-Jones; *Opal Dream* di Peter Cattaneo; "Ho un Castello nel Cuore" (*I Capture the Castle*) di Tim Fywell; *Cheeky* di David Thewlis; *Pandaemonium* di Julien Temple; *Happy Now* di Philippa Collie-Cousins; e *Ailsa, Shrooms - Trip Senza Ritorno*, e *I Went Down* di Paddy Breathnach.

Oltre a *Pan* di cui sopra, le prossime colonne sonore di film composte da Mr. Marianelli saranno per *Wild Card*, diretto da Simon West ed interpretato da Jason Statham; e l'avventura di Baltasar Kormákur *Everest*, interpretato da Josh Brolin, Jason Clarke, Jake Gyllenhaal, John Hawkes, e Keira

Knightley.

### **ERIC IDLE (Musica e Testi, “The Boxtrolls Song”)**

Eric Idle è un comico, attore, autore, cantante, drammaturgo, regista e compositore inglese. Come co-creatore di Monty Python, si è esibito in televisione, sul palcoscenico, ed in cinque film tra cui *Brian di Nazareth* e *il Santo Graal*, che ha poi adattato per il palco con John Du Prez come *Monty Python’s Spamalot*, vincendo il Tony Award per Miglior Musical del 2005, oltre ad un Grammy Award ed un Drama Desk Award. Il musical è andato in scena per quasi cinque anni, a Broadway. Insieme al signor Du Prez ha scritto l'oratorio comico *Not the Messiah, He’s a Very Naughty Boy*, nel 2007, che ha portato in tutto il mondo, ed è stato ripreso dal vivo alla Royal Albert Hall; ed un musical *What About Dick?* Ha creato e diretto la prima parodia *The Rutles*, per la NBC; ha interpretato Ko-Ko all’English National Opera di *The Mikado* a Londra e Houston; ed è apparso l'anno scorso in *The Pirates of Penzance* a Central Park. E’ anche uno degli ideatori del musical *Seussical*. Nel 2012, ha cantato dal vivo davanti ad un miliardo di persone di tutto il mondo, la sua canzone "Always Look on the Bright Side of Life" alla cerimonia di chiusura delle Olimpiadi di Londra. Recentemente ha creato, diretto, ed ha interpretato lo spettacolo finale della reunion del Monty Python che ha generato il tutto esaurito, *One Down, Five to Go* alla O2 Arena di Londra, per dieci notti, con l'ultimo spettacolo trasmesso in diretta in tutto il mondo. Ha recitato in film come “Suore in Fuga”, (*Nuns on the Run*); “Duca Si Nasce!” (*Splitting Heirs*); *Casper*, *Shrek Terzo*, e “Le Avventure del Barone di Munchausen” (*The Adventures of Baron Munchausen*); ha inoltre scritto due romanzi così come The Greedy Bastard Diary ed un’opera per il West End. Sembra proprio che sia incapace di stare zitto.

### **DEBORAH COOK (Costumista)**

Deborah Cook è cresciuta in Inghilterra, e ha frequentato il St. Martin Art College di Londra, specializzandosi in Fine Art Sculpture.

La sua esperienza di puppet-making e costume-making a tutti i livelli, il suo background della scuola d'arte di progetti auto-diretti, e l'approccio innovativo al costume d’ animazione la contraddistingue come la più grande costumista e realizzatrice del genere dell’animazione.

Ha una conoscenza approfondita del movimento in questa scala, e della scelta dei particolari tessuti per la rappresentazione perfetta e realistica dei movimenti dei pupazzi. La sua competenza tra dimensioni in scala, tessuti e movimenti meccanici dei pupazzi, oltre alla realizzazione ed alla fabbricazione di ulteriori materiali adatti al genere, l’ha resa un precursore nello sviluppo dei costumi nell’ambito del genere d’animazione.

Gli ultimi quattro film in cui Deborah ha lavorato, sono stati nominati all'Oscar®: *La Sposa Cadavere* di Tim Burton; *Fantastic Mr. Fox*, ed i lungometraggi della LAIKA *ParaNorman* in cui è stata Creative Supervisor of Costume Design, e *Coraline e la Porta Magica*. dove ha lavorato come Lead Costume Design Fabricator, e per cui ha ricevuto una nomination ai Visual Effects Society.

### **BRAD SCHIFF (Supervisore all’Animazione)**

Brad Schiff che è stato recentemente Supervisore all’Animazione del film pluripremiato della LAIKA

*ParaNorman*, è stato in precedenza un Animatore di altri tre film d'animazione candidati all'Oscar: *La Sposa Cadavere*, *Fantastic Mr. Fox*, e *Coraline e la Porta Magica* della LAIKA.

Si è fatto le ossa su un gran numero di popolari serie televisive americane, tra cui *Celebrity Deathmatch* di MTV, *The PJs* e *Gary & Mike*. Per il suo contributo in quest'ultimo film, Mr Schiff ha portato a casa un Primetime Emmy® Award per "Outstanding Individual Achievement in Animation".

Le pubblicità di cui Brad ha curato la regia, includono The NFL su Fox, Nintendo e Samsung.

### **GEORGINA HAYNS** (Supervisore Creativo, Produzione Pupazzi)

Georgina Hayns è impegnata da oltre vent'anni in tutte le fasi della creazione dei pupazzi per i film in stop-motion. La sua carriera inizia nel Regno Unito, dove ha lavorato per la Cosgrove Hall Films.

Nel 1993, Georgina è entrata alla Mackinnon e Saunders come armaturist, dove ha confezionato alcuni pupazzi di serie TV e spot televisivi per bambini, tra cui *Noddy* della BBC Television; *Bob the Builder* di HIT Entertainment; e memorabili spot tra cui il Tè Brisk® di Lipton®, ed i fazzoletti Puffs. Ha anche lavorato in lungometraggi animati e cortometraggi come il candidato agli Oscar® *Periwig Maker*; *Mars Attacks!* e *La Sposa Cadavere* di Tim Burton, lo stop motion co-diretto da Mike Johnson.

Prima di entrare in LAIKA nel 2006, Georgina ha lavorato come Creative Supervisor of Character Fabrication dei pupazzi di *Coraline e la Porta Magica*, *ParaNorman* ed ora in **BoxTrolls- Le Scatole Magiche**.

### **BRIAN MCLEAN** (Regia, Prototipazione Rapida)

Come regista della Prototipazione Rapida di LAIKA, Brian McLean è stato determinante nello sviluppo della tecnologia di stampa in 3D per l'animazione facciale dei progetti dell'azienda. Brian ha vinto un Annie Award (l'equivalente degli Oscar nell'animazione) per lo Special Achievement in Animation per il suo lavoro sul lungometraggio d'animazione della LAIKA nominato agli Oscar® *Coraline e la Porta Magica* (Coraline), dove è stato Facial Structure Supervisor.

E' quindi seguita l'uscita di *ParaNorman*, il secondo film della LAIKA – altrettanto candidato agli Academy Award® come Miglior Film d'Animazione – in cui è stato Creative Supervisor of Replacement Animation & Engineering, ed è stato giudicato dalla rivista "Variety" come un personaggio dell' 'Animazione Elite' del 2012.

Prima di LAIKA, Brian ha lavorato come scultore per la creazione di personaggi di grandi dimensioni per la Warner Bros. e la Disney. Ha inoltre costruito manualmente dei prototipi di giocattoli e numerosi modelli in scala per la tv ed annunci stampa, mentre lavorava per la M5 Industries, famosa per aver fatto lo spettacolo televisivo *MythBusters*.

### **CURT ENDERLE** (Direttore Artistico)

Curt Enderle ha vinto l'Emmy Award per Outstanding Achievement in Animation per la sua direzione

artistica dell'episodio "Phish Phry" della serie televisiva in animazione stop-motion *Gary & Mike*.

Prima della suo lungo impiego post scolastico alla LAIKA, dove è stato scenografo del pluripremiato *ParaNorman*, è stato direttore artistico in spot animati in stop-motion per clienti come Coca-Cola, Diet Dr . Pepper, Samsung, Trident, e Hallmark; e per società di produzione come Bent Image Lab e LAIKA/house.

Con un background di progettazione per il teatro dal vivo e l'opera, le produzioni di Mr. Enderle includono *Postcard from Marocco*, e *Galileo Galilei* di Philip Glass, *LaCalisto*, *Albert Herring* e *The Rape of Lucretia*, per Portland Opera; *The Gray Sisters*, *Nobody Here But Us Chickens*, *Lesson From Aloes*, *The Beauty Queen of Leenane*, e *Fabuloso!* per il Third Rail Repertory Theatre; *The Comedy of Errors*, per il Colorado Shakespeare Festival; *Urinetown*, per Lewis & Clark University di Portland; e *Noises Off*, per l'Università americana del Cairo.

-- *Boxtrolls- Le Scatole Magiche*--