



La matricola Mike Wazowski ha sognato di diventare uno spaventatore sin da quando era un piccolo mostro e sa meglio di chiunque altro che i migliori spaventatori vengono dalla Monsters University (MU). Ma durante il primo semestre proprio alla MU, i suoi piani vengono sconvolti dall'incontro con lo spocchioso James P. Sullivan, detto "Sulley", uno spaventatore dal talento naturale. Il loro spirito competitivo fuori controllo li farà cacciare dall'esclusivo programma per spaventatori dell'Università e, come se ciò non bastasse, si renderanno conto che l'unico modo per rimettere le cose a posto sarà quello di lavorare insieme, facendo squadra con un gruppo di mostri scapestrati.

Ricco di risate e divertimento, il nuovo capolavoro Disney•Pixar *Monsters University* è diretto da Dan Scanlon (*Cars, Mater and the Ghostlight, Tracy*), prodotto da Kori Rae (*Up, Gli incredibili, Monsters & Co.*) e vanta le musiche del compositore premio Oscar® Randy Newman (*Monsters & Co., Toy Story 3*), che da quest'anno entrerà a far parte della Rock and Roll Hall of Fame, di Axwell & Sebastian Ingrosso, degli Swedish House Mafia e di Mastodon. Il film arriverà nelle sale italiane il 21 agosto 2013, in Disney Digital 3D™.

### **BENVENUTI ALLA MU**

#### **Gli sceneggiatori riportano i personaggi indietro nel tempo**

"Volevamo che *Monsters University* fosse la storia di Mike" afferma il regista Dan Scanlon. "La sua sincerità e il suo spirito d'iniziativa sono irresistibili, la sua ricerca è così personale".

Fin dall'inizio Scanlon era attratto dall'idea di un personaggio alla scoperta di sé. "Impostando la storia nel periodo in cui Mike si avventura per la prima volta nel mondo da solo ci ha permesso di esplorare a fondo questo viaggio di autoconsapevolezza, sperimentando insieme a lui il divertimento, gli alti e bassi, le amicizie e le rivelazioni che si susseguono nella crescita. È durante questi anni, all'università ma non solo, che tendiamo a imparare chi siamo. E non è necessariamente chi pensavamo di essere".

"Mike è sicuro di sé, incrollabile nelle sue convinzioni" afferma il produttore Kori Rae. "Ma il sogno di Mike — diversamente da Mike — è davvero grande. Non gli viene mai in mente che potrebbe non realizzare il suo obiettivo. Non sempre otteniamo quello che vogliamo, compresi i sogni di una vita. È forse la lezione più difficile da affrontare, ma è quella che segna la maturità".

## **QUANDO SI CHIUDE UNA PORTA, SI APRE UN PORTONE**

Pete Docter, regista di *Monsters & Co.* ha avuto un ruolo chiave nello sviluppo dei momenti più rilevanti di *Monsters University*. “Un tema che è venuto fuori subito era l’idea per cui quando si chiude una porta se ne apre sempre un’altra” afferma Docter. “Nel primo film le porte sono state così cruciali dal punto di vista visivo, che questa idea è di fatto balzata fuori in modo lampante. Abbiamo capito che il messaggio principale in molti film, soprattutto quelli per bambini, è ‘Se ci provi e ci riprovi e credi in te stesso, puoi fare qualsiasi cosa!’. E non è affatto un cattivo messaggio, ma non sempre è veritiero. Cosa fai quando il tuo sogno si spezza?”.

Secondo i produttori, la storia di Mike — e il fatto che non riesca a realizzare quello che aveva progettato—non solo rende la trama più interessante, ma anche più condivisibile. “Una parte considerevole di questo film affronta la realtà” afferma il supervisore della sceneggiatura Kelsey Mann. “Talvolta è dura e ingiusta, ma va bene così. Vuol dire che il destino ha altro in serbo per te, qualcosa che alla fine sarà più gratificante”.

Lasseter concorda. “L’università è il periodo in cui siamo così pieni di ottimismo e sicurezza da pensare di poter cambiare il mondo. Abbiamo sogni e obiettivi. Nulla ci può fermare. Poi però arriva la realtà e cominciamo a scontrarci con le porte chiuse. È ciò che fai quando ti scontri con una porta chiusa, quando i tuoi sogni s’infrangono a plasmare la persona che sei veramente”.

Scanlon crede che la chiave per afferrare queste problematiche spesso si riveli attraverso i rapporti che stringiamo. “Non importa con quanta tenacia ci proviamo, non ce la possiamo fare da soli. Nessuno ce la fa. Quindi ci rivolgiamo ad altri, e altri si rivolgono a noi, e iniziamo a lavorare su quello che saremo. Crescere è un lavoro di squadra, secondo me. La parte complicata è mettere insieme la squadra giusta”.

Ma non sempre è facile, come impara Mike. James P. Sullivan, il nemico diventato amico di Mike, non è ancora il gigantesco mostro tenerone che un giorno dirigerà l’azienda *Monsters & Co.* Fin dal momento in cui mette piede nel campus della MU, Sulley è spocchioso e spavaldo, vuole solo divertirsi. Da Spaventatore nato, qual è, Sulley pensa di non doversi impegnare molto per avere successo. “La sua natura indolente irrita tantissimo Mike” afferma lo sceneggiatore Daniel Gerson. “A Mike non piace il fatto che Sulley non abbia abbastanza rispetto dell’opportunità che ha per lavorare sodo o anche solo per lavorare”.

Lo sceneggiatore Robert L. Baird aggiunge: “E a Sulley fa impazzire il fatto che questa piccola palla verde di determinazione sia il migliore della classe, facendo tremare lui che è uno Spaventatore nato. Inizia a dubitare di se stesso, cosa che di fatto alimenta la competizione tra i due”.

“Quando tutto va male non è piacevole” afferma Rae. “Vengono buttati fuori dalla Facoltà di Spavento dal Rettore in persona; i loro sogni sono infranti. Ma il destino li costringe a lavorare insieme per sistemare le cose. Il legame improbabile che stringono con un gruppo di emarginati e il modo in cui crescono, individualmente e come amici,

porta a una storia molto divertente e molto commovente, che sarà apprezzata da persone di ogni età”.

Ovviamente, le cose non vanno proprio come volevano. Forse, solo forse, dice Mann, vanno meglio, dimostrando esattamente perché Mike e Sulley erano da sempre destinati a essere amici. “Mike è davvero bravo a risollevare gli altri. Nella sua ricerca di questo sogno irraggiungibile, diventa un grande allenatore, rendendo Sulley migliore di quanto non lo fosse già. Sono davvero una squadra e vedremo come ci arriveranno”.

## **INDIETRO NEL TEMPO**

Fin dal momento in cui *Monsters & Co.* uscì nei cinema italiani il 15 marzo 2002, il team dei Pixar Animation Studios sapeva che Mike, Sulley e il mondo dei mostri avrebbe toccato il pubblico di tutto il mondo in modo notevole. Così l’idea di riportarli sul grande schermo è stata accolta molto bene. Come farlo però è stata tutta un’altra storia, letteralmente.

Il produttore esecutivo John Lasseter dichiara: “Quando in Pixar creiamo un film originale, per quando è terminato conosciamo i personaggi, sono come amici; sono come una famiglia; sono parte di noi. È sempre con gioia e tristezza che salutiamo personaggi come questi. È così divertente iniziare a trovare nuove idee da realizzare in un mondo che amiamo già, ma dovevamo venire fuori con una storia che fosse bella quanto o più dell’originale”.

Per alimentare il processo di collaborazione ben noto nei Pixar Animation Studios, il team creativo alla guida, soprannominato “i cervelloni”, ha tenuto una sessione di brainstorming, invitando alcuni dei migliori sceneggiatori di Pixar, compresi molti membri del team di *Monsters & Co.* L’idea di fare un prequel ha ricevuto molti consensi in questo gruppo. Immaginare il passato di Mike e Sulley—una parte naturale del processo di produzione di un film, è sempre stato fatto fin da quando è stato realizzato il film originale.

Ma i produttori erano ben consci delle sfide poste dai prequel. Dice Baird: “Quando è uscita l’idea abbiamo detto ‘Okay, riguardiamoci la storia cinematografica e studiamo tutti i grandi prequel’. Poi abbiamo capito che non ne conoscevamo nemmeno uno”.

Spiega Scanlon: “Una delle sfide poste da un prequel è che per definizione tutti sanno come finisce la storia. Quindi potrebbe essere difficile svelare la trama, perché sappiamo che tutto andrà per il meglio. È difficile decidere come procedere. Devi imparare qualcosa di nuovo sui personaggi, cosa che facciamo in *Monsters University*. Dobbiamo spingere la storia tanto lontano da minacciare il modo in cui il pubblico ha percepito questi personaggi fino a oggi, assicurandoci allo stesso tempo che per la fine del film saremo riusciti a fare esattamente il contrario avvicinando il pubblico ancora di più a Mike e Sulley”.

Rae aggiunge: “Potrebbe essere follemente difficile realizzare un prequel che non sia prevedibile, creare una storia con svolte e intrecci imprevisi ed evoluzioni sorprendenti dei personaggi. Ma gli sceneggiatori hanno scavato davvero a fondo e hanno sviluppato

certi dettagli di questi personaggi fino a creare una trama divertente ed emozionante che il pubblico non si sarebbe mai aspettato”.

Secondo Mann, sapere come finisce la storia ha offerto ai produttori opportunità molto interessanti. “Potrai anche sapere dove andranno a finire” afferma Mann, “ma non sai come ci sono arrivati. Quindi è il viaggio ciò che importa davvero, un’idea che si snoda lungo l’intero film”.

Scanlon concorda: “L’intero processo di produzione rispecchia il percorso che i nostri personaggi intraprendono in questo film. Non è una linea dritta dall’inizio alla fine, ma è piena di alti e bassi, svolte e molte deviazioni. Ma, come la storia di Mike, tutto va esattamente come deve andare”.

Il regista si leva il cappello di fronte al suo team Pixar. “L’ambiente di collaborazione che si è creato qui è qualcosa di unico e prezioso. Ricevo riscontri da alcuni degli esponenti di maggior talento del settore. Non ci si aspetta che io li incorpori tutti o solo qualcuno, ma sono migliore grazie a loro. E così anche il film. Credetemi, mi identifico con la storia di Mike e Sulley”.

Il loro viaggio non è facile, certo, ma secondo Scanlon è un’avventura. “È un film sull’università, una storia di crescita, quindi abbiamo voluto che fosse davvero divertente, cogliendo quell’esperienza di scoperta di sé. Ci sarà da ridere, ma sarà anche emozionante e condivisibile. La cosa più importante per noi è raccontare una storia che faccia stare bene chi la guarda. Magari qualcuno ha appena subito una sconfitta o sente che un grande sogno si è appena infranto. Quella persona potrebbe uscire dal cinema pensando che c’è speranza, che succede a tutti. Il loro sogno potrebbe dover cambiare, ma non è la fine del mondo”.

## **LA REALIZZAZIONE DEI MOSTRI** **Il reclutamento per *Monsters University***

Se i produttori sono stati sicuramente in grado di partire in quarta quando è arrivato il momento di creare il loro cast di personaggi per *Monsters University* (tre personaggi chiave ritornano e c’era già una traccia per il mondo dei mostri da *Monsters & Co.*), hanno avuto comunque un grande lavoro da fare. “Dovevamo portare indietro nel tempo Mike e Sulley” racconta il regista Dan Scanlon. “Dovevamo farli più giovani, ragazzi da università, ma come si fa con dei mostri?”.

La cosa si è dimostrata una sfida per Scanlon e il team di produzione. Gli artisti hanno fatto riferimento ad alcuni attori di primo piano dalla lunga carriera confrontando le loro immagini a età diverse. Per Mike, hanno studiato come invecchiano le rane per stabilire come sarebbe stato il suo aspetto in età più giovane. Quindi Nierva, il direttore artistico per i personaggi Jason Deamer e diversi membri del team di produzione hanno applicato le loro conoscenze per creare versioni più giovani di Mike e Sulley. “Li abbiamo fatti più magri, abbiamo accorciato le loro corna, rimosso le rughe dell’età e schiarito i loro occhi e accentuato i loro colori” racconta Deamer. “Abbiamo messo insieme alcuni movimenti minimi e ci ha sorpreso come appaiono diversi rispetto alle

versioni più vecchie. Abbiamo pensato che l'effetto generale fosse grandioso. Ma non era abbastanza: una palla verde lievemente più magra con un occhio non era solo quello. Quando estrai l'essenza dell'aspetto di qualcuno, quali siano gli elementi base, è ciò che ricorderai anche dieci anni dopo aver visto il film”.

Così il team ha assegnato a ciascuno dei personaggi ricorrenti quello che hanno chiamato un “gancio visivo”. Per Mike, gli artisti hanno aggiunto un apparecchio ortodontico per la versione della scuola elementare, che diventa un retainer quando approda al campus della Monsters University. Sulley è stato dotato di un ciuffo ribelle di capelli da ragazzino, a riflettere la sua indole rilassata. Randall, noto come Randy, in *Monsters University* indossa un paio di occhiali che rimangono visibili quando sparisce, azione che ancora non lo caratterizza.

Tutti i personaggi, sia vecchi che nuovi, sono stati trattati con lo spirito innovativo tipico della Pixar, creando un cast memorabile portato in vita da una schiera di talenti vocali guidati nella versione originale del film da Billy Crystal e John Goodman. “Quei ragazzi sono stati grandiosi” afferma Scanlon. “Li abbiamo registrati individualmente agli inizi del processo, in modo da riportarli nel contesto dei personaggi e affinché tutti trovassero le versioni lievemente più giovani di Mike e Sulley. Ma quando li abbiamo messi insieme è stato magnifico. Sono perfetti insieme, esprimono un carisma naturale. È stato fantastico per me come regista impostare l'idea di base e farli scorrere con essa. Io stavo in disparte a guardare, apportando qualche modifica qua e là. Il livello di energia era alto. Registrarli insieme ha davvero permesso quel tipo d'incidente positivo che non si trova spesso nell'animazione, momenti meravigliosamente spontanei”.

Il produttore Kori Rae aggiunge: “Siamo stati molto fortunati a riunire un cast come questo. Hanno questa miscela portentosa di talento naturale ed esperienza, puro entusiasmo sfrenato per il progetto, che porta un film come questo a decollare”.

Un altro grande dilemma per i produttori è stato rappresentato dalla tecnologia, in particolare come la tecnologia moderna abbia concesso loro dei lussi che non avevano con *Monsters & Co.* “La pelliccia era stata una sfida tecnica per il primo film” dichiara Nierva. “Potevano lavorare su un solo personaggio peloso per scena. Ci sono stati grandi progressi da allora e in *Monsters University* possiamo sistemare personaggi pelosi ovunque. E così abbiamo fatto. Ma poi [il regista] Dan [Scanlon] ha dovuto gestire il tutto perché il mondo era cambiato tantissimo rispetto al primo film, quindi alcuni mostri hanno perso la loro pelliccia lungo la strada”.

Per Nierva, ci sono 500 personaggi in *Monsters University*, in media più di 25 personaggi per ripresa, il doppio rispetto a film Pixar precedenti. Gli artisti hanno disegnato e modellato molti degli oltre 400 personaggi secondari all'inizio della produzione, mentre gli sceneggiatori si occupavano dei dettagli dell'avventura universitaria di Mike e Sulley.

## **CHI È CHI ALLA MU**

Il sogno di tutta una vita per MIKE WAZOWSKI è diventare uno Spaventatore per la Monsters & Co. ed è sicuro di sapere come fare. Fin da quando era un giovane mostro,

Mike ha sempre desiderato entrare alla Monsters University, sede della migliore Facoltà di Spavento al mondo. Ora che è una matricola e uno studente di Spavento di belle speranze, Mike sa tutto della storia, della teoria e delle tecniche necessarie al raggiungimento del suo scopo. Questo piccolo mostro verde, con un solo occhio, ha più sicurezza, entusiasmo, determinazione e coraggio di tutti i suoi compagni di classe messi insieme. Poi incontra James P. Sullivan — Sulley — e la vita si complica. “Prende una brutta forma di complesso d’inferiorità” racconta Crystal, che torna negli studi di registrazione Pixar per dare a Mike voce, umorismo e un altissimo livello di emozione. “S’infuria quando si tratta di Sulley, questo enorme mostro affascinante che è tutto ciò che Mike vuole essere”.

Il problema, ovviamente, è che Sulley non riesce a coltivare le sue capacità naturali, mentre Mike lavora tantissimo, con poco profitto. “Questo film fa qualcosa che viene fatto di rado” dice Scanlon. “Mostra qualcuno che ha un sogno e un desiderio che non si realizzano nel modo in cui si aspettava. Penso che succeda a tutti in un modo o nell’altro, così abbiamo voluto che questo film mostrasse che certe volte, quando ti trovi davanti a un muro, scopri che c’è qualcosa di meglio dietro l’angolo. Non è la fine del mondo. Mike Wazowski è il ragazzo perfetto per raccontare questa storia”.

Parlando dei mostri Crystal afferma che i personaggi sono sorprendentemente umani. “È facile pensare che questi personaggi non possano provare sentimenti profondi perché sono mostri, ma in realtà è così” afferma Crystal. “Sono ragazzi che cercano di capire chi sono e cosa vogliono nella vita, e poi cosa in realtà la vita ha in serbo per loro. La cosa fantastica di questi film è che non solo divertono, ma trasmettono anche un messaggio meraviglioso”.

E tornare indietro nel tempo è una specie di bonus, aggiunge l’attore. “Improvvisamente abbiamo 18 anni. Ci hanno fatto più giovani e più magri. Sarebbe bello se la vita funzionasse così”.

Quando si parla di Spavento, SULLEY è un talento naturale – la sua taglia extra large, il suo ruggito feroce e la lunga tradizione familiare di Mostri Spaventatori fanno di lui un vincitore scontato alla stimata Facoltà di Spavento della Monsters University. “Tutti noi sappiamo chi diventa Sulley” dice Scanlon. “Sulley era modesto, dolce e maturo in *Monsters & Co.*, ci siamo divertiti a interpretare un personaggio opposto in *Monsters University*. È uno Spaventatore di grande talento, un ragazzone, un atleta. È perfetto nella parte e può apparire un po’ arrogante”.

Ma non appena il nostro disinvolto mostro mette i suoi piedoni pelosi sul suolo del campus, è evidente che è più portato per gli scherzi che per i libri — e imparerà a sue spese che la sua scatenata genialità e i suoi legami familiari possono aiutarlo solo fino a un certo punto. Un inopportuno litigio con un piccolo saputello verde lo fa buttare fuori dalla Facoltà di Spavento. Con l’ego ferito e un futuro incerto, il testardo Sulley deve dimenticare l’orgoglio, unirsi a uno strano gruppo di mostri disadattati e lavorare sodo per mettere a frutto il suo “spaventoso” potenziale.

Secondo i produttori, il personaggio, che pesa circa 450 chilogrammi, ha attraversato tutta una serie di cambiamenti prima di raggiungere il giusto mix di sicurezza e simpatia.

Fortunatamente c'era il ragazzo giusto ad aiutarlo a far emergere questo carattere complesso. Afferma Rae: "John Goodman, l'uomo più impegnato dello show business, è tornato a dare la voce a Sulley ed è assolutamente fantastico".

Goodman era entusiasta all'idea di rivisitare il ruolo, ma dice di avere avuto qualche dubbio sul fatto di riportare indietro nel tempo il suo adorato personaggio. "Ero preoccupato di trovare un registro più alto per la sua voce, ma la cosa si è risolta da sola" dichiara l'attore. "Sono arrivato, ho letto qualche riga e siamo andati avanti con il resto del copione. Ma poi tornavamo sempre indietro a riprendere le battute originali alla fine perché allora il personaggio si era ritrovato".

RANDY BOGGS, matricola della Monsters University, ha grandi aspirazioni in merito alla sua vita al college. Quest'originale mostro simile a una lucertola, con le sue tante, allampanate braccia e gambe mira a una laurea in Spavento e a condurre un'attiva vita sociale, piena di divertimenti, amici e feste della confraternita universitaria. "Non è il Randall che conosciamo in *Monsters & Co.*" afferma Steve Buscemi, che ancora una volta dà la voce all'iconico personaggio. "È un po' insicuro e vuole inserirsi, quindi mira a entrare a far parte della confraternita più affermata".

Il supervisore alla sceneggiatura Kelsey Mann dice che secondo lui il pubblico sarà sorpreso nel vedere i timidi inizi di Randall. "È felice e ottimista. E, proprio come Mike, ha sempre sognato di diventare uno Spaventatore".

Certamente cerca ispirazione. Una delle battute più memorabili di Randall da *Monsters & Co.* trova spazio nel prequel. Appeso sopra il letto di Randy c'è un poster ispirativo con la scritta "Aria di cambiamento".

Il pubblico scoprirà cosa accende lo spirito competitivo di Randy, ma il futuro primo Spaventatore della Monsters & Co. dovrà prima riuscire a controllare la sua imbarazzante abitudine di scomparire, perché Randy non è sicuro di come potrà mai essere un grande Spaventatore se nessuno può vederlo.

## **VIA AGLI EMARGINATI!**

I personaggi della confraternita Ohimè Kappa sono usciti da un pranzo allegro e improvvisato tra i produttori. "Volevamo disegnare ciascuno degli Ohimè Kappa attorno a un evento o una caratteristica che rispecchiasse ciò che Mike e Sulley stavano per attraversare" afferma Scanlon.

Costretto a confrontarsi con le ristrettezze della crisi economica, DON CARLTON, il mostro-venditore originario del MidWest, si ritrova a tornare a scuola per imparare nuove tecniche e perseguire la carriera dei suoi sogni, quella di Mostro Spaventatore. "Personalmente Don è uno dei miei personaggi preferiti" dice Scanlon. "Mi piace l'idea che non è mai troppo tardi, di così grande ispirazione, non è mai troppo tardi per cambiare ciò che si vuole fare e provare qualcosa di diverso. Ha fatto per anni qualcosa che non lo emozionava assolutamente. Mi piace d'idea che Don abbia una seconda possibilità di fare qualcosa che ama davvero".

Come studente “fuori corso” della Monsters University e fondatore della confraternita Ohimè Kappa, Don mette in ogni sua impresa il suo spirito di onesto lavoratore, e si assicura che i suoi compagni tengano le (tante) teste a posto e i loro (tanti) occhi ben a fuoco sull’obiettivo.

Joel Murray è stato incaricato di portare in vita questo studente “fuori corso”. “Credo che quello di Don sia un casting brillante” afferma Rae. “È davvero divertente, ma Joel ha una dolcezza innocente in molti dei suoi personaggi, che si rivede in Don”.

SCOTT “SOUFFLÈ” SQUIBBLES rappresenta una nuova definizione del termine “non dichiarato”. Dice Scanlon: “Il suo disegno è letteralmente un pezzo di argilla che deve essere plasmato. Abbiamo volutamente disegnato Soufflé più piccolo e più sveglio di Mike per dimostrare che non è l’aspetto a fare uno Spaventatore, è qualcosa di molto più inafferrabile”.

Studente del secondo anno, il suo sogno di diventare un Mostro Spaventatore si è infranto al primo anno di corso alla Monsters University. “Soufflé” è un vagabondo dai grandi occhi – piccolo, dolce, ingenuo e tranquillo – che vive ancora, manco a dirlo, con l’affettuosa mamma. Ma con un piccolo aiuto da parte dei confratelli della Ohimè Kappa, Soufflé comincia ad accorgersi di essere ben più di un timido mostro da tappezzeria.

Pete Sohn di Pixar presta la voce di Soufflé nella versione originale del film. “Ha inciso il doppiaggio molto presto ed era perfetto” afferma Rae. “Pete è un attore sorprendente che ha lavorato in alcuni dei nostri film, è il perfetto Soufflé. Per me, questo personaggio è il cuore del film”.

Vero e proprio spirito libero, ART è un mostro misterioso dal dubbio passato. “Art era un grandissimo punto di domanda” dichiara Scanlon. “Non sapevamo proprio immaginare chi fosse e così facendo lo abbiamo trovato”.

Art, sicuramente, è il più bizzarro, tra i membri della Ohimè Kappa: nelle competizioni sa sbalordire grazie alla sua destrezza e ai suoi modi sorprendenti. Niente fa più paura dell’imprevisto, soprattutto quando parliamo di questa cattivissima pallottola di pelo.

Aggiunge Scanlon: “È proprio il ragazzo strano di cui non si sa nulla, e ce ne sono tanti così all’università. Ha finito per diventare uno dei nostri personaggi preferiti proprio perché così strano. Il suo disegno corrisponde: originale”.

Originale davvero: Art è a forma di arcobaleno con gambe lunghe e curve e braccia che partono da un punto apparentemente impossibile. “Penso che nel momento stesso in cui siamo giunti a quel disegno, tutti abbiamo capito che sarebbe stato fantastico” afferma il direttore artistico per i personaggi Jason Deamer. “Poi l’animazione lo ha preso e ha iniziato a piegarlo in ogni maniera possibile. Speriamo diventi un personaggio di spicco”.

Charlie Day è stato incaricato di aiutare a portare in vita Art. “Fa esattamente quello che vuole fare” afferma Day. “Ma Art ha un grande cuore, da qualche parte tra gli occhi e le gambe”.



Quando si parla di TERRI e TERRY PERRY è difficile non domandarsi: “Due teste sono davvero meglio di una?”. Scanlon racconta: “Terri e Terry sono questi due personaggi attaccabrighe che rispecchiano il rapporto che lega Mike e Sulley all’inizio. Sono appiccicati l’uno all’altro, ma non riescono a lavorare insieme”.

Hanno poco in comune: Terri, con la “i”, è un vero romanticone e vede sempre il lato positivo di ogni cosa. Il fratello maggiore Terry, con la “y”, ha invece un carattere più cinico. “Devono imparare a diventare un tutt’uno proprio come Mike e Sulley” afferma Scanlon.

Se riuscissero a bisticciare meno e lavorare di più insieme ai confratelli Ohimè Kappa potrebbero mettere letteralmente le teste a posto e trovare anche una loro collocazione alla Facoltà di Spavento della Monsters University.

Nella versione originale Sean P. Hayes presta la voce a Terri, mentre Dave Foley è la voce di Terry. Il duo ha registrato insieme, dando vita anche a una ricca serie di improvvisazioni. Hayes racconta: “Ci divertiamo sempre molto a improvvisare e a inventare cose nuove, sempre nel contesto di quello che si trova nel copione”.

Aggiunge Foley: “Dan Scanlon ha dato forma a qualsiasi cosa improvvisassimo e se ci veniva in mente qualcosa che gli piaceva un po’ la portava avanti fino a farne qualcosa che gli piacesse tantissimo”.

## **GLI ADULTI**

Secondo l’ORRIDO RETTORE TRITAMARMO, ci sono mostri spaventosi da un lato e tutti gli altri mostri dall’altro. Non c’è da sorprendersi che la pensi così – lei è, dopo tutto, un leggendario Mostro Spaventatore nonché Preside della Scuola di Spavento alla Monsters University. Gli aspiranti studenti di Spavento devono affrontare la difficile sfida di fare colpo su di lei, anche se, a sentirla, il suo giudizio su chi fa paura e chi no è insindacabile.

“Tritamarmo è probabilmente il personaggio più difficile su cui abbia lavorato nei miei 15 anni alla Pixar” afferma il direttore artistico per i personaggi Jason Deamer. “Ci abbiamo fatto lavorare addirittura 12 persone. Doveva essere spaventosa e raccapricciante, ma allo stesso tempo bella e aggraziata”.

I produttori si sono ispirati a un centopiedi, la *Scolopendra Gigantea*, nota anche come il centopiedi gigante dell’Amazzonia. “Non volevamo che fosse semplicemente un centopiedi” racconta lo scenografo Ricky Nierva, “così abbiamo pensato che l’aggiunta di ali in stile dragone-pipistrello sarebbe stata forte. Può arrivare dal punto A al punto B molto rapidamente e le sue ali offrono tante possibilità per mostrare le sue emozioni: quando si arrabbia le dispiega molto velocemente”.

Con 30 gambe, ali spettacolari e una lunga vita di esperienze, il Rettore Tritamarmo sa tutto di Spavento. Non ama la mediocrità e i suoi studenti lo sanno. Così quando

l'esigente Rettore assiste al culmine spettacolare della rivalità tra Mike e Sulley, entra immediatamente in azione infrangendo i loro sogni in un attimo.

Diversamente da Tritamarmo, Helen Mirren, che nella versione originale del film presta la voce a questo personaggio, apprezza l'etica professionale di Mike Wazowski. "Seguire i propri sogni va bene, ma senza il lavoro duro non è niente. Credo che troppa gente pensi che tutto quello che deve fare sia avere un sogno e poi quello si avvera, e questo film, con grande abilità ed eleganza, dà una lezione ai giovani: il successo è per il 10% ispirazione e per il 90% sudore e lavoro duro. E anche così non ci sono garanzie".

Il PROFESSOR KNIGHT insegna il Corso Base di Spavento alla Monsters University. Con centinaia di nuovi studenti del Terrore ogni anno, il Professor Knight deve distinguere i meno dotati dagli autentici talenti e identificare chi ha davvero il potenziale per diventare un Mostro Spaventatore. Solo pochi hanno ciò che serve per passare il difficilissimo esame finale e accedere all'elitaria Facoltà di Spavento.

Nella versione originale del film, Alfred Molina è stato incaricato di portare in vita questo stimato insegnante. "Il Professor Knight è un incrocio tra un allenatore di football e un sergente istruttore" afferma Molina. "Pretende molto dai suoi studenti e li accompagna nel loro cammino, ma è così esigente perché vuole davvero che facciano bene".

LA SIGNORA SQUIBBLES è una mamma single che stravede per il suo unico figlio Scott "Soufflé" Squibbles e lo incoraggia, lo accontenta e, ancora di più, lo coccola tutto il tempo. Soufflé ha 19 anni e vive ancora con la mamma, ma chi può biasimarlo? La Signora Ms. Squibbles è la mamma migliore di Mostropoli: cucina per lui, gli lava la biancheria e si presta anche quando lui invita i suoi "piccoli amici" della confraternita.

I produttori hanno chiamato Julia Sweeney per dare la voce a questa deliziosa mamma. "Sherri Squibbles ha cinque occhi, tre sopracciglia e un collo molto sottile" dice la Sweeney. "È una signora paffuta che solitamente indossa i bigodini e ignora completamente il fatto che potrebbe mettere in imbarazzo suo figlio di fronte ai suoi amici, ma non possono dire niente perché sono in casa sua. Adoro tutte queste cose da mamma!".

## **CORPI STUDENTESCHI**

JOHNNY WORTHINGTON ha ragione di essere così sicuro di sé: è il migliore studente di Spavento della Monsters University e presidente della migliore confraternita del campus, Roar Omega Roar (ROR). Con la voce di Nathan Fillion, Johnny viene da una famiglia di Spaventatori della MU e rispetta le tradizioni della scuola e soprattutto il sistema con cui viene valutata l'eccellenza nello spaventare. Potrà anche essere nato con un cucchiaino d'argento in bocca, ma questo mostro non è per niente dolce.

Fillion dice: "Uno dei temi di questo film è vedere il valore nascosto di una persona, una dote che di certo manca a Johnny. Valuta le persone per il loro aspetto e non le conoscerà mai. Questo è uno degli ostacoli che Mike e Sully dovranno superare insieme".

CLAIRE WHEELER è il presidente delle confraternite presso la Monsters University, e quest'anno è una delle conduttrici selezionate per i Giochi annuali dello Spavento tenuti a scuola. Non fatevi fuorviare dall'apparenza monotona e pensierosa, nonostante l'aspetto banale dentro di sé è una forza galvanizzante di spirito scolastico che informa con diligenza i partecipanti ai Giochi annuali dello Spavento dei pericoli che correranno.

BROCK PEARSON è un mostro della confraternita dall'aspetto di un figlio di papà scelto per assistere il presidente delle confraternite nel condurre i Giochi annuali dello Spavento. Dall'aspetto atletico e definito da alcuni una "testa di rapa", Brock è un conduttore entusiasta e chiassoso che adora i pericoli che affronteranno i giocatori dei Giochi annuali dello Spavento.

CHET ALEXANDER è l'amico intimo e troppo zelante del presidente della RQR Johnny Worthington. È entusiasta, irritabile ed è sempre d'accordo al 100% con qualsiasi cosa dica Johnny. Se Johnny vuole che qualcuno venga preso in giro, Chet è il primo a farlo. Se Johnny vuole far ridere, Chet sarà colto da risate incontrollabili prima ancora che la barzelletta sia finita. E se Johnny vuole che Chet la smetta di soffocarlo con i suoi modi, allora Chet farà del suo meglio.

Capo impavido della sorellanza Python Nu Kappa (PNK), CARRIE WILLAMS ordina rispetto e attenzione con un semplice cenno dei suoi occhi rosso fuoco. La più giovane di otto fratelli e l'unica femmina, Carrie adora appartenere a una sorellanza e adora il rapporto con le sue consorelle PNK.

### **CONFRATERNITE, SORELLANZE E MASCOTTE**

Una vera e propria collezione di emarginati sani e di buon cuore, gli adorabili confratelli della OZMA KAPPA (OHIMÈ KAPPA - OK) sono uniti dalla loro incapacità nel riuscire ad entrare nella Facoltà di Spavento. Con solo quattro mostri nella casa, non hanno nemmeno abbastanza membri per partecipare ai Giochi annuali dello Spavento. Quello che manca loro in capacità di spaventare e in fiducia in se stessi lo recuperano in buon cuore.

La confraternita ROAR OMEGA ROAR (RQR) è composta dal meglio del meglio. Sono i mostri più intelligenti, dotati e spaventosi della Monsters University, e provengono da famiglie che hanno una lunghissima storia di spaventatori. Nonostante i membri della RQR sembrano dei figli di papà nel vestiario, quando sono in azione sono molto feroci e senza scrupoli, se necessario. Auto dichiaratasi la casa più elitaria nel campus, la RQR è guidata da Johnny Worthington, che presiede su di essa come un monarca assoluto. Per mantenere intaccata la scia di vittorie ai Giochi annuali dello Spavento la RQR farà qualsiasi cosa.

Sempre vestite di rosa, le consorelle della PYTHON NU KAPPA (PNK) non vanno sottovalutate. Guidate dalla loro impavida ape regina Carrie, queste ragazze sono intelligenti, hanno sangue freddo e sono senza pietà. Vestite di rosa dalla testa ai piedi,

le PNK hanno un aspetto esteriore dolce ma che diventa subito terrificante quando iniziano ai Giochi annuali dello Spavento.

Tanto muscolosa quanto scarsa in intelligenza, la fraternità JAWS THETA CHI (JOX) è composta da confratelli che raramente vengono visti senza i loro giubbotti da baseball. I JOX sono concorrenti brutali che non esitano a fare qualsiasi cosa sia necessaria per sconfiggere gli avversari, anche se si tratta di violare il regolamento. Nonostante vivano praticamente solo in palestra o sui campi da gioco, questi mostri appassionati di sport spesso dimostrano che non sempre essere più grossi significa essere più bravi quando si parla di spaventare.

Le atletiche consorelle della SLUGMA SLUGMA KAPPA (EEK) passano buona parte della loro settimana a perfezionare le loro abilità nello spaventare. L'iniziazione alla loro confraternita è il triathlon, e allenarsi assieme 24 ore su 24 ha rafforzato così tanto i legami della loro sorellanza da renderle in grado di superare insieme qualsiasi mostro incontrino.

La sorellanza ETA HISS HISS (HSS) esiste sin dall'apertura della Monsters University e i suoi membri sono tanto misteriosi quanto terrificanti. Le consorelle HSS potrebbero apparire pallide, misteriose e tetre, ma queste ragazze dallo stile Goth si buttano nella competizione con ferocia e tenacia. Non a caso, la più importante di loro è uno dei mostri più potenti e spaventosi nel campus che ogni nuovo studente cerca di impressionare: il Rettore Tritamarmo.

ARCHIE IL PORCELLO SPAVENTELLO, la mascotte spiona della scuola rivale della Monsters University, Fear Tech, diventa l'ignaro bersaglio di uno scherzo nella MU quando invece era lì per rubare di nascosto. Ma Archie non è un prosciutto senza ossa; sa prendersi cura di sé e i suoi zamponi veloci e la sua natura irascibile danno del filo da torcere ai suoi oppositori.

### **COMPITI A CASA**

#### **I produttori viaggiano coast-to-coast (e arruolano alcune creature straordinarie) per un film bestiale**

La ricerca è una delle chiavi del successo dei Pixar Animation Studios. “Per ogni film che facciamo, l'autenticità è assolutamente essenziale” afferma il produttore esecutivo John Lasseter. “I nostri team hanno viaggiato in Scozia per *Ribelle - The Brave* e per *Alla ricerca di Nemo* tutti hanno preso il brevetto di sub. La ricerca svolta per *Monsters University* è stata divertente perché il film si svolge in un contesto universitario, io ho cinque figli e tre di loro stanno frequentando l'università. Sono riuscito a spremere le loro meningi. Sono andato all'università insieme a uno dei miei figli, portando poi tutte queste idee e osservazioni alla riunione successiva”.

### **DI NUOVO A SCUOLA**

Il regista Dan Scanlon, come molti membri del team di produzione, si sono laureati alla scuola d'arte. "Non abbiamo avuto la stessa esperienza per quanto riguarda le caratteristiche del classico campus, così ci siamo recati in diverse scuole per assorbirne l'atmosfera. Ci è bastato vedere gli studenti, così giovani e così stressati, perché la maggior parte di noi fosse felice di aver passato quella fase della nostra vita. Ma abbiamo anche avuto la netta sensazione che tutto fosse possibile. Ci sono così tante opportunità e aree di studio, abbiamo visto tutte queste scuole diverse all'interno di ciascuna università e questo ci ha spronati a immaginare come potrebbe essere una università di mostri".

Il produttore Kori Rae ha preso parte alla ricerca di tutto il team per ispirazione e conoscenze quando la storia stava muovendo i suoi primi passi. "Il nostro primo viaggio di ricerca è stato verso la costa orientale per visitare una serie di scuole, comprese Harvard e MIT" afferma Rae. "È stata una rivelazione. Il primo giorno della nostra visita siamo rimasti sorpresi, letteralmente travolti dalle dimensioni dei campus e da tutta l'attività che vi si svolge, abbiamo detto 'Stiamo scherzando?' Abbiamo visitato le aule, seguito le lezioni, ci siamo immersi tutti nell'impresa".

Gli artisti sono stati ispirati dai campus che hanno visitato. "In *Monsters & Co.*" afferma lo scenografo Ricky Nierva, "hanno preso il meglio della produzione americana e l'hanno trasferita in un mondo di mostri. Quando siamo andati a vedere tutte queste università volevamo sentire lo spirito che le anima, in modo da applicarle in maniera simile in un mondo di mostri.

"Abbiamo capito che c'è tanta storia, in particolare in un campus che ha ancora gli edifici che risalgono alla fondazione della scuola" continua Nierva. "C'è storia nel modo in cui gli edifici sono stati progettati e nel modo in cui sono stati costruiti. Abbiamo potuto vedere come ogni campus si sia evoluto con il passare del tempo; c'erano edifici davvero vecchi accanto a edifici nuovissimi. Abbiamo imparato come l'edificio più vecchio, spesso il più decorato del campus fosse il punto dove è sorta l'università, solitamente circondato da alberi imponenti, molto vecchi, con il resto del campus che si espande da lì".

Secondo Nierva, il team ha prestato molta attenzione ai dettagli e alla fine ha incorporato nel film molto di quanto hanno visto. "Abbiamo imparato i modi di camminare degli studenti, che abbiamo trovato affascinanti. In un campus c'erano percorsi che si snodavano attraverso il cortile quadrato interno che sembravano casuali. Abbiamo capito che molti dei percorsi sono stati segnati dagli studenti che dovevano andare dal punto A al punto B il più rapidamente possibile tra una lezione e l'altra, così passavano attraverso il prato invece di usare i percorsi pavimentati, schiacciando l'erba. Alla fine i custodi hanno semplicemente pavimentato quei brevi percorsi perché non volevano continuare a seminare l'erba".

Dopo tutte le loro osservazioni gli artisti hanno fatto della Facoltà di Spavento l'edificio più vecchio del campus della Monsters University, completo di alberi imponenti, molto vecchi, percorsi consumati che collegavano quelli pavimentati e tutta una serie di mostri a tenerli in buono stato. I produttori hanno persino preso in prestito una tradizione da

una delle scuole che hanno visitato: gli studenti che entrano alla Facoltà di Spavento il primo giorno toccano l'alluce di una statua come portafortuna.

Ma c'è molto più che edifici, percorsi e statue nella vita universitaria. Il team ha visitato le scuole dietro le quinte, comprese Stanford e UC Berkeley, e hanno riscontrato alcuni degli aspetti più divertenti della vita degli studenti. Nierva afferma: "Alcune delle scuole erano molto più aperte: gente che si lanciava frisbee o si sdraiava sui prati. Ci è piaciuto andare nelle sedi delle confraternite. Le confraternite sono state molto disponibili a lasciarci entrare nei loro spazi, abbiamo fatto tantissime foto".

Alcuni membri del team di produzione hanno preso parte a un falò presso la UC Berkeley prima di una grande partita di football contro Stanford. L'esperienza è servita come riferimento per la rivalità Monsters University - Fear Tech.

### **A CACCIA DI INSETTI**

La ricerca del team si è estesa oltre lo scenario dell'università, soprattutto quando si è trattato di disegnare il Rettore Tritamarmo. Gli artisti hanno studiato rapaci notturni e lepidotteri, tra gli altri, ma c'è voluta la conoscenza di una creatura particolarmente raccapricciante per tracciare il suo aspetto definitivo.

Owen Maercks dell'East Bay Vivarium è stato invitato presso i Pixar Animation Studios per presentare al team di produzione un centopiedi gigante dell'Amazzonia, la *Scolopendra Gigantea*, che può raggiungere i 30 centimetri di lunghezza. "Questa creatura era così raccapricciante" afferma Nierva. "Il sig. Maercks ci ha detto di avere a che fare con lucertole, ragni e serpenti super velenosi, ma ha detto che non si sarebbe mai diletto con questo centopiedi. Indossava lunghi guanti in pelle e tenaglie di metallo e continuava a raccontare quanto fosse pericoloso questo centopiedi. Più lui ne parlava, più noi ci domandavamo 'Perché diavolo abbiamo fatto entrare questa cosa nei nostri uffici?' È spaventoso perché è vorace. Ha detto 'Se ti morde non muori ma preferiresti morire'.

"Ma si muoveva in modo così bello, ispirava" ammette Nierva. "Gli animatori ne sono rimasti entusiasti e sono stati ispirati. Abbiamo molti filmati di quel giorno, ripresi da una distanza di sicurezza".

### **FUORI DI TESTA**

La ricerca per *Monsters University*, come per tutti i film Pixar, spesso comporta esperimenti insoliti condotti nel campus di Emeryville. Per realizzare certe azioni o determinati effetti in animazione computerizzata, i produttori adottano prima esempi reali per informarsi e stimolare la loro immaginazione.

Per esempio, il team di produzione voleva inserire alcuni elementi visivi divertenti alla scena in cui i club della MU strumenti mostrano le proprie abilità mentre Mike cammina nel campus. "Per il club di arte" spiega Nierva, "c'è un personaggio "palla di pelo" che versa della vernice sulla sua testa e poi sbatte la testa contro una tela. La troupe degli effetti si è divertita tantissimo girando i riferimenti per la scena. Di fatto hanno versato

della vernice su una parrucca e l'hanno lanciata contro una tela bianca, più volte di seguito. Il video è davvero esilarante”.

E la ripresa che ne è uscita, che dura circa tre secondi, rispecchia l'attenzione al dettaglio con cui è stata creata.

### **COSTRUIRE UNA SCUOLA DI 700 ANNI**

#### **Il team di produzione fonde ricerca e immaginazione per costruire un mondo di mostri tutto nuovo**

Il mondo di *Monsters University* ha richiesto agli artisti di esplorare archi temporali diversi per disegnare gli esterni e gli interni del campus. E la loro lista delle cose da fare era lunga, dalle grandi sale di lettura, interni ed esterni, fino ai dormitori e alle confraternite. Si aggiunga la nuova creazione della stessa *Monsters & Co.*, in due diversi periodi temporali.

Il primo film ha dato ai produttori un luogo da cui partire, afferma il regista di *Monsters & Co.* Pete Docter. “I ragazzi hanno fatto tantissime ricerche per il primo film. Abbiamo capito che i dettagli architettonici, come fiori o foglie, non avrebbero avuto alcun senso per dei mostri, che preferirebbero decorazioni come zanne, artigli e denti. Il team di *Monsters University* l'ha colto appieno e si è spinto anche oltre”.

Creare lo scenario universitario è stata un'impresa monumentale. “Penso che quando abbiamo iniziato non avevo in mente un aspetto specifico per la scuola” afferma il regista Dan Scanlon. “Ma quando abbiamo fatto le nostre ricerche, mentre guardavamo tutte le diverse scuole, abbiamo scoperto che quelle che ci interessavano di più erano un po' più disordinate. Volevamo che la scuola dimostrasse di avere una storia, senza essere troppo seria. Volevamo un'istituzione esclusiva ma che fosse anche divertente. Abbiamo parlato molto dell'idea di avere colline nel campus e percorsi serpeggianti e edifici dietro edifici, dando la sensazione che ci fosse sempre qualcosa dietro l'angolo. Dopo tutto, la vita del college è così. Tutto questo è diventato uno dei fondamenti della scuola”.

### **LA PARTE CENTRALE**

Robert Kondo, direttore artistico dei set per il film, racconta che il team ha iniziato dove è iniziata la *Monsters University* circa 700 anni fa: la Facoltà di Spavento. “È stata una delle primissime cose che abbiamo disegnato, perché è la parte centrale del college”.

Gli artisti hanno preso spunto da una serie di scuole della Ivy League, catturando il tocco europeo che vi hanno trovato, come anche le sculture in pietra che, secondo Kondo, si presta molto bene al mondo dei mostri. “Era davvero bello. Gli aspetti scultorei erano perfetti per la 'mostrizzazione', siamo riusciti a metterci delle facce”.

Kondo è rimasto particolarmente impressionato da un edificio di Harvard che presentava mattoni enormi con una struttura importante. “Le dimensioni generali dell’edificio erano così imponenti. Per noi era come una grande pietra di paragone, insieme a molti aspetti dell’architettura russa, a causa dell’attenzione alle dimensioni delle cose. È quel peso che ci ha dato la sensazione del mondo dei mostri”.

Punto focale dell’intera università, e teoricamente l’edificio più vecchio del campus, la Facoltà di Spavento doveva spiccare. Volevamo qualche caratteristica iconica per sottolineare l’importanza visiva dell’edificio” dichiara Kondo. “Così abbiamo inserito una cupola e un arco. E una delle cose fantastiche della scuola sono i portoni frontali, grandi, scuri, in metallo pesante, ma ci sono porte più piccole nei portoni più grandi, alludendo al fatto che ci sono mostri grandi e mostri piccoli, e forse tanto tempo fa, quando l’edificio è stato costruito, c’erano mostri enormi; improvvisamente il nostro mondo è diventato più grosso”.

Gli artisti sono riusciti a incorporare con maestria facce di mostri in molti degli edifici, compresa la Facoltà di Spavento, creando occhi da due grandi finestre e una bocca dalle porte frontali.

## **SI ENTRA**

Quando è arrivato il momento di disegnare gli interni della Facoltà di Spavento, gli artisti sapevano che dovevano rispondere al fattore sorpresa degli esterni. Il team ha fatto riferimento a tutta una serie di fonti, ma una in particolare è diventata l’ispirazione principale per la progettazione degli interni: il Rettore Tritamarmo.

“Penso sia un’estensione di Tritamarmo” spiega Kondo. “Più di qualsiasi altra cosa, rappresenta ciò per cui lei ha lavorato. È la tradizione e la storia manifesta dello Spavento. È ciò che ama Mike, è ciò che ama Sulley. È il centro della scuola, dove incontrano tante idee e volevamo trasmettere questo livello di importanza”.

Per Kondo, i primi bozzetti presentavano tonalità molto scure e il team ha optato per un disegno più teatrale che si sarebbe adattato al Rettore durante le sue drammatiche scene in controluce. Il team ha utilizzato stoici pilastri in legno duro destinati a introdurre il look teatrale, ma anche a conquistare il rispetto che si deve a una grande cattedrale. Avevano anche a disposizione innumerevoli riferimenti alla Ivy League che assicuravano un tocco accademico al disegno generale.

Lo scenografo Ricky Nierva dice che il tocco accademico era fondamentale nel disegno di tutti gli edifici del campus, ma il team è stato invitato a divertirsi. “Abbiamo ‘mostrizzato’ i nostri edifici con motivi di zanne, corna, denti, arpioni, tentacoli e facce. Abbiamo persino messo una conduttura che attraversa gli interni perché tutto funziona con l’energia prodotta dagli urli.

“È stato davvero divertente” continua Nierva. “L’idea generale era quella di renderlo più divertente possibile, perché la scuola può essere divertente. Il mondo dei mostri offre opportunità davvero uniche di giocare con la progettazione”.



## **ALL'ATTACCO DEI DORMITORI**

L'idea della vita nei dormitori rievoca un'immagine in tutti noi e questo è esattamente ciò che i produttori volevano catturare. Kondo afferma: "Volevamo che fosse realistico per chi è andato al college, in modo da poter dire: 'Oh mio Dio, è proprio come il dormitorio in cui vivevo io'. C'è il letto, la scrivania, lo scaffale e il bagno, uguali per tutti. Il divertimento è dato da quello che gli studenti mettono nel loro spazio".

Gli spettatori vedranno la stanza di Mike all'inizio del film, quindi il team ha dovuto concentrarsi sui suoi gusti di diciottenne. "Mike ha il chiodo fisso del corso di Spavento" afferma Kondo. "È lì per essere lo studente migliore possibile, per studiare, lavorare sodo per quello scopo. Ma dovevamo avere il piccolo Mikey, il suo animale di peluche che si vede anche in *Monsters & Co*. C'è anche il copriletto dello Spaventatore 'A tutto grido' che ha avuto da sempre. Si tratta di dare spessore a Mike. Mostriamo la sua vita, con tutti gli oggetti che si è portato da casa, con un calendario che scandisce il suo semestre. E ovviamente ha una grande vista sulla Facoltà di Spavento: il suo obiettivo è proprio sotto il suo occhio".

## **LE CONFRATERNITE**

Una delle aree cruciali nell'allestimento del campus di *Monsters University* è la sede delle confraternite dove Mike, e alla fine anche Sulley, iniziano a dubitare delle proprie capacità. Quando la loro rivalità li fa espellere dalla Facoltà di Spavento, si buttano nel sistema delle confraternite e nei Giochi annuali dello Spavento per riguadagnare il loro posto nella facoltà del Rettore Tritamarmo. Ma il loro viaggio non è facile, come non è stato facile disegnare gli ambienti che ospitano questa parte della storia di *Monsters University*.

Il team di produzione ha viaggiato molto in scuole diverse per avere come riferimento tutta una serie di case delle associazioni studentesche maschili e femminili e del modo in cui si sono formate in ogni scuola. "Abbiamo cercato di scegliere gli edifici che rispecchiavano i tipi di persone che ci vivevano" spiega Nierva.

"Per esempio, la l'elitaria sede dei RQR, dove prestano giuramento i mostri più ricchi, più fortunati e titolati, è una delle case più grandi tra le sedi delle confraternite. È un edificio magnifico e lo abbiamo 'mostrizzato' con tentacoli e arpioni".

La casa dei JOX, invece, non ha un aspetto così sofisticato. Anni di feste hanno lasciato il segno sulla casa, anche se ai membri dei JOX non interessa affatto. "In quella casa si svolge la scena della festa" racconta Kondo. "Abbiamo dovuto riempirla di segnali stradali rubati, luci natalizie e un divano fuori davanti all'ingresso".

All'estremo opposto c'è la casa delle HSS, una sorellanza con l'aspetto di un castello che ospita il gruppo di pallide ragazze in stile Goth. Si trova a un tiro di urlo dai locali dei nuovissimi OK che Mike e Sulley alla fine chiameranno casa.

## **TUTTO OK**

La confraternita degli Oozma Kappa (Ohimè Kappa) è stata fondata per offrire sostegno fraterno ai mostri che non venivano accolti altrove. Così quando i produttori hanno deciso di ospitare questi emarginati non in una tipica casa da confraternita, ma nella casa della devota Signora Squibbles, gli artisti si sono divertiti a disegnare, riempiendo la casa con mobili tradizionali e foto di famiglia sulle pareti.

“Abbiamo immaginato la casa della nonna” dice Kondo. “Abbiamo inserito in tutta la casa molti oggetti delicati in ‘stile nonna’, ma se si guarda meglio, in tutti ci sono motivi mostruosi: le delicate rose hanno spine e bulbi oculari”.

### **IL REMAKE DI MONSTERS & CO.**

Lo scenografo Ricky Nierva dice che il team è stato felice di avere un modello della fabbrica di urla da *Monsters & Co.* “Abbiamo pensato fosse fantastico avere il vantaggio delle bellissime scenografie originali di Harley Jessup e Bob Pauley.”

Ma per creare la piattaforma di urla per la scena di apertura con il giovane Mike, che si svolge circa 20 anni prima del primo film, e la scena 10 anni dopo, quando la Oozma Kappa fa una visita improvvisata alla Monsters & Co., i produttori hanno dovuto ripensare all’ambiente della fabbrica. “Non potevamo semplicemente riprendere l’ambiente originale” afferma Nierva. “La tecnologia era andata troppo avanti. Abbiamo dovuto ricostruirla dalle bozze e immaginare cose che sarebbero state diverse considerata la differenza temporale”.

Per esempio, Nierva e il team di produzione hanno dovuto ripensare al tabellone dei leader Spaventatori della Monsters & Co. “Nel film originale i totali delle urla ottenute vengono mostrati su una parete di televisori” dice Nierva. “Così abbiamo pensato che all’inizio si sarebbe potuto cominciare come in una vecchia stazione ferroviaria con i numeri rotanti. Penso che sia proprio una bella idea, abbastanza diversa, ma comunque legata al film originale.

“Prendiamo in considerazione l’evoluzione dei telefoni cellulari” continua Nierva, “da veri e propri mattoni a piccoli telefoni. In questo modo abbiamo garantito che le piattaforme per le porte fossero più grandi e più grosse per rispecchiare un tempo passato”.

I produttori si sono occupati di una serie di ambienti, dagli esterni del campus (una ripresa mostra mostri subacquei che raggiungono a nuoto le lezioni) fino alle bombole per le urla e i laboratori delle porte e il campo da football della MU. Il filo conduttore, ovviamente, era caratterizzato da ogni ambiente per i personaggi che lo abitano. Il produttore esecutivo John Lasseter dichiara: “È un film davvero bello. Coglie l’essenza di un ambiente universitario e i dettagli sono molto divertenti, perché se si osserva da vicino, tutto è ‘mostrizzato’. E ancora meglio, sostiene l’ottimismo di Mike quando arriva all’università alla ricerca della realizzazione dei suoi sogni”.

## ILLUMINATI

### ***Monsters University* ricorre a nuove tecnologie**

Tornando indietro al 2001 quando Mike, Sulley e un cast colorato di personaggi hanno fatto il loro debutto sul grande schermo con *Monsters & Co.*, Pixar aveva affrontato grandi sfide e realizzato innovazioni tecniche nel settore delle pellicce (la complessità del modo in cui si muoveva, era illuminata e spazzolata) e la simulazione degli abiti, principalmente la maglietta di Boo. A quel tempo, il superpeloso Sulley era stato così complicato e aveva richiesto così tanto lavoro che i produttori avevano dovuto limitarsi nel loro desiderio di aggiungere altre creature pelose. Ora, con *Monsters University*, i magici tecnici Pixar hanno alzato la posta, cogliendo molte nuove sfide per farne il film più ambizioso in termini di illuminazione, simulazione e elaborazione. Mostri pelosi a parte, il nuovo approccio all'illuminazione dà al film un senso artistico di realismo che amplifica l'esperienza.

Per dare un'idea dell'enorme portata del progetto, *Monsters University* ha richiesto 100 milioni di ore di CPU per l'elaborazione, pari a 10.000 anni per un solo computer, il massimo raggiunto nella storia della Pixar. In media, ogni fotogramma (se realizzato su un singolo computer) avrebbe richiesto circa 29 ore. La fabbrica di elaborazione di Pixar (la rete di computer e unità di elaborazione) è quasi raddoppiata rispetto a quanto era per *Ribelle – The Brave* per rispondere alle necessità della produzione. Inoltre, ogni computer è stato trasformato in un multiprocessore (con 12 processori ciascuno) per permettere che le riprese fossero spezzate e elaborate simultaneamente su diverse macchine usando il multithreading.

Una delle più grandi innovazioni nella creazione di *Monsters University* è stata l'adozione da parte della Pixar di un nuovo processo di illuminazione chiamato illuminazione globale (GI), un approccio rivoluzionario all'illuminazione che il team tecnologico Pixar ha sviluppato ulteriormente per dare al film una sorprendente tavolozza visiva. L'illuminazione globale consente ai produttori di usare sorgenti di luce settoriali, invece di centinaia di luci singole, per dare un effetto più preciso e realistico. Uno dei principali vantaggi di questo approccio sta nel fatto che i produttori riescono ad avere un'idea immediata molto rapida di quella che sarà l'illuminazione finale, invece di aspettare fino alla fine del processo di produzione, come accade tradizionalmente.

Chris King, responsabile dell'illuminazione globale per il film, afferma: "Per illuminare un film di animazione computerizzata simuliamo la fisica della luce nella scena. In realtà, la luce entra e poi rimbalza all'infinito su tutte le superfici presenti nella scena. È impossibile computerizzare questo effetto, quindi abbiamo in qualche modo semplificato il problema. In questo film abbiamo rimosso le semplificazioni che usavamo in passato e abbiamo simulato luci e superfici in modo molto più accurato".

Il produttore Kori Rae aggiunge: "L'iniziativa dell'illuminazione globale in Pixar è stata avviata da tre persone di grande talento proprio agli inizi del film, le quali sono venute da me chiedendomi se potevano provare. Avevano solo sei mesi per far saltare fuori qualcosa che potessero presentare ufficialmente, e ci sono riusciti. È stato sorprendente. Il risultato finale è un'illuminazione più bella e realistica che si adatta

perfettamente all'ambiente universitario. Inoltre, abbiamo trovato un'esperienza più gratificante per il team di produzione, perché avevano un'idea dell'illuminazione molto prima nella linea di produzione, cosa che gli consentiva di fare più lavoro con scadenze più strette”.

Il genio tecnico veterano della Pixar, Bill Reeves (il secondo dipendente assunto dalla Pixar e pioniere vincitore del premio Oscar® nel mondo della computer grafica), Jean-Claude Kalache (ED, illuminazione) e Christophe Hery guidavano l'impresa della GI in *Monsters University* con l'aiuto di Chris King, il VP software Guido Quaroni e un team di esperti.

Kalache ricorda: “Alla fine di *Up*, avevo un documento di 16 pagine di note su cose che volevo migliorare, cose su cui volevo fare ricerche e cose di cui volevo sapere di più. Una cosa che mi ha colpito era quanto fossero diventate complesse le nostre impostazioni per l'illuminazione, anche quando cercavamo di produrre immagini molto semplici. Uno dei progetti principali che ho individuato era l'illuminazione globale. Quando ho scoperto che avrei preso parte a *Monsters University*, sono andato da Guido e Kori e ho proposto di prenderci del tempo per immaginare come semplificare le nostre impostazioni per l'illuminazione. Anche Bill Reeves era interessato a questo settore e quando si è unito alla produzione abbiamo proposto di lavorare insieme alla ricerca sulla GI. Anche Christophe Hery, esperto d'illuminazione alla ILM, Jacob Kuenzel, direttore tecnico della Pixar, e Chris si sono uniti alla squadra. Sapevamo che i vantaggi a lungo termine della GI sarebbero stati enormi. Alla fine, dà molto più spazio alla creatività e all'aspetto artistico degli addetti all'illuminazione, eliminando allo stesso tempo molti passaggi tecnici ripetitivi che erano costretti a fare”.

“Abbiamo voluto tentare un nuovo approccio all'illuminazione per anni” aggiunge Reeves. “Ciò che è cambiato è il fatto che ora i computer sono più veloci e noi siamo più brillanti e vivaci. La GI è una rielaborazione notevole di come funzionano le cose. È più intuitiva e naturale e ci consente di usare poche luci ottenendo un ambiente davvero ricco. La GI consente di illuminare una scena in uno o due giorni, invece di due o tre mesi. Per Pixar, la GI è sicuramente una fase rivoluzionaria. Abbiamo dovuto imparare a lavorare in modo diverso, ma i risultati ottenuti sono davvero spettacolari”.

Alex Kolliopoulos, supervisore all'elaborazione, spiega che per superare la sfida della GI, Pixar ha dovuto innanzitutto trovare un modo nuovo di assegnare le risorse informatiche. “L'illuminazione globale ha di fatto raddoppiato il tempo e quadruplicato i requisiti di memoria per l'elaborazione” spiega. “Abbiamo dovuto trovare un modo per il multithreading del lavoro, cosa che ha comportato la trasformazione dei nostri computer in multiprocessori. Invece di avere un render per core, distribuiamo un render attraverso core multipli. In generale, usiamo quattro thread per i nostri render più pesanti, il che significa che ci sono quattro core dedicati a un rendere di un fotogramma. Ne viene fuori quasi quattro volte più velocemente, perché ha a disposizione quattro volte la quantità di memoria”.

## **PERSONAGGI E FOLLE: PIÙ MOSTRI CHE MAI**

Con la sua ambientazione universitaria *Monsters University* richiede una vasta popolazione di studenti, professori e mostri vari. Il supervisore ai personaggi Christian

Hoffman ha guidato il lato tecnico della creazione di circa 500 personaggi diversi, costruiti su sei modelli archetipici di base. Il direttore della supervisione tecnica Sanjay Bakshi era responsabile della supervisione dei team responsabili di movimento, ombra e modellazione dei personaggi, oltre ad altri incarichi relativi a ambienti, layout, effetti e tecnologia globale. JD Northrup era incaricato della squadra tecnica per le folle e del loro compito di affollare stadi, classi e attività del campus. Adam Burke supervisionava il team di animazione delle folle.

“Il numero e la varietà dei personaggi hanno rappresentato da soli una grande sfida di questo film” afferma Bakshi. “È un film sull’università che ha luogo in un campus grande e movimentato, quindi abbiamo dovuto creare una tonnellata di studenti per dare l’idea di un vero campus, solo mostruoso. Le nostre squadre di movimentazione e ombreggiatura hanno dovuto affrontare una vera promiscuità nella popolazione, cosa che non era accaduta nell’originale *Monsters & Co.*, in cui braccia e tentacoli erano movimentati indipendentemente dai corpi. Per questo film, volevamo che i nostri personaggi fossero organici e carnosì. Sapevamo che avremmo avuto bisogno di centinaia di personaggi, così abbiamo creato specie diverse con caratteristiche archetipiche. Da lì siamo riusciti a creare comandi sofisticati e modificare le proprietà per garantire la varietà”.

Hoffman aggiunge: “Abbiamo creato sei diversi tipi di mostri per i personaggi secondari che alla fine continuavamo a rimettere in circolazione, aggiungendo corna, arpioni, capelli e altre cose per variare ancora di più. I Charlie (il nome è ripreso da un personaggio di aspetto simile in *Monsters & Co.*) sono personaggi con globi oculari su peduncoli oculari e tentacoli al posto di braccia e gambe. Gli Spiff hanno un aspetto più umano, ma con un corno al posto del naso. I Pill sono a forma di torre con tre occhi e arti pelle e ossa. I Block sono veri e propri colossi con corpi squadrati. I mostri Fungus hanno l’aspetto di lumaconi e scivolano sul terreno. Hanno due grandi occhi sporgenti, un piccolo corpo tondo e arti pelle e ossa.

“Uno dei grandi vantaggi di questo film è dato dai comandi per l’animazione o AVAR” continua Hoffman. “Il livello di sofisticazione è migliorato molto. Siamo in grado di ottenere espressioni molto più particolareggiate. Per esempio, possiamo muovere l’angolo della bocca e ottenere una risposta molto sofisticata nella guancia, che prima non era possibile. Gli animatori possono davvero spingere i personaggi in modo da farli apparire più carnosì e naturali. C’è molto più movimento nei volti”.

Creare folle di mostri per le scene nel campus, in classe e nelle gare dei Giochi annuali dello Spavento è stata un’altra parte importante nel racconto della storia e nella sua credibilità. “Si tratta di un film piuttosto imponente dal punto di vista delle folle” afferma Northrup, responsabile del team tecnico per le folle. “In una scena nello stadio di football, ci sono circa 5000 mostri. Molte altre scene contano folle di medie dimensioni, con 200-400 personaggi. La cosa complicata in questo film è la densità dei personaggi. Probabilmente qui vediamo più personaggi in più scene rispetto a qualsiasi altro film Pixar.

“Uno degli aspetti per cui questo film è diverso da qualsiasi altro è la varietà dei tipi di personaggi tra cui abbiamo dovuto scegliere” aggiunge Northrup. “Ci siamo anche

concentrati sui cicli della camminata, dovevano essere naturali, perché si tratta di un campus universitario e sapevamo che ci sarebbero state molte riprese di pedoni. La prima prova per noi è stata la sequenza di apertura, dove vediamo Mike camminare nel campus per la prima volta. L'inquadratura passa attraverso ambienti molto diversi nel campus, finendo con Mike che entra nel suo dormitorio. È una scena ambientale molto ampia e il campus brulica di attività. Ci sono circa 500 personaggi nel mini-cortile quadrato e poi Mike si sposta nel quadrato principale con altri 800 personaggi”.

Northrup dichiara che il team è particolarmente orgoglioso della sequenza della gara finale che ha luogo in un grande anfiteatro. Racconta che non è stato facile popolare l'arena con circa 1600 mostri che andavano e venivano, applaudendo e invadendo il campo.

### **SIMULAZIONE: MUOVERE PELLICCE, VEGETAZIONE, CUSCINI E LIBRI**

Christine Waggoner, supervisore alla simulazione, faceva parte del team che ha aiutato a creare i movimenti realistici della pelliccia di Sulley e della maglietta di Boo in *Monsters & Co.* Questa volta invece i progressi tecnici hanno reso più facile il suo lavoro sotto molti punti di vista, ma ha presentato anche nuove sfide.

“In realtà in questo film ci sono molti più animali pelosi rispetto ad altri film precedenti” afferma Waggoner. “Di fatto in *Monsters & Co.* abbiamo potuto avere solo un personaggio peloso perché era davvero un lavoraccio ai tempi e condizionava i nostri tempi di elaborazione. In *Monsters University* il 15-20% della popolazione di mostri ha la pelliccia. È diventato molto più facile fare capelli e pellicce. La tecnologia si è davvero evoluta e così ha fatto anche il nostro processo di simulazione. Il nostro hardware per la grafica consente agli animatori di vedere i capelli mentre vengono animati. Non vedono i capelli simulati, ma possono visualizzare la vera spazzola a una velocità che funziona in modo interattivo. Artisticamente parlando, consente agli animatori e agli artisti del layout di calibrare meglio la composizione di una ripresa e rendersi conto del volume della pelliccia”.

Waggoner dice che il film ha rappresentato un'altra conquista per il gruppo di simulazione: erba di buona qualità. “Scopriamo che ci sono molte superfici erbose con il nostro campus lussureggiante e le gare all'esterno. Abbiamo messo insieme un processo che fa interagire i personaggi con l'erba in modo automatico, e lasciano persino le impronte. Abbiamo creato la tecnologia che ha reso possibile affrontare il complicato problema di come diversi tipi di corpi (gambe multiple, braccia, tentacoli, code e lumache) interagiscono con la vegetazione”.

Chris King, responsabile dell'illuminazione globale per il film, afferma: "Per illuminare un film animato con il computer simuliamo la fisica della luce nella scena. In realtà, la luce entra e rimbalza all'infinito sulle superfici presenti nella scena. È impossibile riprodurre al computer, così dobbiamo in qualche modo semplificare il problema. In questo film abbiamo rimosso le semplificazioni che usavamo in passato e abbiamo simulato luci e superfici in modo molto più accurato”. Un'altra sfida era simulare il voltare le pagine dei libri, un dettaglio fondamentale nel contesto accademico del film. Così è stato creato

uno speciale strumento di movimentazione in modo che le pagine sembra che si girino da sole.

Parlando di tecnologia, il regista Dan Scanlon è stato molto contento del risultato finale. “Sono sempre impressionato da quello che le menti tecniche della Pixar sono in grado di ottenere. La tecnologia è davvero la spina dorsale del nostro processo di narrazione di una storia, uno degli elementi fondamentali dello studio, che riesce a portare in vita il più piccolo dei dettagli stabilendo un contatto con il pubblico in maniera incredibile”.

## I FILMMAKERS

Da ragazzo di Clawson, **DAN SCANLON (regista/sceneggiatore/autore)** adorava i cartoni Warner Bros., i film d’animazione Disney e (il destino!) i cortometraggi Pixar. La sua passione lo ha ispirato a studiare cinema e animazione alla scuola superiore e all’università, dove si è concentrato sull’illustrazione presso il Columbus College of Art and Design (CCAD).

Dopo essersi laureato al CCAD, Scanlon ha iniziato a lavorare come animatore e story artist per Character Builders, una società di animazione 2D che ha prodotto lungometraggi e lavori commerciali, con sede a Columbus, Ohio.

Scanlon si è unito ai Pixar Animation Studios nel settembre 2001 come storyboard artist nei pluripremiati lungometraggi Disney Pixar *Cars – Motori ruggenti* e *Toy Story 3*. Durante le fasi iniziali della produzione di entrambi i film, ha lavorato per tradurre le idee del regista riguardo la storia, nel primo formato visivo del film: i bozzetti.

Insieme a John Lasseter, Scanlon ha anche co-diretto il cortometraggio originale *Carl Attrezzi e la luce fantasma*, incluso come contenuto extra nel DVD di *Cars – Motori ruggenti*. Oltre al suo lavoro alla Pixar, contemporaneamente Scanlon ha scritto e diretto il live action film *Tracy*, uscito nel 2009.

Scanlon fa il suo debutto come regista di lungometraggi animati con il 14° lungometraggio Disney Pixar *Monsters University*, in uscita in Italia il 21 agosto 2013.

**KORI RAE (produttore)** si è unita ai Pixar Animation Studios nel giugno 1993 come produttore nella divisione pubblicitaria degli studi, producendo diversi inserti pubblicitari

pluripremiati. Faceva parte del team intraprendente e dinamico che ha contribuito a creare e affermare Pixar come la conosciamo oggi.

Con un passato nell'insegnamento, Rae trova che la produzione sia molto simile. Il ruolo della gestione di una storia in continuo cambiamento e di un team creativo molto ampio in un'atmosfera scandita dalle scadenze è molto simile ad allenare una squadra per il campionato.

Dopo il successo di *Toy Story*, Rae ha fatto carriera come manager dell'animazione nel secondo lungometraggio Pixar *A Bug's Life - Megaminimondo*. In seguito ha lavorato come manager dell'animazione per il vincitore del Golden Globe® *Toy Story 2* e ha continuato come produttore associato per *Monsters & Co.* e per il lungometraggio vincitore dell'Academy Award® *Gli Incredibili – Una “normale” famiglia di supereroi*. Rae ha contribuito con il suo talento nella pre-produzione del film *Up* e ha lavorato come produttore nel primo gruppo di *Cars Toon* di Disney Pixar. Attualmente è produttore del prossimo lungometraggio Disney Pixar *Monsters University*, in uscita il 21 agosto 2013.

**JOHN LASSETER (Produttore esecutivo)** è un regista due volte vincitore dell'Academy Award® e supervisore creativo di tutti i film e progetti collegati di Walt Disney e Pixar Animation Studios. Lasseter ha fatto il suo debutto come regista di un lungometraggio nel 1995 con *Toy Story*, il primo film d'animazione computerizzato della storia, e da allora ha continuato come regista di *A Bug's Life - Megaminimondo*, *Toy Story 2* e *Cars – Motori ruggenti*. È tornato nel 2011 con la regia di *Cars 2*.

I suoi successi come produttore esecutivo comprendono *Monsters & Co.*, *Alla ricerca di Nemo*, *Gli Incredibili – Una “normale” famiglia di supereroi*, *Ratatouille*, *WALL-E*, *Bolt – Un eroe a quattro zampe*, *Up* e *Ribelle – The Brave*. Lasseter ha anche lavorato come produttore esecutivo per i film Disney nominati all'Oscar® *La principessa e il ranocchio* e *Rapunzel – L'Intreccio della torre* e il film Pixar vincitore dell'Academy Award® come migliore lungometraggio animato e migliore canzone originale *Toy Story 3*, basato su una storia scritta da Lasseter, Andrew Stanton e Lee Unkrich.

Lasseter ha scritto, diretto e animato i primi corti Pixar, tra cui *Luxo Junior*, *Il sogno di Red*, *Tin Toy* e *Knick Knack*. *Luxo Junior* è stato il primo film di animazione computerizzata tridimensionale in assoluto a essere nominato per un Academy Award®, ottenendo la nomination come Migliore cortometraggio animato nel 1986; *Tin Toy* è stato in assoluto il primo film di animazione computerizzata tridimensionale a vincere un Academy Award®, ottenendo il premio come Miglior cortometraggio animato nel 1988. Lasseter è stato produttore esecutivo di tutti i corti successivi dello studio, compresi *L'agnello rimbalzello*, *One Man Band*, *Stu – Anche un alieno può sbagliare*, *Presto*, *Parzialmente nuvoloso*, *Quando il giorno incontra la notte* e i vincitori dell'Academy Award® *Il gioco di Geri* (1997) e *Pennuti spennati* (2000).

Sotto la supervisione di Lasseter, i cortometraggi e i lungometraggi animati Pixar hanno ottenuto una moltitudine di riconoscimenti della critica e del settore cinematografico. Lo stesso Lasseter ha ricevuto uno Special Achievement Oscar® nel 1995 per la sua direzione ispirata del team di *Toy Story*. Lui e il resto del team di sceneggiatori di *Toy*



*Story* hanno anche ottenuto una nomination all'Academy Award® per Migliore sceneggiatura originale, la prima volta che un lungometraggio animato è stato riconosciuto in questa categoria.

Nel 2009 Lasseter è stato premiato in occasione della 66° Mostra Internazionale d'Arte Cinematografica di Venezia con il Leone d'Oro alla carriera. L'anno seguente è diventato il primo produttore di film di animazione a ricevere il premio David O. Selznick Achievement Award in Motion Pictures dei Producers Guild of America. Gli altri riconoscimenti di Lasseter comprendono l'Outstanding Contribution to Cinematic Imagery Award del 2004 da parte della Art Directors Guild, una laurea ad honorem da parte dell'American Film Institute e il Winsor McCay Award nel 2008 da parte di ASIFA-Hollywood per la sua carriera e per il suo contributo all'arte dell'animazione.

Prima della formazione di Pixar nel 1986, Lasseter era un membro della Computer Division di Lucasfilm Ltd., dove ha disegnato e animato *The Adventures of Andre and Wally B.*, la prima animazione computerizzata tridimensionale basata su personaggi, e il personaggio creato al computer del Cavaliere di vetro nel 1985 per il film prodotto da Steven Spielberg *Piramide di paura*.

Lasseter ha preso parte al nuovo corso di Animazione dei personaggi presso il California Institute of the Arts e ottenuto la sua laurea in belle arti nel cinema nel 1979. Lasseter è l'unico ad aver vinto due volte lo Student Academy Award for Animation, per i suoi film studenteschi CalArts, *Lady and the Lamp* (1979) e *Nitemare* (1980). Il suo primo vero premio è arrivato a 5 anni, quando ha vinto 15 dollari ricevuti dal Model Grocery Market di Whittier, per un disegno con le matite colorate del Cavaliere senza testa.

**PETE DOCTER (Produttore esecutivo)** è il regista premio Oscar® di *Monsters & Co.* e *Up* e Vicepresidente della divisione Creative presso i Pixar Animation Studios.

Dopo aver iniziato a lavorare in Pixar nel 1990 come terzo animatore dello studio, Docter ha collaborato con John Lasseter e Andrew Stanton nello sviluppo della storia e dei personaggi per *Toy Story*, il primo lungometraggio animato Pixar, per il quale ha anche svolto la funzione di animatore supervisore. È stato storyboard artist per *A Bug's Life - Megaminimondo* e ha scritto i trattamenti iniziali per *Toy Story 2* e *WALL-E*.

L'interesse di Docter per l'animazione è iniziata all'età di 8 anni, quando ha creato il suo primo flip book. Ha studiato animazione dei personaggi presso il California Institute of the Art (CalArts) di Valencia (California), dove ha prodotto una serie di cortometraggi, uno dei quali ha vinto uno Student Academy Award®. Da allora quei film vengono mostrati nei festival dell'animazione di tutto il mondo e sono inseriti nella raccolta dei Corti Pixar Volume 2. Dopo essersi unito a Pixar, ha animato e diretto diversi lavori pubblicitari ed è stato nominato per sei Academy Award, compreso miglior lungometraggio animato vinto da *Up* e in nomination per *Monsters & Co.*, e migliore sceneggiatura originale per *Up* e *WALL-E*.

Al momento Docter sta lavorando al nuovo film Disney Pixar *Inside Out*, in arrivo nelle sale nel 2015.

**ANDREW STANTON (Produttore esecutivo)** è una delle principali forze creative dei Pixar Animation Studios fin dal 1990, quando è diventato secondo animatore e nono dipendente della società a unirsi al gruppo esclusivo di pionieri dell'animazione computerizzata. In qualità di Vicepresidente della divisione Creative, attualmente guida le iniziative e supervisiona lo sviluppo di tutti i lungometraggi e i cortometraggi dello studio. Stanton ha scritto e diretto il lungometraggio Disney Pixar vincitore dell'Academy Award® *WALL-E*, per il quale ha anche ricevuto una nomination all'Oscar® come migliore sceneggiatura originale.

Stanton ha fatto il suo debutto come regista con il film d'animazione che ha battuto tutti i record *Alla ricerca di Nemo*, una sua storia originale che ha anche contribuito a scrivere. Per il film ha ottenuto due nomination all'Academy Award® come Miglior sceneggiatura originale e Miglior film di animazione, vincendo il secondo. Si tratta del primo onore di questo tipo ricevuto dai Pixar Animation Studios per un lungometraggio.

Uno dei quattro sceneggiatori a ricevere una nomination all'Oscar® nel 1996 per il suo contributo in *Toy Story*, Stanton ha continuato a ricevere riconoscimenti come sceneggiatore per ogni film Pixar successivo: *A Bug's Life - Megaminimondo*, *Toy Story 2*, *Monsters & Co.* e *Alla ricerca di Nemo*. Inoltre, ha co-diretto *A Bug's Life - Megaminimondo* ed è stato produttore esecutivo di *Monsters & Co.* e dei film vincitori dell'Academy Award® *Ratatouille* e *Ribelle – The Brave*.

In aggiunta al suo lavoro pluripremiato nell'animazione, Stanton ha fatto il suo debutto nella scrittura e nella regia di un live-action con il film Disney *John Carter*, uscito nel marzo 2012.

Originario di Rockport, Mass., Stanton ha ottenuto una laurea in belle arti in animazione dei personaggi presso il California Institute of the Arts (Cal Arts), dove ha completato due film studenteschi. Negli anni Ottanta ha lanciato la sua carriera professionale a Los Angeles, occupandosi dell'animazione per i Kroyer Films studio di Bill Kroyer e scrivendo per la produzione di Ralph Bakshi della serie animata *Mighty Mouse, The New Adventures* (1987).

**LEE UNKRICH (Produttore esecutivo)** è un regista vincitore dell'Academy Award® presso i Pixar Animation Studios e Vicepresidente della divisione Editorial & Layout.

Unkrich ha co-diretto il primo premio Oscar® dello studio come migliore lungometraggio animato, il film del 2003 *Alla ricerca di Nemo*, uscito nel 2012 per la prima volta in assoluto in Digital 3D™ per una diffusione cinematografica limitata e su Blu-ray™ e Blu-ray 3D™ ad alta definizione.

In qualità di regista del blockbuster Disney Pixar acclamato dalla critica *Toy Story 3*, Unkrich ha ricevuto il premio Oscar® per il migliore lungometraggio animato. Ha ricevuto inoltre il Golden Globe® come migliore lungometraggio animato e il premio

come migliore lungometraggio animato da parte della British Academy of Film and Television Arts (BAFTA).

Unkrich si è unito alla Pixar nell'aprile 1994 e fin dal suo arrivo ha assunto una serie di ruoli creativi chiave in praticamente tutti i lungometraggi animati. Prima di co-dirigere *Alla ricerca di Nemo*, è stato co-regista di *Monsters & Co.* e del vincitore del Golden Globe® *Toy Story 2*.

Ha iniziato la sua carriera in Pixar come tecnico del montaggio per *Toy Story* e supervisore al montaggio del film *A Bug's Life - Megaminimondo*. Unkrich ha anche contribuito con le sue competenze nel montaggio a numerosi film Pixar, compreso il suo ruolo di supervisore al montaggio del film *Alla ricerca di Nemo*.

Nel 2009 Unkrich e i suoi compagni registi di Pixar sono stati premiati in occasione della 66° Mostra Internazionale del Cinema di Venezia con il Leone d'Oro alla carriera.

Prima di entrare in Pixar, Unkrich ha lavorato in televisione come tecnico del montaggio e regista. Si è laureato presso la Scuola di Cinema/Televisione della University of Southern California nel 1991, dove ha diretto diversi cortometraggi pluripremiati.

**DANIEL GERSON (autore/sceneggiatore)** ha iniziato a collaborare con i Pixar Animation Studios nel 1999 come sceneggiatore per il film del 2001 *Monsters & Co.* diretto da Pete Docter. Ha poi contribuito con materiale aggiuntivo nel vincitore del Golden Globe® del 2006 *Cars – Motori ruggenti*.

Dopo i suoi inizi come autore in diverse serie TV tra cui *Duckman*, *Troppi in famiglia*, *La nuova famiglia Addams*, *Un lupo mannaro americano a scuola* e *Misguided Angels*, Gerson ha iniziato a lavorare su *Monsters & Co.* insieme al suo collega autore ormai da anni Robert L. Baird. Inoltre, Gerson ha prestato la sua voce a Smitty e Needleman nella versione originale di *Monsters & Co.*, i due mostri un po' scocchi addetti alla manutenzione e al tritaporte che adorano il capo Spaventatore James P. Sullivan ("Sulley").

I successi di Gerson comprendono materiale aggiuntivo per la storia di *I Robinson – Una famiglia spaziale*, *Chicken Little – Amici per le penne*, *Lanny & Wayne – Missione Natale*, *Lanny & Wayne – Buoni vs. Cattivi* e *Rapunzel – Le incredibili nozze*.

**ROBERT L. BAIRD (autore/sceneggiatore)** ha lasciato il segno come autore in alcuni dei successi di animazione più popolari dell'ultimo decennio. Per i Pixar Animation Studios ha contribuito alla sceneggiatura dei premi Golden Globe® *Monsters & Co.* del 2001 e *Cars – Motori ruggenti* del 2006. Per i Walt Disney Animation Studios i successi di Baird comprendono *Chicken Little – Amici per le penne* del 2005, *I Robinson – Una famiglia spaziale* del 2007 e il corto *Rapunzel – Le incredibili nozze* del 2012.

Prima di lavorare in Pixar, Baird ha iniziato la sua carriera come copywriter presso una stazione radio di rock alternativo di Toronto. Si è spostato a Los Angeles nel 1996 e ha

ricevuto un incarico come autore nello spettacolo televisivo *Breaker High*, con Ryan Gosling. Nel 2001 è approdato in Pixar come autore per *Monsters & Co.* insieme al suo, ormai da anni, collega autore Daniel Gerson. Dopo aver completato il lavoro su *Monsters University*, Baird è tornato ai Walt Disney Animation Studios dove sta lavorando a un nuovo progetto.

Baird ha iniziato a interessarsi alla scrittura e alla narrazione di storie leggendo i classici di Isaac Asimov, Stephen King, Ray Bradbury e altri. Crescendo Baird ha subito l'influenza di gruppi comici quali Monty Python, SCTV e The Kids in the Hall. Nato a Ottawa, Ontario, Baird ha trascorso la sua infanzia nelle province canadesi di Nuova Scozia e Nuovo Brunswick. Ha frequentato la Ryerson University di Toronto, dove si è laureato in arte in radio e televisione.

**RANDY NEWMAN (compositore e direttore della colonna sonora originale)** è un compositore e cantautore vincitore di premi Oscar®, Grammy® ed Emmy®, i cui numerosi successi cinematografici comprendono *James e la pesca gigante* (1996), *A Bug's Life – Megaminimondo*, *Monsters & Co.* e *Cars – Motori ruggenti*.

Newman è stato nominato per 20 Academy Award®, compresi due sia per *Ragtime* (1981), sia per *Monsters & Co.* sia per *Toy Story – Il mondo dei giocattoli*. Ha vinto il suo primo Oscar® nel 2002 per la canzone *If I Didn't Have You* di *Monsters & Co.* Questa canzone gli è valso il suo quarto dei sei Grammy® vinti. La canzone di Newman *When She Loved Me*, scritta per *Toy Story 2 – Woody e Buzz alla riscossa*, ha vinto un Grammy come Migliore canzone scritta per pellicola cinematografica, televisiva o altro mezzo visivo. Ha vinto un Oscar per la canzone di *Toy Story 3 – La grande fuga* del 2010 *We Belong Together*. Per *Toy Story 3 – La grande fuga*, Newman ha vinto un Grammy come migliore colonna sonora. Ha ricevuto due nomination all'Oscar e una nomination al Grammy nella categoria migliore canzone per il suo contributo al lungometraggio animato Disney *La Principessa e il Ranocchio*.

Altre colonne sonore per il cinema composte da Newman comprendono *Il migliore*, *Avalon*, *Parenti, amici e tanti guai*, *Seabiscuit – Un mito senza tempo*, *Risvegli*, *Cronisti d'assalto*, *Pleasantville*, *Ti presento i miei* e *Mi presenti i tuoi?*. Ha anche scritto canzoni per la televisione, compreso il tema musicale di *Monk* vincitore dell'Emmy® *It's a Jungle Out There*.

Newman, artista dai mille talenti, è stato co-autore della sceneggiatura di *Tre Amigos!* (1986) con Steve Martin e Lorne Michaels, scrivendo anche tre canzoni per il film.

Nato nel 1943 in una famiglia notoriamente musicale, Newman ha iniziato la sua carriera professionale di cantautore a 17 anni, stupendo con brani per una società di distribuzione di Los Angeles. I suoi zii Alfred, Lionel e Emil erano tutti rispettati compositori e direttori per il cinema. Suo padre, Irving Newman, insigne medico, ha scritto una canzone per Bing Crosby.

Nel 1968 Newman ha fatto il suo debutto nella registrazione con l'album dalla ricca orchestrazione *Randy Newman*. Le sue composizioni evocative e straordinarie sono

state rivisitate da una vasta gamma di artisti di spicco, da Pat Boone e Peggy Lee a Ray Charles e Wilson Pickett.

I critici sono letteralmente impazziti per il suo impegno al secondo anno di università del 1970, *12 Songs*, e in un crescendo il pubblico ha iniziato a notare la sua composizione satirica e maliziosa con l'album *Randy Newman Live* del 1970, il classico del 1972 *Sail Away* e l'uscita provocatoria e acclamata dalla critica del 1974 *Good Old Boys*. Il suo album del 1977 *Little Criminals* includeva la hit sorprendente *Short People*.

Negli anni Ottanta Newman si è diviso tra la composizione musicale per il cinema e la registrazione dei suoi album, tra cui *Land of Dreams* del 1988, un altro album innovativo segnato da alcuni dei suoi lavori più personali e potenti.

Gli anni Novanta hanno visto la pubblicazione della rivisitazione divertente di Newman del *Faust*, che includeva esibizioni di Don Henley, Elton John, Bonnie Raitt, Linda Ronstadt e James Taylor; la compilation *Guilty: 30 Years of Randy Newman*; e un album per DreamWorks nel 1999, *Bad Love*.

L'album in studio di Newman *Harps and Angels* è stato prodotto da Mitchell Froom e Lenny Waronker e distribuito nel mese di agosto 2008. Nel 2011 ha pubblicato *Live in London*.