



Mentre arriva in sala il loro nuovo film, il nostro prode inviato in versione **Giovane Marmotta** ha seminato

il panico tra i creativi degli studi di animazione più celebri del mondo. di **Roberto Croci aka La Bestia**



QUEI PALLONCINI GONFIATI
DELLA **PIXAR** VI FARANNO VOLARE
PIÙ IN ALTO DEL CIELO
E ANCORA PIÙ SU



Che ci faccio attaccato a una casa sospesa da palloncini, e soprattutto perché sono vestito da Giovane Marmotta? "Up & Away": si dice così in slang americano quando si staccano i picchetti e si levano le tende o, se preferiamo, si alzano i tacchi e via, verso lidi e cieli più azzurri.

Nel nostro caso, ecco *Up*, decimo film Pixar, scritto e diretto da Pete Docter & Bob Peterson, responsabili di sceneggiatura e regia di *Alla ricerca di Nemo*, *Monsters & Co.*, *Toy Story* e *Wall-E*. *Up* racconta voglia e coraggio di Carl Fredrickson, vedovo ottuagenario - tipo Spencer Tracy - desideroso di nuove avventure tra i Tepui (montagne con la cima piatta, ndr) venezuelani e la foresta equatoriale all'interno dei quali incontra alcuni personaggi: Kevin, uccello multicolore mangiacioccolato; Dug, cane fedele e cacciatore di scoiattoli; e Muntz, un cattivo alla Crudelia Demon. Sempre accompagnato dal lentiginoso Russell, il cui entusiasmo è paragonabile solo alla mia ricerca ossessiva di distintivi da guadagnare per diventare boy scout a tutti gli effetti. È dall'età di sei anni che sento parlare delle **Giovani Marmotte** e del loro codice d'onore. Sono arrivato vicino a diventare uno di loro, almeno nello spirito, quando si andava in vacanza a Varazze e mio padre, esibendosi in soste "spirituali" («che tramonto, che panorama, che spettacolo...») ci concedeva l'unico contatto mai avuto con la natura, sui boschi della Serravalle. Solo che poi si è scoperto che papà non era affatto filosofo e che il motivo di queste soste non era altro che il radiatore in ebollizione della Fiat 850. Anni dopo ebbi la mia vendetta, quando fu mio padre a rimanere deluso, non avendo io scelto architettura e preferendo la California al Politecnico. Avesse almeno scelto

La Bestia sfida Mr. Incredibile negli studi della Pixar, la cui ultima produzione (*Up*) è sbarcata la settimana scorsa sugli schermi italiani dopo il clamoroso successo negli Usa





La Bestia ha imperversato negli studi della Pixar incontrando alcuni protagonisti dei film prodotti dai creativi di Emeryville, California. In alto, da sinistra in senso orario: in compagnia di Luigi, la 500 maniacca delle Ferrari di *Cars*; con i mostri di *Monsters & Co.*; il nostro con Dug, il cane cacciatore di scoiattoli del nuovo *Up*. Sotto, il piccolo RUSSELL, personaggio chiave di *Up*

il versante adriatico con la sabbia avrei capito, ma cosa avrei mai potuto costruire con i sassi della Riviera Ligure? La mia rivincita e possibilità di affiliazione ai boy scout arriva in occasione del junket Pixar, in cui noi giornalisti dovremo aggiudicarci quei distintivi che indosso orgogliosamente in foto, conquistati vincendo ben sette delle dieci prove di sopravvivenza dei giovani Esploratori: prove tecniche e fisiche atte a dimostrare coraggio e intuito. Tappe di una gara a eliminazione in cui ho dominato la prova di ombre cinesi (siete capaci di fare due marmotte che copulano?), voce over (sono afflitto da personalità multiple), segugio (possibile che solo io abbia notato il becco rosso di un uccello di cartone alto due metri?), fiuto

(nessuno si lava quotidianamente), bolle di sapone (mai ispirare!), marshmallow (ho ingurgitato cinque barrette di Kit-Kat, il mio snack preferito, visto che ormai l'Ovomaltina è introvabile) per poi concludere con l'intervista più originale e infine, la gara di "forbidden photography", dove viene proibito ai partecipanti di scattare foto all'interno degli studios, previa eliminazione ed espulsione diretta. Per la vostra Bestia è un invito a nozze e non c'è competizione. Sotto con le interviste. **Con la velocità di Flash Sparr, il ragazzino degli Incredibili, salgo le scale, m'intrufolo negli uffici di John Lasseter, boss della Pixar, e mostrando la fascia con tanto di distintivi, lo obbligo a dirmi due parole.** «La filosofia Pixar per il 3D

si basa sul coinvolgimento del pubblico, ecco perché invece di impressionare lo spettatore facendo uscire oggetti dallo schermo, cerchiamo di giocare più sugli stati d'animo e sui sentimenti». Zoom! Eccomi da Docter: «Dopo aver esplorato in nove film precedenti look e stili diversi, il più delle volte tecnicamente all'avanguardia, **abbiamo deciso che era arrivato il momento per un approccio più semplice e minimalista, che si sviluppasse in modo organico con la storia stessa.** In questo film il protagonista è un uomo anziano, che perde la moglie. Sentimenti impegnativi, non certo leggeri, su cui innestare un processo creativo. Ci siamo ispirati a film con cui siamo cresciuti come *Peter Pan* e *Cenerentola*, che oltre ad avere senso dello stile ed estetica impeccabile possiedono anche una giusta dose caricaturale che ci interessava come riferimento per inserire i nostri personaggi nel loro ambiente. Per quanto riguarda la storia, sia io che Bob abbiamo preso ispirazione dai film di Thomas McCarthy, *Station Agent* e *L'ospite inatteso*. Zip... ed eccomi nella sala del production designer Ricky Nierva: «Questo è uno dei motivi per i quali il design del personaggio principale nasce essenzialmente dalla combinazione di un cerchio e di un quadrato. Mentre il primo rappresenta il passato (i mattoni della casa visti come forme statiche) il secondo è il futuro. È un processo simile a un minestrone: abbiamo fatto bollire tutti gli elementi fino a ridurli a pura essenza. Nel caso di Carl abbiamo voluto sapere tutto

«più che sugli effetti noi puntiamo sempre sui veri sentimenti e sugli stati d'animo dei personaggi»

di lui: la sua routine, come si lava i denti, cosa mangia a colazione, chi è, perché è divertente, e perché può piacere al pubblico. Oltre ai sentimenti che scatena e al messaggio del film, che è la priorità fondamentale, la vera chiave per il successo è far riflettere il pubblico sulla storia anche quando ha abbandonato la sala». Poi arriva la visione del film e mi commuovo a dismisura. Sono riuscito a entrare totalmente in quello che stavamo dicendo, in perfetto stile Pixar, come quando sono regredito in un mondo infantile (*Toy Story*) e ho misurato la forza di una formica (*A Bug's Life*); oppure ho parlato dell'infinita passione di una macchina (*Cars*), o dell'amore di un genitore per la propria prole ittica (*Alla ricerca di Nemo*); senza tralasciare l'irriducibilità e la perseveranza di un vecchio robot scartato da tutti e abbandonato al proprio destino (*Wall-E*). La morale alla fine di tutta questa storia? Mai arrendersi, altrimenti vincono i cattivi!

