



FESTA
DEL CINEMA
DI ROMA
15/25 OTTOBRE 2020



NOTE DI PRODUZIONE

Che cosa vi rende davvero voi stessi? Il nuovissimo lungometraggio targato Pixar Animation Studios *Soul* presenta Joe Gardner, un insegnante di musica di scuola media che ha una passione per il jazz. “Joe vuole più di ogni altra cosa diventare un pianista jazz professionista”, afferma il regista Pete Docter. “Così quando gli viene offerta la rarissima opportunità, di quelle che capitano una volta nella vita, di suonare con una delle più grandi jazziste, Joe sente di aver raggiunto la vetta”.

Ma un piccolo passo falso lo porterà dalle strade della città di New York all’Ante-Mondo, un luogo fantastico dove le nuove anime ricevono le loro personalità, peculiarità e interessi prima di andare sulla Terra. Secondo Docter, l’idea per questo mondo, unico nel suo genere, è in lavorazione da 23 anni. “Tutto ha avuto inizio con mio figlio, che ora ha 23 anni: nell’istante in cui è nato, aveva già una personalità”, afferma Docter. “Da dove era arrivata? Credevo che la personalità si sviluppasse attraverso l’interazione con il mondo. Eppure era piuttosto chiaro che tutti noi nasciamo con una percezione unica e specifica di ciò che siamo”.

“Nella nostra storia tutti nascono con un’anima”, prosegue Docter. “E queste anime non arrivano impreparate: vengono formate e ricevono una personalità e degli interessi”.

Joe Gardner, tuttavia, non sente di appartenere a questa terra di nuove anime. Determinato a ritornare alla propria vita, Joe si allea con 22, un’anima precoce che non ha mai capito il fascino dell’esperienza umana. “A volte le anime hanno qualche difficoltà a trovare quella scintilla speciale che permette loro di guadagnarsi l’accesso alla Terra”, afferma il co-regista Kemp Powers. “I Consulenti dell’Ante-Mondo chiamano dei mentori a ispirare queste anime: persone straordinarie della storia come Abraham Lincoln.

Questo metodo ha funzionato per ogni singola anima tranne che per 22, che è una sorta di preadolescente petulante. E senza alcun dubbio, non ha nessuna voglia di andare sulla Terra”.

Joe diventa inavvertitamente il nuovo mentore di 22 e capisce che, se riesce ad aiutarla, forse può riuscire a tornare sulla Terra in tempo per il suo grande evento. “Pensa che sia sufficiente aiutarla a trovare la sua scintilla, quella cosa che rende la vita degna di essere vissuta”, afferma la produttrice Dana Murray. “Pensa che sia facile. È come l’amore per il jazz, che a lui sembra una cosa ovvia”.

Ma, mentre Joe cerca disperatamente di mostrare a 22 cosa renda la vita così speciale, potrebbe trovare le risposte a delle domande che non aveva mai pensato di porsi riguardo alla sua vita. La head of story Kristen Lester afferma: “Quali cose danno un significato alla vita? I nostri rapporti con gli altri? Essere presenti per gli altri? Puoi fare una bella conversazione, poi bere una buona tazza di caffè... queste cose assumono un significato insieme? La nostra storia non prende una posizione precisa in merito: le relazioni, la famiglia... la sensazione è che siano tutte queste cose a dare un senso alla vita”.

Il co-sceneggiatore Mike Jones è d’accordo. “Non importa chi siamo o quanto lontano siamo arrivati, a volte ci chiediamo se forse l’erba del vicino non sia più verde. Cerchiamo sempre qualcos’altro. C’è sempre un impulso che spinge un artista a creare qualcosa, a non essere mai soddisfatto”.

Docter crede che quest’idea corrisponda alla sua esperienza di vita. “Ho avuto la grande fortuna di lavorare con persone incredibili e realizzare film che sono stati visti in tutto il mondo”, afferma. “Ma mi sono accorto che, per quanto possano essere meravigliosi questi progetti, nella vita c’è più di una singola passione, anche se si tratta di una cosa estremamente espressiva e soddisfacente. A volte la vita è fatta anche di piccole cose apparentemente insignificanti”.

“Ricordo che una volta stavo andando in bici, mi sono fermato e ho colto un lampone”, prosegue. “Era stato scaldato dal sole ed è diventato il lampone più buono che avessi mai mangiato. Ricordo ancora in modo estremamente vivido quel momento quasi insignificante. Quasi ogni istante delle nostre vite potrebbe essere un momento trascendentale che ci farà capire il motivo per cui siamo qui. Questo film parla di allargare il proprio punto di vista per pensare in modo più ampio a ciò che la vita può offrirci e a quello che noi possiamo offrire alla vita”.

Ambientato nella frenetica e jazz-centrica città di New York e nell’astratto mondo illusorio dell’Ante-Mondo, *Soul* sfrutta al massimo i contrasti tra la grande città e il reame cosmico. L’approccio dei filmmaker nei confronti del film e delle interpretazioni dei personaggi è parzialmente ispirato a due influenze profondamente diverse: le opere dell’artista e fumettista satirico inglese Ronald Searle e l’animazione del classico Disney del 1961 *La Carica dei 101*. L’animation supervisor Jude Brownbill afferma: “Searle e *La Carica dei 101* hanno influenzato il look e l’atmosfera di *Soul* in quasi tutti i dipartimenti: dalla forma imperfetta degli edifici, dei mobili e degli oggetti di scena, al numero di pieghe sugli abiti

di un personaggio. Per quanto riguarda l'animazione, l'influenza di Searle ha ispirato la creazione di pose audaci e dirette all'interno di composizioni chiare, che guidano l'occhio dello spettatore attraverso la scena. Lo studio de *La Carica dei 101* ha rafforzato l'importanza di delineare le interpretazioni dei personaggi una alla volta e mantenere determinate pose per un tempo maggiore in modo da comunicare momenti importanti con maggiore chiarezza”.

Queste scelte visive sono completate da un duplice approccio nei confronti della musica. “Il candidato ai GRAMMY® Jon Batiste - cantante, compositore, autore di canzoni, direttore d'orchestra e genio del jazz - ha prodotto la parte jazz della colonna sonora, che amplifica la grinta e la bellezza del lato del film ambientato a New York”, afferma Murray. “Quando vedete le mani di Joe che suonano nel film, è Jon a suonare. I nostri animatori hanno studiato alcuni filmati di Jon per catturare i dettagli del modo in cui suona: tutto, dal modo in cui si muovono le sue dita a quello in cui respira”.

“Trent Reznor e Atticus Ross dei Nine Inch Nails si sono occupati delle musiche del mondo delle anime”, prosegue Murray. “Sono davvero eteree. Creano un contrasto davvero entusiasmante. È una scelta inaspettata per Pixar, diversa da qualsiasi cosa abbiamo fatto fino ad ora. Amo la combinazione che si è creata”.

Il premio Oscar® Pete Docter (*Inside Out, Up*) è il regista di *Soul*, mentre la candidata all'Academy Award Dana Murray, p.g.a. (il corto Pixar *Lou*) è la produttrice. Kemp Powers (*One Night in Miami*) è il co-regista del film, mentre il soggetto e la sceneggiatura sono firmati da Docter, Mike Jones e Powers. Dan Scanlon e Kiri Hart sono i produttori esecutivi. Le composizioni e gli arrangiamenti jazz sono firmati dal musicista di fama mondiale e candidato ai GRAMMY® Jon Batiste, mentre i vincitori dell'Oscar® Trent Reznor e Atticus Ross (*The Social Network*) hanno composto una colonna sonora originale.

“Volevamo che questi personaggi fossero il più possibile autentici e reali”, afferma Docter. “Sono un musicista dilettante e mi identifico davvero nel personaggio di Joe, ma non sono afroamericano. Non sono cresciuto in quella cultura. Avere Kemp nella squadra è stato di grandissimo aiuto da questo punto di vista e i consulenti culturali e i musicisti con cui abbiamo lavorato ci hanno trasmesso molte conoscenze. Non saremmo riusciti a realizzare il film senza il loro aiuto e il loro supporto”. I consulenti culturali e musicali comprendono il Dr. Peter Archer, Jon Batiste, il Dr. Christopher Bell, Terri Lyne Carrington, la Dr.ssa Johnnetta Betsch Cole, Daveed Diggs, Herbie Hancock, Marcus McLaurine, George Spencer, Ahmir “Questlove” Thompson e Bradford Young.

COSA TI RENDE CIÒ CHE SEI? ***Soul* comprende un dinamico cast di personaggi**

Il film Disney e Pixar *Soul* si muove tra la città di New York, con la sua popolazione dinamica, variegata e complessa, e l'Ante-Mondo, che presenta un'eterea gamma di abitanti nati dall'immaginazione degli artisti e dei tecnici di Pixar Animation Studios.

Questa dicotomia crea un ricco affresco di personaggi connessi tra loro in modo unico eppure completamente agli antipodi.

Soul è anche il primo film targato Pixar a mostrare numerosi personaggi di carnagione scura. I filmmaker hanno dedicato particolare attenzione ad assicurarsi che tutti i tipi di carnagione fossero rappresentati in modo ricco e autentico. “Per me la carnagione è molto importante”, afferma la shading art director Bryn Imagire. “Volevamo rappresentare un'ampia varietà di personaggi afroamericani. Per me era importante farlo nel modo giusto”.

I filmmaker hanno svolto ricerche approfondite e tra le varie cose si sono avvalsi della consulenza dell'acclamato direttore della fotografia Bradford Young, che è stato candidato al premio Oscar® grazie al suo lavoro nel film del 2016 *Arrival*. “Credo che i miei contributi alla produzione del film siano stati più di natura filosofica che fisica”, afferma Young. “Il team si era già portato molto avanti con il lavoro sulla costruzione visiva del film. Ho semplicemente incoraggiato i membri della squadra a fare maggiore attenzione ad alcuni elementi che avrebbero potuto funzionare meglio se gestiti in modo diverso e ho dato loro dei consigli per renderli più solidi e tridimensionali. Avevano già svolto un lavoro molto buono”.

I numerosi personaggi presenti in *Soul* comprendono, tra gli altri, talentuosi musicisti, una madre forte, nuove anime, consulenti e un gatto da terapia. Tutti questi personaggi accompagneranno Joe Gardner in un viaggio che non aveva mai pensato di affrontare, che cambierà la sua vita spingendolo a interrogarsi su se stesso.

“Era iniziato come il giorno più bello della mia vita...”

JOE GARDNER è un insegnante di musica di scuola media la cui vera passione è suonare il jazz, e ha talento. Sogna una carriera come pianista professionista e attende da moltissimo tempo la sua grande occasione. “Mantiene vivo a malapena il suo sogno: la sua passione è ancora ardente, ma per arrotondare le entrate deve lavorare come insegnante”, afferma il regista Pete Docter. “Ha sempre pensato che sarebbe stato un impiego temporaneo prima di ottenere un ingaggio a tempo pieno”.

Il co-sceneggiatore Mike Jones afferma che, quando lo incontriamo per la prima volta, Joe si trova a un punto di svolta che sta evitando da molto tempo. “Il preside lo informa che sono arrivati i fondi necessari per assumerlo a tempo pieno, e questo per Joe è come un certificato di morte.”

L'head of story Kristen Lester fa notare che il viaggio di Joe non è molto diverso da quello di molte delle persone che lavorano in Pixar. “Provengo da un background artistico”, afferma. “Ho una passione per l'arte quindi mi identifico molto nella concentrazione e nella determinazione di Joe. È convinto di non valere nulla se non riesce a raggiungere il suo obiettivo”.

I filmmaker volevano illustrare i conflitti interiori di Joe attraverso il suo aspetto. L'animation supervisor Bobby Podesta afferma di essersi ispirato al regista Pete Docter.

“Se osservi Pete mentre ti mostra il modo in cui Joe dovrebbe comportarsi, ti accorgi che hanno probabilmente le stesse proporzioni, con braccia e gambe molto lunghe che a volte si muovono in tutte le direzioni”.

L'animatore Frank Abney afferma che il team si è ispirato anche al pianista Jon Batiste. “Joe ha una corporatura allampanata e delle dita molto lunghe, caratteristiche che sono ispirate a Jon”, afferma Abney. “Abbiamo anche studiato Rudy de *La Carica dei 101*, che ha un fisico simile. Quando Rudy o Joe si siedono al pianoforte e suonano, a volte quegli spazi sembrano un po' troppo piccoli”.

Ma non appena Joe inizia a suonare — e non appena si perde nella musica — è come se tornasse a casa. Dato che quei momenti erano così importanti, i filmmaker si sono assicurati che ogni nota venisse suonata nel modo giusto. L'animation supervisor Jude Brownbill afferma: “Per ricreare la frenesia con cui le dita di Jon Batiste si muovevano sui tasti del pianoforte, è stato necessario registrare filmati di riferimento con telecamere diverse e utilizzare nuove tecnologie che ci permettessero di illuminare i tasti sul nostro pianoforte digitale, basandosi sulla musica suonata da Jon. Volevamo assicurarci che ogni nota suonata da Joe sullo schermo fosse la stessa nota suonata da Jon in studio”.

Batiste ha inoltre dato agli animatori un'idea di cosa significhi suonare con tanta gioia. “Suonavo la mia musica e loro mi catturavano in modo magistrale”, afferma. “Ritrovare tutto questo nel personaggio di Joe è davvero stupefacente. Queste persone sono dei veri geni!”.

Jamie Foxx, che presta la voce a Joe nella versione originale, afferma: “Il suo sogno è riuscire a suonare con la leggendaria jazzista Dorothea Williams, prima o poi. È come un giocatore di basket che sogna di giocare una partita al Madison Square Garden.”

La dedizione di Joe nei confronti del suo sogno è molto solida: vive da solo in un appartamento nel Queens, si immerge nella sua musica e quando esce trascorre la maggior parte del suo tempo a parlare di jazz. Ma proprio quando sembra che il suo sogno stia per diventare realtà, tutto cambia. “Cade in un tombino”, afferma la produttrice Dana Murray, “ma decide che la sua vita non è ancora finita... soprattutto non in questo momento. Così riesce a scappare e attraversa numerosi reami, per poi finire nell'Ante-Mondo”.

Joe si ritrova in un viaggio illuminante che non avrebbe mai pensato di affrontare, con il compito di mostrare a una nuova anima perché la vita è degna di essere vissuta, pensando di avere tutte le risposte. Ovviamente il suo aspetto esteriore cambia quando arriva nel mondo delle anime, ma i filmmaker volevano mantenere intatta l'essenza di Joe. Come per gli altri mentori, il design di Joe presenta caratteristiche riconoscibili che il personaggio aveva sulla Terra. Brownbill afferma: “Anche se hanno dimensioni e forme molto diverse, c'è una connessione tra la versione spirituale di Joe e quella umana, non soltanto nelle proporzioni del viso e nella sua iconica combinazione tra cappello e occhiali, ma anche nell'ampiezza dei suoi movimenti e nella specificità dei suoi modi, ispirati in gran parte a Jamie Foxx. Volevamo che gli spettatori credessero che queste

due versioni fossero lo stesso personaggio, anche se presentano due forme molto diverse”.

Ma il tempo trascorso da Joe nell’Ante-Mondo è limitato. Lui e 22 riescono a tornare sulla Terra in un modo piuttosto anticonvenzionale, che darà inizio alla loro avventura insieme. Secondo il co-regista Kemp Powers, Joe non è l'unico ad avere molte cose da imparare. “Joe Gardner è tutti noi”, afferma Powers. “Penso che tutti possano empatizzare con l’idea di chiedersi se stiamo facendo quello che siamo nati per fare. Arriva un momento in cui bisogna arrendersi e rinunciare al sogno che inseguiamo da tanto tempo?”.

La lezione, a quanto pare, potrebbe non riguardare la realizzazione del proprio sogno dopotutto. “Non volevamo realizzare un film che spingesse le persone a pensare che dovessero avere uno scopo specifico e importante”, afferma Murray. “Questo film è per tutti: tutti possono trovare una connessione”.

“Non voglio andare sulla Terra”.

22 è un’anima precoce che ha trascorso centinaia di anni all’Io-Seminario, dove le nuove anime devono rispondere a numerosi requisiti prima di andare sulla Terra. Come ogni altra anima prima di lei, 22 ha attraversato i Padiglioni della Personalità: questo spiega il suo simpatico sarcasmo, il suo spirito arguto e il suo occasionale carattere lunatico. Risponde a tutti i requisiti per andare sulla Terra, tranne uno. Ma non importa quante visite faccia al Salone del Tutto o quanti stimati luminari le abbiano fatto da mentore, 22 non riesce a trovare la scintilla necessaria a soddisfare i requisiti per andare sulla Terra. Per 22 questo non è un problema: la verità è che non è assolutamente interessata alla vita sulla Terra. Riuscirà Joe a convincerla del contrario?

“22 ha avuto un’impressionante lista di mentori, da Archimede a Gandhi”, afferma Docter. “E Joe è solo un uomo comune del Queens. Invece di sfoggiare la solita lista di imprese straordinarie, lui non può fare altro che mostrarle qualche momento infelice vissuto in classe e molte audizioni andate male. Ma 22 è affascinata. Per ogni persona che sente di essere nata per fare qualcosa, c’è qualcuno che non sa bene cosa sia destinato a fare”.

La produttrice Dana Murray afferma che 22 ha più difficoltà di quanto non dia a vedere. “Vedendo tutte le altre anime che la stanno lasciando per andare sulla Terra, penso che nel profondo 22 si senta frustrata”, afferma Murray. “Cerca di essere cinica e ridicolizzare la situazione, ma è spaventata”.

Il design del personaggio ha avuto inizio con un look simile a quello del resto delle nuove anime dell’Ante-Mondo. La shading art director Bryn Imagire afferma: “Abbiamo preso in esame la rifrazione, i prismi e questo genere di idee per applicarle ai personaggi delle anime. C’è una gradazione che attraversa tutto il loro corpo che suggerisce l’idea della luce che passa attraverso un oggetto traslucido e si disperde in esso”.

Tutte le nuove anime, compresa 22, hanno un aspetto simile dato che le loro personalità si stanno ancora formando. Per differenziare il personaggio principale, gli artisti hanno

dato a 22 degli occhi socchiusi e indifferenti e due incisivi sporgenti. Secondo la character supervisor Junyi Ling, era importante che 22 fosse in grado di comunicare emozioni in modo chiaro e questa era una sfida dato che si tratta di un personaggio volumetrico. “Normalmente le superfici presentano un'ombreggiatura che rende le cose più tattili, ma i volumi che compongono queste nuove anime sono sottili, quindi le espressioni facciali sono più difficili da interpretare”, afferma Ling. “Gli artisti e i tecnici hanno lavorato insieme per trasferire informazioni geometriche dalla superficie al volume, un processo piuttosto inusuale. In questo modo possiamo leggere le espressioni sulla bocca e sulle labbra anche se sono trasparenti”.

Gli animatori hanno trovato dei modi divertenti e unici per mettere in luce il carattere del personaggio. L'animation supervisor Jude Brownbill afferma: “Le nuove anime non hanno né braccia né gambe, ma abbiamo immaginato che, dato 22 che si trova in questo luogo da tantissimo tempo, dopo così tanti anni e così tanti mentori ha imparato a farsi spuntare gambe e braccia ogni volta che vuole. Può creare delle piccole a forma di guanti a manopola, oppure può farsi spuntare delle dita se vuole indicare qualcosa. Ma è anche pigra e insicura, quindi quando non vuole utilizzare gli arti, se li fa spuntare e li nasconde”.

Anche se la storia è incentrata sul viaggio di scoperta personale vissuto da Joe, la produttrice esecutiva afferma che il viaggio sulla Terra di 22 potrebbe trasformare anche questa nuova anima cinica. “Una delle cose più speciali del film è che, attraverso una serie di circostanze inusuali, 22 ha l'opportunità di vivere temporaneamente sulla Terra e capire come ci si senta”, afferma Hart. “Si rende conto che non è assolutamente come si aspettava”.

LIBBA GARDNER è la madre di Joe, nonché la sua più grande fan, ed è sempre dolce e sincera con lui. È un'orgogliosa donna d'affari che possiede da decenni una sartoria di successo nel Queens. Il suo compianto marito, il padre di Joe, era un musicista in difficoltà economiche, quindi era prevalentemente Libba a mantenere la famiglia. Sa che la vita di un musicista può essere brutale, quindi incoraggia Joe ad avere un piano di riserva, che lui però interpreta come una mancanza di supporto. Ma non importa quanto sia pragmatica: più di ogni altra cosa, Libba ama Joe e vuole che sia felice.

“Libba non vuole vedere Joe in difficoltà come suo padre”, afferma il co-regista Kemp Powers. “Da genitore posso capirlo. Tutti noi vogliamo sostenere le speranze e i sogni dei nostri figli, ma questo può scontrarsi con il nostro desiderio che stiano bene quando non ci saremo più”.

“Libba vuole soltanto il meglio per Joe”, afferma la produttrice Dana Murray.

Libba è un esempio dei forti personaggi femminili presenti in *Soul* e i filmmaker volevano rappresentare queste donne forti in modo autentico. Così si sono rivolti alla dottoressa Johnnetta Betsch Cole per una consulenza. “Abbiamo trascorso molto tempo a parlare della rappresentazione delle Black women”, afferma la dottoressa Cole. “Per me era importante che queste donne — Libba, Dorothea — non fossero assolutamente rappresentate in modo stereotipato”.

Si è scoperto che alcuni filmmaker paragonavano Libba e alla dottoressa Cole, che capisce le ragioni di questo confronto. “Mi identifico profondamente in Libba da parecchi punti di vista”, afferma la dottoressa Cole. “È forte e piena di sentimenti allo stesso tempo. E pur essendo protettiva nei confronti di suo figlio, alla fine capisce che lui deve seguire la sua passione”.

Gli artisti che si sono occupati del design del personaggio volevano assicurarsi che Libba apparisse forte e sicura di sé. Inoltre, i suoi costumi erano importanti perché il personaggio possiede una sartoria. La shading art director Bryn Imagine voleva che gli abiti di Libba sembrassero indumenti di alta qualità. “Noterete che i costumi di Libba hanno tutti un meraviglioso tessuto intrecciato”, afferma Imagine. “Abbiamo utilizzato questa tecnica che intreccia tra loro delle fibre per formare il tessuto all'interno del computer”.

I filmmaker hanno inoltre scelto dei colori forti per il guardaroba di Libba. “Ci piaceva farle indossare colori molto saturi”, afferma Imagine. “Amo utilizzare colori simili come il magenta e il corallo. È sottile, ma aiuta a comunicare il suo carattere forte”.

DOROTHEA WILLIAMS è una leggenda del jazz di fama mondiale che si è guadagnata il suo posto fra i più grandi musicisti. Sicura di sé, forte e controllata, è anche una sassofonista di incredibile talento. Dorothea emana un senso estremo di sicurezza sul palco e non sopporta gli sciocchi, nel jazz e nella vita. La sua band è la sua famiglia ed entrare a far parte di quella famiglia è un onore che decide di estendere a pochissime persone. Non è facile impressionare Dorothea, ma vale la pena provarci.

“Dorothea è tenace e perfettamente conscia delle persone che vuole nel suo gruppo”, afferma la produttrice esecutiva Kiri Hart. “Penso che Joe l’abbia ammirata da lontano da molto tempo, quindi per lui è davvero importantissimo avere l’opportunità di suonare con lei”.

Gli animatori hanno messo in luce la sicurezza interiore di Dorothea in un modo inaspettato: limitando i suoi movimenti. “Hanno svolto un lavoro meraviglioso, mantenendola immobile e potente nella sua postura e riducendo al minimo i momenti in cui sbatte le palpebre o guarda gli altri personaggi negli occhi: in questo modo risulta molto minacciosa”, afferma l’animation supervisor Jude Brownbill, che aggiunge che mostrare una tale compostezza può essere difficile. “Vuoi che i personaggi si muovano e vadano in giro. Vuoi divertirti e creare nuove pose. Per Dorothea, abbiamo ridotto tutte queste caratteristiche al minimo, rimuovendo ad esempio un battito di ciglia o un cambio nell’espressione, perché la sua forza deriva dal fatto che non si muova”.

SPARTIVENTO è il prodotto di un “risveglio” di mezza età, che ha condotto la persona che era prima a cambiare nome e lasciare il lavoro per cercare una vita più felice. Ora Spartivento è un devoto giocoliere di cartelli pubblicitari (*sign twirler*) che lavora a un

incrocio stradale di Manhattan: un'attività che gli dà gioia e gli dà la concentrazione necessaria a viaggiare mentalmente e spiritualmente in un luogo mistico chiamato Piano Astrale (vicino all'Ante-Mondo), dove salva anime perdute dalle loro vite insipide e stressanti.

Secondo la produttrice Dana Murray, c'è un motivo se Spartivento è esperto di anime perdute. "Una volta era lui stesso un'anima perduta: trascorrevva troppo tempo a giocare ai videogame", afferma. "Ma ha abbandonato quella vita per cercare uno scopo, entrando a far parte di un gruppo chiamato Mistici Senza Frontiere. Trovano anime perdute nei campi dei sogni e le aiutano a riconnettersi con i loro corpi".

Brownbill aggiunge che gli animatori hanno utilizzato centinaia di filmati di *sign-twirling* per rappresentare in modo autentico il lavoro svolto da Spartivento sulla Terra. "Rimarreste sorpresi nello scoprire quanti video esistono", afferma. "È stato piuttosto divertente".

I CONSULENTI dell'Ante-Mondo - ce ne sono molti - si chiamano tutti Jerry. Gioiosi, ottimisti e (quasi) onniscienti, questi onnipresenti Consulenti gestiscono l'lo-Seminario come se fossero gli istruttori di un campeggio, gestendo dozzine di nuove anime umane, dando loro personalità uniche e aiutandoli a trovare la scintilla necessaria a essere promosse e andare sulla Terra. Ogni Jerry è un'espressione unica dell'universo, e utilizza in diversa misura pazienza, buon umore e tendenze passivo-aggressive. Ma tutti conservano un entusiasmo sconfinato per i loro compiti metafisici.

"Sono come insegnanti dell'asilo, pieni dell'incommensurabile pazienza necessaria a guidare queste anime attraverso il caos dell'lo-Seminario", afferma il co-sceneggiatore Mike Jones.

Il look dei consulenti non è stato facile da determinare. Secondo l'animation supervisor Bobby Podesta, il modo in cui i Consulenti descrivono se stessi alzava l'asticella già in partenza. "Descrivono se stessi come una versione più banale dell'universo, per fare in modo che gli umani siano in grado di comprendere", afferma Podesta. "Siamo partiti da varie ispirazioni come la scultura svedese, la natura e persino la luce. L'art department ha iniziato a esplorare diverse opzioni, disegnando innumerevoli forme fino a crearne una che somigliava sufficientemente a un personaggio eppure era abbastanza malleabile da permettere a qualsiasi cosa di emergere. Anche se sembra incredibile, quel personaggio era composto semplicemente da una linea... una linea vivente".

La story artist Apton Corbin afferma che l'idea è nata durante una sessione di brainstorming. "Erano sia bidimensionali che tridimensionali", afferma. "Ho capovolto alcuni disegni... e se i loro volti avessero avuto un aspetto diverso a seconda dell'angolazione da cui li si guardava?"

Gli artisti Pixar Deanna Marsigliese e Jerome Ranft hanno creato una versione tridimensionale delle immagini utilizzando del fil di ferro, mostrando l'aspetto che i

personaggi avrebbero potuto avere da diverse angolazioni e in forme variabili. “Proprio come hanno fatto i membri dell’art department, anche gli animatori hanno esplorato svariate possibilità per determinare l’aspetto dei consulenti”, afferma Podesta. “I nostri animatori hanno utilizzato la loro formazione da artisti per creare una performance visivamente sorprendente”.

Per aiutare gli animatori a realizzare queste opere d'arte uniche, il team del character supervisor Michael Comet ha creato dei controlli aggiuntivi per gli animatori: “Abbiamo sviluppato una nuova tecnologia che crea un nuovo tipo di curve e permette agli animatori di accendere e spegnere ciascun punto di controllo individuale. Possono ottenere delle forme molto lisce, aggiungere una mano o un pollice oppure tutte le dita; hanno dei comandi che permettono loro di aggiungere un angolo o creare linee più definite”.

Utilizzando un motto Pixar che viene citato di frequente, Podesta aggiunge: “L’arte stava sfidando la tecnologia e la tecnologia stava ispirando l’arte”.

Secondo il produttore esecutivo Dan Scanlon, il risultato finale è un esempio perfetto del potere del lavoro di squadra e del modo in cui Pixar continua a sorprendere tutti gli spettatori, compreso lui. “Il team ha fatto di tutto per creare personaggi che sfidassero la logica, ma che fossero allo stesso tempo pieni di fascino e personalità. La prima volta che ho visto una proiezione del film che mostrava i filiformi personaggi tridimensionali dell’Io-Seminario (i Jerry) in movimento, io e le altre persone presenti in sala siamo rimasti a bocca aperta. Non avevo mai visto quel tipo di animazione in 2D realizzato in 3D in quel modo prima di allora, e vedere qualcosa che non ho mai visto prima è il motivo per cui vado al cinema”.

Ci sono cinque consulenti e si chiamano tutti Jerry.

TERRY è una peculiare aggiunta al team dell’Ante-Mondo e ha il singolare compito di tenere traccia di chi entra nell’Altro Mondo. Ogni Jerry fa del suo meglio per tollerare Terry, la cui ossessione per il conteggio può essere pesante, specialmente quando i conti non tornano. Così quando Joe Gardner fa una deviazione dall’Altro Mondo all’Ante-Mondo, Terry è determinata a sistemare le cose.

“Terry si prende fin troppo sul serio”, afferma il co-regista Kemp Powers. “Sospetto che avrebbe dovuto essere un Consulente, ma i Jerry non volevano avere nulla a che fare con lei, quindi le hanno dato questa mansione molto specifica per tenerla occupata”.

CURLEY è uno degli ex studenti di Joe Gardner, che ha coltivato la sua passione per la musica in età adulta ottenendo un posto molto ambito nel quartetto jazz di Dorothea Williams. Questo esperto batterista non ha mai dimenticato il suo insegnante/pianista jazz preferito, quindi quando si presenta l’opportunità di un posto per un pianista, Curley procura a Joe l’audizione più importante della sua vita.

Ahmir “Questlove” Thompson presta la voce a Curley nella versione originale, ma il suo lavoro nel film non si è fermato a questo. “Questlove ha offerto un contributo molto importante dal punto di vista musicale”, afferma la produttrice Dana Murray. “È una sorta di enciclopedia musicale vivente”.

Questlove afferma: “Nel corso della produzione di questo film, uno dei momenti di cui vado più fiero è stato quello in cui mi hanno chiesto dei consigli musicali. La mia risposta è sempre la stessa: fare delle playlist. Ho creato per loro un mucchio di playlist di canzoni che secondo me sarebbero state appropriate da sentire in sottofondo”.

“Per la scena ambientata dal barbiere ho scelto l'hip-hop classico degli anni '90”, prosegue Questlove. “In un luogo come la bottega di un barbiere, il proprietario potrebbe avere 30 o 40 anni. Solitamente tendono ad ascoltare le stesse cose che amavano quando avevano dai 15 ai 23 anni... quindi, quando entri in uno di quei posti ti capita di sentire musica di 20, 25 anni fa. Sono il re della nostalgia. Sfrutto qualsiasi scusa per creare una playlist. Sono la persona che fa per voi”.

DEZ è il barbiere di lunga data di Joe nonché il suo confidente professionista. Amichevole, con un sorriso affettuoso e un gran senso dell'umorismo, Dez conosce Joe da anni. Permette volentieri al suo cliente di parlare di qualsiasi cosa voglia... e per Joe ovviamente si tratta del jazz.

“Dez riesce a essere felice facendo qualsiasi cosa”, afferma lo story lead Trevor Jimenez. “È più di un semplice barbiere. C'è un'abilità artistica in quello che fa e regala gioia alle persone che fanno parte della sua vita”.

PAUL è la persona più cinica del quartiere e frequenta spesso la bottega del barbiere. Anche se si scontra spesso con Joe, generalmente Paul ha qualcosa di negativo o sarcastico da dire su quasi tutte le persone che entrano dal barbiere, ma quasi nessuno ascolta quello che dice.

Daveed Diggs presta la sua voce a Paul nella versione originale e ha lavorato al film anche in qualità di consulente culturale. “Ero una delle tante persone che hanno visto le prime versioni del film per esprimere le loro opinioni in merito”, afferma Diggs. “Facevano delle lunghe discussioni e ogni parola veniva scritta, poi successivamente ci facevano alcune domande. La cura con cui hanno cercato di realizzare questo film, assicurandosi di ascoltare le opinioni di un'ampia varietà di persone, mi ha molto colpito”.

“Erano determinati a rendere Joe estremamente realistico”, prosegue Diggs. “Tutti i personaggi di questo film potrebbero essere delle persone vere. Ci sono molti modi diversi di essere Black. Nell'animazione, si corre il rischio di creare qualcosa che sembri una caricatura. Ma c'è una reale diversità di esperienze in questo film.”

MISTER MUFFOLA è un gatto da terapia che trascorre le sue giornate a fare le fusa e a farsi coccolare, confortando i pazienti nelle loro camere d'ospedale. Questo gatto viene ingaggiato per assistere Joe Gardner, ricoverato in seguito a una sfortunata caduta. Nonostante abbia svolto il suo lavoro nel migliore dei modi, Mister Muffola si trova nel posto sbagliato al momento sbagliato e finisce per imbarcarsi in un'avventura inaspettata.

L'animation supervisor Bobby Podesta racconta che Pixar ha invitato uno specialista per parlare dell'anatomia dei gatti e del modo in cui questi animali si muovono. "Abbiamo scoperto che i gatti sono estremamente flessibili: possono fare di tutto con le zampe e i polsi", afferma. "Mister Muffola non si muove mai in un modo in cui un gatto non possa muoversi. Per noi questo era importante per realizzare il personaggio".

Una delle sfide legate a Mister Muffola è stata la simulazione della creatura in un ambiente ospedaliero. Secondo la simulation supervisor Tiffany Erickson Klohn, la sequenza dell'ospedale - piena di cavi dinamici, tende, lenzuola e un gatto peloso avvolto da un gilè - è stata complicata. "La scena era stilizzata, non doveva apparire pulita e perfetta. La coperta era piena di pieghe, disordinata e tattile, con un gatto che camminava sopra di essa. Abbiamo combinato la simulazione volumetrica con la simulazione della pelle, dei tessuti e del pelo per far interagire questi elementi, e abbiamo fatto leggermente oscillare la pancia dell'animale".

LE NUOVE ANIME sono innocenti, ingenui e curiosi: sono pagine ancora da riempire, impegnate in una missione per scoprire la loro identità. Dai Padiglioni della Personalità al Salone del Tutto, le nuove anime ottengono le caratteristiche che avranno anche sulla Terra. Trovare la propria scintilla è l'ultimo passo per ottenere l'accesso alla Terra e iniziare la loro vita da esseri umani. Ma per alcune di queste nuove anime, trovare quella scintilla è più facile a dirsi che a farsi.

"Le nuove anime sono appena nate dall'Universo, quindi sono le più piccole di tutte", afferma lo scenografo Steve Pilcher. "Sono disegnate per somigliare ai bambini, con tratti meno distinguibili rispetto alle anime dei mentori, dato che le anime appena nate non hanno ancora sperimentato la vita sulla Terra all'interno di un corpo. Hanno una forma semplice che ricorda una lampadina e non hanno braccia o gambe permanenti".

Questa idea apparentemente semplice è però ingannevole, aggiunge Pilcher. "Tutte le anime sono in qualche modo semi-opache e leggermente sfocate per attribuire una qualità eterea, morbida, vaporosa, trascendentale e spirituale alle loro forme", afferma. "Anche se hanno un design semplice, sono piuttosto sofisticate in termini di superficie, illuminazione ed effetti".

I filmmaker non volevano che i personaggi dell'Ante-Mondo sembrassero dei fantasmi. Il direttore della fotografia Ian Megibben ha collaborato con Pilcher e un gruppo di artisti per capire quale aspetto avrebbero dovuto avere questi personaggi e come ottenerlo. "Ancora più che in altre occasioni, direttori tecnici provenienti da diverse discipline - effetti, responsabili dei personaggi, scenografie e illuminazione - hanno collaborato tra loro per

capire come far funzionare questi personaggi”, afferma Megibben. “Abbiamo osservato arcobaleni e prismi, rocce e minerali, e vetro opalescente”.

Il risultato finale è un personaggio prismatico perfettamente adatto al mondo in cui abita. “Quando la luce viene intercettata dal corpo del personaggio”, afferma Pilcher, “vedrete una luce dalle tonalità calde - rosso, arancione, giallo - che attraversa il corpo del personaggio e poi raggiunge il lato freddo, il lato ombreggiato, di colore blu oltremare. Quando si incontrano nel mezzo, questi colori si fondono in modo meraviglioso”.

Tuttavia i margini tenui dei personaggi hanno rappresentato anche una sfida. I filmmaker si sono resi conto che, in alcune occasioni, era necessario che i margini apparissero più visibili e distinguibili. “Abbiamo sviluppato una nuova tecnologia che sostanzialmente serve a individuare i margini”, afferma il character supervisor Michael Comet. “Gli animatori avevano a disposizione dei comandi che permettevano loro di individuare i bordi dei personaggi nei momenti in cui si trovavano di fronte a un altro personaggio o entravano in contatto”.

Anche il team addetto alle folle ha dovuto affrontare delle sfide. “Dovevamo capire come gestire ampi gruppi composti da questi personaggi volumetrici”, afferma il crowds technical supervisor Michael Lorenzen. “Abbiamo sviluppato molte tecnologie per riuscirci. I volumi sono molto più difficili da renderizzare. Il rendering occupa molto più tempo. Abbiamo effettuato alcune modifiche alle nostre tecnologie per riuscire a processarli con più facilità”.

I **MENTORI** vengono convocati all'Ante-Mondo per aiutare le nuove anime a trovare la loro scintilla. I Consiglieri assegnano dei mentori alle nuove anime da generazioni. “Hanno lavorato con figure come Abraham Lincoln, Mahatma Gandhi, Aristotele, Copernico, Maria Antonietta... e ce ne sono anche altri”, afferma lo story lead Trevor Jimenez.

Tipicamente, dall'alto della loro saggezza e delle loro esperienze di vita, i mentori sono in grado di condurre le nuove anime sulla Terra in modo felice e sicuro. Ma una nuova anima, 22, non è altrettanto cooperativa, naturalmente, nonostante l'assistenza di un nutrito gruppo di mentori. Quando Joe Gardner si ritrova nell'Ante-Mondo, viene scambiato per un mentore e assegnato a 22.

“Generalmente selezionavamo un paio di caratteristiche riconoscibili, come la forma dei capelli o qualcosa che indossavano sulla terra, per separare i mentori dalle nuove anime”, afferma Pilcher, il quale aggiunge che l'esperienza di vita dei mentori garantisce loro di conservare il colore degli occhi, le braccia e le gambe che avevano sulla Terra.

LE ANIME PERDUTE vagano per il Piano Astrale mentre i loro corpi si sforzano di liberarsi dalle loro ossessioni sulla Terra. “Alcune persone rimangono intrappolate in qualcosa che non è necessariamente negativo, come ad esempio la cucina, i videogiochi,

l'arte", afferma il regista Pete Docter. "Ma se la tua passione diventa l'unica ragione della tua vita, potresti diventare un'anima perduta".

Il co-regista Kemp Powers aggiunge: "Quando una nuova anima viene guarita e si riconnette col suo corpo, in sostanza la persona sulla Terra vive un'epifania. È come una rinnovata voglia di vivere".

Secondo Pilcher, l'aspetto esteriore delle anime perdute rappresenta una prigione psicologica restrittiva e autoimposta. "Sono avviluppate nella polvere di stelle blu scura e simile alla sabbia che compone il Piano Astrale", afferma Pilcher. "L'anima è rinchiusa in una forma simile a un guscio, più grande e lenta, che le impedisce di esprimersi in modo libero e raggiungere il suo scopo di vita".

La character supervisor Junyi Ling afferma che il suo dipartimento ha lavorato con le squadre responsabili delle scenografie e dell'illuminazione per sviluppare la tecnologia necessaria a ombreggiare la sabbia delle anime perdute. "Il materiale è leggermente traslucido e luccicante, e possiede elementi ultraterreni", afferma Ling. "La luce si sparge sotto la superficie: queste anime hanno quasi una scintilla. Volevamo che questa brillantezza fosse visivamente coerente con il resto dell'ambientazione".

LA GRANDE CITTÀ E OLTRE

I filmmaker creano due mondi distinti: dalla grintosa e scaltra città di New York agli eterei reami cosmici

Il film Disney e Pixar *Soul* è ambientato in due mondi completamente realizzati: la città di New York e il mondo totalmente immaginario dell'Ante-Mondo. "Da molti punti di vista, abbiamo creato due film differenti", afferma la produttrice Dana Murray. "Ognuno di essi doveva essere sviluppato pienamente con il suo stile. Questi mondi sono completamente differenti l'uno dall'altro - una grande città frenetica e una terra immaginaria ed eterea - eppure entrambi vi lasceranno a bocca aperta".

Per *Soul*, il regista Pete Docter ha optato per il formato cinematografico 2.39, che non aveva mai utilizzato nei suoi film precedenti. "Era entusiasta delle possibilità cinematografiche e compositive offerte dal formato widescreen", afferma il direttore della fotografia Matt Aspbury. "Sentiva che era il formato perfetto per rendere giustizia alle ampie distese dell'Ante-Mondo".

NEW YORK CITY

I filmmaker volevano ambientare *Soul* in una città riconoscibile per rendere realistica quella parte del film. "Non appena abbiamo scelto il jazz, abbiamo iniziato a esplorare la città di New York", afferma Docter. "Anche se il jazz non è nato lì, New York è la capitale americana del jazz. È un centro culturale pieno di immigrati e influenze da tutto il mondo. È un luogo incredibilmente ricco e vivace in cui ambientare un film".

Secondo il co-regista Kemp Powers, il legame della Grande Mela con il jazz era forte. “Il jazz è una forma d’arte unicamente americana e New York ha alle spalle una grandissima storia di musica jazz: alcuni dei musicisti più famosi sono noti per le loro esibizioni a New York City”.

“Ma non ci interessava soltanto la musica”, prosegue Powers, che è cresciuto a New York. “Eravamo interessati al dinamismo di quel mondo. *Soul* è una storia sul senso della vita e sui legami che creiamo gli uni con gli altri. A New York le persone si scontrano letteralmente l’una contro l’altra. La diversità è visibile ed evidente in ogni singola strada. Non c’è nessun posto come questa città”.

Powers aggiunge che il modo in cui la città di New York è rappresentata e i luoghi mostrati nel film erano molto importanti per lui. “Si può essere universali ma anche incredibilmente specifici”, afferma. “Era davvero importante che la città di New York fosse un grande melting pot, ma era anche importante che Joe fosse in grado di attraversare spazi appartenenti alla cultura Black. Pensavo che questo avrebbe contribuito all’autenticità culturale del personaggio e dato vita in modo realistico a tutta la storia”.

I filmmaker volevano che gli edifici di New York apparissero autentici, quindi non potevano essere troppo perfetti o puliti. Secondo lo scenografo Steve Pilcher, il mondo umano doveva raffigurare New York City in modo autentico. “È solida, fisica e riflettente, con una grande quantità di colore locale rappresentato in modo realistico”, afferma. “È molto tattile, segnata in modo fantastico dall’usura e dal tempo. Gli edifici, le ringhiere e le strade sono segnati dalle intemperie o scoloriti. Nulla è realmente perfetto in questo mondo. È molto organico e interessante. Il contrasto tra la Terra e il mondo delle anime è stato il principio che ha guidato ogni nostra decisione legata al lato visivo del film”.

La shading art director Bryn Imagine voleva che l’età e la storia della città fossero visibili. “Abbiamo discusso su quanto avesse potuto essere vecchio un determinato edificio, quanti strati di pittura avesse avuto nel corso della sua vita, quali minerali si erano depositati, o ancora quanti escrementi di piccioni ci fossero... tutto contribuisce ad aumentare la profondità del luogo”, afferma. “Questo film parla della vita di Joe e del passaggio del tempo, quindi è molto importante comunicare queste sensazioni nelle scenografie”.

Le persone erano un elemento fondamentale delle inquadrature della città. “Una città come New York ha bisogno di centinaia di persone che si muovono in modi unici”, afferma il crowds technical supervisor Michael Lorenzen. “Abbiamo ideato delle piccole storie per ciò che accade sullo sfondo”.

L’animation crowds supervisor Guillaume Chartier aggiunge: “Volevamo che le nostre folle rispecchiassero quelle della città di New York. Quindi dovevano essere variegata da ogni punto di vista”.

La quantità di personaggi presenti sullo sfondo aveva bisogno di un vasto guardaroba. La simulation supervisor Tiffany Erickson Klohn afferma: “Sono gli abiti più complessi che

abbiamo mai dovuto realizzare per una folla di personaggi. All'interno delle nostre folle, abbiamo 208 personaggi adulti, 16 adolescenti e quattro bambini. Abbiamo creato circa 60 capi d'abbigliamento diversi, da utilizzare in più di 100 combinazioni uniche nel loro genere. Abbiamo personaggi ricoperti da strati di T-shirt, felpe con cappuccio, giacche lunghe, scarpe infinity, capelli lunghi e tantissime altre cose”.

I filmmaker hanno inserito un po' del tipico carattere newyorkese nei personaggi delle folle. "All'inizio del film c'è una sequenza in cui Joe sta correndo per arrivare alla sua audizione", afferma Chartier. "Deve evitare un bel po' di persone. Ho chiesto a Pete Docter se voleva che le persone reagissero in un modo preciso e lui mi ha detto 'No, questi sono newyorkesi, nulla li disturba”.

Tuttavia, secondo la shading art director Bryn Imagine, molte di quelle scene dovevano comunque comunicare un certo livello di caos. "Anche se spesso i newyorkesi indossano abiti neri, abbiamo comunque cercato di inserire moltissimi colori differenti nei costumi", afferma Imagine. "Per me questo ha reso i movimenti delle persone come se fossero musicali”.

IL BARBIERE

"Nella comunità Black non esiste un luogo più autentico della bottega di un barbiere dal punto di vista culturale", afferma il co-regista Kemp Powers. "Da molti punti di vista è il centro della città, soprattutto per gli uomini afroamericani. È un luogo in cui si riuniscono uomini di tutte le estrazioni sociali”.

I filmmaker hanno visitato i negozi di numerosi barbieri per catturare l'aspetto e l'atmosfera di questo luogo così simbolico, e l'esperienza ha permesso loro di fare svariate osservazioni. "A New York le botteghe dei barbieri tendono a essere molto strette, dato che lo spazio costa molto in questa città”, afferma l'art director delle scenografie Paul Abadilla. "Abbiamo inoltre notato un elemento che differenzia i barbieri dai parrucchieri: quando i barbieri lavorano, i loro clienti danno le spalle allo specchio e osservano gli altri clienti in attesa, una cosa che incoraggia la conversazione e crea un maggiore senso comunitario”.

LA SARTORIA DI LIBBA

Il rapporto tra Joe e sua madre prende vita nella sartoria. Questa ambientazione fondamentale doveva rispecchiare il personaggio di Libba e mettere in luce un elemento della narrazione: il negozio di Libba sosteneva economicamente la famiglia quando il padre di Joe, che faceva il musicista, era senza lavoro tra un ingaggio e l'altro. "C'è tanta storia in questo luogo", afferma lo scenografo Steve Pilcher. "L'amore di Libba per i colori e la sua abilità con i tessuti sono visibili dappertutto, come anche il suo amore per la tradizione e la famiglia”.

Il supervisore delle scenografie Jun Han Cho aggiunge: "Volevamo assicurarci che l'aspetto del negozio avesse senso dal punto di vista culturale. Colori ricchi, manichini decorativi. Doveva rispecchiare anche il personaggio di Libba, quindi è un luogo

accogliente. Si trova qui da molto tempo, i suoi amici vengono a trovarla. C'è un divano molto bello e un arredamento che richiederebbe anni per essere raccolto ed esposto".

L'HALF NOTE

La ricerca è un aspetto importante dei film Pixar e negli anni ha condotto i filmmaker in luoghi che spaziano dalle discariche alla Scozia. *Soul* richiedeva alcune delle migliori ricerche svolte finora. "Abbiamo visitato numerosi locali jazz", afferma Pilcher. "In termini di dimensioni, l'Half Note è piuttosto fedele a quelle di un autentico locale jazz. Non volevamo contraddire la tradizione, la storia e la ricchezza di questi club. L'atmosfera è autentica ma contemporanea. È stato un piacere e un onore creare ritratti dei più grandi musicisti jazz da appendere alle pareti del locale".

Cho aggiunge: "Volevamo catturare l'intimità tipica della scena jazz, caratterizzata da questi locali davvero belli situati solitamente all'interno di seminterrati. Scendi le scale e ti ritrovi in un piccolo spazio dove puoi stare a stretto contatto con la musica".

L'APPARTAMENTO DI JOE

Il design e l'arredamento dell'appartamento di Joe sono guidati dal personaggio stesso. "Gira tutto intorno al suo amore per la musica", afferma Cho. "Aveva bisogno di un pianoforte, ovviamente, e abbiamo costruito il resto dell'appartamento intorno a questa necessità. Ci sono scaffali pieni di vinili ma nessun televisore".

Imagine ha immaginato che la madre di Joe lo avesse aiutato ad arredare l'appartamento, aggiungendo cuscini a forma di impronte di animali. "Evoca un senso di sregolatezza e mistero", afferma Imagine. "Ripete uno schema che vediamo nel vestito di Dorothea, una persona che lui aspira a emulare".

L'ANTE-MONDO

Laddove i filmmaker sono stati in grado di ispirarsi alla versione reale della grande città per le scene di *Soul* ambientate a New York, l'Ante-Mondo doveva essere creato da zero. "Mondi come questo sono davvero divertenti da creare ma anche davvero difficili, perché potrebbero essere qualsiasi cosa", afferma il regista Pete Docter. "Era molto importante che il luogo rispecchiasse il protagonista e la storia che stavamo raccontando su di lui. Joe crede di essere nato per fare il musicista, quindi questo mondo è stato ideato per amplificare le sue convinzioni: alle anime vengono assegnati interessi e personalità".

Il supervisore degli effetti visivi Michael Fong afferma che inizialmente i filmmaker utilizzavano parole come "impressionistico" ed "etereo" per descrivere questo mondo. "All'inizio non sapevamo esattamente cosa significassero quelle parole o che aspetto avrebbe avuto questo luogo. Ci sono voluti molti esperimenti ed esplorazioni per scoprirlo", afferma Fong. "Poi abbiamo scoperto che potevamo creare ambientazioni impressionistiche ed eteranee generando forme morbide attraverso la combinazione di

volumi, particelle e linee. I filmmaker amavano il modo in cui i margini sfocati degli oggetti sembravano fondersi l'uno con l'altro".

Secondo lo scenografo Steve Pilcher, la chiave dell'aspetto di questo mondo era un particolare tipo di morbidezza. "Quasi ogni cosa appare più o meno sfumata", afferma. "C'è qualcosa che somiglia a un prato, ma non è davvero un prato. È soffice e ha una consistenza simile a quella delle piume, traslucido quando si muove. Tutto è molto morbido ed etereo, e in qualche modo trasparente. Le tonalità sono principalmente pastello, leggermente desaturate".

L'inconfondibile immaginazione di Docter è pienamente rappresentata in questo mondo. "Dai film precedenti di Pete, come *Up* e *Inside Out*, si capisce perfettamente che lui adora l'animazione e ama spingerla oltre i limiti del possibile", afferma il produttore esecutivo Dan Scanlon. "Ma con *Soul*, lui e il suo team si sono sforzati di andare più in là di quanto avessero mai fatto. Attraverso l'Io-Seminario, volevano mostrare agli spettatori un mondo che non avevano mai visto prima. Secondo Pete e il suo team, per mostrare qualcosa di nuovo bisogna trattenersi piuttosto che aggiungere fronzoli inutili. È un mondo falsamente semplice, con forme grandi, audaci e bellissime, ed edifici astratti che non somigliano a nulla che abbiate mai visto sulla Terra. Bisogna avere fegato per provare a comunicare un'idea in modo essenziale, ma quando è fatto nel modo giusto può riuscire a dire molto di più".

Il supervisore delle scenografie Jun Han Cho afferma che creare un mondo completamente nuovo da zero è entusiasmante e spaventoso al tempo stesso. "Se avessimo voluto creare una collina, avremmo dovuto fermarci e chiederci di quale materiale fosse fatta", afferma. "Non potevamo contare sulla presenza di erba e terra. La collina è fatta di qualcos'altro e dovevamo capire cosa fosse. È brillante? Di che colore è? È come creare un linguaggio completamente nuovo".

Allo stesso tempo, i filmmaker volevano rendere questo mondo riconoscibile in modo sottile agli occhi del pubblico. "Abbiamo le nostre versioni degli alberi, dei palazzi, e dei prati", afferma Cho. "Quel tipo di familiarità permette alle persone di capire meglio in che tipo di luogo ci troviamo".

I filmmaker si sono avvalsi della consulenza dell'acclamato direttore della fotografia Bradford Young. "Una delle cose che ho invitato tutti a fare con la macchina da presa era tentare di creare qualche tipo di omaggio visivo alla musica", afferma Young. "Bisognava essere liberi e vulnerabili".

Secondo il direttore della fotografia Ian Megibben, l'illuminazione era ispirata alle nuove anime. "Abbiamo tentato di evocare la sensazione dell'alba, di un nuovo giorno", afferma Megibben. "Possiede perennemente un aspetto che richiama le prime ore della mattina: colori pastello molto luminosi, brillanti e variopinti".

“È composto di materiali che non sono superfici rigide”, afferma Megibben. “Ogni cosa è morbida. Abbiamo impiegato un miscuglio di tecniche di rendering per ottenere questo aspetto etereo e volumetrico”.

Conosciuto anche con il nome di Io-Seminario, l'Ante-Mondo è il quartier generale dei Consulenti, che lavorano diligentemente per dare alle nuove anime tutto ciò di cui hanno bisogno per andare sulla Terra. All'interno dell'Io-Seminario ci sono numerose destinazioni che vengono visitate dalle nuove anime.

I PADIGLIONI DELLA PERSONALITÀ

I Padiglioni della Personalità sono edifici individuali dove le nuove anime si recano per ottenere le loro personalità. Secondo l'art director delle scenografie Paul Abadilla, ciascun padiglione è una rappresentazione astratta di un tratto caratteriale. “Abbiamo deciso di lasciare alcuni di essi aperti all'interpretazione, dato che ci sono tantissime possibilità”, afferma Abadilla.

IL SALONE DEL TUTTO

Il Salone del Tutto è una collezione di tutto ciò che si trova sulla Terra, ideato per ispirare le nuove anime che sono alla ricerca della loro scintilla. Pilcher afferma: “Abbiamo schiarito i colori nel Salone del Tutto, dove le anime si recano per interagire con possibili interessi. Ogni cosa lì è riconoscibile, ma è priva di colori finché qualcuno non ci interagisce”.

“Dovrebbe essere l'interpretazione di come i consulenti immaginano il mondo degli umani”, aggiunge il supervisore degli effetti visivi Michael Fong.

IL PIANO AISTRALE

Situato accanto all'Io-Seminario, il Piano Astrale è il luogo in cui i Mistici Senza Frontiere tentano attivamente di salvare le anime perdute. “Il terreno è ispirato alla sabbia cinetica”, afferma Abadilla. “Nell'universo delle anime, ogni cosa è fatta di questa sostanza particellare dall'aspetto brillante. Mentre l'Io-Seminario è costruito in modo più matematico, il Piano Astrale è più organico”.

La sabbia astrale doveva muoversi in un modo ben preciso, soprattutto mentre veniva attraversata dalla nave di Spartivento. Era un lavoro per il supervisore degli effetti Bill Watral e il suo team. “L'idea è che questo luogo sia una proiezione mentale: prende la forma che tu immagini quando ti trovi lì, dunque può essere qualsiasi cosa”, afferma Watral. “Mentre viene attraversata dalla barca, la sabbia si muove fisicamente in un modo che non è basato sulla realtà e si congela, prendendo la forma dell'ambiente circostante. Abbiamo inoltre dato a ogni cosa una sorta di luccichio, controllando con attenzione il grado di brillantezza presente in questo mondo”.

MASSIMA CONCENTRAZIONE

I filmmaker si rivolgono a Trent Reznor e Atticus Ross per creare una colonna sonora entusiasmante e a Jon Batiste per la musica jazz

“Esaminando alcuni dei primi cortometraggi d’animazione sonori”, afferma il regista Pete Docter, “ci si rende conto che c’era un legame autentico con la musica jazz. È ritmica, è interessante da ascoltare, ed è vera. Penso che ci sia sempre una grande gioia quando si vedono delle immagini sincronizzate con la musica. Credo che i primi animatori fossero attratti dalla musica jazz proprio per questo motivo: si resero conto che poteva sincronizzarsi perfettamente con le immagini che stavano cercando di creare.”

Mentre stavano iniziando a sviluppare *Soul*, Docter e i filmmaker di Pixar Animation Studios non erano sicuri di quale sarebbe stata la grande passione di Joe. “Avevamo bisogno che Joe fosse appassionato di qualcosa che portasse con sé la promessa della vita, qualcosa per cui tutti potessimo fare il tifo”, afferma Docter. “Sarebbe potuto essere uno scienziato, oppure un uomo d'affari. E poi ci siamo imbattuti in un video tratto da una masterclass online tenuta dal leggendario jazzista Herbie Hancock. Era quasi destino”.

“Ho avuto un’esperienza grandiosa lavorando con Miles Davis”, diceva Hancock nel video. “Ho suonato qualcosa di sbagliato dal punto di vista tecnico, potremmo dire. Ed ero nel bel mezzo del concerto più importante di quel tour. Ci stavamo divertendo tantissimo. E nel bel mezzo di una di quelle canzoni, durante la canzone di Miles, ho suonato un accordo completamente sbagliato. Pensavo di aver distrutto tutto e di aver ridotto in cenere quella grande serata. Miles ha fatto un respiro profondo e ha suonato alcune note che hanno corretto il mio accordo. E non riuscivo assolutamente a capire come avesse fatto, sembrava una magia. Ci ho messo anni a capire cosa fosse successo davvero: io ho giudicato ciò che ho suonato, reputandolo sbagliato. Lui non lo ha fatto. Miles l’ha semplicemente accettato come qualcosa di nuovo che era accaduto. E ha fatto quello che ogni musicista jazz dovrebbe fare, ovvero trasformare ciò che succede in qualcosa che abbia un valore”.

“Quando abbiamo sentito questa storia”, afferma Docter, “abbiamo pensato che fosse non soltanto una grande storia, ma anche una metafora perfetta per la vita. Abbiamo pensato che il jazz fosse la rappresentazione perfetta. Joe doveva essere un musicista jazz”.

Sebbene la musica sia sempre stata una parte importante dei film Pixar – basti pensare a Randy Newman nei film di *Toy Story*, oppure al film del 2017 *Coco*, una lettera d’amore al Messico – è diventata istantaneamente una parte fondamentale anche della narrazione di *Soul*.

Decisi a rappresentare questo amatissimo genere musicale in modo autentico, i filmmaker hanno ingaggiato professionisti provenienti dal mondo del jazz, tra cui Hancock, Daveed Diggs, Ahmir “Questlove” Thompson e la batterista jazz, compositrice, produttrice ed educatrice americana Terri Lyne Carrington. “Quando mi sono unita al progetto, avevano già rappresentato tantissime cose in modo corretto all’interno della sceneggiatura”, afferma Carrington. “Volevo davvero che il film catturasse la gioia della

musica, la gioia dei musicisti. Molto spesso, alla musica blues, al jazz e persino alla moderna black music, vengono associate sensazioni come il dolore e la fatica, quindi è stato davvero bello vedere che erano riusciti a catturare in modo autentico il lato gioioso di questi generi musicali”.

I due mondi creati per *Soul* avevano bisogno di due stili distinti di musica che aiutassero a dare forma e definire ciascun mondo. Il musicista di fama mondiale e nominato ai GRAMMY® Jon Batiste si è occupato della composizione e dell'arrangiamento dei brani jazz originali presenti nel film, mentre i vincitori del premio Oscar® Trent Reznor e Atticus Ross (*The Social Network*), dei Nine Inch Nails, hanno creato una colonna sonora originale che oscilla tra il mondo reale e quello delle anime.

JON BATISTE

“Sono cresciuto con i cartoni animati dei Peanuts, le cui musiche erano scritte da Vince Guaraldi”, afferma il regista Pete Docter. “È come se quelle musiche mi scorressero nelle vene, e questa è la nostra versione di esse. Jon Batiste è un musicista fantastico: è uno storico, eppure riesce a creare musiche innovative utilizzando tutte queste influenze diverse nel suo lavoro. Spero sinceramente che la musica jazz di *Soul* possa ispirare una generazione completamente nuova”.

Secondo Batiste, le musiche sono state create tenendo a mente questa idea. “Tutte le composizioni sono influenzate da un’ampia quantità di musica jazz composta nell’arco degli ultimi 100 anni e anche di più, e questo offre agli ascoltatori molti punti di riferimento”, afferma Batiste. “È un modo sottile per rendere omaggio al passato, facendo al tempo stesso conoscere questi suoni a una generazione completamente nuova”.

Batiste ha diretto una band composta da musicisti appartenenti a quattro generazioni diverse, tra cui leggende viventi come il batterista novantacinquenne Roy Haynes, che suonò con Charlie Parker e Louis Armstrong, tra gli altri, oltre ad alcuni dei giovani musicisti più affermati della scena attuale. “Per me era importante assemblare la band in questo modo per dare alle sessioni un ricco legame con il passato e una profondità mitica”, afferma Batiste. “È un passaggio del testimone”.

Secondo il co-regista Kemp Powers, questo approccio innovativo nei confronti di un genere del passato era molto interessante. “Alcune persone vedono il jazz come una forma d'arte vecchia”, afferma Powers. “Ciò che amo dell'atteggiamento di Jon Batiste è che, quando parli del jazz con lui, ti dice che il jazz è il tipo di musica più nuovo che esista. Stai letteralmente creando qualcosa di nuovo mentre suoni, e non c'è nulla di più innovativo di questo”.

Batiste si è identificato facilmente con il protagonista. “Essendo una persona musicale per natura, mi trovo costantemente ad ascoltare e analizzare l’ambiente che mi circonda attraverso il contesto della musica, anche quando non sto suonando”, afferma. “Joe ha la stessa qualità. Col tempo imparerà che nella vita non c'è solo la musica. Lo capisco perfettamente e ricordo che per me fu molto importante scoprirlo quando ero un giovane

musicista. Ebbe un impatto profondo su di me. Ciò che suoniamo parla della vita, e dobbiamo apprezzare la vita per riuscire a esprimerla attraverso il nostro strumento”.

Quando è arrivato il momento di registrare le melodie, il talento di Batiste ha brillato. "Suonava qualcosa che per qualche ragione non sembrava molto adatto", afferma il montatore Kevin Nolting. "Pete parlava con lui e, nel giro di pochi secondi, suonava la stessa melodia in un modo completamente diverso e perfetto per il film”.

TRENT REZNOR E ATTICUS ROSS

Soul rappresenta la prima volta in cui Reznor e Ross hanno composto delle musiche per un film d'animazione. Ma il loro approccio non è cambiato rispetto agli altri film a cui hanno lavorato. Reznor afferma: "Il nostro primo passo consiste sempre nell'ascoltare e nel provare a comprendere da dove vengano i filmmaker: cosa vedono, cosa immaginano. Abbiamo trascorso molto tempo a discutere di come bisognerebbe sentirsi quando si viene esposti per la prima volta al mondo di *Soul*. Poi siamo tornati al nostro studio, pieno di una varietà di strumenti reali, immaginati e sintetici, e abbiamo trascorso la prima parte del tempo a sperimentare diversi arrangiamenti e strumenti per capire quali fossero più adatti a livello emotivo per creare il tessuto di questo mondo”.

Secondo Ross, volevano differenziare le aree di quel mondo. "C'è l'Ante-Mondo, l'Altro Mondo, il Piano Astrale, l'Io-Seminario", afferma. "Ogni luogo aveva bisogno della sua identità”.

Per creare il giusto sound, gli artisti hanno scelto di utilizzare dei sintetizzatori, ma li hanno trattati alla stregua di strumenti tradizionali. "Abbiamo registrato tracce multiple come se stessimo scrivendo musiche per un'orchestra", afferma Reznor. "Negli anni abbiamo sviluppato alcune tecniche che ci permettono di prendere suoni che non provengono necessariamente da questa Terra e di farli apparire emozionanti, organici e naturali”.

Secondo Docter, il loro approccio unico era esattamente ciò di cui il film aveva bisogno. "Volevamo che la colonna sonora di questo film fosse diversa da quelle di tutti gli altri film Pixar", afferma. "Eravamo entusiasti di lavorare con Trent e Atticus perché sapevamo che ci avrebbero condotti in luoghi dove non eravamo mai stati. Il loro approccio unico nei confronti del sound e il loro pensiero creativo li rendono dei collaboratori davvero stimolanti”.

COSTRUIRE LE PERFORMANCE

Il jazz è un aspetto fondamentale di *Soul*, quindi i filmmaker volevano assicurarsi che tutte le esibizioni musicali apparissero autentiche. Questo sforzo ha coinvolto numerosi dipartimenti e sono state necessarie centinaia di ore di lavoro per riuscire a creare esibizioni che venissero approvate dai musicisti jazz.

I filmmaker hanno girato numerosi filmati di riferimento, utilizzando diverse angolazioni di ripresa e filmando anche primi piani delle mani dei musicisti che suonavano i tasti del

pianoforte e del sassofono, oltre al contrabbasso e alla batteria. "Per ognuna di queste sequenze - alcune delle quali erano composte da migliaia di fotogrammi - abbiamo consegnato moltissimo materiale ai montatori", afferma il direttore della fotografia Matt Aspbury.

La produttrice Dana Murray aggiunge: "L'autenticità che siamo riusciti a ottenere con Joe al pianoforte e Dorothea al sassofono era uno dei punti salienti di tutto lo show. Ci si perde nella performance, ci si perde nella musica... E da molti punti di vista, è proprio questo il punto".



I FILMMAKER

PETE DOCTER (Regista/Soggetto/Sceneggiatura) è il regista vincitore del premio Oscar® di *Monsters & Co.*, *Up* e *Inside Out* ed è Chief Creative Officer di Pixar Animation Studios.

Iniziando la sua carriera presso Pixar nel 1990 come terzo animatore dello studio, Docter ha collaborato e contribuito a sviluppare la storia e i personaggi di *Toy Story - Il Mondo dei Giocattoli*, il primo lungometraggio animato Pixar, di cui è stato anche supervising animator. Ha lavorato come storyboard artist in *A Bug's Life - Megaminimondo* e ha scritto le prime bozze della sceneggiatura sia di *Toy Story 2 - Woody e Buzz alla riscossa* che di *WALL•E*. Oltre a dirigere i suoi tre film, Docter è stato anche produttore esecutivo di *Monsters University* e del film vincitore dell'Academy Award® *Ribelle - The Brave*.

L'interesse di Docter per l'animazione ha iniziato a svilupparsi all'età di 8 anni quando ha creato il suo primo flipbook. Ha studiato animazione dei personaggi al California Institute of the Arts (CalArts) di Valencia, California, dove ha prodotto una serie di cortometraggi, uno dei quali ha vinto uno Student Academy Award®. Da allora questi cortometraggi sono stati presentati ai festival di animazione in tutto il mondo e sono presenti ne "I Corti Pixar Collection Vol.2". Dopo essere entrato a far parte di Pixar, Docter ha animato e diretto diversi spot pubblicitari ed è stato nominato a otto Academy Award®, vincendo il premio per il miglior film d'animazione per *Up* e *Inside Out*, ottenendo la candidatura come miglior film d'animazione per *Monsters & Co.*, e quelle per la migliore sceneggiatura originale per *Up*, *Inside Out* e *WALL•E*. Inoltre, nel 2007, *Up* ha ricevuto una nomination all'Oscar come Miglior film dall'Academy of Motion Picture Arts and Sciences.

KEMP POWERS (Co-Regista/Soggetto/Sceneggiatura) ha iniziato a lavorare presso Pixar Animation Studios ad agosto del 2018.

Powers è cresciuto a Brooklyn, New York. Ha frequentato sia la Howard University che la University of Michigan. Prima di Pixar, Powers è stato un premiato drammaturgo, sceneggiatore televisivo e cinematografico, e giornalista. La sua opera teatrale *One Night in Miami* ha ricevuto tre LA Drama Critics Circle Award e quattro NAACP Theatre Award, ed è stata nominata per il Premio Laurence Olivier nella categoria Best New Play nel 2017. Powers l'ha adattata in un lungometraggio, diretto dall'attrice vincitrice dell'Academy Award® Regina King. È stato uno sceneggiatore per la serie *Star Trek: Discovery* ed è stato in tour nazionale come narratore per la serie premiata con il Peabody Award *The Moth*.

Vive a Los Angeles ed Emeryville, in California.

DANA MURRAY, p.g.a. (Produttrice) è entrata a far parte di Pixar Animation Studios a giugno del 2001 come desk production assistant nel film *Alla Ricerca di Nemo*. Ha lavorato come coordinatrice artistica e tecnologica in numerosi cortometraggi, tra cui *L'Agnello Rimbalzello*, *One Man Band* e *Stu – Anche un Alieno può Sbagliare*. Murray è stata lighting coordinator per *Cars – Motori Ruggenti*, e ha ricoperto diverse posizioni come department manager nei lungometraggi premiati con l'Academy Award® *Ratatouille*, *Up* e *Ribelle – The Brave*. Murray ha lavorato come production manager del film vincitore dell'Academy Award *Inside Out* e, più recentemente, ha prodotto il suo primo cortometraggio, *LOU*, uscito insieme a *Cars 3* e candidato all'Oscar® come miglior cortometraggio d'animazione. È la produttrice di *Soul* con il regista Pete Docter e il co-regista Kemp Powers.

Cresciuta a Placerville, in California, Murray ha frequentato la Sonoma State University. Vive a Oakland, in California, con suo marito, le loro due figlie e un cane di nome Gracie.