



The **WALT DISNEY** Company Italia



Regia di: **DON HALL** e **CHRIS WILLIAMS**
Prodotto da: **ROY CONLI**
Produzione esecutiva di: **JOHN LASSETER**
Musiche di: **HENRY JACKMAN**

Social Network

<https://www.facebook.com/BigHero6IT>
<http://twitter.com/DisneyStudiosIt>
[@DisneyStudiosIT](https://www.instagram.com/disneyitalia)
[Instagram.com/disneyitalia](https://www.instagram.com/disneyitalia)
<http://www.medicinema-italia.org/>

Hashtag

[#BaymaxPuppetTour](#)
[#trovaBAYMAX](#)
[#MediCinematrovaBaymax](#)

Data di uscita: **18 dicembre 2014**
Distribuzione: **The Walt Disney Company Italia**
Durata: **1 ora e 42 minuti**

NOTE DI PRODUZIONE

Dai Walt Disney Animation Studios, creatori di Frozen – Il Regno di Ghiaccio e Ralph Spaccatutto, arriva Big Hero 6, un'originale avventura piena di azione e comicità incentrata sul legame speciale tra un prodigio della robotica e un robot gonfiabile extralarge, che si trovano a dover risolvere un preoccupante mistero.

“Tadashi, il fratello maggiore di Hiro, ha creato un robot ultra moderno di nome Baymax, ideato per prendersi cura delle persone”, racconta il regista Don Hall (Winnie The Pooh – Nuove Avventure nel Bosco dei Cento Acri). “Fra i programmi di Baymax figura il desiderio ‘In che modo posso essere d’aiuto?’ È pieno di compassione, mentre Hiro è un teenager che ha perso la sua strada. Le loro personalità interagiscono in modo tenero e divertente”.

Quando un evento devastante si abbatte sulla città di San Fransokyo sconvolgendo la vita di Hiro, lui si rivolge a Baymax e ai suoi migliori amici: l’adrenalinica Go Go Tomago, il maniaco dell’ordine Wasabi No-Ginger, la maga della chimica Honey Lemon e il fanatico Fred.

“C’è un misterioso personaggio mascherato con cattive intenzioni”, afferma il regista Chris Williams (Bolt – Un Eroe a Quattro Zampe). “Hiro è intenzionato a scoprire chi egli sia e quali siano i suoi piani. Vuole fermarlo a tutti i costi”.

“È davvero il viaggio di un eroe”, prosegue Williams. “L’amicizia che Hiro stringe con Baymax gli apre gli occhi, facendogli scoprire cosa significhi realmente essere un eroe”.

Il produttore Roy Conli (Rapunzel – L’Intreccio della Torre) afferma che al centro del film c’è la famiglia, sia quella d’origine sia quella che ci costruiamo. “È un tema molto forte che coinvolge sempre il pubblico”, dice Conli. “È interessante osservare le sfumature dei rapporti interpersonali in film ricchi di sentimento quali Bambi o Il Re Leone. Le loro storie toccano il cuore delle persone”.

Il film è ambientato in un futuro non troppo lontano, nella città di San Fransokyo, un ibrido fantasioso tra due città iconiche come San Francisco e Tokyo. La città è talmente estesa e dettagliata da aver richiesto la creazione di un nuovo programma di rendering chiamato Hyperion, sviluppato dal team tecnologico dei Walt Disney Animation Studios. Il risultato finale è qualcosa che il pubblico non ha mai visto prima d’ora sul grande schermo.

Il produttore esecutivo del film è John Lasseter. Gli sceneggiatori sono Robert L. Baird e Daniel Gerson (Monsters & Co., Monsters University), e Jordan Roberts (La Marcia dei Pinguini, Around the Bend). Il compositore Henry Jackman (Captain America: The Winter Soldier, Ralph Spaccatutto) si è occupato della

colonna sonora, mentre i Fall Out Boy hanno scritto ed eseguito una canzone originale intitolata Immortals.

Ispirato all'omonimo fumetto Marvel, e caratterizzato da un'azione adrenalinica, emozioni intense e una valanga di umorismo, Big Hero 6 arriverà nelle sale italiane il 18 dicembre 2014, anche in 3D.

UN RAGAZZO E IL SUO ROBOT

Una storia originale basata sulla ricerca, sulla robotica e su un rapporto speciale.

L'intenzione dei filmmaker di Big Hero 6 era quella di creare un film ricco di azione, umorismo ed emozione, ma, secondo il produttore Roy Conli, questi ingredienti non devono per forza avere lo stesso dosaggio. "Quello che conta è soprattutto il cuore e l'umorismo: mentre l'azione deve avere un senso, bisogna creare un contesto emotivo in cui possa esistere. In Big Hero 6 l'emozione e l'umorismo accompagnano l'azione".

Ispirato all'omonimo comics Marvel, Big Hero 6 mostra scene d'azione fumettistiche, ma si concentra sull'amicizia nascente tra Hiro e Baymax.

"Hiro è un genio precoce di 14 anni", afferma lo sceneggiatore Robert L. Baird. "Si è diplomato al liceo a 13 anni, ma non usa i suoi doni per il bene dell'umanità. Passa il suo tempo a partecipare a combattimenti clandestini tra robot".

Secondo il co-sceneggiatore Daniel Gerson, Tadashi trova uno stratagemma per convincere il suo fratellino a comportarsi meglio. "Tadashi è un tipo sveglio e sicuro di sé", afferma Gerson. "Porta Hiro al San Fransokyo Tech, e Hiro è sbalordito dalle cose che succedono lì. Conosce il professore che ha ideato i servomeccanismi a cuscinetti magnetici utilizzati da Hiro per i suoi robot da battaglia. Hiro se ne va convinto di voler frequentare quella scuola. È deciso a frequentare il college".

"Hiro deve presentare un progetto per essere ammesso alla scuola", afferma il regista Don Hall. "Così inventa dei robot miniaturizzati da controllare telepaticamente. Si chiamano microbot, possono creare delle forme e tramutarsi in utensili: possono fare qualsiasi cosa".

Ma, ovviamente, le cose non vanno come previsto. "Tadashi muore in un tragico incidente, tentando di salvare il suo professore", afferma Hall. "Hiro è sconvolto. Suo fratello gli manca terribilmente, e la sua vita è in rapida discesa. È in questo momento che Baymax – un robot infermiere compassionevole e premuroso, ideato da Tadashi – prende vita e comincia a tirar fuori Hiro dal suo dolore".

“Il film racconta l’incontro tra loro due”, afferma il regista Chris Williams. “Fin da subito, abbiamo deciso che il rapporto centrale del film sarebbe stato quello tra Hiro e Baymax, mentre Hiro cerca di affrontare la scomparsa di suo fratello. Volevamo che la storia fosse divertente, ma che allo stesso tempo possedesse una profondità emotiva che superasse le aspettative del pubblico”.

RACCONTARE LE ORIGINI

La storia mostra cosa succede quando due figure amatissime s’incontrano – un ragazzo e un robot, per esempio, e questa mentalità da mash-up è una delle caratteristiche primarie di questo film. Big Hero 6 appartiene alla tradizione Marvel, nonostante secondo i cineasti la serie a fumetti fosse breve e poco conosciuta. “Quando ero bambino, amavo i fumetti Marvel”, dice Hall. “Mentre stavo lavorando a Winnie the Pooh – Nuove Avventure nel Bosco dei Cento Acri, ho chiesto a John Lasseter di poter cercare l’ispirazione per il mio prossimo film nel mondo Marvel. Mi ha incoraggiato a visitare gli archivi Marvel, fra i vari progetti ho trovato anche ‘Big Hero 6’. Non ne avevo mai sentito parlare ma mi piacevano sia il titolo che le influenze giapponesi! Sembrava accattivante”.

Hall è stato incoraggiato a sviluppare questa idea. “Ci hanno suggerito di personalizzarla”, dice. Quindi lo stile fumettistico Marvel è stato mescolato alla classica animazione Disney. “È un film Disney con un sacco di DNA Marvel”, dichiara Conli. “Il team Marvel ci ha supportato molto sin dall’inizio, assistendo a tutte le proiezioni e offrendo il proprio parere. L’unica indicazione che ci hanno fornito è stata di fare un grande film. Siamo tutti ammiratori della Marvel e del loro stile entusiasmante e avventuroso, dunque volevamo assicurarci che questo elemento fosse profondamente radicato nella nostra narrazione, insieme a tutta l’emozione e l’umorismo che il pubblico si aspetta da un film d’animazione Disney”.

LA RICERCA

Per ideare il personaggio di Baymax, sono state svolte varie ricerche nel mondo robotico. Hall ha trascorso del tempo con i ricercatori della Carnegie Mellon University. “Abbiamo avuto delle conversazioni molto interessanti sul modo in cui i robot si collocano nella cultura popolare”, racconta Hall. “Mi hanno detto che stanno svolgendo ricerche sulla cosiddetta robotica “soft”, fra cui un braccio di vinile gonfiabile, capace di fare cose semplici come lavare i denti, ma dotato di possibilità infinite”.

Hall e vari membri del team produttivo hanno visitato alcune università dell’East Coast, comprese Harvard e il MIT. Questi ambienti hanno ispirato i laboratori

del San Fransokyo Tech, e i vari ricercatori hanno informato i cineasti sul ruolo che la tecnologia avrebbe dovuto avere nel film. “I robot non sono sempre raffigurati nel modo migliore”, afferma Hall. “Ma appena abbiamo visto quel braccio in vinile, è emersa tutta la personalità di Baymax”.

Secondo Joe Mateo, head of story, anche la personalità di Hiro si è formata grazie alla ricerca. “Abbiamo incontrato alcuni giovani e ci siamo informati sui loro interessi, sui loro hobbies”.

L'amore di Hiro per la tecnologia s'ispira in parte ai ricercatori giapponesi, afferma Hall. “Tutti i realizzatori sono stati influenzati dalla cultura popolare giapponese e dai robot presenti negli anime. I loro robot sono diversi da quelli occidentali. In Giappone, i robot sono la chiave per un futuro promettente. Servono a rendere il mondo un posto migliore”.

Anche gli straordinari microbot inventati da Hiro sono stati sviluppati tramite la ricerca. “Abbiamo osservato il lavoro fatto alla UCLA con i nanobot, dei robot dalle dimensioni molecolari”, afferma Hall. “Poi siamo stati alla Carnegie Mellon University e al MIT, dove abbiamo incontrato alcuni ricercatori che studiano piccoli robot. I nostri microbot si sono evoluti e nonostante nessuno al mondo faccia ciò che fa Hiro nel film, la tecnologia esiste. È in sviluppo da qualche parte, ne sono certo. Proviamo a essere all'avanguardia, ma la tecnologia ci sta raggiungendo”.

Per il finale del film, i realizzatori hanno consultato l'esperto Sean Carroll, fisico teorico alla CalTech. “Studio la gravità e la cosmologia, l'intero universo, la fisica delle particelle e la meccanica quantistica”, afferma. “Credo che i cineasti siano stati molto astuti ad assicurarsi che ciò che accade nel film sia conforme alla vera ricerca. Regala al film un po' di credibilità, e inoltre anche gli scienziati sono persone creative che potrebbero avere idee interessanti”.

Il team ha anche svolto delle ricerche approfondite sul lutto, e su come una perdita possa influenzare un ragazzo dell'età di Hiro. Diversi membri del reparto storia hanno trascorso tre ore con la psicologa clinica Michelle Bilotta Smith. “Le persone con le quali lavoro hanno dovuto affrontare traumi e perdite molto gravi”.

La Smith ha aiutato il reparto storia a capire esattamente come Hiro avrebbe affrontato la perdita di suo fratello maggiore, poiché gli adolescenti affrontano il lutto in modo diverso rispetto agli adulti. “Volevano sapere come si sarebbe comportato un ragazzo depresso”, afferma. “Che aspetto avrebbe la sua camera? Come si comporterebbe?”

“Il film inizia subito dopo la perdita di Hiro, e si tratta di una condizione davvero dura per il nostro protagonista”, afferma Williams, che ha lavorato sulla

scena in cui Hiro scopre Baymax. “Adoro i personaggi come Baymax, sono come neonati, e vedono il mondo in un modo nuovo e originale. Così, anche gli spettatori possono osservare il mondo dal suo punto di vista. Baymax è un personaggio così ingenuo, puro, semplice e buono. Sono qualità un po’ esasperanti per Hiro e ciò offre un potenziale comico incredibile”.

I PERSONAGGI DI BIG HERO 6 **Un cast corale per un film ricco d’azione**

Dato che il film si intitola Big Hero 6, i realizzatori sapevano di dover costruire un gruppo di personaggi forti. Forse una delle qualità che la Marvel e i Walt Disney Animation Studios hanno in comune è il modo in cui i personaggi sono costruiti. Secondo Paul Briggs, head of story, “I personaggi creati da Stan Lee hanno problemi, difetti e debolezze. Non sono perfetti ma li amiamo lo stesso. Ci sembrano più veri. I personaggi di Big Hero 6 non hanno superpoteri. La tecnologia e il cervello sono i loro poteri”.

Conli osserva che “nel materiale originale (Marvel) c’erano sei ragazzi interessanti e brillanti da esplorare”, spiega. “E poiché abbiamo deciso di creare un mondo particolare, abbiamo anche re-inventato i personaggi per il film”.

Infatti, il film vanta 17 personaggi principali, inclusi i sei protagonisti e i loro alter ego, con una media di personaggi principali in scena nello stesso momento che supera tutti i precedenti film dei WDAS. I personaggi di supporto – e anche l’eterogenea popolazione di San Fransokyo – sono più dettagliati e multiformi che mai, grazie alle abilità artistiche e alle tecnologie avanzate degli Studios. Il film è popolato da circa 700 personaggi originali; Big Hero 6 ha battuto il record del film del 2012 candidato all’Oscar® Ralph Spaccatutto, che ne vantava 185.

“L’unico limite è l’immaginazione.”

~ Hiro Hamada

HIRO HAMADA è un prodigio della scienza robotica, una mente geniale nel corpo di un quattordicenne: i suoi sofisticati robot da combattimento dominano la scena dei match clandestini, organizzati negli angoli bui di San Fransokyo. “È un combina guai”, afferma Ryan Potter, che presta la voce a Hiro nella versione originale, “ma in fondo al cuore è un bravo ragazzo”.

Suo fratello Tadashi lo incoraggia a mettere alla prova la sua intelligenza e a cimentarsi nel test di ammissione per l’Istituto di Tecnologia di San Fransokyo.

“Volevamo che fossero prima di tutto due fratelli”, dice il produttore Roy Conli a proposito di Hiro e Tadashi. “Tadashi è un bravo mentore. Con discrezione, presenta Hiro ai suoi amici e lo introduce nella realtà del San Fransokyo Tech. Quando Hiro vede Wasabi, Honey, Go Go e Fred in azione, si rende conto che c’è tutto un mondo che non conosce, e che è davvero interessante”.

Ma un tragico evento sta per cambiare la sua vita. A quel punto Hiro si rivolge a un robot di nome Baymax, e insieme daranno vita a un legame indissolubile, entrando anche a far parte di un gruppo di eroi altamente tecnologici impegnati in una importante missione.

“Hiro è un ragazzo che sta diventando uomo”, dice il regista Don Hall. “Questo è un periodo difficile della vita e alcuni adolescenti sviluppano un inevitabile atteggiamento sarcastico e spigoloso”.

Shiyoon Kim, animatore di Hiro, si è subito lanciato in alcuni disegni esplorativi. I capelli fieramente disordinati del personaggio non sono una coincidenza. “La pettinatura di Hiro è ispirata a molte cose”, afferma Kim. “Principalmente agli adolescenti giapponesi. È una pettinatura molto popolare in Giappone”.

Secondo il supervisore all’animazione Nathan Engelhardt, che ha supervisionato gran parte dell’animazione di Hiro, i capelli del personaggio sono disordinati da diversi punti di vista. “Avevamo regole di tutti i tipi per i suoi capelli”, afferma. “Sapevamo dove doveva stare ciascuna ciocca, e le posizioni in cui dovevano trovarsi le sue sopracciglia e le sue espressioni per essere visibili sotto i capelli”.

Anche il vestiario di Hiro riflette il look di un adolescente disordinato con le sue influenze giapponesi, soprattutto i pantaloncini cargo al ginocchio. Su richiesta di Hall, gli artisti hanno impiegato un design strategico per rendere il look trascurato del personaggio. L’artista addetta allo sviluppo visivo Lorelay Bove ha messo a Hiro una maglietta rossa con il logo di un robot per collegarlo a Baymax. “La felpa non gli scende perfettamente sulle spalle”, afferma la Bove. “Don voleva un po’ di asimmetria nel look di Hiro”.

La personalità di Hiro cambia nel corso del film, dunque gli animatori dovevano mostrare questo cambiamento. “Quello di Hiro è un racconto di formazione”, afferma Engelhardt. “Da ragazzino spavaldo si trasforma in un leader altruista e sicuro di sé”.

Engelhardt afferma che il team ha sperimentato diversi modi per evidenziare il lato spavaldo di Hiro – occhi semichiusi, gestualità sprezzante e un’aria baldanzosa – e la sua evoluzione successiva con espressioni più sommesse e genuine.

“In una scala da uno a dieci... come valuti il tuo dolore?”

~ Baymax

BAYMAX è il robot più compassionevole del mondo. Ha un cuore d'oro: è stato programmato per essere così. La denominazione tecnica di questo robot gonfiabile extra large è Operatore Sanitario Personale: gli basta una semplice scansione per individuare i valori vitali e, a seconda del livello di sofferenza del paziente, curare quasi ogni malattia. Concepito e costruito da Tadashi Hamada, Baymax potrebbe rivoluzionare l'industria sanitaria.

L'idea di un robot in vinile gonfiabile è nata in seguito alla visita di Hall alla Carnegie Mellon University, ma il design è stato sviluppato grazie agli spot TV giapponesi. “Quando pubblicizzano, per esempio, una macchina per cuocere il riso”, afferma Kim, “tendono a evidenziare l'aspetto estetico piuttosto che la tecnologia. Volevamo la stessa cosa per Baymax, poiché rendeva il suo aspetto meno minaccioso”.

Il design in vinile di Baymax offriva una sfida: l'illuminazione. “Abbiamo svolto molte ricerche in studio per l'illuminazione”, afferma Adolph Lusinsky, direttore della fotografia e dell'illuminazione. “Abbiamo fatto degli esperimenti con dei palloni da spiaggia in vinile, poi abbiamo svolto lo stesso test con il programma Hyperion. Il modo in cui la luce si rifletteva sul vinile corrispondeva alle riprese utilizzate come riferimento”.

Secondo Zach Parrish, capo del reparto animazione, il suo team ha utilizzato diversi riferimenti per far muovere Baymax. “Abbiamo studiato veri robot, robot cinematografici, ma anche cose carine come i bambini con il pannolino e i koala”, afferma. “Alla fine abbiamo optato per i cuccioli di pinguino, perché hanno delle proporzioni simili - torso lungo e gambe corte - e non usano le ali quando camminano. I robot muovono solo ciò che serve. I pinguini muovono anche la testa in un modo curioso, spingendo il collo in avanti, e questo gli dà un sacco di personalità”.

Baymax non ha una bocca, dunque gli animatori hanno dovuto usare molta creatività. “Abbiamo coniato il termine ‘un-imating’ (basato sull'assonanza con ‘animating’)”, afferma Mark Henn, capo del reparto animazione 2D. “Significa che gli animatori non devono strafare. Per l'animazione di Baymax è meglio limitarsi. La sfida era riuscire a catturare delle pose veloci e comunicative. Quando il personaggio ha dei dialoghi, la chiave è il tempismo: bisogna capire in quali momenti fargli muovere la testa o sbattere gli occhi”.

“Per mostrarlo orgoglioso, gli mettiamo il petto in fuori”, afferma Parrish. “Quando inclina la testa o sbatte gli occhi in rapida successione, può significare

che è confuso. Il bello di questo stile minimale è che gli spettatori possono diventare dei partecipanti attivi, proiettando le loro emozioni su di lui”.

L’aspetto di Baymax fornisce informazioni sul suo carattere. “Baymax ha un’unica priorità: desidera solo aiutare gli altri”, spiega Hall. “Considera Hiro un suo paziente. All’inizio pensa che il ragazzo abbia bisogno di lui per attraversare la fase critica della pubertà. Ma poi si rende conto che sta cercando di superare la sofferenza provocata dalla perdita del fratello e quindi la sua missione diventa quella di guarire il suo cuore spezzato”.

Hall non soltanto ha apprezzato l’idea di un robot soft non minaccioso, ma ha provveduto a trasformarlo ulteriormente. “Una gran parte del film riguarda Hiro che trasforma il suo compassionevole robot infermiere in un guerriero meccanizzato dai risvolti pericolosi”.

Con Hiro, questo robot materno e innocente rivelerà delle qualità inaspettate: diventerà un eroe oltre che il suo migliore amico. E dopo essere stato abilmente riprogrammato e dotato di una forza superiore, con un pugno volante e lanciarazzi che gli consentono di volare, Baymax diventa parte integrante della squadra “Big Hero 6”.

“Baymax è un robot, tutto ciò che dice è programmato”, afferma Scott Adsit, che presta la voce al personaggio nella versione originale. “Ma col tempo, mentre crea un rapporto con Hiro, si adatta e credo che trovi un’anima nel suo corpo gonfiabile. All’inizio è quasi come un bambino – con l’andatura precaria e lo sguardo innocente – e poi cresce, incarnando diversi aspetti delle relazioni interpersonali: è un figlio, un fratello e anche un padre. Baymax è come una famiglia”.

“Lo percepite, ragazzi? La nostra storia inizia adesso... Diventeremo dei supereroi!”

~ Fred

L’entusiasta **FRED** ha l’aria di un ragazzo tranquillo senza un vero scopo nella vita. “Fred non frequenta realmente il San Fransokyo Tech”, dichiara lo sceneggiatore Daniel Gerson. “Di giorno, fa la mascotte. Ma di notte...fa sempre la mascotte”.

Appassionato di mostri e occupato con il “sign-twirling”, sa bene dove andare quando vuole. Per esempio non esita a unirsi alla squadra “Big Hero 6” e nutre una quantità di idee per il suo completo da supereroe. Il suo feroce alter ego sputa fuoco è completo di artigli, comunicazioni integrate e l’abilità di rimbalzare. Ma il suo talento di “sign-spinner” potrebbe ancora essergli utile.

“Basta frignare... Fai la donna.”

~ Go Go Tomago

GO GO TOMAGO conosce il segreto della velocità. È dura, atletica e leale a tutti i costi, ma non molto loquace. I palloncini con il chewing gum e le battute sarcastiche sono fra le sue specialità. “Go Go è proprio forte”, dichiara Jamie Chung che le presta la voce nella versione originale. “È tosta anche prima di diventare un’eroina. È tenace. Sa badare a se stessa”.

“È un tipo pratico”, afferma Paul Briggs. “È innovativa e divertente. Adoro la sua forza”.

“Tra tutti i personaggi, è la più tagliata per il lavoro di supereroe”, aggiunge Gerson. “Le piace più di chiunque altro”.

Spericolata e amante dell’adrenalina, Go Go Tomago ha più dimestichezza con le ruote che con i piedi, e quando entra a far parte dei Big Hero 6, corre come non ha mai fatto prima, usando i dischi a levitazione magnetica come scudi, ruote e armi da lancio.

“È una donna di poche parole”, dice Hall. “È molto scaltra. Per il suo personaggio ci siamo ispirati ai corrieri in bicicletta”.

Gli artisti hanno osservato attori come John Wayne, Clint Eastwood e Gary Cooper per studiare il loro lato freddo e riservato. Hanno anche studiato i pattinatori di velocità per modellare i movimenti e il fisico di Go Go. Secondo Parrish, Go Go è calma e diretta. “Ha molto carattere”, afferma. “Corre più veloce che mai verso un determinato punto e poi, con uno sguardo impassibile, forma una bolla con la gomma da masticare e la fa scoppiare. Questo gesto significa ‘Sono troppo cool per voi’ ”.

“Un posto per ogni cosa, ogni cosa al suo posto.”

~ Wasabi

WASABI è un fanatico della precisione. È super intelligente e solo un tantino nevrotico, ma questo grande e grosso maniaco dell’ordine non potrà fare a meno di abbracciare la causa di Hiro, quando sarà necessario.

“Sono da sempre un grande fan di Wasabi”, afferma Williams. “È il più cauto e prudente, il più normale in un gruppo di personaggi sfacciati. Aiuta a rendere il film credibile nel secondo atto, dando voce alle preoccupazioni del pubblico e facendo notare agli altri che stanno facendo una pazzia”.

All’inizio, Wasabi era un personaggio molto zen, con dei dreadlocks molto zen. “Il Wasabi nevrotico era molto più divertente”, afferma Engelhardt. Dopo aver

modificato la sua personalità, i realizzatori avevano deciso che un maniaco dell'ordine avrebbe dovuto avere i capelli corti. Ma il nuovo look è durato poco. Alla fine, erano tutti troppo affezionati a suoi dreads.

All'interno della squadra "Big Hero 6", Wasabi amplifica le sue arti marziali con stupefacenti armi da taglio al plasma. Definirlo acuto e intelligente sarebbe solo riduttivo.

Gli animatori hanno dovuto far attenzione durante la fuoriuscita delle lame. "Basterebbe una piccola contrazione del polso per far sì che Wasabi si tagli una mano, dunque gli animatori hanno dovuto tenere i suoi polsi immobili in ogni momento", afferma Parrish.

"Questa sì che è una reazione chimica".

~ Honey Lemon

HONEY LEMON è una maga della chimica. Non lasciatevi ingannare dai suoi occhiali e dai suoi modi stravaganti: Honey è sicuramente dolce come suggerisce il suo nome, ma è anche guidata da una passione e da una determinazione che la rendono praticamente inarrestabile. "Vede sempre il bicchiere mezzo pieno", dice Williams. "Ma nei suoi occhi brilla la scintilla del classico scienziato pazzo. Ha molte più qualità di quel che si direbbe".

Secondo Engelhardt, gli animatori hanno lavorato sulla vivacità di Honey, dandole un'espressività esagerata e delle qualità da anime. Ma è stato difficile trovare il giusto equilibrio. Engelhardt dichiara: "Honey ha una personalità frizzante, ma non è sciocca, è molto intelligente. Le sue abilità come chimico sono indiscusse. Abbiamo voluto spingerla al limite, specialmente quando Hiro la incontra per la prima volta. È quasi troppo da sopportare. Parla a raffica, è concitata, energica e bella.

Honey è una ragazza brillante. La sua padronanza della chimica si rivela essenziale: quando questa esuberante cervellotica entra a far parte della squadra di "Big Hero 6", preparerà intrugli ingegnosi che aiuteranno la squadra a sbrogliare qualsiasi difficoltà.

"Nutriamo le vostre menti affamate."

~ Zia Cass

ZIA CASS è la stressata ma solidale tutrice dei due fratelli Hiro e Tadashi. "Zia Cass è la zia cool che tutti vorrebbero avere o vorrebbero essere", afferma Maya Rudolph, che presta la voce al personaggio nella versione originale del film. "Adora questi ragazzi".

Proprietaria di una nota pasticceria e caffetteria di San Fransokyo, Zia Cass è orgogliosa e soddisfatta dei suoi nipoti, di cui ha un'altissima opinione. È sempre allegra, affettuosa, e disposta a dare il suo sostegno con un abbraccio e qualche ghiottoneria.

“Zia Cass deve evocare la tipica atmosfera di San Francisco”, dice Hall. “Appartiene a una seconda o terza generazione di hippy. È allegra, energica, spensierata”.

“Questa storia presenta diversi livelli di emozione, e zia Cass accompagna Hiro nel suo viaggio” afferma la Rudolph.

“Ti offro un’opportunità... Accendi il cervello e trova una via d’uscita.”

~ Tadashi Hamada

TADASHI HAMADA è un bravo ragazzo. È fatto così. Ha sviluppato e costruito un sofisticato robot infermiere di nome Baymax, programmato per assistere ovunque milioni di persone. Ma è il suo ruolo di fratello maggiore a rendere Tadashi veramente speciale. Tutti avrebbero bisogno di un fratello come lui, e Hiro si rende perfettamente conto di quanto sia fortunato.

“Tadashi è la forza di Hiro”, afferma Daniel Henney, che lo doppia nella versione originale del film. “Hanno perso i loro genitori da molti anni, quindi Tadashi è una figura paterna e, in un certo senso, il cuore pulsante della famiglia”.

In più, secondo Henney, Tadashi è abbastanza intelligente da poter indirizzare Hiro sulla giusta via. “Certe volte, bisogna manipolare un po’ la situazione per mostrare il proprio punto di vista. Invece di dire a Hiro cosa fare, Tadashi usa uno stratagemma per fargli fare la scelta più giusta”.

“Anch’io ho un fratello quindi so cosa vuol dire”, dice Williams. “Tutti prendono in giro il fratello più piccolo, si divertono a sue spese. Ma allo stesso tempo c’è un legame incredibile e un affetto fortissimo. Nessuno può permettersi di toccarlo”.

“Noi siamo l’avanguardia della robotica.”

~ Robert Callaghan

Il **PROFESSOR ROBERT CALLAGHAN** dirige il programma robotico del prestigioso Istituto di Tecnologia di San Fransokyo, dove è il professore e mentore di Tadashi. Quando Hiro visita per la prima volta l’Università, si emoziona nel conoscere questo celebre esperto di robot, mentre Callaghan riconosce immediatamente le grandi potenzialità del quattordicenne e lo incoraggia a sfruttare le sue capacità.

“È istruito e sempre in controllo della situazione”, così lo definisce James Cromwell, scelto per prestare la voce a Callaghan nella versione originale.. “Ma non tratta i suoi studenti come esseri inferiori. Comprende il loro livello d’intelligenza e per questo riesce a coinvolgerli”.

“Mi chiamo Alistair Krei. Krei Tech Industries”.

~ Alistair Krei

L’imprenditore e guru della tecnica **ALISTAIR KREI** è l’ex allievo più illustre dell’Istituto di Tecnologia e il proprietario della società di tecnologia più grande del mondo, la Krei Tech. Krei è sempre in cerca di novità sensazionali. Quando visita la San Fransokyo Tech resta colpito dall’ingegno di Hiro.

“Se vogliamo catturarlo... avrete tutti bisogno di un upgrade.”

~ Hiro Hamada

YOKAI è il silenzioso uomo mascherato coinvolto nella terribile tragedia che colpisce San Fransokyo e che sconvolgerà il mondo di Hiro. “Abbiamo ideato diverse versioni della maschera kabuki di Yokai”, afferma Shiyoon Kim, responsabile del design del personaggio. “Ci piaceva l’idea di una maschera bianca dall’aspetto misterioso, che creasse un contrasto con l’abito nero di Yokai”.

Hiro trasformerà un gruppo di sprovveduti in una squadra altamente tecnologica che si batte contro il crimine. I “Big Hero 6” hanno una missione in particolare: scovare Yokai e assicurarlo alla giustizia.

CREARE LA FOLLA

Oltre ai protagonisti, in Big Hero 6 ci sono centinaia di personaggi di contorno. Per i realizzatori era fondamentale trasformare l’immaginaria San Fransokyo in una città autentica e credibile. E una città come San Fransokyo aveva bisogno di abitanti dotati di forme, dimensioni, culture e abbigliamenti differenti.

È qui che entra in gioco Denizen, un sistema patentato dal team dei Walt Disney Animation Studios, che rivoluziona il modo in cui gli artisti creano e animano le folle. “Per creare e conservare questi personaggi”, afferma John Kahwaty, supervisore alla creazione dei personaggi, “avevamo bisogno di un sistema che ci permettesse di generarli automaticamente, così da farli evolvere insieme al film e poterli creare sul momento”.

Secondo Kahwaty, Denizen è una risorsa per produrre dei personaggi poco alla volta. “Il programma memorizza un piccolo gruppo di personaggi che definiscano lo stile del film, li analizza e li compara”, afferma. “Poi fornisce al designer un modo per fondere insieme le caratteristiche dei personaggi così da creare un modello finale, compreso di abbigliamento, capelli e un look ben distinto, che può essere immediatamente inserito in un’inquadratura, animato e renderizzato”.

Il sistema ha creato 670 personaggi originali, confrontati ai 270 di Frozen – Il Regno di Ghiaccio, i 185 di Ralph Spaccatutto e gli 80 di Rapunzel – L’Intreccio della Torre. Ognuno dei 670 personaggi ha più di 32 combinazioni di vestiario, e altre 32 di capelli e tonalità della pelle. In pratica, i realizzatori potrebbero invitare 686.080 personaggi originali a San Fransokyo, prima di trovarne due identici.

Con Denizen è stato possibile creare anche delle figure personalizzabili: i dipendenti dei WDAS, quindi, sono stati incoraggiati a modellare alcuni personaggi su se stessi per inserire dei cameo. Di conseguenza, circa 200 dipendenti dei WDAS sono presenti tra la folla.

LE LOCATION

I realizzatori utilizzano tecnologie all’avanguardia per creare San Fransokyo

I filmmaker hanno deciso di ambientare la loro storia movimentata in un mondo innovativo, con influenze giapponesi, diverso da qualsiasi cosa il pubblico abbia visto finora. “All’inizio ho pensato a San Francisco”, dice Hall, “ma poi ho avuto l’idea di fonderla con Tokyo per creare un’ambientazione più interessante, più esotica e allegra. La combinazione visiva di queste due città, fra loro esteticamente abbastanza diverse, ci ha fornito il luogo ideale per ambientare la storia”.

“San Francisco offre dei paesaggi e dei monumenti incredibili, e possiede una storia ricchissima: è una città di prim’ordine”, afferma il produttore Roy Conli. “Tokyo, con le sue luci al neon e la sua energia, è straordinariamente bella. Insieme, queste due città forniscono l’ambientazione ideale per il film”.

I realizzatori si sono spostati sulla costa californiana per visitare la prima città. “Abbiamo trascorso tre giorni guidando per la città, visitando il Golden Gate, la Coit Tower, Market Street e Japantown”, dichiara Hall. “Siamo stati un po’ di tempo ad Angel Island”.

Il team ha esplorato la città sia via terra, camminando per diversi chilometri, sia per via aerea, con sensazionali giri in elicottero. Secondo Hall, San Francisco è

stata più che un'ispirazione. "Geograficamente, abbiamo ripreso San Francisco in tutto e per tutto".

Gli artisti hanno utilizzato un software per ottenere una sorta di cianografia della città, dalla disposizione delle strade alla grandezza degli isolati, delle zone commerciali e di quelle residenziali. "Possiamo inserire una mappa, per esempio quella dell'assessore della contea di San Francisco", afferma lo scenografo Paul Felix. "Poi possiamo ulteriormente scomporla, per indicare il tipo di edificio che vogliamo inserire in una determinata area. In questo modo creavamo dei prototipi da espandere tramite il programma per renderli ben distinti. Non c'è un edificio uguale all'altro, ma si somigliano tutti".

"Da lontano, sembra proprio San Francisco", aggiunge il supervisore tecnico Hank Driskill. "Ha gli edifici giusti al posto giusto, e della dimensione giusta. Non c'è nulla di inventato: è stata creata sulla base di dati reali così da sembrare autentica".

Gli artisti hanno stilizzato il tutto per rendere San Fransokyo unica - alcune colline sono più ripide e alcuni edifici del centro sono esageratamente alti - ma tutto ha avuto inizio dalla geografia effettiva.

Secondo Felix, Tokyo ha offerto degli elementi estetici. "Abbiamo adottato lo stile architettonico di Tokyo", afferma. "Il design urbano della città è stato fonte d'ispirazione, le gigantesche opere pubbliche e anche il modo in cui sono organizzate le strade: in alcune aree i marciapiedi sono piccolissimi, per esempio. Volevamo assicurarci che il pubblico la percepisse come una città asiatica".

Gli artisti hanno riempito la città d'insegne pubblicitarie fittizie: più di due anni fa, un grafico è stato assunto per creare la vasta quantità d'insegne necessarie a riempire la città.

CASA DOLCE CASA

Hiro e Tadashi Hamada vivono con la zia Cass in una casa che si trova sopra la sua pasticceria. Lo scenografo Scott Watanabe ha creato un'abitazione a tre piani che combina il design vittoriano con quello nipponico. Gli artisti hanno decorato gli interni con uno stile bohémien: "Ci sono sedie appese, piante ornamentali, macramè e grandi stampe a colori sui muri", afferma Felix. "Poi ci sono i classici mobili giapponesi, come un tavolo da pranzo molto basso. E c'è anche un tema vittoriano, per esempio la carta da parati fantasia, ma con un distinto tono giapponese".

"Volevamo assicurarci che la casa avesse una storia", prosegue Felix. "Doveva sembrare quasi improvvisata".

UNA CASA LONTANO DA CASA

Il San Fransokyo Tech mescola l'architettura in stile mission dell'università di Stanford con quella giapponese. "Abbiamo osservato dei campus come quello del Caltech", afferma Felix, "costruito nei primi anni del secolo scorso. Negli anni, si è evoluto seguendo altri stili".

Il supervisore tecnico Hank Driskill ha accompagnato Felix e il supervisore degli effetti visivi Kyle Odermatt al Jet Propulsion Lab di Pasadena. "Abbiamo visitato i loro laboratori aerospaziali", afferma Driskill, "abbiamo studiato a fondo i loro impianti di produzione per capire come Hiro e i suoi amici avrebbero costruito il loro equipaggiamento, e il JPL è specializzato nella manifattura di componenti utili per costruire sonde spaziali, lander e altro. Abbiamo anche visitato i loro laboratori dedicati alla nanotecnologia e alla robotica. È stata una visita complementare a quella svolta dai registi in vari laboratori negli Stati Uniti, e ci ha aiutato a plasmare l'aspetto dei laboratori del San Fransokyo Tech".

La tecnologia è onnipresente nella futuristica città di San Fransokyo e i realizzatori hanno deciso di integrare delle turbine eoliche nel passaggio per dare la sensazione di una città sostenuta da energia pulita. L'artista Kevin Nelson ha creato delle gigantesche turbine dalla forma ispirata agli aquiloni giapponesi. "È fantasioso ma funzionale", afferma Felix in merito al design. "Kevin ha un ottimo senso dell'ingegneria nel suo design, dove ogni cosa sembra divertente ma al tempo stesso tecnologica: il tono perfetto per la nostra città".

REALIZZARE UN'IDEA

L'elaborato design di San Fransokyo - con le sue vaste distese, i molteplici abitanti e i ricchi dettagli - sarebbe stato impossibile senza un'innovazione chiamata Hyperion.

Brent Burley, Sean Jenkins e Chuck Tappan, dei WDAS, hanno guidato una squadra di sviluppatori nella creazione di questo programma per il rendering. "Stavamo lottando contro due cose", afferma Burley, principale creatore del software, "la crescente complessità nel rispettare i limiti della memoria dei nostri computer, e il desiderio di avere un'illuminazione più ricca e dettagliata: un lavoro piuttosto intenso".

"In generale, i programmi per il rendering caricano una scena nella memoria, in un modo o nell'altro", spiega Driskill. "Le nostre macchine non erano abbastanza grandi da contenere ciò che volevamo, così abbiamo iniziato a scomporre le scene in vari strati, per indirizzarli uno per volta e poi assemblarli nell'immagine finale. Film dopo film, per gli artisti stava diventando sempre più difficile gestire i dati".

Hyperion permette agli artisti che si occupano dell'illuminazione di concentrarsi sull'arte, invece di dover gestire massicce quantità di dati. "Può gestire elementi complessi e simulare un'illuminazione credibile", afferma Adolph Lusinsky, direttore della fotografia e dell'illuminazione. "Allo stesso tempo, Hyperion è molto semplice, ha un minor numero di comandi ma fornisce un risultato migliore".

Secondo Andy Hendrickson, capo del reparto tecnologico dei Walt Disney Animation Studios, Hyperion riesce a simulare in maniera attendibile ciò che succede nel mondo reale. "Abbiamo deciso di basarci sulla fisica della vita di tutti i giorni per decidere come far rifrangere i raggi di luce e farli interagire con le superfici circostanti".

Il sistema permette molteplici riflessi, proprio come per la luce naturale. "Una volta riusciti a replicare il funzionamento naturale, gli artisti possono trascorrere il resto del tempo a fornire un look cinematografico al tutto", afferma il produttore Roy Conli. "Nemmeno nei film live-action la luce è naturale: è usata strategicamente. Con Hyperion, gli artisti possono illuminare una scena come farebbero in un film live-action".

"Baymax è come un grosso pallone", afferma Jenkins, supervisore tecnico di Hyperion. "Con i primi esperimenti, abbiamo scoperto che il vinile bianco è uno dei materiali più difficili da illuminare, dato che la luce gli passa attraverso, riflettendosi innumerevoli volte. Deve riflettersi tante volte per risultare credibile: senza questo nuovo programma, sarebbe stato difficile - se non impossibile - riuscire a simulare il tutto. Non avrebbe avuto l'aspetto che ha".

Hyperion ha anche permesso ai realizzatori di esplorare maggiormente il mondo da loro creato. "Possiamo fare delle panoramiche aeree su folle vastissime", afferma Tappan, che lavorato sulle integrazioni artistiche di Hyperion. "Quando Baymax e Hiro volano per la prima volta, sorvolano San Fransokyo. È una scena mozzafiato. L'arte sfida la tecnologia".

Il software è stato in lavorazione per due anni, e in un certo senso Big Hero 6 è arrivato nel posto giusto al momento giusto. Si trattava del film perfetto per adottare il nuovo programma, data la volontà di creare un'ambientazione complessa per la quale Hyperion è stato costruito. "Non avremmo mai potuto realizzare Big Hero 6 con i programmi utilizzati per Frozen - Il Regno di Ghiaccio", afferma Burley.

"La politica dei Walt Disney Animation Studios ci permette di correre dei rischi nel campo della tecnologia", afferma Tappan. "Con la creazione di Hyperion, sono cambiate molte cose. Creare un nuovo programma è uno dei più grandi cambiamenti che possiamo operare. Ora che ci siamo riusciti, ci sembra di poter fare qualsiasi cosa".

I FILMMAKERS

DON HALL (REGISTA) ha diretto, con Stephen J. Anderson, il lungometraggio d'animazione dei Walt Disney Animation Studios Winnie the Pooh - Nuove Avventure nel Bosco dei Cento Acri (2011). Nel 2009 è stato capo del reparto storia di La Principessa e il Ranocchio. Come tale, ha seguito da vicino le sessioni di montaggio e registrazione insieme ai registi, e ha supervisionato gli storyboard e la sceneggiatura.

Ha iniziato la sua carriera ai Walt Disney Animation Studios nel giugno del 1995, come assistente sceneggiatore di Tarzan. Ha curato gli storyboard di Le Follie dell'Imperatore, Chicken Little e vari progetti. A partire da I Robinson - Una Famiglia Spaziale è diventato capo del reparto storia. È stato candidato all'Annie Award per gli storyboard di Le Follie dell'Imperatore, mentre I Robinson gli è valso una seconda nomination.

Hall si è laureato in Disegno e Pittura all'Università dell'Iowa, e in Animazione dei Personaggi alla CalArts. Dopo la laurea, è ritornato alla CalArts per insegnare Sviluppo Avanzato della Storia.

È nato a Glenwood, Iowa, e attualmente vive a Pasadena con la moglie e i due figli.

CHRIS WILLIAMS (Regista) ha diretto, con Byron Howard, il lungometraggio candidato all'Oscar® Bolt - Un Eroe a Quattro Zampe (2008), targato Walt Disney Animation Studios.

Si è unito agli Studios nel 1995, lavorando come stagista nello studio d'animazione situato in Florida. È stato uno dei membri più importanti dello story team di Mulan (1998), ha lavorato come story artist in Lilo & Stitch (2002), ed è stato candidato a un Annie Award per la sceneggiatura di Le Follie dell'Imperatore. In seguito, ha lavorato negli story team di Ralph Spaccatutto (2012) e del premio Oscar® Frozen - Il Regno di Ghiaccio (2013).

Williams ha scritto e diretto il primo cortometraggio in computer grafica della Disney, Glago's Guest, per il quale ha vinto un Annie Award. Ha vinto un Emmy® come produttore esecutivo dello speciale natalizio della ABC Lenny & Wayne - Missione Natale.

Williams si è laureato in Belle Arti all'Università di Waterloo, e successivamente ha studiato Animazione allo Sheridan College.

ROY CONLI (Produttore) si è unito ai Walt Disney Animation Studios nel 1993. Dopo aver messo insieme i vari elementi creativi di *Il Gobbo di Notre Dame* e dato inizio al progetto, si è trasferito in Francia per due anni al fine di coordinare la divisione parigina degli Studios. Dopo aver completato il film, è rimasto a Parigi per guidare la produzione di *Hercules* e *Tarzan*. Poi è ritornato agli Studios di Burbank per produrre *Il Pianeta del Tesoro*. Ha anche prodotto il 50° film d'animazione dei Walt Disney Animation Studios *Rapunzel - L'Intreccio della Torre*, ed è membro del reparto esecutivo dei WDAS.

Nato e cresciuto a Los Angeles, Conli ha studiato teatro al prestigioso American Conservancy Theater (ACT) di San Francisco. Un incontro fortuito con un gruppo di artisti della Pasadena Playhouse lo ha portato ad assumere una posizione importante nel leggendario teatro, che ha poi diretto per quattro anni come manager di produzione. In quel ruolo ha dato inizio al restauro del teatro, riaperto ufficialmente nel 1983.

Conli si è poi trasferito a Boston per proseguire i suoi studi alla Boston University, ottenendo un Master of Fine Arts. Dopo la laurea, è diventato produttore associato del Camden Shakespeare Festival in Maine. Nel 1989 Conli si è unito al team produttivo del Mark Taper Forum, un importante teatro di Los Angeles. Nel corso dei quattro anni successivi ha dato inizio a una serie di progetti speciali, contribuendo a lanciare pièce teatrali pluripremiate come *Angels in America*, *Jelly's Last Jam* e *The Kentucky Cycle*.

JOHN LASSETER (Produttore Esecutivo) si occupa di supervisionare tutti i film e i progetti dei Walt Disney Animation Studios, Pixar Animation Studios e Disneytoon Studios, oltre al suo coinvolgimento in un ampio numero di attività alla Walt Disney Imagineering.

Lasseter ha esordito come regista di lungometraggi nel 1995 con *Toy Story*, primo lungometraggio animato in computer grafica nella storia, grazie al quale ha vinto un Oscar® Speciale per la sua guida ispirata del team Pixar. Lasseter e gli altri sceneggiatori sono stati candidati inoltre per la Miglior sceneggiatura: prima di allora, nessun lungometraggio animato aveva ricevuto questa candidatura. Lasseter ha diretto anche *A Bug's Life - Megaminimondo* (1998), *Toy Story 2* (1999), *Cars - Motori Ruggenti* (2006) e *Cars 2* (2011).

Lasseter è stato produttore esecutivo del film premio Oscar® *Frozen - Il Regno di Ghiaccio* (2013), realizzato dai WDAS, premiato anche per la Miglior canzone originale (*Let It Go*).

Si tratta del film d'animazione con il maggiore incasso di sempre: a Marzo del 2014 ha superato il miliardo di dollari. Dopo essere diventato supervisore

creativo di entrambi gli studi d'animazione nel 2006, Lasseter è stato produttore esecutivo di tutti i lungometraggi dei Walt Disney Animation Studios, compresi Bolt - Un Eroe a Quattro Zampe (2008), La Principessa e il Ranocchio (2009), Rapunzel - L'Intreccio della Torre (2010), Winnie the Pooh - Nuove Avventure nel Bosco dei Cento Acri (2011) e Ralph Spaccatutto (2012). È stato anche produttore esecutivo dei film Disneytoon Studios, inclusi Trilli e la Nave Pirata e Planes 2 - Missione Antincendio, usciti quest'anno, e il prossimo lungometraggio Disney Fairies Legend of the NeverBeast (titolo originale).

Lasseter ha prodotto anche tutti i lungometraggi Pixar da Monsters & Co. (2011) in poi, inclusi sette film premiati con l'Oscar®: Alla Ricerca di Nemo (2003), Gli Incredibili - Una Normale Famiglia di Supereroi (2004), Ratatouille (2007), WALL•E (2008), Up (2009), Toy Story 3 - La Grande Fuga (2010) e Ribelle - The Brave (2012), oltre ai lungometraggi del 2015 Inside Out e The Good Dinosaur. A oggi, i film della Pixar hanno guadagnato più di 8,5 miliardi di dollari al botteghino, e tutti i loro titoli hanno esordito nelle sale al primo posto.

Lasseter ha scritto, diretto e animato i primi cortometraggi Pixar, inclusi Luxo Junior, Il sogno di Red, Tin Toy e Knick Knack. Nel 1986, Luxo Junior è stato il primo film tridimensionale in computer grafica a essere nominato agli Oscar® come Miglior cortometraggio animato, mentre nel 1988 Knick Knack è stato il primo cortometraggio computerizzato a vincere il premio. Lasseter ha prodotto tutti i cortometraggi successivi dello studio, inclusi i premi Oscar Il Gioco di Geri (1997) e Pennuti Spennati (2000), i più recenti La Luna (2011) e The Blue Umbrella (2013), e il nuovissimo Lava, che arriverà al cinema nel 2015 insieme al lungometraggio Inside Out. È stato anche produttore esecutivo dei cortometraggi Walt Disney Animation Studios, inclusi il premio Oscar® Paperman (2012), Tutti in Scena! (2013) oltre ai nuovissimi Winston, che nelle sale precederà la visione di Big Hero 6, e Frozen Fever, che arriverà l'anno prossimo.

Come principale consigliere creativo della Walt Disney Imagineering, Lasseter è stato fondamentale per dare a vita a Cars Land, un'attrazione lanciata nel 2012 che trasporta i visitatori del Disneyland Resort a Radiator Springs per conoscere gli amati personaggi di Cars. Cars Land si estende per quasi 50 chilometri quadrati al Disney California Adventure Park.

Nel 2009, Lasseter è stato premiato con il Leone d'Oro alla Carriera nel corso della 66^a edizione della Mostra Internazionale d'Arte Cinematografica di Venezia. L'anno seguente, è stato il primo produttore di film d'animazione a ricevere il David O. Selznick Achievement Award in Motion Pictures dalla Producers Guild of America. Fra gli altri riconoscimenti ottenuti da Lasseter, si possono annoverare un premio per lo straordinario contributo all'immaginario cinematografico, assegnatogli dall'Art Directors Guild nel 2004, una laurea

onoraria all'American Film Institute e infine il Winsor McCay Award, assegnatogli dall'ASIFA-Hollywood nel 2008 per il contributo dato all'arte dell'animazione.

Prima della fondazione della Pixar nel 1986, Lasseter è stato uno dei membri della divisione computerizzata della Lucasfilm Ltd., per la quale ha progettato e animato Le avventure di André e Wally B, primo cortometraggio animato in cui la CG è stata utilizzata per creare dei personaggi. Ha inoltre curato il personaggio computerizzato del Cavaliere di Vetro, presente nel lungometraggio prodotto da Steven Spielberg Piramide di Paura.

Lasseter ha fatto parte della classe inaugurale all'interno del corso di animazione dei personaggi del California Institute of the Arts, dove si è laureato nel 1979. È stato l'unico a vincere due volte lo Student Academy Award for Animation, per i suoi cortometraggi studenteschi Lady and the Lamp (1979) e Nitemare (1980). Vinse il suo primo premio all'età di 5 anni, quando il Model Grocery Market di Whittier, in California, gli assegnò 15 dollari per un suo disegno del Cavaliere senza testa.

ROBERT L. BAIRD (Sceneggiatore) ha sceneggiato numerosi film d'animazione di successo degli ultimi dodici anni. Per la Pixar ha contribuito alle sceneggiature di Monsters & Co. (2001), del vincitore del Golden Globe® Cars - Motori Ruggenti (2006) e di Monsters University (2013). Per i Walt Disney Animation Studios, Baird ha contribuito alla scrittura di Chicken Little - Amici per le Penne (2005), I Robinson - Una Famiglia Spaziale (2007), e del cortometraggio Rapunzel - Le Incredibili Nozze (2012).

Baird ha cominciato la sua carriera di autore lavorando come redattore pubblicitario per una stazione radio di rock alternativo a Toronto. Nel 1996 si è trasferito a Los Angeles, dove ha lavorato come autore della serie televisiva Breaker High, con Ryan Gosling. Nel 2001 è arrivato alla Pixar come sceneggiatore di Monsters & Co., insieme al suo partner creativo Daniel Gerson.

Baird ha cominciato a interessarsi alla scrittura leggendo classici di autori letterari come Isaac Asimov, Stephen King e Ray Bradbury. Crescendo, è influenzato dallo stile comico di gruppi quali i Monty Python, SCTV e The Kids in the Hall. Nato a Ottawa, in Ontario, Baird ha trascorso gran parte della sua adolescenza in Canada, tra la Nuova Scozia e il New Brunswick. Ha frequentato la Ryerson University di Toronto, dove si è laureato in Radio e televisione.

Baird vive a Los Angeles con la moglie e i due figli.

DANIEL GERSON (Sceneggiatore) ha sceneggiato numerosi film d'animazione

di successo negli ultimi dodici anni insieme al suo partner creativo Robert L. Baird. Ha cominciato la sua carriera di sceneggiatore alla Pixar, scrivendo Monsters & Co. (2001), di Pete Docter e Monsters University (2013), di Dan Scanlon. Big Hero 6 (2014), diretto da Don Hall e Chris Williams, è il suo progetto più recente.

Gerson vive a Los Angeles con la moglie e i figli. Sua figlia è accreditata nei titoli di coda di Monsters & Co. e suo figlio in quelli di Cars: entrambi sotto la dicitura “Bambini di produzione”.

#