

- INSEGUI I TUOI SOGNI -

Disney · PIXAR

COCO



DAL 28 DICEMBRE AL CINEMA

f PixarCocoIT

ANCHE IN 3D

#CocoITFilm

©2017 Disney Pixar



Regia di Lee Unkrich
Co-regista Adrian Molina
Sceneggiatura di Adrian Molina e Matthew Aldrich
Prodotto da Darla K. Anderson
Produttore esecutivo John Lasseter
Colonna sonora originale di Michael Giacchino
Canzoni di Kristen Anderson-Lopez e Robert Lopez

Coco - Trailer Ufficiale Italiano
<https://youtu.be/ro2mnwYOp50>

Social Network
<https://fb.com/PixarCocoIT/>
<https://twitter.com/DisneyPixarIT>
<https://instagram.com/DisneyFilmItalia>

Hashtag
#CocoITFilm

Materiale stampa <http://www.image.net>

Data di uscita: **28 dicembre 2017**
Durata: **109 minuti**
Distribuzione: **The Walt Disney Company Italia**

NOTE DI PRODUZIONE

"LA MIA MUSICA È PER SEMPRE,
ED IL MONDO ES MI FAMILIA."

~ MIGUEL, *Coco*

Il film Disney•Pixar *Coco* celebra la famiglia e l'arte di essere ricordati

"Coco parla di un bambino di 12 anni con dei grandi sogni", afferma il regista Lee Unkrich. "Racconta di una famiglia di grandi lavoratori, dotata di grandi tradizioni e piena d'amore. Ma la cosa migliore di *Coco* è che questo ragazzino potrebbe essere mio figlio. Questa famiglia potrebbe vivere accanto a noi. La nonna dolce ma severa che insiste per farvi mangiare un altro boccone potrebbe essere vostra nonna. Questa storia possiede elementi che sono familiari per tutti noi. Per questo è così speciale".

Questo tema universale legato alla famiglia era molto importante per i filmmaker. "Tutti noi facciamo parte di una famiglia", afferma il co-regista e sceneggiatore Adrian Molina. "I rapporti con i nostri familiari sono bellissimi e complicati. È la nostra famiglia a determinare che tipo di persone diventeremo e questo ci ha fatto pensare: se avessimo l'opportunità di incontrare i nostri antenati, quali delle nostre caratteristiche ritroveremmo in loro?".

Unkrich aggiunge: "Abbiamo trovato un filo conduttore nell'esigenza di essere ricordati, di percepire che continueremo a essere importanti anche alla fine della nostra vita sulla Terra. Allo stesso modo, c'è un grande desiderio di mantenere vivi i ricordi legati ai nostri cari. Condividendo le loro storie e creandone una tutta nostra, costruiamo un legame che trascende le generazioni e diventa molto più grande della nostra vita quotidiana".

Il 19° lungometraggio targato Pixar Animation Studios racconta la storia di Miguel, un aspirante cantante e chitarrista autodidatta, che sogna di seguire le orme del suo idolo Ernesto de la Cruz, il musicista più famoso nella storia del Messico. Ma ormai da generazioni la musica è severamente proibita nella famiglia di Miguel. Molti anni prima, la sua trisnonna e il suo trisnonno si trovarono in un vicolo cieco: lei desiderava allevare la sua famiglia insieme al marito nel paesino di Santa Cecilia, ma lui non era intenzionato a mettere da parte il proprio sogno e così abbandonò la famiglia per diventare un musicista. Tramandato di generazione in generazione, il divieto di fare musica stabilito dalla trisnonna Mamá Imelda viene ancora mantenuto con severità, purtroppo per Miguel. "Quando Miguel scopre un segreto legato al passato della sua famiglia, un legame con Ernesto de la Cruz, condivide subito la notizia con la sua famiglia pensando che ciò li convincerà a permettergli di diventare un musicista", afferma lo sceneggiatore Matthew Aldrich. "Ma con sua grande sorpresa, questo non farà che peggiorare le cose".

Molina aggiunge “Miguel si sente costretto a scegliere tra la sua passione per la musica e l’amore che nutre per la propria famiglia. Vorrebbe condividere con loro il proprio talento e dimostrare che fare musica è sia bello sia onorevole. Ma affronta la situazione nel modo sbagliato”.

Le sue azioni impulsive danno vita a una magica trasformazione che rende Miguel visibile soltanto ai defunti che sono venuti a visitare i loro parenti dalla Terra dell’Aldilà durante il Día de Muertos, noto anche come Día de los Muertos. Questo vivace e variopinto mondo parallelo è abitato da generazioni e generazioni di persone che molti anni fa lasciarono la Terra dei Vivi: tra loro ci sono anche gli antenati di Miguel, che lo riconoscono subito e si offrono di aiutarlo a patto che lui accetti di rinunciare per sempre alla musica. “Miguel non può assolutamente accettarlo”, afferma la produttrice Darla K. Anderson, “così si unisce a un astuto scheletro di nome Hector e i due partono alla ricerca di Ernesto de la Cruz, che pensano possa aiutarli a capire come mai la famiglia di Miguel abbia preso la strana decisione di bandire la musica”.

Fortunatamente, il divieto di fare musica della famiglia Rivera non si estende anche al film. “Mi piace molto questa ironia”, afferma la Anderson. “Abbiamo una famiglia con un’inspiegabile opposizione alla musica che vive in un Paese immerso in essa. In *Coco* abbiamo reso omaggio a tutti gli stili della musica messicana”.

Secondo la Anderson, l’autenticità era molto importante. I filmmaker volevano assicurarsi che la musica presente nel film avesse non soltanto un sound genuino, ma anche un aspetto credibile. “Abbiamo usato vari filmati di musicisti come riferimento per dare il giusto aspetto alle scene in cui Miguel strimpella la sua chitarra. Abbiamo reclutato svariati musicisti messicani dotati della speciale abilità di infondere il proprio spirito nella musica che suonano, rendendola unica”.

Ambientato in Messico, *Coco* si svolge in due mondi distinti: la Terra dei Vivi e la Terra dell’Aldilà. Miguel e la sua famiglia vivono a Santa Cecilia, un affascinante paesino dotato di una piazza centrale molto movimentata in cui gli abitanti si riuniscono. L’aspetto e l’atmosfera di Santa Cecilia sono ispirati ad alcuni dei villaggi visitati dai filmmaker durante i loro viaggi di ricerca. Ma questi viaggi hanno influenzato anche molti altri elementi del film. “La storia di *Coco* è ispirata agli abitanti, alle culture e alle tradizioni del Messico”, afferma Unkrich. “Gli abitanti del Messico ci hanno fatto pensare alle nostre storie familiari e al modo in cui questo ci rende le persone che siamo. Siamo davvero grati delle opportunità che ci sono state offerte e possiamo affermare con sincerità che siamo diventati delle persone diverse grazie a queste esperienze”.

Coco è diretto da Lee Unkrich (*Toy Story 3 – La Grande Fuga*) e co-diretto da Molina (story artist di *Monsters University*) a partire da una sceneggiatura scritta da Molina e Matthew Aldrich (*Spinning Man*). Il film è prodotto da Darla K. Anderson (*Toy Story 3 – La Grande Fuga*), mentre John Lasseter è il produttore esecutivo. *Coco* vanta una colonna sonora originale composta dal premio Oscar® Michael Giacchino (*Up, Rogue One: A Star Wars Story*), una canzone scritta dai vincitori dell’Oscar® Kristen Anderson-Lopez e Robert Lopez (*Frozen – Il Regno di Ghiaccio*) e brani musicali aggiuntivi scritti da Germaine Franco (*Dope – Follia e Riscatto, Shovel Buddies*) insieme a Molina. Il team è inoltre arricchito dal consulente musicale Camilo Lara del

progetto musicale Mexican Institute of Sound e dai consulenti culturali Lalo Alcaraz, Marcela Davison Avilés e Octavio Solis.

Il film Disney•Pixar *Coco* arriverà nelle sale italiane il 28 dicembre 2017.

ABBANDONARE IL PERCORSO BATTUTO **I filmmaker di *Coco* trovano la loro storia in Messico**

Pixar Animation Studios esplora un'ampia varietà di mondi nei suoi film: da Parigi alla Grande Barriera Corallina, dallo spazio a Mostropoli. Per creare questi mondi fantastici rendendoli credibili insieme con i personaggi che li abitano, il processo di ricerca è fondamentale, che si tratti di smontare giocattoli classici o di capire quanti palloni servano per far volare una casa.

In *Coco*, i filmmaker volevano permettere al pubblico di immergersi nella cultura di riferimento della loro storia. Hanno affrontato le loro ricerche da diversi punti di vista, ingaggiando consulenti ed esperti, studiando l'arte, il cinema e la musica messicana e viaggiando attraverso il Messico per scoprirne le tradizioni, incontrarne gli abitanti e visitare in prima persona i luoghi in cui i loro personaggi avrebbero vissuto.

Consulenti culturali

I filmmaker hanno collaborato con una squadra di consulenti culturali che comprendeva il vignettista politico Lalo Alcaraz, il drammaturgo Octavio Solis e l'autrice, artista, produttrice indipendente e attivista Marcela Davison Avilés. I consulenti, le cui famiglie sono originarie del Messico, hanno offerto il loro parere su ogni cosa: dagli abiti dei personaggi all'arredamento dei set fino alla gamma cromatica e persino ai dialoghi, incoraggiando una mescolanza fluida tra lo spagnolo e l'inglese all'interno della sceneggiatura in un modo semplice, senza bisogno di traduzioni. "Questo riflette la nostra formazione", afferma Solis. "Siamo cresciuti all'interno di famiglie bilingue. A scuola parlavamo spagnolo e inglese in modo intercambiabile".

Solis, che lavora nella scena artistica della baia di San Francisco da trent'anni, afferma che i filmmaker hanno accolto e incoraggiato le sue opinioni. "Non sempre riesco a conformarmi", afferma. "Sono consapevole che le persone appartenenti alla mia cultura desiderano crescere ed essere più coinvolte nell'esperienza americana".

Solis ha incoraggiato i filmmaker a non prendere troppo sul serio gli abitanti della Terra dell'Aldilà. "Vogliamo onorare i nostri antenati in modo spensierato: se qualcuno è un rompiscatole da vivo lo sarà probabilmente anche da morto. Credo che il film riesca a catturare molto bene quest'idea".

Il vignettista Lalo Alcaraz creatore della striscia a fumetti *La Cucaracha*, pubblicata in tutti gli Stati Uniti, ha sostenuto gli sforzi dei filmmaker nell'affrontare il tema della famiglia. "I latinoamericani hanno una struttura familiare molto forte: la famiglia è la cosa più importante", afferma. "È quello che amo di *Coco*".

"È una storia universale incentrata sull'amore duraturo che lega i membri di una famiglia", aggiunge Marcela Davison Avilés. "C'è un profondo omaggio culturale durante

il Día de Muertos ma oltre a questo è importante comprendere gli aspetti celebrativi di questa festa e capire che nel film i bambini sono felici di prendere parte alla celebrazione”.

“Dopo aver visto il film gli spettatori comprenderanno molto di più questa cultura e queste tradizioni, perché Pixar ha svolto moltissime ricerche”, afferma Alcaraz.

Avilés è anche curatrice e produttrice di varie rassegne sull’arte tradizionale messicana: a suo parere, durante le loro ricerche per rappresentare la cultura messicana in modo fedele, i filmmaker di *Coco* sono partiti con il piede giusto comprendendo che c’era bisogno della massima accuratezza possibile. “Sono partiti da questa consapevolezza”, afferma. “Si sono presi tutto il tempo necessario per cercare di capire la nostra cultura. Hanno parlato con tantissimi esperti provenienti da vari campi: archeologi, musicisti, attivisti culturali. E hanno anche intrapreso diversi viaggi di ricerca. Lo hanno fatto con estrema sincerità, rispetto e umiltà”.

La ricerca

“Non appena abbiamo deciso di raccontare una storia ambientata in Messico abbiamo subito prenotato il nostro primo viaggio di ricerca”, afferma il regista Lee Unkrich. “Nel corso di tre anni abbiamo visitato musei, mercati, piazze, botteghe, chiese, *haciendas* e cimiteri sparsi per il Messico”, afferma Unkrich. “Le famiglie ci hanno accolto nelle loro case e ci hanno parlato del cibo che amano, della musica che ascoltano, dei loro mezzi di sostentamento e delle loro tradizioni. E soprattutto abbiamo visto in prima persona il grande valore che attribuiscono alla famiglia”.

Secondo Unkrich, è stata proprio quest’idea a dare vita alla storia che sarà proiettata sul grande schermo. “Volevamo fortemente esplorare i legami familiari che ci legano alle generazioni venute prima di noi”, afferma. “Questa storia è incentrata sulla celebrazione del nostro passato anche mentre stiamo guardando al futuro”.

2011

Nel 2011 Unkrich ha visitato Città del Messico con la produttrice Darla K. Anderson, lo scenografo Harley Jessup e lo *story supervisor* Jason Katz. Il team ha visitato il Museo Dolores Olmedo di Città del Messico per vedere l’altare dedicato a Pedro Linares, un artista locale che alla fine degli anni ‘30 inventò le tradizionali statuette di cartapesta chiamate *alebrijes*, in seguito a un bizzarro incubo. I filmmaker si sono innamorati di queste variopinte statuette decidendo che avrebbero dovuto assolutamente includerle nel film in un modo o nell’altro.

Nel corso del viaggio i membri del team hanno trascorso del tempo anche a Oaxaca, dove hanno visitato la chiesa e il centro culturale di Santo Domingo, il famoso mercato di Tlacolula e l’Albero di Tule, un enorme cipresso di Montezuma con un’età stimata intorno ai 3000 anni. I filmmaker hanno inoltre visitato il villaggio di Teotitlán del Valle e lo studio dell’artista Jacobo Angeles che si occupa di realizzare *alebrijes*. Una delle mete più importanti del viaggio è stata Monte Albán dove il team ha potuto ammirare le rovine di antiche piazze, piramidi e tombe che hanno poi ispirato il design verticale della Terra dell’Aldilà.

Nella città di Morelia il team ha visitato Plaza Morelos, la Fontana di Las Tarascas e l'acquedotto di Morelia che ha successivamente ispirato l'impressionante ponte di petali di calendula che nel film collega la Terra dei Vivi alla Terra dell'Aldilà. I filmmaker hanno poi visitato il centro storico di Guadalajara dove hanno ammirato il Palacio de Gobierno e la Cattedrale. Durante il Día de Muertos hanno viaggiato da Pátzcuaro a Santa Fe de la Laguna per visitare la Casa del Muerto del Año. Una famiglia locale li ha ospitati nella loro casa per cena e poi i filmmaker hanno trascorso del tempo nei cimiteri di Tzintzuntán, dotati di splendide decorazioni.

Sebbene il film si trovasse ancora nelle primissime fasi di sviluppo, le fotografie scattate durante il viaggio si sono rivelate successivamente molto utili. "Quel viaggio ci ha davvero ispirati", afferma Jessup. "Il progetto era ancora nelle primissime fasi e dunque abbiamo assorbito l'atmosfera scattando delle immagini che avremmo sicuramente potuto usare in qualsiasi versione della storia. I cieli messicani, i sentieri acciottolati, gli splendidi tessuti ricamati, il cibo deposto sulle *ofrendas*... abbiamo portato queste immagini con noi".

2012

Unkrich, Darla K. Anderson e Harley Jessup sono tornati in Messico con altri filmmaker, tra cui la direttrice della fotografia-illuminazione Danielle Feinberg e lo scenografo dei set Nat McLaughlin, per visitare Città del Messico, Oaxaca, Tlacolula, Tlalixtac, Abasolo, Guanajuato e Santa María del Tule. "Nel nostro secondo viaggio ci siamo concentrati maggiormente sugli stati di Oaxaca e Guanajuato", afferma Anderson, che ha amato particolarmente il tempo trascorso con alcune famiglie durante questo secondo viaggio. "Ci hanno accolto nelle loro case", afferma. "Sono le persone meno sospettose e più generose che io abbia mai incontrato. Ci hanno trattato come dei concittadini o dei membri della loro famiglia. 'Entrate. Mangiate insieme a noi. Ridete insieme a noi'. Ci hanno preparato i *tamales* e una zuppa tradizionale chiamata *pozole*. È stato davvero bellissimo".

Il team ha visitato svariati altari, mercati, *haciendas*, giardini, chiese e piazze che hanno poi ispirato il paesino fittizio di Santa Cecilia nel film. Hanno assistito a esibizioni di mariachi presso il Salón Tenampa di Città del Messico e si sono imbattuti in una *comparsa* (una parata) a Oaxaca. Durante il Día de Muertos hanno visitato i cimiteri di San Juanito, San Felipe del Agua e Atzompa. Gli abitanti erano pieni di vita e circondati dalla musica, inoltre i filmmaker si sono innamorati dei cani Xolo.

2013

La Feinberg è tornata in Messico nel 2013 insieme al co-regista e sceneggiatore Adrian Molina, l'*art director* dei personaggi Daniel Arriaga, il direttore della fotografia-macchina da presa Matt Aspbury, gli *story artist* Manny Hernandez e Octavio Rodriguez e lo *story lead* Dean Kelly, tra gli altri. Il viaggio si è concentrato principalmente sullo stato di Oaxaca dove i filmmaker sono tornati in alcuni dei loro luoghi preferiti e hanno scoperto nuovi tesori, tra i quali una fabbrica di cioccolato. Il team ha visitato una bottega di *huarache* (scarpe) come riferimento per la calzoleria della famiglia Rivera.

UN RACCONTO DI DUE MONDI

Dalla Terra dei Vivi alla Terra dell'Aldilà:

Coco vede la presenza di personaggi variopinti appartenenti a due mondi opposti

Coco è ambientato in Messico, in due mondi distinti ma paralleli: la Terra dei Vivi e la Terra dell'Aldilà. Gli artisti di Pixar Animation Studios sono stati profondamente ispirati dai loro viaggi di ricerca. "Il Messico è il sogno di qualsiasi artista", afferma lo scenografo Harley Jessup. "Sapevo che avremmo inserito nel film i colori accesi e le strutture che avevamo visto in Messico".

I designer dovevano creare due mondi completamente diversi. Per quasi tutto l'anno questi due mondi coesistono in armonia ma separatamente: una volta l'anno però si uniscono in un modo magico. "Il Día de Muertos è come una grande riunione di famiglia che annulla la divisione tra i vivi e i defunti", afferma il regista Lee Unkrich. "Non si tratta di un momento di lutto bensì di una celebrazione. È un momento in cui ricordare i parenti e i cari che sono passati oltre e sentirli vicini a noi".

Sebbene questi due mondi siano stati progettati per essere in diretto contrasto tra loro, il co-regista e sceneggiatore Adrian Molina afferma che essi condividono delle caratteristiche fondamentali. "Sono entrambi pieni di colori, musica e gioia", afferma. "Sia i vivi sia i morti sono ottimisti e completamente devoti alle loro famiglie".

La produttrice Darla K. Anderson è entusiasta del lavoro svolto dal team per popolare questi mondi. "Lungo il cammino questi personaggi diventano reali ai miei occhi", afferma. "Sono unici e possiedono personalità specifiche. È impossibile non innamorarsi di loro. Il nostro obiettivo è creare personaggi che siano credibili ed empatici, eccezionali e interessanti. Sono più veri della vita stessa eppure completamente fantastici".

Gli opposti si attraggono

"Volevamo che la Terra dei Vivi e la Terra dell'Aldilà fossero in netto contrasto fra loro", afferma Unkrich. "Abbiamo cercato di differenziare questi due mondi in vari modi, tra cui le ore del giorno. Gran parte degli eventi che avvengono a Santa Cecilia si svolgono durante il giorno mentre nella Terra dell'Aldilà l'azione ha luogo principalmente di notte".

"Un altro dei mezzi che abbiamo utilizzato per separare i due mondi è il colore", prosegue Unkrich. "Considerando l'iconografia legata a questa festa sapevamo che la Terra dell'Aldilà sarebbe dovuto essere un luogo variopinto e acceso dal punto di vista visivo e per questo motivo abbiamo cercato di rendere l'ambientazione di Santa Cecilia leggermente più tenue. Non è assolutamente un luogo deprimente o privo di colori, specialmente durante il periodo festivo, e sapevamo fin dall'inizio che avremmo dovuto abbracciare il Día de Muertos e tutti gli elementi legati a esso".

I personaggi che vivono nei mondi di Coco condividono il medesimo obiettivo: essere ricordati.

LA TERRA DEI VIVI

“Il paesino di Santa Cecilia è ispirato agli autentici villaggi del Messico”, afferma lo scenografo Jessup. “Nella Terra dei Vivi abbiamo deciso di attenerci alla realtà. È un luogo polveroso e sbiancato dal sole ma la gamma cromatica è accentuata dalle decorazioni variopinte del Día de Muertos. C'è una piazza in cui si radunano gli abitanti, un complesso di edifici appartenente alla famiglia Rivera, costruito dalla trisnonna di Miguel per ospitare la calzoleria di famiglia e un cimitero che ha un ruolo molto importante nella storia”.

Così chiamata in riferimento alla santa patrona della musica, Santa Cecilia è la città natale di Miguel e di tutta la famiglia Rivera. Pur essendo un paesino molto piccolo, il villaggio di Santa Cecilia è molto famoso, come spiega il co-regista Adrian Molina. “Il più famoso musicista di tutto il Messico nacque in questa città e cominciò a suonare proprio nella sua piccola piazza”, afferma Molina. “Molti anni fa Ernesto de la Cruz raggiunse la fama e iniziò a essere adorato in tutto il mondo. Come risultato di ciò, musicisti provenienti da tutto il Messico si recano a Santa Cecilia per rendere omaggio a questa icona che continua a essere amata in tutto il mondo molti anni dopo la sua tragica morte”.

Jessup e il suo team si sono trasformati in una squadra di urbanisti. Per il villaggio di Santa Cecilia hanno creato un layout che rispecchiava un tipico paesino rurale messicano. Secondo il supervisore dei set Chris Bernardi, Santa Cecilia è un ottimo esempio del modo in cui la storia guida il look del film. “Doveva per forza di cose essere un piccolo paesino, dato che Miguel si sente in un certo senso prigioniero”, afferma Bernardi. “Desidera seguire le orme del suo idolo che ebbe successo anche nel mondo esterno”.

Gli artisti sapevano che Santa Cecilia esisteva da molti anni poiché la famiglia di Miguel vive in questo luogo da generazioni. “Non si tratta di una frazione appena creata”, afferma Bernardi. “Ci sono edifici in mattoni di argilla e stucco che sono stati completamente ricoperti con l'intonaco, si sono incrinati e sono stati riparati centinaia di volte. Le due intonacature precedenti sono chiaramente visibili. Le strade sono acciottolate. Non c'è nulla di perfetto o preciso ma è chiaro che il paesino è abitato da persone che se ne prendono cura in modo amorevole”.

L'*art director* dello *shading* Bert Berry aggiunge: “Volevamo accentuare la bellissima patina antica degli edifici più vecchi. La nostra speranza era raffigurare Santa Cecilia come un vecchio paesino affascinante: abbiamo utilizzato materiali di costruzione invecchiati come cartongesso scheggiato, piastrelle e insegne dipinte a mano e stradine acciottolate per accentuare la storia e il fascino della città”.

Secondo la direttrice della fotografia e dell'illuminazione Danielle Feinberg, i filmmaker volevano accentuare il contrasto tra Santa Cecilia e la variopinta Terra dell'Aldilà senza però eliminare il colore dalla città natale di Miguel. “Abbiamo optato per un look più caldo e sabbioso”, afferma. “Invece di rendere i colori più spenti abbiamo scelto una pittura colorata che nel corso degli anni è stata sbiancata dal sole. Non volevamo renderlo accidentalmente tetro, doveva comunque apparire come una cittadina meravigliosa e interessante”.

La cittadina si sviluppa principalmente in senso orizzontale con edifici a uno o due piani: questo ha influenzato il modo in cui le scene venivano riprese, afferma il direttore della fotografia e della macchina da presa Matt Aspbury. “In generale, le scene ambientate a Santa Cecilia sono girate in modo più semplice e controllato rispetto alle sequenze nella Terra dell’Aldilà”, afferma. “A eccezione di alcune sequenze riprese dall’alto con la giraffa utilizzate per rivelare alcune delle ambientazioni principali, tra cui la piazza e il cimitero, abbiamo optato per inquadrature più intime e con i piedi per terra per le scene ambientate a Santa Cecilia con Miguel e la sua famiglia”.

Ognuno dei set che compaiono sul grande schermo è stato ideato da zero in tutti i suoi elementi, dai dettagli architettonici fino all’arredamento e agli oggetti di scena. Ma il look non è completo finché non vengono inserite anche le luci e gli effetti dando a ogni scena l’aspetto e l’atmosfera desiderati.

- Per il Día de Muertos la casa di Miguel è decorata con svariati elementi, tra cui un’elaborata *ofrenda* adornata con fotografie incorniciate, fiori, alcuni dei cibi preferiti dai suoi avi e scarpe.
- La calzoleria della famiglia Rivera è stata progettata per apparire opprimente e angusta così da riflettere i sentimenti di Miguel alla prospettiva di dover lavorare nel negozio di famiglia. Piena di strumenti assortiti e naturalmente, scarpe, la bottega è anche il luogo in cui tutta la famiglia si riunisce.
- “Nella soffitta di uno degli edifici del complesso familiare, Miguel ha costruito un rifugio in cui ha nascosto la sua collezione di dischi, oltre a vari poster e statuette del suo idolo Ernesto de la Cruz,” afferma il regista Lee Unkrich.

Il nascondiglio è pieno di oggetti che secondo i filmmaker, Miguel ha collezionato nel corso di svariati mesi raccogliendoli dalla spazzatura. Ha assemblato una chitarra di fortuna e con l’aiuto di un pennarello indelebile nero l’ha decorata come la celebre chitarra adornata di teschi di Ernesto. Miguel ha a disposizione un ammaccato televisore in bianco e nero e un videoregistratore per guardare le vecchie videocassette del suo idolo. “Ha imparato a suonare la chitarra guardando quelle cassette migliaia di volte”, afferma Unkrich, il quale aggiunge che Miguel suona la chitarra in modo molto accurato. “Tutti i brani eseguiti sul grande schermo sono autentici”, afferma Unkrich. “Per fornire agli animatori dei filmati di riferimento abbiamo ripreso alcuni musicisti mentre suonavano ciascuna canzone o melodia e abbiamo attaccato delle telecamere GoPro, in questo modo hanno potuto vedere come le dita si muovono mentre suonano”.

Aspbury aggiunge che la scena è stata realizzata con grande cura. “Volevamo dei movimenti di macchina molto eleganti e poetici per il momento molto intimo in cui Miguel sta suonando nel suo nascondiglio”, afferma. “Abbiamo impiegato un andamento gentile e dei movimenti di macchina a arco molto lenti intorno a Miguel che suona, utilizzando una profondità di campo molto ridotta per evidenziare la bellezza delle candele in primo piano riprese con una messa a fuoco molto morbida”.

- Mentre gli abitanti si preparano per il Día de Muertos, il cimitero di Santa Cecilia è pieno di boccioli di calendule e celosie dai colori brillanti e di centinaia di candele e decorazioni fatte a mano. “Quello che abbiamo visto in Messico durante questa festività ha ridefinito la nostra idea di cimitero”, afferma la Feinberg. “Non è un luogo scuro e triste ma festoso. Le migliaia di candele creano un bellissimo bagliore arancione che a sua volta dà vita a un’atmosfera meravigliosa, romantica, piena di calore e interessante. Non avevo mai visto una cosa del genere”.
- Il mausoleo di Ernesto de la Cruz è degno di un re. “Ovviamente è la persona più famosa mai vissuta in questa città”, afferma Bernardi. “Le altre tombe presentano vari livelli di umiltà, mentre il mausoleo di Ernesto è fatto di pietra e marmo bianco. È cinque volte più grande di qualsiasi altro edificio nei paraggi. E la sua famosa chitarra è esposta lì”.
- La piazza è il cuore della città. In questo luogo c’è una statua del leggendario musicista decorata con una placca che riporta la scritta “Cogli l’attimo”. “Santa Cecilia è il luogo in cui Ernesto ha raggiunto la fama”, afferma il co-regista e sceneggiatore Adrian Molina. “Come risultato il paesino attrae musicisti provenienti da tutto il mondo”.

Secondo il supervisore delle folle Paul Mendoza, persino il modo in cui le persone si radunano nella piazza riflette l’ambientazione messicana del film. “Negli Stati Uniti tendiamo a stare più lontani l’uno dall’altro”, afferma. “In Messico le persone si abbracciano molto di più. Dunque ci siamo assicurati di ricreare questa sensazione di unione”.

La Feinberg che è stata in Messico per ottenere ispirazioni per l’illuminazione, afferma che la luce delle candele era magica ma il suo sguardo è stato catturato da una luce inaspettata. “In ogni luogo che visitavamo vedevamo queste luci fosforescenti”, afferma. “Potreste pensare che non sia molto attraente dato che la luce fosforescente può persino apparire minacciosa a volte ma per me questo elemento possiede delle caratteristiche magiche e romantiche che ho semplicemente adorato. Ha un’atmosfera estremamente messicana a mio parere”.

“C’è una scena che si svolge quando il sole è appena tramontato”, afferma la Feinberg. “È un’immagine davvero bellissima con stralci di arancione, rosa e viola. E poi nella cucina c’è una luce verde fosforescente. Volevo inserirla all’interno della scena ma non ero sicura riguardo alla reazione degli spettatori... però aveva un aspetto magnifico. Abbiamo mostrato la scena a Lee [Unkrich] e l’ha adorata”.

GLI ABITANTI DELLA TERRA DEI VIVI

I personaggi della Terra dei Vivi sono ispirati in larga parte alle persone che i filmmaker hanno incontrato nel corso dei loro viaggi. “Miguel è circondato da parenti”, afferma l’*art director* dei personaggi Daniel Arriaga. “Ha zie e zii, cugini, una nonna e una bisnonna.

Abbiamo preso in considerazione questo elemento durante il design dei personaggi: il pubblico deve capire subito che fanno parte della stessa famiglia”.

Miguel è un dodicenne che lotta contro il divieto di fare musica che vige nella sua famiglia da generazioni. “Miguel ha una grandissima passione per la musica che coltiva in segreto”, afferma il regista Lee Unkrich. “Ha costruito una chitarra simile all’iconica chitarra decorata con il motivo del teschio di Ernesto de la Cruz. E ha imparato a suonarla da solo”.

Secondo il co-regista Adrian Molina, Miguel è un personaggio nel quale tutti possono identificarsi. “Tutti hanno dei sogni”, afferma Molina. “E questi sogni sono spesso accompagnati da una domanda: posso riuscire a realizzarli? Oltre a essere perseguitato da questa domanda, Miguel è ulteriormente sotto pressione poiché sta andando contro il volere della sua famiglia”.

Lo *story supervisor* Jason Katz aggiunge: “Miguel è un bravo ragazzo. La sua famiglia è parte di lui e vorrebbe disperatamente rispettarne il volere ma nonostante tutto ama la musica e non può fare a meno di inseguire il suo sogno”.

Miguel scopre presto che in realtà Ernesto de la Cruz è un membro della sua famiglia. E quando un magico contrattempo lo conduce nella Terra dell’Aldilà, Miguel scopre che l’iconica star è l’unica persona in grado di aiutarlo a tornare dalla sua famiglia nella Terra dei Vivi. Durante il suo viaggio nella Terra dell’Aldilà, Miguel scoprirà molte cose sulla propria famiglia e su se stesso.

Mamá Coco, l’amata bisnonna di Miguel è molto anziana e fragile ma questo non impedisce a Miguel di condividere le sue avventure giornaliere con lei. Secondo Unkrich, i filmmaker sono rimasti molto colpiti nel vedere come in molte delle case messicane che hanno visitato, diverse generazioni vivevano sotto lo stesso tetto. “I bambini vivevano accanto alle loro bisnonne”, afferma Unkrich. “Volevamo mostrarlo sul grande schermo. Anche quando la sua memoria inizia a perdere colpi, Mamá Coco è sempre circondata da persone che la amano”.

Miguel è uno dei suoi più grandi ammiratori. “È chiaro sin dall’inizio che hanno un grande legame”, afferma il montatore Steve Bloom. “È molto dolce. È chiaro che lui le vuole un gran bene anche se lei non è sempre lucida. Miguel nutre un affetto incondizionato nei suoi confronti e questo è molto speciale”.

Mamá Coco, che secondo i filmmaker ha circa 97 anni, doveva dimostrare la sua età. Dato che la casa della famiglia Rivera è abitata da svariate generazioni, gli artisti e i tecnici dovevano trovare un modo per differenziare chiaramente Mamá Coco da sua figlia Abuelita, la nonna di Miguel. La bisnonna sfoggia le sue rughe con orgoglio. “Tutti i dettagli presenti sul suo volto non sono stati modellati in realtà”, afferma il *character supervisor* Christian Hoffman. Il team di Hoffman ha utilizzato un software speciale per realizzare un altro strato di dettagli che sono stati aggiunti sul volto di Mamá Coco attraverso il programma adibito alla creazione delle ombreggiature.

Secondo Arriaga l'età di Mamá Coco è visibile anche nel modo in cui si muove... o per meglio dire, nel modo in cui *non* si muove. “Si muove lentamente e non guarda mai negli occhi le persone con cui sta parlando o che si rivolgono a lei. E le abbiamo dato un guardaroba più tradizionale. Indossa un *mandil*, ovvero un grembiule, con un vestito e un paio di sandali ai piedi”.

Abuelita è la nonna di Miguel: quando si tratta di far rispettare le regole della famiglia Rivera è sicuramente la più severa. Ama moltissimo i suoi familiari e farebbe di tutto per proteggerli. Ma quando si arrabbia minaccia tutti con la sua temibile... ciabatta. “Abuelita è la più severa quando si tratta di far rispettare il divieto musicale”, afferma Unkrich. “Può essere affettuosa e amorevole e un secondo dopo diventare severa e tagliente. È per questo che è così divertente: non sai mai cosa aspettarti da lei”.

Molina vede molte caratteristiche di sua madre in questo personaggio. “È affettuosa e amorevole ma è decisa a mantenerti in riga”.

La famiglia Rivera comprende inoltre **Papá**, il padre di Miguel che sostiene suo figlio in ogni situazione e spera che prima o poi diventi un calzolaio come lui. Dopo tutto, ogni membro della famiglia Rivera è un calzolaio nell'anima.

L'amorevole **Mamá** incoraggia suo figlio Miguel ad abbracciare le tradizioni familiari. Lei e Papá stanno aspettando un altro bambino ma non sanno ancora se Miguel avrà un fratellino oppure una sorellina.

Dante è un cane di razza Xolo (abbreviazione di Xoloitzcuintli), il cane nazionale del Messico. Quasi completamente spelacchiato e un po' sdentato, Dante ha la lingua sempre penzoloni a causa dei denti mancanti ma è un leale compagno per Miguel. “Dante è il confidente di Miguel e l'unico personaggio con il quale condivide la sua musica”, afferma lo sceneggiatore Matthew Aldrich.

“Abbiamo invitato alcuni cani Xolo a visitare lo studio”, afferma Arriaga. “Ci siamo divertiti moltissimo a creare Dante. Ha la pelle chiazzata e un orecchio rotto, è strabico e la sua lingua penzola sempre fuori dalla bocca”.

La lingua di Dante ha una vita propria, afferma Hoffman. “Non appena abbiamo capito il tipo di interpretazione che Lee [Unkrich] voleva da Dante ci siamo resi conto di dover fare qualcosa di veramente speciale con la sua lingua. Avevamo appena creato un comando per animare i tentacoli di Hank in *Alla Ricerca di Dory* e così abbiamo pensato che quel comando sarebbe stato perfetto per la lingua di Dante, che è lunga ed elastica. Il comando di Hank è davvero robusto e ha fornito agli animatori molta flessibilità e un'ampia quantità di controllo”.

La pelle di Dante è stata molto più difficile da realizzare. “È un cane senza peli”, afferma Hoffman, “dunque non potevamo utilizzare il pelo per nascondere le varie incongruenze. I cani di razza Xolo hanno anche moltissime rughe, dunque abbiamo

realizzato il modello di Dante impiegando un'altissima risoluzione in modo da poter gestire queste rughe. Essendo un cane randagio è un po' scheletrico, quindi dovevamo mettere bene in evidenza la sua cassa toracica”.

Questa razza canina è presente nelle fonti storiche da circa 3500 anni. Il nome Xoloitzcuintli deriva dal nome del dio azteco Xolotl unito alla parola azteca *Itzcuintli*, che significa cane. Secondo la tradizione i cani Xolo proteggono le abitazioni dei loro padroni dagli spiriti maligni e dagli intrusi e si dice che possiedano poteri curativi. Il *supervising animator* Mike Venturini afferma: “A volte un personaggio strano e bizzarro come Dante può diventare stranamente interessante. Abbiamo avuto tante opportunità per mostrare l'andamento scoordinato di Dante, che ha sempre un ghigno onnipresente stampato sul volto”.

IL PONTE DI CALENDULE

Mentre creavano i due mondi di *Coco* i filmmaker sapevano di dover trovare un modo magico per collegarli fra loro. I loro viaggi di ricerca hanno dato vita a qualcosa di spettacolare. “In Messico siamo stati invitati a prendere parte a una celebrazione del Día de Muertos”, afferma il regista Lee Unkrich, “dove abbiamo visto sentieri fatti di petali di calendula che iniziavano nelle strade e terminavano di fronte alle *ofrendas*, ossia altari decorati con foto di famiglia, cibi preferiti e oggetti speciali dei familiari defunti. Ci hanno spiegato che gli abitanti realizzano questi sentieri per guidare gli spiriti dei loro cari verso casa”.

I petali di calendula hanno lasciato un segno indelebile nella memoria dei filmmaker, tanto che hanno deciso di costruire un ponte fatto di questi brillanti petali arancioni. “È magico ed elegante”, afferma lo scenografo Harley Jessup. “La sua forma ricorda gli antichi acquedotti che abbiamo visto in Messico e il suo colore arancione brillante simboleggia il legame con la famiglia”.

La direttrice della fotografia-illuminazione Danielle Feinberg aveva dei sentimenti contrastanti riguardo al ponte di petali magici. “Sapevo che sarebbe stato difficilissimo da realizzare ma molto probabilmente meraviglioso da vedere”, afferma aggiungendo che i petali erano anche delle fonti di luce. “Abbiamo un nuovo tipo di luce chiamata ‘luce a particelle’ che può avere moltissimi punti diversi. Il team addetto agli effetti speciali ci ha fornito un sistema che ci permetteva di sapere automaticamente su quali petali sarebbero passati i personaggi mentre attraversano il ponte. In questo modo potevamo controllare la brillantezza emessa dai petali creando piccoli punti di luce mentre un personaggio attraversava il ponte”.

“È stata una sfida tecnica enorme per noi”, afferma il supervisore degli effetti Michael K. O'Brien, il cui team ha utilizzato come riferimento dei filmati trovati su internet che mostravano enormi quantità di petali di rose. “Era estremamente elettrizzante dal punto di vista visivo, con i petali che piovevano giù dal ponte. È stata una gigantesca impresa artistica. Volevamo che il ponte brillasse, che sembrasse vivo”.

“Abbiamo immaginato che la superficie fosse fatta di foglie”, prosegue O'Brien. “Quando un personaggio cammina tra i petali i suoi piedi li spostano da una parte all'altra”.

O'Brien e il suo team hanno diminuito la quantità di petali sul cammino battuto dai personaggi per far sembrare che i petali fossero stati spostati. "E poi quando un personaggio smette di calpestare un petalo la sua luminosità aumenta".

Secondo O'Brien, la parte più esterna del ponte include dei petali che "piovono" verso il basso. Ci sono svariate luci e ombreggiature che pulsano attraverso il ponte per farlo sembrare vivo.

"Oltre a tutto questo, ci sono dei momenti che coinvolgono i nostri eroi", afferma O'Brien. "Miguel raccoglie una manciata di petali dal ponte e Héctor corre sul ponte tentando di entrare nella Terra dei Vivi anche se nessuno ha esposto la sua foto su una *ofrenda*, finendo per affondare tra i petali".

Questi momenti sono stati maggiormente curati dal punto di vista artistico con l'aggiunta di effetti addizionali per perfezionare il tutto. Questo lavoro ha richiesto molto più tempo e tanta precisione in più.

LA TERRA DELL'ALDILÀ

Per creare la Terra dei Vivi e Santa Cecilia, i filmmaker hanno potuto attingere ai pittoreschi paesini visitati durante la permanenza in Messico. Ma quando è arrivato il momento di realizzare la Terra dell'Aldilà le regole erano molto meno definite. "Non volevo avere un mondo completamente bizzarro e senza regole", afferma il regista Lee Unkrich. "Doveva possedere una sua logica interna. Abbiamo subito capito che sarebbe dovuto essere un mondo in continua espansione dato che ci sono sempre dei nuovi arrivati, se ci pensate bene. Dunque ci siamo chiesti: che aspetto avrebbe un mondo in costante espansione?"

I filmmaker hanno studiato la storia antica di Città del Messico. Originariamente la città fu costruita sul sito dell'antica città azteca di Tenochtitlán che sorgeva su un lago e dunque era circondata dall'acqua. Anche se quest'acqua è quasi completamente scomparsa gli artisti hanno trovato estremamente interessante l'idea di una città emersa dall'acqua. "Questo ci ha fatto subito pensare all'idea delle torri", afferma Unkrich. "Quasi come dei coralli che crescono sia dentro che fuori dall'acqua e rappresentano vari strati di storia".

Lo scenografo Harley Jessup aggiunge: "Alla base ci sono le piramidi mesoamericane, mentre più in alto abbiamo la tipica architettura coloniale spagnola. E le torri continuano a crescere verso l'alto, periodo dopo periodo, strato su strato, mentre le persone continuano ad arrivare. Ci sono persino delle gru sempre pronte a costruire nuove case per i futuri abitanti".

Lo sviluppo in senso verticale, l'ambientazione notturna e l'acqua alla base degli edifici hanno offerto delle opportunità fantastiche alla gamma cromatica di quest'ambientazione. "Quando Miguel arriva in questo fantastico nuovo mondo volevamo che fosse un'esplosione di colori brillanti", afferma Jessup. "Per la Terra dell'Aldilà Lee [Unkrich] desiderava un mondo verticale fatto di torri che fosse in netto contrasto con la piattezza di Santa Cecilia. Le luci e i riflessi sono abbaglianti e c'è persino un folle sistema di trasporti che connette tutti gli angoli di questo luogo. I colori

dei costumi sono molto più variopinti rispetto alla Terra dei Vivi dove abbiamo cercato di mantenerci ancorati alla realtà. Con la Terra dell'Aldilà ci siamo davvero spinti oltre per assicurarci che fosse un riflesso della festività”.

Secondo la direttrice della fotografia-illuminazione Danielle Feinberg, il primo assaggio della Terra dell'Aldilà è stata la prima scena affrontata dal suo team. “Ci sono moltissime forme geometriche sullo schermo nello stesso momento e questo è piuttosto sconcertante”, afferma. “Oltre a questo abbiamo aggiunto lampioni, luci che illuminano la piazza, illuminazioni sugli edifici più grandi, luci blu lungo le rotaie dei vagoni, luci che tracciano i contorni di moltissimi edifici, fari e fanali sui veicoli in movimento, luci sulle gru e molto altro. È una scena veramente affollata”.

Il *supervising technical director* David Ryu spiega come è stato possibile renderizzare le migliaia di luci richieste dalla scena. “Abbiamo trovato il modo di introdurre una singola luce dandole un milione di punti diversi”, afferma. “Il programma di rendering la percepisce come una luce singola ma noi vediamo un milione di luci diverse”.

Il team di Ryu ha anche trovato il modo di inserire delle luci negli edifici facendo sì che il computer aggiungesse automaticamente le luci agli edifici utilizzando combinazioni prestabilite di colori.

Mentre le tecnologie iniziavano a sistemarsi ai loro posti, la Feinberg e il suo team hanno dovuto trovare un modo per far sembrare che la Terra dell'Aldilà continuasse in eterno trovando allo stesso tempo il modo di farla svanire in lontananza. Mescolando il colore con la nebbia realizzata dal reparto di effetti speciali sono riusciti a creare una tridimensionalità stupenda e un senso di grandezza e profondità.

Per il direttore della fotografia-macchina da presa Matt Aspbury, la Terra dell'Aldilà ha ispirato una fotografia più teatrale. “La Terra dell'Aldilà si sviluppa in senso verticale al contrario di Santa Cecilia che ha un layout più orizzontale”, afferma. “La città è fatta di enormi torri che si innalzano fino all'infinito, è popolata da creature volanti di tutti i tipi (*alebrijes*) e è attraversata da funivie e carrelli. Per catturare le vaste dimensioni di questo luogo, abbiamo utilizzato parecchi grandangoli, tante inquadrature con la giraffa e molte riprese aeree dinamiche”.

Con strade acciottolate molto strette (alcuni ciottoli sono a forma di ossa) che si inerpicano lungo le torri e attorno a esse e vagoncini e funivie che aggiungono movimento a questo vibrante mondo. La Terra dell'Aldilà è affollata e bellissima e ospita una varietà di ambientazioni dinamiche.

- La Marigold Grand Central Station è l'affollato centro nevralgico da cui si dipanano tutti i trasporti della Terra dell'Aldilà. I filmmaker hanno ideato un avanzato sistema di trasporti che comprende carrelli e funivie. “Il complesso è ispirato al Palacio de Correos, il principale ufficio postale di Città del Messico”, afferma Jessup. “È un bellissimo edificio realizzato alla fine del XIX secolo con una struttura in ferro dorato. Anche il Mercado Hidalgo a Guanajuato e il Bradbury Building di Los Angeles sono state delle grandi fonti d'ispirazione. È stato eccitante abbracciare la tipica architettura vittoriana in ferro”.

“Abbiamo studiato i lavori di José Guadalupe Posada, il quale realizzava delle splendide incisioni che satirizzavano la società vittoriana in Messico”, prosegue Jessup. “Il suo punto di vista sulla cultura messicana dell’inizio del XX secolo è stato anche una fonte di ispirazione per gran parte dei nostri personaggi vittoriani”.

Secondo il supervisore tecnico delle folle Jane Yen, Pixar ha voluto aumentare il numero di personaggi presenti nella scena della Marigold Grand Central Station e in altre sequenze perfezionando al tempo stesso la qualità del loro aspetto. “Sostanzialmente, abbiamo utilizzato le risorse derivanti dai personaggi e dalla simulazione”, afferma la Yen. “Abbiamo preso queste risorse e le abbiamo rese più flessibili per il nostro sistema di simulazione delle folle. Inseriamo gran parte di quelle geometrie in quelle che chiamiamo *model clips* che ci permettono di manipolare velocemente e con facilità migliaia di personaggi nello stesso momento”.

- Situato all’interno della Marigold Grand Central Station, il Dipartimento delle Riunioni Familiari è il luogo in cui sono custoditi tutti i documenti relativi alle famiglie. Secondo Jessup, questo luogo ha l’aspetto di un “Ufficio della Motorizzazione vittoriano” con motivi a forma di teschi e scheletri incorporati all’interno dell’architettura.

Le famiglie si recano al Dipartimento delle Riunioni Familiari quando non riescono ad attraversare il ponte per raggiungere la Terra dei Vivi. Uno degli impiegati è un commesso che assiste Miguel e la sua famiglia all’interno del suo disordinato ma confortevole ufficio”.

- Miguel e Héctor vogliono iscriversi a un talent show e ottenere il biglietto per la festa “Alba Spettacolare” di Ernesto de la Cruz: così si recano in una baraccopoli per farsi prestare una chitarra da Chicharrón, un amico di Héctor. “Chicharrón è una sorta di accumulatore seriale circondato dai suoi averi”, afferma Jessup.

Sebbene i colori della baracca di Chicharrón siano in qualche modo limitati per riflettere la sua situazione, i filmmaker hanno fornito alla baraccopoli un’atmosfera accogliente. “Ci sono pontili di legno e piccoli banchi di nebbia, con la luce della luna e delle candele circostanti che danza sull’acqua”, afferma la Feinberg.

- La villa di Ernesto de la Cruz nella Terra dell’Aldilà mette in luce l’amore che i suoi fan nutrono per lui. Il supervisore dei set Chris Bernardi afferma: “Ha una stanza delle *ofrendas* nella quale ci sono gigantesche spirali di strumenti musicali, cibi e altri oggetti che persone provenienti da tutto il mondo hanno offerto sui loro altari. È bellissimo”.

“La villa presenta un’architettura molto intricata”, prosegue Bernardi. “Ci siamo ispirati a tenute magniloquenti come l’Hearst Castle, con ettari ed ettari di giardini, terrazzi, piscine e dozzine di camere con arredamenti pieni di

decorazioni. Ernesto possiede anche un campo da polo privato. Il suo mondo nella Terra dell'Aldilà è molto sfarzoso”.

“La villa di Ernesto è ispirata alle sale cinematografiche degli anni ‘30”, afferma Jessup. “È una fusione eclettica tra l’architettura spagnola, l’architettura moresca e l’Art Deco, costruita su larga scala per rispecchiare la sua personalità”.

- Ogni Día de los Muertos, Ernesto de la Cruz organizza una festa. “Si può entrare solo su invito”, afferma il co-regista Adrian Molina. “È una grande celebrazione che ha luogo in cima alla sua torre”.

Secondo Bernardi, la torre di Ernesto si nota molto facilmente. “Ci sono gigantesche luci sulla cima”, afferma. “Sembra quasi un’anteprima cinematografica”.

“È una festa esagerata”, aggiunge Feinberg. “È un caos totalmente folle. Abbiamo davvero ecceduto con i colori”,

Per quanto riguarda gli invitati, la festa di Ernesto è un evento d’alta classe: gli ospiti sono vestiti di tutto punto. “Sono tutti molto eleganti, con un drink in mano e le signore indossano gonne ricercate”, afferma il supervisore delle folle Paul Mendoza.

La *rendering supervisor* Susan Fong ha svolto un ruolo fondamentale nella realizzazione di una folla di tali dimensioni. “La stoffa è una delle cose più difficili da renderizzare perché c’è bisogno di molti dettagli per dare al tessuto l’aspetto desiderato”, afferma la Fong, il cui team ha trovato un modo per ridurre il numero di punti nel rendering dei tessuti indossati da personaggi molto distanti fra loro.

GLI ABITANTI DELLA TERRA DELL’ALDILÀ

La Terra dell’Aldilà è abitata da una comunità variegata e vivace. Ma questi personaggi dovevano essere costruiti senza i tratti che vengono tipicamente utilizzati dato che si trattava di scheletri. “Abbiamo dovuto capire come dar loro una personalità senza poter utilizzare la pelle, i muscoli, i nasi e addirittura le labbra”, afferma l’*art director* dei personaggi Daniel Arriaga. “Abbiamo giocato con le forme e realizzato molti disegni. Abbiamo studiato i teschi da ogni angolatura per capire dove aggiungere elementi caratterizzanti”.

Il *global technology supervisor* J.D. Northrup è stato coinvolto nella produzione di *Coco* fin dalle prime fasi per gestire eventuali problemi: la creazione degli scheletri rientra sicuramente in queste problematiche. “Gli scheletri sono in grado di rimuovere le loro ossa ed eseguire delle piccole gag. Anche le loro vertebre possono staccarsi”, afferma Northrup. “Ogni pezzo doveva essere indipendente dunque i comandi da creare erano estremamente complessi: questo ha aggiunto al processo una quantità di stress mai vista prima”.

Lavorando accanto al team addetto alla creazione dei comandi per gli scheletri, la squadra di Northrup è stata incaricata di trovare dei modi per semplificare i vari elementi – per esempio, ripiegare tutte le ossa indipendenti all'interno di un solo gruppo al termine del processo di animazione e illuminazione – così da rendere più semplice il rendering finale delle folle.

Secondo il *character modeling and articulation lead* Michael Honsel, sono stati necessari svariati controlli aggiuntivi per rendere gli scheletri più accattivanti. “Devono muoversi in maniera completamente diversa rispetto agli umani, per questo abbiamo aggiunto dei controlli in nuovi punti per permettere agli animatori di scuotere gli scheletri, muovere le casse toraciche e piegare le ossa”.

“I volti erano piuttosto complessi da realizzare perché l'osso è rigido”, prosegue Honsel, “quindi dovevamo trovare un modo intelligente per fare in modo che i nostri personaggi comunicassero determinate emozioni. L'obiettivo era trovare forme accattivanti per la bocca e il volto che pur riuscendo a comunicare determinati sentimenti fossero il più possibile simili alle ossa”.

Gli artisti hanno giocato con i cambi di prospettiva e i movimenti delle mascelle – facendo cadere l'intera mandibola in alcuni casi – e hanno aggiunto dei comandi attorno agli occhi e alle orbite per imitare il movimento delle sopracciglia. “C'è voluto un grande lavoro di coordinamento con gli animatori per fare un buon lavoro”, afferma Honsel. “Ma alla fine, siamo riusciti a trovare modi molto interessanti e divertenti per muovere i nostri scheletri”.

Secondo la *supervising animator* Gini Santos, all'inizio della produzione sono state stabilite delle regole per guidare il movimento degli scheletri. “Ci piace sempre svolgere delle ricerche scientifiche prima di iniziare il processo di animazione”, afferma. “Ci siamo resi conto che senza gli organi, i muscoli e la pelle, il peso di una persona diminuirebbe del 20%. Dunque le nostre regole relative al tempismo dell'animazione sono cambiate in maniera significativa. Volevamo piegarli, tirarli e spingerli in modi che normalmente non sarebbero stati possibili, dato che questi personaggi non hanno limitazioni legate alla pelle”.

Il *supervising animator* Michael Venturini aggiunge: “Sono tenuti insieme da una sorta di forza vitale che dipende da quanto essi sono ricordati nella Terra dei Vivi”, afferma. “È come un elastico: più sono ricordati e più l'elastico è teso. Se qualcuno è sul punto di essere dimenticato, l'elastico si allenta. Ciascuno scheletro è animato con un diverso livello di separazione fra le ossa che segue questo parametro”.

Anche la lucentezza delle ossa ci mostra quanto sono ricordati. Secondo il supervisore dei personaggi Christian Hoffman, il team ha sviluppato un programma per ombreggiare gli scheletri. “Gli scheletri spaziano da Ernesto de la Cruz, che è il più ricordato e quindi il più splendente di tutti, a Héctor e Chicharrón che sono i più dimenticati”, afferma. “Il programma di ombreggiatura degli scheletri ha aiutato gli artisti a gestire il livello di ‘ricordo’ relativo a ciascun personaggio. Gli individui più ricordati hanno decorazioni brillanti dipinte sul volto e le loro ossa sono pulite e splendenti. Al contrario, i personaggi che non sono molto ricordati hanno ossa più gialle, sporche e malmesse e la pittura sui

loro volti è rovinata e sbiadita. Il programma per l'ombreggiatura ci ha fornito molta flessibilità in più”.

Héctor è uno scheletro affascinante e truffaldino che vive nella Terra dell'Aldilà e che chiede aiuto a Miguel per visitare la Terra dei Vivi. “Vuole disperatamente attraversare il ponte di petali nel Día de los Muertos per visitare la sua famiglia”, afferma il co-regista Adriano Molina. “Ma purtroppo c'è una regola: se nessuno nella Terra dei Vivi si ricorda di te in prima persona e mette la tua foto su una *ofrenda*, allora non c'è nessuno che possa accoglierti e aiutarti a oltrepassare il ponte”.

Sfortunatamente Héctor non è molto ben ricordato e questo ha un prezzo. “È messo piuttosto male”, afferma il regista Lee Unkrich. “Cammina zoppicando e le sue ossa sono gialle, instabili e tintinnanti. Una delle sue costole è scheggiata e indossa una fasciatura attorno alla tibia sinistra. Quando cammina per la strada, tende a perdere gli arti: ogni tanto, ad esempio, la sua mano cade e Héctor deve raccoglierla e riattaccarla”.

Desideroso di migliorare la propria condizione, Héctor promette di aiutare Miguel a trovare Ernesto de la Cruz e in cambio Miguel accetta di portare la foto di Hector alla *ofrenda* della sua famiglia. Ma il loro viaggio attraverso la Terra dell'Aldilà non sarà esattamente semplice. Molina afferma: “Miguel è un bambino vivente che attira molta attenzione nella Terra dell'Aldilà. Ed Ernesto de la Cruz è ancora una grande star, il che rende le cose davvero complesse”.

Honsel afferma: “L'interpretazione di Héctor è estremamente variegata e questo ha richiesto una gamma più estesa di comandi per il suo volto. Abbiamo persino aggiunto dei comandi per muovere la sua parrucca: può scivolare intorno al suo teschio con o senza il cappello e questa è stata una vera sfida”.

Non è stato facile realizzare il cappello e il resto del guardaroba di Héctor, afferma la *cloth and simulation supervisor* Christine Waggoner. “Ha moltissimi elementi simulati”, afferma. “Indossa un foulard e delle bretelle simulate. Porta una borsa a tracolla e ha delle funi legate attorno alla vita. I suoi abiti sono pieni di buchi. In più ha i capelli e indossa un cappello”.

Secondo la Waggoner, i vari strati sono stati molto difficili da realizzare con l'animazione computerizzata. Inoltre il personaggio ha una struttura piuttosto inusuale. “Non deve apparire emaciato ma deve sembrare uno scheletro” afferma. “È difficile trovare il giusto equilibrio”.

Il *supervising technical director* David Ryu è d'accordo. “Qui in Pixar abbiamo spinto a un livello successivo le nostre tecnologie per la simulazione del tessuto”, afferma. “Da un punto di vista artistico e visivo è molto difficile vestire uno scheletro. Non volevamo che una volta abbigliati sembrassero delle persone normali con le mani da scheletro: doveva essere chiaro che sotto quegli abiti c'erano degli scheletri”.

Secondo Ryu, ci sono stati molti tentativi e diversi errori. “Nel corso dei primi test il tessuto si incastrava tra le ossa”, afferma. “Solitamente per evitare che ciò accada

utilizziamo determinati strumenti che però in questo caso eliminavamo l'aspetto scheletrico".

Il risultato finale è stato un processo migliorato che ha perfezionato la simulazione dei tessuti fornendo ai sarti digitali una maggiore libertà per spostare i vari strati di abiti.

L'idolo di Miguel è **Ernesto de la Cruz**, il più famoso musicista nella storia del Messico. Prima della sua morte prematura questo affascinante e carismatico musicista era venerato da orde di fan sparsi in tutto il mondo e ora è più adorato che mai nella Terra dell'Aldilà. "La frase più celebre di Ernesto de la Cruz era 'Cogli l'attimo'", afferma Unkrich. "E Miguel cerca di vivere seguendo questa massima".

Lo *story supervisor* Jason Katz aggiunge: "Ernesto è il simbolo di tutte quelle persone che hanno affrontato le avversità e hanno trovato il successo attraverso la musica. Miguel spera con tutto il cuore di poter seguire un percorso simile".

La star del palcoscenico e del grande schermo — riverita per la sua voce vellutata, la sua bellezza, il suo carisma senza pari e i suoi testi indimenticabili — suona una chitarra iconica con intarsi in madreperla e decorazioni basate sul motivo del teschio. Con un'illustre carriera che vanta 20 canzoni, sei album e sette lungometraggi cinematografici, Ernesto è famoso principalmente grazie al suo brano di grande successo "Remember Me" ("Ricordami")

Per rendere credibile l'adorazione di Miguel nei confronti di Ernesto i filmmaker hanno dovuto costruire una carriera per questo musicista fittizio. Molina si è unito alla cantautrice Germaine Franco per comporre alcune canzoni del repertorio di Ernesto. "La musica è molto importante per il personaggio di Miguel ed è ciò su cui si basa tutto il personaggio di Ernesto", afferma Molina. "Quindi volevamo scrivere alcune canzoni che mostrassero che tipo di musicista fosse Ernesto e i motivi del suo successo".

Secondo Arriaga l'aspetto fisico di Ernesto è stato creato a partire dall'immagine di diverse celebrità messicane. "L'influenza più importante è sicuramente di un famoso cantante e attore messicano degli anni '30 e '40. Ci siamo inoltre ispirati a un attore dell'Età d'Oro del cinema messicano e abbiamo scelto anche un punto di riferimento più moderno: Vicente Fernández, vincitore di diversi Grammy®. Questo ci ha fornito numerose idee per i costumi, i capelli, i baffetti, la sicurezza interiore, la tipologia fisica e la postura del personaggio".

Il personaggio viene introdotto attraverso i poster, gli album e le videocassette di Miguel ma è passato da molto tempo nella Terra dell'Aldilà. Arriaga afferma: "Siamo riusciti a restituire alla versione scheletrica molti tratti della versione umana del personaggio come per esempio la fossetta sul mento. Ma abbiamo dovuto trovare un modo per fare a meno della pelle e dei muscoli. Era importante che il personaggio fosse immediatamente riconoscibile anche nella Terra dell'Aldilà".

Il trucco, afferma Arriaga, è stato rendere uno scheletro carismatico e affascinante. "Abbiamo svolto parecchie prove con Photoshop", afferma. "Abbiamo scolpito dei teschi di creta per poterli vedere in tre dimensioni e questo è stato di grande aiuto. Abbiamo

scattato delle fotografie alle sculture da qualsiasi angolazione e poi le abbiamo ritoccate al computer”.

Secondo Jessup era importante che Ernesto si distinguesse tra la folla. “È sempre la star in qualsiasi luogo vada”, afferma lo scenografo. “Quindi è l’unico personaggio vestito di bianco nella Terra dell’Aldilà”.

Lo *shading art director* Bert Berry afferma che il guardaroba di Ernesto rispecchia la sua personalità elegante. “Indossa una giacca in pelle scamosciata da mariachi adornata di lustrini, gioielli e cuciture d’oro”, afferma Berry. “Aggiungere dettagli di questo tipo all’interno del modello può rendere il tessuto estremamente pesante dal punto di vista geometrico e può anche essere difficile renderne l’ombreggiatura in maniera convincente. I dipartimenti addetti alla costruzione degli abiti e ai personaggi hanno svolto un lavoro meraviglioso creando un costume incredibilmente dettagliato per Ernesto”.

Mamá Imelda è la trisnonna di Miguel. Oltre a essere la matriarca della famiglia Rivera è la fondatrice della loro fortunata calzoleria. Miguel incontra Mamá Imelda nella Terra dell’Aldilà e scopre che lei non condivide affatto la sua passione per la musica. “È stata Imelda a bandire la musica nella famiglia”, afferma Unkrich. “Dopo aver sposato un musicista si accorse che lui aveva delle priorità molto diverse nella vita: lei voleva allevare dei figli, lui non voleva mettere da parte il suo amore per la musica”.

Per tornare nella Terra dei Vivi Miguel ha bisogno di un petalo di calendula magico e della benedizione di un membro della sua famiglia. La magia in questione, per prendere vita secondo la visione del regista, ha richiesto una grande collaborazione tra i responsabili degli effetti, il team addetto all’illuminazione e gli artisti. Secondo il supervisore degli effetti Michael K. O’Brien, il team è stato incaricato di fornire al petalo un bagliore sempre crescente. “Non avevamo nulla di reale su cui basarci in questo caso”, afferma. “Volevamo qualcosa di dinamico che fosse adatto a questo mondo”.

Sfortunatamente Mamá Imelda darà a Miguel la sua benedizione soltanto a una condizione. “Sta disperatamente cercando di impedire che Miguel compia gli stessi sbagli di suo marito”, afferma Katz. “È un’antagonista molto più interessante del solito perché le sue azioni nascono dal grandissimo amore che prova per la sua famiglia”.

Frida Kahlo, la leggendaria artista messicana, sta lavorando a un’elaborata opera di performance art per L’Alba Spettacolare di Ernesto de la Cruz. Mentre sono alla ricerca di Ernesto nella Terra dell’Aldilà, Miguel e Héctor si imbattono in Frida.

“Frida Kahlo è un’icona travolgente all’interno della storia messicana”, afferma Unkrich. “La sua arte e la sua forza interiore ci hanno ispirato in tantissimi modi diversi. In *Coco*, questo cameo rende omaggio a Frida Kahlo, alle sue opere e agli abitanti del Messico che la amano”.

Pepita è un *alebrije* e lo spirito guida di Mamá Imelda. Brillante, coloratissima ed estremamente leale è una maestosa presenza nella Terra dell'Aldilà. Pepita è un imponente gatto selvatico con ali da uccello. “Gli *alebrijes* sono sculture messicane tradizionali, coloratissime e fatte a mano”, afferma Katz. “Sono animali onirici – lucertole con orecchie da coniglio, elefanti con ali da farfalla – raffigurati con colori vivaci e dal primo momento che li abbiamo visti abbiamo capito che dovevamo assolutamente inserirli nella nostra storia”.

Secondo il *character modeling and articulation lead* Michael Honsel, le piume di Pepita hanno richiesto un comando speciale. Fortunatamente un comando di questo tipo era già stato creato per *Alla Ricerca di Dory* e questo ha fornito al team un punto di partenza. Nonostante ciò, permettere a questo gigantesco *alebrije* di spiccare il volo è stato comunque difficile a causa del suo peso e della sua struttura corporea. Il personaggio è stato ideato per incantare il pubblico, per questo il team di Honsel ha dovuto decorarlo a dovere. “Volevamo assicurarci che gli animatori avessero a disposizione tutti i comandi necessari a renderla impressionante. Le abbiamo dato svariate caratteristiche interessanti: degli artigli retrattili, un ruggito minaccioso e un comando che permette alla sua lingua di avere una forma più naturale”.

Pepita è ispirata ai variopinti *alebrijes* che i filmmaker avevano visto in Messico. Gli artisti volevano darle un aspetto brillante e audace che rispecchiasse le celebri sculture popolari ma a causa della sua pelliccia è stato difficile decorarla con motivi elaborati. “Abbiamo sperimentato svariati design con pellicce di lunghezze differenti prima di trovare il look giusto per Pepita,” afferma il supervisore dei personaggi Christian Hoffman.

Il supervisore degli effetti Michael K. O'Brien e il suo team sono stati incaricati di aggiungere un po' di magia ai suoi movimenti. “Pepita è un essere straordinario”, afferma. “Volevamo che i suoi poteri magici riflettessero la sua potenza rimanendo coerenti con il fatto che in questa storia Pepita è un segugio”.

Gli antenati di Miguel comprendono sua zia **Tía Rosita**, il suo bisnonno **Papá Julio** e i due fratelli di quest'ultimo, i gemelli **Tío Oscar** e **Tío Felipe**.

Chicharrón è il burbero amico di Hector che purtroppo è stato quasi dimenticato: una condizione molto ingrata nella Terra dell'Aldilà. La Anderson afferma: “Chicharrón è un tipo solitario che si circonda di tutti gli oggetti che ama, tra cui una chitarra”.

Secondo Hoffman, gli artisti volevano differenziare Chicharrón dagli altri personaggi della Terra dell'Aldilà. “Questo personaggio sta letteralmente cadendo a pezzi: il suo femore è stato rimpiazzato da una tubatura”, afferma Hoffman. “Volevamo mostrare con chiarezza che si tratta del personaggio più dimenticato all'interno del film. Il suo volto è estremamente scheggiato e pieno di scanalature. Per riuscire a creare tutti questi dettagli, abbiamo realizzato una scultura digitale in alta definizione che ci ha permesso di invecchiare i suoi zigomi, il suo mento, la bocca e le sopracciglia. Aumentando al massimo il dislocamento delle sue ossa siamo riusciti a mostrare la sua estrema vecchiaia”.

I personaggi presenti nella Terra dell'Aldilà comprendono inoltre un **Agente Addetto agli Arrivi** nella Marigold Grand Central Station, **Il Commesso Capo** del Dipartimento delle Riunioni Familiari, un **Agente Correzionale** e la **Presentatrice** di un variopinto talent show.

LA MAGIA DELLA MUSICA

Coco è caratterizzato da canzoni originali, un'incredibile colonna sonora e sonorità messicane tradizionali

Il film Disney•Pixar *Coco* è dedicato alla famiglia, al legame con i nostri cari e all'importanza di inseguire i propri sogni. Secondo il regista Lee Unkrich, tutti questi concetti sono profondamente legati alla musica. "La musica fa parte del DNA di *Coco*", afferma Unkrich. "La musica contribuisce a dare forma al film. Alcuni personaggi sono musicisti mentre altri non vogliono avere nulla a che fare con la musica".

Il co-regista Adrian Molina afferma che il divieto musicale della famiglia Rivera non ha scoraggiato i filmmaker di *Coco*. "Il nostro protagonista principale Miguel, ama moltissimo la musica ed è davvero talentuoso", afferma Molina. "Dunque il suo viaggio per raggiungere il suo sogno è pieno di musica. Abbiamo musiche tradizionali messicane, canzoni originali scritte appositamente per il film e una bellissima colonna sonora orchestrale composta da Michael Giacchino".

Secondo Unkrich, i filmmaker volevano che il film onorasse la propria ambientazione ma che al tempo stesso avesse delle qualità inaspettate. "Abbiamo incoraggiato i membri del team a mantenersi fedeli alla musica tradizionale messicana ma al tempo stesso abbiamo dato loro la libertà di abbracciare nuove sonorità", afferma.

"Il nostro obiettivo era far in modo che il pubblico uscisse dalla sala sentendo di aver visitato il paese di Santa Cecilia e di aver trascorso del tempo nella Terra dell'Aldilà", afferma Tom MacDougall, vicepresidente esecutivo della musica presso Disney. "Un'esperienza musicale autentica aiuterà gli spettatori a creare con il film una connessione che rimarrà a lungo".

La colonna sonora orchestrale

Coco ha una colonna sonora orchestrale scritta dal compositore Michael Giacchino che ha vinto un Oscar® grazie alla colonna sonora del film Disney•Pixar del 2009 *Up*. Il compositore afferma di scegliere a quali progetti partecipare basandosi sulla sua prima reazione alla storia. "Voglio percepire dei sentimenti che posso tradurre in musica", afferma Giacchino. "Quando ho visto *Coco* sono stato sopraffatto da un mosaico di emozioni. Mi ha fatto pensare alla mia famiglia e ai miei parenti che provenivano dall'Italia. È un film capace di parlare a tutti".

Giacchino ha iniziato a interessarsi alla musica etnica da bambino ascoltando dischi nel seminterrato della sua famiglia. "Quando avevo nove anni trovai un album di musica

messicana”, afferma. “Lo ascoltavi un’infinità di volte. Lo amavo perché era estremamente melodico e poetico. Era emozionante come ascoltare una poesia”.

Sebbene Giacchino abbia poi studiato la musica messicana come parte della sua formazione, afferma che l’opportunità di lavorare per il lungometraggio *Coco* gli ha aperto un mondo di esplorazioni. “Volevamo che questa colonna sonora sembrasse nata dal mondo”, afferma. “Per riuscirci dovevamo usare strumenti indigeni e mantenere una grande autenticità in tutto”.

Per dare vita a sonorità coinvolgenti e specifiche, Giacchino ha lavorato con Germaine Franco che ha composto la colonna sonora del film del 2015 *Dope – Follia e Riscatto*. “Ha messo in luce la complessità e la ricchezza della musica messicana in maniera perfetta”, afferma Giacchino. “La collaborazione tra tutti i musicisti che hanno lavorato a questo film è stata un’esperienza bellissima”.

Germaine Franco è americana ma di origini messicane, è cresciuta al confine tra Messico e Texas e fin da piccola ha ascoltato musica messicana di qualsiasi genere. Ha introdotto nel film degli strumenti popolari messicani, come il *guitarrón*, l’arpa messicana, la *quijada*, il sousafono, le *charchetas*, le *jaranas*, la marimba, le trombe e i violini.

Secondo Giacchino i personaggi principali del film hanno ispirato temi musicali speciali. Per Miguel il compositore voleva trovare un tema adatto all’età del personaggio. “Volevo che sembrasse un ragazzino pieno di sogni”, afferma Giacchino. “Sa dove vuole andare ma non sa come arrivarci”.

“Volevo che la musica avesse un suono gioioso che rappresentasse il desiderio di Miguel di diventare un artista”, prosegue Giacchino. “Inizialmente l’ho scritta con il pianoforte ma non appena l’abbiamo sentita suonare alla chitarra, ossia lo strumento di Miguel, ho pensato che fosse esattamente il sound che stavamo cercando”.

Per quanto riguarda Héctor, Giacchino voleva catturare il suo atteggiamento da imbroglione. “Il suo tema musicale è un bizzarro valzer”, afferma il compositore. “Ai miei occhi Héctor è una sorta di venditore di aspirapolveri. È amichevole e disponibile ma dentro di te sai benissimo che sta soltanto cercando di venderti qualcosa”.

Giacchino ha creato due temi musicali per rappresentare l’idea della famiglia rispecchiando in modo appropriato il cuore emotivo del racconto. “Il primo tema simboleggia la storia della famiglia mentre il secondo rappresenta il concetto di casa: sicura, accogliente, confortevole”.

La colonna sonora orchestrale è stata incisa ad agosto da un’orchestra formata da 83 elementi.

Musica diegetica

Coco comprende anche svariate canzoni messicane tradizionali che fungono da musica diegetica per dare vita al paesino di Miguel, Santa Cecilia. “Anche se la musica è vietata a casa sua, Miguel trova l’ispirazione nei musicisti che si esibiscono nella piazza

della sua città”, afferma il co-regista e sceneggiatore Adrian Molina. “Città natale della superstar Ernesto de la Cruz, Santa Cecilia è un paesino pieno di musica che ispira Miguel a voler diventare un musicista”.

La musica diegetica è presente nelle scene ambientate in piazza: viene suonata da una banda di *mariachi*, da un gruppo *jarocho* e da alcuni chitarristi a cui Miguel si rivolge per dimostrare il proprio talento. Questo mix di musica messicana tradizionale e contemporanea fornisce la giusta atmosfera a svariate scene.

Germaine Franco e il consulente musicale del Mexican Institute of Sound, Camilo Lara, sono stati ingaggiati per creare il panorama musicale del mondo di Miguel con l’assistenza dei consulenti culturali Benjamín Juárez Echenque e Marcela Davison Avilés. Lara si è unito al progetto già dalle prime fasi, aiutando i filmmaker a esplorare svariati momenti del film attraverso l’ampio spettro dei generi musicali messicani, dalla *cumbia* alla musica *mariachi*. Lara afferma: “Fin dal primo giorno volevamo che tutto fosse il più autentico possibile. Abbiamo ascoltato tantissima musica, dai generi più sofisticati alla musica di strada. Penso che siamo riusciti a presentare un bellissimo mosaico dei molteplici generi appartenenti alla nostra tradizione musicale”.

“Ho anche organizzato una magica sessione di registrazione a Città del Messico” prosegue Lara. “Durante questa sessione abbiamo inciso brani musicali di vari generi con alcuni grandi musicisti messicani: bandistica, marimba, musica mariachi, canzoni eseguite da un trio e *son jarocho*. Avevamo alcuni dei migliori direttori d’orchestra messicani. È stata un’esperienza straordinaria”.

L’elenco dei musicisti coinvolti nel progetto comprende la Banda Tierra Mojada, Marimba Nandayapa e il Grupo Mono Blanco. I filmmaker hanno registrato un’ampia varietà di stili e strumenti musicali, tra cui il *guitarrón jarocho*.

Canzoni originali – “Remember Me” (“Ricordami”)

Per dare vita alla passione di Miguel per la musica i filmmaker hanno utilizzato il talento di numerosi compositori di rilievo, tra cui Kristen Anderson-Lopez e Robert Lopez, vincitori di un Oscar® per il film Disney *Frozen - Il Regno di Ghiaccio* (2013). Per *Coco* hanno scritto il brano principale “Remember Me” la canzone più rappresentativa dell’amato musicista Ernesto de la Cruz che ricorre in numerose occasioni nel corso del film. “La canzone adotta il punto di vista di un individuo che spera di essere ricordato da una persona amata”, afferma la Anderson-Lopez. “Ma il testo può essere interpretato in modi diversi a seconda del tempo e della tonalità della musica”.

La versione dei titoli di coda

I cantanti vincitori di un Grammy® Miguel e Natalia Lafourcade hanno inciso la versione di “Remember Me” che accompagna i titoli di coda, prodotta da Miguel e Steve Mostyn e interpretata da Michele Bravi nella versione italiana “Ricordami (Solo)”. “È una canzone molto speciale perché parla della famiglia e dell’idea di ricordare il luogo da cui proveniamo”, afferma Miguel. “Ci ricorda di apprezzare l’amore e i sacrifici compiuti da coloro che sono venuti prima di noi per permetterci di diventare ciò che siamo. Credo che il messaggio di questa canzone sia così potente da poter raggiungere chiunque, ma

con questa versione stiamo aggiungendo un ulteriore strato di profondità e anima alle emozioni del brano”.

Miguel, il cui padre proviene dalla città messicana di Zamora, nello stato del Michoacán, ha vinto il suo primo Grammy® come Miglior brano R&B nel 2013 grazie al singolo “Adorn”. Scritta e prodotta da Miguel la canzone è diventata il singolo rimasto per più tempo al primo posto nella classifica R&B/Hip-Hop Airplay di Billboard. Ha esordito quest’anno come attore nel film drammatico di Ben Affleck *La Legge della Notte*, ambientato durante il Proibizionismo.

La cantautrice messicana Natalia Lafourcade ha firmato un contratto con Sony Music all’età di 17 anni. Da allora ha vinto otto Latin Grammy®, tra cui Miglior album rock per “Casa” (2005), Miglior album alternativo per “Mujer Divina - Homenaje a Agustín Lara” (2013) e cinque premi per l’album “Hasta La Raíz” (2015) che nel 2016 ha vinto anche un Grammy come Miglior album latino, rock, *urban* o alternativo. Il suo ultimo progetto, “Musas” (2017), incentrato sulle tradizioni popolari, è stato definito da Billboard “un omaggio raffinato ed emozionante alla musica latinoamericana”. “Sono davvero felice di far parte di un film Disney•Pixar, perché amo questi film sin da quando ero piccola”, afferma la Lafourcade. “Mi è piaciuto molto cantare una canzone che dà vita, colore e gioia alle nostre tradizioni messicane, dato che il Giorno dei Morti è una delle mie festività messicane preferite”.

Canzoni originali – “Un Poco Loco” (“Che loco che mi sento!”), “Everyone Knows Juanita” (“Juanita”), “The World Es Mi Familia” (“Il mondo es mi familia”), “Proud Corazón” (“In ogni parte del mio corazón”).

Germaine Franco ha collaborato con Molina alla scrittura di diverse canzoni tra cui (“Che loco che mi sento!”), una canzone nello stile musicale messicano di *son jarocho* eseguita da Miguel e Hector sul palcoscenico della Terra dell’Aldilà. Germaine Franco afferma: “Sentivo che sarebbe stata un’ottima opportunità per condividere il mio amore per la musica latina, specialmente quella messicana e celebrare la cultura da cui provengo. Volevamo che le musiche originali composte per il film si fondessero con alcuni elementi della musica messicana per creare un equilibrio unico tra i suoni, le armonie e il ritmo”.

Per una scena incentrata su Chicharrón, un vecchio amico di Hector, Molina ha inoltre scritto un brano intitolato “Everyone Knows Juanita” (“Juanita”) insieme a Germaine Franco. “Chicharrón sta per essere dimenticato e così chiede un’ultima canzone”, afferma Molina. “Si tratta di una ninna nanna dotata di uno spirito sentimentale quasi esagerato ma è anche molto umoristica. Volevamo evidenziare sia l’umorismo sia le emozioni presenti nella scena”.

In un tentativo di attirare l’attenzione di Ernesto de la Cruz, Miguel canta “The World Es Mi Familia” (“Il mondo es mi familia”) verso la fine del film. “Ho scritto questa canzone con l’idea che fosse un brano cantato da Ernesto in uno dei suoi film”, afferma Molina. “È una proclamazione: ‘La musica è il mio linguaggio. Mi mette in contatto con il resto del mondo’. Credo sia un sentimento a cui aspirare”.

“Proud Corazón” (“In ogni parte del mio corazón”) è stata scritta per la scena finale del film. “Il testo di questa canzone è molto probabilmente quello più vicino a me”, afferma Molina. “Suggerisce di riempire il nostro cuore con l’orgoglio che proviamo per la nostra famiglia, per il luogo da cui proveniamo e per le persone a cui siamo legati. Racconta dei legami che trascendono le generazioni, dei legami tra la Terra dei Vivi e la Terra dell’Aldilà. I nostri ricordi e le memorie presenti nei nostri cuori fanno sì che i nostri cari non ci abbandonino mai”.

Colonna sonora

La colonna sonora di *Coco*, distribuita da Universal Music, sarà disponibile in due versioni: dal 10 novembre con tutte le canzoni in lingua originale e dal 22 dicembre con i brani in italiano, fra cui il cameo “Ricordami (Solo)” interpretato da Michele Bravi. In tutti i negozi di dischi e digital store.



LEE UNKRICH (Regista/Autore del soggetto originale) è un regista premiato con l'Oscar® e vicepresidente del reparto editorial & layout di Pixar Animation Studios. È stato produttore esecutivo di *Monsters University* e del film Disney•Pixar del 2015 *Il Viaggio di Arlo*.

Nel 2003 Unkrich ha co-diretto *Alla Ricerca di Nemo* il primo film Pixar premiato con l'Oscar® per il Miglior Film d'Animazione. Come regista dell'acclamato lungometraggio Disney•Pixar *Toy Story 3 – La Grande Fuga*, che ha riscosso uno straordinario successo al botteghino, Unkrich ha vinto un Oscar® per il Miglior Film d'Animazione. È stato inoltre candidato all'Oscar per la Miglior Sceneggiatura Non Originale. Unkrich ha ricevuto anche un Golden Globe® per il Miglior Film d'Animazione e il premio per il Miglior Film d'Animazione conferito dalla British Academy of Film and Television Arts (BAFTA).

Unkrich si è unito a Pixar nell'aprile del 1994 e ha svolto molteplici ruoli creativi in quasi tutti i lungometraggi prodotti dallo studio. Prima di co-dirigere *Alla Ricerca di Nemo* è stato co-regista di *Monsters & Co.* e del lungometraggio vincitore del Golden Globe® *Toy Story 2 – Woody e Buzz alla Riscossa*.

La sua carriera in Pixar ha avuto inizio come montatore di *Toy Story – Il Mondo dei Giocattoli* e supervisore del montaggio di *A Bug's Life – Megaminimondo*. Grazie alle sue abilità come montatore, Unkrich ha contribuito a numerosi lungometraggi Pixar ed è stato anche supervisore del montaggio di *Alla Ricerca di Nemo*.

Nel 2009 Unkrich e i suoi colleghi registi Pixar sono stati onorati con il Leone d'Oro alla Carriera nel corso della 66^a edizione del Mostra Internazionale d'Arte Cinematografica di Venezia.

Prima di lavorare in Pixar Animation Studios, Unkrich è stato montatore e regista televisivo. Si è laureato presso la School of Cinematic Arts della University of Southern California nel 1991 e durante gli studi ha diretto numerosi cortometraggi pluripremiati.

Nato a Chagrin Falls, in Ohio, Unkrich ha trascorso la sua giovinezza recitando alla Cleveland Playhouse. Vive a Marin County in California, con sua moglie e tre figli.

ADRIAN MOLINA (Co-Regista/Autore del soggetto originale/Sceneggiatore/Autore delle canzoni originali) ha iniziato a lavorare in Pixar Animation Studios nell'estate del 2006 come stagista dello *story department*. Nell'autunno dello stesso anno ha ottenuto un lavoro a tempo pieno presso lo studio: da allora ha lavorato ai lungometraggi premiati con l'Oscar® *Ratatouille* e *Toy Story 3 – La Grande Fuga* ed è stato story artist del film Disney•Pixar *Monsters University*.

In qualità di story artist, Molina ha lavorato con lo *story team* per disegnare i bozzetti delle sequenze dei film. Nel corso di questo processo creativo è spesso necessario prendere in considerazione svariate opzioni alternative per sviluppare la miglior storia possibile.

Cresciuto a Grass Valley in California, Molina ha iniziato fin da piccolo a realizzare film amatoriali con i suoi tre fratelli. I suoi genitori lo hanno incoraggiato ad abbracciare i suoi istinti artistici e creativi e il corso di letteratura della sua scuola superiore gli ha insegnato a essere critico e conscio delle strutture narrative.

Prima di arrivare in Pixar, Molina ha frequentato il California Institute of the Arts (CalArts) e ha conseguito un Bachelor of Fine Arts in animazione dei personaggi. Molina vive nella zona orientale della baia di San Francisco.

DARLA K. ANDERSON (Produttrice) si è unita a Pixar Animation Studios nel 1993. Da allora con il suo prodigioso talento di produttrice ha contribuito a alcuni dei film d'animazione più amati e acclamati al mondo, tra cui *A Bug's Life – Megaminimondo*, *Monsters & Co.*, il lungometraggio premiato con il Golden Globe® *Cars – Motori Ruggenti* e il lungometraggio premiato con l'Oscar® *Toy Story 3 – La Grande Fuga*. Darla K. Anderson ha ottenuto il premio come Produttrice di Film d'Animazione dell'Anno da parte della Producers Guild of America grazie a *Toy Story 3 – La Grande Fuga*. Aveva già ottenuto lo stesso premio per *Cars – Motori Ruggenti*. Inoltre è stata candidata all'Oscar e al Producers Guild of America Award per il Miglior Film grazie a *Toy Story 3 – La Grande Fuga*.

Prima di diventare produttrice di lungometraggi, Darla K. Anderson è stata produttrice esecutiva presso il reparto commerciale Pixar Animation Studios. Ha lavorato come produttrice esecutiva della divisione commerciale degli Angel Studios di Carlsbad, in California. In quel periodo è entrata in contatto con il mondo della grafica computerizzata e si è quindi trasferita nei pressi della baia di San Francisco per cercare un lavoro in Pixar.

Essendo una delle produttrici più affermate dello studio e dell'industria dell'animazione in generale, Anderson è stata eletta nel Producers Council Board della Producers Guild of America a luglio del 2008. È stata la prima produttrice di film d'animazione a essere eletta nel consiglio.

Nata e cresciuta a Glendale in California, ha studiato design ambientale presso la San Diego State University. Ha dato inizio alla sua carriera nell'industria dell'intrattenimento lavorando per una casa di produzione cinematografica e televisiva di San Diego.

Darla K. Anderson vive nei pressi della baia di San Francisco.

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

Lasseter ha esordito come regista di lungometraggi nel 1995 con *Toy Story – Il Mondo dei Giocattoli*, il primo nella storia a essere animato in computer grafica e 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 – Woody & Buzz Alla Riscossa* (1999), *Cars – Motori Ruggenti* (2006) e *Cars 2* (2011). Sta attualmente dirigendo il film Disney•Pixar *Toy Story 4*, nelle sale americane il 21 giugno 2019.

Lasseter è stato produttore esecutivo dei film Disney premiati con l'Oscar® *Zootropolis* (2016), *Big Hero 6* (2014) e *Frozen – Il Regno di Ghiaccio* (2013), che è stato anche premiato con l'Oscar per la Miglior Canzone Originale ("Let It Go/All'Alba Sorgerò"). Dopo essere diventato supervisore creativo di entrambi gli studi d'animazione nel 2006, Lasseter è stato produttore esecutivo di tutti i lungometraggi 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), *Ralph Spaccatutto* (2012), *Oceania* (2016) e l'imminente *Ralph Breaks the Internet: Wreck-It Ralph 2*. È stato anche produttore esecutivo dei film Disneytoon Studios, inclusi *Planes 2 – Missione Antincendio* e *Trilli e la Creatura Leggendaria*.

Lasseter è stato produttore esecutivo di tutti i lungometraggi Pixar da *Monsters & Co.* (2011) in poi, inclusi otto 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), *Ribelle – The Brave* (2012) e *Inside Out* (2015), oltre a *Il Viaggio di Arlo* (2015), *Alla Ricerca di Dory* (2016) e lo scorso settembre *Cars 3*. A oggi i film Pixar hanno incassato più di 10 miliardi di dollari al botteghino e 15 su 17 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 *Tin Toy* 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), oltre a *La Luna* (2011), *L'Ombrello Blu* (2013), *Lava* (2015), *Sanjay's Super Team* (2015) e *Piper*, vincitore dell'Oscar®, che è uscito nelle sale lo scorso anno abbinato ad *Alla Ricerca di Dory*. È stato inoltre produttore esecutivo di vari cortometraggi Walt Disney Animation Studios, inclusi i premi Oscar® *Winston* (2014) e *Paperman* (2012), *Tutti in Scena!* (2013), *Frozen Fever* (2015) e *Testa o Cuore*, che è arrivato nelle sale lo scorso anno insieme a *Oceania*.

Come principale consigliere creativo di 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 a conoscere gli amati personaggi di *Cars*. Cars Land si estende per quasi 50 chilometri quadrati all'interno 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 dall'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 di Pixar nel 1986, Lasseter è stato uno dei membri della divisione computerizzata della Lucasfilm Ltd., per la quale ha progettato e animato *The Adventures of Andre and Wally B*, primo cortometraggio animato in cui la CG è stata utilizzata per creare dei personaggi. Ha inoltre ideato il personaggio computerizzato del Cavaliere di Vetro presente nel lungometraggio prodotto da Steven Spielberg *Piramide di Paura*.

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

MATTHEW ALDRICH (Autore del soggetto originale/Sceneggiatore), co-sceneggiatore del lungometraggio Disney•Pixar *Coco* e autore di due sceneggiature inserite nella Black List, è stato considerato negli ultimi anni uno sceneggiatore molto capace e dotato di immaginazione.

È stato notato per la prima volta grazie alla sceneggiatura di *Cleaner* che è stata trasformata in un film diretto da Renny Harlin per Screen Gems e interpretato da Samuel L. Jackson e Ed Harris. Aldrich ha sviluppato svariati lungometraggi con le case di produzione Alcon Entertainment e Anonymous Content: le riprese di uno di questi film intitolato *Spinning Man*, sono terminate la scorsa estate. Diretto da Simon Kaijser questo thriller è interpretato da Guy Pearce, Minnie Driver e Pierce Brosnan.

Nel 2011 la sceneggiatura di Aldrich *Father Daughter Time* è stata acquistata da Warner Bros. che intende trasformarla in un film, diretto e interpretato da Matt Damon. La sceneggiatura in questione è stata inserita tra i primi cinque posti della Black List, la classifica annuale delle migliori sceneggiature non ancora prodotte. La sua

sceneggiatura seguente, *The Ballad of Pablo Escobar*, è stata inserita nella classifica l'anno successivo.

Poco dopo Aldrich ha iniziato a lavorare a *Coco*. Si è subito trovato a suo agio all'interno dell'ambiente altamente collaborativo di Pixar dando vita a un rapporto molto fruttuoso con lo studio. Si è trasferito nei pressi della baia di San Francisco e sta continuando a lavorare come consulente a diversi progetti Pixar.

L'anno scorso Aldrich ha adattato il romanzo *Opening Belle* per Warner Bros. e Reese Witherspoon e ha venduto la sua sceneggiatura per l'episodio pilota di *Home by Dark* a Hulu.

Dopo aver conseguito la laurea presso la School of Theater, Film and Television della UCLA, Aldrich ha lavorato presso il Sundance Institute, dove si è occupato di dare vita a svariati laboratori di sceneggiatura e di organizzare proiezioni cinematografiche in America Latina (Messico, Cuba e Brasile). Ha inoltre lavorato come mentore presso il laboratorio di sceneggiatura organizzato dalla Black List a San Francisco.

JASON KATZ (Story Supervisor/Autore del soggetto originale) si è unito a Pixar Animation Studios nel 1994. La sua carriera ha avuto inizio come *storyboard artist* di *Toy Story – Il Mondo dei Giocattoli* e *A Bug's Life – Megaminimondo*: in quest'ultimo film si è occupato anche del design aggiuntivo di alcuni personaggi. Katz ha continuato a lavorare come *storyboard artist* a numerosi lungometraggi Pixar, tra i quali *Toy Story 2 – Woody e Buzz alla Riscossa* e *Monsters & Co.* ed è stato *co-story supervisor* dei lungometraggi premiati con l'Oscar® *Alla Ricerca di Nemo* e *Ratatouille*.

Katz ha lavorato come *story supervisor* al lungometraggio vincitore del Golden Globe® e dell'Oscar® *Toy Story 3 – La Grande Fuga* e al Toy Story Toon *Vacanze Hawaiiiane*.

Cresciuto a Torrance in California, Katz ha imparato a disegnare da sua nonna. Insieme guardavano serie animate in televisione e disegnavano i personaggi che vedevano sullo schermo. Grazie a sua nonna Katz si è appassionato all'arte, alla cultura popolare e ai classici del cinema.

Katz ha studiato animazione dei personaggi presso il California Institute of the Arts (CalArts). Ispirandosi ad artisti come Bill Peet, Marc Davis e Joe Ranft, Katz ha iniziato a inseguire una carriera come *storyboard artist* subito dopo la laurea. Ha lavorato agli storyboard del lungometraggio *Cats Don't Dance* prodotto da Turner Pictures.

I coniugi **KRISTEN ANDERSON-LOPEZ** e **ROBERT LOPEZ (Autori delle Canzoni Originali)**, premiati con l'Oscar® e il Grammy®, hanno scritto le canzoni del film Disney *Frozen – Il Regno di Ghiaccio*.

Lopez ha co-ideato e co-scritto i musical *Avenue Q* e *The Book of Mormon*, che hanno riscosso uno straordinario successo e gli hanno permesso di vincere tre Tony® Awards. Lo spettacolo *In Transit* firmato da Anderson-Lopez è entrato nella storia come primo musical a cappella mai rappresentato a Broadway, dopo aver ottenuto riconoscimenti

come il Drama Desk Award, il Drama League Award e il Lucille Lortel Award in qualità di musical Off-Broadway nel 2010. Lopez e Anderson-Lopez hanno scritto brani musicali per la televisione, il cinema e il palcoscenico, lavorando a progetti come *Alla Ricerca di Nemo: Il Musical*, *Wonder Pets* (che è valso loro due Emmy®) e il film Disney *Winnie the Pooh – Nuove Avventure nel Bosco dei 100 Acri*. Il loro musical originale *Up Here* è stato rappresentato per la prima volta presso La Jolla Playhouse nel 2015.

Attualmente, si stanno occupando dell'adattamento teatrale di *Frozen – Il Regno di Ghiaccio*, che arriverà a Broadway nel 2018, e del sequel cinematografico di *Frozen – Il Regno di Ghiaccio*, realizzato da Walt Disney Animation Studios, che arriverà nelle sale americane a novembre 2019.

Robert Lopez e Kristen Anderson-Lopez vivono a Brooklyn con le loro due figlie.

GERMAINE FRANCO (Produttrice e Arrangiatrice delle Musiche/Co-autrice delle Canzoni Originali) è la prima compositrice latinoamericana a essere invitata a far parte della branca musicale dell'Academy of Motion Picture Arts and Sciences. Compone musiche e brani che riflettono la sua formazione come musicista orchestrale, la sua abilità nel programmare musica elettronica, le sue vaste competenze da polistrumentista e il suo amore per la musica tradizionale. La Franco divide il suo tempo tra blockbuster e lungometraggi indipendenti. Ha composto musiche e/o scritto canzoni per diversi film live action, documentari e film d'animazione, tra cui *Dope – Follia e Riscatto*, diretto da Rick Famuyiwa (Open Road Films) e stato presentato al Sundance Film Festival e al Festival di Cannes, *Margarita*, diretto da Dominique Cardona e Laurie Colbert (HBO Canada, Telefilm Canada) e più recentemente *Walk with Me: On the Road with Thich Nhat Hanh*, presentato al SXSW e al BFI London Film Festival nel 2017, diretto da Max Pugh e Marc Francis e narrato da Benedict Cumberbatch, e *Shovel Buddies*, diretto da Si&Ad per Awesomeness Films, presentato al SXSW nel 2016. La Franco ha scritto le musiche per i titoli di testa dei PBS Special Hispanic Heritage Awards 2015 e 2016, sponsorizzati dalla Casa Bianca sotto la presidenza di Barack Obama. I suoi prossimi lavori comprendono la colonna sonora del film di Cardona e Colbert *Keely and Du* (Telefilm Canada).

Per il film Disney•Pixar *Coco*, Germaine Franco ha svolto un lavoro molto sfaccettato che ha richiesto ben quattro anni di collaborazione creativa con i filmmaker. La Franco ha scritto diverse canzoni con il co-regista Adrian Molina. Inoltre ha arrangiato, orchestrato e co-prodotto il brano principale "Remember Me", scritto da Kristen Anderson-Lopez e Robert Lopez. La Franco ha utilizzato le sue abilità musicali e linguistiche lavorando come produttrice musicale, compositrice aggiuntiva, arrangiatrice e orchestratrice a Città del Messico, dove ha condotto più di 50 musicisti messicani provenienti da diversi gruppi. Ha lavorato con il produttore Camilo Lara (Mexican Institute of Sound) per creare un sound messicano autentico per il film e ha lavorato con il compositore Michael Giacchino come orchestratrice durante le sessioni di registrazione.

Germaine Franco ha inoltre composto le colonne sonore di alcune attrazioni in 4D realizzate da DreamWorks Animation per Motiongate. Il progetto comprendeva le musiche scritte dalla Franco per le attrazioni di *Shrek*, *Dragon Trainer*, *Kung Fu Panda*

e *Madagascar*. Per Motiongate, ha collaborato con affermati registi di film d'animazione come Gary Trousdale (*La Bella e la Bestia*) e Steve Hickner (*Bee Movie*, *Il Principe d'Egitto*) e con la produttrice Karen Foster (*Dragon Trainer*, *Kung Fu Panda: I Segreti dei Cinque Cicloni*). Inoltre, ha composto le musiche per le attrazioni di DreamWorks Animation *Dreamplace Christmas* che sono state presentate negli Stati Uniti e a Londra.

Germaine Franco è attualmente una dei membri dell'associazione Women In Film Music. È stata candidata a un Black Reel Award per il suo lavoro in *Dope – Follia e Riscatto* e è stata la prima compositrice donna a essere assunta da DreamWorks Animation. È membro del Sundance Music Sound Design e fa parte del consiglio d'amministrazione dell'Alliance for Women Film Composers. Ha conseguito una laurea e un master presso la Shepherd School of Music della Rice University.

Ha dato inizio alla sua ascesa come produttrice di colonne sonore lavorando come compositrice aggiuntiva, orchestratrice, arrangiatrice, programmatrice di MIDI e produttrice musicale accanto ad alcuni dei più grandi compositori cinematografici e televisivi di Hollywood, tra cui John Powell, Hans Zimmer, Randy Newman, Gustavo Santaolalla, Jeff Russo e Michael Giacchino. La sua filmografia comprende più di trenta produzioni di alto profilo, come *Toy Story 3 – La Grande Fuga*, *Bolt – Un Eroe a Quattro Zampe*, *Mr. 3000*, *Dragon Trainer* (1 e 2), *Rio* (1 e 2), *Lorax – Il Guardiano della Foresta*, *Happy Feet* (1 e 2), *Kung Fu Panda* (1, 2 e 3), *The Bourne Ultimatum – Il Ritorno dello Sciacallo*, *The Bourne Supremacy*, *Mr. and Mrs. Smith*, *The Italian Job* e la serie televisiva *Fargo*, tra gli altri.

Germaine Franco ha suonato come percussionista con diverse orchestre e artisti internazionali, tra cui la Belgian Radio Orchestra, l'orchestra del festival di Spoleto, la Hollywood Bowl Orchestra, la Hollywood Symphony, la World Orchestra, Danny Elfman, Hans Zimmer, John Powell, Jack Black, Sergio Mendes, Sheila E. e Judith Hill. La Franco ha inoltre suonato le percussioni per la colonna sonora dell'attrazione *Kung Fu Panda Unstoppable Awesomeness*, eseguita dal vivo nel 2016 al California Plaza durante il Women Who Score Concert e nel film *Women Who Score*, diretto da Sara Nesson e prodotto da Naida Albright e Laura Karpman.

MICHAEL GIACCHINO (Compositore della Colonna Sonora Strumentale Originale)

ha lavorato ad alcuni dei lungometraggi più popolari e acclamati degli ultimi anni, tra cui il film Disney•Pixar *Inside Out*, *Jurassic World*, *Apes Revolution – Il Pianeta delle Scimmie*, i film Disney•Pixar *Gli Incredibili – Una Normale Famiglia di Supereroi*, *Ratatouille* e *Mission: Impossible – Protocollo Fantasma*. Nel 2009 grazie alla colonna sonora del capolavoro Disney•Pixar *Up*, Giacchino ha vinto un Oscar®, un Golden Globe®, un BAFTA, un Broadcast Film Critics' Choice Award e due GRAMMY®.

Giacchino ha iniziato a realizzare film a dieci anni nel cortile della sua casa a Edgewater Park, New Jersey. Successivamente ha studiato cinema alla School of Visual Arts di New York. Dopo il college ha ottenuto un lavoro nel reparto marketing Disney e ha iniziato a studiare composizione musicale prima alla Juilliard e poi alla UCLA. Dopo aver lavorato nel marketing è divenuto un produttore nella nascente divisione Disney Interactive dove ha avuto l'opportunità di comporre le colonne sonore di diversi videogiochi.

Dopo aver ottenuto un lavoro come produttore all'interno della neonata divisione interattiva della DreamWorks ha scritto una traccia musicale provvisoria per il videogioco ispirato al film *Il Mondo Perduto – Jurassic Park*. In seguito Steven Spielberg lo ha ingaggiato per comporre la colonna sonora definitiva, si tratta del primo gioco per PlayStation con una colonna sonora registrata interamente da un'orchestra dal vivo. Giacchino ha continuato a comporre le musiche per numerosi videogames, acquistando notorietà grazie alle colonne sonore scritte per la serie *Medal of Honor*.

Il lavoro di Giacchino nel campo dei videogiochi ha catturato l'attenzione del regista J.J. Abrams, con il quale ha avviato un lungo sodalizio artistico. Per Abrams, Giacchino ha composto le colonne sonore delle fortunatissime serie televisive *Alias* e *Lost* e dei lungometraggi *Mission: Impossible III*, *Star Trek*, *Super 8* e *Into Darkness – Star Trek*.

Tra gli altri progetti, Giacchino ha collaborato con Disney Imagineering per le attrazioni *Space Mountain*, *Star Tours* (con John Williams) e per la giostra *Ratatouille* a Disneyland Paris. Giacchino è stato inoltre Direttore Musicale dell'81^a edizione degli Oscar®. Attualmente *Star Trek*, *Into Darkness – Star Trek* e *Ratatouille* possono essere visti in varie sale da concerto degli Stati Uniti con un accompagnamento orchestrale dal vivo.

L'anno scorso Giacchino ha composto le musiche del lungometraggio animato Walt Disney Animation Studios *Zootropolis*, del film *Star Trek Beyond*, del film Marvel *Doctor Strange* e di *Rogue One: A Star Wars Story*, il primo lungometraggio della saga di *Star Wars* a non essere stato musicato da John Williams. Nel 2017 i progetti di Giacchino comprendono *The War – Il Pianeta delle Scimmie*, *Spider-Man: Homecoming* e *The Book of Henry*.

Giacchino è direttore della branca musicale dell'Academy of Motion Picture Arts and Sciences e fa parte dell'Advisory Board of Education Through Music Los Angeles.

CAMILO LARA (Consulente Musicale) si divertiva semplicemente a creare compilation per i suoi amici che col tempo lo hanno convinto a registrare le sue canzoni in studio. All'epoca era occupato a lavorare nell'industria musicale e supervisionare le musiche di film come *Y Tu Mamá También* che gli fruttò la sua prima nomination al Grammy®, ma riuscì a trovare il tempo per cominciare a registrare durante la notte. Da questi umili inizi nacque il progetto musicale Mexican Institute of Sound (M.I.S).

Grazie al successo critico e commerciale dei suoi primi album "Pinata" e "Soy Sauce", ora questa 'rockstar per caso' suona in tutto il mondo e si esibisce nei festival musicali più importanti, inclusi il Coachella e il Lollapalooza. Le prime canzoni del M.I.S. combinavano svariati campionamenti di brani classici all'interno di tracce strumentali, mentre l'album "Politico" contiene esclusivamente canzoni originali registrate con una band dal vivo. Attualmente Lara sta lavorando al prossimo album del M.I.S. intitolato "Disco Popular".

Nel 2012 Lara è stato scelto dal gruppo musicale Los Angeles Azules per produrre un album con i più grandi successi della band. L'album, intitolato "Como Te Voy a Olvid" ha

raggiunto il primo posto nelle classifiche messicane mantenendolo per 79 settimane e è stato candidato al Grammy®. Al momento sta ultimando la produzione di un altro album dei Los Angeles Azules.

Uno dei fenomeni culturali più interessanti della musica pop è la grandissima passione dei messicani e degli statunitensi di origini messicane per la musica di Morrissey. Lara è uno di questi appassionati e insieme a Sergio Mendoza (musicista dei Calexico e fondatore dell'Orkesta Mendoza) ha riscritto i testi di Morrissey in spagnolo e ha rivisitato alcuni dei brani più iconici di Morrissey e degli Smiths, dando vita a un progetto dotato di un nome molto appropriato: "Mexrressey". L'album "No Manchester" è arrivato al 15° posto nelle classifiche statunitensi e britanniche. La band Mexrressey, composta da alcune delle più grandi star della musica messicana, ha suonato in quattro tour che hanno registrato il tutto esaurito nel Regno Unito.

Lara gestisce inoltre l'etichetta discografica Casete che ha distribuito gli album di artisti come i Radiohead, Bjork, Jamie XX e Nick Cave oltre ad aver supervisionato le colonne sonore di più di 80 film, tra cui il vincitore dell'Oscar® *Birdman*. Si è esibito come DJ in eventi di tutti i tipi e è stato selezionato per curare la stazione radiofonica East Los FM per il videogioco *Grand Theft Auto V*, ambientato a Los Angeles. Lara continua a lavorare in studio come produttore e remixer (i suoi progetti comprendono Johnny Cash, Morrissey, i Placebo e i Beastie Boys) è stato relatore di un TED Talk e è stato recentemente decretato uno dei 20 ispanici più influenti del mondo da El Pais Newspaper.

Come se non bastasse, Lara e Toy Selectah hanno deciso di realizzare un nuovo album con oltre 90 collaboratori intitolato "Compass". Con l'aiuto di Red Bull hanno registrato l'album in sette diverse città del mondo. Il progetto è stato un'impresa gigantesca che ha coinvolto artisti come Ana Bárbara, Sly and Robbie, Toots & The Maytals, Gogol Bordello (Eugene), Nina Sky, Money Mark, MC Lyte, N.A.S.A., Kool AD (Das Racist), KutMasta Kurt, Chrome Sparks, Eric "Bobo" Correa (Cypress Hill), Tanto Blacks, Chedda Helado, Negro Kita, Kaine Notch, Maluca Mala, Benjamin Lozinger (Mø), DJ Lengua, Matty Rico, Tiombe Lockhart e Angela Hunter, tra gli altri.

Camilo Lara viene descritto come "un vero intenditore di musica che conosce cose stranissime" (parola di Mike D dei Beastie Boys) oppure "l'Herb Alpert messicano" (così dice Ed O'Brien dei Radiohead). Definirlo semplicemente un musicista sarebbe riduttivo per il suo lavoro e per il modo in cui la sua musica continua a espandersi e a sorprendere il pubblico.