



ADVANCE

“È una ristrutturazione... è così che ci si sente durante l'adolescenza”.

~Kelsey Mann, regista di *Inside Out 2*

Il film Disney e Pixar *Inside Out 2* torna nella mente dell'adolescente Riley proprio quando il Quartier Generale viene improvvisamente demolito per fare posto a qualcosa di completamente inaspettato: nuove Emozioni! Gioia, Tristezza, Rabbia, Paura e Disgusto, che a detta di tutti gestiscono da tempo un'attività di successo, non sanno come comportarsi quando arriva Ansia. E sembra che non sia sola.

Secondo il regista Kelsey Mann, accogliere nuove Emozioni nella mente di Riley era ovvio, per così dire. "Ho deciso subito di rendere Ansia uno dei personaggi più importanti", afferma. "È qualcosa che inizia a comparire quando diventiamo adolescenti: tutti noi possiamo identificarci con questo concetto. All'inizio della realizzazione del film, ricordo di aver svolto molte ricerche su quel che accade al nostro cervello a quell'età e mi è venuta in mente l'idea di una palla da demolizione che distrugge il Quartier Generale, con un mucchio di operai che arrivano improvvisamente e demoliscono tutto. È una ristrutturazione: è così che ci si sente durante l'adolescenza. È tutto molto caotico".

Ad aumentare il caos, arrivano nuove emozioni che si uniscono ad Ansia nel Quartier Generale: Invidia, che non fa che ammirare gli altri, Imbarazzo, che si sente spesso mortificato, ed Ennui, che è molto simile "alla noia, al disprezzo e alla sensazione di apatia", afferma Mann. "Se avete mai chiesto a un adolescente com'è andata la sua giornata e vi ha risposto soltanto 'bene', era Ennui a parlare".

Il produttore Mark Nielsen, produttore associato del lungometraggio premiato con l'Oscar® del 2015 *Inside Out*, crede che gli spettatori abbiano amato così tanto il primo film perché si identificavano nella storia. "Personificare i nostri sentimenti era un'idea con un grandissimo potenziale, non soltanto dal punto di vista dell'intrattenimento, ma perché è qualcosa in cui ogni essere umano può riconoscersi", afferma. "Ci siamo resi conto che il primo film poneva le basi per la successiva fase della vita di Riley".

L'idea di Riley che entra nell'adolescenza ha fornito ai filmmaker il canovaccio perfetto. "Abbiamo incontrato degli esperti", afferma Nielsen. "Abbiamo letto molti libri e parlato con vari psicologi che ci hanno spiegato cosa accade al nostro cervello durante l'adolescenza: è un periodo in cui la mente si espande. Ci siamo resi subito conto che l'arrivo di un nuovo gruppo di Emozioni – che entrano in scena e mettono in crisi i cinque personaggi originali proprio mentre avevano iniziato a lavorare bene insieme – avrebbe offerto ottime potenzialità di intrattenimento".

"Quando si diventa adolescenti, entrano in gioco Emozioni decisamente più complesse", prosegue Nielsen. "Ansia faceva parte della nostra storia fin dall'inizio, ma pensando all'impatto che questi ultimi anni hanno avuto su tutti noi – soprattutto sugli adolescenti – ci sembrava il momento storico giusto per affrontare questo tema".

Inside Out 2 è diretto da Kelsey Mann e prodotto da Mark Nielsen, con una sceneggiatura di Meg LeFauve e Dave Holstein e una colonna sonora scritta da Andrea Datzman.



EMOZIONI CONTRASTANTI

***Inside Out 2* fa spazio ad altre voci nella mente di Riley**

Il film Disney e Pixar *Inside Out 2* torna dai personaggi che avevano reso famose le emozioni nel film del 2015 *Inside Out*. Secondo il produttore esecutivo Jonas Rivera, che ha prodotto il primo film, la realizzazione di un sequel scatena una moltitudine di emozioni nei filmmaker. “Ricordo il momento in cui sono entrato in una sala di proiezione per vedere alcune scene preliminari di *Toy Story 4*”, afferma. “Quando ho visto Woody in un test per l’animazione, mi sono sentito come se avessi ritrovato un parente: è come un vecchio amico. Al prospetto di rivedere Riley e di tornare al Quartier Generale con Gioia, Tristezza, Rabbia e tutti gli altri, tutti noi ci sentivamo come se stessimo partecipando a una divertente riunione di famiglia”.

“Allo stesso tempo”, prosegue Rivera, “quando realizzi un sequel, sai già che gli spettatori entreranno in sala con delle aspettative precise, perché conoscono già i personaggi. Questo ci offriva una gigantesca opportunità per realizzare qualcosa che sorprendesse le persone”.

Il regista Kelsey Mann è riuscito ad affrontare questa sfida da due punti di vista diversi. “Ho due figli di 16 e 15 anni, quindi sono circondato da adolescenti”, afferma. “Ma ho deciso di affrontare l’adolescenza di Riley perché la mia adolescenza è stata un periodo particolarmente difficile per me. Il primo film ha avuto un impatto molto positivo nel mondo, offrendo alle persone un nuovo modo per parlare dei propri sentimenti. Ho pensato che avremmo potuto fare la stessa cosa per gli adolescenti di tutto il mondo e questo mi ha spinto a dirigere il film. Volevo davvero farne parte”.

Il pubblico avrà l’opportunità di assistere a una sorta di ristrutturazione nella mente di Riley quando una squadra di operai si presenta al Quartier Generale per far spazio a nuove Emozioni. Prese a dir poco alla sprovvista, Gioia e le altre quattro emozioni originali non sanno bene come affrontare i nuovi arrivati. A seguire, ecco un elenco delle Emozioni – vecchie e nuove – e dei personaggi del mondo reale.

GIOIA è tornata ed è pronta ad affrontare l'adolescenza – gli alti e i bassi, la felicità e il pianto, le frustrazioni scottanti, i cambiamenti nauseanti e i momenti spaventosamente imbarazzanti che il nuovo mondo adolescenziale di Riley ha da offrire. La sua priorità è sempre la felicità di Riley: Gioia è determinata a proteggere il Senso di Sé di Riley e ad aiutarla a rimanere la stessa ragazzina felice che lei conosce e ama. Ottimista, spensierata e ricolma di idee brillanti per il futuro della sua bambina, nulla può guastare i piani di Gioia per il Quartier Generale – almeno finché non arrivano delle nuove Emozioni.

Rivera afferma: “Gioia tende a vedere le cose per come sono sempre state. Era lei a dire ‘l'estate scorsa è stata la migliore estate di tutte’, giusto? Ci faceva sempre ridere il fatto che il primo film terminasse con Gioia che aveva praticamente dimenticato le lezioni che aveva appena imparato. Questo secondo film ci ha dato l'opportunità di mostrare Gioia che impara una nuova lezione da una stagione diversa della vita di Riley”.

Come spiega Mann, il Senso di Sé di Riley è messo alla prova. “È ciò che Gioia vuole proteggere più di ogni altra cosa”, afferma. “Da molto tempo, sta lavorando sodo per assicurarsi che Riley si concentri soltanto sulle cose positive. Gioia prende letteralmente quei pensieri negativi che tutti noi abbiamo – quei momenti in cui siamo molto duri con noi stessi – e li spedisce nella parte più lontana della mente di Riley”.

Una carica di energia frenetica, **ANSIA** si assicura con entusiasmo che Riley sia preparata per ogni possibile insuccesso. Pronta a proteggere questa nuova adolescente dai pericoli che non riesce a vedere, Ansia è determinata ad assicurarsi a tutti i costi che Riley si integri tra i suoi compagni di scuola. Armata di liste e piani meticolosamente organizzati per assicurarsi che Riley non commetta mai errori, Ansia è sempre dieci passi avanti e non ha paura di condividere le sue peggiori previsioni con gli altri. Ansia sa di avere un carattere difficile, ma sente che spingere Riley verso la perfezione la aiuterà a raggiungere i suoi obiettivi.

Ansia gioca un ruolo molto importante nella vita sociale di Riley. Mann afferma: “Nel tentativo di assicurarsi che Riley sia al sicuro e venga accettata dagli altri, Ansia la spinge a cambiare. Credo che molti adolescenti lo facciano – io so di averlo fatto. Cambiamo ciò che siamo, ci trasformiamo un po' per essere accettati. Ma siamo sicuri che trasformarci per piacere agli altri sia la cosa giusta da fare?”.

Tuttavia, la story supervisor McKenna Harris insiste che, pur essendo un'antagonista, Ansia non è il nemico. “Fin dall'inizio, abbiamo sempre voluto affrontare quella battaglia contro il perfezionismo con cui molte giovani ragazze – e tutti noi, in realtà – si trovano a dover fare i conti”, afferma Harris. “Sapevamo che Ansia non poteva essere completamente cattiva – ha uno scopo nelle nostre vite – quindi la trattiamo con empatia e compassione nella nostra storia, per assicurarci che il personaggio non sia il classico cattivo cinematografico. È qualcuno che vuole il meglio per Riley”.

FORME e COLORI

Come spiega lo scenografo Jason Deamer, le Emozioni originali sono state progettate per includere colori e linguaggi geometrici specifici.

GIOIA è gialla e a forma di stella.

RABBIA è rosso, con una forma solida e rettangolare e angoli spigolosi e inamovibili.

TRISTEZZA è blu e a forma di lacrima.

PAURA è viola e ha la forma di un nervo tremolante.

DISGUSTO è verde: ha un aspetto spigoloso con molti angoli acuti.

“Nel rivisitare il mondo di *Inside Out* per questo secondo film, volevo che ci attenissimo al canone visivo del primo film”, afferma Deamer, che descrive le nuove Emozioni:

“**ANSIA** è arancione, con un linguaggio geometrico elettrico: è tesa e tremolante. Il bianco dell’occhio è sempre visibile e i suoi capelli simili a piume mettono in luce i suoi movimenti costanti”.

“**IMBARAZZO** è rosa, come quando arrossiamo per la timidezza, con una forma morbida e tondeggianti che evoca la sua reticenza e la sua timidezza. È un gigante gentile, e sfortunatamente per lui, vuole nascondersi ma è difficile non notarlo”.

“**ENNUI** ha la postura di uno spaghetti afflosciato. È talmente disinteressata che non alza praticamente mai la testa”.

“**INVIDIA** è color foglia di tè e ha la forma di un fungo, creata per contrapporla al resto dei personaggi. Ovviamente, sogna di essere più alta e meno bambinesca”.

Irascibile e testardo, **RABBIA** è pronto a lottare per ciò che è giusto per Riley. È decisamente appassionato ma a volte reagisce in modo eccessivo, o addirittura esplosivo. Rabbia è convinto che bisogna porre dei limiti, ma è pronto a distruggere qualsiasi ostacolo se crede che questa sia la cosa migliore per Riley. “La cosa divertente di Rabbia in questo film è che esce dal Quartier Generale”, afferma il produttore Mark Nielsen. “È costretto a uscire dalla sua zona di comfort e deve affrontare circostanze frustranti. Il suo primo istinto è sempre quello di tirare pugni, ma in lui c’è più di quanto possa sembrare, come per tutte le altre emozioni. Gioia può essere triste e Rabbia può essere felice”.

PAURA protegge Riley e la tiene al sicuro dai pericoli visibili, sia grandi che piccoli – da dischi da hockey vaganti a tagli da carta. Un segnale di pericolo ambulante, Paura svolge il suo dovere, allontanandola da situazioni rischiose, pericoli imminenti e minacce serie. È iperprotettivo... e con questo? Qualcuno deve pur attenersi ai protocolli di sicurezza.

“Paura è quella sensazione che nasce quando incontriamo una minaccia conosciuta”, afferma Mann, “mentre Ansia riguarda le minacce percepite”.

La sceneggiatrice Meg LeFauve aggiunge: “Paura non può fare a meno di ammirare un pochino Ansia: è piuttosto colpito dagli avanzamenti che lei può fornire al sistema d’allarme”.

TRISTEZZA era appena riuscita a prenderci la mano, prima che arrivasse un gruppo di nuove Emozioni. Adesso tutti comprendono quanto sia importante il suo ruolo nella vita di Riley, quindi Tristezza si sente più a suo agio nei suoi malinconici panni in questo periodo. Anche se continua a non essere molto vivace, è sempre pronta ad aiutare Riley

ad affrontare i cambiamenti che sta vivendo, anche se questo significa intraprendere una missione cruciale. “Gioia capisce il valore di Tristezza e proprio per questo decide di affidarle un lavoro importante”, afferma Nielsen. “Ora, è arrivato il suo turno per diventare un’eroina d’azione”.

Ora che Riley è un’adolescente, il radar di **DISGUSTO** nei confronti di tutto ciò che è tremendamente impopolare è più acuto che mai. Categorica, brutalmente onesta e impegnata a tenere Riley lontana da tutto ciò che trova rivoltante, Disgusto storce il naso alla prima zaffata di cibo spazzatura o commenti imbarazzanti, e si rifiuta di partecipare a qualsiasi attività che possa comportare la morte sociale. Come spiega lo sceneggiatore Dave Holstein, Riley non è l’unica ad affrontare un cambiamento. Disgusto scopre di essere incredibilmente intuitiva”.

ENNUI è una delle nuove Emozioni di Riley, e non le importa nulla. Annoiata e apatica, solita alzare gli occhi al cielo, Ennui aggiunge la perfetta dose di indifferenza adolescenziale alla personalità di Riley, quando ne ha voglia. La parte migliore? Per farlo, non ha neppure bisogno di alzarsi dal divano: Ennui può gestire la consolle da remoto utilizzando un’app del suo smartphone.

Secondo lo story supervisor John Hoffman, Ennui sembrerà fin troppo familiare. “È quel sentimento tipico di ogni adolescente: la sensazione di menefreghismo e la scarsa voglia di affrontare certe cose”, afferma. “Se ripenso a quando ero adolescente, lo capisco perfettamente. Ennui ha la postura di uno spaghetti scotto e adora la sua tecnologia”.

LeFauve sottolinea che, anche se Ennui può sembrare assente, il suo ruolo è quello di aiutare Riley, fornendole un meccanismo protettivo che le permette di calmarsi trasformando i drammi peggiori in qualcosa di insignificante. “Ennui svolge anche una funzione importante: creare un po’ di distanza tra Riley e i suoi genitori”, afferma LeFauve. “So che questo non è bello quando il genitore sei tu”.

INVIDIA sarà anche piccola ma sa bene cosa vuole. È perennemente gelosa di tutto ciò che hanno gli altri e non ha paura di disperarsi per questo. Le pie illusioni di Invidia e la sua fascinazione nei confronti di ciò che è nuovo e interessante attira la sua attenzione in tutte le direzioni, portandola a desiderare quello che Riley non ha. Mann afferma che Invidia rappresenta “I sogni e desideri che tutti gli adolescenti conoscono molto bene. A quell’età, tendono a confrontarsi costantemente con i propri coetanei”, afferma. “Invidia è molto piccola: abbiamo avuto quest’idea pensando che sognasse continuamente di essere alta come tutti gli altri”.

Nielsen aggiunge: “Il dottor Dacher Keltner, uno psicologo, autore e professore che insegna a Berkeley, è stato un partner grandioso per noi per il primo film e abbiamo svolto molti workshop con lui: la gelosia è un concetto di cui abbiamo parlato spesso, ma alla fine abbiamo optato per Invidia, dato che nessuno di noi voleva trascorrere del tempo con un personaggio come la gelosia”.

A **IMBARAZZO** piace stare in disparte, il che non è facile per questo tipo robusto dalla casa ragione rosa acceso. Timido e decisamente silenzioso, Imbarazzo è pronto scaraventarsi sulla consolle del Quartier Generale al primo segno di situazioni sociali imbarazzanti.

Imbarazzo è davvero silenzioso e utilizza la sua felpa con cappuccio per nascondersi. Secondo Hofmann, questa Emozione, che è la più grande di tutte, sarà anche timida ma può avere un effetto devastante. “Spesso, Imbarazzo è una sorta di punto esclamativo nelle interazioni di Riley con gli altri personaggi”, afferma. “Ma quando la sua relazione con Tristezza si evolve, il personaggio prende vita. Tristezza riesce a vedere Imbarazzo per come è realmente. C’è un’affinità tra loro. Imbarazzo è un personaggio molto sensibile e una sorta di emarginato, proprio come Tristezza nel primo film”.

RILEY ANDERSEN è ufficialmente un’adolescente! Riley sta per iniziare il liceo e il suo mondo sta per cambiare completamente. Se Gioia e il resto delle Emozioni di Riley credevano che i suoi anni da bambina fossero difficili, ora li aspetta una folle avventura. Nuovi amici, selezioni sportive e grandi cambiamenti – accompagnati da un complesso gruppo di nuove Emozioni – cosa potrebbe andare storto? Dentro di sé, Riley è ancora la bambina perennemente felice che i suoi amici e la sua famiglia conoscono e amano, ma il suo Senso di Sé sta cambiando rapidamente, e lei fatica a gestire le sfide del suo nuovo mondo. “Fisicamente”, afferma il regista Kelsey Mann, “ha avuto una crescita improvvisa, porta l’apparecchio ai denti e ha l’acne. Ora è più alta di sua madre, qualcosa che è successo anche a casa mia: il giorno in cui mia figlia è diventata più alta di mia moglie è stato un momento memorabile”.

Secondo la story supervisor McKenna Harris, Riley è la stessa ragazzina che il pubblico aveva amato nel primo film. “È una brava ragazza con dei buoni voti”, afferma Harris. “Eccelle nello sport, ha degli ottimi amici, è estremamente equilibrata. E poi l’adolescenza colpisce letteralmente come una palla da demolizione, capovolgendo tutte le nostre supposizioni su Riley”.

VALENTINA “VAL” ORTIZ è quella tipica ragazza che tutti, inclusa Riley e i suoi amici, ammirano. Capitano della squadra di hockey del liceo, è sicura di sé ma gentile con tutti, e sfoggia agevolmente una ciocca di capelli tinti di rosso: tutti sono impressionati o ossessionati da Valentina. La cosa migliore è che Valentina crede che Riley abbia la stoffa per entrare nella squadra di hockey della scuola – e questo manda Riley fuori di testa.

Secondo Mann, l’ammirazione di Riley per Val è tipica dell’adolescenza. “A quell’età, inizi improvvisamente a confrontarti con tutti gli altri”, afferma. “Integrarsi è imperativo. Valentina rappresenta quella persona con cui non riesci a fare a meno di confrontarti: speri di essere come lei ma non lo sei. Quando ero adolescente, ricordo un ragazzo in particolare: era davvero bravo nel calcio, era super divertente e gentile. Desideravo tantissimo essere come lui. Volevo creare un personaggio simile per Riley”.

Hoffman afferma che per i filmmaker era importante che Val fosse gentile con Riley. “Per quanto riguarda Val e le sue compagne di squadra, volevamo assolutamente evitare di dipingere le classiche ragazze crudeli”, afferma. “Ovviamente, ci sono delle ragazze crudeli in ogni scuola, ma Val è un personaggio che ispira gli altri”.



LOCATION, LOCATION, LOCATION

I filmmaker scavano più in profondità nel mondo della mente di Riley e vanno sul ghiaccio nel mondo reale

Quando è arrivato il momento di creare il mondo di *Inside Out 2*, i filmmaker avevano già a disposizione una sorta di piano, dato che quel mondo era già stato creato nove anni fa per il primo film. Il regista Kelsey Mann afferma: “È molto divertente giocare con questo mondo, perché possiamo prendere idee che tutti conoscono e dare loro una forma visiva: è fantastico ma anche incredibilmente intimorente – in passato come adesso. Abbiamo pensato che sarebbe stato davvero divertente espandere quel mondo”.

Ovviamente, l’obiettivo era assicurarsi che il pubblico riconoscesse l’ambientazione portandola al tempo stesso verso nuovi livelli. Lo sceneggiatore Dave Holstein afferma: “Il primo film era tutto incentrato sui ricordi e in questo secondo film volevamo espandere quel mondo ed esplorarlo più in profondità. L’idea delle convinzioni e delle credenze sembrava una progressione naturale per la tredicenne Riley. E di cosa sono fatte le convinzioni? In che modo influenzano la mente? Come contribuiscono a formare la percezione di noi stessi? Tutte queste domande sembravano molto ricche dal punto di vista emotivo”.

Come spiega lo scenografo Jason Deamer, il nuovo film immagina che aspetto potrebbe avere il sistema di credenze di una persona. “Una delle cose che apprezzo di più del nostro studio è l’inclinazione a far evolvere i nostri film con l’intento di renderli i migliori film che possiamo realizzare”, afferma Deamer. “Per portare a termine ciò che avevamo

immaginato per il sistema di credenze, nove dipartimenti diversi si sono uniti per lavorare contemporaneamente alla stessa sequenza. È stato di grande ispirazione partecipare a un'impresa così grande. Il sistema di credenze è composto da elementi luminosi e traslucidi all'interno di un ambiente blu scuro, qualcosa di davvero potente: è stato un equilibrio delicato dal punto di vista tecnico e creativo. Quando le Emozioni raggiungono questo luogo, volevamo qualcosa di sensazionale che lasciasse tutti a bocca aperta”.

Gli artisti e i tecnici hanno creato altre nuove aree: luoghi come la parte inconscia, il flusso di coscienza e Immagilandia 2.0. “È come Immagilandia ma stavolta è piena di tutte le cose che riguardano la crescita”, afferma Holstein.

IL MONDO REALE

Riley sta per vivere un'avventura completamente nuova in *Inside Out 2*. Anche se lei e la sua famiglia vivono ancora a San Francisco, il film si avventura fuori dalla città, dove Riley giocherà tantissime partite di hockey e fatterà a gestire le sue interazioni sociali con amici vecchi e nuovi.

Ancora una volta, i filmmaker dovevano differenziare il mondo reale dal mondo della mente. L'obiettivo? Assicurarsi che il pubblico capisse istantaneamente dove si trovava. “Il mondo della mente”, afferma Deamer, “è immacolato. I suoi materiali sono morbidi, traslucidi, variopinti e accesi. Il mondo della mente è pulito. Nella mente, non ci sono graffiti, vernice scrostata o superfici rovinate. Nel mondo reale, tutto è caotico. La vernice è rovinata. I materiali sono più strutturati. Nel mondo reale, ci sono escrementi di uccelli e graffiti”.

Come spiega il produttore esecutivo Jonas Rivera, il primo film utilizzava l'ambiente per rispecchiare ciò che stava accadendo nella vita di Riley. “Abbiamo affrontato con entusiasmo quegli elementi di design e costruito un mondo che secondo noi rispecchiava la storia del film”, afferma. “Stavolta, Riley esce da San Francisco. Si trova letteralmente fuori dal suo elemento. Tutto deve sembrare alieno e sgradevole”.

“Anche nel mondo della mente”, prosegue Rivera, “usciamo dal Quartier Generale e ci allontaniamo fino a raggiungere la parte inconscia. Tutto sta cambiando, nel Quartier Generale e anche oltre: tutto è instabile. È come se tutta la mente sia ancora in fase di costruzione”.