



DAL 1° GENNAIO AL CINEMA

f WaltDisneyStudiosIT #RalphSpaccaInternet

©2018 Disney

**Walt Disney Animation Studios  
presenta**



**Diretto da Rich Moore e Phil Johnston  
Prodotto da Clark Spencer  
Sceneggiatura di Phil Johnston e Pamela Ribon  
Soggetto di Rich Moore, Phil Johnston, Jim Reardon, Pamela Ribon e Josie Trinidad  
Colonna sonora di Henry Jackman  
Musiche di Alan Menken, Phil Johnston e Tom MacDougall  
Con il brano originale degli Imagine Dragons "Zero"**

**LE VOCI ITALIANE**

**Serena Rossi (Anna)  
Serena Autieri (Elsa)  
Nicoletta Romanoff (Aurora)  
Mélusine Ruspoli (Jasmine)  
Fabio Rovazzi (Stormtrooper)  
Salvatore Aranzulla (Pop-Up)  
LaSabri (Tiffany)  
Favij (Jimmy)  
Sergio Parisse (Zangief)**

**Social Network**

<https://www.facebook.com/WaltDisneyStudiosIT/>  
<https://twitter.com/DisneyStudiosIT>  
<https://instagram.com/waltdisneystudiosit/>  
<https://www.youtube.com/user/WaltDisneyStudiosIT>

**Hashtag**

**#RalphSpaccaInternet**

**Data di uscita: 1 gennaio 2019  
Distribuzione: The Walt Disney Company Italia  
Durata: 112 minuti**

**Materiale stampa: [www.image.net](http://www.image.net)**

## NOTE DI PRODUZIONE

*Ralph Spacca Internet* vede il ritorno sul grande schermo del personaggio dei videogiochi Ralph e della sua compagna d'avventure Vanellope von Schweetz. Questa volta, i due lasceranno la sala giochi di Litwak per avventurarsi nel grande, inesplorato ed elettrizzante mondo di Internet che, a seconda della persona a cui lo si chiede, può essere sia incredibilmente entusiasmante sia spaventosamente travolgente.

Il film è il sequel di *Ralph Spaccatutto* (2012) e rappresenta il primo sequel cinematografico in forma di lungometraggio prodotto da Walt Disney Animation Studios dopo il film del 2000 *Fantasia 2000*, sequel di *Fantasia* (1940). L'unico altro sequel cinematografico d'animazione Disney è *Bianca e Bernie nella Terra dei Canguri* (1990). *Ralph Spacca Internet* è il primo sequel di WDAS a essere stato creato dagli stessi sceneggiatori e registi del film originale. Come mai i personaggi di Ralph e Vanellope avevano bisogno di un'altra avventura?

“Ralph e Vanellope sono personaggi imperfetti”, afferma il regista premiato con l'Oscar® Rich Moore (*Zootropolis*), che aveva diretto il primo film. “Ma li amiamo proprio grazie ai loro difetti. La loro amicizia è così genuina e l'alchimia tra loro è così coinvolgente che tutti noi non vedevamo l'ora di esplorare ulteriormente questi personaggi”.

Phil Johnston (co-sceneggiatore di *Ralph Spaccatutto* e *Zootropolis*, sceneggiatore di *Benvenuti a Cedar Rapids*) era uno degli sceneggiatori di *Ralph Spaccatutto*, e si è unito a questo nuovo progetto in qualità di sceneggiatore e regista. “Ralph e Vanellope si conoscevano da poco tempo, ma nonostante ciò sono diventati migliori amici e noi ci siamo innamorati del loro legame”, afferma Johnston. “Ma non mi sembrava che la loro storia fosse giunta al termine: c'erano altre avventure da raccontare. In particolare, il personaggio di Vanellope aveva appena iniziato a sviluppare la propria identità”.

Quando *Ralph Spaccatutto* arrivò nelle sale americane nel 2012, il film registrò l'incasso d'apertura più alto di sempre per un film targato Walt Disney Animation Studios, all'epoca della sua uscita. Il produttore Clark Spencer (*Zootropolis*, *Ralph Spaccatutto*, *Bolt – Un Eroe A Quattro Zampe*, *Lilo & Stitch*) vinse un PGA Award come Miglior Produttore di un film d'animazione cinematografico e il film vinse anche cinque Annie Awards, tra cui Miglior Film d'Animazione, Miglior Regia, Migliore Sceneggiatura e Miglior Attore. Il film fu inoltre candidato all'Oscar® e al Golden Globe® come Miglior Film d'Animazione. Spencer afferma: “Credo che gli spettatori abbiano apprezzato che il film non facesse parte del tipico canone Disney: ci siamo spinti oltre i limiti esplorando un mondo che, pur essendo ambientato in una sala giochi vintage, era completamente moderno e innovativo per un film d'animazione Disney”.

Dopo aver terminato *Ralph Spaccatutto*, Moore, Johnston e Spencer si sono gettati a capofitto in un altro progetto e hanno creato *Zootropolis*, il film d'animazione del 2016 premiato con l'Oscar® che presentava agli spettatori una vasta metropoli mammifera e i suoi cittadini animali. Moore ha diretto il film insieme al co-regista Byron Howard. Johnston

era il co-sceneggiatore (con Jared Bush) mentre Spencer era il produttore. Johnston afferma: “*Zootropolis* ci ha dimostrato che potevamo spingerci oltre con il tono e la profondità emotiva di una storia, anche in un film per famiglie. Ma per riuscirci, bisogna confezionare un film sincero”.

“Il pubblico troverà *Ralph Spacca Internet* molto divertente, ma credo che alcune delle sfide emotive che Ralph e Vanellope affrontano in questo film siano piuttosto intense e complicate”, prosegue Johnston. “Stiamo esplorando la realtà di tutti i rapporti, che hanno alti e bassi. Ogni tanto le amicizie vengono messe alla prova, e Ralph e Vanellope dovranno gestire la complessità del loro legame cercando allo stesso tempo di navigare attraverso il vasto mondo di Internet, che spesso è anche molto minaccioso”.

E Internet, afferma Moore, è davvero enorme. “Grazie a *Zootropolis*, abbiamo imparato a costruire un mondo grande come una città con i suoi vari quartieri, costruiti nella loro interezza e popolati da abitanti diversi. Abbiamo dato vita a un ambiente di dimensioni enormi”, afferma. “In questi ultimi anni la tecnologia ha fatto passi da gigante e volevamo mantenere le medesime caratteristiche in *Ralph Spacca Internet*, dato che stiamo affrontando il mondo di Internet. Non è soltanto grande, ma anche pieno di personaggi e di luoghi da visitare. Si tratta probabilmente del film d’animazione più complesso che abbiamo mai realizzato in termini di ambientazioni, personaggi, design e risorse”.

Diretto da Moore e Johnston e prodotto da Spencer, *Ralph Spacca Internet* vede il ritorno degli amatissimi personaggi introdotti sei anni fa. A dare una mano virtuale a Ralph e Vanellope c’è Shank, una pilota tostissima proveniente da un grintoso gioco di corse chiamato “Slaughter Race”, un luogo che Vanellope adora con tutto il cuore, spingendo Ralph a temere di perdere l’unica amica che abbia mai avuto. Sìsì è l’algoritmo capo, il cuore e l’anima del sito di tendenza BuzzTube, e trasforma Ralph in un fenomeno virale. Lesotutte è un motore di ricerca – un vero e proprio sapientone – che gestisce una barra di ricerca e aiuta Ralph e Vanellope nella loro avventura. Tornano in questa nuova avventura anche Felix Aggiustatutto e al Sergente Calhoun.

La sceneggiatura del film è stata scritta da Phil Johnston e Pamela Ribon, a partire da una storia firmata da Moore, Johnston, Jim Reardon, Ribon e Josie Trinidad. La colonna sonora comprende le canzoni originali “Zero”, scritta ed eseguita dagli Imagine Dragons. La colonna sonora strumentale è firmata dal compositore Henry Jackman.

*Ralph Spacca Internet* arriverà nelle sale italiane il 1° gennaio 2019.

### **CAMBIO DI GIOCO**

#### **I nuovi mondi mettono alla prova la forza dell’amicizia**

*Ralph Spacca Internet* conduce Ralph e Vanellope in un mondo vasto e sconosciuto pieno di infinite opportunità. Quando si sono calati nei panni dei personaggi, i filmmaker si sono resi conto che Ralph e Vanellope avrebbero avuto dei punti di vista completamente diversi riguardo a Internet. Il regista Rich Moore afferma: “Sono come due ragazzini di provincia che si avventurano nella grande città. Uno di loro si innamora della città, mentre l’altro non vedo l’ora di tornare a casa”.

“A Ralph piace la sua vita quotidiana”, aggiunge il regista Phil Johnston. “Ma Vanellope è pronta per un cambiamento: vuole volare un pochino più in alto. Questo crea un conflitto nella loro amicizia, che rappresenta il cuore della storia”.

“Amo che questo film sia incentrato sul cambiamento”, afferma il produttore Clark Spencer. “Due migliori amici stanno per scoprire che il mondo non sarà sempre lo stesso. Internet è l’ambientazione perfetta per questo tema, perché è un mondo governato dal cambiamento: le cose cambiano da un secondo all’altro”.

La storia ha inizio nella sala giochi dove Ralph e Vanellope stanno conducendo una vita tranquilla: durante il giorno eseguono le proprie mansioni nei rispettivi giochi e la sera passano il tempo insieme, visitando gli altri videogiochi. “Vanellope sostiene che il suo gioco stia diventando un po’ noioso”, afferma Johnston. “Quindi, Ralph decide di rendere ‘Sugar Rush’ più entusiasmante. Ovviamente stiamo parlando di Ralph, quindi le cose non andranno esattamente come previsto”.

Le bravate di Ralph danno vita a una catena di eventi che culmina con un giocatore della sala giochi che rompe accidentalmente il volante del gioco di Vanellope. Litwak scopre che il pezzo di ricambio costerebbe più di quanto il gioco guadagna in un anno e non avendo altra scelta decide di scollegare “Sugar Rush” e venderne i pezzi. “Il pezzo di ricambio si trova in un luogo di Internet chiamato eBay”, afferma Pamela Ribon, che ha scritto la sceneggiatura insieme a Johnston. “Ralph e Vanellope non hanno mai sentito parlare di Internet, tanto meno di eBay, ma Litwak ha installato un router e dunque la sala giochi è online per la prima volta. I due decidono di tuffarsi in questo mondo sconosciuto per trovare il volante e salvare il gioco di Vanellope”.

“Per loro, Internet è un mondo rumoroso, veloce, folle e totalmente imprevedibile”, prosegue Ribon. “Ralph è nervoso e a disagio, mentre Vanellope ne è affascinata, ovviamente”.

Ralph non era il solo ad essere spaventato dall’idea di esplorare Internet dall’interno. Secondo l’head of story Jim Reardon, l’idea di ambientare il film nel World Wide Web era piuttosto spaventosa all’inizio. “È ancora spaventosa”, afferma ridendo. “Non ha mai smesso di essere spaventosa. Abbiamo cercato di capire come avremmo potuto rendere Internet credibile a un livello umano... la Stazione Centrale dei Giochi, ossia la presa elettrica, rispecchiava una stazione ferroviaria nel primo film, dunque volevamo fare qualcosa di simile. In *Ralph Spacca Internet* ogni persona che utilizza Internet ha un piccolo avatar di se stesso che lavora al suo posto. È come quel vecchio cartone di Tex Avery sulla luce nel frigorifero: come fa a spegnersi automaticamente quando chiudiamo la porta? Un piccolo ometto esce da una porticina e spegne l’interruttore”.

“Non volevamo realizzare un film incentrato esclusivamente sul mondo di Internet”, prosegue Reardon. “Si tratta soltanto del luogo in cui è ambientato il film, ma la storia è incentrata sul rapporto tra Ralph e Vanellope”.

L'head of story Josie Trinidad aggiunge: "Il primo film terminava con l'idea che questi due emarginati fossero spiriti affini: possiedono lo stesso senso dell'umorismo. Non volevamo soltanto proseguire quell'amicizia, ma anche esplorare la crescita del loro legame".

## **SOCIAL NETWORK**

### **I personaggi di *Ralph Spacca Internet***

*Ralph Spacca Internet* introduce nuovi personaggi e riporta sul grande schermo i protagonisti amati dal pubblico, in una storia completamente nuova.

### **I PROTAGONISTI**

**Ralph** è sempre lo stesso personaggio dei videogiochi maldestro ma con un gran cuore. In questo momento il suo cuore è finalmente completo grazie all'amicizia con Vanellope von Schweetz, che era un'emarginata come lui. La loro amicizia è molto importante per Ralph, che farebbe di tutto per aiutare la sua amica... ma i suoi sforzi non vanno sempre come previsto. Quando il videogioco di Vanellope si rompe a causa del suo maldestro piano per rendere le cose più entusiasmanti per lei, Ralph decide di andare alla ricerca del pezzo di ricambio, anche se per farlo dovrà avventurarsi in un nuovo e spaventoso mondo chiamato Internet. Fortunatamente, con Vanellope al suo fianco, nulla è impossibile per Ralph. "Quando Ralph si accorge della fascinazione di Vanellope nei confronti di Internet, inizia a temere di perderla", afferma l'head of story Jim Reardon. "E proprio come ci si aspetterebbe da lui, non reagisce molto bene a quest'idea".

"Ralph non prende sempre le migliori decisioni", afferma Moore. "Tende a essere il peggior nemico di se stesso. Se c'è qualcuno in grado di finire incautamente nella parte oscura di Internet – il Deep Web –, quel qualcuno è proprio Ralph. Potrebbe esserci finito con dei buoni propositi, ma sappiamo tutti che è destinato a combinare un disastro".

Secondo l'animation supervisor Justin Sklar, dare nuovamente vita a questo personaggio non è stato affatto semplice, dato che la tecnologia si è evoluta notevolmente rispetto al periodo in cui uscì il primo film. "C'è voluto parecchio tempo per capire come dare a Ralph lo stesso aspetto che aveva nel primo film, sfruttando allo stesso tempo tutte le nuove conoscenze che abbiamo accumulato", afferma. "Abbiamo deciso di ricostruirlo da capo. Ora gli abbiamo messo delle zampe di gallina intorno agli occhi. I suoi pugni sono diversi: hanno assunto un aspetto più stilizzato. Abbiamo reso ancora più spigoloso il suo design. Ora, le sue spalle e i suoi fianchi hanno un aspetto più quadrato".

Il direttore della fotografia/layout Nathan Detroit Warner afferma che gli sceneggiatori e gli animatori hanno svolto un lavoro spettacolare nel far sì che gli spettatori si identificassero emotivamente con i personaggi: il suo team ha utilizzato alcune tecniche di ripresa provenienti dal mondo del live-action per sostenere e amplificare i loro sforzi. "Volevo che il mio team contribuisse a condurre gli spettatori in un mondo riconoscibile", afferma. "Volevo che il pubblico pensasse che Ralph fosse un personaggio in live-action realmente esistente. Voglio che il pubblico pensi che questo gigantesco individuo alto due metri e 15 possa vivere nel mondo reale".

"Dunque abbiamo fatto di tutto per assicurarci che gli obiettivi delle nostre macchine da presa replicassero ciò che avviene nel mondo reale", prosegue Warner. "Abbiamo utilizzato una tecnica chiamata *lens breathing*: ci sono vari oggetti nell'inquadratura e la

messa a fuoco passa da un oggetto all'altro. L'obiettivo si adatta di conseguenza, allargandosi o restringendosi. Nel live-action, questo adattamento dell'obiettivo fa capire ai nostri occhi che qualcosa è cambiato: questo è fondamentale, perché avviene spesso nel corso di scene molto importanti dal punto di vista emotivo”.

L'arsenale di Warner comprende altri utensili ispirati al cinema live-action, come i *lens flare* e la curvatura di campo. Inoltre, il direttore della fotografia ha dedicato una speciale attenzione al punto in cui gli occhi tendono a concentrarsi in ciascuna sequenza.

**Vanellope von Schweetz** è ancora caratterizzata dal suo perfido senso dell'umorismo, dalla sua lingua tagliente e dal suo migliore amico Ralph. Ormai ha imparato a sfruttare al meglio il suo errore di coding: il glitch che in passato aveva inibito le sue capacità di pilota, rendendola un'emarginata, ora è diventato il suo superpotere. Dopo aver detronizzato Re Candito e aver preso il suo legittimo posto come principessa di “Sugar Rush”, Vanellope ha presto messo da parte l'abito reale a favore del suo caratteristico look casual e si è unita ai ranghi dei piloti di “Sugar Rush”. Ultimamente si trova spesso in cima alle classifiche, ma ha iniziato ad annoiarsi delle solite piste e degli avversari prevedibili. “Vanellope inizia ad avere degli obiettivi più grandi”, afferma Johnston. “I suoi occhi sono puntati sull'orizzonte. Dopo aver scoperto che fuori c'è un mondo più grande, è decisa a esplorarlo”.

L'head of story Josie Trinidad aggiunge: “Quando il suo videogioco si rompe, Vanellope inizia a chiedersi: ‘Chi sono senza il mio gioco?’. Vuole trovare il volante per salvare il suo gioco e questa motivazione la spinge ad avventurarsi nel mondo di Internet. Non ha la minima idea delle esperienze che sta per vivere”.

Uno degli aspetti distintivi di Vanellope è il suo glitch, che stavolta viene utilizzato di più e meglio. Secondo l'head of effects animation Cesar Velazquez, ci sono due tipi di glitch in *Ralph Spacca Internet*. “Il primo glitch si manifesta come risultato del suo stato emotivo, facendola ‘glitchare’ sul posto quando è nervosa”, afferma. “L'altro glitch viene utilizzato quando Vanellope è in controllo della situazione e desidera teletrasportarsi da un posto all'altro: lo usa soprattutto durante le corse. Questo secondo glitch era emerso soltanto alla fine del primo film, ma ora è il suo glitch dominante”.

Velazquez e il suo team hanno dovuto ricostruire da capo il glitch di Vanellope dato che il programma di rendering dello studio, Hyperion, è stato introdotto dopo l'uscita di *Ralph Spaccatutto*.

**Shank** è una pilota tosta e talentuosa che fa parte di un intenso gioco di corse online chiamato “Slaughter Race”, una gara di corse grintosa e senza regole piena di pericolosi ostacoli che si nascondono dietro ogni curva. Shank è la leader della tostissima squadra di piloti del gioco, prende molto sul serio il proprio ruolo e non ama perdere. Quando Vanellope si trova a competere contro Shank in una corsa clandestina, le sue abilità da pilota di “Sugar Rush” vengono messe alla prova... e Shank rimane molto colpita. Diventa una sorta di sorella maggiore per Vanellope, che è alla ricerca di una guida. L'approccio di Shank nei confronti delle corse – e della vita in generale – apre gli occhi a Vanellope,

mostrandole le possibilità illimitate di Internet e l'entusiasmo di un nuovo mondo in cui lei si sente a casa.

“È il personaggio più interessante nel mondo di ‘Slaughter Race’”, afferma il regista Rich Moore. “Shank ha vissuto tante esperienze e ha visto moltissime cose, eppure il suo cuore è pieno di gentilezza: questo è il dualismo del personaggio”.

L'head of characters Dave Komorowski spiega che gli abiti di Shank sono curati in ogni dettaglio, sia tecnicamente sia visivamente. “Ha degli indumenti completamente funzionanti: una T-shirt, una felpa con un cappuccio che si chiude con una zip e una giacca di pelle”, afferma. “In più, porta dei grandi orecchini a cerchio. E in tutte le scene di corsa, le facciamo passare il vento attraverso i capelli”.

La co-head of animation Kira Lehtomaki racconta che il look di Shank è ispirato a quello di un altro personaggio. “C'è una dinamica davvero interessante con Shank”, afferma. “È stata ideata per rispecchiare Vanellope – indossano entrambe delle felpe con un cappuccio, ad esempio – eppure proviene da un mondo completamente differente. È molto controllata. Non ha bisogno di muoversi velocemente o assumere pose esagerate per essere forte e minacciosa. Prende vita attraverso la sua inespressività”.

Il supervisore dell'animazione tradizionale Mark Henn è d'accordo. “Con un personaggio come Shank,” afferma, “è sempre meglio utilizzare soltanto l'essenziale”.

La **Banda di Slaughter Race** sostiene Shank in ogni situazione. Questi piloti feroci e divertenti comprendono i seguenti personaggi:

- Felony non ha paura di mettere in discussione l'autorità, anche quando si tratta di Shank.
- Butcher Boy è grosso e rumoroso, ma allo stesso tempo riflessivo e curioso, oltre ad essere un vegano e un appassionato delle TED Talk.
- Pyro, deve il proprio soprannome alla sua affinità per le fiamme.
- Little Debbie è la “brava ragazza” della squadra, secondo Johnston. “È la controparte di Pyro”, afferma. “Ci piace immaginarli come due fratelli: non fanno altro che infastidirsi a vicenda.”

Secondo l'animation supervisor Robert Huth, “Slaughter Race” non è stato ideato per rispecchiare le ultime tecnologie videoludiche. “Ormai questi videogiochi sono diventati perfetti in termini di animazione e progressi tecnologici”, afferma. “Non volevamo che il nostro gioco fosse così realistico. Vogliamo evidenziare che si tratta di un videogioco, dunque abbiamo optato per uno stile simile ai giochi di corsa dei primi anni 2000, che avevano un'animazione molto più semplice”.

Tutti i personaggi di “Slaughter Race” sono stati ideati per rispecchiare questo stile. “Shank è il personaggio più curato”, afferma Huth. “La sua crew non è altrettanto rifinita, e i personaggi di contorno lo sono ancora meno. Questo rispecchia le caratteristiche dei primi videogiochi di corse”.



**Sìsì** è l'algorithmo capo di un sito web di tendenza chiamato BuzzTube. Se c'è qualcosa di trendy, attuale o alla moda Sìsì l'ha visto prima di tutti e l'ha condiviso con il mondo. Con un talento particolare per la scoperta del prossimo video virale destinato a fare scalpore, Sìsì è sempre al passo con la velocità di Internet, ma questo non le impedisce di aiutare Ralph e Vanellope quando i due sviluppano un debito finanziario molto serio nei confronti di eBay. Nessuno sa lavorare nel mondo del web meglio di Sìsì. "È in grado di anticipare la prossima tendenza", afferma Moore. "Ogni moda può terminare da un secondo all'altro. E ogni volta che la vediamo, Sìsì sfoggia un completo diverso e una nuova acconciatura. Sìsì personifica la natura in costante evoluzione di Internet ed è anche molto divertente".

Secondo l'art director dei personaggi Ami Thompson, Sìsì ha un guardaroba che tutti desiderano. "È sempre all'avanguardia per quanto riguarda la moda", afferma Thompson. "Dunque il suo look è un po' futuristico. Per esempio, le abbiamo dato una giacca in fibra ottica davvero cool e sei acconciature uniche nel loro genere".

Sìsì ha persino una limousine virtuale modificata. "Somiglia alla zona VIP di un night club", afferma il modeling supervisor delle ambientazioni Jon Krummel. "È molto lussuosa e, ovviamente, tecnologica".

**Forse** è lo zelante assistente dell'imprenditrice del web Sìsì. "È il suo lacchè, il suo galoppino", afferma Moore.

**Lesotutte** è un motore di ricerca a cui Ralph e Vanellope si rivolgono dopo essere arrivati nel mondo di Internet. È prontissimo a dare loro delle risposte per aiutarli nella ricerca di quel luogo sfuggente chiamato eBay, dove essi sperano di trovare l'ambito volante di "Sugar Rush". Lesotutte è un vero e proprio sapientone molto precipitoso, che spesso termina le frasi degli altri cercando di indovinare cosa stanno per dire. "È dotato di un completamento automatico piuttosto aggressivo", afferma la sceneggiatrice Pamela Ribon. "Vuole soltanto essere utile e rapido, ma a volte può sembrare un ficcanaso".

Secondo l'art director dei personaggi Ami Thompson, Lesotutte proviene direttamente dal mondo accademico. "Gli abbiamo messo dei grandi occhiali, un cappello da laureato e un cravattino", afferma. "È un piccolo professore".

I filmmaker hanno deciso che gli occhi di Lesotutte avrebbero dovuto essere animati a mano in modo tradizionale, e così hanno ingaggiato l'esperta animatrice Rachel Bibb per dare un aspetto dinamico ai grandi occhi del personaggio.

**Felix e Calhoun** si amano più che mai, amano i loro giochi e ogni cosa che la vita gli offre. Questi eroi sono i primi a correre in aiuto quando "Sugar Rush" si rompe, lasciando senza casa una grande quantità di piloti. "Felix e Calhoun stanno considerando l'idea di diventare genitori, quindi decidono di mettersi alla prova adottando 15 preadolescenti tutte insieme", afferma il director of story Jim Reardon. "Cosa potrebbe andare storto?".

“Sono delle piccole diavolette”, afferma il regista Phil Johnston. “Sono ragazzine fastidiose e un po’ pazze”.

Trinidad aggiunge: “Non c’è niente di più letale di una dodicenne che alza gli occhi al cielo. Tutti noi siamo genitori, dunque non è stato difficile immaginare questa parte della storia”.

**Doppia Faccia** risiede negli oscuri recessi del dark web. Gigantesco, viscido e decisamente inquietante, sfoggia anche una seconda testa chiamata Little Dan. “L’idea è che sia fatto di carne processata gelatinosa, che è caduta sul pavimento e si è riempita di peli, polvere e pezzi di spazzatura”, afferma l’head of characters Dave Komorowski. “Little Dan si trova sulla sua spalla, nascosto tra le pieghe del suo collo. È disgustoso, ma a noi piacciono le cose disgustose”.

Come proprietario della farmacia del dark web, Doppia Faccia crea virus distruttivi. Nonostante il letale potere delle sue creazioni, questa canaglia dei bassifondi non fa molte domande.

**J.P. Spamley** è un click baiter che viene spesso ignorato, un Netizen che cerca di convincere gli abitanti del mondo reale a visitare il suo sito web. Spamley è un venditore inarrestabile che spesso compare senza invito, ma nonostante ciò aiuta Ralph e Vanellope a esplorare il nuovo mondo di internet per salvare il gioco di Vanellope.

“Spamley è un venditore disperato”, afferma l’animation supervisor Robert Huth. “È un po’ ansioso e agitato. Ha molte energie represses ma non è una persona cattiva. In realtà è piuttosto felice che Ralph e Vanellope gli abbiano chiesto aiuto”.

Secondo il modeling supervisor delle ambientazioni Jon Krummel, Spamley guida un veicolo tutto suo, che però si trova in condizioni addirittura peggiori di lui. “È come una vecchia carriola”, afferma Krummel. “È un riscio malridotto che cade a pezzi”.

Il mondo di Internet è molto trafficato e pieno di attività, e comprende due categorie principali di personaggi.

- I **Net User** sono gli avatar che rappresentano gli abitanti del mondo reale mentre esplorano Internet. Quando le persone muovono il cursore sullo schermo di un computer, stanno muovendo i loro avatar all’interno di Internet. I primi test di animazione hanno rivelato che alcune inquadrature avrebbero mostrato più di 100.000 Net User, che si aggirano per Internet alla ricerca delle migliori offerte e degli ultimi pettegolezzi. Sono principalmente ignari della presenza degli altri e vengono accompagnati in questo vasto mondo attraverso un complesso sistema di trasporti. “I Net User sono la linfa vitale di questo mondo”, afferma il crowds supervisor Moe El-Ali. “Senza di loro il mondo di Internet sarebbe privo di luce”.
- I **Netizen** sono gli abitanti di Internet. Lavorano come impiegati nei vari siti web visitati dai Net User, aiutandoli a navigare attraverso i loro acquisti e le loro ricerche. Sìsì e Lesotutte sono dei Netizen. “I Netizen hanno una gamma completa di emozioni”, afferma El-Ali. “Sanno cosa accade intorno a loro”.

## **Veicoli**

Pur non essendo personaggi, i veicoli presenti nel film aiutano a popolare il mondo di Internet e dunque sono stati trattati alla stregua di comparse in *Ralph Spacca Internet*. Quando un User visita un motore di ricerca e clicca su un link, un veicolo che rappresenta quel link si forma attorno al suo avatar e lo trasporta a tutta velocità al sito web. I Net User viaggiano in veicoli volanti che si muovono su un elaborato sistema di binari, che collegano i siti web tra loro. “Nel film, abbiamo inquadrature in cui sono visibili più di 200.000 veicoli”, afferma El-Ali. “Si muovono a velocità piuttosto elevate e non si toccano tra loro. I veicoli oscillano un po’, rispecchiando il comportamento dei Net User”.

I Netizen hanno sei veicoli generici che non sono confinati sui binari. “I Netizen sono in grado di viaggiare liberamente, balzando da qualsiasi parte”, afferma l’art director delle ambientazioni Matthias Lechner. “Sono anche un po’ infastiditi dal traffico creato dai Net User”.

El-Ali afferma che, dato che in alcune inquadrature vengono mostrate quantità gigantesche di veicoli (in almeno un caso sono visibili oltre 1 milione di veicoli volanti), il processo è stato reso automatico. “Ogni veicolo è diviso in strati”, afferma. “A ciascun veicolo vengono assegnate determinate caratteristiche: ci sono cose che può fare e cose che non può fare. Ovviamente, ci sono diverse eccezioni a queste regole”.

## **UNA RIUNIONE REALE**

### **Il viaggio di Vanellope la conduce nel luogo dei sogni**

Fin dal primo montaggio preliminare assemblato dai filmmaker, c’era una sequenza che volevano mantenere a tutti i costi: la scena che accoglie le Principesse Disney è, infatti, inserita nella storia del film in un modo divertente ma anche significativo. “Sapevamo di dover trovare un equilibrio: volevamo prenderci in giro da soli, ma desideravamo anche celebrare questi iconici personaggi”, afferma il produttore Clark Spencer.

La sceneggiatrice Pamela Ribon non era sicura che lo studio avrebbe consentito ai filmmaker di importare questi amati personaggi classici in un contesto contemporaneo, ma desiderava comunque mettere alla prova la lealtà di un personaggio in particolare. “Vanellope è tecnicamente una principessa, ma non è stata mai inclusa tra i reali del mondo Disney”, afferma Ribon. “Chi non vorrebbe vedere la Principessa Incappucciata insieme alle altre? Questa è la mia Principessa! Amavo l’idea di farla entrare in quel club”.

Ribon ha svolto molte ricerche e ha scoperto che una vera principessa Disney deve possedere determinate qualità. “Abbiamo tantissime principesse e tantissimi cliché, dunque volevo assicurarmi di fare le cose nel modo giusto”, afferma Ribon. “Così ho chiesto quali principesse erano state rapite, quali erano state avvelenate e quali erano state maledette”.

Queste domande hanno portato alla creazione di una scena in cui le principesse sono tutte insieme nella stessa stanza per la prima volta in assoluto. Ribon ha sfruttato al massimo i luoghi comuni legati a ciascuna principessa, scrivendo dialoghi che celebrano e allo stesso tempo prendono in giro questi iconici personaggi. I filmmaker non erano sicuri che la scena potesse funzionare. Spencer afferma: “Tutti si sono rivolti a me e mi hanno chiesto: ‘Pensi che possiamo farcela?’. Io ho risposto: ‘C’è solo un modo per scoprirlo. Scrivete la scena. Disegnate gli storyboard e poi inseriteli nella presentazione che proietteremo. A quel punto potranno accadere due cose: tutti rideranno e penseranno che la scena è geniale e a quel punto la inseriremo nel film, oppure, al contrario di noi, non la troveranno divertente. Ma dobbiamo fare del nostro meglio’. Volevamo che, nel corso della proiezione, la gente vedesse la scena nel modo in cui era stata concepita dallo story team. Al di fuori dello story team, nessuno sapeva dell’esistenza di questa sequenza prima della proiezione preliminare”.

La scena è stata un successo. “Mettere Vanellope in una stanza con le Principesse Disney era divertente fin da subito, considerando la sua personalità insolente e il suo atteggiamento rilassato”, afferma il regista Phil Johnston. “Man mano che la storia si evolveva, la scena è stata modificata in modo significativo per rispecchiare al meglio le esigenze della storia, che era la cosa più importante. Nella versione finale, il viaggio di Vanellope è diventato un racconto di formazione, dunque l’incontro con le Principesse è un passo fondamentale nel completamento del suo arco caratteriale”.

Anche Vanellope riesce a colpire le Principesse mostrando loro il fascino dell’abbigliamento casual. L’art director dei personaggi Ami Thompson aveva il compito di creare un nuovo abbigliamento per questo cast di personaggi classici. “Ancora non riesco a credere di aver avuto l’opportunità di creare abbigliamento casual per le Principesse Disney”, afferma Thompson. “Volevamo impiegare uno stile moderno che riflettesse la loro storie individuali. Cenerentola ha una T-shirt con una carrozza a forma di zucca e la scritta ‘G2G’ (‘got to go’, ovvero ‘devo andare’). I jeans di Biancaneve hanno una stampa che mostra delle mele. Il top di Merida raffigura un orso con la scritta ‘Mamma’. Ogni cosa è sorprendente e all’avanguardia: abbiamo ideato magliette nello stile di band musicali, indumenti di flanella e T-shirt da motociclista”.

La maglietta della Principessa Aurora la dichiara la “Regina dei Pisolini”, Pocahontas sfoggia l’immagine stilizzata di un lupo che ulula alla luna blu mentre la maglietta di Elsa reca la scritta “Just Let It Go”. La maglietta di Biancaneve mostra una mela avvelenata. “C’è scritto ‘poison’ (veleno) e la lettera P è un po’ gocciolante, come nei font dei film horror anni ‘50”, afferma Thompson. “Si crea un bellissimo contrasto con gli elaborati abiti che le principesse indossano nei rispettivi film, e tutti noi abbiamo iniziato a chiederci: ‘Preferisco le principesse con gli abiti eleganti o con i vestiti comodi ispirati a Vanellope?’”.

L’head of characters Dave Komorowski spiega che, anche se l’aspetto delle principesse era già stato delineato per gli altri film, gli artisti hanno dovuto lavorare duramente per assicurarsi di rispettare i look originali. “Con questi personaggi c’erano delle regole prestabilite”, afferma. “Dunque abbiamo dovuto chiedere aiuto a tantissimi esperti per qualsiasi cosa facessero. Abbiamo dovuto prestare attenzione a ciò che le principesse facevano nei rispettivi film. Per esempio, Pocahontas ha un vento magico che le attraversa i capelli in ogni momento e Rapunzel si siede su una sedia fatta dei suoi stessi capelli”.

Secondo la co-head of animation Kira Lehtomaki, il viaggio per garantire autenticità a ciascuna principessa è stato appropriatamente luccicante e stimolante. “Nello studio, abbiamo creato un vero e proprio laboratorio in cui tutti noi lavoravamo insieme per ricostruire questi personaggi in CG”, afferma. “Ma la ricerca è fondamentale qui in Disney, dunque ci siamo recati tutti insieme nel luogo più felice del mondo per parlare di persona con queste signorine”.

Disneyland, ovviamente, mostra da moltissimi anni questi personaggi all'interno dei parchi per la gioia di visitatori provenienti da tutto il mondo. Ogni dettaglio, dal modo in cui una principessa muove la testa al modo in cui cammina e sorride, è parte di ciò che gli ospiti dei parchi possono vivere ogni giorno. “Abbiamo fatto moltissime domande alle persone che interpretano le principesse a Disneyland”, afferma Lehtomaki. “Abbiamo imparato quali sono i loro gesti individuali, le loro particolarità. Ci hanno insegnato moltissimo”.

La squadra poteva inoltre contare sulla guida di Mark Henn. “Ha supervisionato l'animazione di sei principesse nei loro film originali: Ariel, Belle, Jasmine, Mulan, Pocahontas e Tiana. E in *Frozen – Il Regno di Ghiaccio*, ha contribuito ad Anna e Elsa”, afferma Lehtomaki. “In più, Mark racconta che *Cenerentola* è stato il film che l'ha spinto a diventare un animatore. Durante i giornalieri esaminava minuziosamente ciascuna scena del film per assicurarsi che rimanessimo fedeli all'essenza delle principesse. Lasciava anche delle piccole illustrazioni e degli schizzi sulle nostre scrivanie per suggerire determinate pose o comportamenti: piccole pepite d'oro partorite dal suo cervello esperto. Ha anche realizzato a mano alcune animazioni tradizionali per istruirci e ispirarci”.

Henn, che ha lavorato al film in qualità di supervisore dell'animazione tradizionale, afferma: “Le principesse sono ancora gli stessi personaggi che amiamo, stiamo soltanto vedendo un lato diverso di loro. La chiave sta nel trovare il giusto equilibrio. Si trovano nel backstage e quindi possono comportarsi come ragazze normali che passano il tempo insieme, ma dovevamo comunque mantenere intatte le loro personalità”.

Ma questo non significava che i filmmaker non potessero divertirsi con la scena. “Ognuna di loro confessa le proprie colpe e i propri difetti”, afferma Henn. “Aurora non può fare a meno di appisolarsi e Ariel ha un bisogno incontrollabile di descrivere ciò che la emoziona attraverso una canzone, una cosa che accade molto spesso. E nessuna è in grado di capire ciò che dice Merida perché, come sussurrano le altre principesse a Vanellope, viene dall'altro studio d'animazione”.

Lehtomaki afferma che gli animatori hanno studiato i film originali, adottando molte pose assunte dai personaggi. “Ci sono moltissimi momenti iconici a cui volevamo rendere omaggio”, afferma Lehtomaki. “Ogni principessa doveva apparire familiare: alcuni movimenti sono quasi impercettibili, mentre altri ricorderanno subito agli spettatori il momento a cui stiamo rendendo omaggio. Non importa se queste ragazze sono al centro di una determinata scena oppure no: volevamo assicurarci che fossero fedeli alla loro essenza in ogni momento”.

Il set del backstage sottolinea il tono rilassato della sequenza, con un tappeto shag bianco che è stato molto difficile da renderizzare, oltre a pouf confortevoli, un divano a forma di S

e svariati cuscini. La gamma cromatica è dominata da sfumature di rosa, viola e blu, e ogni principessa ha la sua toeletta personale per il trucco, che i filmmaker hanno decorato con i loro effetti personali. “È stato difficile fare sì che ognuna delle 14 toelette apparisse unica”, afferma il modeling supervisor delle ambientazioni Jon Krummel. “Ogni toeletta doveva essere riempita con gli oggetti di scena appropriati. È stato divertente”.

L’head of environments Larry Wu aggiunge: “Belle ha un mucchio di libri, Rapunzel ha la sua scatola dei colori, Ariel ha il candelabro con le posate, Merida ha degli orsetti di peluche e Aurora ha il suo fuso”.

Secondo il direttore della fotografia/illuminazione Brian Leach, gli artisti hanno trattato le sequenze con le principesse nello stesso modo in cui i loro predecessori le avevano affrontate nei film originali. “Cerchiamo sempre di dare ai nostri personaggi un aspetto accattivante, ma queste scene hanno richiesto una dose particolare di attenzione”, afferma. “L’illuminazione è morbida e lucente. Diventa più calda man mano che i personaggi si mettono comodi”.

### **INTRAPPOLATI NEL WEB** **Costruire il vasto mondo di Internet**

Dopo essersi avventurati nel mondo retrò della sala giochi in *Ralph Spaccatutto*, i filmmaker sentivano il bisogno di condurre la nuova avventura di Ralph e Vanellope in una direzione innovativa. Il produttore Clark Spencer racconta che l’idea di ambientare il nuovo film all’interno di Internet è nata molto presto ed è stata l’unica opzione. “Non sono mai state proposte altre idee”, afferma. “Esplorare il mondo ultramoderno di Internet non rappresentava soltanto un bel contrasto con la sala giochi del primo film, ma offriva possibilità illimitate. Potevamo personificare negozi online, social network e motori di ricerca. Potevamo mostrare al pubblico cosa succede nei loro computer quando si connettono a Internet”.

Secondo il regista Rich Moore, le possibilità erano entusiasmanti ma anche spaventose. “Eravamo molto entusiasti, non riuscivamo a immaginare quanto sarebbe stato impegnativo”, afferma. “Era l’ambientazione perfetta per la storia che volevamo raccontare, ma dovevamo capire che aspetto dare a questo luogo, chi l’avrebbe abitato e chi ci avrebbe lavorato”.

“Sostanzialmente, dovevamo far sì che questo luogo sembrasse gigantesco ma anche specifico”, prosegue Moore. “Trasformare questa ambientazione in un mondo semplice e logico che fosse al servizio della storia è stata la cosa più difficile per me”.

Il supervisore tecnico Ernest J. Petti afferma che costruire un Internet che fosse logico e coeso è stata una grande sfida. “È un film pieno di un numero infinito di edifici e folle di personaggi. Le folle più piccole di questo film sono più grandi che in tutti i nostri film precedenti”, afferma. “Sugli edifici ci sono schermi dinamici con effetti grafici in movimento. Tutto ciò è stato incredibilmente difficile da gestire”.

Il visual effects supervisor Scott Kersavage aggiunge: “Il più piccolo dei nostri edifici è alto come l’Empire State Building. Abbiamo dovuto fare parecchi test preliminari per capire se i nostri computer avessero il potere necessario a supportare un mondo di queste dimensioni”.

“Abbiamo effettuato numerose ricerche per capire come mostrare un mondo che sembrasse infinito”, prosegue Kersavage. “Era estremamente importante capire come estendere le scenografie. E dato che Ralph avrebbe dovuto spaccare Internet, dovevamo capire che aspetto dare a questa distruzione, che non somiglia a nulla che abbiamo fatto in precedenza”.

## **PARTIRE NEL MODO GIUSTO**

La domanda che accomunava tutti i realizzatori era molto semplice: da dove cominciare? Secondo lo scenografo Cory Loftis, i filmmaker dovevano prendere in considerazione anche il look del film originale. “Ralph e Vanellope vivono ancora in quel mondo, dunque non poteva avere un aspetto completamente diverso. In *Ralph Spaccatutto* ogni gioco – “Felix Aggiustatutto”, “Hero’s Duty”, “Sugar Rush” – aveva un aspetto caratteristico, dunque li abbiamo ampliati dato che nel film questi luoghi esistono ancora”.

“Internet si è trasformato in un luogo nuovo, con forme e colori particolari”, prosegue Loftis. “Abbiamo cercato di vederlo come una città infinita e senza limiti. Ci sono sempre nuove cose in costruzione, ma le cose vecchie non vanno mai via davvero. Dunque abbiamo deciso che, nella nostra interpretazione, Internet non sarebbe stato soltanto una città, ma un intero pianeta dotato di vari strati, proprio come i nostri pianeti. I siti web più vecchi si trovano al centro, e man mano che si risale verso la superficie i siti diventano più nuovi e moderni. Hanno tutti delle radici che scendono fino al sistema originale. Inoltre, dato che Internet è letteralmente connesso con dei cavi fisici, sapevamo che tutti gli edifici del nostro mondo dovevano essere connessi tra loro”.

Loftis afferma che, quando si è trattato di determinare l’aspetto di questo mondo, gli artisti hanno abbandonato le ispirazioni del mondo reale – come per esempio la presa elettrica del primo film – perché agli occhi delle persone Internet è legato a dispositivi senza fili e app innovative. “Tutte queste app sfoggiano una grafica moderna e molto simile”, afferma Loftis. “Il loro look resta ormai invariato attraverso tutti i sistemi: sono quadrati dai bordi arrotondati, molto iconici e semplici. I colori sono molto accesi, ma non si tratta necessariamente di colori primari: le sfumature di ciano e magenta sono le più utilizzate. Questo ha influenzato la forma e il linguaggio cromatico del nostro Internet”.

Per creare un ambiente esteso e trafficato, gli artisti si sono ispirati a grandi città come Manhattan, Shanghai e Dubai. “Volevamo includere edifici molto grandi che svettassero sui Netizen”, afferma l’head of environments Larry Wu. “Ogni edificio rappresenta un sito web: più grande è l’edificio, più grande è il sito. E tutti questi edifici hanno parti galleggianti che forniscono un senso di fluidità: Internet è vivo e in costante mutamento”.

Wu spiega che, per le inquadrature al livello del marciapiede, gli animatori hanno aggiunto semafori, panchine, chioschi, piccoli bar all’aperto e qualche occasionale sfera verde che

rappresenta del fogliame. “Questi dettagli lo fanno somigliare di più a una città”, afferma. “Lo fanno sembrare vivo”.

Il direttore della fotografia/illuminazione Brian Leach e la sua squadra avevano il compito di rendere ancora più viva questa dinamica ambientazione. “Il sole non tramonta mai sul mondo di Internet”, afferma Leach. “Le luci sono sempre accese”.

Gli artisti addetti all’illuminazione hanno iniziato fin da subito a fissare le luci sugli edifici in un modo speciale e più permanente. “Volevamo che le luci facessero parte dell’edificio: in questo modo, quando un edificio o un oggetto appare in una determinata inquadratura, accendere quelle luci diventa facile come accendere un interruttore”, afferma Leach. “L’illuminazione può essere utilizzata ininterrottamente nel corso di un’intera sequenza”.

Per mettere in luce le dimensioni e la magnificenza di Internet, il direttore della fotografia/layout Nathan Detroit Warner e la sua squadra hanno deciso di riprendere questa vasta ambientazione come se stessero girando delle immagini in live-action con un drone o un elicottero. “È l’unico modo per far apparire una città – o nel nostro caso Internet – gigantesca”, afferma. “Allo stesso tempo, effettuiamo dei cambi di elevazione per far capire al pubblico che questo mondo è fatto a strati: a volte, gli spettatori penseranno di trovarsi al piano terra ma non sarà necessariamente così”.

## **MESCOLARE SITI WEB REALI E IMMAGINARI**

Internet non sarebbe completo senza centinaia di siti web. Gli artisti hanno cercato di trovare un modo per rendere riconoscibili i siti presenti nel film. “Abbiamo studiato dei veri siti web, la grafica che utilizzano, lo stile dei font e persino la pubblicità”, afferma l’art director delle ambientazioni Matthias Lechner. “Quello che abbiamo ottenuto non è una copia carbone di questi siti, ma è ispirato alle nostre ricerche”.

Una delle più grandi domande che i filmmaker si sono trovati ad affrontare durante la creazione della loro visione era come far capire agli spettatori dove si trovassero. “Abbiamo deciso quasi subito che avremmo inventato siti web immaginari come BuzzTube, qualche gioco online originale e il nostro motore di ricerca, Lesotutte” afferma il regista Rich Moore. “Ma volevamo che questo mondo apparisse anche familiare e realistico. Dunque abbiamo utilizzato luoghi come eBay, che ha un ruolo molto importante nella storia dato che è il posto in cui Ralph e Vanellope si recano per comprare il pezzo di ricambio di ‘Sugar Rush’.

### **Siti reali**

I filmmaker hanno dovuto determinare che aspetto avrebbe avuto un sito come eBay nella loro visione di Internet. “Invece di fare un’offerta sull’oggetto da acquistare sul sito, abbiamo dei Netizen che lavorano come banditori d’asta e tentano di vendere gli articoli”, afferma Lechner. “Per mettere in luce la grandezza del sito, ci sono moltissime aste che si svolgono contemporaneamente”.



“È come un grande ipermercato all’ingrosso, molto luminoso”, afferma l’head of environments Larry Wu. “Abbiamo costruito file di banchetti che rappresentano i banditori d’asta”.

I filmmaker hanno inserito anche dei camei di Amazon, Instagram e Snapchat, tra gli altri, e qualche sito internazionale, che ha aumentato il senso di autenticità. “Le persone ci chiedono continuamente come abbiamo fatto a personificare questi siti web”, prosegue Moore. “Volevamo correre dei rischi e fare sì che questo posto sembrasse reale, dunque ci siamo semplicemente buttati”.

Il produttore Clark Spencer aggiunge: “Proprio come facciamo in tutti i nostri film, abbiamo lavorato a stretto contatto con il nostro ufficio legale per assicurarci che ogni cosa che avremmo inserito nel nostro film fosse autorizzata e non infrangesse i diritti di nessuno, compresi i diritti di proprietà intellettuale”.

Dato che gli effetti grafici e le immagini svolgono un ruolo fondamentale nel fare sì che questo mondo somigli a una città vasta e credibile, i filmmaker sapevano fin da subito che avrebbero dovuto adattare il film per il pubblico internazionale. “Siti web che sono popolari in alcuni paesi potrebbero non esserlo in altri”, afferma il supervisore tecnico Ernest J. Petti. “Volevamo essere in grado di adattare e personalizzare a nostro piacimento svariati aspetti di questo film. Per la prima volta, siamo riusciti a creare un programma che ci permettesse di gestire queste esigenze ancor prima di iniziare a lavorare al film”.

Il visual effects supervisor Scott Kersavage aggiunge: “Il programma ci permetteva di selezionare ogni edificio o oggetto che mostrasse un determinato cartello o un simbolo, e decidere quale linguaggio utilizzare in esso. Per noi Internet è una cosa estremamente internazionale, dunque sapevamo fin da subito di voler creare un mondo internazionale. Dunque abbiamo deliberatamente prodotto dei contenuti che avessero una natura globale. In questo modo, non avremmo dovuto cambiare molte cose per il mercato internazionale, e anche se avessimo dovuto farlo sarebbe stato più semplice”.

## **BuzzTube**

Gli artisti hanno dovuto affrontare una sfida: creare uno spazio fresco e originale per la creatrice di tendenze Sìsì. Era importante che questo sito continuasse ad apparire fresco e originale anche nel periodo in cui il film sarebbe uscito. Lo scenografo Cory Loftis spiega che gli artisti hanno dato vita a questo processo creativo pensando ai luoghi in cui la gente si reca quando vuole fare nuove esperienze. “Abbiamo esaminato sfilate di moda, gallerie d’arte e concerti musicali”, afferma. “Si tratta pur sempre di business, ma sono dei business atipici. Prestano molta attenzione all’aspetto, all’immagine, all’atmosfera che sono in grado di creare: in questo sono molto teatrali. Dunque abbiamo incorporato illuminazioni da palcoscenico nel design di BuzzTube, con molte marche in bella mostra: Sìsì vuole distinguersi da tutti gli altri siti”.

Loftis e la sua squadra hanno preso in considerazione svariati colori che avevano notato in concerti dal vivo, e quando è arrivato il momento di plasmare l’ambiente in cui Sìsì risiede, si sono fatti ispirare dal nome del suo sito. “Ci siamo accorti che, con un nome come Buzzz, avremmo potuto giocare con la Z e con l’idea delle api e dell’alveare”, afferma

Loftis. “Ci siamo accorti che Ralph diventa la stella di BuzzTube e che una stella si inserisce perfettamente nella cella di un alveare. Tutti gli elementi si incastravano perfettamente tra loro. Alla fine abbiamo optato per una gamma cromatica dominata dal blu, dal magenta e dall’oro e un linguaggio geometrico ottagonale”.

### “Slaughter Race”

Il gioco di corse online che cattura l’attenzione di Vanellope è ambientato in un violento mondo apocalittico abitato da giocatori in prima persona e personaggi del videogioco. Nel gruppo principale dei personaggi di “Slaughter Race” c’è Shank, la leader di una banda di piloti clandestini che comprende i suoi amici Butcher Boy, Little Debbie, Pyro e Felony. “Slaughter Race’ doveva sembrare un luogo pericoloso”, afferma l’head of environments Larry Wu. “Ma è anche un luogo eccitante, soprattutto per Vanellope, perché non ci sono regole”.

Il direttore della fotografia/illuminazione Brian Leach afferma che l’illuminazione di “Slaughter Race” ha richiesto un approccio particolare. “È un’ambientazione aspra, dall’aspetto tossico, dunque abbiamo eliminato qualsiasi traccia di blu, dando un aspetto giallo-arancione all’intera sequenza”, afferma. “Vediamo anche il cielo, che invece di apparire blu e invitante è virato verso il giallo”.

Ma Leach e la sua squadra dovevano essere flessibili. “Quando Vanellope inizia a cantare”, afferma, “abbiamo completamente eliminato l’aspetto giallastro per rendere il momento più teatrale: abbiamo impiegato un’illuminazione molto colorata e satura, dato che in questo momento stiamo vedendo quel mondo attraverso i suoi occhi e secondo lei è un luogo perfetto”.

Anche se il set rappresenta una parte molto importante di “Slaughter Race”, è l’azione a conquistare il cuore di Vanellope. Il direttore della fotografia/layout Nathan Detroit Warner ha lavorato nel mondo delle corse ed è stato quindi incaricato di preparare una presentazione per la squadra, illustrando quelle che secondo lui erano le caratteristiche di una grande scena di corsa. “Credo di aver guardato circa 18 ore di corse tratte da vari film in un solo week-end”, afferma. “Nessun essere umano dovrebbe mai fare una cosa del genere. Non fa bene al sistema nervoso. Ho assemblato circa 22 minuti di immagini e ho detto ‘Questo è quello che mi piace e questi sono i motivi per cui mi piace’. Non importa se l’automobile sta andando soltanto a 50 km/h: l’importante è che la scena sia girata in modo dinamico e cinetico”.

Tra i film che Warner ha apprezzato si possono annoverare *Operazione U.N.C.L.E.*, *Rush* e *Baby Driver – Il Genio della Fuga*. Quindi lo stuntman hollywoodiano Jeremy Fry, che ha lavorato a *Baby Driver – Il Genio della Fuga* in qualità di pilota e coreografo delle corse, è stato invitato allo studio. “Gli ho mostrato una presentazione e gli ho chiesto di dirmi cosa si potesse e cosa non si potesse fare nella vita reale”, afferma Warner. “Lui mi ha detto ‘Potete fare qualsiasi cosa con il computer, giusto?’. Gli ho spiegato che volevo che la scena fosse basata sulla realtà”.

Warner ha inoltre accompagnato la squadra degli animatori in un’uscita didattica presso la Willow Springs International Raceway. “Credo li abbia aiutati a capire che anche 80 km/h possono apparire veloci”, afferma. “Abbiamo mostrato loro il modo in cui il peso si sposta

sulle automobili: si può sterzare in una direzione prima di svoltare verso la direzione opposta, spostando il peso su un lato dell'automobile”.

Il visual effects supervisor Scott Kersavage aggiunge: “Abbiamo montato delle telecamere GoPro sulle automobili e abbiamo assunto un istruttore per insegnarci a guidare come degli stuntmen. Sentire in prima persona la persona l'auto che gira e sbanda ha fatto la differenza per noi. Credo che questo elemento sia molto visibile nella scena. È davvero meravigliosa in tutti i suoi aspetti, dalla complessità dell'animazione agli effetti”.

L'head of effects animation Cesar Velazquez e la sua squadra hanno amplificato questo look. “Abbiamo impiegato effetti ultrarealistici: ci sono volute di fumo, foschia, fuoco ed esplosioni e l'aria è inquinata”, afferma. “Nella grande corsa automobilistica in cui Vanellope compete contro Shank mostrando le proprie abilità – la prima guida una macchina sportiva e la seconda una muscle-car modificata, con degli stili di guida molto diversi – abbiamo aggiunto una grande quantità di fumo e pneumatici bruciati, dato che le auto sbandano dappertutto. Ci sono detriti che vengono lanciati in aria e tracce di pneumatici sull'asfalto, oltre a una grande quantità di distruzione e un cavalcavia che va a fuoco”.

Alla fine, Warner e la sua squadra addetta al layout hanno posizionato 100 macchine da presa virtuali sul set per riprendere la sequenza da ogni angolazione e poi hanno consegnato 1000 riprese al montatore Jeremy Milton. “E il risultato finale è qualcosa di mai visto prima nel mondo dell'animazione”, afferma il produttore Clark Spencer.

## **Dark Web**

Disperatamente deciso a salvare la sua amicizia con Vanellope, Ralph si dirige nel Dark Web per acquistare un virus da una persona. “Sono i bassifondi squallidi di Internet”, afferma l'head of environments Larry Wu. “È un vicolo buio in cui ogni cosa è cadente e tetra. Ci sono persone incappucciate che vendono cose losche in ogni angolo. I Netizen hanno svariati oggetti nelle tasche delle loro giacche”.

“Il negozio di Doppia Faccia è come una farmacia o un'erboristeria”, prosegue Wu. “Ci sono fiale piene di virus e piccoli insetti che strisciano dappertutto... sono come dei microchip che corrono da una parte all'altra”.

Secondo il direttore della fotografia/illuminazione Brian Leach, l'esistenza del Dark Web ha elevato il resto del film. “Avere dei momenti più dark, tetri o persino inquietanti da contrapporre al luccicante mondo di Internet ci aiuta a far risaltare i momenti più variopinti”.

L'idea che Ralph voglia usare un virus nella storia del film ha scatenato una grande quantità di riflessioni e ricerche sui virus. “Come si poteva comunicare visivamente il concetto di un virus?”, afferma Velazquez. “È un robot? È metallico? È fatto di fumo o di oggetti luminescenti? Dovevamo capire quale linguaggio utilizzare. E poi dovevamo capire come collegare visivamente gli oggetti toccati dal virus con il virus stesso. Volevamo trovare un motivo semplice, con dei colori o delle forme che potessero diffondersi in tutta l'ambientazione. E in qualche modo tutto ciò doveva legarsi a Ralph, dal momento che è lui a dare inizio a tutto”.

## ALZANDO IL VOLUME

**Gli Imagine Dragons scrivono ed eseguono il brano dei titoli di coda Song “Zero”;  
Henry Jackman scrive la colonna sonora originale del film**

I filmmaker di Walt Disney Animation Studios hanno sempre apprezzato il potere della musica, che è in grado di sostenere e elevare le storie dei loro film. Il compositore Henry Jackman (*Ralph Spaccatutto*, *Big Hero 6*, *Captain America: Civil War*) è tornato a scrivere la colonna sonora originale di *Ralph Spacca Internet*. Il film comprende inoltre le canzoni originali “Zero”, scritta ed eseguita dagli Imagine Dragons, e “In This Place”, presente nei titoli di coda anche nella versione in italiano “Il mio posto è Slaughter Race”, adattata e interpretata dalla cantautrice Francesca Michielin.

### LA COLONNA SONORA ORCHESTRALE

Henry Jackman aveva la missione di creare una colonna sonora che ricordasse quella del primo film, ma che al tempo stesso comunicasse le caratteristiche di questa nuova storia e del vasto e inesplorato mondo di Internet, che Ralph e Vanellope devono esplorare per trovare il pezzo necessario a salvare “Sugar Rush”.

“Credo che questa nuova colonna sonora rappresenti il lavoro migliore di Henry”, afferma il regista Rich Moore. “È un compositore straordinario e un musicista e autore davvero brillante. Le emozioni che è in grado di portare nel film sono profonde, sincere e divertenti”.

Johnston aggiunge: “Henry è un compositore molto contemporaneo, ma non ha paura di utilizzare strumenti elettronici e sintetizzatori in aggiunta all’orchestra tradizionale. Per lui era importante che questo film apparisse più grande del primo, conservando allo stesso tempo il medesimo DNA. Mentre lavoravamo con lui, ci faceva notare che un nuovo pezzo musicale traeva le sue origini da *Ralph Spaccatutto*. Non succede spesso che un compositore riesca a tornare al suo lavoro precedente riuscendo a espanderlo”.

Jackman afferma: “*Ralph Spaccatutto* è uno dei migliori film d’animazione degli ultimi anni e sono davvero fiero della colonna sonora che ho scritto. Cosa rende questo film differente? Il titolo offre un suggerimento: *Ralph Spacca Internet*. Ci siamo spostati dalla sala giochi al mondo di Internet. Anche se possiamo conservare parte del materiale originale, dobbiamo creare e integrare un ulteriore strato. Ci sono svariate differenze tra la musica elettronica delle sale giochi e la musica elettronica di Internet, che ha un sound più moderno”.

Per stimolare la sua immaginazione, i filmmaker hanno condiviso con Jackman una scena chiave del nuovo film. “Era una meravigliosa sequenza di quattro minuti in cui i protagonisti vengono catapultati nel mondo di Internet”, afferma Jackman. “È stato molto stimolante notare che questo momento rivestiva un significato diverso per ognuno di loro”.

Ralph si sente schiacciato da Internet e vuole portare a termine la missione il primo possibile, mentre Vanellope viene conquistata dalle possibilità che questo nuovo mondo le offre. Johnston afferma: “Vanellope sta crescendo in questo film. Quindi Henry ha preso il suo tema originale e gli ha dato un sound più maturo, trasformandolo completamente”.

Jackman ha mantenuto alcuni dei temi legati ai personaggi che erano già apparsi nel primo film, e ha creato nuovi temi per i personaggi inediti. “La tuba è perfetta per Ralph”, afferma. “Per Sisì, che è una VIP, ho scelto una musica da discoteca con alcune integrazioni orchestrali”.

Per “Slaughter Race”, Jackman ha reso omaggio agli arrangiamenti per gli ottoni tipici degli anni '70, utilizzando un sassofono e una tromba insieme a una chitarra funky. “Ma abbiamo introdotto anche dei beat elettronici leggermente più tosti”, afferma. “‘Slaughter Race’ è un mondo completamente diverso dagli altri, dunque ci siamo allontanati dall’orchestra e abbiamo preferito registrare una sezione di ottoni pop”.

Jackman spiega che i registi Moore e Johnston l’hanno incoraggiato a basarsi sulla storia. “Vogliono sempre amplificare le emozioni”, afferma. “Se c’è un momento aggressivo, devo essere aggressivo. Se c’è una scena emozionante, devo prenderla sul serio. Se accade qualcosa di preoccupante, non devo risparmiare nulla al pubblico. Devo semplicemente scatenarmi”.

“Il film è pieno di momenti divertenti”, prosegue Jackman. “È un film universale, perché racconta una storia importante ed estremamente realistica incentrata sull’amicizia. Nascosto dietro a tutte queste tecnologie e queste immagini incredibili, c’è un cuore emotivo e narrativo davvero solido”.



## I FILMMAKER

**RICH MOORE (Regista/Autore della storia)** ha diretto il film di Walt Disney Animation Studios premiato con l'Oscar® *Zootropolis* (2016) insieme a Byron Howard. Ha fatto il suo esordio alla regia nel 2012, dirigendo il film di Walt Disney Animation Studios candidato all'Oscar® *Ralph Spaccatutto*.

Prima di unirsi a Disney, Moore ha diretto numerosi episodi de *I Simpson* e alcune sequenze de *I Simpson – Il Film*. Ha conseguito la laurea presso il prestigioso Character Animation Program del California Institute of the Arts (CalArts), e ha lavorato come designer e sceneggiatore nella serie *SuperMouse*, creata da Ralph Bakshi. È stato uno dei tre registi originari de *I Simpson*, e nel corso delle prime cinque stagioni della serie ha diretto numerose puntate, tra cui l'episodio premiato con l'Emmy® *Homer contro Lisa e l'ottavo comandamento*. Ha poi lavorato come *supervising director* della serie Gracie Films *The Critic*.

Moore ha supervisionato lo sviluppo e la produzione della serie di Matt Groening *Futurama*, grazie alla quale ha vinto un Reuben Award (assegnato dalla National Cartoonists Society) per la Miglior Serie Animata nel 1999, una Hugo Gold Plaque (assegnata dalla World Science Fiction Society) per lo speciale risultato ottenuto nel campo dell'animazione nel 2001, e un Emmy® per la Miglior Serie Animata nel 2002 (grazie all'episodio *Il nonno di sè stesso*).

Ha inoltre diretto il cortometraggio cinematografico della Warner Bros. *Duck Dodgers in Attack of the Drones*, e supervisionato la regia del pilot della CBS *Vinyl Café*, della serie di Comedy Central *Drawn Together*, della serie di Mad TV *Spy vs. Spy*, e della serie Fox *Sit Down, Shut Up*.

**PHIL JOHNSTON (Regista /Sceneggiatore/ Autore della storia)** ha iniziato a collaborare con Walt Disney Animation Studios come co-sceneggiatore del film del 2012 candidato all'Oscar® *Ralph Spaccatutto*. Fa il suo ritorno nel mondo di Ralph e Vanellope dopo aver sceneggiato il film premiato con l'Oscar dei WDAS *Zootropolis* (2016).

Sceneggiatore cinematografico e autore televisivo, Johnston ha scritto la sceneggiatura del film *Benvenuti a Cedar Rapids* (2012), interpretato da Ed Helms e John C. Reilly, che nel 2012 è stato candidato all'Independent Spirit Award per la miglior sceneggiatura d'esordio. Johnston è stato uno degli sceneggiatori del film *Grimmsby – Attenti a Quell'Altro*, uscito nei primi mesi del 2016. Tra i suoi altri progetti si possono annoverare l'atteso

adattamento del romanzo premio Pulitzer *Una banda di idioti* (prodotto da Scott Rudin per la Paramount), e *Harve Karbo*, una serie televisiva scritta da Johnston e creata insieme a Joel e Ethan Coen.

Prima di entrare nel mondo del cinema, Johnston ha lavorato come giornalista televisivo, vincendo tre Emmy® per il suo lavoro. Si è laureato in Giornalismo alla University of Wisconsin-Madison, e ha ottenuto un master in Cinema presso la Columbia University. Vive a Los Angeles con la moglie Jill, due bambini, Fia ed Emmett, e un gatto di nome Wayne Sanchez.

**CLARK SPENCER (Produttore)** ha prodotto il film di Walt Disney Animation Studios premiato con l'Oscar® *Zootropolis* (2016), oltre al film del 2012 candidato all'Oscar® *Ralph Spaccatutto*, grazie a cui ha vinto il Producers Guild of America Award per il Miglior Film d'Animazione.

Spencer è uno dei più importanti dirigenti di Walt Disney Animation Studios, e ha svolto numerosi lavori d'alto profilo negli ultimi vent'anni. Si è unito a Disney nel luglio 1990 come *senior business planner* del dipartimento di pianificazione finanziaria, venendo promosso prima a *manager* dello *studio planning* (agosto 1991) e poi a direttore dello *studio planning* (settembre 1992). In questo periodo, è stato coinvolto nel lancio di Disney Channel nel continente asiatico, nell'acquisizione della Miramax Films e nella creazione del *business plan* per lo studio d'animazione Disney di Parigi.

A ottobre del 1993, Spencer si è unito ai Walt Disney Animation Studios in qualità di *director of planning* ed è stato promosso molto presto al rango di vicepresidente della pianificazione finanziaria. Nel 1995, l'Hollywood Reporter ha inserito Spencer nella classifica dei più promettenti giovani *executive* under 35. Nell'ottobre del 1996, è stato promosso al rango di *senior vice president of finance and operations* di Walt Disney Animation Studios e della divisione cinematografica *live-action* della Disney, un ruolo che ha svolto fino al suo trasferimento nello studio d'animazione della Florida a settembre del 1998.

Spencer ha lavorato poi come *senior vice president* e *general manager* dello studio in Florida, dove si occupava di supervisionare ogni aspetto della produzione. Nel 1999, Spencer è stato scelto per produrre il secondo lungometraggio animato interamente realizzato dallo studio della Florida, il film candidato all'Oscar® *Lilo & Stitch*. Il film ha riscosso un grande successo, lanciando personaggi tutt'ora amatissimi e dando inizio a un franchise che ad oggi comprende tre sequel *direct-to-DVD* e una serie animata. Nel 2002, Spencer è tornato a Burbank e ha lavorato come produttore esecutivo a *I Robinson – Una Famiglia Spaziale*, di cui ha supervisionato lo sviluppo. Subito dopo, ha prodotto il film di Walt Disney Animation Studios *Bolt – Un Eroe a Quattro Zampe* (2008), candidato all'Oscar®.

Nato a Seattle, nello stato di Washington, Spencer si è laureato in Storia presso la Harvard University nel 1985. Dopo aver trascorso tre anni a Wall Street come *financial associate* della Bankers Trust Company, ha fatto ritorno alla Harvard Business School, dove ha ottenuto un Master nel 1990. Vive attualmente a Malibu, in California.

Il filmmaker premiato con l'Oscar® **JOHN LASSETER (Produttore Esecutivo)** ha esordito alla regia nel 1995 con *Toy Story – Il Mondo dei Giocattoli*, primo lungometraggio animato in computer grafica della storia. Ha poi diretto *A Bug's Life – Megaminimondo*, *Toy Story 2 – Woody & Buzz Alla Riscossa*, *Cars – Motori Ruggenti* e *Cars 2*. Dal 2001 in poi Lasseter è stato produttore esecutivo di tutti i film Pixar, compreso il film del 2018 *Gli Incredibili 2*, e dal 2006 in poi è stato produttore esecutivo di tutti i film di Walt Disney Animation Studios, tra il più recente *Ralph Spacca Internet – Ralph Spaccatutto 2*.

**JENNIFER LEE (Produttrice Esecutiva)** è la *chief creative officer* di Walt Disney Animation Studios (WDAS). Lee ha scritto il film di WDAS *Frozen – Il Regno di Ghiaccio*, che ha anche diretto insieme a Chris Buck. Con un incasso mondiale di oltre 1.27 miliardi di dollari, *Frozen – Il Regno di Ghiaccio* è divenuto il film d'animazione con l'incasso più alto di sempre, oltre al film più redditizio mai diretto da una regista di sesso femminile. Il film ha ottenuto molteplici riconoscimenti, tra cui due Oscar®, un Golden Globe®, un BAFTA® Award, un PGA Award, cinque Annie Awards e due GRAMMY®. L'edizione digitale e Blu-ray/DVD del film è divenuta uno dei più grandi successi home-video dell'ultimo decennio, diventando il Blu-ray più acquistato nella storia degli Stati Uniti d'America.

Lee ha iniziato a collaborare con Walt Disney Animation Studios a marzo 2011, quando è divenuta la co-sceneggiatrice del film del 2012 candidato all'Oscar® *Ralph Spaccatutto*, un'avventura ambientata nei videogames di una sala giochi. Lee e Phil Johnston hanno vinto un Annie Award grazie alla loro sceneggiatura. Ha poi firmato la sceneggiatura del film *Frozen – Il Regno di Ghiaccio*, che ha anche diretto insieme a Chris Buck. Nel 2014, grazie al suo lavoro in *Frozen – Il Regno di Ghiaccio*, Lee ha ottenuto il Dorothy Arzner Directors Award for Women In Film nel corso dei Crystal + Lucy Awards. Nello stesso anno, ha tenuto un memorabile discorso per l'inizio dell'anno accademico presso la sua vecchia università, la University of New Hampshire, ottenendo anche un dottorato onorario.

Nel 2016, Lee è stata una degli sceneggiatori del lungometraggio premiato con l'Oscar *Zootropolis*.

Lee ha recentemente scritto il libretto del musical teatrale *Frozen: the Broadway Musical*, grazie a cui ha ricevuto una candidatura al Tony® Award, e ha firmato la sceneggiatura del lungometraggio *Nelle Pieghe del Tempo*, adattamento dell'omonimo romanzo.

Lee collaborerà nuovamente con il regista Chris Buck, il produttore Peter Del Vecho e i compositori/autori dei testi vincitori del Grammy® e dell'Oscar® Kristen Anderson-Lopez e Robert Lopez nel sequel di *Frozen – Il Regno di Ghiaccio* (il titolo finale è ancora da definire), prodotto da Walt Disney Animation Studios, che arriverà nelle sale a novembre 2019.

Prima di unirsi a Walt Disney Animation Studios, Lee ha lavorato nel mondo dell'editoria prima di inseguire una carriera come sceneggiatrice, che nel 2001 l'ha spinta ad iscriversi al corso di cinema della Columbia University. Presso l'università ha ricevuto il William



Goldman Award per l'eccellenza nel campo della scrittura cinematografica. La sua prima sceneggiatura per un lungometraggio, intitolata *Hinged on Stars*, ha vinto il Columbia University Film Festival. Nel 2005 ha conseguito la laurea in cinema.

Lee vive a Los Angeles, California, con la sua famiglia.

**CHRIS WILLIAMS (Produttore Esecutivo)** ha diretto insieme a Don Hall il film Walt Disney Animation Studios *Big Hero 6* (2014), che è stato premiato con l'Oscar® per il miglior lungometraggio d'animazione. Ha contribuito alla storia e ha co-diretto *Oceania* (2016), e ha diretto il lungometraggio candidato all'Oscar *Bolt – Un Eroe A Quattro Zampe* (2008) insieme a Byron Howard.

Dopo essersi unito come stagista allo studio d'animazione Disney situato in Florida nel 1994, Williams è stato uno dei membri più importanti dello story team di *Mulan* (1998). Ha lavorato come story artist a *Lilo & Stitch* (2002) e ha ottenuto una nomination all'Annie Award grazie alla scrittura de *Le Follie dell'Imperatore*. In seguito, ha lavorato negli story department di *Ralph Spaccatutto* (2012) e del lungometraggio vincitore dell'Oscar® *Frozen – Il Regno di Ghiaccio* (2013).

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

Williams ha conseguito una laurea in belle arti presso la University of Waterloo prima di studiare animazione allo Sheridan College.

**PAMELA RIBON (Sceneggiatrice/Autrice della storia)** ha co-sceneggiato *Ralph Spacca Internet* insieme a Phil Johnston.

Ribon è stata scelta dai registi John Musker e Ron Clements per lavorare al film Walt Disney Animation Studios, *Oceania* (2016). Ha lavorato anche al film DisneyNature *Bears* (2014) scrivendo le battute per la voce narrante, che nella versione originale è stata registrata da John C. Reilly. Questo film ha rappresentato la sua prima collaborazione con Rich Moore e Jim Reardon, che l'hanno poi scelta per lavorare a *Ralph Spacca Internet*.

Nel mondo dei fumetti, Ribon ha recentemente pubblicato due graphic novel originali acclamate dalla critica, intitolate *My Boyfriend Is a Bear* e *Slam!*, e ha firmato svariati numeri del fumetto *Rick and Morty* per Oni Press. La sua autobiografia comica *Notes to Boys (And Other Things I Shouldn't Share in Public)*, che esplora le sue lunghe lettere d'amore e i bizzarri saggi scolastici scritti durante le superiori, è stata definita da NPR "talmente divertente da far esplodere il cervello". Precedentemente, Ribon è stata una delle autrici della serie televisiva ABC *Samantha Chi?*. Ha pubblicato quattro romanzi: *You Take It from Here*, *Going in Circles*, *Why Moms Are Weird* e *Why Girls Are Weird*. È stata una delle principali autrici del sito web Television Without Pity.

Ribon si è laureata in recitazione presso la University of Texas ad Austin: in quel periodo, ha anche scritto, eseguito e diretto materiali originali per l'Hyde Park Theatre, l'Aspen Comedy Festival organizzato da HBO e la pluripremiata compagnia teatrale comica Monks' Night Out.

Vive nell'East Side di Los Angeles. È alla ricerca di un nuovo animale domestico.

**JOSIE TRINIDAD (Autrice della storia/Head of Story)** supervisiona lo story team, che si occupa di trasformare la sceneggiatura in immagini.

Trinidad si è unita a Disney nel 2004 come apprendista dello story team. Dopo aver completato la propria formazione, è stata ingaggiata come story artist. La sua filmografia Disney comprende il film premiato con l'Oscar® *Zootropolis* (2016), in cui ha svolto il ruolo di co-head of story), il film ambientato nel mondo dei videogiochi *Ralph Spaccatutto* (2012), l'avventura targata Walt Disney Animation Studios *Rapunzel – L'Intreccio della Torre* (2010), il lungometraggio *La Principessa e il Ranocchio* (2009), e i cortometraggi *Pippo e l'Home Theater* e *La Ballata di Nessie*.

Prima di unirsi al team Disney, Trinidad ha lavorato come illustratrice per l'azienda di giocattoli MGA Entertainment, e si è occupata di svariati spot pubblicitari animati per Klasky Csupo. Ha deciso di lavorare nel mondo dell'animazione all'età di otto anni dopo aver visto *Robin Hood* in VHS. Esaminando il film fotogramma per fotogramma, Trinidad ha scoperto l'arte dell'animazione.

Trinidad ha frequentato la UCLA, dove ha conseguito una laurea in letteratura inglese e belle arti, e ha studiato animazione dei personaggi presso il CalArts. Vive a Los Angeles con suo figlio Toshi.

**HENRY JACKMAN (Compositore della Colonna Sonora Originale)** è cresciuto nel sud est dell'Inghilterra, dove iniziò a scrivere la sua prima sinfonia all'età di sei anni. Ha studiato musica classica a Oxford e ha cantato nel coro della Cattedrale di St. Paul, ma nel frattempo si è fatto strada nella scena musicale rave underground e ha iniziato a produrre musica elettronica e remix dance, lavorando con artisti come Seal e The Art of Noise. Nel 2006 ha catturato l'attenzione dei compositori Hans Zimmer e John Powell, e ha iniziato a scrivere tracce musicali aggiuntive per Zimmer e Powell in *Kung Fu Panda* e poi per il solo Zimmer ne *Il Cavaliere Oscuro*, *Il Codice Da Vinci* e la saga di *Pirati dei Caraibi*, che l'hanno rapidamente condotto a scrivere colonne sonore in proprio.

Oltre a *Ralph Spacca Internet*, Jackman ha recentemente completato la colonna sonora del film di Shane Black *The Predator* e sta per iniziare a scrivere le musiche dell'imminente *Pokémon Detective Pikachu*, con Ryan Reynolds.

“Ho lavorato per molti anni nell'industria discografica”, afferma Jackman, “e posso affermare con assoluta certezza che fare il compositore cinematografico è molto più divertente. Mi consente di passare dagli *X-Men* a un film ambientato nell'Italia nel 17° secolo. La chiave di questo lavoro non è fare ciò che pensi sia cool o scrivere quello che

vuoi sentire. La domanda che bisogna sempre porsi è 'Di cosa parla questo film e cosa posso fare per rappresentarlo al meglio?'. Questo processo mi conduce sempre in luoghi strani e degni di nota”.