

SPIRIT – CAVALLO SELVAGGIO

LA PRODUZIONE

INNOVAZIONE E TRADIZIONE

L'ultimo film prodotto da DreamWorks Pictures, *SPIRIT CAVALLO SELVAGGIO*, dimostra come le tecniche di animazione oggi ritenute "tradizionali" siano in realtà molto sofisticate. L'avvento dell'animazione computerizzata ha completamente rivoluzionato il genere, soprattutto dopo la comparsa sugli schermi di pellicole interamente realizzate in digitale, come il premio Oscar® *Shrek*. Il computer ha trovato sempre maggiore impiego nell'animazione tradizionale in 2D, come dimostra lo stesso *SPIRIT CAVALLO SELVAGGIO* che, per la sua eccellente qualità visiva, può essere considerato il prodotto tecnologicamente più complesso e ambizioso *mai* realizzato da DreamWorks.

Ciò nonostante, sebbene il mouse sia oggi diventato lo strumento più utilizzato dagli animatori, il produttore Jeffrey Katzenberg tiene a sottolineare che nessun computer potrà (o dovrà) mai soppiantare i disegni degli artisti.

"Ciò che rende unica l'animazione tradizionale è quell'alchimia che si crea quando disegnatori e animatori danno vita a un personaggio con le loro mani", precisa Katzenberg. "Non c'è niente al mondo che possa paragonarsi a questa magia. Sarebbe come voler metter a confronto una lettera scritta a mano con una fredda e-mail; non resta più niente di personale... di intimo. Disegnando con la matita su un pezzo di carta si infonde ai personaggi una vita che i computer non sono in grado di ricreare... almeno non ancora".

Katzenberg aggiunge: "Il computer non deve essere ritenuto nemico dell'animazione tradizionale. Con questo film, abbiamo cercato di coniugare l'animazione di disegni realizzati a mano con le tecnologie più innovative per sfruttare al meglio le potenzialità offerte da entrambe le tecniche. Ho cercato a lungo la definizione adatta per questo connubio: considerandolo essenzialmente una reinvenzione dell'animazione tradizionale, l'ho ribattezzato 'tradigitale'".

SPIRIT CAVALLO SELVAGGIO non è certo il primo film a fondere le due tecniche, ma i risultati raggiunti sono talmente innovativi e originali che alcuni responsabili della produzione si riferiscono ad esso come il primo esempio di una tecnica di animazione "ibrida".

Di solito, nei film in cui i personaggi principali vengono animati in 2D, il rendering effettuato al computer si limita all'animazione delle "comparsate". In questo caso, anche i protagonisti, compreso Spirit, sono stati animati in digitale in base alle esigenze delle singole inquadrature. Le scene con passaggi dall'una all'altra tecnica sono così perfette che solo un animatore veramente esperto sarebbe in grado di distinguerle, e non senza difficoltà. L'esempio migliore in questo senso è fornito dalla sequenza in cui Spirit galoppa alla testa della sua mandria. Lo stallone è ritratto in immagini in 3D come tutti gli altri cavalli, ma quando si stacca

dal gruppo e raggiunge la cima di un'altura, la macchina da presa gli ruota intorno e si ha un passaggio all'animazione di tipo tradizionale assolutamente *impercettibile*. Dopo pochi secondi, la cinepresa zooma indietro e le immagini tornano in 3D. E questo è solo uno dei molti esempi di sinergia visiva tra le due tecniche con cui è stato realizzato *SPIRIT CAVALLO SELVAGGIO*.

A prescindere dalla tecnica prescelta, i cavalli sono soggetti particolarmente difficili da disegnare e soprattutto da animare e ciò spiega perché *SPIRIT CAVALLO SELVAGGIO* è il primo film d'animazione con un cavallo come protagonista. A complicare ulteriormente la sfida intrapresa, i cavalli di questo film non hanno il dono della parola. Nessun animale del film parla. O meglio, parlano con gli occhi, con lo sguardo", rimarca Katzenberg.

La decisione è stata presa all'inizio del progetto. Il regista Kelly Asbury ricorda: "Ci siamo subito resi conto che nel momento stesso in cui si fa parlare un cavallo, il film diventa una commedia. Non è possibile prenderlo seriamente; qualsiasi cosa gli avessimo fatto fare sarebbe risultata divertente. La scelta era obbligata: rendere gli animali più realistici e lasciarli esprimere attraverso l'animazione".

Nonostante l'assenza di dialoghi tra gli animali e la scarsità di momenti parlati anche tra i personaggi umani, il film si basa comunque su una sceneggiatura di John Fusco. La produttrice Mireille Soria spiega: "John era la persona ideale per questo progetto perché ha già scritto altre sceneggiature ambientate nel vecchio West, possiede dei mustang ed è membro onorario della tribù Oglala-Lakota".

Soria continua, sottolineando come Fusco abbia proposto un approccio insolito alla storia grazie alle sue conoscenze e all'esperienza in materia. "Inizialmente, Fusco ha redatto una scaletta, come si fa per qualsiasi film; dopo di che, invece di redigere un copione, ha scritto una novella e la sua scelta si è rivelata azzeccata per cogliere la maestosità del vecchio West e il senso di libertà al centro della vicenda. In questo modo, è riuscito a conservarne l'essenza poetica e le sue descrizioni sono risultate assai utili ai disegnatori. In sostanza, pur non avendo dovuto scrivere molti dialoghi, il contributo di Fusco è stato comunque fondamentale".

John Fusco ammette che, prima di essere stato contattato da DreamWorks, non ha mai nutrito molto interesse per l'animazione. "Mi hanno proposto di collaborare con loro riassumendomi *SPIRIT* in una frase: 'È la storia del West americano dal punto di vista di un cavallo'. Gli ho risposto: 'Quando comincio?'".

Quella semplice frase è stata una vera rivelazione per lo sceneggiatore: "Tutte le storie sul West, conquistato o perduto, sono sempre state raccontate dal punto di vista dell'uomo. Ma, senza dubbio, uno dei protagonisti del mito rappresentato dalla conquista del West è il cavallo. E nessuna ha mai scritto una storia narrata dal suo punto di vista. L'idea ha stuzzicato la mia ispirazione e costituiva una sfida avvincente".

Fusco ha trovato ispirazione anche dai 22 mustang che vivono nella sua fattoria del New England: "Da quella semplice frase di partenza, ho fatto partire Spirit in un viaggio che lo porta dalla vita allo stato brado alla cattività dopo il suo incontro con la Cavalleria e di nuovo

Spirit, Cavallo Selvaggio – note tecniche della realizzazione del cartoon.
prelevato dal sito www.zuccheri.it/spirit/

alla libertà con i nativi-americani. E lui ci porta con sé attraverso i cambiamenti epocali che hanno segnato la storia del West, dall'avvento della ferrovia a quelli che sono considerati gli ultimi giorni della frontiera. Ma molti dei temi trattati sono tutt'oggi attualissimi: primo fra tutti, il non lasciarsi scoraggiare da niente e nessuno”.

La regista Lorna Cook concorda: “Ho subito capito che questo film affrontava temi molto forti che vanno oltre ogni coordinata spazio-temporale. Oggi più che mai niente ha più valore della libertà, del legame con le nostre origini e con le persone amate”.

DALLA PARTE DEL CAVALLO

La prima sfida affrontata nella realizzazione di un film come *SPIRIT CAVALLO SELVAGGIO* è preannunciata dal titolo stesso.

“I cavalli sono tra le creature più belle e amate del pianeta”, suggerisce Katzenberg, “e io sono convinto che quel legame speciale che esiste tra gli esseri umani e i cavalli risalga a migliaia di anni fa. È dunque ovvio che l'idea di un film d'animazione sui cavalli mi affascinasse, ma sono consapevole che non c'è animale più difficile da animare”.

Diversi sono, infatti, i motivi che hanno sempre dissuaso gli animatori dal cimentarsi con questi animali. Il corpo dei cavalli è lungo e provvisto di una colonna vertebrale inflessibile e di una muscolatura complessa che risalta a ogni minimo movimento: inoltre, essi si muovono con diverse andature e hanno il muso lungo, con occhi e bocca talmente distanti da rendere alquanto complesso conferire loro una minima espressività facciale. Quando Katzenberg ha pronunciato la parola “cavalli” al suo team di animatori sapeva che con essa lanciava loro una vera sfida, ma egli sapeva anche chi l'avrebbe raccolta.

“Tra i migliori animatori in attività, John Baxter è sicuramente un nome di assoluta garanzia”, sostiene Katzenberg, “così mi sono rivolto a lui proponendogli questa impresa a cui egli ha risposto con grande entusiasmo. Ha subito preso in mano la situazione e ‘spronato’ gli altri animatori a seguirlo in questa straordinaria avventura”.

Baxter, che si è assunto l'incarico di supervisore all'animazione di Spirit, ammette che la sua iniziale euforia è stata in alcuni momenti smorzata dalle difficoltà. “Non ho mai lavorato a un film più complesso di questo. Per settimane intere, all'inizio, mi sono barricato in casa e non ho voluto vedere nessuno per trovare la concentrazione e l'ispirazione necessarie. E le cose si sono fatte ancora più complicate quando ho iniziato a disegnare i primi cavalli, perché mi sono reso conto di saperne davvero poco in proposito”.

Ma, a questo problema, l'intero team di animatori ha ovviato frequentando un seminario intensivo di lezioni sull'anatomia, i movimenti e il comportamento degli equini al Centro Equestre di Los Angeles, ad appena un miglio dagli studi DreamWorks. Oltre allo studio di veri cavalli di cui hanno realizzato innumerevoli schizzi, la squadra ha trascorso intere giornate a osservare un magnifico stallone mustang che è diventato una sorta di modello reale a cui rapportarsi per caratterizzare Spirit. Ha inoltre potuto avvalersi dell'esperienza di due vere autorità in materia a livello mondiale come la dottoressa Deb Bennett e il dottor

Spirit, Cavallo Selvaggio – note tecniche della realizzazione del cartoon.
prelevato dal sito www.zuccheri.it/spirit/

Stuart Sumida, i quali hanno collaborato alla produzione in veste di consulenti.

Oltre alle difficoltà presentate dal corpo, gli animatori hanno avuto il loro da fare nel riprodurre in maniera verosimile le oscillazioni della testa e del collo, gli scatti improvvisi della coda, le rapide rotazioni delle orecchie e l'uso "tattile" che i cavalli fanno delle labbra. Si è poi reso necessario variare le andature dei quadrupedi, a iniziare dal passeggio per poi accelerare gradualmente al trotto, al piccolo galoppo e al galoppo. Non si trattava semplicemente di aumentarne la velocità, ma di riprodurre i diversi movimenti delle singole parti del corpo, per non parlare delle emozioni a essi associate: un cavallo che galoppa felice ha un'espressione completamente diversa da quella di un cavallo istigato con la paura.

La tecnica in genere utilizzata in animazione per far muovere i personaggi è definita *schiazzia e allunga*. "Nel nostro gergo, essa consiste nel deformare le proporzioni del disegno in base al movimento da compiere", illustra Baxter. "Più fantasiosi sono i disegni, maggiore libertà si ha nel deformarli. Al contrario, maggiore è il grado di realismo desiderato e più bisogna stare attenti nell'uso di questa tecnica. Noi l'abbiamo adottata con i cavalli ma stando attenti a non esagerare nel ritrarre i dettagli delle singole parti del corpo, siano esse il garrese o il nodello".

Bennett e Sumida avevano particolarmente a cuore che gli autori riuscissero a catturare la spiccata intelligenza e la particolare complessità emotiva che contraddistingue i cavalli. "Questi animali sono molto ricettivi e curiosi e provano sentimenti molto simili a quelli di noi umani", spiega Sumida.

"Inoltre, i cavalli sono estremamente sinceri", aggiunge Bennett. "Con questo intendo dire che essi sono in grado di trasmettere cosa provano e di reagire agli stimoli esterni in maniera molto diretta, per cui era importante che gli animatori cogliessero questo aspetto e fossero in grado di proiettarlo sullo schermo", soprattutto per quanto riguarda Spirit, presente in quasi ogni scena di film, le cui emozioni variano dalla gioia della vita in libertà alla disperazione della cattura sino alla fierazza nel non volersi far domare. Baxter sottolinea come il nome stesso del protagonista sia stata la sua prima fonte di ispirazione. "Il nostro cavallo è orgoglioso, coraggioso; il suo desiderio di libertà è più forte di qualsiasi altra cosa. Ciò che non potrà mai essere domato è proprio il suo 'spirito'".

Il resto del cast "equino" compare sullo schermo in misura considerevolmente inferiore rispetto a Spirit, ma comunicare i loro pensieri e le loro emozioni esclusivamente attraverso il linguaggio del corpo e le espressioni facciali è stato altrettanto impegnativo. William Salazar ha supervisionato l'animazione di Pioggia, la splendida cavalla di cui s'innamora Spirit, mentre Sylvain DeBoissy ha curato quella di Esperanza – la madre dello stallone – e del resto della mandria.

Kristof Serrand, supervisore dell'animazione del film, commenta: "Quando si ha la voce di un doppiatore su cui lavorare, si ha un buon punto di partenza per sviluppare il personaggio. Se però questo non parla, le cose si fanno alquanto difficili poiché tutto ciò che ti resta a disposizione sono i movimenti del corpo e la gestualità. Con i cavalli, che

Spirit, Cavallo Selvaggio – note tecniche della realizzazione del cartoon.
prelevato dal sito www.zuccheri.it/spirit/

non hanno nemmeno le mani, anche quest'ultima risulta alquanto limitata”.

Elementi fondamentali su cui ogni animatore fa affidamento per esprimere le emozioni dei personaggi, soprattutto di quelli che non hanno il dono della parola, sono gli occhi e le sopracciglia. A ostacolare maggiormente l'impresa, i cavalli sono privi di vere sopracciglia e i loro occhi sono situati ai lati della testa per cui è praticamente impossibile inquadrarli entrambi contemporaneamente. In questo caso, gli animatori si sono concessi qualche licenza spostando gli occhi dei personaggi in posizione più frontale, ingrandendo il bianco delle pupille e aggiungendo delle marcate sopracciglia. Ciò nonostante, Bennett e Sumida non hanno potuto non esprimere il loro apprezzamento quando hanno constatato il risultato sullo schermo.

Analoga cura del dettaglio è stata dedicata alla componente sonora della storia. Lo scalpaccio dei cavalli che si sente durante tutto il film è autentico. Il supervisore al montaggio Nick Fletcher e il fonico e montatore del suono Tim Chau si sono recati in varie stalle dove hanno registrato un'ampia gamma di rumori e suoni – zoccoli, nitriti, ecc. – provocati da cavalli veri che, nel film, danno voce e personalità ai cavalli della finzione anche grazie alla regista Lorna Cook che ha sfruttato al meglio questa singolare “colonna sonora” a sua disposizione.

“Lorna Cook vanta una grande esperienza in fatto di cavalli; riesce quasi a stabilire una sorta di comunicazione verbale con loro”, rivela Fletcher. “Lei ci spiegava quale suono o rumore utilizzare in una determinata situazione e noi, a nostra volta, indicavamo agli animatori il contesto sonoro in cui si svolgeva una particolare scena”.

Cook ribatte: “Abbiamo dovuto sostituire il dialogo abituale con il suo equivalente equino, per cui era fondamentale trovare il tono giusto per articolare diversamente e in modo comprensibile ciò che i cavalli comunicano senza parole”.

PAROLE E MUSICA

Nonostante gli effetti sonori del cavallo, *SPIRIT CAVALLO SELVAGGIO* è stato girato come se fosse un film muto, con la narrazione, la musica e le canzoni registrate *dopo* aver completato l'animazione.

“Ci siamo prefissi di raccontare la storia con le immagini”, accenna Asbury. “La scarsa presenza della narrazione o del dialogo tra alcuni personaggi è stata accuratamente centellinata per i momenti importanti del film, in molti casi con una funzione analoga a quella delle didascalie dei film muti”.

Soria aggiunge: “In sostanza, la narrazione è stata studiata per rendere più chiari gli elementi basilari della trama. Da un punto di vista creativo, ci ha aiutato a mostrare la personalità di Spirit, la sua arguzia e il suo senso dell'umorismo”.

L'attore Matt Damon narra in prima persona i momenti di maggiore interesse della storia. Poterlo fare ad animazione completata è stato per lui un fattore decisivo che lo ha indotto ad accettare l'offerta di Jeffrey Katzenberg.

Katzenberg sottolinea: “Siamo stati fortunati ad avere avuto un attore del calibro di Matt Damon per la narrazione di *SPIRIT*. Ha dato

Spirit, Cavallo Selvaggio – note tecniche della realizzazione del cartoon.
prelevato dal sito www.zuccheri.it/spirit/

notevole intensità ai momenti in cui sentiamo i pensieri di Spirit, conferendo a questo personaggio una vitalità senza pari”.

“Il film è scritto molto bene e ha qualcosa di molto poetico”, racconta Damon. “Credo che gli autori siano riusciti a trovare il giusto equilibrio, utilizzando la narrazione quando necessario senza esagerare... lasciando che a parlare fossero le inquadrature”.

Sebbene Damon avesse già lavorato nel campo dell'animazione, occuparsi della narrazione è stata un'esperienza diversa poiché, come egli stesso osserva: “Il problema principale è capire a che tipo di pubblico ti stai rivolgendo. Ne abbiamo discusso a lungo e alla fine siamo stati tutti d'accordo nel voler ricreare l'atmosfera di una storia raccontata attorno a un fuoco. Allora, ho pensato a quando racconto le storie al mio nipotino e ho utilizzato lo stesso approccio nel film. Il messaggio stesso del film è qualcosa che noi adulti possiamo condividere con orgoglio con i bambini. È una celebrazione della vita che ci riporta indietro a un'epoca in cui non avevamo ancora cementato metà del Nord America e i cavalli potevano correre liberi e felici, e non solo loro”.

Benché i realizzatori limitino al minimo la narrazione per comunicarci i pensieri di Spirit, i suoi sentimenti sono espressi magistralmente attraverso le canzoni di Bryan Adams e le musiche di Hans Zimmer.

Bryan Adams afferma: “Sostanzialmente, ciò che abbiamo cercato di creare è un musical con le canzoni che esprimono le emozioni di un cavallo. Ma la storia è stata completata prima di comporre le musiche, così le canzoni dovevano riferirsi a momenti specifici del film e questo ha rappresentato una vera sfida per me. Come cantante, il mio compito è divenuto quello di un narratore che cerca di dare corpo alle emozioni di Spirit attraverso la voce”.

“Bryan è un cantautore di grande talento”, dichiara Katzenberg. “Ha scritto alcune delle canzoni sentimentali più belle e memorabili, ma allo stesso tempo, è sempre stato un vero rocker in grado di trasmettere grande energia. Avevamo bisogno di questo per il nostro Spirit: una voce aspra che esprimesse alla perfezione le qualità del personaggio”.

Per la versione italiana Zuccheri ha riadattato i testi insieme a sua figlia Irene. “Abbiamo cercato di portare in Italiano il senso della storia e abbiamo cercato di trasmettere le atmosfere ed il pathos delle liriche originali”.

Zuccheri conosceva già Bryan Adams, da circa 4 anni, avendo fatto diversi concerti insieme. “Bryan aveva anche cantato una canzone scritta da me, voleva che gli insegnassi a cantare in italiano”. E' stata quindi una bella occasione per continuare questa collaborazione. “Bryan è una persona semplice e pura, anche lui uno spirito libero. Nel cercare di trasmettere le emozioni di questo film ho pensato a mio figlio che ha 4 anni, ho cercato di guardare il film con gli occhi di un bambino e di cantare cercando di ritrovare la purezza di quelle emozioni”.

Il film ha anche offerto l'occasione a Katzenberg e al compositore Hans Zimmer di tornare a lavorare insieme. Il produttore definisce Zimmer “senza dubbio uno dei più grandi collaboratori che io abbia mai avuto da quando faccio film di animazione”. Zimmer ha vinto un Oscar®

Spirit, Cavallo Selvaggio – note tecniche della realizzazione del cartoon.
prelevato dal sito www.zuccherio.it/spirit/

alla prima collaborazione con Katzenberg, *Il re leone*, e ha composto per DreamWorks la musica di *Il principe d'Egitto* e *La strada per El Dorado*. Tuttavia, la sua musica non è stata mai parte così integrante della storia come nel caso di *SPIRIT CAVALLO SELVAGGIO*.

“È un film molto diverso da *Il re leone*, dove tutti parlano e le canzoni sono state scritte molto tempo prima che il film entrasse in produzione”, rivela Zimmer. “Jeffrey mi ha chiamato e mi ha detto: ‘Voglio fare un film su un cavallo nel selvaggio West... oh, a proposito, il cavallo non parla’. È questo il bello di Jeffrey; riesce sempre a coinvolgerci nelle avventure più pazze. Che senso ha svegliarsi al mattino senza avere in programma di vivere un'avventura? In un certo senso, per la prima volta in un film di animazione, io sono come un doppiatore e questo mi ha molto affascinato”.

“Hans ha creato dei temi che evocano il tono emotivo della storia”, precisa Soria. “C'è il tema della patria, quello della madre, quello dell'amore... Hans ci aiuta a raccontare la storia esprimendosi con la musica”.

La colonna sonora e le canzoni sono inseparabili in *SPIRIT CAVALLO SELVAGGIO*. La melodia di un tema diventa spesso la base di un brano cantato. Curiosamente Adams e Zimmer sono stati spesso separati dal tempo e dalle distanze, Zimmer a Los Angeles e Adams in tournée, così hanno dovuto adottare un metodo di lavoro piuttosto insolito.

“Abbiamo composto prevalentemente tramite il telefono”, afferma ridendo Zimmer. “Quando Bryan aveva dei testi da propormi, li registrava alla mia segreteria telefonica; quando io volevo fargli ascoltare un passaggio musicale, lo suonavo al telefono registrandolo nella sua. È stato folle, ma estremamente divertente”.

La prima canzone nata da questa speciale collaborazione è stata “I Will Always Return”, canzone che chiude il film e ne costituisce il tema principale. “È una canzone che ha commosso tutti noi”, commenta Lorna Cook. “Così intensa e commovente... Chiunque sia stato lontano da casa e vi abbia infine fatto ritorno può immedesimarsi in ciò di cui essa parla”.

Zimmer aggiunge: “Quello che istantaneamente colpisce in questa canzone è il senso della famiglia. Non importa quanto lontano si vada, c'è sempre un posto dove possiamo ritornare. Magari è soltanto un luogo metaforico nei nostri sogni o nei nostri cuori, ma può anche essere reale”.

Sebbene “I Will Always Return” sia stata la prima canzone a essere composta, il primo brano che sentiamo nel film è “Here I Am”, che ci presenta Spirit come un puledro appena nato e ci conduce attraverso gli anni della sua formazione. “Il bello di questa canzone è che riesce a riassumere il particolare legame che intendevamo sottolineare tra Spirit e i luoghi in cui è nato e cresciuto”, commenta Soria. “Esprime la *joie de vivre* di Spirit, il suo stupore di fronte al mondo, l'amore per la sua terra... È quanto vediamo grazie all'animazione, ma la canzone eleva questi momenti a ben altri livelli”.

Spirit cresce e diventa il leader della mandria di Cimarron, assumendosi la responsabilità di proteggerla. Una notte, sente la musica

di un'armonica che si propaga sulle colline: per il selvaggio mustang si tratta di un suono completamente nuovo e sconosciuto. Cercando di scoprirne l'origine, gli occhi di Spirit vengono catturati da un'insolita luce in lontananza che si rivela essere quella del fuoco di un accampamento. È qui che Spirit incontra l'uomo per la prima volta. Dopo un drammatico inseguimento, Spirit viene catturato al lazo e portato via, ma la sua determinazione a lottare per riottenere la libertà è espressa dalle note di "You Can't Take Me".

"È stata una delle canzoni più difficili da comporre", confessa Adams. "Essa commenta la prima volta in cui Spirit incontra qualcosa più grande e più forte di lui che vuole sopraffarlo, non solo fisicamente ed emotivamente, ma anche spiritualmente. Egli deve capire che in realtà, in quel momento, non ha il controllo del proprio destino e che deve trovare una nuova forza interiore".

Spirit viene venduto alla Cavalleria dove incontra il colonnello, il quale ordina ai suoi uomini di "domare questo cavallo". Uno alla volta, i soldati cercano di montare Spirit che risponde con movimenti che dicono molto di più delle parole, come sottolinea il brano "Get Off of My Back".

"Questa canzone mostra il lato giocoso di Spirit, sebbene non in questo frangente egli non scherzi affatto", dichiara Adams. "È giovane, è impertinente e vuole che tutti sappiano che nessuno lo monterà. In 'Get Off of My Back' è Spirit che dice: 'Puoi provare a cavalcarmi ma non ci riuscirai. Non importa quanto sarai tenace, non accadrà. Finirai per cadere nel fango'".

Quando Spirit riesce finalmente a far capire di che pasta è fatto, il colonnello ricorre a una tattica diversa e lega Spirit a un palo senza cibo né acqua. È a questo punto che Spirit incontra un altro "bipede": un giovane e coraggioso indiano Lakota di nome Piccolo Fiume, anch'egli – per lo stupore di Spirit – tenuto prigioniero dalla cavalleria. Aiutandosi reciprocamente, la coppia riesce a scappare dal forte e Piccolo Fiume porta Spirit al suo villaggio. Qui lo stallone incontra Pioggia, la bellissima puledra pezzata di Piccolo Fiume, e i due cavalli iniziano a corteggiarsi. Ma la loro felicità ha vita breve: in seguito a un attacco al villaggio, Pioggia rimane ferita mortalmente e ben presto Spirit viene catturato nuovamente e caricato su un vagone merci di un treno diretto verso mete sconosciute.

La nuova cattura riesce a incrinare la fierezza e la forza di volontà del cavallo. Eppure, anche nella disperazione provata mentre il treno lo porta lontano da casa sua, sentiamo nuovamente il suo grido di sfida all'inizio della ballata "Sound the Bugle".

Kelly Asbury ci rivela che "Spirit ha una visione della sua terra, della sua mandria e di sua madre che gli ricorda di avere ancora un buon motivo per continuare a vivere... e a lottare. L'analogia che abbiamo inserito nel brano è quella di un soldato che lotta per una giusta causa: egli sta combattendo una battaglia, una battaglia per la libertà".

"'Sound the Bugle' è veramente uno dei miei brani preferiti", afferma Zimmer. "In una durata relativamente breve riesce a comunicare il passaggio dalla disperazione al riaffiorare della speranza e della fiducia in se stessi. Un capolavoro assoluto".

Spirit, Cavallo Selvaggio – note tecniche della realizzazione del cartoon.
prelevato dal sito www.zuccheri.it/spirit/

“I Will Always Return” viene ripresa nel finale della storia ma a concludere il film accompagnando i titoli di coda sono altre tre canzoni, tra cui “Here I Am”, eseguita all’inizio del film ma qui riproposta con un ritmo molto diverso. Sempre cantata da Bryan Adams, questa versione è prodotta da Jimmy Jam and Terry Lewis.

Le altre due canzoni eseguite sui titoli di coda non si sentono durante il film ma entrambe riflettono i rapporti affettivi al centro della vicenda: in “Brothers Under the Sun” Bryan Adams canta l’inscindibile legame nato tra Spirit e Piccolo Fiume; in “Don’t Let Go”, l’amore tra Spirit e Pioggia.

L’unica canzone che Bryan Adams non ha cantato da solo è “Don’t Let Go”, interpretata con la nota cantautrice Sarah McLachlan. Adams svela come i tempi stretti per la registrazione di questo brano fossero dovuti a circostanze che poco avevano a che fare col film. Sarah era infatti incinta di nove mesi e poteva iniziare il travaglio da un momento all’altro. Per evitare che il duetto potesse trasformarsi in un trio durante le riprese, “dicevo in continuazione, ‘Sarah, per favore, lasciami finire il prossimo verso’”, racconta Adams sorridendo. Per fortuna, la neonata ha collaborato, attendendo fino a due giorni dopo la conclusione delle registrazioni per venire al mondo.

I BIPEDI

La narrazione e il commento musicale sono stati aggiunti in uno stadio ormai avanzato della produzione, ma i pochi dialoghi tra gli umani sono stati registrati all’inizio della fase di sviluppo per dare modo agli animatori di sincronizzare i labiali dei personaggi che parlano. Nel film, questi sono essenzialmente due: Piccolo Fiume, un giovane e coraggioso indiano Lakota che fa amicizia con Spirit, e un colonnello di cavalleria deciso a tutti i costi a domare il mustang.

Asbury osserva che “il colonnello impersona lo spirito di conquista del West, mentre Piccolo Fiume vive ed è parte integrante di esso. Essi riassumono i due atteggiamenti contrapposti del mondo degli umani che Spirit conosce”.

Lorna Cook aggiunge: “Il colonnello è un uomo che incarna lo spirito militare e vede il West come qualcosa da dominare, si tratti del territorio, degli indiani o dei cavalli. Ma nel corso della storia si scopre in lui un personaggio ben più complesso di quanto non appaia inizialmente. Per contro, Piccolo Fiume può essere considerato come l’equivalente umano di Spirit: anch’egli viene catturato e, dal momento in cui compare la cavalleria, la sua vita cambia per sempre. Sulle prime, nemmeno il suo rapporto con Spirit è dei più felici, ma una volta diventati amici, entrambi sarebbero disposti ad andare in capo al mondo l’uno per l’altro”.

“Piccolo Fiume e Spirit rappresentano l’aspetto incontaminato del vecchio West”, afferma Daniel Studi, il giovane attore nativo-americano che dà voce a Piccolo Fiume. “Da un lato abbiamo questo fiero e indomabile stallone, dall’altro un giovane indiano altrettanto ardimentoso. Finiranno per subire la stessa sorte ed essere fatti prigionieri; e dovranno ritrovarsi per tornare a vivere sereni”.

Spirit, Cavallo Selvaggio – note tecniche della realizzazione del cartoon.
prelevato dal sito www.zuccheri.it/spirit/

In effetti, Studi è un indiano Cherokee, ma è erede di un patrimonio culturale comune a tutte le tribù native americane, un bagaglio che ha trovato espressione nei dialoghi e nei comportamenti del suo personaggio. “Daniel ha conferito notevole autenticità a Piccolo Fiume”, sostiene Mireille Soria. “È stato fondamentale per caratterizzare il personaggio in maniera convincente ed è stato di grande ispirazione per Pres”.

Pres Romanillos ha supervisionato l’animazione del giovane Lakota e concorda con Soria. “Quando ho incontrato Daniel per la prima volta, ho pensato che fosse esattamente come mi immaginavo Piccolo Fiume, con quella sua fierezza e la spiccata personalità: proprio come un giovane guerriero. Ma Daniel è anche dotato di grande sensibilità, aspetto fondamentale del personaggio come si evince nella commovente scena in cui Piccolo Fiume consola Pioggia, rimasta ferita”.

Riferendosi al legame tra il giovane indiano e la cavalla, Studi ricorda la sua infanzia: “Sono cresciuto tra i cavalli e sui cavalli; quando ero piccolo, il mio cavallo era il mio migliore amico. Ma nutro il massimo rispetto soprattutto per quelli selvaggi, come Spirit. Certe cose non sono fatte per essere conquistate”.

Oltre a Daniel Studi, la produzione ha potuto avvalersi di altri due esperti per descrivere lingua e costumi degli indiani Lakota. Lo sceneggiatore John Fusco è membro onorario di una famiglia Lakota che vive nella riserva di Pine Ridge nel Sud Dakota. Fusco conosce bene la loro lingua, quella che possiamo sentire nel villaggio rappresentato nel film. Anche un veterano del set come l’attore James Cromwell ha forti legami con gli indiani Lakota ed è un vegetariano convinto e un noto animalista, causa nella quale si è impegnato anima e corpo dopo l’esperienza lavorativa in *Babe maialino coraggioso*. Ironicamente, malgrado le sue simpatie vadano certo ai cavalli e agli indiani, è stato scelto come doppiatore del colonnello di cavalleria che diventa il più temibile avversario di Piccolo Fiume e di Spirit.

A proposito di Cromwell, Soria rammenta: “James era un po’ titubante ad affrontare il ruolo di un cattivo che minaccia un mondo, quello dei nativi-americani, di cui egli stesso fa parte. Così lo abbiamo invitato alla DreamWorks per illustrargli il film nei dettagli e spiegargli che non avremmo messo in cattiva luce questa comunità e questa cultura a cui è particolarmente legato. L’incontro è bastato a fugare ogni perplessità e lui ha accettato la parte con entusiasmo, fornendo una prova da grande attore quale è”.

Cook fa notare che Cromwell “ha conferito al personaggio quell’atteggiamento autoritario di chi vuole a tutti i costi conquistare il West”.

Anche Fabio Lignini, supervisore all’animazione del colonnello, ha potuto lavorare splendidamente sulla voce di Cromwell. Quest’ultimo commenta il personaggio da lui doppiato, dicendo che “mi ricorda un po’ mio padre: fermo, deciso, a volte molto duro, con la differenza, rispetto al colonnello, che lui amava molto i cavalli. Credo che il colonnello sia estremamente sintomatico di un atteggiamento generale dei nostri antenati in quella particolare epoca”. Cromwell continua: “Essi credevano fermamente che la conquista del West e la sottomissione di tutte le persone e le creature che vi vivevano fossero scritte nel loro

Spirit, Cavallo Selvaggio – note tecniche della realizzazione del cartoon.
prelevato dal sito www.zuccheri.it/spirit/

destino. Il colonnello è un tipo scontroso e pieno di sé, ma l'incontro con un cavallo cambia la sua vita. Ciò che mi piace di questo personaggio è proprio questa sua evoluzione, il fatto che anche uno come lui impari qualcosa da questa creatura e diventi un po' più umano. E spero che questo piaccia anche al pubblico. Mi piacerebbe che la gente uscisse dal cinema chiedendosi: 'Cos'è successo a tutti quei cavalli? Esistono ancora mustang come quelli che abbiamo visto? Sono protetti? Posso fare qualcosa affinché lo siano?'".

John Fusco si augura la stessa cosa. "Il mustang è il primo cavallo ad aver vissuto in America e per questo è importante proteggerlo. Non è necessario che i cavalli saltino o corrano per essere di qualche valore a noi umani. Avere cavalli che corrono liberi ci rende straordinariamente più ricchi, tutti. E spero che con *SPIRIT CAVALLO SELVAGGIO* la gente se ne renda conto".

LO SPIRITO DEL WEST

Altro personaggio fondamentale di *SPIRIT CAVALLO SELVAGGIO* è certamente il paesaggio del West americano all'epoca in cui la frontiera era ancora libera come i mustang che la abitavano. La scenografa Kathy Altieri precisa: "Il viaggio di Spirit è sia fisico che metaforico e si riflette nei colori e nell'aspetto delle ambientazioni. Ogni location ha una sua corrispondenza emotiva – oltre alla bellezza e alla maestosità della natura rappresentata – che abbiamo preso in debita considerazione nel concepire il contesto visivo della storia".

L'avanzare della civiltà ha modificato per sempre quel paesaggio: Altieri e i suoi scenografi Ron Lukas e Luc Desmarchelier hanno svolto approfondite ricerche per recuperarne l'essenza, rivedendo anche decine di vecchi film western e studiando accuratamente i dipinti di artisti come Frederick Remington, Charles M. Russell, Frank Tenney-Johnson e James Reynolds.

Ma nessun quadro, film o fotografia può eguagliare l'esperienza diretta; così, Altieri, Lukas e Desmarchelier, insieme ai registi Asbury e Cook, ai produttori Katzenberg e Soria e al supervisore alla storia Ronnie del Carmen, hanno effettuato in soli quattro giorni sopralluoghi in otto parchi nazionali americani: il Glacier, Yellowstone, il Grand Teton, la Monument Valley, il Bryce Canyon, il Grand Canyon, Yosemite e il National Bison Range.

Altieri riassume le ragioni di questo viaggio: "Nessuno si imbarcherebbe in un simile itinerario in appena quattro giorni, ma vedere tutti questi splendidi luoghi in così rapida successione ha avuto su di noi un incredibile impatto emotivo, qualcosa di assolutamente viscerale che ti tocca nel cuore e nello spirito. Poterne ammirare i colori, respirare l'aria, notare i particolari che rendono così diversi uno dall'altro questi patrimoni della natura che abbiamo la fortuna di avere nel nostro paese... Nessun progetto sulla carta avrebbe potuto evocare una tale bellezza e una volta vissuta questa esperienza abbiamo deciso di ricominciare tutto da capo".

Le avventure di Spirit lo portano ad attraversare molti di questi magnifici posti; tuttavia, chiunque abbia una conoscenza anche sommaria della geografia americana sa che quelli che sullo schermo

Spirit, Cavallo Selvaggio – note tecniche della realizzazione del cartoon.
prelevato dal sito www.zuccheri.it/spirit/

appaiono come luoghi raggiungibili nel breve tempo di una cavalcata sono in effetti distanti migliaia di miglia, ma gli autori li hanno voluti includere tutti nella loro storia come sfondo simbolico collettivo del mito della frontiera e del West.

Cook sottolinea che “visitarli ci ha ricordato che viviamo in un paese meraviglioso e, per certi modi, è stato come riscoprirne la grandezza. Nel film abbiamo deciso di non rispettare i limiti geografici che dividono le varie ambientazioni e di prendere quanto di meglio la natura avesse da offrirci adattandolo alle esigenze della storia raccontata”.

La terra natia dello stallone evoca i paesaggi del Glacier National Park con i suoi prati verdi e lussureggianti, i cieli blu e cascate di colline e vallate dove, come evoca Altieri, “un cavallo può correre in libertà, un vero paradiso”.

Per contro, il forte della cavalleria in cui Spirit viene condotto dopo essere stato catturato riflette il paesaggio della Monument Valley, con le sue linee spigolose e l’atmosfera arida e soffocante. Asbury suggerisce: “Immaginate il senso di reclusione provato da questo cavallo selvaggio che nella sua vita non ha visto che prati verdi, montagne incantate e freschi ruscelli. Per lui è come trovarsi su un altro pianeta, un po’ come l’effetto che fa la Monument Valley a chi non c’è mai stato”.

Alcuni scorci dei parchi nazionali di Yosemite e Yellowstone sono riconoscibili nelle scene ambientate al villaggio Lakota dove Spirit incontra Pioggia. Il Bryce Canyon, con le sue tipiche formazioni rocciose che troneggiano sugli angusti sentieri che vi s’inerpicano, è lo sfondo perfetto per la sequenza in cui Spirit cerca di sfuggire alla cattura.

Per ogni ambientazione, gli scenografi sono ricorsi a un uso programmatico del colore che ha consentito di esprimere i diversi stati d’animo nei vari momenti della storia. Colori saturi come blu e verdi molto intensi danno un’idea di gioia e libertà, mentre colori neutri come gialli e marroni volutamente spenti sono stati utilizzati per creare un’atmosfera oppressiva. Probabilmente, l’esempio migliore in questo senso si ha nel momento di massimo sconforto provato da Spirit durante il viaggio in treno. La scena – dominata dal freddo e dalla neve – è quasi priva di colore e di luce, con ombre accentuate e semplici sfumature di grigio.

Il paesaggio dell’Ovest americano si apre in una serie di praterie e deserti che si estendono sino all’orizzonte, dove si ergono maestose catene montuose e si aprono giganteschi canyon. Al fine di far risaltare la suggestività del paesaggio, *SPIRIT CAVALLO SELVAGGIO* è stato girato nel formato panoramico Cinemascope®. Ma questo ha significato per gli animatori un quaranta per cento in più di superficie da animare data la maggiore larghezza dei fotogrammi. Considerando che a ogni secondo di proiezione corrispondono 24 fotogrammi, è possibile immaginare la considerevole mole di lavoro che questa scelta ha comportato.

Ed Leonard, responsabile tecnologico di DreamWorks per i film d’animazione, chiarisce le conseguenze implicite nell’adozione del formato panoramico. “Ogni singolo fotogramma di questo film è stato rielaborato in digitale; con la scelta del Cinemascope® abbiamo dovuto arricchire le immagini di dettagli e ottenere una maggiore risoluzione. Ciò ha reso lunghi e complessi come non mai i processi di rendering”.

Spirit, Cavallo Selvaggio – note tecniche della realizzazione del cartoon.
prelevato dal sito www.zuccheri.it/spirit/

Per affrontare queste esigenze, DreamWorks ha sviluppato un'apposita applicazione denominata ToonShooter™ che ha consentito agli animatori di acquisire con uno speciale scanner digitale le immagini disegnate a mano per poi combinarle ad altri elementi – personaggi, sfondi, effetti – e riprodurle con una fedeltà assoluta per verificare in tempo reale l'esito sul grande schermo.

Un'altra scelta vincente si è rivelata l'uso del sistema operativo Linux, grazie al quale è stato possibile implementare il software per l'animazione su normali PC Hewlett Packard® senza dover ricorrere a un numero limitato di costose e sofisticate workstation. In questo modo, gli animatori hanno potuto disporre delle più avanzate tecnologie con la massima semplicità.

Soria enumera i vantaggi del Cinemascope®, di gran lunga maggiori delle difficoltà. “Avevamo bisogno di un formato che carpirse lo spirito del West. E poi ci sono i cavalli. Insomma, da un punto di vista creativo ma anche pratico, il Cinemascope® consente di esaltare le linee dominanti orizzontali e conferisce un maggiore realismo alla vicenda”.

Nella sequenza di apertura, gli spettatori vengono trasportati nel mondo di *SPIRIT CAVALLO SELVAGGIO* grazie alla macchina da presa che sorvola i paesaggi solenni del West in un'unica inquadratura della durata di tre minuti. In effetti, la sequenza è composta da sette parti diverse in cui alcuni personaggi e sfondi disegnati a mano si coniugano perfettamente con altri elaborati in digitale. Il supervisore dell'animazione digitale Doug Cooper puntualizza: “Probabilmente abbiamo realizzato il matte painting in 3D più lungo e complesso di sempre poiché ogni singolo elemento si fonde nel successivo senza stacchi effettivi”.

Tale sequenza ha richiesto oltre nove mesi di lavorazione; è stata una delle prime a entrare in produzione e una delle ultime a essere terminate. Per ottenere un risultato così straordinario è stato necessario combinare migliaia di immagini realizzate sia in 2D che in 3D, nelle quali sono presenti più di 700 elementi di sfondo dipinti uno ad uno, oltre 2.500 disegni, circa 1.800 ulteriori elementi da inserire nelle trame in 3D dei set digitali e un totale di oltre 12.000 immagini generate al computer. La sequenza in questione conta ben 4.183 fotogrammi ognuno dei quali composto in media da 30 livelli sovrapposti. Il risultato è straordinario e dà l'illusione di una macchina da presa che sorvola in un unico movimento, senza soluzione di continuità, i territori della frontiera americana.

La sequenza di apertura è stata di gran lunga la più complessa e ambiziosa, ma non certo l'unica a presentare difficoltà, come nel caso delle scene che ritraggono Spirit in due momenti di estremo pericolo. La prima vede il protagonista e Pioggia trascinati dalle rapide: i due cavalli sono animati in maniera tradizionale ma le acque turbinose in cui sono immersi sono state realizzate in 3D con aggiunte di spruzzi e flutti in 2D. Per ottenere una migliore interazione tra i cavalli e l'acqua, il team guidato dal responsabile Jim Mainard ha dovuto decidere cosa animare prima: “È stato un po' come scegliere tra l'uovo e la gallina”. Si è optato per la superficie in 3D dell'acqua utilizzando delle “controfigure” digitali dei cavalli, successivamente sostituite da quelli disegnati a mano. Sono quindi stati aggiunti schiuma e spruzzi per completare l'effetto. Infine,

Spirit, Cavallo Selvaggio – note tecniche della realizzazione del cartoon.
prelevato dal sito www.zuccheri.it/spirit/

altre onde animate con tecniche tradizionali hanno consentito di combinare alla perfezione i cavalli con gli elementi naturali della scena.

L'altra sequenza che si è rivelata particolarmente ostica è quella dell'incidente ferroviario in cui una locomotiva precipita da una collina rischiando di travolgere Spirit. Wendy Rogers, supervisore degli effetti 3D, fa notare come già negli istanti che precedono il disastro non siano mancate le difficoltà per gli animatori. Una folta mandria di cavalli tenta infatti di issare il treno sulla collina e "non è stato facile poiché alcuni cavalli sono in 2D, altri in 3D, ma sono tutti uniti da catene e funi e si muovono all'unisono per cui occorre fondere i diversi elementi per dare uniformità all'immagine".

Il treno stesso è stato animato ricorrendo a entrambe le tecniche. Quello che viene tirato sulla collina è costituito da elementi dipinti a mano. Quando cede e precipita dal pendio, esso è generato e animato al computer così come la valanga di oggetti – rocce, sabbia, alberi, parti di edifici, schegge – che si abbatte su Spirit. La locomotiva esplose infine in una gigantesca palla di fuoco dando fuoco all'intera foresta e costringendo alla fuga il mustang.

"Ciò che rende meraviglioso il personaggio di Spirit è la sua ostinata capacità di resistere a tutte le avversità con coraggio e forza fuori dal comune", commenta Lorna Cook. "Spirit viene da una sorta di ideale paradiso terrestre dei cavalli, viene catturato e la sua vita prende un corso che non avrebbe mai immaginato. Ma, a volte, sono proprio le circostanze più sfortunate a insegnarci le cose più importanti. Il viaggio di Spirit è quello di un personaggio tenace che scopre mondi nuovi e altri esseri, ma soprattutto se stesso".

Mireille Soria aggiunge: "Spirit è un bellissimo modello a cui ispirarsi perché non dimentica mai chi e cosa sia veramente importante per lui. È questo il vero tema principale della storia: qualsiasi cosa ci accada, non dobbiamo mai scoraggiarci né darci per vinti. Se ci manteniamo fedeli a noi stessi, ne usciremo sempre vincitori e rinvigoriti nello spirito".

"È una storia che tocca molti temi", puntualizza Kelly Asbury. "L'amore, il coraggio, il legame con la terra madre e la famiglia... Ma su tutti, quello per cui vale sempre la pena di combattere e a cui tutti hanno diritto: la libertà".

Jeffrey Katzenberg conclude con un'ultima osservazione: "Sotto molti aspetti, si tratta di una storia in cui tutti noi, oggi specialmente, possiamo identificarci. Tutti affrontiamo difficoltà e problemi che giungono inaspettati. Ma è un film per tutti. C'è tutto: avventura, divertimento, suspense, amore. La classica storia di un eroe che intraprende un viaggio, solo che questa volta... l'eroe è un cavallo".

LE VOCI

MATT DAMON (Narratore) è stato più volte premiato per il suo lavoro di attore e sceneggiatore. Ha condiviso con Ben Affleck l'Oscar® per la migliore sceneggiatura per *Will Hunting – Genio ribelle* (*Will Hunting*), oltre ad avere ricevuto una nomination come miglior attore protagonista nello stesso film. Damon ha nuovamente ottenuto i

Spirit, Cavallo Selvaggio – note tecniche della realizzazione del cartoon.
prelevato dal sito www.zuccheri.it/spirit/

consensi della critica recitando in *Il talento di Mister Ripley (The Talented Mr. Ripley)* di Anthony Minghella.

Nella stagione in corso, l'attore è apparso nel thriller *The Bourne Identity*, tratto dal best-seller del romanziere Robert Ludlum, la cui uscita negli Stati Uniti è prevista per il 14 giugno. Tra le altre apparizioni recenti: *Ocean's Eleven – Fate il vostro gioco* di Steven Soderbergh, in cui compaiono anche George Clooney, Brad Pitt e Julia Roberts, *Passione ribelle (All the Pretty Horses)* di Billy Bob Thornton, con Penelope Cruz e *La leggenda di Bagger Vance (The Legend of Bagger Vance)* di Robert Redford, accanto a Will Smith e a Charlize Theron.

Damon ha attirato l'attenzione della critica cimentandosi in una mirabile performance nella parte di un soldato che torna dalla Guerra del Golfo con un terribile senso di colpa ne *Il coraggio della verità (Courage Under Fire)* di Edward Zwick. Si è inoltre distinto in altre tre grandi produzioni: l'acclamato *Salvate il soldato Ryan (Saving Private Ryan)* di Steven Spielberg, *Il giocatore – Rounders (Rounders)*, thriller ambientato nel mondo del gioco d'azzardo per la regia di John Dahl e *L'uomo della pioggia*, tratto dall'omonimo romanzo di successo di John Grisham e diretto da Francis Ford Coppola.

Insieme a Ben Affleck, Damon ha recitato anche nel film fantastico-metafisico di Kevin Smith *Dogma (Id.)*; per lo stesso regista aveva fatto un'apparizione cameo in *In cerca di Amy (Chasing Amy)*. Il suo debutto cinematografico risale al 1988 con il dramma corale *Mystic Pizza*. Ha poi lavorato per la televisione interpretando il ragazzo espulso da scuola in "Rising Son" e ha attirato l'attenzione sulle sue capacità tornando a recitare sul grande schermo nei panni di uno studente fascista in *Scuola d'onore (School Ties)*.

A teatro è apparso nel West End di Londra con "This is Our Youth" di Kenneth Lonergan, recitando insieme a Casey Affleck e Summer Phoenix..

JAMES CROMWELL (Colonnello), attore tra i più richiesti dell'industria cinematografica, si è guadagnato una nomination all'Oscar® per la sua performance nella parte del contadino Hoggett in *Babe maialino coraggioso (Babe)*, film che ha ottenuto un inaspettato successo. Cromwell ha ottenuto nomination anche allo Screen Actors Guild Award per *Il Miglio verde* e *L. A. Confidential (id.)*. Inoltre, ha recentemente ricevuto due nomination al premio Emmy: una per la sua interpretazione di William Randolph Hearst in *RKO 281* e l'altra per la sua apparizione da ospite nelle vesti del vescovo cattolico, malato terminale, nella serie televisiva "E.R. – Medici in prima linea".

Cromwell ha poi interpretato il Presidente degli Stati Uniti in *AL VERTICE DELLA TENSIONE (The Sum of All Fears)*, tratto dal romanzo di Tom Clancy. Tra le altre sue apparizioni: *Space Cowboys (id.)*, *La neve cade sui cedri (Snow Falling on Cedars)*, *La figlia del Generale (The General's Daughter)*, *Babe va in città (Babe: Pig in the City)*, *Deep Impact (Id.)*, *Star Trek – Primo contatto (Star Trek –First Contact)*, *The Education of Little Tree*, *Larry Flynt – Oltre lo scandalo (The People vs. Larry Flynt)* e *La rivincita dei Nerds (Revenge of the Nerds)*.

Spirit, Cavallo Selvaggio – note tecniche della realizzazione del cartoon.
prelevato dal sito www.zuccheri.it/spirit/

Noto anche al pubblico televisivo, Cromwell è apparso in “The Magnificent Ambersons” presentato da A&E. Ha inoltre recitato in progetti a lungo termine come la trasmissione CBS dal vivo “Fail Safe”, “A Death in the Family”, “A Slight Case of Murder”, “Indictment: The McMartin Trial”, “In a Child’s Name”, “The Wall”, “A Christmas Without Snow”, “Deadly Game” e “Once an Eagle”. Inoltre, ha recitato in numerose serie e tra le più recenti ha interpretato un ruolo da protagonista in “Citizen Baines”.

Oltre al suo lavoro di attore, Cromwell è impegnato in un’organizzazione che si chiama *Hecel Oyakapi* (t.l. “Come parla la gente”) che si occupa di assistenza agli indiani Lakota al fine di preservare la loro lingua e la loro cultura attraverso le arti. Dopo aver partecipato a *Babe maialino coraggioso*, si è anche occupato dei diritti degli animali.

DANIEL STUDI (Piccolo Fiume) è cresciuto in Oklahoma alla maniera degli Indiani Cherokee. È stato educato nel rispetto delle tradizioni di tutte le diverse tribù native-americane, e questo ha reso inestimabile l’interpretazione del suo personaggio in *SPIRIT CAVALLO SELVAGGIO*.

Figlio del famoso attore americano Wes Studi, è in precedenza apparso accanto a suo padre nel film per la televisione “Crazy Horse”.

Studi ha anche lavorato per il teatro regionale, recitando negli allestimenti di “Black Elk Speaks” e in “A Soldier’s Tale” di Stravinsky’s.

I REALIZZATORI

KELLY ASBURY (Regia), veterano dell’animazione, con un’esperienza di oltre 19 anni all’attivo, esordisce come regista in *SPIRIT CAVALLO SELVAGGIO*. Ha lavorato inizialmente insieme a Lorna Cook come supervisore alla storia del primo film di animazione tradizionale di DreamWorks, *Il principe d’Egitto (The Prince of Egypt)*. Asbury è stato anche disegnatore di *Shrek* e di *Galline in fuga (Chicken Run)*.

Asbury ha iniziato la sua carriera alla Walt Disney nel 1983, dove è rimasto per 12 anni durante i quali ha lavorato come storyboard artist in film come *La Sirenetta (The Little Mermaid)*, *La bella e la bestia (Beauty and the Beast)*, *Toy Story (id.)* e *James and the Giant Peach*. Ha inoltre lavorato come scenografo del corto della serie di Roger Rabbit “Roller Coaster Rabbit” e come assistente scenografo di *The Nightmare Before Christmas (id.)* di Tim Burton.

Oltre a lavorare per il cinema, Asbury ha scritto e illustrato una serie di libri per bambini su Halloween tra cui *Witch Dot*, *Frankensquare* e *Candy Corn*, quest’ultimo uscito nell’autunno del 2001. Ha inoltre scritto e illustrato i seguenti libri per bambini: *Where Is Snowy’s Nose?*, *Rusty’s Red Vacation*, *Bonnie’s Blue House* e *Yolanda’s Yellow School* e ha illustrato *Turkey Time* e *Thanksgiving Parade*. Il suo nuovo libro, la cui uscita è prevista per l’autunno del 2002, si intitola *Dummy Days: America’s Favorite Ventriloquists From Radio and Early TV* ed è un volume per adulti ricco di foto d’epoca commentate dallo storico e critico cinematografico Leonard Maltin.

Spirit, Cavallo Selvaggio – note tecniche della realizzazione del cartoon.
prelevato dal sito www.zuccheri.it/spirit/

LORNA COOK (Regia) lavora nel campo dell'animazione da oltre 25 anni. In passato, ha lavorato in coppia con Kelly Asbury come supervisore alla storia del film della DreamWorks *Il principe d'Egitto*. *SPIRIT CAVALLO SELVAGGIO* segna il suo esordio alla regia.

Prima di collaborare con DreamWorks, Cook ha lavorato come disegnatrice di numerosi film di successo tra cui *Mulan* e *Il re leone*. È stata anche una delle animatrici del personaggio di Belle in *La bella e la bestia* e in *Brisby e il segreto di Nimh* (*The Secret of Nimh*).

Tra le altre produzioni a cui ha preso parte, anche come capo animatrice, figurano *Charlie: anche i cani vanno in Paradiso* (*All Dogs Go to Heaven*), *Alla ricerca della valle incantata* (*The Land Before Time*) e *Fievel sbarca in America* (*An American Tail: Fievel Goes West*). Cook ha cominciato la sua carriera come assistente animatrice del personaggio di Elliot nel musical *Elliot, il drago invisibile* (*Pete's Dragon*) nel quale il drago animato interagiva con attori in carne e ossa.

JEFFREY KATZENBERG (Produttore) è uno dei soci maggioritari della DreamWorks SKG, società che opera a più livelli nel settore dell'intrattenimento fondata da lui stesso insieme a Steven Spielberg e a David Geffen nell'ottobre del 1994.

Katzenberg ha prodotto per DreamWorks il film in digitale *Shrek* che ha vinto il primo Oscar[®] mai assegnato finora come Migliore Film di Animazione. *Shrek* è stato anche il grande successo della passata stagione e secondo incasso di tutti i tempi nel cinema di animazione. Tra i vari riconoscimenti ottenuti, vanno ricordati anche il premio per il miglior film di animazione, assegnato da numerose associazioni di critici, tra cui la Broadcast Film Critics e la Los Angeles Film Critics, e le candidature al Golden Globe e al Producers Guild Award.

Katzenberg ha lavorato in passato come produttore esecutivo del film di animazione *Galline in fuga*, altro successo DreamWorks, che ha ottenuto le migliori recensioni del 2000 e ha vinto diversi premi della critica come Miglior Film di Animazione. Katzenberg è stato anche uno dei produttori esecutivi di *Il principe d'Egitto*, Oscar[®] per il miglior brano originale ("When You Believe"), e di *La strada per El Dorado* (*The Road to El Dorado*).

MIREILLE SORIA (Produttore) è alla sua prima esperienza come produttrice nell'ambito del cinema di animazione, sebbene vanti numerose produzioni in film live e per la televisione.

Prima di assumere le redini di *SPIRIT*, ha lavorato per Fox Family Pictures, cui producendo *La leggenda di un amore* (*Ever After – A Cinderella Story*) con Drew Barrymore e Anjelica Huston. Soria ha anche curato la produzione esecutiva della commedia horror *Under Wraps* (*id.*) per Disney Channel.

In precedenza, è stata vice presidente della produzione alla Walt Disney Pictures dal 1990 al 1995. Durante il suo mandato, ha supervisionato lo sviluppo e la produzione di alcuni progetti come *Stoffa da campioni* (*The Mighty Ducks*) e i due sequel, *Cool Runnings – Quattro*

Spirit, Cavallo Selvaggio – note tecniche della realizzazione del cartoon.
prelevato dal sito www.zuccheri.it/spirit/

sottozero (Cool Runnings) e, nel 1994, la versione dal vero di *Mowgli – Il libro della giungla (The Jungle Book)* da Rudyard Kipling.

Soria è passata alla Disney dopo essere stata vice presidente alla Steve Tisch Company, dove ha anche prodotto diversi progetti, tra cui la puntata pilota e 13 episodi della serie “Dirty Dancing”, i telefilm “Victim of Love” e “Out on the Edge” e lo special per ragazzi “Lies of the Heart” per la CBS. Ha anche preso parte a numerosi lungometraggi e a progetti televisivi per emittenti tradizionali e via cavo.

La carriera di Soria è cominciata nel 1982 in veste di responsabile allo sviluppo delle serie televisive ABC. Due anni più tardi, è passata alla Columbia Pictures Television come responsabile della programmazione. Nel 1985 è tornata al suo incarico originario con la ABC occupandosi, tra l'altro, dello sviluppo di una serie innovativa come “thirtysomething”.

Attualmente, Soria sta producendo *Sinbad*, il nuovo lungometraggio di animazione targato DreamWorks realizzato anch'esso con tecniche tradizionali.

JOHN FUSCO (Sceneggiatore) ha già sceneggiato western di successo come *Young Guns – Giovani Pistole (Young Guns)* e *Young Guns II – La leggenda di Billy the Kid (Young Guns II)*. Fusco ha anche curato la produzione esecutiva di entrambi i film interpretati da Emilio Estevez nel ruolo di Billy the Kid. Inoltre, Fusco ha scritto e prodotto *The Babe – La leggenda (The Babe)*, film biografico sul grande Babe Ruth interpretato da John Goodman, e sceneggiato il thriller *Cuore di tuono (Thunderheart)* dalle implicazioni politiche sulle problematiche dei nativi americani, con Val Kilmer e Sam Shepard, e *Loch Ness (id.)*, con Ted Danson nei panni di uno scienziato che si affanna alla ricerca delle prove dell'esistenza del favoloso mostro.

Nel 1983, la prima sceneggiatura di Fusco, scritta durante gli studi alla New York University, ha ottenuto il National Focus Award. L'anno successivo Fusco si è ripetuto con la sua seconda sceneggiatura da studente, intitolata *Mississippi Adventure (Crossroads)* e in seguito portata sullo schermo dal regista Walter Hill con notevole successo. Il film si avvaleva di una colonna sonora composta da Ry Cooder, eseguita all'armonica da Sonny Terry, uno degli idoli musicali di Fusco.

Al momento Fusco è impegnato in tre progetti: la miniserie “DreamKeeper”, completamente ambientata tra le comunità native americane; il lungometraggio *Hidalgo* sulle corse dei cavalli; e il film epico *Rebels*.

HANS ZIMMER (Musiche) si è aggiudicato il Golden Globe l'anno scorso, premio che è andato ad aggiungersi alla settima nomination all'Oscar[®] ottenuta per la sua collaborazione al grande successo di botteghino *Il Gladiatore (The Gladiator)*. Nel 1994 ha ricevuto entrambi i premi per le musiche composte per un blockbuster come *Il re leone*, da cui è stata tratta anche una colonna sonora di grande successo. Zimmer si è guadagnato altre candidature per *Il principe d'Egitto*, *La sottile linea rossa (The Thin Red Line)*, *As Good as it Gets*, *Rain Man – L'uomo della pioggia (Rain Man)* e *Uno sguardo dal cielo (The Preacher's Wife)*.

Spirit, Cavallo Selvaggio – note tecniche della realizzazione del cartoon.
prelevato dal sito www.zuccheri.it/spirit/

Quest'anno ha ricevuto la nomination al Golden Globe per le musiche di *Pearl Harbor* (id.).

Le musiche di Zimmer per *Il re leone* hanno continuato a riscuotere successo nel premiato allestimento teatrale che, nel 1998, si è aggiudicato il Tony Award come Miglior Musical, nonché il Grammy per il Miglior Album Originale. Il compositore ha riunito per *Il re leone* cantautori come Elton John, e Tim Rice nel musical DreamWorks *La strada per El dorado*.

Zimmer ha musicato oltre 70 film. Recentemente ha collaborato ancora con Ridley Scott, il regista di *Il gladiatore*, al film *Black Hawk Down* (id.) e *Hannibal* (id.). Tra le numerose produzioni a cui ha preso parte: *Allarme rosso* (*Crimson Tide*), per il quale ha vinto un Grammy; *Thelma & Louise* (id.); *A spasso con Daisy* (*Driving Miss Daisy*); *Missione: impossibile 2* (*Mission: Impossible 2*); *The Peacemaker – Il conciliatore* (*The Peacemaker*); *The Rock – La fortezza* (*The Rock*); *Nome in codice: Broken Arrow* (*Broken Arrow*); *Nine Months – Imprevisti d'amore* (*Nine Months*); *Oltre Rangoon* (*Beyond Rangoon*); *Cool Runnings – Quattro sottozero* (*Cool Runnings*); *Ragazze vincenti* (*A League of Their Own*); *Black Rain – Pioggia sporca* (*Black Rain*); *Backdraft – Fuoco assassino* (*Backdraft*); *Green Card – Matrimonio di convenienza* (*Green Card*); *Una vita al massimo* (*True Romance*); *Giorni di tuono* (*Days of Thunder*); e *My Beautiful Laundrette* (id.).

Oltre al suo lavoro come compositore, Zimmer è anche a capo della divisione colonne sonore cinematografiche della DreamWorks. È la prima volta che un compositore viene messo a capo della sezione musicale di un grande studio dall'epoca di Dimitri Tiomkin alla MGM e Alfred Newman alla 20th Century Fox.

BRYAN ADAMS (Canzoni) vanta 25 anni di carriera e ha al suo attivo dischi che hanno scalato le classifiche mondiali, concerti da tutto esaurito, tre nomination al Golden Globe e altrettante all'Oscar®. Queste ultime sono arrivate nel 1992 per "(Everything I Do) I Do It for You", da *Robin Hood: principe dei ladri* (*Robin Hood: Prince of Thieves*), nel 1996 per "Have You Ever Really Loved a Woman" da *Don Juan De Marco maestro d'amore* (*Don Juan De Marco*) e in seguito per "I've Finally Found Someone", in coppia con Barbra Streisand, da *L'amore ha due facce* (*The Mirror Has Two Faces*).

Inoltre, "(Everything I Do) I Do It for You" è valsa ad Adams un premio Grammy e un premio MTV come miglior testo di un brano per film e vanta il record di permanenza in vetta alla classifica dei singoli in Gran Bretagna, oltre ad essere stato uno dei maggiori successi del cantante-chitarrista negli Stati Uniti insieme a "Heaven", "All For Love" (cantata con Rod Stewart e Sting) e "Have You Ever Really Loved a Woman". Tra gli altri riconoscimenti ottenuti da Adams, quattro premi ASCAP, un American Music Award e 17 Canadian Juno Award. Nel suo paese natale, il Canada, è stato insignito del titolo di Ufficiale dell'Ordine del Canada e, nel 1990, è stato nominato Artista del Decennio.

Complessivamente, Adams ha venduto in tutto il mondo oltre 60 milioni di album e ha prodotto successi come "Summer of '69", "Run to

Spirit, Cavallo Selvaggio – note tecniche della realizzazione del cartoon.
prelevato dal sito www.zuccheri.it/spirit/

You”, “Straight From the Heart” e “Cuts Like a Knife”. Ha anche prestato il suo talento a numerose iniziative filantropiche, tra cui il Prince’s Trust, Greenpeace, Amnesty International, la creazione di riserve naturali per le balene, la ricerca sul cancro al seno. Adams ha anche pubblicato due libri di fotografie in bianco e nero che ritraggono note donne canadesi e britanniche, i cui proventi sono andati alla Fondazione Canadese per la Ricerca sul Cancro al Seno e al Haven Trust, un programma di assistenza ospedaliera per malati di cancro al seno nel Regno Unito.

Per una biografia dettagliata di **ZUCCHERO** si prega di consultare il sito www.zuccheri.it. All’interno del sito si possono trovare tutte le note biografiche aggiornate che riguardano l’artista.

KATHY ALTIERI (Scenografie) si è unita al team di animatori della DreamWorks nel 1994. Il suo primo progetto è stato *Il principe d’Egitto* per cui ha curato le scenografie.

In passato, aveva lavorato come supervisore agli sfondi in *Aladdin* (*id.*), *Il principe e il povero* (*The Prince and the Pauper*) e nel cortometraggio della serie di Roger Rabbit “Tummy Trouble”. È stata anche decoratrice degli sfondi in successi come *Il re leone*, *La sirenetta*, *Il gobbo di Notre Dame* (*The Hunchback of Notre Dame*) e in un altro cortometraggio di Roger Rabbit, “Roller Coaster Rabbit”.

Altieri ha frequentato la University of California a Los Angeles specializzandosi in Belle Arti e ha anche studiato al Pasadena’s Art Center per tre anni.

NICK FLETCHER (Supervisore al montaggio) ha già lavorato per DreamWorks come supervisore al montaggio del musical epico *Il principe d’Egitto*.

Prima di entrare al far parte dello studio nel 1995, Fletcher ha lavorato all’Amblimation di Londra, per cui è stato il supervisore al montaggio di *Fievel sbarca in America*. È stato anche co-supervisore di *We’re Back! A Dinosaur’s Story – Quattro dinosauri a New York* (*We’re Back: A Dinosaur’s Story*) e *Balto* (*id.*) e ha curato il montaggio di *Chi ha incastrato Roger Rabbit* (*Who Framed Roger Rabbit*).

Nato in Galles, Fletcher ha cominciato la sua carriera a Londra presso gli Studi John Wood Sound lavorando in pubblicità per poi passare, nel 1981, alla Richard Williams Animation.

JAMES BAXTER (Supervisore all’animazione di Spirit) è tra i più noti e stimati artisti nel campo dell’animazione. Prima di intraprendere l’impegno impegnativo compito nell’animazione del personaggio principale di *SPIRIT CAVALLO SELVAGGIO*, Baxter si è occupato della supervisione di Tulio, protagonista di *La strada per El Dorado*, sempre per DreamWorks. È stato anche uno degli animatori di Mosé, personaggio centrale di *Il principe d’Egitto*, ancora per DreamWorks.

Baxter ha lavorato come supervisore all’animazione di alcuni personaggi memorabili come Belle in *La bella e la bestia*, Rafiki in *Il re leone*, e Quasimodo in *Il gobbo di Notre Dame*. Come animatore ha

Spirit, Cavallo Selvaggio – note tecniche della realizzazione del cartoon.
prelevato dal sito www.zucchero.it/spirit/

lavorato a *Bianca e Bernie nella terra dei canguri (The Rescuers Down Under)* e *La Sirenetta*.

Nato in Inghilterra, Baxter ha frequentato il West Surrey College of Art and Design. Ha cominciato la sua carriera ai Walt Disney Studios di Londra lavorando simultaneamente come animatore dei personaggi di Jessica e Roger Rabbit in *Chi ha incastrato Roger Rabbit?*.

FABIO LIGNINI (Supervisore all'animazione del Colonnello) ha lavorato in precedenza come supervisore del personaggio di Aronne, fratello di Mosè in *Il principe d'Egitto* e come animatore in *La strada per El Dorado*. Attualmente, sta lavorando al film DreamWorks *Sinbad*, la cui uscita è imminente.

Prima di unirsi alla DreamWorks, Lignini ha dimostrato il suo talento agli Amblimation Studios di Londra come animatore principale in film come *Balto*, *We're Back: A Dinosaur's Story - Quattro dinosauri a New York* e *Fievel sbarca in America*.

Lignini ha lavorato inizialmente come animatore freelance e regista di numerosi cortometraggi, vincendo anche un premio in Brasile, suo paese natale. Ha co-diretto "Alex", Premio Caracol come Migliore Cortometraggio Animato al nono Festival Internazionale del Cinema Latino-americano a L'Avana (Cuba). Lignini ha anche diretto un corto di cinque minuti intitolato "When Bats are Silent", che ha vinto cinque premi tra cui quello per la migliore opera prima alla seconda edizione del Los Angeles International Animation Celebration e alla seconda edizione del Festival del Cinema di Animazione di Hiroshima (Giappone). Il film ha vinto anche il premio come migliore film di animazione al Fest Rio di Rio de Janeiro e il premio Coral Negro come migliore cortometraggio animato all'ottava edizione del Festival del Cinema Latino-americano.

WILLIAM SALAZAR (Supervisore all'animazione di Pioggia) ha curato la supervisione del giovane Mosè in *Il principe d'Egitto* e, in seguito, ha lavorato come responsabile di animazione del personaggio di Tulio in *La strada per El Dorado*. Salazar è attualmente impegnato in *Sinbad*.

Originario della Corsica (Francia), Salazar si è diplomato a Parigi alla scuola di animazione CFT - Gobelins nel 1980. Ha lavorato per la Amblimation come assistente all'animazione in *Fievel sbarca in America*, come animatore in *We're Back! A Dinosaur's Story - Quattro dinosauri a New York* e come supervisore all'animazione dei tre divertenti cani Nikki, Kaltag e Star in *Balto*.

PRES ROMANILLOS (Supervisore all'animazione di Piccolo Fiume) ha lavorato come animatore in *La strada per El Dorado*. Prima di approdare alla DreamWorks, Romanillos è stato supervisore all'animazione in *Mulan* e animatore nei film *Il gobbo di Notre Dame* e *Pocahontas (id.)*.

Romanillos si è laureato alla New York City's School of Visual Arts nel 1988. L'anno successivo, ha trovato lavoro alla Disney di Los Angeles dove ha cominciato la sua formazione nel cinema di animazione. Tra i suoi primi titoli come assistente al montaggio compaiono successi come

Spirit, Cavallo Selvaggio – note tecniche della realizzazione del cartoon.
prelevato dal sito www.zucchero.it/spirit/

La Sirenetta, Bianca e Bernie nella terra dei canguri, La bella e la bestia e Aladdin.

La **DOTTORESSA DEB BENNETT** (Consulente), PhD in Paleontologia dei Vertebrati, è una nota esperta di cavalli e coltiva una grande passione per l'anatomia e la biomeccanica dei fossili animali, soprattutto equini. Tra le sue varie attività, conduce ricerche sulla genealogia dei purosangue. È attualmente Direttrice dell'Istituto di Studi Equini che programma seminari specialistici.

Il **DOTTOR STUART SUMIDA** (Consulente) è un paleontologo e insegna presso la California State University di San Bernardino. Specializzato in Paleontologia dei Vertebrati e anatomia, studia con particolare attenzione l'anatomia comparativa e la biomeccanica dei vertebrati. Sumida ha conseguito il PhD presso la UCLA.

SPIRIT – CAVALLO SELVAGGIO

Curiosità

SPIRIT: CAVALLO SELVAGGIO è il terzo film d'animazione tradizionale prodotto dalla DreamWorks. ***SPIRIT*** narra le avventure di un indomito stallone che vive allo stato brado nella selvaggia frontiera americana. Tutte le storie del Vecchio West sono sempre state raccontate dal punto di vista di chi sta in sella al cavallo; questa invece è raccontata dal punto di vista del cavallo. Una troupe di oltre 380 specialisti ha lavorato per tre anni per completare questo film dal sapore epico.

Le cifre

- Durata: 78 minuti
- Lunghezza: 2.225 metri
- Numero totale di inquadrature: 1.708
- Numero delle sequenze: 42

- Il film è stato realizzato in formato panoramico per dare risalto agli spettacolari spazi aperti del Vecchio West. Pochi film d'animazione hanno adottato questa soluzione in passato: tra questi, *Lilli e il vagabondo*, *Il gigante di ferro*, *A Bug's Life – Megaminimondo* e *Anastasia*.

- I registi di ***SPIRIT***, Kelly Asbury e Lorna Cook sono stati coautori del soggetto de *Il principe d'Egitto*, primo film d'animazione tradizionale di DreamWorks.

Le ricerche

- Il team creativo di ***SPIRIT*** ha visitato 8 parchi nazionali degli Stati Uniti occidentali in soli quattro giorni: il Glacier, il National Bison Range, il parco di Yellowstone, il Grand Tetons, la Monument Valley, il Bryce Canyon, il Grand Canyon e Yosemite.

- Durante i sopralluoghi nel Grand Canyon, un suggestivo tramonto ha ispirato quello che possiamo ammirare nella sequenza iniziale del viaggio di Spirit.

Spirit, Cavallo Selvaggio – note tecniche della realizzazione del cartoon.
prelevato dal sito www.zucchero.it/spirit/

- Durante i sopralluoghi alla Monument Valley (Utah), un improvviso blackout ha lasciato tutti al buio e un tuono in lontananza ha ispirato la scena del violento temporale che si abbatte nella sequenza del viaggio di Spirit.
- Durante la fase di pre-produzione, il team creativo ha frequentato numerose lezioni tenute da Bruce Bloch su tutti gli aspetti riguardanti l'adozione del formato panoramico.

La produzione

- Il 70% degli animatori dei personaggi in 2D e 3D proviene da 15 paesi diversi di tutti e cinque i continenti.
- L'animazione dei personaggi in 2D ha comportato l'equivalente di 2.785 settimane lavorative nel periodo compreso tra marzo del 2000 e giugno del 2001.
- Il team incaricato dell'ottimizzazione ha completato 118.056 disegni i quali, disposti in fila uno dietro l'altro, misurerebbero oltre 50 Km.

Gli effetti visivi

- Per la realizzazione di ***SPIRIT*** sono state utilizzate nuove tecnologie che consentono di proiettare automaticamente le ombre nel 95% circa delle inquadrature elaborate in digitale; nei precedenti *Il principe d'Egitto* e *La strada per El Dorado* erano state disegnate a mano.
- Il reparto degli effetti 2D ha realizzato oltre 137.000 disegni durante la fase di lavorazione.
- Il 40% delle inquadrature di ***SPIRIT*** contiene elementi con effetti 3D, tra cui fuoco, fumo, acqua, erba, polvere, catene, nuvole e oggetti di varia natura.
- 149 inquadrature contengono catene di effetti 3D (in particolare, la sequenza in cui Spirit e gli altri cavalli trainano la locomotiva in cima a una collina).
- 46 inquadrature contengono acqua con effetti digitali 3D, tra cui 503.684 spruzzi (in particolare, nella sequenza delle rapide intitolata "Il salvataggio di Rain").

Spirit, Cavallo Selvaggio – note tecniche della realizzazione del cartoon.
prelevato dal sito www.zucchero.it/spirit/

- Gli effetti digitali 3D presenti in ***SPIRIT*** hanno richiesto 17 mesi di lavoro impegnando fino a 16 artisti nel periodo più intenso della fase di produzione.

La progettazione degli sfondi

- Il reparto incaricato della realizzazione degli sfondi ha utilizzato oltre 375 fusti di vernice e oltre 400 pennelli.
- Alcuni disegni preparatori e lucidi erano così dettagliati da essere scambiati per la copia definitiva degli sfondi da utilizzare.
- Il team degli sfondi si è recato alle Vasquez Rocks (una zona poco distante da Hollywood, dai caratteristici canyon dove venivano girati molti film western) per studiare l'aspetto visivo da conferire ai canyon.
- Gli sfondi della sequenza del viaggio di Spirit riproducono oltre 4.000 chilometri di caratteristici paesaggi degli Stati Uniti occidentali, come il Grand Canyon e il parco dei Grand Tetons.
- Il team degli artisti ha dipinto ogni tipo di ambiente fisico conosciuto, dalle vaste pianure desertiche arse dal sole alle gelide praterie del Nord.
- Durante la fase di lavorazione sono stati digitalizzati 421.154 disegni i quali, disposti in fila uno dietro l'altro, misurerebbero oltre 185 Km.
- Per sfruttare al meglio il formato panoramico, l'aquila è stata spesso animata su carta con dimensioni di poco inferiori al metro.

La panoramica aerea della "Terra madre"

- La prima inquadratura del film, intitolata "Terra madre", ha comportato nove mesi di progettazione e riproduce una panoramica aerea che consente al pubblico di sorvolare alcuni noti parchi nazionali statunitensi.
 - La sequenza è stata una delle prime a entrare in produzione e una delle ultime a essere terminate.
- La sequenza conta un totale di 4.183 fotogrammi per una durata di 2 minuti e 54 secondi.

Spirit, Cavallo Selvaggio – note tecniche della realizzazione del cartoon.
prelevato dal sito www.zuccheri.it/spirit/

- Per completare la sequenza sono state necessarie complessivamente 25.500 ore lavorative, l'equivalente di 8,7 anni di lavoro ininterrotto di una persona e oltre 42 volte il tempo richiesto dalla lavorazione di una normale inquadratura.
- Durante la sua realizzazione, la sequenza è stata suddivisa in 7 sezioni per facilitarne la lavorazione. Tali sezioni sono state successivamente riassemblate senza soluzione di continuità per ricostruire l'intera scena.
- La panoramica aerea è stata realizzata grazie alla combinazione di migliaia di singoli elementi tra cui:
 - 723 elementi di sfondo dipinti in 2D
 - 2.664 disegni realizzati da animatori tradizionali
 - 126.027 elementi generati in digitale al computer
 - 1.856 elementi dipinti sono stati successivamente mappati su una griglia geometrica in 3D per ottenere i set virtuali
- Per comporre ogni singolo fotogramma sono stati utilizzati in media 30 livelli.

Le tecnologie adottate

- Speciali meccanismi sono stati appositamente concepiti e realizzati per permettere al team delle acquisizioni in digitale di adattare in maniera ottimale i disegni al formato panoramico.
- Un innovativo sistema di acquisizione digitale dei disegni, denominato Toonshooter, è stato sviluppato appositamente per il film. Software e hardware dedicati sono stati progettati, compilati e messi a disposizione di animatori, ottimizzatori e animatori degli effetti.
 - Toonshooter consente agli animatori di visionare l'animazione realizzata in digitale con estrema accuratezza ed elevata risoluzione, consentendo agli animatori di verificare subito la continuità con l'animazione tradizionale di altri personaggi, sfondi ed effetti.
- 200.000 stringhe di software sono state appositamente compilate per ***SPIRIT***.
- 1.040 le funzioni software sviluppate.
- Oltre 17.000 i metri di pellicola impressionata.

I supporti IT

- 400 workstation desktop high-end utilizzate per la realizzazione di *Spirit*, di cui:
 - 150 con processori Intel P3 HP da 1Ghz (modalità single e dual)
 - 250 sistemi SGI (Octanes e O2)
- Statistiche RenderFarm:
 - 150 renderfarm su sistemi SGI, di cui:
 - 75 Origin 200
 - 3 Origin 2000 multiprocessore (a 8 e 16 processori)
 - 32 renderfarm Linux con processore Intel
- 3,5 Terabyte di memoria utilizzati
- ***SPIRIT*** è la prima produzione high-end di un film d'animazione realizzata mediante l'implementazione di sistemi Linux.
 - ***SPIRIT*** è il primo film con disegni realizzati in digitale su sistemi Linux.
 - Il trattamento di tutte le immagini (digitalizzazione ed elaborazione dei disegni) è stato effettuato in renderfarm Linux (a 32 processori Intel P3)

Il suono

- Tutti i suoni e i rumori dei cavalli presenti nel film sono autentici.
- Due assistenti al montaggio e un tecnico del suono hanno trascorso 150 ore a registrare i più svariati e autentici rumori e suoni di cavalli nel loro ambiente naturale.
- La dott.ssa Deb Bennett, esperta di equini, ha lavorato per due anni con i cavalli nel suo ranch di Fresno (California) per ottenere i suoni autentici necessari per il film.