

The logo for Disney Oceania 2 features the word "Disney" in its signature script font at the top. Below it, the word "OCEANIA" is written in a large, bold, blue, sans-serif font. To the left of "OCEANIA" is a stylized blue swirl icon. To the right of "OCEANIA" is a large, blue, stylized number "2".

L'epico lungometraggio animato targato Walt Disney Animation Studios *Oceania 2* riunisce Vaiana e Maui, dopo tre anni, per un nuovo grande viaggio insieme a un gruppo di improbabili navigatori. Dopo aver ricevuto un inaspettato richiamo dai suoi antenati, Vaiana deve viaggiare verso i lontani mari dell'Oceania e in acque pericolose e dimenticate per un'avventura diversa da qualsiasi cosa abbia mai fatto.

*“Il primo film era incentrato su Vaiana che trovava la sua identità”,* afferma lo sceneggiatore/produttore esecutivo di *Oceania 2* Jared Bush, che aveva scritto anche il primo *Oceania*. *“È un viaggio senza fine. Vaiana deve ancora imparare molto su se stessa. Se il primo film parlava di riconnettersi con il proprio passato, questo film è incentrato su Vaiana e sul futuro del suo popolo”.*

Come spiega la regista Dana Ledoux Miller, che ha scritto la sceneggiatura insieme a Bush, la storia di *Oceania 2* è ispirata proprio alle comunità di queste isole. *“Nel Pacifico ci sono vecchie storie di punti di incontro fra i navigatori provenienti da isole diverse”,* afferma. *“Ci siamo ispirati all'idea che le persone viaggiassero per trovarsi l'una con l'altra; abbiamo immaginato che, generazioni fa, molti canali dell'oceano conducessero a un'isola, permettendo ai navigatori di tutto l'oceano di incontrarsi per imparare l'uno dall'altro attraverso esperienze condivise. Ma molto prima dell'inizio della nostra storia, c'era un dio a cui non piaceva questo legame tra gli umani, e decise di far sprofondare quell'isola sul fondo dell'oceano, maledicendo il loro luogo di incontro e facendo sparire tutti quei canali”.*

*“A prescindere dall'età o dal momento in cui ci troviamo nella vita, cresciamo e cambiamo costantemente”,* afferma il regista David G. Derrick Jr. *“L'isola di Vaiana, Motunui, e il suo popolo stanno prosperando, ma lei sa che non hanno finito di crescere. Devono esserci altre persone al di là della loro isola e quando ne ha effettivamente le prove, deve andare più lontano di quanto abbiano mai fatto i suoi antenati per trovare le risposte alle sue domande”.*

L'oceano, afferma il regista Jason Hand, è tutto. *“L'oceano ci unisce”,* afferma Hand, che, come Derrick, aveva lavorato al primo film in qualità di story artist. *“Ovunque andiamo, la gente parla dell'ambientazione del nostro film, dell'ispirazione che c'è dietro, della bellezza naturale del Pacifico: è davvero un luogo magico. Siamo entrati in contatto con tante persone provenienti dalle isole del Pacifico, che hanno un profondo rispetto per la natura e per il luogo in cui vivono. Questo sentimento di appartenenza a un luogo e il profondo rispetto per la comunità sono stati le nostre principali ispirazioni mentre sviluppavamo la storia”.*

I filmmaker erano determinati a rappresentare le comunità e i popoli delle isole del Pacifico con rispetto e integrità. *“Partecipare alla scrittura di Oceania 2 è stata una responsabilità*

*incredibile, sia nei confronti dei personaggi che della mia comunità”, afferma Ledoux Miller. “Pensando a come potesse proseguire la storia di Vaiana, ho riflettuto molto su cosa significhi essere un abitante delle Isole del Pacifico. Le nostre vite sono costruite intorno alla comunità e all’unione. C’è una frase che viene spesso utilizzata nel Pacifico, ed è stata pronunciata da molte persone: ‘L’oceano non è ciò che ci separa, ma ciò che ci unisce’. Mi ha sempre colpito molto”.*

Quando *Oceania 2* inizia, Vaiana, che ora è una leader del suo popolo, non capisce perché gli abitanti della sua isola non abbiano mai incontrato altre persone mentre esploravano i mari. *“In una visione, Vaiana riceve la visita di uno dei primi navigatori, Tautai Vasa, che le parla dell’isola di Motufetū, andata perduta molto tempo fa”,* afferma Bush. *“Vaiana dovrà rischiare tutto per affrontare Nalo, il dio delle tempeste, e trovare quest’isola perduta da tempo che unisce i popoli dell’oceano. Si tratta di un viaggio diverso da qualsiasi altro: per avere qualche possibilità di portare a termine la missione apparsa nella sua visione, avrà bisogno di un equipaggio”.*

E non solo di un equipaggio, ovviamente. Il gallo Heihei e il maialino Pua si uniscono all’avventura, oltre allo straordinario semidio in persona. *“Non si può raccontare la storia di Vaiana senza Maui”,* afferma Derrick. *“Amiamo questi due personaggi insieme. Si spronano l’un l’altra, si migliorano a vicenda. E c’è tanta comicità nelle loro interazioni”.*

Maui ha un ruolo molto importante da giocare nella missione. *“Spezzare la maledizione è molto più complesso di quanto tutti loro immaginino”,* afferma Ledoux Miller. *“Vaiana avrà bisogno dell’aiuto di Maui per superare molti colpi di scena complicati; deve imparare molto su ciò che le viene chiesto e su ciò che è disposta a fare per trovare Motufetū, spezzare la maledizione e aprire i canali”.*

## MUSICHE

Per *Oceania 2*, i filmmaker si sono rivolti alle vincitrici del Grammy® Abigail Barlow ed Emily Bear, al candidato al Grammy Opetaiia Foa’i e al vincitore di tre Grammy Mark Mancina per creare le musiche e le canzoni di questa nuova avventura per il grande schermo. Merino racconta che Barlow e Bear sono partite subito alla grande. *“Quando abbiamo avuto il nostro primo meeting con loro, si sono presentate avendo già scritto qualcosa – abbiamo ascoltato quella che è diventata la nostra canzone iniziale, ‘Il nostro posto è qui’”,* afferma Merino. *“Ti riporta direttamente nel mondo di Vaiana. E siamo fortunati ad avere di nuovo con noi sia Opetaiia che Mark, che hanno contribuito così tanto alle musiche del primo film. Hanno tutti lavorato insieme per creare qualcosa di veramente speciale”.*

*Oceania 2* è diretto da Jason Hand, Dana Ledoux Miller e David G. Derrick Jr. a partire da una sceneggiatura di Jared Bush e Ledoux Miller. Il film è prodotto da Yvett Merino e Christina Chen mentre Jennifer Lee, Bush e Johnson sono i produttori esecutivi. *Oceania 2* uscirà nelle sale italiane il 27 novembre 2024.

## **LAVORO DI SQUADRA**

**I filmmaker si sono rivolti all’Oceanic Cultural Trust per definire la rappresentazione delle Isole del Pacifico**

I filmmaker di Disney Animation adorano trasportare il pubblico in luoghi mai visti o immaginati prima. La chiave per rendere credibili agli occhi degli spettatori anche i personaggi più magici o i luoghi più fantastici risiede nell'ancorare la storia alla realtà. Ciò può significare incorporare la fisica dell'acqua o del tempo atmosferico in una simulazione dell'oceano, popolare un'isola con la vita vegetale che sarebbe esistita realmente in quel luogo, o assicurarsi che i personaggi guidino una piroga – modellata sulle reali piroghe dell'epoca – utilizzando le tecniche appropriate. L'impegno richiede molte ricerche e un desiderio di imparare dagli esperti. *“Quando realizziamo i nostri film, ci immergiamo in ogni singolo dettaglio”*, afferma Kalikolehua Hurley, senior manager, cultural. *“In Oceania 2, ogni fotogramma che si vede sullo schermo è stato creato con molta cura, integrità e collaborazione. Vogliamo davvero che le nostre storie celebrino e rispecchino le comunità e le culture che le hanno ispirate”*.

Per la regista Dana Ledoux Miller, catturare la vera essenza delle Isole del Pacifico e delle sue comunità significa davvero moltissimo. *“Io sono samoana e non capita spesso di vedere gli abitanti delle Isole del Pacifico sullo schermo, sicuramente non in un film delle proporzioni di quelli Disney”*, afferma. *“Ero incinta di sei mesi del mio primo figlio quando ho visto il primo film. La prima canzone inizia – è in samoano e tokelauano –, e sentendo quelle bellissime parole così potenti in un grande cinema pieno di gente, ricordo di aver pensato: ‘Il mio bambino sta entrando in un mondo così diverso da quello in cui sono cresciuta. Le possibilità sono così diverse’. Oceania ha cambiato la narrativa per gli abitanti delle Isole del Pacifico, mostrando al mondo chi siamo e cosa siamo in grado di fare”*.

Come era stato fatto per il primo film, i filmmaker hanno riunito un gruppo di esperti culturali di antropologia, storia, danza e movimento, canoe e navigazione, linguistica e varie pratiche culturali delle Isole del Pacifico. Il gruppo, l'Oceanic Cultural Trust, comprende sia consulenti che facevano parte del Trust del primo film, sia nuovi membri. *“Gran parte della storia del nostro film è radicata nella mitologia e nelle culture delle Isole del Pacifico”*, afferma la produttrice Christina Chen. *“È fondamentale che ogni singolo passo e ogni singola decisione siano portati avanti con rispetto, sia per quanto riguarda i personaggi che per la costruzione del mondo. Il nostro Trust è stato con noi in ogni fase della costruzione del fantastico mondo di Vaiana. Dal fornire consulenza e supporto culturale per il design, le coreografie e il linguaggio, ad aiutarci a entrare nella mente di un navigatore, la loro collaborazione con noi ha contribuito a portare avanti la storia”*.

L'Oceanic Cultural Trust è composto da più di una dozzina di esperti in diversi campi. Hurley, che è una nativa hawaiana, dirige il Trust e fornisce indicazioni derivanti dalle sue esperienze personali.

- La Dott.ssa Dionne Fonoti è un'antropologa culturale samoana che vive ad Apia, Samoa, e ha svolto il ruolo di consulente principale del Trust sin dal primo film. *“Dionne è una leggenda qui in Disney Animation”*, afferma Ledoux Miller. *“È la prima persona che chiamiamo ogni volta che abbiamo una domanda su qualsiasi aspetto culturale del mondo di Vaiana”*.

Aggiunge Hurley: *“In Oceania 2, Dionne si è incontrata regolarmente con noi, aiutandoci a guidare gli aspetti culturali del nostro film, dall'arte alla storia e all'animazione”*.

Fonoti afferma: *“Siamo sempre molto consapevoli del nostro ruolo e dell’enorme responsabilità che abbiamo. C’è una frase che ho sentito dire da una mia cara amica. Lei afferma sempre che dobbiamo ‘interrogare con saggezza’. Quindi, non si elimina la capacità di fare domande, ma si fanno domande in modo molto saggio. E credo che abbiamo trovato il modo di farlo nella maniera più sensibile nei confronti della storia, delle persone, della comunità, ma anche nei confronti di chiunque guardi il film. È davvero entusiasmante, perché molte più persone appartenenti al nostro popolo sono coinvolte in Oceania 2; stiamo approfondendo maggiormente la storia, gli elementi della nostra cultura. Ecco come vogliamo che sia la traiettoria di queste storie”*

- Su’a Peter Sulu’ape è un maestro tatuatore, vive a Wellington, in Nuova Zelanda, e proviene da una delle due stirpi samoane di tatuatori. *“Su’a non ci ha soltanto aiutato con i tatuaggi osservando i motivi e traducendoli per i nostri team artistici in entrambi i film”,* afferma il regista David G. Derrick Jr. *“ma ci ha anche generosamente fornito dei motivi del suo lignaggio familiare da cui i nostri artisti potevano trarre ispirazione, e ha anche disegnato un tatuaggio molto speciale per noi”.*
- Hinano Murphy e suo marito Frank Murphy sono originari di Mo’orea e hanno condiviso la loro conoscenza e il loro legame con la storia, la cultura e i luoghi di Tahiti in qualità di esperta culturale e geografo, rispettivamente. *“Fin dai primi viaggi di ricerca per il primo film, Hinano e Frank hanno aiutato i nostri team a comprendere i principi culturali fondamentali, come ‘conoscere la propria montagna’, ovvero sapere da dove provieni”,* afferma il regista Jason Hand.
- Tiana Nonosina Liufau ha fornito riferimenti coreografici per molte canzoni del primo e del secondo film. Lei e il suo corpo di ballo, Nonosina Polynesia, con sede ad Anaheim, California, sono famosi in tutto il mondo. Liufau ha origini samoane, tongane e native hawaiane, e le sue coreografie attingono alla grande varietà di stili di danza del Pacifico. *“La danza e il movimento sono davvero fondamentali in questo film”,* afferma Chen. *“Tiana ci ha aiutato a visualizzare tutto, da una haka a una grande celebrazione con molte danze. Tiana ha contribuito non soltanto a progettare i movimenti, ma ha anche fornito la storia che c’è dietro, ciò che i personaggi avrebbero provato e le motivazioni alla base della coreografia”.*
- Il Dr. Grant Muāgututi’a è un linguista samoano di Oceanside, California, che ha contribuito a tutti gli aspetti linguistici del film, compresa la creazione dei nomi dei nuovi personaggi e dei luoghi, e ha svolto il ruolo di dialect coach. Ledoux Miller afferma: *“Una delle cose che amo del lavoro con il dottor Grant è il modo in cui è in grado di collegare le varie lingue del Pacifico – le somiglianze e le differenze che mostrano come ognuna delle nostre culture si sia evoluta, ma anche come sia rimasta connessa con tutte le altre, qualcosa che in molti modi corrisponde ai temi centrali del nostro film”.*
- Lāiana Kanoa-Wong è un educatore culturale e linguistico hawaiano di O’ahu, Hawai’i, che ha fornito consulenze culturali hawaiane e ha condotto esperienze pratiche per i registi e la troupe di *Oceania 2*, al fine di approfondire la comprensione dei viaggi e delle pratiche cerimoniali dell’Oceania. *“Teniamo molto a Lāiana”,* afferma la produttrice Yvett Merino. *“Il tempo che ha trascorso a Burbank e a Vancouver con i nostri team ci ha fatto entrare in contatto in modo più profondo come troupe e ha consolidato il nostro impegno a celebrare le tradizioni del viaggio nel Pacifico in questo film”.*

- Tweedie Waititi è una sostenitrice e una paladina della lingua e della cultura Māori ed è responsabile della versione in lingua Māori di *Oceania 2*. *“Tweedie è una figura molto importante nel nostro team”,* afferma Hurley, *“aiutandoci a garantire che tutti gli elementi culturali Māori siano realizzati con cura”*.
- Millicent Barty, storica orale e fondatrice dei Kastom Keepers delle Isole Salomone, ha lavorato a stretto contatto con il team sui personaggi dei Kakamora e sulla trama del film, oltre a fornire una consulenza culturale per quanto riguarda la visione del mondo tipica della cultura delle Isole Salomone. *“Millicent ci ha insegnato molto sui Kakamora, dal loro amore per le banane al loro apprezzatissimo status di aiutanti del prossimo. Ci ha davvero aiutato ad approfondire la loro storia, compreso il fantastico Kotu”,* afferma Hand.
- Nainoa Thompson, nativo hawaiano, è un navigatore tradizionale d’alto mare e CEO della Polynesian Voyaging Society, il cui contributo è servito come ispirazione e punto di riferimento chiave per gli aspetti relativi ai viaggi e alla navigazione presenti nel film. Hurley afferma: *“Nainoa è un eroe per molti di noi abitanti del Pacifico grazie alla sua leadership nella navigazione tradizionale sul Pacifico e nella difesa dell’ambiente. È un privilegio e un onore collaborare con lui”*.

Chen aggiunge: *“Ci siamo rivolti a Nainoa Thompson da un punto di vista tecnico, come ad esempio cosa avrebbe fatto Vaiana in una tempesta. Ma ha anche molte storie da raccontare, frutto di decenni di esperienza, e ci ha aiutato a entrare nello spazio emotivo di un navigatore. Ci ha insegnato che una volta che si comprendono chiaramente l’oceano e il vento, l’idea di perdersi non è terrificante come potrebbe pensare un principiante. Perdersi è un percorso verso la magia. Si tratta di fidarsi di se stessi, di affidarsi al proprio istinto e di sapere che si può trovare la strada. Abbiamo capito che questo è il modo in cui potevamo davvero spingere Vaiana in avanti”*.

- Lehua Kamalu, anch’essa nativa hawaiana e navigatrice della Polynesian Voyaging Society, ha fornito preziosi spunti di riflessione dal suo punto di vista specifico di capitana e navigatrice. *“Tutti noi ammiriamo Lehua”,* afferma Hurley. *“È straordinariamente intelligente: riesce a ricordare le posizioni in cui centinaia di stelle diverse sorgono e tramontano a tante latitudini differenti. È una leader di grande ispirazione, avendo navigato e capitanato viaggi in mare aperto con lunghe distanze. Ed è molto divertente”*.
- Thomas Raffipiy, un navigatore di Satawl, è nipote del maestro navigatore Papa Mau Pailug, mentore di Nainoa Thompson, e ha prestato la sua vasta conoscenza delle piroghe di tutta la regione al team. *“Tom è in grado di capire in un istante se una piroga è equipaggiata correttamente e come dovrebbe apparire quando si muove”,* afferma Merino. *“La sua esperienza ha aiutato i nostri team a garantire la fedeltà della progettazione delle nostre piroghe”*.

La disponibilità degli esperti si è rivelata preziosa per i membri del team nuovi al mondo di Oceania, tra cui Sucheta Bhatawadekar, direttrice della fotografia, illuminazione. *“Per Oceania, il team di produzione aveva svolto ricerche approfondite, anche visitando le isole; avevamo un patrimonio di conoscenze da cui attingere, tra cui fotografie e video. C’erano alcuni pittori a cui ci siamo ispirati, come Herb Kawainui Kāne e A.J. Casson, che sono stati preziosi in termini di stilizzazione. Un momento importante è stato quando Lāiana*

*Kanoa-Wong è venuto nel nostro studio per una benedizione e, come bonus, ha tenuto una presentazione sulla navigazione. Ci ha fatto venire in mente tante idee inaspettate – c'erano tutti questi dettagli su come si navigava all'epoca. Ha influenzato molto le nostre decisioni creative".*

La storia stessa è radicata nel sistema di credenze degli abitanti delle Isole del Pacifico, afferma Hurley. *"Ci viene insegnato fin da piccoli che la comunità è la cosa più importante. Crediamo che, come villaggio, siamo più forti e possiamo ottenere di più quando lavoriamo insieme. Quindi, affinché Vaiana possa affrontare un'avventura ancora più grande, questa volta, deve partire con più persone: recluta un equipaggio e deve guidarlo. Vedere Vaiana creare più legami rimanda anche alla convinzione che l'oceano non ci separa, ma ci unisce".*

#### UNO STUDIO, DUE LOCATION

*Oceania 2* ha segnato un importante traguardo per i Walt Disney Animation Studios. È stato il primo film ad essere prodotto in entrambe le sedi dello studio a Burbank e Vancouver. *"È stato uno sforzo congiunto nel vero senso della parola"*, afferma il visual effects supervisor Carlos Cabral.

Secondo Kyle Odermatt, l'altro visual effects supervisor, i team dipartimentali erano composti da artisti e tecnici di entrambe le sedi. *"È stato un modo meraviglioso per far sì che il nostro studio si unisse in un unico progetto: ci siamo conosciuti meglio e abbiamo sfruttato punti di forza reciproci"*, afferma.

Secondo la produttrice Christina Chen, le performance del film hanno preso vita sia a Burbank che a Vancouver. *"È stata una collaborazione incredibile"*, afferma Chen. *"È anche divertente, perché rispecchia il nostro film in un certo senso: la nostra storia è tutta incentrata sulla connessione; Vaiana è una leader la cui missione richiede una collaborazione. È stato magico vedere questo livello di connessione tra Burbank e Vancouver – e complimenti ai nostri leader in tutti gli ambiti".*

La produttrice Yvett Merino aggiunge: *"È stato bello vedere tutti salire sulla stessa piroga e intraprendere questo viaggio insieme"*.

#### **UNA PIROGA, UN GRUPPO E UNA VISIONE PIÙ GRANDE PER UNA NUOVA AVVENTURA**

**I filmmaker danno il bentornato ai personaggi preferiti dai fan, e introducono nuovi amici e nemici**

Sono passati tre anni dal viaggio inaugurale di Vaiana. Ormai è una navigatrice esperta: per questo, quando viene chiamata dai suoi antenati ad affrontare una missione decisamente pericolosa, è pronta per la sfida. Più grande e più saggia, Vaiana sa che questa volta avrà bisogno di aiuto, e non solo di quello del semidio mutaforma Maui. *"La sua missione è più grande di lei"*, afferma la produttrice Yvett Merino. *"Si tratta di creare una connessione – una connessione in senso più ampio con i popoli delle Isole del Pacifico – e vediamo il modo in cui lei si connette con la sua comunità, il suo equipaggio, la sorella minore".*

Il film riporta sul grande schermo i personaggi più amati dai fan, ma anche nuovi volti e nuove terrificanti minacce. Danny Arriaga, art director-characters, afferma che gli artisti sono rimasti fedeli allo stile stabilito nel primo film. *“È un mondo che tutti conosciamo e amiamo”*, afferma. *“Immaginiamo che i nuovi personaggi abbiano sempre fatto parte di questo mondo, solo che non li abbiamo incontrati fino ad ora”*.

L'head of animation Kevin Webb aggiunge: *“Dal momento che lo stile generale era stato sviluppato per il primo film, impostare il secondo film è stato un processo archeologico: abbiamo dovuto studiare ciò che aveva reso vincenti gli elementi visivi di Oceania. Per me, si tratta di un naturalismo caricaturale con una grande attenzione al fascino scultoreo”*.

L'head of animation Amy Lawson Smeed indica come punto di riferimento i registi di Oceania, Ron Clements e John Musker, filmmaker veterani di Disney Animation. *“La loro storia nell'animazione tradizionali si prestava davvero bene a questo stile con espressioni facciali e pose molto marcate”*, afferma. *“Abbiamo lavorato con i design dei personaggi per trovare quell'equilibrio tra la caricatura e il naturalismo: alcuni design potevano essere orientati in un senso, quindi portavamo l'animazione nell'altro senso”*.

## I PERSONAGGI

VAIANA è la stessa giovane donna tenace che, diventata una navigatrice, aveva attraversato l'oceano e affrontato il fuoco e i pericoli di Te Kā per trovare e liberare Te Fiti. Leader entusiasta e devota della sua isola di Motunui, Vaiana continua a guardare ai suoi antenati per capire chi è e da dove proviene. Il suo legame con il mare è forte, ma la sua nuova missione la costringerà a fare appello a una forza interiore che non è sicura di avere.

Più grande di tre anni, Vaiana è maturata sia nell'aspetto che nel comportamento. Gli artisti hanno apportato sottili modifiche per evidenziare il fatto che Vaiana ha trascorso gran parte del suo tempo sulla sua piroga, acquisendo forza e sicurezza interiore lungo il cammino. Webb afferma: *“Nel primo film aveva 16 anni e stava ancora cercando di capire chi sarebbe diventata. Era impaziente, pronta ad abbandonare l'isola in un istante. Era un tipo di energia che la spingeva a camminare sulle dita dei piedi. Ora ha trovato il suo posto nel mondo. È una leader nel suo villaggio, una navigatrice. La sua sicurezza la tiene con i piedi per terra, quindi la mettiamo più in posa sulla parte posteriore dei talloni. È un cambiamento sottile: non volevamo perdere il cuore del personaggio. È ancora una persona positiva, con un coraggio e una curiosità incrollabili”*.

MAUI è tornato a essere un semidio formidabile, brandendo il magico amo da pesca che gli permette di trasformarsi in vari animali a seconda di ciò che la situazione richiede.

### MINI MAUI E IL RITORNO DELL'ANIMAZIONE DISEGNATA A MATITA SU CARTA

Quando *Oceania* uscì nelle sale cinematografiche nel 2016, il pubblico venne immediatamente conquistato dal supponente tatuaggio bidimensionale di Maui. Mini Maui, come era stato soprannominato dai filmmaker dei Walt Disney Animation Studios, era l'alter ego di Maui, e secondo alcuni la sua coscienza o Grillo Parlante. In ogni caso, il piccoletto incoraggiava Maui a fare la cosa giusta, soprattutto per quanto riguardava Vaiana.

Tuttavia, Mini Maui è un personaggio difficile da realizzare. Il personaggio stesso è animato, utilizzando tecniche di animazione tradizionale a mano. E poi viene integrato con il Maui animato in CG, che non solo si muove, ma interagisce e reagisce al tatuaggio. Gli artisti e i tecnici hanno immaginato e realizzato per la prima volta Mini Maui nel primo film, e otto anni dopo lo hanno fatto di nuovo.

Eric Goldberg è un animatore Disney veterano che diresse l'animazione del Genio in *Aladdin*. Aveva ricoperto il ruolo di supervisore dell'animazione tradizionale in *Oceania* ed è tornato a ricoprire lo stesso ruolo nel nuovo film. La chiave della realizzazione di Mini Maui, afferma Goldberg, è la collaborazione. *“Gli animatori tradizionali e quelli digitali devono lavorare insieme per garantire che il tempismo tra il grande Maui e Mini Maui funzioni”*, afferma, aggiungendo che, se Mini Maui si trova sul petto o sul bicipite di Maui, deve comunque sembrare un tatuaggio piatto, il che è difficile da fare su una superficie non altrettanto piatta.

Per il secondo film, i filmmaker hanno creato una nuova terminologia per descrivere il rapporto tra il grande e il piccolo Maui. *“Sono come una vecchia coppia sposata”*, afferma Goldberg. *“Si amano, ma adorano bisticciare. La cosa principale che abbiamo sottolineato questa volta è il grande affetto che li lega”*.

Goldberg afferma che i progressi della tecnologia consentono interazioni più complesse. *“Uno dei nostri giovani animatori tradizionali, Tyler Pacana, era molto bravo in quella che chiamiamo animazione di marionette 2D”*, afferma. *“Alcune parti della storia erano molto complicate. Man mano che la tecnologia migliora e le persone imparano a utilizzarla, la narrazione migliora sempre di più”*.

Il visual effects supervisor Kyle Odermatt aggiunge: *“Abbiamo sperimentato cose che erano impossibili da fare nel primo film”*.

I filmmaker affermano che i giornalieri delle animazioni del personaggio 2D sono sempre stati memorabili. *“Eric presentava questo disegno di Mini Maui meravigliosamente articolato; a volte bastavano due o tre pose per trasmettere l'idea e farci ridere tutti”*, afferma l'head of animation Amy Smeed.

L'head of animation Kevin Webb aggiunge: *“È stata una lezione magistrale su come creare la comicità e l'intrattenimento. L'idea di sposare l'animazione classica in 2D con l'animazione in CG è così simbolica: è*

Dopo l'avventura che gli ha cambiato la vita al fianco di Vaiana ha continuato a fare ciò che fanno i semidei, incrociando le strade di altri semidei e cercando avventure. Ma quando Vaiana ha bisogno che si unisca a lei nel suo viaggio più impegnativo di sempre, Maui accetta. *“Non si può raccontare la storia di Vaiana senza Maui”*, afferma il regista David G. Derrick Jr. *“Amiamo questi due personaggi insieme: si migliorano a vicenda. Maui si è evoluto: è cresciuto e cambiato. Ma è sempre lo stesso Maui che amiamo. Parte per sconfiggere questa terribile maledizione da solo, un classico comportamento da Maui. Ma sappiamo tutti che Maui e Vaiana avranno più fortuna se faranno squadra. Ci vorranno la forza e il coraggio di Maui – può prendere al lazo il sole e sollevare un'isola – insieme all'altruismo e all'empatia di Vaiana per unire i popoli dell'oceano”*.

Secondo l'head of story Ryan Green, il rapporto tra Vaiana e Maui è cambiato rispetto al primo film. *“Nel primo film, lei si era presentata sulla sua isola con delle richieste; all'inizio lui la trovava fastidiosa ma poi hanno sviluppato un'amicizia sincera. Ora, il loro rapporto è più forte. Hanno vissuto una grande avventura insieme. Si rispettano a vicenda. Ci sono ancora i dispetti giocosi, i conflitti e l'umorismo, ma si vede chiaramente che si vogliono molto bene”*.

L'head of animation Amy Lawson Smeed è d'accordo. *“La posta in gioco è molto più alta per Maui ora, perché hanno costruito un legame e un'amicizia davvero incredibili”*, afferma. *“Lui vuole proteggerla”*.

L'head of animation Kevin Webb aggiunge: *“La strapazza come farebbe un fratello maggiore, ma ora la tratta come sua pari. È un rapporto davvero sincero”*.

CAPO TUI e SINA sono i rispettatissimi leader di Motunui, e hanno incoraggiato Vaiana a brillare come leader accanto a loro. Il regista David G. Derrick Jr. afferma: *“Capo Tui è più giocoso ora, non è più severo come un tempo”*. Infatti, il padre di Vaiana è tornato a navigare oltre la barriera corallina e la comunità sta prosperando. Sina, come sempre, sostiene Vaiana e ha un'altra figlia vivace, Simea, da crescere e far diventare una donna forte come lei.

Green afferma: *“Sina sostiene sicuramente Vaiana, come ha sempre fatto. Sa che è una persona capace. Ma questo viaggio è diverso da qualsiasi cosa abbiano mai immaginato – si tratta di acque davvero inesplorate. Sina si fida di Vaiana e la rispetta, ma sa che questa è un'impresa molto impegnativa”*.

SIMEA è la sorella minore di Vaiana, il ritratto di Vaiana quando era piccola. Il legame di Simea con la sorella maggiore è unico. Sa che il mare chiama Vaiana, ma sente profondamente la sua mancanza quando la sorella maggiore risponde a quella chiamata. E quando Vaiana torna a Motunui – e torna sempre – Simea è sempre la prima a darle il benvenuto a casa.

Nel film, questa aggiunta alla famiglia ha avuto un effetto profondo su Vaiana. La regista/sceneggiatrice Dana Ledoux Miller afferma: *“Il mondo di Vaiana è cambiato quando è diventata una sorella maggiore. Le sue prospettive ora sono diverse. Hanno un rapporto così bello – è difficile per Vaiana lasciare questa sorellina che la adora. Ma Vaiana pensa anche al tipo di futuro che vuole per Simea”*.

Il nome della bambina è ispirato a un antenato di Derrick, che ha chiamato sua figlia Samea. Il legame personale non è finito qui per il regista. *“La relazione tra Vaiana e Simea è una relazione che ho visto e sperimentato: mia figlia maggiore ha vent’anni e mio figlio minore sei. E anche se ci sono anni di differenza tra loro, hanno un legame bellissimo e potente”*.

*“Simea conquista decisamente il cuore”*, aggiunge Chen. *“È molto dolce, molto divertente e anche impertinente.”*

Per creare il character design di Simea, gli artisti hanno esaminato immagini di bambini piccoli, tra cui la piccola Vaiana del primo film. L’obiettivo era quello di creare una bambina credibile da tutti i punti di vista – dal look alla performance. Con due grandi e adorabili denti da latte che si trovano sopra il labbro inferiore, Simea ha anche i capelli tipici dei bambini. *“Non è realistico quando nei film d’animazione i bambini hanno i capelli perfettamente pettinati”*, afferma Danny Arriaga, art director-personaggi. *“Chiunque abbia mai pettinato una bambina sa che l’acconciatura si disfa nel giro di pochi minuti, perché i bambini vogliono solo giocare. Questa è l’idea: i capelli di Simea sono sempre sul suo viso. Forse una volta erano raccolti in una coda di cavallo, ma ora sono sciolti e si spostano da un lato”*.

L’head of animation Kevin Webb aveva una figlia della stessa età di Simea durante la produzione. È stato molto ispirato. *“Sarebbe stato facile appoggiarsi a quelli che io chiamo i simboli dell’infanzia, la nostra idea di come si muove una persona molto piccola. Con Simea volevo catturare quell’età in modo autentico. Quando si muove, inciampa in modo caotico, come un diavolo della Tasmania. Non è coordinata. E abbiamo davvero celebrato i suoi meravigliosi dentini anteriori”*.

Lo spirito di NONNA TALA resta con Vaiana, soprattutto quando si trova di fronte alle scelte più difficili. *“Nonna Tala è uno dei nostri personaggi più speciali”*, afferma lo sceneggiatore/produttore esecutivo Jared Bush. *“Ha lasciato un’impronta indelebile nel primo film, ed è ancora una volta fondamentale per il viaggio di Vaiana”*.

KELE è un uomo di poche parole, ma conosce alla perfezione le piante e gli ortaggi, rendendo di primaria importanza il suo ruolo nell’equipaggio di Vaiana: i navigatori devono mangiare. *“Le chiamavano piante da piroga”*, afferma la regista/sceneggiatrice Dana Ledoux Miller, che spiega che il personaggio è basato sui veri contadini che partecipavano a questi viaggi. *“Non sapevano quanto tempo sarebbero stati lontani da casa. In un modo bellissimo, Kele ci mostra come gli abitanti delle isole del Pacifico abbiano trovato nuovi luoghi e li abbiano resi abitabili”*.

*“Sarebbe facile considerarlo un vecchio brontolone, e lo è sicuramente”*, prosegue Ledoux Miller. *“Ma è un rappresentante di uno dei nostri temi principali: l’evoluzione di sé e il modo in cui le scelte che facciamo ci costringono a crescere. Non è mai troppo tardi per imparare.”*

Kele non è esattamente un tipo avventuroso, ma ha il senso del dovere e farà la sua parte, anche se non è più arzillo come un tempo.

LOTO ha una mente geniale e un occhio per il design. Inventrice con un grande cuore e il desiderio di aiutare gli altri, Loto si dimostra la mano destra di Vaiana, o la sinistra, a seconda di cosa è più efficiente. Bush afferma: *“Loto si evolve continuamente. Ogni secondo, cerca di rinnovarsi e cambiare qualcosa nella sua vita. È molto a suo agio nel caos”*.

Nella realtà, le piroghe da navigazione erano e sono delle straordinarie imprese ingegneristiche. Come spiega Ledoux Miller: *“Furono necessarie molte invenzioni e innovazioni per costruire qualcosa che potesse resistere a condizioni difficili”*, afferma. *“Volevamo davvero onorare il genio di quei primi navigatori di migliaia di anni fa. Loto risolve i problemi ed è molto lungimirante. È molto scientifica, in contrasto con Vaiana che invece guida con l’empatia”*.

La dottoressa Dionne Fonoti ha fornito ai filmmaker una panoramica preziosa delle competenze di Loto. *“Per me è stato molto bello immergermi profondamente nel testo per rispondere a domande a cui non avevo mai pensato prima”*, afferma. *“Loto è un genio della meccanica... ho scavato in profondità per capire cosa facesse realmente un costruttore navale. Come facevano i costruttori? Come misuravano le cose? Che tipo di strumenti utilizzavano? Che aspetto avrebbe aveva la loro cintura degli attrezzi? Si tratta di ricreare la storia in modo logico e sensato”*.

L’head of animation Amy Lawson Smeed afferma che Loto aveva molto da offrire agli animatori. *“Potevamo davvero esagerare le sue espressioni”*, afferma. *“È molto onesta – qualsiasi pensiero le esce dalla bocca – e possiamo giocare con il suo viso in modi divertenti e interessanti”*.

*“È come un piccolo colibrì”*, aggiunge l’head of animation Kevin Webb. *“Passa da un’idea all’altra – questo è visibile nel modo in cui si muove. È sempre intenta a calcolare, a pensare a cosa fare dopo. È il caos”*.

MONI è il cantastorie designato. Ispirato alle culture di narrazione orale delle isole del Pacifico, Moni è un attento osservatore... e un grandissimo ammiratore sia di Vaiana che soprattutto del semidio Maui. Le sue dimensioni e la sua statura lo rendono una risorsa particolarmente potente per l’equipaggio di Vaiana. *“Ama l’idea di andare in giro ad assistere a queste storie mentre si svolgono”*, afferma Bush. *“Moni è ingenuo e speranzoso. È anche pieno di sorprese: la sua conoscenza della storia e dei miti dell’Oceania è impressionante”*.

Hand aggiunge: *“Quando Moni ha la possibilità di incontrare Maui, è come se stesse incontrando una rock star: perde la testa. È divertentissimo”*.

Secondo Smeed, una delle scene preferite del team d’animazione è proprio quell’incontro tanto atteso. *“Moni è un tale fan da non riuscire a contenere il suo entusiasmo”*, afferma. *“Ogni volta che arrivava questa sequenza, tutto il cinema scoppiava a ridere”*.

TAUTAI VASA è un antico antenato di Vaiana e della sua famiglia, apparso per la prima volta nel film originale quando Vaiana scopriva la storia dei suoi antenati navigatori. In

Oceania 2, appare a Vaiana in una visione e le conferma ciò che ha sempre sperato: ci sono altri popoli là fuori, oltre i mari. Ma dove?

Mentre Vaiana sta per essere riconosciuta all'interno della sua comunità, un fulmine colpisce letteralmente il *fale* e lei ha una visione. Il regista David G. Derrick Jr. afferma: *“Vaiana ha una visione di Tautai Vasa, il quale le rivela che i popoli delle Isole del Pacifico sono stati separati molto tempo fa da una maledizione”,* afferma Derrick. *“Spetta a lei raggiungere Motufetū per riunire, si spera, tutti i popoli del mare”.*

L'head of story Ryan Green aggiunge: *“Quello che mi piace di questo film è che ci siamo basati direttamente sulla mitologia del primo. La navigazione si era interrotta mille anni fa – Tautai Vasa era il navigatore più importante del suo tempo. Vaiana ha riportato in vita la navigazione nel primo film, e, in primo luogo scopriremo perché si era interrotta. Tautai Vasa era diretto a Motufetū, il centro delle Isole del Pacifico. Non ce l'aveva fatta. Vaiana deve portare a termine la sua missione”.*

MATANGI è una figura misteriosa che mette in discussione tutto ciò che Vaiana pensa di sapere su se stessa. Circondata da pipistrelli e volpi volanti, Matangi è un tutt'uno con il suo esercito alato, il che rende un po' complicato lavorare con lei. Secondo l'head of animation Amy Smeed, anche la sua entrata in scena è avvolta nel mistero. *“È praticamente in silhouette”,* afferma. *“Non si sa bene chi sia: è malvagia? Ma scopriamo che anche lei sta affrontando le sue sfide. È molto eccentrica. Potrebbe persino avere dei momenti giocosi. Gli animatori si sono divertiti molto ad animare Matangi perché è in grado di sfidare la gravità. Può fluttuare. Appare in diverse aree, il che può essere spiazzante per Vaiana”.*

*“Amo Matangi”,* aggiunge Derrick. *“È stato Nalo, il dio delle tempeste, a darle quel ruolo per impedire a chiunque di raggiungere Motufetū. Non le piace essere intrappolata e vuole la sua libertà”.*

PUA e HEIHEI sono tra i più grandi fan di Vaiana. Il maialino Pua ha la possibilità di unirsi alla nuova avventura di Vaiana, anche se sembra che non abbia ancora sconfitto il mal di mare. *“Siamo davvero felici che Pua si trovi sulla piroga”,* afferma il regista Jason Hand. *“Non potremmo essere più contenti. Ci siamo divertiti molto a metterlo in alcune situazioni folli”.*

E Heihei è sempre Heihei, il gallo sprovveduto che riesce sempre a infilarsi nelle situazioni più catastrofiche.

#### VI PRESENTIAMO LE VAIANABES (E ANCHE BUA)

Vaiana è ammirata da molti anni nella sua comunità di Motunui: gli abitanti del villaggio, giovani e anziani, vedono in lei una guida. È così venerata che un gruppo di giovani ragazze aspira a diventare come lei. La regista Dana Ledoux Miller ha soprannominato le ragazze “Vaianabes”.

Le ragazze prendono talmente sul serio la loro adorazione per l'esperta navigatrice da aver persino adottato un maialino che hanno chiamato Bua. Danny Arriaga, art director for characters, ha riso molto, afferma, quando ha ricevuto l'incarico. *“È come Pua, ma un po' più rozzo”,* afferma.

L'head of animation Amy Lawson Smeed aggiunge: *“Bua è grosso. È un po' scontroso, ma viene portato in giro da ragazzine sghignazzanti, quindi non possiamo biasimarlo”.*

KOTU è il piccolo ma feroce guerriero Kakamora che si unisce a Vaiana e al suo equipaggio. Audace ed efficace, Kotu porta a termine i suoi compiti e non solo.

Secondo l'head of animation Kevin Webb, il personaggio è destinato a diventare uno dei preferiti dei fan. *“È una specie di piccola noce di cocco ninja”*, afferma Webb. *“È piuttosto impressionante: ha una cerbottana che spara dei dardi e un piccolo coltello. Diventa una parte davvero preziosa della squadra”*.

Una componente dell'Oceanic Cultural Trust, Millicent Barty, ha condiviso delle storie sui Kakamora. *“Abbiamo imparato molto da Millicent”*, afferma Kalikolehua Hurley, senior manager culturale. *“Ci ha insegnato che i Kakamora sono noti soprattutto per aiutare le persone, il che ha ispirato il ruolo più ampio di Kotu nel film”*.

Riportare in vita i Kakamora è stata un'impresa vera e propria. *“Volevamo davvero resuscitare le risorse originali e conservarle il più possibile”*, afferma il visual effects supervisor Carlos Cabral. *“La tecnologia e la computer grafica avanzano rapidamente: i Kakamora sono stati di gran lunga la sfida più grande e complessa. La loro imbarcazione è incredibilmente complessa e il modo in cui sono stati creati i Kakamora non faceva parte di un sistema più ampio. Abbiamo dovuto ritoccare e riprogettare molti dei meccanismi sottostanti per farli funzionare e tornare in vita. Poi abbiamo portato il tutto al livello successivo”*.

NALO è il dio delle tempeste. Nel tentativo di separare tra loro i popoli delle isole del Pacifico, Nalo ha maledetto Motufetū, facendola sprofondare sul fondo dell'oceano. È davvero una maledizione infrangibile. *“Nalo non vuole che gli esseri umani si uniscano tra loro”*, afferma Hand.

Il regista David G. Derrick Jr. aggiunge: *“Nalo sa che le persone sono più forti quando sono unite. È geloso di questo legame tra gli esseri umani”*.

Secondo lo sceneggiatore Jared Bush, Nalo è forse la forza più grande che Vaiana abbia mai affrontato. *“Lei è lo strumento che unisce il mare”*, afferma. *“Parte per spezzare questa maledizione e riunire i popoli, ma c'è un motivo per cui nessuno prima di lei c'è riuscito. Deve affrontare questa tempesta mostruosa, questo dio a tutti gli effetti”*.

## **IL NOSTRO POSTO È QUI**

### **Il ritorno in Oceania richiede immagini meravigliose, tra cui nuove location**

Quando gli spettatori hanno conosciuto Vaiana nel film del 2016 *Oceania*, si sono innamorati di Motunui e della regione del Pacifico che l'ha ispirata. *“Uno degli aspetti principali che rendono la storia di Vaiana così amata a livello internazionale è il suo mondo”*, afferma il regista Jason Hand. *“È raro che l'aspetto di un film – la qualità dell'animazione e degli effetti dell'acqua – venga commentato da così tante persone. Il mondo di Vaiana è un tripudio visivo”*.

*“Gli abitanti delle isole del Pacifico furono capaci di fare una cosa davvero incredibile”*,

prosegue Hand. *“Non furono soltanto in grado di trovare le isole, ma anche di navigare tra di esse grazie a un’osservazione molto attenta delle stelle, degli uccelli e della vita marina. È davvero di grande ispirazione”.*

Per la produttrice Christina Chen, assistere alla realizzazione del film è stato estremamente gratificante. *“La ricerca della perfezione è davvero evidente in tutte le diverse forme artistiche, sia che si tratti della storia e del montaggio che della fotografia e del layout, o dell’animazione, fino alla post-produzione. È stato un onore incredibile constatare il livello di attenzione ai dettagli di queste persone e la loro passione per il proprio mestiere. Le persone riversano il loro cuore e la loro anima in ogni singolo fotogramma”.*

Rob Dressel, che è stato direttore della fotografia-layout in *Oceania* e ricopre lo stesso ruolo in *Oceania 2*, è stato uno dei filmmaker che hanno visitato le isole del Pacifico quando il primo film era in fase di sviluppo. *“Fu un viaggio incredibile, con molte escursioni e molti viaggi in mare”,* afferma. *“L’aspetto del nostro film e il modo in cui volevamo realizzarlo sono nati proprio dall’esperienza maturata in quello spazio. Il nostro lavoro è il mondo – il modo in cui lo vediamo”.*

Behzad Mansoori-Dara, l’altro direttore della fotografia-layout di *Oceania 2*, aggiunge: *“C’è sempre un punto di riferimento nella vita reale, sia che si tratti dell’animazione che dell’illuminazione o del lavoro con la macchina da presa: cerchiamo sempre un punto di riferimento nella vita reale per trovare l’ispirazione e amalgamare il tutto, in modo da restare con i piedi per terra. E questo vale per tutto ciò che si vede nel film. Tutto, da un fiore che potrebbe o non potrebbe esistere nel mondo reale a elementi completamente immaginari, nasce da pagine e pagine di punti di riferimento”.*

La storia è sempre al primo posto per tutti i filmmaker, che si pongono sempre la stessa domanda: in che modo il mio contributo sostiene la narrazione? Sucheta Bhatawadekar, direttrice della fotografia-illuminazione, afferma: *“Le scene comiche tendono ad essere molto esposte, senza ombre scure. Per le scene di paura o d’azione, desideriamo un contrasto elevato, in modo che si possa percepire la forza della storia. Le canzoni hanno un’energia molto diversa, a seconda della canzone. E possono esserci diversi schemi d’illuminazione all’interno di una singola canzone”.*

*Oceania 2* espande il mondo dell’ambiziosa navigatrice, e il pubblico sarà invitato a viaggiare in una serie di luoghi fantastici, che sono stati portati in vita sul grande schermo utilizzando approcci diversi.

MOTUNUI rappresenta la casa, la comunità e la famiglia per Vaiana. La storia ha inizio in questa fiorente località, dove gli abitanti dell’isola lavorano insieme per garantire il successo della loro movimentata comunità. Il pubblico vedrà come l’isola si è evoluta e cresciuta e avrà l’opportunità di rivedere luoghi come la Caverna dei Navigatori: Vaiana fa conoscere a Simea la magia ancestrale che si trova lì.

Lo scenografo Ian Gooding, che aveva scattato più di 11.000 foto durante il viaggio di ricerca per *Oceania*, afferma che l’obiettivo è sempre quello di raggiungere l’imperfezione. Per l’isola natale di Vaiana, l’idea è quella di farla sembrare vissuta. *“Cerchiamo dettagli*

*come: quali alberi fanno cadere i loro frutti e le loro foglie sulla sabbia? Che tipo di detriti ci sono sul litorale, con le alghe che la corrente del mare porta sulla sabbia?”, si chiede. “Non volevamo che sembrasse pulita e antisettica come la spiaggia curata di un resort”.*

I filmmaker hanno aggiunto la *fale* (abitazione tradizionale samoana) dei viaggiatori e l'hanno posizionata deliberatamente sul ciglio dell'oceano: una celebrazione della terra e del mare. *“È un luogo d'incontro davvero bello che onora le due componenti del personaggio di Vaiana”,* afferma Gooding.

L'OCEANO, un vasto e stupefacente corpo d'acqua pieno di vita e di attività, riprende il suo ruolo come principale fan e supporter di Vaiana. *“In Oceania, ci rendevamo conto che l'oceano è un essere vivente che respira e ha delle emozioni”,* afferma lo sceneggiatore/ produttore esecutivo Jared Bush. *“Nella nuova storia, scopriamo quanto lontano possa arrivare e come unisca le persone. E l'oceano è ancora una volta presente per Vaiana, fino a quando non potrà più esserlo”.*

In *Oceania 2*, gli artisti e i tecnici volevano fortemente ricreare l'aspetto mozzafiato dell'oceano che aveva tanto entusiasmato il pubblico, ma non ci sono riusciti subito. *“Volevamo mantenerci quanto più possibile fedeli all'oceano della regione delle isole del Pacifico”,* afferma lo scenografo associato Dan Cooper. *“Partiamo sempre da rendering naturali basati sull'illuminazione globale che abbiamo. È molto difficile migliorare quello che già c'è. Ma poiché quel che c'è è così mozzafiato, era fondamentale ricreare la sensazione che si prova quando si è lì”.*

Adolph Lusinsky, che ha ricoperto il ruolo di direttore della fotografia-illuminazione in *Oceania* e riprende il medesimo ruolo in *Oceania 2*, ha partecipato al viaggio di ricerca produttivo dei filmmaker. *“C'è un motivo per cui l'oceano ha un aspetto così bello”,* afferma Lusinsky. *“Ci è stato chiesto di scoprire che aspetto avesse nella realtà per poi cercare di catturarlo nel film”.*

Lusinsky aggiunge che il risultato finale è una combinazione di riferimenti fotografici e abilità artistiche impiegate per evocare la sensazione di trovarsi lì. *“L'acqua è caricaturale – non è solo acqua normale. Ha una qualità reale. Abbiamo amplificato gli effetti delle sostanze custiche sui colori della costa, in modo che sembri un gioiello che brilla al sole. Oceania 2 è un viaggio così epico che volevamo farlo sembrare davvero enorme. Il modo in cui abbiamo gestito le atmosfere, l'acqua – anche solo la grandezza delle onde – riesce a far sembrare tutto epico”.*

Secondo Rob Dressel, direttore della fotografia-layout, una parte importante delle sequenze acquatiche è rappresentata dalla piroga di Vaiana e dal modo in cui interagisce e risponde all'acqua. *“Uno degli strumenti che abbiamo sviluppato è stata la capacità di fissare la macchina da presa sulla piroga”,* afferma. *“Così, mentre la piroga si muove, la cinepresa reagisce come se un operatore si trovasse in piedi sulla barca. Questo ci dà automaticamente la sensazione di trovarci sulla barca, cosa che aiuta il pubblico a capire davvero come ci si sente durante il viaggio”.*

IL MOLLUSCO GIGANTE – un mostruoso mollusco gigante – è così grande da sembrare una grossa isola. È un ostacolo alla missione di Vaiana, per usare un eufemismo. Coloro che non riescono a sconfiggerla rischiano di essere risucchiati.

Per Gooding e il team responsabile delle scenografie, il mollusco gigante è stata una sfida enorme. *“È un mostro, quindi volevamo giocare con questo aspetto e renderla interessante”,* afferma. *“È così grande che degli alberi ci crescono sopra. Il mondo all’interno del mollusco gigante è fatto di materiale di conchiglie iridescenti, quindi è super colorato, il che può rendere difficile distinguere i nostri personaggi di fronte a qualcosa di così saturo e vivace”.*

Secondo Sucheta Bhatawadekar, direttrice della fotografia-illuminazione, trovare il look finale è stato gratificante. *“Ci siamo basati su molti oggetti perlacei – primi piani di perle che avevano colori incredibili con cui lavorare per il design dell’interno del mollusco gigante. È stato divertente partecipare a un processo creativo in cui l’aspetto dell’ambiente deriva dalla natura”.*

Mentre l’interno è bellissimo, l’esterno del mollusco gigante incute terrore, soprattutto a Vaiana e al suo equipaggio. Una delle ragioni principali è il modo in cui la corrente scorre intorno ad essa. È qui che entra in gioco il team degli effetti visivi. *“Di solito le correnti sono difficili da vedere”,* afferma l’head of effects animation Ian Farnsworth. *“Avevamo bisogno di una corrente che fluisse verso il mollusco gigante, quindi abbiamo dovuto creare un fiume credibile in cima alla superficie dell’oceano, in modo che sembrasse che i personaggi venissero risucchiati dal mollusco gigante. Abbiamo aggiunto turbolenze e gorgi per comunicare il pericolo. La situazione diventa progressivamente più pericolosa, fino a quando non raggiungono una cascata gigante che li porta all’interno del mollusco”.*

È previsto un TEMPO BURRASCOSO, soprattutto se si considera che la maledizione che Vaiana sta cercando di spezzare è stata lanciata da qualcuno conosciuto come il dio delle tempeste. Queste tempeste non sono normali: i filmmaker non volevano soltanto che il volume fosse alzato al massimo, ma anche che la tempesta raccontasse una storia. Gli artisti e i tecnici sono stati incaricati di creare l’evento da zero, ed è stato diverso da qualsiasi cosa avessero mai immaginato, afferma Dale Mayeda, head of effects animation. *“Si svolge nell’arco di otto sequenze”,* afferma. *“Bisogna tenere sotto controllo molte cose – lo stato della tempesta. Non è solo una tempesta: ha una personalità, perché è controllata da Nalo. I nostri fulmini non sono semplici fulmini: sono sottoposti a un forte controllo artistico”.*

La narrazione era molto importante per le sequenze della tempesta, tanto che i membri del team degli effetti speciali sono stati invitati nella story room per contribuire alla loro creazione. Lo story team, afferma Mayeda, *“voleva assicurarsi che fossimo in grado di realizzarle e di farle sembrare interessanti, quindi abbiamo esaminato insieme ogni singola sequenza della storia. Una collaborazione del genere tra lo story team e l’effects team era senza precedenti”.*

Secondo Dressel, quel tipo di collaborazione era essenziale. *“Abbiamo lavorato a stretto contatto con l’art department e il team degli effetti per capire come realizzare questa*

*sequenza. Quanto è grande? Quanto è alto il soffitto di nuvole? Come facciamo a realizzare un tornado che sembra avere una volontà propria? Che effetto fanno i fulmini da lontano e da vicino?”.*

Lusinsky aggiunge: *“Avevamo una riunione regolare che chiamavamo ‘gli inseguitori di tempeste’ – con i reparti di illuminazione, effetti, storia, modeling e layout – per capire insieme come trasformare questa enorme tempesta in realtà. Gli effetti si occupano delle parti del tornado vero e proprio nella tempesta, dei fulmini, e noi li prendiamo e illuminiamo la scena vera e propria per evidenziare quell’azione. Ci sono molti scambi”.*

*“La tempesta rappresenta praticamente tutto il terzo atto”,* prosegue Lusinsky. *“C’è un enorme cambio di colore tra l’inizio e la fine della tempesta: abbiamo lavorato con il team scenografico per tenere traccia di quel colore per tutta la durata della tempesta”.*

Per quanto riguarda le onde, Farnsworth afferma che gli artisti sono partiti dalla fisica. *“C’è uno strumento di misurazione reale, la scala di Beaufort”,* afferma. *“Misura il vento. Più il vento è forte, più le onde sono alte. Quanto è grande l’onda che la piroga può realmente sopportare? Partiamo da questo, ma trattandosi della scena clou l’onda doveva essere enorme e forse siamo andati un po’ oltre”.*

Su una scala da 1 a 12, i registi hanno cercato di rimanere su un’intensità tra 7 e 9 per la maggior parte del tempo. La tempesta è così imponente che comprende più di 270 inquadrature con onde giganti, fulmini, mari in tempesta, vento, nuvole, tornado e un dio arrabbiato dietro a tutto questo.

Secondo il direttore della fotografia-layout Behzad Mansoori-Dara, la macchina da presa ha svolto un ruolo cruciale nell’azione e nel dramma, portando gli spettatori in una corsa selvaggia ma non troppo. *“Dovevamo badare al pubblico presente in sala”,* afferma Mansoori-Dara. *“Dobbiamo assicurarci che le persone non soffrano il mal di mare. Abbiamo preso come riferimento le tempeste presenti in alcuni film per creare qualcosa di non troppo eccessivo”.*

MOTUFETŪ è l’isola che Tautai Vasa mostra a Vaiana in una visione, un’isola che un tempo univa tutti i popoli del Pacifico. *“Vaiana deve trovare Motufetū per spezzare una maledizione”,* afferma la produttrice Yvett Merino. *“Lascia la sua casa per cercare l’isola: per spezzare la maledizione, un essere umano deve mettere piede su di essa”.*

Come spiega la regista/sceneggiatrice Dana Ledoux Miller, Motufetū è ispirata alla mitologia delle isole. *“Nel Pacifico esistono antiche storie di punti d’incontro tra navigatori provenienti da isole diverse”,* afferma. *“Utilizzando queste leggende come fonte d’ispirazione, abbiamo creato questo luogo immaginario, che nella nostra storia è un’isola alla quale conducono molti canali dell’oceano, consentendo ai navigatori di tutto l’oceano di incontrarsi. È qui che si incontrano e imparano l’uno dall’altro, crescendo ed evolvendo attraverso queste esperienze condivise”.*

Lo scenografo Ian Gooding afferma che l’aspetto dell’isola doveva essere speciale. *“[Il visual effects supervisor] Kyle Odermatt era in vacanza alle Hawaii e mi ha inviato un*

video”, afferma Gooding. *“Si trovava in un negozio di pietre e aveva trovato una cosa chiamata labradorite, che è davvero bellissima ed è diventata la nostra fonte d’ispirazione”*.

Ma molto tempo fa, Nalo, il dio delle tempeste, fece affondare Motufetū per interrompere per sempre questo legame tra gli esseri umani. Generazioni dopo, una giovane navigatrice di nome Vaiana si metterà in viaggio per riunificare le comunità del Pacifico, con il suo maialino domestico, un gallo, un nuovo equipaggio e un certo semidio del vento e del mare al suo fianco.

### **DEGNI DI NOTA**

**Le vincitrici del Grammy® Barlow e Bear, il candidato al Grammy Opetaia Foa’i e il vincitore di tre Grammy Mark Mancina creano musiche memorabili.**

*“La musica è sempre una parte fondamentale di tutte le nostre storie, che si tratti di un musical o meno”,* afferma la produttrice Yvett Merino. *“Oceania 2 è un lungometraggio di ampio respiro, e la musica gioca un ruolo importantissimo. Le canzoni del film aiutano a portare avanti la storia in modo molto speciale, e la colonna sonora è davvero dinamica. È stata un’esperienza grandiosa”*.

L’eredità musicale che precede *Oceania 2* è profonda: il team è stato profondamente ispirato dai personaggi, dal mondo e dalla musica del primo *Oceania*. Il regista Jason Hand afferma: *“Le musiche di questo film vi faranno ridere e riflettere. Si conquisteranno un posto nella vostra mente. Sono davvero indimenticabili”*.

Mentre sia Foa’i che Mancina avevano già partecipato al film originale, Barlow e Bear lo avevano vissuto da un punto di vista diverso. *“Vidi per la prima volta Oceania in un cinema quando uscì: all’epoca andavo al liceo”,* afferma Barlow. *“Era magico, un film semplicemente incredibile”*.

Come milioni di fan da casa – *Oceania* è stato il film più visto in streaming del 2023 su qualsiasi piattaforma negli Stati Uniti – Bear ha visto per la prima volta il film nel comfort della sua abitazione. *“È uno di quei film che ti immergono completamente in un mondo del tutto nuovo”,* afferma. *“È come entrare in un luogo bellissimo pieno di musica, cultura e narrazione: tutto si unisce e in qualche modo funziona perfettamente”*.

Le autrici, premiate con il Grammy nel 2022, sono state le più giovani vincitrici in assoluto del premio per il miglior album di un musical grazie al loro concept album, *The Unofficial Bridgerton Musical*, nato su TikTok. *“Emily Bear e Abigail Barlow hanno partecipato a questo progetto fin dall’inizio e sono state incredibilmente collaborative”,* afferma il regista David G. Derrick Jr. *“Quando abbiamo presentato loro la storia per la prima volta, si sono subito identificate con il viaggio di Vaiana. Le loro canzoni hanno contribuito a esternare tutte le emozioni di Vaiana, sia quelle comiche che quelle profondamente emotive. Abbiamo vissuto momenti magici lavorando insieme, quando Emily cominciava a suonare il pianoforte e Abigail iniziava a cantare”*.

*“Penso che la musica possa fare la differenza tra uscire da un cinema senza provare nulla e uscire dalla sala provando ogni tipo di emozione”,* afferma Barlow.

Bear aggiunge: *“Sono di parte: penso che la musica sia tutto in un film. È uno strumento narrativo così potente: può far riaffiorare i ricordi, trasportarci in nuovi luoghi. Può farci piangere; può farci provare tutto”*.

La loro abilità di pensare velocemente e catturare tutte le sensazioni presenti in una scena si è dimostrata enorme. *“La musica è una delle componenti principali dell’universo di Oceania, quindi per noi era molto importante avere delle autrici che comprendessero l’incarico”*, afferma la regista Dana Ledoux Miller. *“Sono due giovani donne all’apice della loro carriera, audaci e avventurose. Hanno visto Vaiana, hanno capito cosa volevamo per lei e si sono spinte oltre i confini del possibile”*.

La produttrice Christina Chen aggiunge: *“Sono così talentuose. Onestamente mi ha sconvolto vedere come hanno lavorato con gli interpreti Auli’i Cravalho o Dwayne Johnson senza alcuna esitazione. Hanno una visione così incontaminata di ciò che le loro canzoni dovrebbero essere, e in questo modo sono riuscite a farle vivere. Hanno creato dei ponti emotivi straordinari in ogni canzone, che contribuiscono davvero a sostenere le canzoni non solo dal punto di vista narrativo, ma anche dal punto di vista dei personaggi”*.

## **BATTI IL CINQUE**

Secondo le autrici, la scrittura di cinque canzoni originali completamente nuove è stata un processo molto collaborativo. *“C’è stato un continuo scambio di opinioni”*, afferma Barlow. *“Ci hanno presentato l’idea per la canzone – come volevano che si collocasse [nella storia], come volevano che fosse, cosa avrebbe dovuto affrontare dal punto di vista della storia. Poi ci scambiamo le idee avanti e indietro finché non troviamo la struttura, l’idea, il concetto. Da lì si è evoluta un milione e mezzo di volte prima di essere completata”*.

### **“Il nostro posto è qui”**

*“La prima canzone che hanno scritto è stata ‘Il nostro posto è qui’, che era un bentornato nel mondo di Vaiana”*, afferma Hand. *“Ci fa capire dove si trova Vaiana in questo momento della sua vita. Possiamo sperimentare la portata del momento in cui si trova sull’oceano, fino al ritorno alla sua comunità. L’abbiamo impostata di proposito in modo che inizi con lei che naviga nell’oceano. Quando la canzone raggiunge il crescendo, lei arriva a casa e tutti sono lì a festeggiarla. Cattura davvero lo spirito di Vaiana in modo istantaneo. Se aggiungiamo tutti i pezzi forniti da Mark e il contributo di Opeteia e dei Te Vaka, diventa davvero speciale”*.

### **“Oltre quel reef”**

Barlow e Bear hanno trovato il sound della canzone prima di scrivere il testo. Secondo Bear, trovare il motivo è stato difficile. *“Non riuscivamo a trovare nulla che la facesse risaltare”*, afferma. *“Avevamo provato molte cose diverse, poi siamo arrivate a quest’idea di un contrasto tra la tonalità minore e quella maggiore, che dà l’impressione di lottare con qualcosa, di essere trascinati in direzioni diverse, il che è molto rappresentativo di ciò con cui Vaiana stava lottando in quel momento. Ma è stata Abigail ad arrivare a quel gancio, a quella parola: ‘Oltre’”*.

*“L’idea è che lei stia cercando di capire cosa ci sia dall’altra parte dell’orizzonte, perché è già andata così lontano e le viene chiesto di andare oltre”*, aggiunge Barlow.

“È incredibilmente emozionante”, afferma Hand.

### **“Di meglio che c’è?”**

La canzone presenta l’equipaggio di Vaiana nel miglior modo possibile, mettendo in evidenza le personalità di ciascun membro in un brano d’insieme. Barlow afferma: *“‘Di meglio che c’è?’ è diventata una delle mie canzoni preferite perché è leggera e divertente. E mostra Vaiana che fa del suo meglio per incoraggiare la sua squadra e far sì che si guardino intorno e osservino ciò che li circonda”*.

*“È come un’entusiasta istruttrice del campo estivo, che cerca di tenere a bada un gruppo di bambini”*, aggiunge Bear.

*“Questa canzone è l’animazione al suo meglio”*, afferma Chen e aggiunge che tutti in ogni reparto, dal layout alla fotografia all’animazione, si sono riuniti e *“hanno fatto l’esatto contrario di un buco nell’acqua, senza giochi di parole. È una canzone così divertente e simpatica”*.

### **“Perditi”**

*“Una delle nuove canzoni più sorprendenti che abbiamo viene cantata dal personaggio di Matangi, una donna molto misteriosa che vive all’interno di questo mollusco gigante”*, afferma il regista Jason Hand. *“Ha tutte queste incredibili volpi volanti, che sono praticamente il suo corpo di ballo, e canta questa canzone che è l’esatto contrario di tutto ciò che Vaiana pensa di sapere riguardo al suo mondo, che è lo scopo della canzone. È una canzone enorme, esagerata, in cui Matangi si esibisce come una vera intrattenitrice, e cerca di insegnare a Vaiana qualcosa nel modo più divertente e allegro possibile”*.

*“È un’idea molto universale che abbiamo appreso dalla Polynesian Navigating Society. Ci hanno detto che, quando sei là fuori a navigare, perdersi è un percorso verso la magia. E penso che la canzone incarni questo concetto in modo meraviglioso”* afferma Chen.

### **“Posso avere un Chee-Hoo?”**

Maui ci sa fare con le parole, quindi i filmmaker volevano assicurarsi che il personaggio avesse il suo momento sotto i riflettori. *“Ovviamente ‘Posso avere un Chee-Hoo?’ è un fantastico bebop”*, afferma Chen.

L’idea, secondo Barlow e Bear, era quella di sfruttare la personalità carismatica del semidio. *“Volevamo prendere tutte le parti di Maui che amiamo e fare qualcosa di nuovo”*, afferma Bear. *“Maui è cresciuto come personaggio. Questo è un momento inverso per Maui e Vaiana: Vaiana risolleleva Maui nel primo film, e ora Maui fa lo stesso per Vaiana. Questa canzone ha lo scopo di ricordarle tutte le sue qualità”*.

L’head of animation Kevin Webb afferma che la canzone è, in parole povere, gigantesca. *“È così grande e spettacolare, un tipo di canzone che ti carica e ti prepara per la battaglia finale. È Maui con il volume al massimo, è lui che mette in scena uno spettacolo”*.

MANTENERE IL REALISMO

La collaborazione con Opetaiā Foa'i e Mark Mancina è stata fondamentale per dare vita alle canzoni. Hand afferma: *“Opetaiā e Mark e i loro team portano queste canzoni ancora più in là con una strumentazione accurata, arrangiamenti corali e il loro marchio di magia unica nel suo genere. Quando tutto si unisce, la musica ci trasporta in quella parte del mondo in un modo incredibilmente speciale”*.

Il regista David G. Derrick Jr. aggiunge: *“Opetaiā Foa'i è speciale. Sono onorato di lavorare con lui e di considerarlo un amico. Ho avuto modo di conoscerlo nel primo film, e poi di approfondire il nostro rapporto a livello creativo e culturale. Amo anche i Te Vaka: riempiono ogni canzone che ascolterete. Si percepisce l'orgoglio della comunità, l'amore della comunità. E poi abbiamo della musica molto specifica che viene supervisionata da Opetaiā. Quando l'equipaggio di Vaiana parte, non se ne va da solo, come aveva fatto lei nel primo film. Partono con una bellissima canzone e un coro cantato in tokelauano e samoano”*.

Per Foa'i, l'obiettivo era semplice. *“Per quanto riguarda Oceania 2, volevo introdurre e mantenere gli elementi culturali del Pacifico”*, afferma. *“Dovevamo rimanere fedeli agli elementi culturali del Pacifico meridionale assicurandoci di portarli in scena in modo rispettoso. È così importante che le persone abbiano una finestra su questa cultura in modo da poterla osservare più a fondo e non soltanto in superficie”*.

Il cantautore, musicista e performer ha inciso i brani in Australia, dove afferma di aver potuto attingere al talento di persone che avevano familiarità con i suoni che voleva ottenere. *“Avere a disposizione un ensemble di tamburi a fessura, tamburi in pelle e voci su cui poter fare affidamento completa tutto per me”*.

Foa'i ha anche scritto una canzone speciale per Maui, chiedendo a Dwayne Johnson di cantare in samoano. In essa, sia Foa'i che Rachel House si sentono cantare in tokelauano. *“Si chiama ‘Mana Vavau’”*, afferma. *“Parla degli antenati – l'ho scritta appositamente per Dwayne, che è per metà samoano. È molto commovente ed emozionante”*.

## LA COLONNA SONORA ORCHESTRALE

Secondo il compositore Mark Mancina, creare la colonna sonora di un film d'animazione richiede qualcosa di speciale. *“La musica racconta davvero una storia”*, afferma. *“Sono onorato che mi abbiano chiesto di scriverla”*.

Secondo Derrick, la decisione di invitare il compositore a tornare nel mondo di Oceania è stata facile. *“Mark Mancina è una persona incredibile con cui lavorare”*, afferma il regista. *“Ha una grande esperienza, dal primo film fino a questo. E credo che, musicalmente, il modo in cui è in grado di lavorare sia con Emily e Abigail che con Opetaiā abbia saputo creare una collaborazione incredibile per un album e un sound straordinari”*.

La colonna sonora è stata costruita utilizzando i temi delle canzoni scritte da Barlow e Bear, oltre ad alcuni nuovi temi da lui composti. Mancina afferma: *“Ho anche avuto la possibilità di comporre un tema emotivo per questo film, che mi piace molto e si basa sulla storia”*.

*“Una delle cose più difficili di questi lungometraggi d’animazione è dover creare un sound o uno stile per il film”, prosegue Mancina. “Prendere idee e concetti dal primo film è stato utile, ma non volevamo riprenderne la musica, volevamo essere originali, introdurre nuovi temi. È più divertente scrivere nuovo materiale, quindi è stato il meglio di entrambi i mondi”.*

Tra gli strumenti unici utilizzati in questo film ci sono un ukulele a otto corde e una lira. *“È un guscio di tartaruga con le corde di un’arpa”, afferma Mancina. “Non ha il suono di un’arpa, però. L’abbiamo usata per Matangi; è molto divertente. Prima che inizi il brano ‘Perditi’, facciamo una strimpellata, una specie di accordo di settima dominante, che normalmente non si farebbe mai... ma dato che la canzone è molto particolare, l’abbiamo fatto”.*

Pete Anthony ha condotto la registrazione della colonna sonora in diverse date a metà del 2024, utilizzando un’orchestra che andava dai 70 ai 76 elementi, oltre a ensemble più piccoli, fiati etnici solisti e molteplici sessioni di percussioni.

*“Il dono più grande che un compositore possa ricevere è creare musiche memorabili”, afferma Mancina. “Naturalmente, mi piacerebbe che il pubblico piangesse quando c’è bisogno di piangere e ridesse quando c’è bisogno di ridere. Ma è più importante che il pubblico esca dal cinema gratificato non soltanto dalla storia, che è molto importante, ma anche dalla musica. Sarebbe una cosa fantastica”.*

#### IL REGISTA DAVID G. DERRICK JR. - BIOGRAFIA

David G. Derrick Jr. (Regia) dirige *Oceania 2* dei Walt Disney Animation Studios dopo aver partecipato come story artist al film originale nominato agli Oscar®. Derrick si è unito alla Disney Animation per lavorare a *Oceania*, attratto dalla storia dalle sue origini samoane e dal legame personale con la ricerca del personaggio principale di comprendere la sua eredità.

*“Mi sono sentito in viaggio con Vaiana. Ho antenati originari di Samoa e, proprio come lei arriva a comprendere la sua eredità, lavorare e fare ricerche su questo film mi ha avvicinato alla mia”.* Viaggiando con i suoi fratelli e sorelle per riconnettersi con il loro patrimonio samoano, Derrick ricorda: *“Abbiamo imparato a sbucciare e rompere una noce di cocco senza alcuno strumento. Abbiamo cucinato la nostra cena in un forno tradizionale samoano chiamato umu”.*

Derrick ha lavorato in precedenza come story artist presso la DreamWorks Animation in film come *Megamind*, *Dragon Trainer* e *Le 5 Leggende*, tra gli altri.

Nato e cresciuto a Farmington, nello Utah, Derrick ha deciso di intraprendere una carriera nell’industria dell’animazione dopo aver visto il film Disney Animation *Tarzan* durante l’università. Ha studiato animazione dei personaggi al CalArts.