



Presenta

COYOTE VS ACME

diretto da
DAVE GREEN

con
WILLY IL COYOTE
BEEP BEEP
WILL FORTE
JOHN CENA
LANA CONDOR
e con
tutti i protagonisti **LOONEY TUNES**

Il film che la Acme non voleva farvi vedere

AL CINEMA DAL 2 SETTEMBRE

Ufficio stampa Lucky Red

Alessandra Tieri (+39 335.8480787 a.tieri@luckyred.it)
Georgette Ranucci (+39 335.5943393 g.ranucci@luckyred.it)
Federica Perri (+39 3280590564 f.perri@luckyred.it)

CAST ARTISTICO

WILL FORTE	Kevin Avery
LANA CONDOR	Paige Avery
JOHN CENA	Buddy Crane

CAST TECNICO

Regia	DAVE GREEN
Soggetto e Sceneggiatura	SAMY BURCH
Soggetto	JEREMY SLATER

SINOSSI

L'epica storia che mette fine all'odissea di Willy il coyote, che da decenni insegue Beep Beep senza mai riuscire ad acchiapparlo, finendo vittima di razzi impazziti, invenzioni difettose e i marchingegni più improbabili prodotti dalla ACME.

Willy è diventato uno dei simboli più divertenti e romantici del fallimento, ma anche e soprattutto della perseveranza.

Lui non si arrende, mai.

E se... Willy il coyote decidesse finalmente di chiedere conto alla ACME, avviando una clamorosa azione legale per tutti quei prodotti difettosi?

La risposta in **Coyote vs ACME**, con protagonisti *Willy il coyote, Beep Beep, Will Forte, John Cena e Lana Condor* e con la straordinaria partecipazione di *Bugs Bunny, Duffy Duck* e tutti i Looney Tunes!

NOTE DI PRODUZIONE

ORIGINI

Coyote vs. Acme è un omaggio alla tenacia di un eroe che non si arrende davanti a niente, qualunque sia l'ostacolo che si presenta sul suo cammino ... o che gli si sfrazzella dritto in testa. Ed è stato realizzato da persone animate dallo stesso spirito indomito.

Coyote vs. Acme è anche una appassionata dichiarazione d'amore nei confronti dell'animazione, un accorato appello ad affrontare il fallimento senza arrendersi mai e un invito a credere nella forza dello spirito umano e animale.

Come si intuisce dal titolo, il film racconta la storia del mitico Willy il Coyote che decide di portare il suo caso in tribunale. «Il messaggio di questo film, ben simboleggiato dal personaggio al centro della storia, è un invito a non mollare mai», afferma il regista Dave Green.

Nonostante il film sia realizzato con le tecniche più all'avanguardia, la storia di *Coyote vs. Acme* inizia nel buon vecchio formato cartaceo nel lontano 1990, ispirato da un pezzo scritto per *The New Yorker* dal celebre umorista Ian Frazier. L'articolo rendeva conto del processo in cui un certo Willy il Coyote aveva fatto causa alla ACME Corporation sollevando accuse di illeciti aziendali e danni per responsabilità civile in relazione a una serie di prodotti disastrosi – dalle slitte a razzo alle scarpe a molla, tutte brevettate dall'ACME – che, secondo il ricorrente, nel corso degli anni gli avevano causato una serie infinita di “lesioni personali, perdita di reddito d'impresa e sofferenza mentale”.

L'articolo di Frazier era una perla di comicità demenziale che da subito ha esercitato un fascino assolutamente irresistibile su Hollywood. «Era un pezzo meraviglioso e tutti quelli che lo hanno letto si sono fatti grandi risate e lo hanno adorato», afferma Chris deFaria, produttore di *Coyote vs. Acme*. «Ma la cosa fantastica era che offriva uno spunto straordinario per un film su Willy il Coyote visto in una prospettiva completamente diversa da quella a cui eravamo abituati. A differenza dei cortometraggi originali di Willy il Coyote e Beep Beep, qui la storia usciva dalla dimensione tutto sommato limitata e lineare di un classico inseguimento per diventare qualcosa di più, qualcosa di grande e meraviglioso. Seppure difficile da concretizzare, questa idea ha gettato le basi per qualcosa di completamente nuovo».

Nei 30 anni trascorsi dalla pubblicazione di quell'articolo, l'entusiasmo non è mai scemato e tanti registi hanno tentato di cimentarsi con un potenziale adattamento cinematografico. L'ultimo a raccogliere il testimone, in ordine di tempo, è stato Dave Green che, grazie alla sua esperienza in film che mescolano live-action e animazione (*Tartarughe Ninja - Fuori dall'ombra* e *Earth to Echo*), si trovava in una posizione ideale per raccontare questa storia unica in cui un personaggio dei cartoni animati sfida un colosso come l'ACME.

Il film inizia con una sequenza in grande stile che vede Willy il Coyote affannarsi invano, per l'ennesima volta, nel tentativo di acchiappare il suo acerrimo nemico Beep Beep. «Quando Willy si rende conto che è la 1150ma volta che fallisce solo nell'anno in corso, decide che ne ha abbastanza e che forse è venuto il momento di adottare un approccio diverso», ride deFaria parlando della premessa.

«Per caso, vede in televisione lo spot di un avvocato da strapazzo di nome Kevin Avery [interpretato dalla superstar delle commedie Will Forte], che dice: “Se hai un problema, noi possiamo risolverlo”. Lo slogan di Kevin è: “C’è sempre qualcuno da incolpare!” In quel momento, Willy il Coyote si guarda intorno nella sua caverna e si rende conto che i prodotti che ha sempre usato per cercare di catturare Beep Beep sono tutti realizzati da un’unica azienda: la ACME. Così escogita il suo nuovo piano: andare in città alla ricerca di quell’avvocato della TV, per citare in giudizio la ACME Corporation. E qui cominciano a succedergli di tutti i colori ...»

REALIZZATO DA UNA FAMIGLIA, PER LE FAMIGLIE

Il grande punto di forza di Will Forte, secondo il regista Dave Green, è la sua gentilezza. Il che può sembrare piuttosto sorprendente, dato che la maggior parte delle persone tende a pensare a questo mito di SNL [Saturday Night Live] come al folle creatore di personaggi fuori di testa come il paracadutista MacGruber, con il suo taglio di capelli “alla tedesca” e la mania di squartare i nemici alla gola, o l’eccentrico cantante folk Clancy T. Bachleratt.

«Will si è buttato anima e corpo nella sceneggiatura e l’ha adorata», dice Green. «Ed è una delle persone più divertenti al mondo, che in più si è rivelato anche l’essere umano più gentile che si possa immaginare. Adoro tutto quello che ha fatto. Ma se molte delle interpretazioni di Will che abbiamo impresse nella memoria lo vedono nei panni di personaggi bizzarri ed eccentrici, in questo film in sostanza fa più che altro la spalla, fa da contrappunto a Willy il Coyote. Per questo il nostro Kevin doveva essere una persona gentile e Will è assolutamente perfetto in questo ruolo».

Il Kevin Avery (il nome è un omaggio al leggendario regista dei Looney Tunes Tex Avery) di Forte lavora presso lo studio legale Avery, Jones & Maltese (anche questo un omaggio ai creatori di Willy il Coyote, Chuck Jones e Michael Maltese) e non è esattamente un tipo che risulta istintivamente simpatico.

«Francamente, Avery è un avvocato svogliato, che cerca sempre e solo la via d’uscita più rapida ed economicamente conveniente», ride il produttore Chris deFaria. «Il suo studio, come si vede chiaramente nel film, si trova in un centro commerciale di secondo ordine e il suo lavoro consiste nell’accettare anche il caso più insignificante a patto di arrivare subito a un accordo ... mentre si mangia le patatine fritte».

Proveniente da una famiglia in cui tutti hanno fatto grandi cose e formatosi in una delle migliori facoltà di giurisprudenza del Paese, tempo addietro Kevin ha commesso un errore in un caso importante e da allora ha deciso di lasciar stare le cause di alto profilo. Ora si accontenta di arrivare a tutti i costi a un accordo, di cui può beneficiare sia lui che i suoi sfortunati clienti.

«Quando lo incontriamo, Kevin rappresenta personaggi dei cartoni animati ormai da una decina d’anni», dice Green. «Si occupa di cause che riguardano personaggi dei cartoni animati schiacciati da un pianoforte o investiti da un autobus. Di solito accetta la prima offerta di risarcimento proposta dalla controparte e fa pure finta di andarne orgoglioso. Gli piace pensare di aver ottenuto un accordo favorevole ai suoi clienti nel 100% dei casi, ma in realtà sono soldi facili. Pensateci un attimo: a un personaggio dei cartoni animati può essere fatta saltare in aria una mano con la dinamite e il giorno dopo è perfettamente a posto. Un giudice non sa come reagire a una situazione del genere, quindi le lesioni che un personaggio dei cartoni animati può subire

a causa di un prodotto ACME sono, fino a questo punto, qualcosa che i tribunali fondamentalmente non prendono molto sul serio».

Kevin e Willy sono «l'uno l'antitesi dell'altro», afferma deFaria. «Dopo quel fallimento che ha segnato la sua carriera, Kevin ha deciso di imboccare una strada diversa, non gli interessa più il successo personale e preferisce non correre alcun rischio. Willy invece va incontro al fallimento ogni giorno, ma non si abbatte mai e riparte subito alla carica. Quindi abbiamo messo insieme questi due personaggi, che hanno un approccio così diverso nei confronti del fallimento, per vedere cosa possono imparare l'uno dall'altro».

Sebbene all'inizio Kevin Avery non sembri esattamente un modello a cui aspirare, deFaria sottolinea che essere interpretato da un attore come Will Forte spazza via in realtà ogni preconconcetto. «Con un attore come Will, puoi avere il personaggio peggiore del mondo e al pubblico piacerà lo stesso, perché c'è una dolcezza che lo caratterizza che riesce inevitabilmente a trasparire».

Forte è stato attirato dal progetto sia per la sfida rappresentata dal personaggio che per l'opportunità di recitare al fianco dei personaggi dei Looney Tunes – e pure per la possibilità di trovarsi faccia a faccia con John Cena in tribunale.

Racconta Forte: «A volte gli avvocati non sono visti di buon occhio. Ma come in ogni professione ci sono anche persone meravigliose che fanno un ottimo lavoro, cercando di contribuire al bene dell'umanità. È così in ogni settore. Ciò che ho trovato davvero divertente in questo caso è che il personaggio di John Cena è l'avvocato cattivo e il mio è quello buono, anche se forse il mio ci mette un po' ad arrivarci!»

Il ruolo di Buddy Crane, un avvocato intransigente e spietato che difende la discutibile reputazione della società sotto accusa, ha offerto anche a Cena opportunità uniche. «Penso che John abbia apprezzato il copione perché non gli viene mai chiesto di interpretare un avvocato, di solito recita la parte dell'eroe in un film d'azione o deve comunque mettere in mostra la sua prestanza fisica. Ma qui gli si chiede ben altro, qui gli si chiede di essere scaltro, calcolatore, convincente e inquietante. E lui lo fa in maniera fantastica», afferma Green.

«Alla mia età, questo film significa davvero tanto dal punto di vista emotivo. Quando ero piccolo, quei cartoni animati e le loro storie erano molto reali per me», dice Cena. «Ciò che ha reso davvero speciale questo film è stato il fatto che è un po' come se da bambino uno è appassionato di baseball, poi diventi un giocatore e alla fine ti viene data la possibilità di giocare con quelli che erano i tuoi idoli. È questo che è successo a me con questo film, ma dato che sono tutti cartoni animati, nessuno di loro è invecchiato, quindi mi sono ritrovato a recitare con questi personaggi che sono ancora nel pieno della forma! Era una situazione davvero incredibile».

A completare il cast principale c'è Paige, interpretata da Lana Condor, la nipote di Kevin. «Ma non è la parentela a determinare il loro rapporto. È più il fatto che Paige è idealista quanto lo era Kevin un tempo, gli ricorda l'ottimismo che aveva da giovane e che ha perduto», dice Condor. «Lei lo spinge fuori dalla sua *comfort zone*, cosa di cui ha davvero bisogno. Magari Paige è fin troppo idealista, ma tra di loro c'è un'intesa particolare. Entrambi sono un po' strani, un po' goffi ciascuno a modo suo. È per questo che il loro rapporto funziona».

Una cosa che ha sorpreso Green riguardo a Condor è stata una rivelazione molto personale che l'attrice si è tenuta per sé fino a dopo le riprese. «Tutto quello che sapevo era che Lana aveva

fatto il provino per la parte ed era divertentissima», dice il regista. «Ma a quanto pare è riuscita a identificarsi così tanto con Paige perché ha trovato in Paige molto di sua madre: una perfezionista che era anche un'ottimista».

E ora il padre di Condor non vede l'ora di vedere il risultato al cinema. «Papà porterà tutti i suoi amici del college a vedere *Coyote vs. Acme*, il che è davvero una cosa bellissima. È orgoglioso di me. È una sensazione meravigliosa sapere che potrà vedermi in un film con personaggi che mi hanno fatto conoscere lui e la mamma», sorride. «È per questo motivo che, per me, questo film è pieno di emozione, perché ha un significato particolare per le persone a cui tengo di più: la mia famiglia».

A completare il cast ci sono Tone Bell e Martha Kelly nei panni rispettivamente degli assistenti legali Sal Maltese (un omaggio allo storyboard artist dei Looney Tunes Michael Maltese) e Dottie Jones, che aiutano Coyote nella causa contro l'ACME, mentre P.J. Byrne interpreta Bill Pellicano, avvocato dell'ACME e subordinato di Buddy Crane. Anche Luis Guzmán, John Early e Kenneth Choi ricoprono ruoli memorabili.

CREARE EMPATIA PER UN PERSONAGGIO DEI CARTONI ANIMATI

Dave Green ammette con un sorriso che l'idea che sta alla base del film *Coyote vs. Acme* è assolutamente assurda, ma proprio per questo non aveva dubbi che avrebbe funzionato, con un'unica importante avvertenza: «Dovevamo interpretarla con grande serietà. Ne ero assolutamente convinto fin dall'inizio», dice il regista. «Perché sapevo che da lì non sarebbe scaturita solo la comicità, ma anche l'emozione».

Una visione, la sua, condivisa appieno dalla troupe e dal cast, tra cui John Cena: «Per me, nei film ogni personaggio dovrebbe essere un personaggio a tutto tondo, dovrebbe riuscire a esprimere l'intera gamma delle emozioni. È questo il bello del raccontare una storia: riuscire a prendere qualcosa o qualcuno che vediamo solo in un certo modo e poi strappare quel velo, per renderci conto che ha anche altri lati che ci erano sconosciuti. È questo che ci fa entrare in sintonia con i personaggi e ce li fa amare».

E aggiunge: «Ed è questo che rende questo film così coinvolgente. Finora avete visto Willy il Coyote solo in un certo modo. Ma alla fine vi renderete conto che, pur essendo un personaggio animato, è un essere *a tutto tondo* che prova le stesse emozioni che proviamo noi. Io stesso ho versato qualche lacrimuccia quando l'ho guardato».

Willy il Coyote fu creato nel 1949 dall'animatore Chuck Jones e dallo scrittore Michael Maltese ed era ispirato a una frase tratta da un libro di Mark Twain, il racconto di viaggio semi-autobiografico del 1872 intitolato *In cerca di guai* (in inglese *Roughing It*), che descriveva il coyote del deserto così: «ha sempre fame ... È lungo, magro, malato, uno scheletro spelacchiato».

Ma ciò che ha affascinato di più Green del personaggio di Willy il Coyote e del mondo esagerato in cui vive è qualcosa di più esistenziale. C'era una questione a cui, una volta balenata nella sua mente, semplicemente non riusciva più a smettere di pensare.

«La chiave che ha spalancato le porte all'intero film è stata l'idea che noi guardiamo i cartoni animati e ci divertiamo alle spalle dei personaggi, ridiamo delle loro sofferenze. E lo facciamo da sempre! Quindi, in un certo senso, l'idea alla base di questo film era chiedere scusa e dire "Ci

dispiace!” a Willy il Coyote, che da 75 anni ne subisce di tutti i colori e che adesso ne ha decisamente avuto abbastanza!» afferma Green.

«Da lì è partito un ragionamento: “E se prendessimo sul serio il suo problema? E se tutta questa storia non fosse solo una scusa per farsi due risate ma andasse più in profondità, portandoci a esplorare aspetti che non abbiamo mai avuto modo di approfondire prima?” È stato questo a entusiasmarci. Mi sono posto questa domanda: “E se riuscissimo a creare *empatia* per Willy il Coyote?”»

Da lì sono sorte altre domande. «Mi sono chiesto: “Come ci sentiamo davvero quando ridiamo se Willy il Coyote si fa male? Perché è accettabile ridere delle sofferenze dei personaggi dei cartoni animati?” Una volta che ho iniziato a mettere tutto questo materiale nel mio “frullatore mentale”, mi sono reso conto che il film avrebbe potuto avere un respiro più ampio come riflessione su cosa fa di un essere umano un essere umano e di un cartone animato un cartone animato».

Mano a mano che il film prendeva forma, le intuizioni di Green si facevano più ardite. In maniera pionieristica, ha cominciato a proporre allo studio idee che sembravano pura provocazione, intese a superare i confini tradizionali e a sfidare i pregiudizi su quello che ci si poteva aspettare da un film dei Looney Tunes.

«Quando ho iniziato a pensare a come presentare questo film, ho passato in rassegna varie possibilità e alcune erano davvero campate in aria. Ad esempio, mi sono detto: “E se facessimo una sorta di documentario in stile true crime?”», ride Green. «Cercavo di capire fin dove potevo spingermi. E ho avuto la fortuna di poter esplorare anche le idee più folli che mi passano per la testa nel tentativo di capire come volevo raccontare questa storia. Mi sono messo a rivedere i classici - drammi giudiziari, thriller, polizieschi – facendomi ispirare da *Michael Clayton*, *Il verdetto*, *Codice d'onore*...»

Ma c'è un film che, più di ogni altro, ha influenzato Green, un film che amava da tempo e che in qualche modo gli sembrava perfettamente adatto. «Si trattava di *Insider-Dietro la verità*», racconta Green riferendosi al thriller di Michael Mann del 1999, in cui Jeffrey Wigand, un chimico ricercatore interpretato da Russell Crowe, prende la coraggiosa decisione di diventare un informatore a spese dell'industria del tabacco.

«La mia idea era: “E se inserissimo Willy il Coyote nel mondo di *Insider*?” Perché la cosa che amo di quel film, ogni volta che lo guardo, è che provi una tale rabbia per Jeffrey Wigand e una tale indignazione nei confronti delle grandi multinazionali del tabacco e di ciò che hanno fatto. Come spettatore provi una fortissima sensazione di ingiustizia».

Green ridacchia, ben consapevole che un film con sette candidature agli Oscar che parla di un tema decisamente molto serio, di corruzione e del crollo psicologico di un essere umano potrebbe non sembrare a prima vista il parallelo più ovvio per la storia di un coyote frustrato che va in tribunale a chiedere i danni per dei saltarelli a reazione difettosi.

«Che dire, so bene che *Coyote vs. Acme* è un film per bambini e per famiglie!», ride Green. «Ma *Insider* è stata la mia stella polare. Sapevo che se fossimo riusciti a trasmettere al pubblico anche solo una minima parte di quella sensazione, di quanto tutta la situazione sia ingiusta, avrebbe funzionato. Perché Willy il Coyote ha tutti i diritti di intentare una bella causa contro la ACME Corporation!»

Quando il regista si è lanciato ufficialmente nel progetto del film, poco prima di Natale 2019, uno dei suoi primi compiti è stato sviluppare ulteriormente la sceneggiatura che era stata elaborata in precedenza. Non era, come Green si affretta a sottolineare, che quella versione della sceneggiatura non avesse i suoi meriti, ma lui vedeva questa storia in modo decisamente diverso. Per fare arrivare l'emozione al pubblico, secondo lui, serviva un tipo di sceneggiatore molto particolare.

Green e deFaria avevano una mezza idea di dove trovare la persona giusta. Entrambi avevano letto una bozza di sceneggiatura mai prodotta che circolava a Hollywood e che sembrava entusiasmare tutti con la sua voce nuova e unica.

Era la voce di Samy Burch. La sua sceneggiatura, *May December*, era una commedia dark e ironica che sarebbe stata poi diretta da Todd Haynes e interpretata da Natalie Portman e Julianne Moore, per la quale Burch ha ottenuto una nomination all'Oscar. Sulla carta, affidare a Burch una storia con i leggendari personaggi dei Looney Tunes era una scelta fuori dagli schemi. «Il merito va a Chris», dice Green. «Mi ha semplicemente detto: “La sua sceneggiatura è divertente, intelligente e dark. Dovresti davvero incontrarla”. E così ho fatto».

Burch ricorda che era gennaio 2020 e lei non era ancora rappresentata da un agente come sceneggiatrice, ma grazie alla raccomandazione di un altro produttore aveva avuto la possibilità di incontrare Green. «Pensavo fosse un incontro informale davanti a un caffè, non una riunione su un film che parlava di un coyote. Non avevo idea di cosa mi aspettava!», ride Burch. I due si sono subito trovati sulla stessa lunghezza d'onda. Ed è stato allora che Green ha sganciato la bomba, chiedendole se fosse interessata a dare un'occhiata alla bozza esistente di *Coyote vs. Acme*.

«Ho risposto: “Certo!” L'ho letta e ho inviato alcune proposte via e-mail, e Dave mi ha chiamata la mattina dopo: “Ehi, puoi venire alla Warner Bros per parlare con me e Chris delle tue idee?” Ovviamente sono andata di corsa», racconta Burch. «E mi sono ritrovata in quello che chiamano un “bake off” [il processo di audizione per sceneggiatori, in cui più candidati presentano le loro idee su un progetto]».

Burch ricorda quel processo come “una lotta molto intensa”, ma ne è uscita vittoriosa grazie a due fattori chiave, secondo deFaria. “Uno era l'evidente entusiasmo di Dave nei suoi confronti e l'intesa che ho potuto notare immediatamente tra loro”, afferma deFaria. Il secondo erano i Post-it che hanno tappezzato tutta la lavagna bianca nel suo ufficio.

Come ricorda lo sceneggiatore: «Abbiamo attaccato circa un centinaio di Post-it alla parete per elaborare la trama del complotto, definire la causa legale e l'evoluzione dei personaggi, ma anche per individuare un tono che mescolasse la comicità finto-seria dell'articolo di Ian Frazier con un nucleo emotivo che, si sperava, avrebbe colto il pubblico alla sprovvista».

Per deFaria, il processo è stato tanto piacevole quanto prezioso. «La prima cosa che abbiamo fatto – Dave, Samy e io – ancora prima di conoscere davvero il punto di vista di ciascuno sulla storia, è stata prendere una pila di Post-it e scrivere le emozioni che volevamo il pubblico provasse guardando il film – in particolare riguardo al Coyote. E dato che nel nostro film il Coyote non parla mai, abbiamo dovuto immaginare scene in grado di trasmettere ciò che era scritto su quei bigliettini. È stato un po' un approccio al contrario, ma ha funzionato», afferma il produttore.

«Non si può affrontare un film, specialmente uno che coinvolge personaggi con una storia così ricca e su cui c'è già così tanto materiale in circolazione, senza capire quali emozioni si intendono suscitare e in quali momenti. La trama è importante, ovviamente. Ma ciò che conta davvero è ciò che le persone provano mentre seguono la storia».

Per quanto riguarda le parole scritte sui foglietti appesi alla lavagna quel giorno, ce n'erano molte ma le tre che spiccavano già allora e che poi si ritrovano nel film nella sua versione definitiva, dice deFaria, erano queste: «Sorpresa», «Cuore» e «Furbo/Sciocco».

«Tutti crediamo di essere Beep Beep», dice deFaria, «ma nel profondo sappiamo di essere in realtà Willy il Coyote. Una volta compreso questo – e Samy lo ha capito perfettamente – capisci anche di cosa parlerà il film e come fare emozionare il pubblico».

Ciò che ha reso la sceneggiatura consegnata da Burch così convincente riflette tanto le sue capacità di sceneggiatrice quanto la sua esperienza precedente. «Quello che adoro di Samy è che è allergica alle scelte generiche ed è ossessionata dalla specificità, quindi in questo caso doveva essere sicura che stessimo raccontando un dramma giudiziario attraverso la lente dei Looney Tunes», dice Green.

«Il fatto è che lei proviene dal mondo del casting, quindi cercava di capire i trascorsi di ciascuno dei personaggi, anche quelli meno conosciuti, e li gestiva come un gruppo di attori a cui assegnare i vari ruoli di un legal thriller. Si vedeva che la sua mente da casting era all'opera: 'Sarebbe divertentissimo se riprogrammassimo personaggi che riteniamo dolci e adorabili; ad esempio, e se il personaggio più tenero del cast si rivelasse in realtà un cattivone?' Le sue scelte di casting nella sceneggiatura erano geniali.»

LA VERA STELLA DEL CINEMA MUTO

I Looney Tunes non sono mai passati di moda, afferma il produttore Chris deFaria. E nemmeno il personaggio che più di tutti gli altri simboleggia il caos assoluto: Willy il Coyote. «Il motivo per cui questi cartoni animati sono sopravvissuti è che la loro prospettiva di fondo è sempre stata così sovversiva e iconoclastica. I Looney Tunes, infatti, nacquero come metodo per vendere musica per la Warner Bros – ecco perché si chiamano *Looney Tunes*», spiega. «Quelle animazioni di oltre 90 anni fa erano di per sé sovversive e sono diventate immediatamente un'entità a sé stante. La natura ribelle è la chiave di questi personaggi e lo è sempre stata».

Avendo lavorato con questi personaggi e in questo mondo per così tanti anni, deFaria li conosce alla perfezione. E afferma che è impossibile non amare Willy il Coyote perché è davvero inarrestabile. «È facile liquidare questo coyote come un fanatico strampalato, ma in realtà Willy è il personaggio più positivo di tutti i Looney Tunes. Si sveglia ogni mattina, apparecchia la tavola per lo stufato di Beep Beep ed esce. E ogni giorno fallisce, torna a casa e sparecchia la tavola. Ma non ha mai un cedimento. Il giorno dopo si alza e ricomincia da capo», dice il produttore.

«Ha questa meravigliosa capacità di tenere duro e sperare che un giorno i suoi sogni si avvereranno». In lui c'è decisamente molto di Sisifo, il re greco di Efira condannato a spingere un enorme masso su per una collina, solo per vederlo rotolare giù ogni volta che si avvicina alla cima.

Willy il Coyote è stato protagonista di molti dei cortometraggi più memorabili dei Looney Tunes. È stato creato da Chuck Jones e dallo sceneggiatore Michael Maltese insieme alla sua nemesi Beep Beep e ha esordito nel 1949 in *Veloce e furioso (Fast and Furry-ous)*. Alcuni anni dopo fecero seguito le sue apparizioni parlate a fianco di Bugs Bunny, a partire da *Operazione coniglio (Operation: Rabbit)* nel 1952.

«Willy il Coyote ha i suoi difetti. È avventato, ha un ego smisurato, è orgoglioso e subdolo. Ma non si può che ammirare la sua tenacia», afferma il regista Dave Green. «Da bambino lo adoravo. I cortometraggi che mi attiravano di più erano quelli con Beep Beep e Willy il Coyote. Mi piacevano così tanto perché il conflitto in essi rappresentato è molto semplice, incredibilmente visivo e del tutto non verbale».

Il fatto che il protagonista del suo film non parli, sostiene Green, è uno degli aspetti che lo ha particolarmente affascinato. «È una grande sfida», dice, «perché significa che devi fare affidamento sulla purezza della sua espressività e sulla sua fisicità per trasmettere idee molto complesse e davvero umane. Willy il Coyote segue la tradizione di Charlie Chaplin o di Buster Keaton ed è uno dei migliori attori del cinema muto di tutti i tempi».

Ha i suoi famosi cartelli, ovviamente, che alza per esprimere la sua frustrazione o per ottenere un effetto comico, o per entrambi i motivi. «Ma siamo stati molto selettivi su quando e dove Willy usa i suoi cartelli perché non solo il suo volto è incredibilmente espressivo, ma anche il suo linguaggio del corpo è esilarante. Abbiamo studiato tutte le pose classiche di Chuck Jones nei cartoni animati originali perché è sempre stato un personaggio molto malleabile», dice Green.

Ma se alcuni aspetti di Willy il Coyote restano sempre gli stessi, in *Coyote vs. Acme* i realizzatori hanno avuto la possibilità di farlo evolvere. Trasferendo il personaggio dai suoi tipici cortometraggi di cinque minuti al mondo del lungometraggio, il pubblico ha ora la possibilità di vederlo e apprezzarlo ancora di più.

«Ora finalmente le persone capiranno cosa pensa e cosa prova davvero, piuttosto che limitarsi a notare che li fa ridere», afferma Will Forte. «Questo non significa che stiamo snaturando il Willy che tutti conosciamo. È ancora un esempio vivente e pulsante di pura determinazione. Quell'essenza rimane la stessa. Ma ora possiamo giocare all'interno di quei parametri come nessuno ha mai potuto fare prima. Ciò che riesce a dire senza dire nulla la dice lunga».

IL BURATTINAI CHE FA MUOVERE WILLY IL COYOTE

Per dare vita a Willy il Coyote la produzione ha adottato un approccio che ha entusiasmato tutti sul set. Solitamente nei film ibridi in live-action e animazione si ricorre alle classiche palline da tennis su bastoni con cui gli attori interagiscono per garantire la corretta linea dello sguardo, considerando che recitano di fronte a qualcosa che non c'è. In questo caso, invece, si è deciso di optare per una manifestazione molto più concreta del protagonista stesso: una versione del personaggio in forma di burattino, con cui gli attori potessero interagire e persino improvvisare.

«Il primo giorno, l'unica cosa che volevo davvero fare era incontrare Willy il Coyote. E quando è successo è stata un'esperienza fantastica», ricorda Lana Condor. «Dopo la prova costumi, ho chiesto se potevo andare a conoscere i burattinai. Siamo entrati nel loro laboratorio e c'erano una serie di diverse versioni dei vari personaggi dei cartoni animati, tutte scolpite e appese alle

pareti. È stato qualcosa di magico, quasi come quando da bambini si legge *Pinocchio* per la prima volta e si immagina una strana stanza piena di giocattoli che si muovono e hanno una vita propria.»

E quando Conor ha pensato che nulla avrebbe potuto rendere questa esperienza più fantastica, ha dovuto ricredersi. «Perché poi Dave Barclay, il leggendario *puppet master* (maestro burattinaio), è venuto a salutarmi tenendo in mano Willy e si è presentato attraverso di lui, il che è stato assolutamente surreale e bellissimo. Dave era quasi sempre nei panni di Willy il Coyote. Ovunque andasse Dave, andava anche Willy. Willy è arrivato persino ad avere una sedia da regista tutta sua e a farsi sistemare il trucco.»

In oltre 50 anni di carriera, Barclay ha dato vita ad alcuni dei personaggi più famosi dello schermo, da Jabba the Hutt e Yoda dell'universo di *Star Wars* a Sprocket di *Fraggle Rock* e persino a Mr. Tinkles in *Cani e Gatti*.

«La domanda che si ponevano i registi era: “Come si fa a portare un personaggio dei cartoni animati, che esiste solo in forma animata da otto decenni, su un set live-action nel New Mexico? Soprattutto considerato che, come se non bastasse, questo personaggio non parla?” È per questo che Chris deFaria mi ha chiamato», racconta Barclay.

«Quando ero capo burattinaio per *Chi ha incastrato Roger Rabbit* [il classico film del 1988 di Robert Zemeckis che, in maniera analoga, mescolava attori in carne e ossa e coprotagonisti animati], avevamo molti doppiatori fuori campo che recitavano le battute per conto dei personaggi animati. Ma in questo caso il personaggio non aveva voce», continua Barclay. «Il problema, quindi, era questo: “Come si fanno a gestire i tempi di scena?” Chris, Dave Green e io ne abbiamo discusso e abbiamo concluso che il modo migliore sarebbe stato realizzare un burattino a grandezza naturale di Willy il Coyote».

La realizzazione del pupazzo, che Barclay ha creato insieme a suo figlio Duncan, era basata sulle tecniche che Barclay ha affinato nel corso degli anni lavorando a progetti che spaziano dai *Muppets* a *Dark Crystal* e *Labyrinth* per la Jim Henson Company, ma l'esecuzione è stata del tutto inedita. È stato un progetto pionieristico che vedeva il personaggio rappresentato secondo le sue proporzioni effettive, in modo da fungere anche da riferimento per l'illuminazione. Barclay ha costruito il suo Willy il Coyote utilizzando schiuma reticolata modellata su una struttura interna con diversi collegamenti che consentiva di agganciare braccia, gambe e teste diverse a seconda delle esigenze specifiche delle scene.

Il risultato, anche grazie a un utilizzo di diverse teste dotate di sopracciglia e bocca mobili per trasmettere le numerose espressioni del personaggio, è stato quello che Barclay definisce «un ibrido unico nel suo genere». Inoltre, cosa fondamentale, il pupazzo era abbastanza leggero da permettere a Barclay di manovrarlo da solo, da dietro e indossando una tuta verde che consentisse di eliminarlo dall'immagine in post-produzione.

«Dato che sapevo che avrei animato questo personaggio da solo, volevo che fosse decisamente leggero, così da permettermi di resistere in ginocchio per una ripresa di quattro o cinque minuti», spiega Barclay. «Avere un pupazzo sul set significava che tutti gli attori potevano vedere davvero Willy il Coyote. E io potevo recitare in tempo reale, per dargli i ritmi recitativi e rispecchiare lo stile dell'animazione. In questo modo Willy il Coyote era lì, sul set, in ogni fotogramma. Poi stava

al povero George Murphy [il supervisore degli effetti visivi] rimuovere digitalmente me e il pupazzo, sostituendo la mia interpretazione con quella animata basata su di essa».

Per Green, questo approccio innovativo ha significato potersi immergere completamente in questo mondo unico e consentire al suo cast di comunicare visivamente con il protagonista del film. «Grazie a Dave [Barclay], ci siamo presto resi conto che la mancanza di dialoghi non sarebbe stata un ostacolo. Anzi, tutt'altro. Sarebbe stata una liberazione», afferma il regista.

È un sentimento condiviso da tutto il cast, non ultimo da Will Forte che, nel ruolo dell'avvocato di Willy, ha trascorso gran parte del film recitando al fianco di Barclay e del suo pupazzo. «E che privilegio è stato», dice Forte.

«Avere Dave lì sul set con noi è stato fantastico perché ci ha permesso di recitare a fianco di Willy, invece che limitarci a interagire con una pallina da tennis. Non era solo questione di avere un riferimento visivo per capire dove fossero gli occhi del personaggio animato. Si trattava di far sentire Willy davvero parte della storia, in modo che il pubblico potesse riuscire davvero a mettersi nei suoi panni».

LE VOCI DELLE ICONE

Anche se Willy il Coyote non parla, molti dei suoi coprotagonisti animati hanno una voce ben definita. L'uomo responsabile della maggior parte di loro è Eric Bauza, celebre doppiatore e un concentrato di energia contagiosa che ha perfezionato la sua arte al punto da aver vinto numerosi Emmy.

Sebbene Bauza sia chiamato a dare voce ai personaggi dei Looney Tunes ormai da tempo, non è un privilegio che dà per scontato. «Ogni volta che ho l'occasione di doppiare questi personaggi, mi dico sempre che mi hanno prestato una Cadillac per andare a farci un giro», dice Bauza. «E da parte mia, prometto sempre di non farle neanche un graffio – e di rimettere un po' di benzina nel serbatoio».

Bauza, infatti, ha iniziato come animatore, ma ha ricevuto le chiavi di quella Cadillac per la prima volta più di 20 anni fa, quando ha doppiato Marvin il Marziano in TV, nella serie Duck Dodgers. «Quando ero un animatore, me ne stavo sempre seduto in studio a imitare le persone che mi circondavano», ricorda Bauza. «Ma la storia risale a molto tempo prima. Già quando ero bambino, intorno ai nove anni, andavo in giro imitando Bugs Bunny e altri personaggi. I miei genitori probabilmente pensavano che fossi posseduto dal demonio. Sai, del tipo: "Che strano, Eric è da solo nella sua stanza ma sento le voci di altre venti persone provenire da lì dentro!"»

Bauza è estremamente orgoglioso di ciò che fa. «Far parte dello straordinario universo di questi personaggi è incredibile», afferma. «Ma so bene di essere solo uno dei tanti a prendermi cura di loro. Non sarò certo l'ultimo a doppiarli e ne sono ben consapevole».

Daffy Duck non mancherà di farsi notare – facendo anche, ammettiamolo, un bel po' di rumore – in *Coyote vs. Acme*, a fianco di Willy il Coyote e di tutta una schiera di altri personaggi, dalla Nonna a Elmer Fudd. Ma saranno i fan del nemico giurato di Fudd, Bugs Bunny, a godersi una sorpresa speciale quando finalmente vedranno *Coyote vs. Acme* al cinema perché, come conferma Bauza, il coniglio spensierato e spiritoso farà la sua entrata in scena più spettacolare di sempre.

«Oh già, è una scena incredibile!» conferma Bauza divertito. «Ricordo quando l’ho interpretata per la prima volta, durante la lettura del copione su Zoom. Tutti quei volti famosi – John Cena, Lana Condor, Will Forte – erano lì nelle loro piccole finestre sul mio schermo. Ho iniziato a imitare Bugs Bunny e le loro espressioni sono cambiate immediatamente. Sai, in fondo io sono solo un ragazzo filippino del Canada e non credo che nessuno si aspettasse che quella voce uscisse da me. E sentirla lì ha lasciati di stucco. Questo è il potere di Bugs Bunny – e di tutta la sua allegra brigata.»

Forte ride quando gli viene ricordato quell’episodio. In parte perché, come dice lui, sentire tutte quelle voci una dopo l’altra è stata un’esperienza «quasi ultraterrena. Ma è stato anche piuttosto salutare», aggiunge con tono impassibile. «Fino a quel momento, ogni volta che leggevo il copione, ero io a fare tutte le diverse voci da solo. È il tipo di cosa che può farti leggermente uscire di testa».

LA CASA DEI LOONEY TUNES

Le riprese principali di *Coyote vs. Acme* sono iniziate il 28 marzo 2022 in esterni tra i panorami mozzafiato di Albuquerque, nel New Mexico. Un luogo che il regista Dave Green dice di aver scelto perché «volevo che l’ambiente del nostro film trasmettesse una realtà allo stesso tempo arida e bruciata dal sole, ma anche avvolta dall’ombra». Un luogo, dice, con un’atmosfera concreta e tangibile in cui anche i personaggi dei Looney Tunes potessero vivere in modo plausibile.

Situata lungo la famosa Route 66, Albuquerque è stata scelta non solo per i suoi scenari spettacolari e i paesaggi desertici, ma anche perché è da tempo la patria dei Looney Tunes, essendo apparsa in un cartone animato di Bugs Bunny nel 1945. Chiunque metta in dubbio le credenziali della città in quanto patria di Willy il Coyote, d’altronde, dovrebbe anche considerare questo: l’uccello ufficiale dello Stato del New Mexico è il *Geococcyx californianus*, noto anche come il *Greater Roadrunner* [“Road Runner” è il nome in inglese di Beep Beep].

Queste location reali hanno accentuato il concetto stesso del film: Green voleva che le scene in live action avessero una personalità ben definita quanto i classici personaggi animati in 2D dei Looney Tunes che avrebbero recitato al fianco dei loro coprotagonisti umani. È proprio la combinazione di due tecniche cinematografiche radicate nella tradizione ma realizzate da artigiani all’avanguardia a rendere il risultato così visivamente avvincente.

Ancor prima che una sola telecamera iniziasse a girare, i realizzatori hanno messo insieme una pre-visualizzazione animata dell’intero film, non solo per mettere a punto i ritmi narrativi e la posizione dei personaggi animati nell’inquadratura, ma anche per definire lo stile, il tono e l’atmosfera della storia. E lo hanno fatto avvalendosi di alcuni dei più grandi animatori attualmente in attività, provenienti da studi come la Warner Bros. e da aziende specializzate in effetti visivi in CG, tra cui Framestore e DNEG – tutti accomunati dall’amore per l’arte dell’animazione 2D e dalla gioia di avere l’opportunità di disegnare questi personaggi leggendari.

«C’è una nuova generazione di giovani animatori che sono dei veri e propri fanatici di Willy il Coyote e di tutto ciò che riguarda i Looney Tunes. Abbiamo riunito questa straordinaria e variegata compagine composta dai migliori animatori, illustratori e storyboard artist provenienti

da tutto il mondo, persone divertentissime ed estremamente appassionate», afferma Green. «Li sentivo discutere animatamente sul numero di linee presenti sul becco di Beep Beep».

Green e i suoi collaboratori hanno deciso di attenersi scrupolosamente allo stile di animazione originale dei Looney Tunes, invece di ricorrere a scorciatoie moderne. «Volevamo rendere omaggio allo stile 2D degli originali. Se osservi il modo in cui Willy il Coyote è sempre stato disegnato, non ci sono mai due fotogrammi in cui è identico», spiega Green.

«Quando si lavora a un film che contiene animazione, si fa riferimento a un *model sheet*, una scheda che identifica ciascun personaggio. Ma se si osserva la scheda di Willy il Coyote, si nota subito che la sua forma cambia continuamente. Non è mai statico ed è sempre estremamente espressivo. Per questo motivo era fondamentale mantenere il nostro Willy il Coyote molto fedele al modello originale disegnato da Chuck Jones».

Non è stata una scelta puramente estetica, ma anche narrativa. «Nella costruzione del mondo del nostro film, tracciamo una linea reale tra il mondo degli umani e quello dei cartoni animati», aggiunge il produttore Chris deFaria. «Attenerci a quello stile 2D originale per i personaggi dei cartoni animati era il modo migliore per raccontare quella storia. La tecnologia moderna ci avrebbe permesso di realizzare un Willy fotorealistico o in 3D, ma in tal caso il punto centrale della storia – ovvero che l'ACME esista sia nel mondo umano che in quello dei cartoni animati – non sarebbe stato altrettanto evidente.»

deFaria sottolinea che sul set c'era comunque ampio spazio per decisioni creative spontanee. «Ma la performance dell'attore protagonista [Willy il Coyote] era già stata definita a grandi linee anche se lui non era ancora arrivato sul set. È stato un processo molto controintuitivo, tecnicamente molto complesso e impegnativo. Quando si gira un film ibrido, ci sono delle regole da seguire. Ironia della sorte, è un po' come giocare a scacchi in 3D».

Per girare il film, Green ha ingaggiato Brandon Trost, un celebre direttore della fotografia con cui il protagonista umano del film Will Forte aveva già lavorato in *MacGruber* nel 2010. Altro aspetto fondamentale, Trost aveva anche esperienza nelle avventure ibride, essendo stato direttore della fotografia nei film di *Sonic*.

Senza perdere di vista il riferimento di Green a *Insider* come una delle principali fonti di ispirazione per *Coyote vs. Acme*, Trost ha abbandonato la tradizionale tavolozza cromatica dei film ibridi, caratterizzata da colori iper-brillanti e super-luminosi, preferendo invece bellissime lenti anamorfiche che sembravano più in linea con un classico film ambientato in un'aula di tribunale.

Quello stile visivo, unito alla magia della luce naturale del New Mexico, regala al film dei paesaggi mozzafiato. La strada tortuosa è costellata di cartelloni pubblicitari dell'avvocato interpretato da Will Forte, Kevin Avery, le cui pubblicità portano Willy il Coyote a pensare di aver finalmente trovato l'avvocato giusto per affrontare l'ACME.

«È una sorta di parco giochi per bambini, ma intriso di tonalità più adulte», così Trost descrive il mondo che ha contribuito a creare. «Volevamo puntare su una realtà concreta caratterizzata da una certa tensione, ambientata però in un mondo strampalato pieno di trappole esplosive. È un mix del tutto inedito e talmente speciale, intenso e divertente che per metà del tempo, mentre giravamo sul set, continuavamo a chiederci: “Ma possiamo farlo davvero?”»

Trost sorride, ripensando a una filmografia che spazia da *Nightbitch*. *Bestia di notte* a *Una pallottola spuntata*. «D'altronde, ho costruito la mia carriera girando commedie che non dovevano sembrare commedie», afferma. «Per me è sempre stata questione di arrivare alla risata da prospettive inaspettate. Di spingermi oltre i limiti. E in questo caso, direi che ci siamo riusciti alla grande».

TROVARE LA PERFEZIONE NELL'IMPERFEZIONE

Il lavoro conclusivo di animazione ed effetti visivi è un'attività meticolosa. E può risultare particolarmente impegnativo nella sua complessità quando al protagonista di un film ne succedono di tutti i colori come nel caso di Willy il Coyote. Per *Coyote vs. Acme*, gran parte di questa fase si è svolta nel Regno Unito, presso la DNEG di Londra, sotto l'occhio attento del supervisore dell'animazione Keith Roberts e del supervisore degli effetti visivi George Murphy – entrambi presenti sul set durante tutte le riprese.

Il primo afferma che, tra le numerose sfide che poneva *Coyote vs. Acme*, una delle principali è stata rendere l'intensità fisica delle esperienze vissute da Willy il Coyote. «In realtà questo è un film molto emozionante. Ma ci sono anche tante scene comiche di humor spicciolo tipiche dei Looney Tunes», osserva Roberts.

Per Roberts e Murphy l'ostacolo maggiore è stata l'illuminazione: hanno dovuto prendere le riprese live-action del film, ricostruire i personaggi in 3D, cercare di riprodurre le stesse pose dei disegni 2D originali, per poi ricomporli nel mondo live-action e ridurli nuovamente a personaggi 2D che dovevano comunque interagire con la luce in un modo specifico tipico dei cartoni animati. «Lo stile 2D è molto specifico nel modo in cui rappresenta angoli, volumi e luce», osserva il produttore Chris deFaria.

Fondamentalmente, dice Murphy, l'obiettivo era creare quella che lui definisce una “animazione organica”. «Con questo intendo qualcosa che sembri disegnato a mano, perché era proprio così [in parte realizzato dal Duncan Studio, il centro di animazione di Ken Duncan con sede a Pasadena]. Non volevo puntare interamente sulla CG, volevo piuttosto creare uno stile alla Roger Rabbit ma evoluto – qualcosa di fedele all'arte dell'animazione. Utilizzare ciò che sappiamo fare con l'animazione digitale dei personaggi, ma fare in modo che la loro rappresentazione finale sembrasse quella di vere e proprie animazioni disegnate a mano, integrate in questi splendidi fotogrammi del mondo reale».

Più di ogni altra cosa, le indicazioni fornite da Green a tutti i suoi animatori puntavano a trovare la perfezione nell'imperfezione, a produrre immagini che solo gli esseri umani sono in grado di creare, pur attenendosi al contempo a una serie di regole autoimposte su come questi personaggi dei cartoni animati avrebbero reagito alla fisicità e alla realtà del mondo che dividevano.

«L'ironia è che rendere un personaggio in CG simile a un personaggio 2D disegnato a mano è difficile perché i sistemi di CG sono semi-automatizzati e puntano proprio a eliminare e annullare quegli aspetti che rendono straordinari i disegni fatti a mano», afferma Murphy. «Tutte le irregolarità nello spessore delle linee, nelle ombreggiature e nella colorazione, proprio come disegnano gli esseri umani anziché le macchine. Tutto il DNA che da sempre caratterizza l'estetica dei Looney Tunes».

QUANDO UN INTERO CORO CANTA «BEEP BEEP!»

Da trent'anni Steven Price compone colonne sonore per film acclamati di generi diversi. Dall'epopea spaziale *Gravity* di Alfonso Cuarón ai campi di battaglia devastati dalla guerra di *Fury* con Brad Pitt, per non parlare della collaborazione (quattro commedie d'azione) con Edgar Wright che risale a *La fine del mondo* del 2013, il suo lavoro ha amplificato le storie, arricchendole di emozioni e di brividi.

Ma in *Coyote vs. Acme*, Price ha affrontato forse la sfida più grande della sua carriera. «Ricordo che il regista, Dave Green, mi aveva descritto inizialmente il progetto come “un legal thriller per bambini”», ride Price. «Da dove diavolo si comincia con una cosa del genere?»

In realtà, il punto di partenza che Price ha trovato è stato proprio il personaggio di Willy il Coyote stesso, che è sempre esistito come parte di un famoso gruppo e ora, in questa storia da lungometraggio, si sarebbe essenzialmente messo in proprio.

«Certo, in questo film ci sono cameo di molti altri personaggi, ma fondamentalmente tutto si riduceva all'idea che ci saremmo concentrati su Willy per accompagnarlo nella sua avventura personale. E che lungo il percorso voi, il pubblico, lo avreste scoperto appieno e avreste provato empatia per lui come mai prima d'ora», ricorda Price parlando del suo momento di illuminazione.

Così il compositore ha cominciato a fare ricerche sui brani più classici dell'universo dei Looney Tunes, «tutte quelle chitarre e quei richiami all'America», infondendovi una fragilità aggiuntiva per fare eco alla difficile situazione di Willy il Coyote. «Ammettiamolo, il povero vecchio Willy ha passato anni e anni di grande sofferenza», ridacchia Price. «Tutti quei terribili aggeggi ACME che ha comprato lo hanno sempre fregato. È stato davvero divertente prendere questo tema ricorrente e andare più a fondo, per dargli vita musicalmente».

Come molti membri del team creativo di *Coyote vs. Acme*, Price è cresciuto con i *Looney Tunes*, proprio come stanno facendo ora i suoi figli. «Quello che ho capito guardando i miei figli che guardavano Willy il Coyote è che lo abbiamo sempre visto come un testone sfigato che continua a fare la stessa cosa all'infinito, credendo a promesse che non si concretizzano mai. Questa volta è stato bello vederlo arrivare al limite della sopportazione e ritrovarsi un po' scorato. Una delle mie scene preferite del film arriva proprio all'inizio, quando è seduto nella sua caverna, a riflettere su tutti i suoi disastrosi fallimenti, e sembra quasi che non ci creda più. È un lato di lui che non avevamo mai visto».

E poi c'erano i due mondi distinti che dovevano coesistere, quello dei Looney Tunes e il nostro, che ha offerto a Price «alcuni spunti davvero interessanti da esplorare» – due approcci alla colonna sonora che si sarebbero fusi in un unico paesaggio sonoro.

«I due mondi musicali che si sviluppano contemporaneamente in questo film sono, in primo luogo, l'approccio dei Looney Tunes, che consiste nel seguire ogni singolo dettaglio che si vede sullo schermo. Se qualcosa scende, scende anche la musica. Se qualcosa schizza in aria, la musica la segue. Ed è tutto composto in modo molto, molto aderente alle immagini», spiega Price.

«Il secondo è il lato più emotivo, quasi serio, che emerge dal personaggio di Will Forte e in tribunale, dove volevamo essere più coinvolgenti e far sì che la colonna sonora giocasse a creare

effetti diversi. È stata un'esperienza rara, in quanto ho potuto alternare questi due stili molto diversi e trasformarli in qualcosa di speciale».

Carsten Kurpanek, il montatore di *Coyote vs. Acme*, è particolarmente entusiasta di ciò che Price è riuscito a realizzare, attribuendo alla sua colonna sonora il merito di essere forse l'elemento fondamentale che rende il film così convincente perché riesce a dare a Willy il Coyote la storia e la colonna sonora che ha sempre meritato.

È un complimento che Price non prende alla leggera, anche perché è consapevole che *Coyote vs. Acme* è un film che Kurpanek ha preso così sul serio da andare addirittura, poco dopo aver terminato il montaggio, a farsi un tatuaggio di Willy il Coyote. «Per me è stato un processo durato due anni e mezzo, quindi alla fine mi sentivo così legato al personaggio che ho voluto immortalarlo sulla mia pelle», rivela Kurpanek.

L'acclamato montatore, che ha lavorato a film che spaziano da *Uomini che odiano le donne* a *World War Z*, ha instaurato un proficuo rapporto di collaborazione con Dave Green sin da quando il regista si è laureato all'università e ha iniziato a montare i suoi cortometraggi. E Kurpanek afferma di non essere mai stato così colpito da una colonna sonora quanto lo è stato da quella creata da Price.

«Posso solo dire grandi cose di Steven perché ha fatto un lavoro assolutamente eccezionale. Quando inizi a montare un film, prima che la colonna sonora sia pronta, usi brani di film precedenti come traccia provvisoria. Ma è stato davvero difficile trovare musica preesistente che riuscisse a mantenere il delicato equilibrio richiesto da questo film», dice Kurpanek.

«Se si opta per un tono troppo serio, si smorza troppo l'umorismo. Se si sceglie un ritmo troppo vivace, si sminuisce il lato drammatico. Le orchestrazioni create da Steven mantengono questo meraviglioso equilibrio, questa stravaganza che sostiene i momenti seri senza mai rinunciare al divertimento. Ha davvero centrato lo spirito del film».

Di tutte le meraviglie create da Price per questo film, una spicca in particolar modo: il coro di 40 elementi che canta con la massima concentrazione qualcosa di straordinariamente buffo, nello studio probabilmente più leggendario del pianeta. Un'idea geniale che rende davvero unica la colonna sonora di *Coyote vs. Acme* – e che, nel frattempo, ha praticamente mandato in tilt Internet.

«Mi sono fissato con l'idea di far cantare a un vero coro di professionisti una serie dei tipici “Beep Beep (o meglio, Meep Meep)!” e così hanno fatto per l'intera durata delle sessioni di registrazione, il tutto nello Studio One di Abbey Road, tanto per non farci mancare niente!», ride Price.

«Mi è venuta questa idea perché ho iniziato a pensare a come Beep Beep sia costantemente nella testa di Willy il Coyote, lo fa impazzire tutto il giorno con questa raffica di beffardi Beep Beep (Meep Meep)! E la versione più assurda che riuscivo a immaginare nella sua testa era quella cantata da un coro più classico possibile al completo, che la prendesse incredibilmente sul serio, trasformando in “Beep Beep” (Meep Meep) le melodie di brani come l'Ouverture 1812 di Čajkovskij.»