

# Le avventure di **SAMMY**

in 3D

Prodotto dalla **nWave Pictures**

Diretto da **Ben Stassen**



**Durata: 85 minuti**  
**Da dicembre 2010 al cinema !**

**Foto/Dossier stampa:**  
**[www.frenetic.ch/de/presse.php](http://www.frenetic.ch/de/presse.php)**

---

RELAZIONI STAMPA

prochaine ag  
Sarah Hubmann  
Tél. +41 44 488 44 22  
[sarah.hubmann@prochaine.ch](mailto:sarah.hubmann@prochaine.ch)

DISTRIBUZIONE

FRENETIC FILMS  
Bachstrasse 9 • 8038 Zürich  
Tél. 044 488 44 00 • Fax 044 488 44 11  
[mail@frenetic.ch](mailto:mail@frenetic.ch) • [www.frenetic.ch](http://www.frenetic.ch)

## La Storia

Mentre si spinge affannosamente verso il mare, poco dopo la sua nascita su una spiaggia della California, Sammy la tartaruga marina incontra l'amore della sua vita, una deliziosa tartarughina di nome Shelly, ma subito dopo la perde di vista.

Nel corso del suo epico viaggio attraverso l'oceano, che tutte le tartarughe affrontano prima di tornare sulla spiaggia dove sono nate, Sammy schiva ogni tipo di pericolo con la speranza di ritrovare la sua Shelly. Assieme al suo amico Ray, si rende conto di come gli esseri umani stiano danneggiando il pianeta. Successivamente, viene tratto in salvo proprio da alcuni umani. Si batte contro i piranhas, sfugge ad un'Aquila pescatrice e va alla ricerca di un misterioso passaggio segreto.

E, poi, un giorno, dopo tante avventure e pericoli scampati, Sammy ritrova la sua Shelly. Neanche lei lo ha mai dimenticato...



## Cast tecnico

Regia ..... Ben STASSEN  
Sceneggiatura ..... Domonic PARIS  
Basato su un'idea di ..... Ben STASSEN, Domonic PARIS  
Produttori ..... Ben STASSEN  
..... Caroline VAN ISEGHEM  
..... Domonic PARIS  
..... Mimi MAYNARD  
..... Gina GALLO  
Produttore esecutivo ..... Eric DILLENS  
Direttore Artistico ..... Jérémie DEGRUSON  
Produttore degli Effetti Digitali ..... Caroline VAN ISEGHEM  
Storyboard ..... Ghislain CLOUTIER  
..... Jean-Claude SOHIER  
..... Curtis NZ EDWARDS  
Musiche Originali ..... Ramin DJAWADI  
Con il sostegno di ..... MEDIA – A Programme of the European Union



## **Il Mondo di Ben Stassen (regista e produttore)**

### **INTERVISTA:**

**Da dove è venuto il desiderio di raccontare la storia di una tartaruga marina e del suo viaggio alla scoperta del mondo?**

Alcuni anni fa, andai in vacanza in Messico assieme a mio figlio di sei anni. Al tramonto vedemmo una folla di persone sulla spiaggia. Lo staff dell'hotel stava trasportando alcune uova di tartaruga marina che si stavano dischiudendo. La madre le aveva deposte sul prato, nello stesso identico posto dove era nata lei 30 anni prima, ma a quei tempi l'hotel non era ancora stato costruito.

Il problema era che quegli esserini minuscoli non riuscivano ad issarsi sul marciapiede di cemento per raggiungere il mare, era troppo alto per loro. Mentre guardavamo queste tartarughine appena nate che facevano i loro primi passi verso il mare e che venivano sbattute indietro dalle onde sulla spiaggia, lo staff dell'hotel ci spiegò che queste creature rimangono sulla superficie dell'oceano per i primi dieci anni della loro vita. In quel periodo viaggiano per distanze enormi, trasportate dalle correnti. Quando ho visto la reazione dei bambini e degli adulti quella sera, ho pensato che quella storia avrebbe potuto diventare un bel film di animazione in 3D.

**Ha svolto molte ricerche sulla vita delle tartarughe, sui pericoli che affrontano e sui loro predatori?**

Abbiamo svolto moltissime ricerche sulle tartarughe marine mentre scrivevamo la sceneggiatura e anche durante la fase di pre-produzione. Internet da accesso a un enorme mole di informazioni perciò abbiamo visto molti video che mostravano il loro comportamento nell'acqua e sulla terra ferma.

**Che tipo di avventura voleva dirigere?**

Meno di una tartarughina su 1.000 riesce a sopravvivere fino all'età adulta. Le tartarughe appena nate misurano meno di 5 centimetri e Sammy, l'eroe del film, è anche più piccolo di così. Perciò non aveva grandi speranze di sopravvivere. Volevo seguirlo dalla nascita all'età adulta. Le sue avventure raccontano un viaggio verso la maturità. Lungo la strada, incontriamo molti altri personaggi. Molti di essi appaiono solo in una scena del film perché subito dopo averli incontrati Sammy parte di nuovo. Tuttavia c'è un gruppetto di personaggi che invece ha un ruolo più ampio nella sua vita e che riappare in diverse occasioni. Tra questi Ray e Shelly, altre due tartarughe marine, e un gatto di nome Fluffy.

**Che look avrebbe voluto per i personaggi?**

Ogni volta che la nWave Pictures ha fatto un film di animazione al computer, ci siamo sempre sforzati di creare un'immagine che fosse il più realistica possibile, anziché concentrarci su un approccio di tipo stilistico. Ancora una volta, con questo film abbiamo fatto sì che i personaggi e gli ambienti in cui essi vivono risultassero autentici. Ma non stavamo facendo un documentario, è un film di intrattenimento per famiglie, perciò ci siamo presi alcune libertà. Ad esempio, tutti i nostri personaggi hanno dei corpi che somigliano a quelli delle loro specie, ma li abbiamo dotati di un volto che ha delle caratteristiche umane.

**Oltre allo humour, che è abbondante, che tipo di emozioni speravate di ispirare?**

Spero che il pubblico sorriderà durante il film e che riderà di cuore, di tanto in tanto, ma soprattutto, spero che il film possa ispirare delle emozioni reali. Non volevo creare un film che facesse ridere ad ogni minuto con dei personaggi che sprizzano costantemente vitalità ovunque si trovino. Volevo anche cercare di eguagliare la qualità dei grandi classici della Disney come FANTASIA e BAMBI. La cosa meravigliosa dei film in 3D è che creano grande diletto. Le scene molto drammatiche possono diventare addirittura “piacevoli”. In altre parole, un vero film in 3D può offrire un gran diletto anziché fare solamente ridere.

**Che tipo di messaggi educative voleva trasmettere alle giovani generazioni attraverso questo film?**

Trascorrere 50 anni nelle profondità degli oceani con tutti gli eroi del film ci dava la possibilità di affrontare alcune domande su importanti problematiche ambientali, come la distruzione della vita sottomarina, il cambiamento climatico e la deforestazione. Non offriamo le risposte a questi problemi, ma aumentando la consapevolezza delle persone, soprattutto tra il pubblico più giovane, forse abbiamo la possibilità di fare un piccolo passo nella giusta direzione. Attraverso questo film, abbiamo cercato di porre delle domande su ‘causa ed effetto’. Quando i nostri eroi si trovano a dover affrontare una chiazza di petrolio, si rendono conto che gli umani sono delle creature molto strane: Alcuni trasformano l’oceano in una discarica, mentre altri si occupano di ripulirlo. Lo stesso vale per le scene di caccia alle balene. Ci sono alcuni esseri umani che arpionano le balene ed altri che fanno di tutto per cercare di fermarli.

**Dopo aver esplorato lo spazio profondo in FLY ME TO THE MOON, nel suo secondo film esamina tutti gli oceani del pianeta. Da cosa dipende la scelta di questi luoghi infiniti?**

Il 3D rappresenta la seconda rivoluzione nella storia del cinema dopo il passaggio dal muto al sonoro. Può essere considerato come un linguaggio cinematografico totalmente nuovo. Quando le persone guardano un film in 3D, la sensazione di immersione che vivono è dieci volte superiore rispetto a quella di un film normale. Si immergono nel cuore dello spazio filmico. Hanno una sensazione di totale osmosi fisica. Secondo me, lo spazio e le profondità degli oceani sono dei luoghi che, combinati con il 3D, ti permettono di respingere i limiti dell’immersione fisica.

**Il fatto di dirigere questo film in 3D l’ha spinto ad elevarsi per riuscire ad affrontare determinate sfide tecniche o artistiche?**

L’animazione di materia organica come l’acqua è estremamente complessa da realizzare usando tecniche di animazione al computer, e questo film è ambientato interamente sotto al mare! Perciò fare un film come questo, di portata internazionale, con un budget piuttosto limitato e con le norme Nord Americane da rispettare, è stato un incubo in termini tecnici. Non esiste una soluzione miracolosa che ti possa aiutare in questi casi, l’intero team ha solo lavorato molto, molto duramente!

## **BIOGRAFIA**

Nato in Belgio, Ben Stassen è Leader mondiale per le multiplatforme digitali per il cinema. Vive e lavora tra il Belgio e gli Stati Uniti

- 2009: Ottiene la nomination per il Public Prize agli European Film Award
- 2007: Dirige il suo primo film FLY ME TO THE MOON, il primo film di animazione completamente prodotto in 3D
- 1998: Dirige il primo film in IMAX 3D, ENCOUNTER IN THE THIRD DIMENSION. Diventa un esperto della proiezione di film in IMAX usando differenti tecniche cinematografiche specialistiche (Showscan, Iwerks, VistaVision)
- 1994: Co-fonda la società di produzione e distribuzione nWave Pictures;
- 1991: Inizia a lavorare come produttore e regista di film "large format" (soprattutto in IMAX) per parchi a tema e musei;
- 1990: Scopre l'animazione al computer e produce MY UNCLE'S LEGACY. Viene nominato nella categoria Miglior Film Straniero ai Golden Globe;
- 1985: Si è laureato presso la USC School of Cinema and Television (California). Ha lavorato per due anni nella TV statunitense;

LE AVVENTURE DI SAMMY è il suo 16° film in 3D.

## **FILMOGRAFIA:**

Film: (in ordine di anno di produzione)

- 2009: LE AVVENTURE DI SAMMY  
(regista-produttore)
- 2007: FLY ME TO THE MOON  
(regista-produttore esecutivo)



Film in IMAX: (in ordine di anno di produzione)

- 2006: AFRICAN ADVENTURE: SAFARI IN THE OKAVANGO  
(sceneggiatore – regista - produttore)
- 2004: WILD SAFARI 3D  
(sceneggiatore - regista-produttore)
- 2002: MISADVENTURES IN 3D  
(co-sceneggiatore - regista-produttore)
- 2001: SOS PLANET  
(sceneggiatore – regista - produttore esecutivo)
- 2000: HAUNTED CASTLE  
(sceneggiatore – regista - produttore esecutivo)
- 1998: ALIEN ADVENTURE  
(sceneggiatore - regista-produttore esecutivo –  
Direttore della fotografia)  
ENCOUNTER IN THE THIRD DIMENSION  
(co-sceneggiatore – regista - produttore esecutivo)
- 1996: THRILL RIDE: THE SCIENCE OF FUN  
(sceneggiatore - regista-produttore esecutivo –  
Direttore della fotografia)

Cortometraggi, tra il 1990 e il 2009:

DEVIL'S MINE RIDE  
COSMIC PINBALL  
ASTRO CANYON COASTER  
VOLCANO MINE RIDE  
SUPERSTITION  
SECRETS OF THE LOST TEMPLE  
RGB ADVENTURES  
KID COASTER  
OCEAN JUNGLE  
GRAND PRIX RACEWAY  
VOYAGE THROUGH  
THE CENTER OF THE EARTH  
MUSEUM OF VIRTUAL HISTORY  
AQUARIDE  
HAUNTED MINE RIDE  
COSMIC COASTER  
PANDA VISION  
HAUNTED HOUSE

## **PRODUZIONE, LA nWAVE PICTURES**

### **Un tuffo nella nWave Pictures – dalla rivoluzione del 3D all'evoluzione del 3D ...**

La società di produzione e distribuzione nWave Pictures è stata creata nel 1994. Ben Stassen è il direttore della società oltre che co-fondatore, assieme a Eric Dillens, della società D&D Media Group, che ha base a Bruxelles. Stassen capì rapidamente il fascino che il linguaggio cinematografico del 3D avrebbe esercitato sul pubblico. Infatti, portò anche la società a entrare nel mondo dei film prodotti specificatamente per gli schermi giganti, con THRILL RIDE, MISADVENTURES IN 3D e ALIEN ADVENTURE. Attualmente, esistono oltre 180 schermi di questo tipo nel mondo. Nel 1996, THRILL RIDE è apparso nella lista dei 50 migliori film, dove è rimasto per oltre 70 settimane di seguito. SOS PLANET è stato visto da oltre 50 milioni di persone in tutto il mondo.

Oggi, la nWave Pictures è il maggiore produttore del mondo di spettacolari film in 3D, specialmente per cinema IMAX e parchi a tema. Gli incassi che la società ha raggiunto ai box office di tutto il mondo dai cinema IMAX hanno superato i 200 milioni di dollari.

FLY ME TO THE MOON, diretto da Ben STASSEN, è uscito in tutto il mondo nel 2008. E' stato il primo film di animazione prodotto dalla nWave Pictures, e il primo ad essere prodotto interamente in 3D. Diversamente da altri film, nessuna immagine è stata convertita dal tradizionale 2D al 3D. La ricerca di una sceneggiatura per un film che potesse beneficiare di questo procedimento è durata due anni.

