

ARTHUR

E IL POPOLO DEI MINIMEI

UN FILM DI LUC BESSON

Un'esclusiva per l'Italia
RAI CINEMA

Distribuzione



Uscita: venerdì 9 Febbraio 2007

Durata: 102 minuti

IL CAST

ARTHUR	Freddie Highmore
LA NONNA	Mia Farrow
ARCHIBALD	Ronald Crawford
LA MAMMA DI ARTHUR	Penny Balfour
IL PAPA' DI ARTHUR	Douglas Rand
DAVIDO	Adam Lefevre
CAPO MASAI	Jean Betote Njamba
ELETTRICISTA	Serge Blumental

Con le voci di:

ARTHUR	Jacopo Castagna
SELENIA	Domitilla D'amico
BETAMECHE	Corrado Conforti
NONNA	Melina Martello
ARCHIBALD	Sandro Pellegrini
MAMMA DI ARTHUR	Francesca Draghetti
PAPA' DI ARTHUR	Massimo Wertmuller
DAVIDO	Antonio Palumbo
IL RE	Luciano De Ambrosis
MIRO	Vittorio Stagni
FERRYMAN	Vittorio Congia
AGENTE VIAGGI	Francesco Vairano
MAX	Nanni Baldini
KOOLOMASSAI	Edward Zengeni
DARKOS	Roberto Draghetti
MALTAZARD	Massimo Lodolo
CAPO MASAI	Timothy Martin

Voci (versione originale):

ARTHUR	Freddie Highmore
SELENIA	Madonna
BETAMECHE	Douglas Rand
IL RE	David Gasman
MIRO	Douglas Rand
FERRYMAN	Matthew Gonder
MAX	Snoop Dogg
KOOLOMASSAI	Souleymanne Dicko
DARKOS	Christian Erickson
MALTAZARD	David Bowie
ARCHIBALD	Ronald Crawford
MINO	Barbra Weber Scaff

SINOSSI

Come un qualsiasi altro bambino di 10 anni, Arthur è affascinato dalle storie che sua nonna gli racconta prima di dormire. I suoi sogni sono popolati dalle tribù africane e dalle incredibili altre invenzioni descritte su un vecchio libro magico che apparteneva a suo nonno, misteriosamente scomparso da ben quattro anni.

Nel leggere il libro con più attenzione, Arthur si rende conto che suo nonno ha lasciato numerosi indizi che porterebbero a un tesoro nascosto nel giardino della sua casa. E la cosa più sorprendente è che al di sotto del giardino si nasconde un mondo invisibile, popolato da minuscole creature, invisibili ad occhio nudo, chiamate Minimei.

Arthur a quel punto decide coraggiosamente di seguire le orme del nonno e di entrare nel regno dei Minimei. Ma per far questo, non c'è che una soluzione: Arthur dovrà rimpicciolirsi e diventare anche lui un Minimeo!

C'ERA UNA VOLTA UN PICCOLO ELFO...

- La storia di Arthur -

Un bambino nel mondo degli elfi: questa, da sempre, l'idea iniziale del film. Un'idea nata dalla lunga collaborazione fra Patrice e Céline Garcia, che ha immediatamente ispirato Luc Besson. Prima di leggere il copione, aveva scritto e pubblicato *Arthur e il popolo dei Minimei*, tratto dall'idea originale di Céline Garcia e illustrato da Patrice Garcia. A seguire, altri tre volumi: *Arthur e la città proibita*, *Arthur e la vendetta di Maltazard*, *Arthur e la guerra dei due mondi*. Scritto in collaborazione con Céline Garcia, il copione si basava sui primi due libri della saga, già tradotta in 34 lingue, con 1 milione di copie vendute in Francia.

INTERVISTA CON CÉLINE GARCIA

co-sceneggiatrice e fonte di ispirazione della storia di *Arthur et les Minimoys*

Artista 'visiva', Céline Garcia lavora con suo marito Patrice Garcia, da oltre vent'anni. Insieme hanno collaborato alla scrittura dei libri a fumetti *Allande*, *Les Fils de la Nuit* e *Le Chant des étoiles*.

Come nasce la storia di Arthur?

L'idea del libro è il frutto delle mie esperienze infantili, dei ricordi d'infanzia di mio padre e dell'osservazione di mio figlio, che ha 8 anni. Ci sono tre generazioni di bambini alla base della storia di Arthur, che si ispira inoltre a un nonno che non ho mai conosciuto. Quando ero piccola mi sembrava una figura molto enigmatica, me lo immaginavo come una sorta di Ernest Hemingway, perché era un giornalista e aveva avuto una vita avventurosa, viaggiando in lungo e in largo. Quindi il personaggio del nonno di Arthur è basato sulla figura di un avventuriero innamorato dell' Africa.

E i Minimei?

Il mondo degli elfi è una specie di giardino incantato che Patrice ed io avevamo in comune ancora prima di incontrarci. Quando ero incinta ci piaceva passeggiare nel bosco e, per quanto possa sembrare strambo, ricordo un giorno in particolare in cui un raggio di sole fra gli alberi mi ha dato la sensazione, per pochi secondi, di aver scorto un mondo fatato. Quell'immagine mi è rimasta dentro e mi ha ispirato il racconto di un bambino che vuole visitare quel mondo. Mi piace l'idea di un luogo in cui i bambini sono grandi come gli adulti, controllano il loro destino e sono in grado di fare tutto ciò che desiderano.

E come è nato il film?

Dopo aver visto le foto di Patrice e aver letto i miei testi, Luc Besson ci ha detto che voleva farne un film! Potrà sembrare pazzesco, ma noi non sapevamo cosa fare e gli abbiamo chiesto del tempo per pensarci. Ci sembrava troppo, non eravamo pronti. Poi abbiamo pensato che fosse una meravigliosa opportunità per condividere il nostro mondo, specialmente perché Luc è stato straordinario quando abbiamo scritto insieme il copione. Ha saputo ascoltare ma anche aggiungere del suo alla storia. E' stata un'esperienza unica.

E poi?

E poi devo confessare che è stato abbastanza frustrante perché ci sono voluti cinque anni prima di vedere le prime immagini! Non volevo intromettermi mentre stavano girando il film, perciò ho aspettato. Quando finalmente l'ho visto, sono rimasta senza parole, meravigliata e incredula. A dir la verità mi chiedo ancora se sia tutto vero, se è vero che il film è finito! Non me ne sono resa conto veramente. Sono ancora presa dall'euforia del giorno in cui Luc ci ha detto: "Facciamo un film!"

SETTE ANNI DI PRODUZIONE IN DIECI GRANDI TEATRI DI POSA

1. L'IDEA

1999. Luc Besson e il coproduttore Emmanuel Prévost decidono di fare un film ispirato a una fotografia di Patrice Garcia. Poco dopo Emmanuel Prévost suggerisce di coinvolgere la BUF Cie, una società nota per i suoi effetti speciali fotorealistici e l'animazione tridimensionale nei film.

2. IL PILOTA

2001. Un breve pilota del film viene girato per testare il processo di produzione del film. I primi set su larga scala vengono costruiti negli studios di St. Ouen, fuori Parigi. Patrice Garcia è responsabile della direzione del pilota e la BUF Cie supervisiona l'animazione in 3D.

3. LO STUDIO

2002. Pierre Buffin, un esperto architetto, trova a Pantin, nei sobborghi di Parigi, la struttura che ospiterà la lavorazione del film (2D, modellatori, 3D). Le varie squadre di lavoro si stabiliscono lì due anni dopo.

4. 2D

2002. Nei successivi tre anni, i disegnatori sviluppano il meraviglioso mondo fantasy del film.

5. LO STORYBOARD

2003. Patrice Garcia completa lo storyboard del film, uno strumento vitale con cui la BUF può fissare il programma e il budget per la parte tridimensionale del film.

6. IL SET-UP

2003. Gli artisti del 3D iniziano a disegnare i personaggi, un'attività che continua, in alcuni casi, fino agli ultimi mesi di produzione.

7. RIFERIMENTI 'LIVE-ACTION'

Utilizzando una tecnica per catturare il motion video, messa a punto dalla BUF, Luc Besson è in grado di trasferire la sua esperienza di regista "live-action" alle sezioni animate di *Arthur* filmando lo storyboard insieme a un gruppo di attori e registrando una colonna sonora provvisoria. In seguito, questi riferimenti vengono utilizzati per realizzare la tecnica tridimensionale in Computer Graphic Image (CGI).

8. MODELLI E SET IN 3D

La maggior parte dei set tridimensionali sono frutto della costante collaborazione fra i disegnatori del set (che costruiscono le statue in grandezza naturale o in scala dei personaggi) e gli artisti del 3D (che li fotografano e traducono in 3D).

9. RIPRESE 'LIVE-ACTION'

Primavera 2005. Luc Besson gira le sequenze 'live action' del film insieme agli attori Freddie Highmore e Mia Farrow. Alla fine dell'anno, gli animatori del 3D gli consegnano una versione grezza del film.

10. POST-PRODUZIONE

2006. Vengono registrate le voci e la musica. Il film viene mixato, renderizzato e consegnato.

INTERVISTA CON IL REGISTA LUC BESSON

"Bisogna sempre rispettare e celebrare il nostro bambino interiore".

Lei considera "Arthur e il popolo dei Minimei" un omaggio al mondo dell'infanzia?

Certamente. Un filosofo ha detto: "Il bambino è il padre dell'uomo" - tutto ciò che sappiamo nasce dalle nostre esperienze d'infanzia. Perciò penso che sia giusto rispettare e celebrare il bambino che è in noi. E' interessante notare che i bambini hanno dei legami più forti con la natura, un profondo rispetto per l'ambiente rispetto alla maggior parte degli adulti.

Come è giunto Arthur nella sua vita?

Patrice Garcia e sua moglie Céline mi hanno proposto un progetto per una serie TV. Avevano scritto un breve copione basato sui piccoli elfi. Non era la prima volta che vedevo dei disegni di Arthur, anche se prima non si chiamava così, e dei Minimei. Ero affascinato dal loro universo, tuttavia l'idea di una serie non mi ispirava, quindi ho suggerito un film a soggetto. Sembrava un progetto troppo ambizioso e

loro mi hanno chiesto del tempo per pensarci, il che era comprensibile perché significava passare da un progetto in scala ridotta a un'impresa che avrebbe coinvolto 350-400 persone, con il rischio di perdere quel prezioso tocco personale che possedeva inizialmente. Alla fine hanno accettato e quindi ci siamo imbarcati in un'avventura che è durata quattro anni e mezzo!

Qual è stato il primo passo per realizzare il progetto?

Dopo aver preso la decisione di farne un film a soggetto, ho chiamato Emmanuel Prévost, un produttore che conosco e che vanta una considerevole esperienza nell'animazione. Anche Patrice Garcia lo conosceva e quindi noi tre abbiamo iniziato a pensare al modo migliore per portare avanti la nostra idea. Il dubbio maggiore riguardava l'aspetto tecnico, perché non volevamo fare il film solo in 3D, bensì utilizzare anche elementi e set reali all'interno di uno studio. Ed è stato allora che è entrato in scena il quarto moschettiere: Pierre Buffin, con cui avevo già lavorato a un video musicale per Madonna e sugli effetti speciali di alcuni dei miei film. La sua abilità tecnica è rinomata in tutto il mondo. Volevamo che il progetto restasse in Europa, perciò Pierre ci sembrava il collaboratore ideale. Si è unito a noi e abbiamo formato un gruppo in cui tutti rispettavano la posizione e le capacità altrui.

Cosa sapeva dell'animazione prima di iniziare questo film?

Assolutamente nulla. È stata un'esperienza totalmente nuova per me, alla quale però mi sono accostato come se si trattasse di un film qualsiasi: lo scopo era comunque quello di raccontare una storia e di creare dei personaggi. Non era poi così diverso dai miei film precedenti. Ciò che cambiava era il modo in cui veniva realizzato il film, perché non c'è un regista dietro la cinepresa bensì 200 persone sedute ai computer. Tecnicamente era una cosa nuova per me, ma alla fine è stato il film di un regista che utilizza una tecnica diversa e non il film di un tecnico che vuole dirigere un film.

Qual è stato il Suo approccio all'utilizzo di queste nuove tecniche?

Un genio di nome Pierre Buffin ha messo a punto un sistema che consente di filmare i movimenti di un attore senza ricorrere ai sensori che solitamente permettono la registrazione del movimento. Ero completamente libero di dirigere gli attori come volevo. È una cosa nuova. Non potrei spiegare dettagliatamente come ha fatto, ma lo ha fatto e io ero totalmente incredulo. Era il materiale migliore che potessi dare agli animatori. Non potevo certo stare lì a controllare quel che facevano, sono troppo bravi. D'altro canto, riprendendo i miei attori da varie angolazioni, riuscivo a consegnare agli animatori un'ampia gamma di riferimenti per le espressioni facciali, i sorrisi, le intenzioni, il comportamento dei personaggi. Non sono un grande fan della tecnologia, non ho neanche un computer o un indirizzo email. Traggo le mie ispirazioni per lo più dal mondo che mi circonda, dalla vita vera. Cerco di proteggermi dal mondo virtuale, anche se mi affascina, tuttavia mi circondo di collaboratori che lo adorano.

Lei non ha mai pensato di fare un film totalmente in 3D?

Per quanto riguarda la cinematografia 3D, la Pixar è all'avanguardia, così come la Dreamworks. Piuttosto che avventurarmi nel loro territorio, ho pensato che sarebbe stato più interessante fare qualcosa di nuovo, qualcosa che nessuno aveva ancora mai fatto. Infatti nel mio film ci sono personaggi 3D in azione all'interno di set tridimensionali basati su modelli reali; ad esempio i funghi giganti che si

vedono nel film erano reali! In questo modo il film possiede una qualità e una rifinitura uniche. Questo è il nostro modo di competere con gli americani, anche se a confronto siamo piccolissimi!

Come avete finanziato un film dal budget così importante?

E' vero, 65 milioni di euro sono una bella cifra e per i primi due anni abbiamo dovuto autofinanziare il film. E' impossibile convincere i potenziali partner cinque anni prima della distribuzione solo mostrando loro una bozza e dicendo: "Sarà magnifico!" Fino a quando non c'è davvero qualcosa da mostrargli, è abbastanza difficile. Fortunatamente, dopo due anni di lavoro, grazie alle prime immagini da noi prodotte, la maggior parte degli investitori stranieri con cui lavoro regolarmente, mi hanno accordato la loro fiducia e questo mi è stato di grande aiuto. Poi c'è stata la ATARI, che ha corso il rischio unendosi a noi tre anni fa. E' stata un'ottima idea, perché le sue squadre di animatori hanno lavorato con i nostri artisti scambiandosi le idee per oltre due anni. E tutto questo si nota nella versione finale del film.

Lei si è reso conto delle dimensioni del progetto?

Fortunatamente ero totalmente inconsapevole quando ho intrapreso questa avventura. Pensavo che ci sarebbero voluti un paio d'anni, e non addirittura cinque! In effetti dopo i primi due anni mi sono un po' demoralizzato, soprattutto perché non avevamo ancora nulla da mostrare, nonostante avessimo già lavorato tantissimo! Dopo due anni non avevamo ancora neanche un secondo di immagini! Credo che Pierre Buffin se ne sia reso conto perché dopo circa una settimana mi ha mostrato i primi secondi.

C'è molto di Lei nel personaggio di Arthur?

Sì, al 50% è come me. Molti bambini sperimentano una separazione o una perdita nella propria famiglia, ed è sempre un forte trauma. Anche io ho avuto esperienze simili, che mi hanno molto segnato e che sono presenti nella parte "emotiva" del film. Un po' di me c'è anche in Selenia, in Bétamèche e anche in Max! Poiché ho dei figli anch'io, so bene quanto sia difficile, con i bambini, parlare di concetti quali la moralità e il rispetto per gli altri e per se stessi. La storia di Arthur e il modo in cui lui trova risposte alle domande, è stato un modo per parlare con i miei bambini. Loro non mi ascoltano ma se è Arthur che parla, allora è diverso! Le sue parole li colpiscono di più.

In che modo ha influenzato il disegno dei personaggi?

Non è esatto dire che ho influenzato i disegnatori. Patrice Garcia e la sua eccellente squadra mi hanno sottoposto molteplici versioni, e io, come il capitano di una nave, ho dovuto prendere le decisioni finali, sempre valorizzando il meraviglioso contributo di ognuno dei miei collaboratori.

E' vero che il personaggio di Selenia è stato oggetto di una attenzione particolare?

Sì, è stato il più complesso da disegnare! Mentre la maggior parte dei personaggi, come il Re e Bétamèche, erano pronti già al secondo anno di produzione, Selenia è stata costantemente ritoccata per quattro anni. C'era sempre qualche dettaglio da perfezionare! ... bè, in fondo è una principessa!

Qual è stato il Suo approccio al casting per le scene di live-action?

Abbiamo lavorato con l'idea che ci sarà un sequel. *Arthur* è una trilogia. E perciò quando si scelgono le persone con cui lavorare, non si prende in considerazione solo il loro talento ma anche la loro personalità. Devono essere affidabili, devono essere persone con cui si potrà piacevolmente trascorrere molto tempo! Freddie e Mia erano perfetti da questo punto di vista. Possiedono grande talento e personalità!

Freddie Highmore colpisce per la sua età. Come l'ha scelto?

Il casting è stato un po' tortuoso, si è svolto tra Francia, Inghilterra e Stati Uniti. Non è facile scritturare un protagonista giovane: deve avere l'innocenza di un bambino e la professionalità di un attore maturo, perché dovrà recitare continuamente, imparare le battute e i tempi in cui pronunciarle. Inizialmente ero indeciso fra alcuni bambini inglesi e americani. Poi un direttore del casting, che non lavorava in questo progetto, mi ha suggerito di dare un'occhiata ad alcune foto di Freddie. *La Fabbrica di cioccolato* era stato ultimato da poco. Non appena le ho viste, ho capito che era lui il bambino che stavo cercando. Sono stato molto fortunato perché è la seconda volta che mi è successo. La prima volta è stato con Nathalie Portman, un'attrice sorprendente già all'età di 11 anni, e ora mi è capitato di nuovo con Freddie, che ne ha tredici ed è altrettanto straordinario.

Anche Mia Farrow è una scelta insolita...

È raro trovare un'attrice che, come lei, ha interpretato eroine romantiche, figure materne e ora, seguendo un processo del tutto naturale, veste perfettamente i panni di una nonna. È una donna molto dolce e gentile, che adora i bambini e ama raccontare favole. Non ho dovuto pensarci molto prima di convincermi che fosse adattissima alla parte.

E poi ci sono voci prestigiosissime...

Disney e Pixar hanno già provato di tutto. È difficile trovare un attore importante che non abbia ancora mai doppiato un film animato. Sapevo che volevo Snoop per fare Max, perché mi piace molto la sua musica e la sua personalità. Quando lui ha visto un'illustrazione del personaggio che avrebbe dovuto doppiare, ha accettato immediatamente e sull'onda di questo entusiasmo ho chiesto ad altri artisti di doppiare gli altri personaggi. Madonna, che ho avuto la fortuna di conoscere abbastanza bene, è stata veloce ed efficiente come sempre. L'ho chiamata. Ha detto di sí. Abbiamo registrato. Così è stato con David Bowie, un genio assoluto. È stato un sogno lavorare con lui.

INTERVISTA CON IL LINE PRODUCER EMMANUEL PREVOST

"... abbiamo scritturato attori "veri" che hanno recitato, diretti da Luc Besson, in un fim provvisorio su un set di 10-12 metri quadrati..."

Emmanuel Prévost ha iniziato a fare cinema con la ECPA, l'unità militare francese di cinema, attraverso la quale ha conosciuto importanti registi di animazione francesi, fra cui Jacques Rouxel, il creatore di *Shadoks*, e Stephan Franck. Dopo aver seguito da vicino lo sviluppo degli strumenti dell'animazione computerizzata, la sua esperienza tecnica lo ha portato alla guida del dipartimento multimediale della Gaumont, dove ha incontrato Luc Besson, all'epoca in cui il regista stava lavorando su *Il Quinto Elemento*. Nel 1998, durante un festival di cinema, Emmanuel ha conosciuto Olivier Mégaton, e ha deciso di produrre il suo primo film a soggetto, *Exit*. A tal fine ha fondato la Avalanche Productions, la società con cui ha ora coprodotto *Arthur e il popolo dei Minimeï*.

Come è arrivato Arthur nella Sua vita?

La prima volta che Luc mi ha parlato del progetto era il 1999; stavamo lavorando insieme alla distribuzione internazionale di *Exit*, da me prodotto. Lui mi mostrò una foto di un personaggio simile a un elfo e mi chiese cosa ne pensassi. Risi perché riconobbi la foto che Patrice Garcia mi aveva inviato con i suoi auguri di Natale. Luc mi spiegò che Céline Garcia gli aveva fatto visita per proporgli un progetto televisivo ma che lui aveva proposto di fare di Arthur un film a soggetto. La sua intenzione era di usare i contatti che aveva preso negli Stati Uniti durante la lavorazione di *Il Quinto Elemento* nonché la mia esperienza nell'animazione.

Qual è stata la maggiore difficoltà di finanziare il film?

Tutti gli anni spesi nell'animazione mi dicevano che sarebbe stata un'impresa costosa. C'erano due soluzioni possibili. Creare un dipartimento di animazione sul modello Dreamworks in cui sviluppare una nostra tecnologia - con tutti i problemi annessi e connessi alla produzione di un proprio software - oppure trovare un partner che possedesse quella tecnologia e che fosse disponibile a metterla al servizio del film. Quest'ultima mi sembrava l'idea migliore, soprattutto perché mi venne subito in mente Pierre Buffin, l'esperto di effetti speciali più stimato d'Europa, se non del mondo. Eravamo tutti d'accordo sul fatto che dovessimo girare un pilota e che Luc lo avrebbe finanziato. Questo si è rivelato un buon test perché volevamo ottenere la qualità americana con un budget altrettanto alto, e questo non è facile per una società francese. Ho chiesto a Luc diversi milioni di franchi per girare 1'46" di film. Lui ha messo i soldi a disposizione e così abbiamo iniziato.

Quali sono state le principali innovazioni tecnologiche da voi sviluppate per questo progetto?

L'innovazione principale riguarda il metodo. La maggior parte dei filmmaker di un film animato vengono formati all'interno di una azienda e generalmente sono già dei disegnatori o artisti di computer grafica. La cosa interessante di *Arthur* è che per la prima volta abbiamo portato nel mondo dell'animazione un filmmaker "live-

action” che possiede un forte senso dell’inquadratura e del montaggio. Dovevamo creare un legame fra questi due mondi perché era difficile immaginare che Luc venisse ogni mattina a parlare con gli animatori. Inoltre loro avrebbero potuto facilmente sottovalutarlo, dato che lui non possiede esperienza nell’animazione. Quindi abbiamo dovuto dare a Luc gli strumenti per farsi strada nel del loro mondo. E’ per questo che abbiamo chiesto di girare un “dummy-run” del film (N.d.T. provino di base: si usa per avere un’idea di come si svolgerà la scena. Tecnica usata anche nelle prove di attentati terroristici o di soccorso). Abbiamo assunto attori veri che hanno recitato, diretti da Luc, all’interno di uno spazio non più grande di 12 metri, mentre venivano ripresi da 6-9 cineprese. L’idea era di usare il talento di Luc per trascendere il processo di animazione, ad esempio traendo ispirazione dalla sua direzione degli attori. Con il sistema sviluppato dalla BUF, gli animatori avevano sempre a disposizione il “dummy-run” di Luc del film, lo storyboard montato e una colonna sonora provvisoria.

Perché avete deciso di costruire i modelli in scala dei set?

Patrice Garcia ha avuto l’idea. Fin dall’inizio voleva che il look finale del film fosse identico alla foto che mi aveva dato. Poi un giorno Luc ha detto che voleva che i bambini, dopo aver visto il film, riescano davvero a credere che sotto un sasso del loro giardino si nasconde un Minimeo. In questo senso ci siamo spinti al limite estremo del fotorealismo. Avevo molta fiducia nell’idea di usare dei modelli, tuttavia si è rivelata molto complessa, specialmente nella postproduzione. Però, non appena abbiamo risolto i problemi di dimensione e renderizzazione, abbiamo ottenuto dei risultati incredibili. E’ sorprendente il fatto che *Arthur e il popolo dei Minimej* semplicemente non sembra come qualsiasi altro film animato. Questa è stata la sfida maggiore nonché la grande originalità del film.

INTERVISTA CON IL REGISTA DELLA PARTE ANIMATA AL COMPUTER PIERRE BUFFIN

Nel corso dei venti anni in cui Pierre Buffin è stato alla guida della BUF Cie, la società è diventata un leader mondiale nel campo degli effetti speciali. Specializzata in Computer Graphic Image (CGI), la BUF ha iniziato a lavorare nel settore pubblicitario per poi mettere a punto gli effetti speciali per *The Visitors*. Il lavoro della società in *The City of Lost Children* ha catturato la fantasia dei filmmaker americani fra cui David Fincher, che ha invitato la BUF a lavorare in *Fight Club* e *Panic Room*. I caratteristici effetti speciali fotorealistici della BUF sono visibili in diverso film, fra cui *Batman and Robin*, *Matrix*, *Human Nature* e *2046*.

Arthur e il popolo dei Minimei ha offerto a Pierre Buffin la possibilità di realizzare un antico sogno e cioè creare u film animato.

Come ha fatto questo progetto a raggiungere la Sua scrivania presso la BUF Cie? Avevamo sentito che Luc Besson stava sviluppando un progetto animato. Patrice Garcia ed Emmanuel Prévost sono venuti a trovarci per presentarci Luc ancor prima di girare il pilota del progetto. Il pilota ha funzionato bene, quindi abbiamo iniziato a pensare a un lungometraggio. Il primo problema era stabilire quanto tempo e denaro sarebbero stati necessari per realizzarlo. Avevamo sviluppato la tecnologia e sapevamo di poter fare un paio di minuti di film ma la questione era come mantenere la stessa qualità anche in un'ora di film. Ci sarebbe voluto ovviamente moltissimo tempo. Infatti le dimensioni del progetto erano più problematiche del progetto stesso. Alla fine ci siamo resi conto che non c'era molta differenza. Diciamo che una pubblicità è una barca piccola, facile da navigare. Ma se qualcuno ti mette a bordo di un aereo, il principio è lo stesso, bisogna solo reagire molto più velocemente e in anticipo.

Come ha messo insieme la squadra?

Non abbiamo seguito il modello americano. Loro hanno molta esperienza e gente qualificata in aree specifiche. La divisione del lavoro è meticolosa. Qui invece ci siamo resi conto che gli artisti che escono dalle scuole francesi sono in grado di fare tutto in un film - storyboarding, modelli, animazione, renderizzazione, mappatura... Sono molto più versatili. Era importante non limitarli a un ruolo specifico, bensì affidargli un'intera sequenza. Quindi abbiamo diviso il film in sequenze (chiamate "tavole") in cui ogni gruppo di artisti si occupava di tutte le fasi, dalla "animatics" (animazione grezza dei personaggi), alla luce e alla renderizzazione. Il nostro lavoro ovviamente era assicurare la stessa qualità fra una sequenza e l'altra. In questo senso un film in CGI ha il vantaggio di essere scomposto in strati che possono essere sempre rielaborati.

Perché avete assunto artisti così giovani?

Non avevamo scelta! Non c'erano abbastanza artisti di animazione in Francia e fra l'altro non c'erano molte persone che conoscono il nostro software, dato che i nostri programmi vengono interamente sviluppati all'interno della BUF. Perciò abbiamo assunto giovani artisti, freschi e motivati, con circa venti 'veterani' della

BUF a supervisionarli. La nostra struttura si è combinata benissimo con il loro talento.

Lei ha scelto di produrre tutte le sequenze animate in una singola struttura...

Il pilota ci ha dimostrato quanto fosse importante per le varie squadre lavorare a stretto gomito. Quindi avevamo bisogno di una struttura in cui fossero in costante contatto l'uno con l'altro. Abbiamo trovato un vecchio magazzino del grano a Pantin, proprio fuori Parigi. Ci è sembrato perfetto perché aveva un grande spazio centrale circondato da edifici più piccoli, che potevano ospitare gli esperti del 3D, gli uffici della produzione, i disegnatori e così via.

Nello spazio centrale avete costruito i modelli in scala dei set. Perché questa scelta?

Uno dei problemi da risolvere era la fusione del live-action con il 3D. Volevamo evitare l'effetto *Roger Rabbit* in cui esiste una marcata differenza fra animazione e live-action. Al contrario abbiamo puntato a creare due mondi nel nostro film per poter ottenere il più possibile un effetto naturalistico. Quando abbiamo girato il pilota, abbiamo fatto dei test con la vegetazione vera e dei set giganteschi per permettere alla cinepresa di coprire tutto, ma ci siamo resi conto che l'opzione migliore era fare tutto il lavoro della cinepresa su 3D restando però il più possibile vicini alla realtà. E' così che sono arrivati i modelli in scala. Piuttosto che utilizzare ovunque la CGI, abbiamo voluto combinare il 3D con elementi di vita reale, che regalano più sostanza all'ambiente. I modelli infatti erano tradotti in 3D tramite la proiezione delle fotografie di tutte le parti del modello, nell'inquadratura tridimensionale. Era un metodo che abbiamo usato per alcuni effetti speciali e che aumenta enormemente il realismo.

L'altra particolarità di questa produzione è che si tratta del primo film animato di Luc Besson. Questo ha cambiato il modo in cui Lei lavora solitamente?

Presto ci siamo resi conto che sarebbe stato impossibile per Luc essere lì tutti i giorni, quindi raccoglievamo la maggior parte delle informazioni all'interno del periodo di tempo che lui ci forniva (non è facile, considerando il suo programma di lavoro!). Sapevamo anche che un regista "tradizionale" avrebbe trovato qualche difficoltà a spiegare a un artista quel che voleva, per poi aspettare due settimane per vedere il risultato. L'approccio migliore era fornire a Luc gli strumenti necessari per girare il suo film senza le costrizioni tecniche dell'animazione. E' da lì che abbiamo avuto l'idea della Video Motion Capture, una tecnica che abbiamo sviluppato ad esempio per *Alexander* di Oliver Stone: Luc sceglieva gli attori e li filmava in un video, senza set o attrezzi di scena, ma da diverse angolazioni della cinepresa. Questo forniva un'inquadratura di riferimento (in termini di montaggio e di personaggi) che potevamo utilizzare ogni giorno. Prima di ciò, Luc aveva studiato l'intero storyboard con gli artisti e noi lo avevamo registrato. Tutte queste informazioni sono state consegnate agli artisti, ripresa dopo ripresa.

Quali sono state le maggiori difficoltà che avete incontrato?

Molte cose sono difficili da generare in 3D, come la natura, i personaggi, le espressioni... Non è una questione di difficoltà, ma ci sono cose che richiedono più tempo di altre, come dare vita ai personaggi, e riuscire a trasmettergli una vera personalità.

L'acqua generalmente è una delle difficoltà maggiori nell'animazione. Come avete fatto a ottenere un realismo così stupefacente?

Abbiamo fatto numerosi test e abbiamo provato un po' di tutto. Avevamo talmente paura che le immagini tridimensionali non fossero abbastanza realistiche che abbiamo deciso di filmare l'acqua. Abbiamo chiesto allo scenografo Hugues Tissandier e alla sua squadra di costruire una sezione di fiume. Un direttore della fotografia ci ha aiutato a illuminarlo e abbiamo iniziato le riprese... Ma per ragioni di dimensioni, abbiamo dovuto cambiare la velocità della cinepresa e usare le luci di 100.000 watt in modo che funzionasse visivamente. Mentre filmavamo, la vegetazione è appassita e il modello ha iniziato a fumare! A quel punto abbiamo usato pochissime riprese reali ad eccezione delle cascate e del tunnel in cui fuggono con la Ferrari. Tutto il resto è 3D basato su riprese reali.

Gli occhi e i movimenti dei personaggi sono sorprendentemente realistici...

Personalmente mi ha sempre fatto orrore l'animazione 3D di un software che privilegia algoritmi matematici al posto della manipolazione. Da quando abbiamo iniziato a sviluppare il nostro software di animazione, abbiamo sempre privilegiato l'intuizione. Presumo sempre che chiunque possa fare animazione, ma oggi il background della maggior parte degli animatori 3D è più tecnico che artistico, perché è molto complicato. Per quanto riguarda gli occhi, la gente spesso dice che riflettono l'anima e in questo penso ci sia della verità. E' per questo che è tanto complesso. Gli occhi richiedono un grande lavoro, e anche un po' di 'trucchi'.

Apparentemente Selenia è il personaggio che ha richiesto il lavoro maggiore...

Selenia è stata ultimata solo nel gennaio del 2006, quando avevamo già renderizzato quasi tutto il film! Il suo volto continuava a cambiare perché è l'unico personaggio umanoide del film. Arthur e Betameche, con i loro grandi occhi rotondi sono chiaramente degli elfi ma Selenia doveva essere più fotorealistica. E' particolarmente difficile fare un umano credibile perché è ciò che tutti conoscono meglio, quindi il più piccolo dettaglio fuori posto balza immediatamente all'occhio. Più il personaggio è stilizzato, più è semplice la sua personalità e più è facile da animare. Ad esempio abbiamo individuato Darkos e gli altri cattivi molto rapidamente. Inoltre Selenia è una ragazza e doveva anche essere sexy, il che è ancora più complicato. Persino con un disegno perfetto su carta in 3D era un incubo! Onestamente penso che anche la sua personalità un po' capricciosa abbia influenzato la sua fabbricazione. Con Arthur è stato tutto più semplice. Lui era il migliore della classe, come sempre.

In che momento Lei dice a se stesso che una immagine è finita?

Questo è il problema del nostro lavoro. Non è mai finito. Qualsiasi immagine può sempre essere migliorata. Si può trascorrere un mese su una singola inquadratura. E' da impazzire! Per fortuna eravamo limitati dal programma di lavoro... e dal budget!

Ripensando al progetto, come lo vede ora che è finito?

La cosa più importante per noi era deviare dal percorso prestabilito e realizzare qualcosa di molto diverso. Ci siamo resi conto che è possibile fare un film usando un approccio e un metodo diverso rispetto a quelli dei grandi studios americani, con un risultato finale altrettanto buono. Questa è la lezione migliore che ho imparato da questo film. Lo abbiamo fatto diversamente, e in tempi più brevi e più economici di quel che avevamo previsto!

ARTHUR E IL POPOLO DEI MINIMEI

- LE RIPRESE LIVE-ACTION -

Nella primavera del 2005 Luc Besson ha iniziato a girare le scene live-action di *Arthur e il popolo dei Minimej*, lavorando per sei settimane con un gruppo di collaboratori regolari, fra cui il primo assistente Stéphane Glück, lo scenografo Hugues Tissandier (già suo collaboratore in *Giovanna d'Arco*), il costumista Olivier Bériot e Thierry Arbogast, il direttore della fotografia di cinque dei suoi film.

L'America in Normandia

La Normandia è stata scelta per gli esterni, che dovevano essere una riproduzione di Smalltown, USA, nei primi anni '60. Per ottenere l'immagine da cartolina voluta da Luc Besson, il costumista Olivier Bériot si è ispirato alle ricchissime illustrazioni di quel periodo. "Esiste una grande documentazione", dice, "che mostra le situazioni del film. Ad esempio abbiamo usato molti annunci pubblicitari del genere "Casa ideale" per ottenere il look dei personaggi, così come la nonna che cucina insieme ai nipotini. Ci siamo anche molto affidati al lavoro di Norman Rockwell, che dà un'buona idea di quello che la gente indossava all'epoca. E ancora, molte fotografie di famiglie americane degli anni '50 su internet". Lo scenografo Hugues Tissandier ha svolto diverse ricerche per costruire l'immagine di un tipico villaggio dell'epoca che presenta però una piccola variazione: fondere la live-action con il 3D. "La live action doveva sfociare perfettamente nelle scene animate, quindi dovevamo far sì che i due mondi costituissero un unico universo visivo. Abbiamo provato diversi colori per raggiungere quella unità".

INTERVISTA CON L'ATTORE FREDDIE HIGHMORE

Freddie Highmore è Arthur

Tredici anni e diversi film al suo attivo, Freddie Highmore è già una vera e propria star della TV e del cinema. Fra i suoi credits, due film con Johnny Depp, *Neverland*, girato nella sua terra natale, l'Inghilterra, e *La Fabbrica di cioccolato*, diretto da Tim Burton. Nel corso della sua giovane carriera, Freddie ha lavorato con alcuni dei registi più importanti: dopo Jean-Jacques Annaud, per *Due fratelli*, e prima di Luc Besson, per *Arthur e il popolo dei Minimei*, Freddie era stato il coprotagonista di Russell Crowe nel film di Ridley Scott *Un'ottima annata*.

Cosa sapevi di Arthur prima di girare il film?

Ne avevo letto i libri, alcune parti persino in francese, e mi piaceva molto il mondo dei Minimei; è proprio quello in cui vogliono credere i bambini: un piccolo universo nascosto nell'erba in cui abitano animali piccolissimi con cui si può diventare amici ...

Ti senti vicino al personaggio di Arthur?

Forse un po'. In ogni caso mi ha fatto molto piacere interpretare un personaggio così generoso!

La sua unica imperfezione sta forse nel fatto che non riflette molto prima di agire ...

Non ho avuto alcuna difficoltà ad identificarmi nella parte, anche se non so guidare una Zanzara!

Lavori molto prima di iniziare a girare? Quando reciti si ha sempre l'impressione che tu sia estremamente spontaneo ...

Anche se mi viene naturale, ovviamente c'è anche tanto lavoro dietro: penso molto agli aspetti del personaggio prima di girare. Mi domando come sia il suo carattere, come si veste, cosa gli piace... In questo modo riesco a capire la sua essenza, e sento di conoscerlo già prima di iniziare a girare il film.

Come hai reagito quando ti sei visto per la prima volta nei panni di Arthur, un Minimeo?

E' stato incredibile vedere un personaggio così ben animato che ha la mia voce, in cui quindi c'è anche un po' di me. E' stato stranissimo, non so spiegarlo ...

Come definiresti lo stile di lavoro di Luc Besson?

E' un regista che lavora moltissimo. Sicuramente lo fanno tutti i registi, ma lui è pazzesco, perché quando ha finito sul set, continua con l'animazione. E' per questo che il film è così bello.

Come è andata con Mia Farrow?

E' la nonna ideale, proprio come ogni bambino sogna la nonna ideale. E' una fonte inesauribile di racconti. E' stata sposata con Frank Sinatra e ha vissuto in pieno l'epoca dei Beatles!

Da giovane spettatore, cosa pensi delle parti animate del film?

Penso che i più piccoli apprezzeranno l'idea che i Minimei sono alti due millimetri e che non si vedono a occhio nudo. Sicuramente anche loro li cercheranno nel loro giardino!

Il film è molto coinvolgente, e un bambino può arrivare a credere sul serio che esistono quelle creature nel terreno. E' pazzesco.

Gli effetti speciali

La maggiore difficoltà nelle riprese delle scene di live-action era l'interazione con le sequenze in 3D. La squadra degli effetti speciali era supervisionata dalla BUF Cie. La scena del telescopio ad esempio, quando Arthur si rimpicciolisce e sprofonda nella Terra dei Minimei, ha attraversato sei fasi diverse, iniziando con le riprese di un telescopio gigante in tre sezioni separate: la cascata su cui scivola Freddie Highmore; le lenti all'interno del telescopio su cui lui cade; e l'estremità del telescopio su cui si arrampica. Poi c'è la carrellata nel giardino sullo sfondo di una luna piena (una forte luce sospesa su una gru), che quindi è stata rifatta, alla stessa velocità, contro uno schermo verde con Freddie appeso a un trapezio, in modo che la squadra degli effetti speciali potesse mettere insieme le riprese.

Nel corso delle riprese, la troupe era sorpresa dalla professionalità del giovane attore - "dodici anni di età ma quaranta nel business!" esclama Stéphane Glück, che, fra l'altro, loda la semplicità di Mia Farrow: "come tutti i grandi attori, è incredibilmente aperta e generosa".

Ricreare la natura

Sarà abbastanza facile cambiare la forma o il colore di una casa, ma non è affatto facile attendere che in un giardino si manifestino tutte e quattro le stagioni. "Le immagini sullo schermo non potevano cambiare da un giorno all'altro, ma non potevamo certo fermare il corso della natura. Perciò abbiamo dovuto inserire alberi e fiori finti fra quelli veri. Ogni due settimane piantavamo nuovi semi per avere una costante fioritura! Lo stesso metodo è stato applicato nel giardino della cucina e nei campi intorno alla casa della nonna, appositamente costruita accanto a una grande quercia. Neanche la tribù dei Bogo-Matasalai è composta da veri guerrieri Masai, bensì da attori scelti per la loro altezza - il più basso è alto 1m95, e il più alto 2m10. Hanno indossato costumi variopinti e collane di perline. Per le scene girate fra l'erba alta, hanno indossato scarpe alte 20 cm affinché sembrassero ancora più alti".

INTERVISTA CON L'ATTRICE MIA FARROW

Mia Farrow è la nonna di Arthur

L'indimenticabile performance di Mia Farrow in *Rosemary's Baby* (1968) ne ha fatto una star nel mondo e in seguito l'attrice ha segnato la storia del cinema americano grazie alla sua lunga collaborazione con Woody Allen, di cui è stata moglie e musa ispiratrice per quasi dieci anni. *Arthur e il popolo dei Minimei* è diverso da qualsiasi altro suo film, tuttavia non è la prima volta che Mia lavora con un regista francese. Nel 1972 è stata la protagonista di *Doctor Popaul*, diretto da Claude Chabrol!

E' una sorpresa scoprirla in un film parzialmente animato: perché ha preso parte a questo progetto, cosa l'ha convinta ad accettare?

Tre cose: Luc Besson, Luc Besson e Luc Besson!

Il giorno in cui mi ha invitato a pranzo per parlarmi del film, ho immaginato che dovesse incontrare anche altri attrici per la parte. Perciò quando mi ha chiesto se volevo mangiare qualcosa, ho rifiutato perché non volevo che perdesse il suo tempo, poiché immaginavo che le altre candidate potessero arrivare da un momento all'altro. Invece sono rimasta molto sorpresa quando mi ha scelto proprio durante quel pranzo.

"Leon" è uno dei miei film preferiti, così come "Giovanna d'Arco": mi sento vicina all'universo di Luc e questo progetto mi sembrava l'occasione ideale per lavorare insieme. Quando mi ha mostrato le foto della fattoria ho pensato davvero che si trattasse della mia casa nel Connecticut, è stato incredibile!

Mi sentivo anche molto affine al personaggio della nonna, una donna che vive da sola e che si prende cura di suo nipote: è una condizione che conosco bene, essendo una mamma single.

Effettivamente si percepisce una vera intimità fra Lei e Freddie, sullo schermo. Siamo diventati molto uniti: abbiamo trascorso parecchio tempo insieme fuori dal set, a cena o a passeggio sulle spiagge della Normandia.

Freddie ha tante qualità: è un bravissimo attore, un buon amico e possiede una grandissima etica professionale ... Non è stato come lavorare con un bambino, ma con un attore adulto, anche se la cosa buffa è proprio che è un bambino.

Come descriverebbe il metodo di lavoro di Luc Besson?

Luc Besson ha una personalità sfaccettata; alcuni suoi lati mettono un po' in soggezione e ha una innegabile cultura di cinema. Ma la gentilezza che mostra nei riguardi dei suoi attori infonde molta sicurezza. Per non parlare dei suoi suggerimenti, che arricchiscono così tanto i personaggi. Non so se abbia diretto molte commedie ma ha un dono incredibile per la commedia.

Qual è la Sua opinione rispetto alla mescolanza fra riprese live action e le parti animate del film?

Di solito i cartoni non mi interessano molto, perciò ero molto curiosa di vedere che aspetto avrei avuto e devo dire che il risultato è magico: i personaggi sembrano veri! Non ne so molto di tecnologia; a malapena riesco a usare una camera digitale, ma posso solo dire di non essere sorpresa che ci siano voluti anni di duro lavoro per ottenere un miracolo simile...

ARTHUR E IL POPOLO DEI MINIMEI

I SET E I PERSONAGGI: TRE ANNI DI 'DESIGN'

La squadra dei disegnatori è stata formata ancor prima che fosse ultimato il copione, ed è stata selezionata da Patrice Garcia e Philippe Rouchier, codirettori artistici. Nel 2001, hanno entrambi lavorato insieme al pilota. Nel gennaio del 2002, altri due artisti, Nicolas Fructus e Georges Bouchelaghem, si sono uniti alla squadra per disegnare l'universo artistico di *Arthur e il popolo dei Minimei*.

LE PRIME BOZZE

“Ci hanno lasciato da soli nello studio per un bel po', senza alcuna vera indicazione, e così abbiamo dato fondo a diverse idee. Non avevamo alcuna idea preconcepita di che aspetto avessero i Minimei”, spiega Georges Bouchelaghem. Philippe Rouchier aggiunge: “Abbiamo iniziato a lavorare al progetto con pochissime informazioni: creature minuscole che vivono sottoterra, un essere malvagio e un ragazzino che penetra questo mondo sotterraneo. Ci siamo fatti domande stupide, quali 'Che aspetto hanno i Minimei?' 'Come camminano?' 'Cosa indossano?' 'Come sono le loro case?' Dove si trova il palazzo del re rispetto al villaggio?' e così via. Avevamo enorme libertà e abbiamo realizzato schizzi di ogni tipo. Dopo un po' Luc Besson è venuto a farci visita e ha scelto le idee migliori per andare avanti, infondendo al tutto una certa unità. In seguito abbiamo dovuto solo adattare i nostri disegni al copione”.

INTERVISTA CON PATRICE GARCIA,
creatore dell'universo del film e codirettore artistico

Patrice Garcia è l'uomo che ha creato lo stupefacente universo visivo di *Arthur e il popolo dei Minimei*. Autore di libri a fumetti, Patrice è forse più conosciuto al cinema per i suoi effetti speciali, infatti aveva già lavorato con Luc Besson in *Il Quinto Elemento* nel 1992. Grande ammiratore del magico mondo fantasy, Patrice collabora con sua moglie Céline, e da loro è partito il progetto di *Arthur e il popolo dei Minimei*.

Come ha origine il mondo dei Minimei?

Originariamente Arthur è venuto fuori da una ricerca che stavo svolgendo. Volevo vedere che effetto potevo ottenere con gli elfi realizzati con acquarello e scarti di tessuti. Tutto è cominciato dal momento in cui mi sono ritrovato in un bosco, in ginocchio, a scattare fotografie di questi acquarelli sotto i funghi. Gradualmente i personaggi hanno preso forma e Céline ha scritto la storia di Arthur. Entrambi siamo da sempre affascinati dal mondo degli elfi, che era già presente nel primo libro a fumetti che abbiamo realizzato insieme.

Come ha prodotto la grafica preparatoria?

Abbiamo riunito una squadra di artisti grafici ancor prima che il copione fosse ultimato. L'ossatura della storia per loro era già del materiale sufficiente per iniziare a lavorare. Hanno avuto totale libertà. Mi sono limitato a fornire degli schizzi preliminari e alcuni suggerimenti, poi è iniziato il lavoro di squadra. In seguito Luc Besson ha deciso cosa gli piaceva. Era importante creare un universo coeso. I set e i personaggi del film provengono tutti da questo processo, che equivale a mettere insieme un puzzle. Per Selenia, ci sono dei momenti in cui avevamo trenta volti appesi al muro, con sottili variazioni delle espressioni. Lei è stata il personaggio che è cambiato più di frequente. All'inizio l'idea era quella di una principessa più infantile che sexy e alla fine è stato Pierre Buffin a sviluppare il disegno finale, in 3D. Allo stesso modo Arthur somigliava più a un insetto quando abbiamo girato il pilota.

Che Lei ha diretto...

Sì, dovevamo testare la fattibilità di questi personaggi animati in un mondo vero. Luc Besson ha fornito i finanziamenti per costruire i modelli, li ha ripresi e insieme a Pierre Buffin, ha animato Arthur nell'ambiente da noi creato. Non avevano la garanzia che le varie *textures* fossero compatibili ma il risultato iniziale è stato molto positivo.

Quali sono stati i maggiori punti di riferimento nel Suo lavoro?

La natura, per lo più. Abbiamo usato montagne di fotografie di materiali e forme vegetali. Sono stato molto ispirato dal sud della Francia. Ad esempio ricordo di aver usato una pietra della Isola di Gaou, nel Mediterraneo, come base per il mondo di Maltazard. Devo anche tanto al lavoro degli artisti fra cui Patrick Woodroffe, un pittore inglese, Brain Froud e Alan Lee (il direttore artistico di *// Signore degli Anelli*). Hanno acceso la mia immaginazione e influenzato la mia artisticità.

INTERVISTA CON IL CO-DIRETTORE ARTISTICO PHILIPPE ROUCHIER, che ha lavorato nel film dal 1999

Dopo il diploma presso l'Ecole Emile Cohl nel 1991, Philippe Rouchier ha iniziato la sua carriera come illustratore pubblicitario e quindi è passato all'animazione. È stato capo artista del layout nella serie di *Ivanhoe* prodotta da France Animation, quindi direttore artistico in *Le Magicien*, prodotto da Gaumont Multimédia.

Philippe ha iniziato a lavorare su *Arthur e il popolo dei Minimei* nel 1999, come artista degli sfondi digitali su un corto pilota. Quando è iniziata la produzione del film a soggetto, Pouchier si è imbarcato in una avventura di cinque anni come artista principale e codirettore artistico. L'idea di *The Art Of Arthur and the Minimoys* gli ha inoltre consentito di esplorare l'interazione fra la scrittura e il disegno grafico.

Allo stesso tempo un'attrazione per un certo simbolismo 'premonitore' ha portato Philippe a realizzare tre mazzi di carte di tarocchi, uno dei quali *L'œil de Myrddin*, è stato messo in commercio da France Cartes, nel 1994.

I PERSONAGGI

Questi elementi chiave del film sono stati oggetto di un processo di sviluppo particolarmente meticoloso, che ha occupato tutto il tempo degli artisti nei primi sei mesi di lavoro. Alcuni personaggi sono stati costantemente ritoccati. "La creazione dei personaggi principali ha impiegato moltissimo tempo, specie per Selenia", racconta Georges Bouchelaghem. "Invece Bétamèche, il prototipo di un personaggio allegro e cicciotello, è stato messo a punto molto più velocemente. Il suo fisico riflette perfettamente la sua personalità. Allo stesso modo, i personaggi minori erano abbastanza facili da sviluppare perché presentano tratti molto caratteristici della loro personalità. Sono loro i più riconoscibili nei primi disegni". La maggior parte dei personaggi principali sono stati ulteriormente modificati quando sono passati nelle mani degli artisti tridimensionali. Infatti, in quella fase è emerso il disegno definitivo di Selenia. "Ma fino alla fine", dice Philippe Rouchier, "siamo stati contenti di vedere che il nostro lavoro veniva rispettato e che in ogni fase ulteriore i personaggi assumevano una nuova dimensione".

I SET

Sono stati creati due mondi distinti: quello dei Minimei, costituito interamente da oggetti naturali, e quello di Maltazard - Necropolis - fatto di pietra e metallo e altri oggetti riciclati dal mondo umano che vive sopra di loro. Al di là delle illustrazioni e i dipinti, la squadra dei disegnatori si è logicamente ispirata alla natura. "Abbiamo costruito una banca dati di fotografie scattate in campagna, in collina e al mare", spiega Nicolas Fructus. "Ad esempio la stazione, su cui abbiamo lavorato parecchio, era ispirata a un albero di castagne millenario nella Savoia, del quale ho fatto molti schizzi". L'artista parla anche di una stazione metropolitana di Parigi che compare nei suoi disegni. "È un piccolo omaggio a Guimard che ha disegnato le entrate delle stazioni", spiega Nicolas, "perché la cosa speciale del

suo lavoro è la fusione fra disegno e realtà. Lui considera sempre la praticità degli elementi decorativi”.

I disegni hanno fornito la base per i modelli creati dalla squadra di Hugues Tissandier dei costruttori del set. Secondo Philippe Rouchier questo processo è stato un'altra fonte di ispirazione. “Siamo rimasti scioccati”, dice, “quando dopo circa due anni abbiamo visionato i primi modelli. Era come se i nostri disegni avessero finalmente preso vita e abbiamo avuto un dialogo e uno scambio molto positivo con gli scenografi. Loro ci hanno chiesto di specificare alcuni dettagli e noi abbiamo prodotto altri disegni per rispondere alle loro esigenze”. Georges Bouchelaghem aggiunge: “Questa è la cosa che rende questo progetto unico. Eravamo pronti a lavorare per *Arthur e il popolo dei Minimei* al massimo per un anno ma il nostro contributo non si è limitato al disegno grafico. Siamo rimasti a lavorare con la squadra dei disegnatori e qualche volta abbiamo lavorato con loro anche sui modelli!”

ARTHUR E IL POPOLO DEI MINIMEI

- UNA RIVOLUZIONE VISIVA -

Famosa per la sua attenzione al fotorealismo, la BUF ha selezionato per il film delle tecniche sviluppate 'in house' prima di avviare il progetto. In particolare queste tecniche hanno consentito a Luc Besson di “dirigere” i personaggi animati come se fossero attori in carne e ossa.

INTERVISTA CON LO SCENOGRFO HUGUES TISSANDIER

Dopo aver lavorato in diversi film di Francis Veber, la collaborazione di Tissandier con Luc Besson ha avuto inizio nel momento in cui ha vinto il César alla Migliore Scenografia per *Giovanna d'Arco* (2000). Cinque anni dopo i due artisti si sono ritrovati insieme per collaborare a un altro grande progetto, che per Hugues Tissandier comporta una doppia missione: disegnare e costruire i set live-action e supervisionare alla costruzione dei modelli in scala utilizzati per le sequenze tridimensionali...

Qual è stato lo scopo del Suo duplice ruolo nella live-action e nelle sequenze in 3D?

Ero incaricato di unire i due mondi e di assicurare che i colori e le forme nelle scene live-action fossero compatibili con le sequenze animate. Ho lavorato usando dei modelli che hanno impiegato sei mesi per essere disegnati e oltre un anno per essere scolpiti e costruiti. È stata un'enorme sfida e devo dire che l'idea della BUF che tutti si ritrovassero a lavorare all'interno di un'unica struttura, ha assicurato la massima efficienza e un sano senso di competizione fra i vari reparti. La nostra immaginazione è stata costantemente stimolata.

Come ha disegnato i modelli?

Quando ho iniziato a pensare ai modelli, gli artisti della grafica lavoravano già da tre anni alle illustrazioni del mondo di Minimei. Dovevo solo consegnar loro il

volume dei disegni e renderli il piú possibile come Luc voleva, aggiungendo dettagli, come le 500 luci delle strade del villaggio dei Minimei, realizzato con veri fiori secchi. Abbiamo trascorso intere mattinate in un mercato vicino Parigi perché, partendo dal presupposto che i Minimei non hanno IKEA, volevamo usare elementi naturali. Perciò vi sono numerosi piccoli dettagli sullo sfondo come pigne, conchiglie e radici, tutti delle dimensioni dei Minimei. La cinepresa non indugia necessariamente su questi dettagli, ma essi arricchiscono l'ambiente.

Quante persone hanno lavorato con Lei?

Circa sessanta per le scene di live-action e settanta sui modelli dalla A alla Z. Ovviamente venivano tutti da esperienze diverse, e ognuno di loro aveva un'abilità specifica per lavorare il legno, la plastica o altri materiali. Quando tutti questi talenti sono stati messi insieme, è venuta fuori una squadra unita e complementare, in cui ognuno aveva la sua capacità e lo stesso obiettivo: il design del film.

DEI SET "ESAGERATI"

La maggiore difficoltà presentata da *Arthur e il popolo dei Minimei* stava nel passaggio dalle sequenze live-action a quelle in 3D. In una prima fase Pierre Buffin ed Emmanuel Prévost hanno deciso di costruire modelli che fossero fotografati e quindi tradotti in 3D. Spiega Gilles Boillot, il supervisore alla scenografia, che questa tecnica offre "dei set particolarmente realistici, con *textures* molto vicini ai materiali veri". Un migliore risultato finale e un risparmio di tempo sono le ragioni di questa scelta, che comportava la stretta collaborazione fra animatori e scenografi 3D in diverse fasi, utilizzando una tecnica sviluppata dalla BUF per assicurare che il regista avesse la più ampia libertà nello scegliere i movimenti della cinepresa.

- Creazione di un semplice modello tridimensionale, noto come il "modello bianco", inciso nel polistirolo e dipinto in modo grezzo, che consente ai modellatori del 3D di bloccare i movimenti dei personaggi animati e di controllare dettagli delle dimensioni, come ad esempio l'altezza della porta.
- Posizionamento di immagini nel modello in scala finale per consentire una varietà di angoli per la cinepresa digitale.
- Illuminazione dei modelli in scala, che deve essere in sintonia con quella dei personaggi generati al computer, prima che vengano fotografati.
- Costruzione dei modelli in scala finali che unisce elementi naturali e costruiti a mano.
- Fotografia dei modelli da ogni angolazione, necessari per la loro traduzione in 3D.

I modelli sono stati creati usando disegni e schizzi forniti dagli artisti di grafica. Dopo di ciò bisognava solo dare volume a queste immagini, con due principali preoccupazioni:

- Definire la dimensione. Dice Gilles Boillot: "Abbiamo dovuto trovare la dimensione ideale, per dare ai fotografi lo spazio giusto per lavorare pur conservando il massimo grado di precisione. Per ovvie ragioni non potevamo realizzare dei modelli su una scala di uno a uno (grandezza naturale) perchè il villaggio dei Minimei, che era il più grande, avrebbe avuto un diametro di soli 3 metri. D'altro canto, una scala di 1 a 10 era inconcepibile, perciò abbiamo accettato un compromesso di 1 a 3, con qualche eccezione. Per enfatizzare l'idea di una scala di dimensioni nel film, abbiamo vestito i modelli con elementi naturali - gusci di lumache, noci e nocciole - che risultano enormi nel mondo dei Minimei".
- Imitando la natura. I modelli dovevano essere fotografati da vicino, perciò era importante ottenere la giusta texture dei componenti. "dipingere era fuori questione", dice Gilles Boillot. "L'effetto sarebbe stato artificiale perciò abbiamo usato del materiale vero, fra cui foglie, radici, muschio, cose che abbiamo comprato al mercato o raccolto nel bosco e le abbiamo ricoperte di resina per farle durare nel tempo. Quindi vi abbiamo unito degli elementi fatti a mano basati su stampi vegetali, per un tocco più naturale. E' impossibile scorgere le foglie vere a occhio nudo. Alla fine i decoratori del set e gli artisti hanno lavorato per dare al tutto un aspetto 'vissuto'.

ARTHUR E IL POPOLO DEI MINIMEI

DARE VITA AI PERSONAGGI: LO STORYBOARD E IL "DUMMY RUN"

Per gli animatori del 3D, la particolarità di *Arthur e il popolo dei Minimei* consisteva nell'essere diretti da un filmmaker che non proveniva dal mondo dell'animazione. La BUF ha messo a punto due strumenti che hanno consentito a tutti di capire le intenzioni di Luc Besson.

- **Un commento allo storyboard.** Luc Besson ha registrato un commento dello storyboard, pagina dopo pagina, con la supervisione di Patrice Garcia. Grazie a un software sviluppato dalla BUF, gli artisti dell'animazione hanno potuto visualizzare sullo schermo dei loro computer, il commento registrato da Luc Besson con la relativa pagina di riferimento dello storyboard, persino a 4 anni di distanza dalla registrazione del commento!

- **Il "dummy run".** In studio, Luc Besson ha filmato ogni scena dello storyboard con un gruppo di attori i cui movimenti sono stati registrati da numerose cineprese. Questa tecnica, sviluppata anche dalla BUF, è simile alla 'video motion capture', ma non ha bisogno di identificatori. Ha consentito a Luc Besson non solo di bloccare gli angoli della cinepresa e le inquadrature ma anche di dirigere i personaggi e sviluppare le loro personalità sullo schermo. Ogni movimento dell'attore, nonché le sue espressioni facciali, sono stati consegnati agli artisti dell'animazione responsabili di ogni sequenza. Inoltre una colonna sonora provvisoria è stata registrata per consentire agli artisti di lavorare sui movimenti sincronizzati delle labbra.

Il suono si è rivelato uno strumento fondamentale per dare vita ai personaggi animati. Spiega Guillaume Bouchateau, capo del montaggio sonoro: "il grande problema di un film animato è quello di far esistere davvero i personaggi, il che significa riprodurre tutti i suoni anche impercettibili, che li rendono quello che sono. In un film live-action questo non si nota, ma quando si muovono, i personaggi fanno dei suoni sottili, quasi impercettibili, che però li definiscono. In *Arthur e il popolo dei Minimei*, abbiamo dovuto inventare i suoni prodotti dai personaggi animati". Perciò ogni personaggio aveva un "suono" particolare: il tintinnio di una collana per Selenia, piccoli gioielli per il re, materiale in pelle per Arthur. Gli artisti degli effetti sonori hanno utilizzato persino porri e pepe di Caienna per creare il particolare suono cartilagineo di Maltazard!

Le fasi della produzione di un film animato:

- Creare lo storyboard e registrare una colonna sonora provvisoria
- Modellare i personaggi in 3D dai disegni. Questa fase segna l'inizio del lavoro in 3D, che continua nel corso dell'intero progetto dato che il disegno 3D continua a evolversi nel corso di tutto il film.
- Girare un "dummy run" in live action come punto di riferimento e registrare le voci.
- Creare una pre-animazione. Questa fase, in cui i personaggi vengono animati in modo grezzo, presenta tutti i problemi che devono essere risolti prima di modellare i set finali e di iniziare l'animazione vera e propria.
- Costruzione di modelli in scala.
- Animazione. Presentandoli a Luc Besson prima della renderizzazione, il montaggio e l'animazione del film possono essere modificati un po' alla volta.
- Illuminazione ad hoc per ogni ambiente. Il progetto viene applicato ai modelli in scala, affinché la luce dei set si adatti a quella dei personaggi.
- Fotografare i modelli in scala. Le immagini vengono quindi proiettate nei volumi tridimensionali, consentendo l'integrazione dei movimenti della cinepresa. Gli esterni e lo Stunning Rapids Bar sono stati generati interamente su 3D.
- Renderizzazione. I personaggi sono integrati nei set, e la luce e le sfumature di colore vengono adattate ad ogni singola inquadratura.
- Trasferimento (outputting): dopo aver approvato la renderizzazione, non resta altro che trasferire le immagini digitali nel film con una risoluzione di 2k, l'equivalente di una pellicola di 35mm.

3D: OLTRE 100 ARTISTI UNITI DA UN PROGETTO 'UNICO'

Le squadre di animazione 3D riunite dalla BUF Cie hanno lavorato duramente per tre anni in una struttura produttiva fuori Parigi per creare le sequenze animate di *Arthur e il popolo dei Minimei*. In media il film ha richiesto la presenza contemporanea di 20 supervisori e di 100 artisti.

1. Il setup

La primissima fase della creazione dei personaggi tridimensionali. La specificità dei personaggi del film è che sono tutti sviluppati dalla stessa struttura "umana generica" messa a punto dalla BUF. L'umano generico presenta tutti gli attributi anatomici che consentono al modello di venire deformato e animato: uno scheletro completo, muscoli sottocutanei, la lingua, 32 denti e via dicendo.

2. Disegno del set e costruzione

La maggior parte dei set per le sequenze animate sono stati tradotti in 3D dai modelli in scala. Il resto, specialmente gli esterni, come il cortile della nonna, sono stati interamente generati in 3D, un compito che richiede molto tempo. Jérôme Platteaux, il direttore tecnico della BUF, è stato un po' l'anello di congiunzione fra i modellatori e i costruttori del set. Afferma: "Gilles Boillot, il set designer, ed io, abbiamo cercato di essere il più efficienti possibile nel determinare quale parte di un set costruire come modello e quale generare interamente al computer. Allo stesso tempo le azioni dei personaggi, così come descritte nello storyboard, generalmente indicavano se dovevamo costruire o meno una porta, e questo era dettato dall'interazione o meno del personaggio con l'oggetto. Tuttavia il lavoro più lungo era quello in cui si ricrea l'ambiente organico in 3D: la vegetazione, il terreno, le radici e quindi animare il tutto".

3. Mappatura

La mappatura è il processo in cui si aggiunge texture ai set. Questa è la prima fase della renderizzazione e segue l'interpretazione tridimensionale dei modelli in scala. Per *Arthur e il popolo dei Minimei*, era importante catturare la texture dei materiali usati nei modelli in scala, specialmente nei primi piani, e ricreare quella qualità di texture per i set generati in 3D.

Dichiara Xavier André, il supervisore alla mappatura: "La difficoltà maggiore era catturare la natura e rendere le immagini il più possibile fotorealistiche. Dovevo scegliere colori e textures, e anche il modo in cui gli elementi del set avrebbero reagito alla luce. Ad esempio l'erba è abbastanza trasparente. Si può vedere attraverso un filo d'erba controluce. Abbiamo svolto molte ricerche per ottenere quell'effetto, specialmente nelle scene che combinavano le immagini filmate in 35mm - l'erba tridimensionale doveva reagire allo stesso modo dell'erba sulla pellicola, in modo che il passaggio fra le due fosse completamente fluido. E' stata dura e questa parte del lavoro è stata persino più complicata degli oggetti fatti a mano".

4. La Luce

La troupe responsabile delle luci viene coinvolta durante due fasi del processo in 3D. La prima riguarda le discussioni che determinano la pianificazione della luce. Il supervisore delle luci David Verbeke spiega: "Quando sono pronti i modelli di polistirene, definiamo l'illuminazione attraverso il computer e siamo pronti a illuminare i modelli in 3D. L'obiettivo è di ottenere tutti gli effetti di luce tramite l'utilizzo di luci vere. Non si può ricorrere al software in 3D, perché lo scopo è quello della massima naturalezza, lavorando come un tradizionale direttore della fotografia".

La seconda volta in cui la squadra delle luci viene coinvolta è quando i modelli in scala sono pronti e ha avuto inizio l'animazione preliminare: a quel punto la luce viene collocata seguendo dei principi abbastanza tradizionali. Spiega David Verbeke: "C'è una fonte principale, alla quale aggiungiamo fonti laterali. I personaggi sono illuminati separatamente per farli risaltare e attrarre l'occhio del pubblico".

5. Finalizzare una sequenza

Questo è un compito centrale che consiste nell'unire e armonizzare tutti gli elementi prodotti da altri artisti e tecnici per assicurare il look finale del film. Yann Avenati, il supervisore delle sequenze, sottolinea l'importanza di questo ruolo all'inizio e alla fine del processo: "Si tratta di immettere nelle immagini esattamente quel che vuole Luc Besson. Noi usiamo lo storyboard e il "dummy run" per creare l'animazione preliminare che fornisce una visione di insieme della scena, prima di lavorare ad ogni suo strato per migliorarla". In termini di animazione, afferma Yann Avenati, il 'dummy run' non è sufficiente perché "dà coerenza alla storia" ma ha costantemente bisogno di essere reinterpretato, dal momento che gli attori sullo schermo sono morfologicamente diversi dai personaggi in 3D. E qualche volta è necessario una nuova ripresa per completare una sequenza, altrimenti alcune scene non possono essere realizzate, come la sequenza dell'attacco delle zanzare. "Quando viene ultimata l'animazione, per dinamizzare il montaggio, abbiamo dovuto creare le scene dell'assalto dal nulla. In quel modo abbiamo potuto avanzare un certo numero di suggerimenti per l'animazione".

6. Effetti speciali

Può sembrare non appropriato parlare di effetti speciali in un film che in realtà è un lungo effetto speciale, tuttavia esistono molti strumenti creativi per animare tutto ciò che non può essere fatto "a mano". Per *Arthur e il popolo dei Minimei*, il supervisore SFX Dominique Vidal era responsabile di "tutte le complicazioni generate dalla dinamica di oggetti e fluidi, come l'acqua, le particelle di polvere, i capelli, le pellicce, gli spruzzi, le esplosioni e così via".

Tecnicamente, l'animazione dell'acqua ha sempre presentato dei problemi a tutte le società di effetti speciali del mondo, che esplorano sempre nuovi metodi per realizzarla. Le cascate, in particolare, sono un complesso fenomeno fisico da calcolare, giacché comportano bilioni di gocce d'acqua. L'altra grande difficoltà era nelle riprese che ricreano la natura. "Abbiamo dovuto escogitare una tecnica per animare le piante", spiega Dominique Vidal, "dopo che sono state disegnate dai set designer. Non potevamo chiedere agli animatori di animare le foglie e i petali uno a uno! Ovviamente abbiamo trascorso molto tempo a osservare la

natura. E' molto meglio che guardare i film CG sulla natura, che sono come fotocopie di fotocopie".

Infine, era vitale adattare le dimensioni dei Minimei e "pensare a cosa succede quando si è alti 1 cm. Ad esempio, a quella altezza, si possono distinguere tutte le particelle che compongono un raggio di luce".

7. Effetti visivi

Gli effetti visivi digitali comprendono tutti gli effetti generati durante la postproduzione per le scene live-action girate davanti a uno schermo verde. Ce ne sono parecchie in *Arthur e il popolo dei Minimei*, come quando Arthur si rimpicciolisce e quando sua nonna visita l'antiquario: in entrambi i casi lo sfondo era un effetto visivo.

Christophe-Olivier Dupuis ha supervisionato questi effetti digitali e confessa di aver trascorso parecchio tempo sulla scena finale del film, che mescola riprese live-action con l'animazione 3D: si vede Arthur che parla con Selenia, la quale è appollaiata su un albero. "La carrellata voluta da Luc era talmente complicata che il movimento della cinepresa è stato diviso in quattro parti, per poi essere ricucito - senza strappi - durante la postproduzione. Un buon effetto speciale è sempre quello di cui nessuno si accorge!"

8. Ricerca e sviluppo

Questo è il dipartimento senza il quale nulla è possibile perché è qui che viene sviluppato tutto il software di un film animato. Xavier Bec dirige il dipartimento di Ricerca e Sviluppo della BUF, e dice: "Abbiamo migliorato in modo significativo alcuni strumenti che utilizzavamo già, specialmente nell'animazione dei personaggi, utilizzando un "dummy run" come riferimento o nell'interpretazione dei modelli tridimensionali. Abbiamo inoltre unito tecniche diverse, specialmente per l'acqua, che è l'elemento più difficile da animare perché è in costante movimento e cambia forma. E' difficile trovare la soluzione perfetta, ma questo film ci ha consentito di compiere grandi passi avanti".

**INTERVISTA CON GEOFFROY NIQUET,
supervisore dell´animazione digitale**

Qual è il ruolo di un supervisore generale?

Molteplice! Tanto per cominciare abbiamo dovuto definire le tecniche di produzione e i metodi. Quando era stato tutto definito, ogni supervisore ha assunto il comando di una sezione del film, riducendo il mio ruolo a quello di consulente tecnico o di leggeri ritocchi. Il lato creativo del lavoro consiste nel supervisionare l´animazione nel corso di tutto il processo. Io ero l´intermediario che trasmetteva le richieste di Luc Besson agli artisti e qualche volta riuscivo anche ad anticiparle. E´ un lavoro stupendo che dà una visione d´insieme del film e del processo di produzione.

Come si fa a tenere sotto controllo ogni elemento di un progetto così ampio?

Bisogna prendere delle decisioni tecniche, il ché significa che le correzioni vengono attuate il prima possibile per renderle meno complicate. C´è bisogno di molta organizzazione e quindi si possono ricollocare le persone a seconda della priorità. Bisogna sempre prevedere le situazioni per evitare le difficoltà.

E´ stato un problema che Luc Besson non fosse un regista di film animati?

No, perchè ha risolto molte domande girando il "dummy run" del film prima che iniziasse il processo di animazione. La sua vasta esperienza di regista ha compensato la sua inesperienza nel campo dell´animazione. Questo ha facilitato il nostro lavoro e ci ha risparmiato del tempo.

QUALCHE DATO SUL 3D

225 persone hanno lavorato a Pantin. Per tutti loro era la prima esperienza in un film animato e per 200 di loro era il primo lavoro in assoluto.

27 mesi per produrre le sequenze animate del film.

20 milioni di immagini prodotte.

ARTHUR IN MUSICA

Luc Besson ha chiesto al suo solito complice, Eric Serra, di scrivere la colonna sonora di *Arthur e il popolo dei Minimei*. Vincitore di numerosi premi per la musica di molti film, ed esperto della composizione sincronizzata all'immagine, Eric è stato incoraggiato da Luc Besson ad adottare una nuova tecnica...

Cosa cercava Luc Besson nella musica di *Arthur e il popolo dei Minimei*?

Voleva una bella colonna sonora sinfonica, che evocasse i grandi film di avventura come *Lord of the Rings*, *Indiana Jones* e *Star Wars*. Doveva essere una bella musica, grandiosa e magica. In questo senso, ha insistito affinché non componessi mentre guardavo il film, che invece è il modo in cui solitamente lavoro. Infatti avevo già composto dieci minuti di musica con il mio solito metodo, ma quando lui l'ha ascoltata, ha detto che non gli piaceva. Questo per me è stato uno shock perché mi sentivo abbastanza sicuro di quel che avevo fatto! A quel punto mi ha chiesto di comporre senza guardare il film. Lo conosco da molto tempo e so che quando gli vengono quelle idee strambe non è mai per caso. Quindi ho deciso di dargli fiducia perché ero sicuro che ci fosse una buona ragione dietro questa sua richiesta. Il mese successivo fu tremendo. Ho passato momenti di puro panico e di tanti dubbi ma ho scritto tantissima musica, dai temi d'azione a quelli romantici, e di suspense... E quando Luc è venuto a trovarmi, un mese dopo, ha molto apprezzato quel che avevo scritto! Aveva fatto bene ad incoraggiarmi a modificare il mio approccio, in modo tale che ogni tema musicale da me scritto fosse un pezzo a se stante. Se funziona fuori dal contesto del film, allora significa che è un buon brano. Per finire la storia, Luc alla fine ha usato dieci minuti della musica che avevo composto inizialmente, anche se aveva dichiarato che non gli piaceva!!.

Ci sono altre innovazioni nella musica?

E' la prima volta dopo tanti anni che ho composto per una orchestra completa - strumenti a corda, a fiato, archi e percussioni. Per ottenere l'elemento magico richiesto da Luc, vi ho aggiunto anche un coro. Ci sono ben 96 strumenti e 40 voci in alcune parti! A parte questo ho lavorato con le persone con cui lavoro sempre, l'arrangiatore Geoffrey Alexander e l'ingegnere del suono Nick Woolage. Ho registrato la parte orchestrale della colonna sonora (che costituisce il 99%) a Londra, con le sessioni orchestrali in studio, come sempre.

Il fatto che si trattava di un film animato ha influenzato il Suo lavoro?

Direi di no. Sono stato maggiormente ispirato dal mondo fantastico del film, perché ha una qualità onirica. Inoltre, e questa non è una caratteristica dell'animazione, si tratta di un film molto musicale. Ci sono solo pochi secondi di film in cui non c'è la musica!

E il fatto che il film abbia come target un pubblico più giovane?

Ho considerato questo fattore fino alla fine e penso che abbia influenzato solo le scene comiche. Mi sono veramente lasciato andare. Con il risultato che la musica ricorda i cartoni di Tex Avery. D'altro canto non ci siamo trattenuti nelle scene d'azione o in quelle di suspense con il pretesto che sarebbero state troppo violente per i bambini. Al contrario la musica che Luc Besson ha citato era

abbastanza lontana da quella dei film per bambini, perchè comprendeva Danny Elfman nonché brani delle colonne sonore di *Dracula* e *I pirati dei Caraibi*
Ha sentito la pressione di dover scrivere per un film doppiato da musicisti del calibro di David Bowie?

Nel caso di Bowie devo dire di sì! E' un artista che ho sempre adorato, un genio assoluto! Nel film sembra che canti le sue battute perché la sua voce è molto musicale. Volevo che la mia colonna sonora accentuasse quella musicalità, come un accompagnamento alle sue battute. E non riuscivo a non pensare alla prima del film. Volevo che gli piacesse la musica e che fosse lì a dirmelo! Infatti il tema principale di Maltazard, nella sua prima scena, era l'ultimo che ho composto. Mi sono molto preparato e ho atteso fino all'ultimo momento per scriverlo ma alla fine ero molto soddisfatto, perché l'idea era maturata dentro di me nel corso di un paio di mesi.

Dopo tutti i film che ha fatto con Luc Besson, era sorpreso di vedere il suo primo animato?

La sorpresa è stata poter ammirare il suo stile inconfondibile anche in questo film, nelle inquadrature, nel montaggio e anche nell'animazione. E' un film bellissimo. Ogni volta che lo vedo, noto qualcosa di nuovo. Sono convinto che sarà come *Le Grand Bleu* molti lo vedranno più di una volta!

ARTHUR E IL POPOLO DEI MINIMEI

IL DESIGN DEL SUONO

Il suono del film è stato un elemento fondamentale per la caratterizzazione e il realismo delle sequenze animate. Poiché il film presenta una gran varietà di suoni e musica e i tecnici del suono erano solo in cinque. La colonna sonora di *Arthur e il popolo dei Minimei* ha impiegato diciotto mesi per essere completata, mentre di solito ci vogliono solo quindici settimane per un normale film a soggetto.

La prima difficoltà che il supervisore del suono ha dovuto risolvere era il problema delle dimensioni. Guillaume Bouchateau, il capo del montaggio sonoro, afferma: "Continuavamo a pensare a una cosa che ha detto Leonardo Da Vinci: 'Un piccolo suono che si sente da vicino è molto più grande di un grande suono che si sente da lontano'. Il problema era stabilire il livello di sensibilità dell'udito di un essere alto solo pochi millimetri. A quell'altezza, anche uno stuzzicadenti che cade fa lo stesso rumore di un albero che si abbatte sul terreno".

L'altro obiettivo dei fonici era distinguere i diversi suoni del film, selezionandoli fra i semplici suoni organici del mondo umano ai suoni particolari del mondo dei Minimei, "popolato dai rumori della giungla", fino all'atmosfera più metallica di Necropolis.

In ultimo, ma non per importanza, hanno attinto a tutta la loro immaginazione per inventare la lingua delle creature del film. Qual è il suono di un centopiedi? O di un verme o di un Mül-Mül? Il designer del suono Alexis Place ha prestato particolare attenzione ai suoni prodotti dalle zanzare nella scena della battaglia. "Prima di tutto", spiega, "abbiamo creato dei suoni simili al soffio su una foglia ma il risultato non era convincente. Allora abbiamo aggiunto il suono del motore di un'automobile o di un aereo e quindi l'abbiamo aggiustato e scomposto in piccoli pezzi. Quindi abbiamo aggiunto il suono di un'ape intrappolata in una bottiglia di vetro. Abbiamo dovuto trovare la combinazione più dinamica, con un'attenzione particolare all'innovazione. Generalmente abbiamo registrato la maggior parte dei suoni piuttosto che ricorrere agli archivi sonori".

ARTHUR E IL POPOLO DEI MINIMEI

LE VOCI: LA CRÈME DE LA CRÈME (nella versione originale)

Nell'invitare alcune star della musica internazionali a doppiare i protagonisti del film, Luc Besson ha assemblato uno dei cast vocali piú prestigiosi nella storia dei film animati. Sono tutti grandi nomi che hanno già lavorato per il cinema...

MADONNA / SELENIA (Voce inglese)

Difficile trovare una diva piú famosa e bella di Madonna! La cantante è sulla cresta dell'onda musicale dal lontano 1984, anno in cui ottenne un successo fenomenonale con il suo brano *Like A Virgin*. Sorprendentemente versatile, capace di evolversi nel corso del tempo e di stringere fruttuose collaborazioni con i maggiori talenti di una intera generazione, Madonna ha familiarizzato con il grande schermo fin dall'inizio della sua carriera. Nel 1985, infatti, è apparsa al fianco di Rosanna Arquette in *Desperately Seeking Susan*. In seguito ha interpretato *Who's That Girl?*, *Dick Tracy*, *Snake Eyes* di Abel Ferrara e soprattutto *Evita* di Alan Parker che le ha meritato un Golden Globe come Migliore Attrice nel 1997. In seguito è stata diretta dal suo attuale marito, il regista Guy Ritchie, nella commedia romantica *Swept Away*, il remake del famoso film della Wetmüller, "Travolti da un insolito destino...".

DAVID BOWIE / MALTAZARD (Voce inglese)

Genio della musica, icona senza tempo e indimenticabile Ziggy Stardust, David Bowie collabora regolarmente nei piú interessanti progetti cinematografici fra cui *The Last Temptation of Christ*, *Labyrinth*, *Merry Christmas*, *Mr. Lawrence* e *The Predators* al fianco di Catherine Deneuve. Artista 'cult' di varie generazioni, presto Bowie verrà insignito con un Grammy per onorare la sua inimitabile carriera.

SNOOP DOGGY DOG / MAX (Voce inglese)

Il re del 'gangsta rap', nonché protetto di Dr Dre - con cui ha realizzato l'album rap vincitore di tre dischi di platino, *Chronix* - Snoop Doggy Dog è stato il numero uno delle classifiche mondiali con il suo primo album *Doggystyle*. Non contento di prestare la voce a Max, l'artista ha consentito di filmare la sua inimitabile camminata come riferimento per l'animazione del suo personaggio, anche lui molto 'cool'. I precedenti film di Snoop comprendono *Baby Boy* di John Singleton e *Starsky and Hutch* di Todd Phillips.

E inoltre, Freddie Highmore nel ruolo di Arthur!