

MOVIE MAX

Presenta

ARTHUR

E LA GUERRA DEI DUE MONDI

Regia: **Luc Besson**

Cast: **Freddie Highmore – Mia Farrow – Richard
William Davis
Penelope Ann Balfour – Robert Stanton**

Per informazioni:
Ufficio Stampa Moviemax
Sara Bocci
sarabocci@moviemax.it

SINOSI

Maltazard è ormai alto 2 metri e 10, e vuole dominare il mondo. Solo Arthur e i suoi amici Selenia e Betameche, tutti e tre in versione Minimei, possono fermarlo. Dall' "alto" dei loro 2 millimetri dovranno fare ricorso a tutta la loro immaginazione e al loro ingegno per contrastare i machiavellici piani di Maltazard e ristabilire l'armonia tra i due mondi.

UNO SGUARDO AI NUMERI...

Tre milioni di libri Arthur venduti in tutto il mondo

Piú di 700 persone coinvolte nella realizzazione della trilogia

Piú di 10 milioni di biglietti in Francia per i primi due film della trilogia

Piú di 2 milioni di dvd dei primi due film venduti in Francia

8.15 milioni di telespettatori quando Arthur e i Minimei uscí in prima visione su TF1.

Oltre dieci milioni di fan.

IL BUONO, IL CATTIVO E IL FIGLIO INGRATO

Sono giovani, belli e hanno il senso dell'avventura nel sangue: Arthur, Selenia e Betameche sono arrivati all'improvviso a contatto con il grande pubblico giovanile – l'avventuriero, la principessa e il clown uniti in battaglia contro l'incarnazione del potere oscuro, il diavolo Maltazard.

C'è qualcosa di me in ognuno dei personaggi della trilogia, ma posso affermare che il 50% del personaggio di Arthur appartiene ai miei ricordi da bambino. Luc Besson, regista.

Ogni eroina moderna è prima di tutto una donna innamorata e Selenia non è certo un'eccezione.

Mylene Farmer, voce francese di Selenia.

Tutti i bambini vogliono credere che esista da qualche parte, un mondo magico diverso dal loro. Mi è davvero piaciuto interpretare un personaggio che non ha nulla di speciale, non è un eroe, lui è uguale a tutti i ragazzi della sua età, ma lo diventa nel corso dell'avventura.

Freddie Highmore (Arthur).

Nei primi sei mesi di preparazione della trilogia, il team artistico ha impiegato il 100% del suo tempo per creare il design dei personaggi principali. Nonostante questi ultimi siano stati leggermente invecchiati per il terzo episodio della saga, le modifiche sono praticamente impercettibili ad occhio nudo.

Un personaggio comico, che è quindi una caricatura, è più semplice da animare rispetto ad un personaggio realistico. Darkos, in particolare, ha funzionato subito. Pierre Buffin, immagini ed effetti 3D.

La relazione di Maltazard con suo figlio è shakesperiana – lo fa entrare a far parte del suo esercito solo per condurlo nelle tenebre.

Gerard Darmon, voce francese di Maltazard.

Darkos é sempre stato molto divertente da animare. Il design del personaggio e il suo aspetto di “piccolo mostro” divertono molto gli animatori anche quando cercano di conciliare il lato pauroso con quello sciocco. L’idea era quella di giocare su questa contraddizione.

Yves Avenati, direttore animazione.

Con Maltazard era davvero importante non cadere nei cliché. La sua personalita’ é ambigua, é molto piú subdola e dunque ha richiesto molta precisione e duro lavoro. Stephane Naze, direttore generale.

UN FILM ROCK'N'ROLL

Il Black Darkos e l'Iron Maltazard

Con il suo elmo appuntito e le imbottiture armate sulle spalle, Darkos sembra sempre piú un'icona punk. Ovviamente non é una coincidenza che il personaggio sia doppiato dall'Iguana del Rock, Iggy Pop, il quale paragona il personaggio a Gene Simmons, bassista e cantante dei Kiss! Quando gli venne chiesto di scegliere la canzone perfetta per Darkos, Iggy scelse subito Paranoid dei Black Sabbath, uno dei pezzi leggendari di heavy metal. É ovvio che anche Maltazard sia stato doppiato da un'altra leggenda del rock, Lou Reed, cantante dei Velvet Underground del quale Walk on the Wild Side fu un assolo di grande successo. Un ruolo fatto su misura per l'uomo soprannominato "il principe della notte".

3 domande per Lou Reed, voce inglese di Maltazard

Perché Maltazard?

Sono un appassionato di cinema e questa era una grande opportunità per lavorare con un grande regista, Luc Besson. Inoltre il mio amico David Bowie recitò una parte prima di me, dunque non potevo sbagliare.

Maltazard descritto da Luc Besson?

"lui é il cattivo ed é pieno di rughe!"

Se Maltazard fosse un cantante rock?

Farebbe probabilmente parte di qualche band di Brooklyn.

3 domande per Marc Lavoine, voce francese di Darkos

Darkos in una frase?

Un primitivo un po' stupidotto che si rivela essere un ragazzo dal cuore d'oro. Mia figlia era innamorata di lui nel primo film di Arthur.

Se Darkos fosse un film?

Visto che passa il suo tempo saltando su e giù dalle macchine, The Wild One interpretato da Marlon Brando. É il primo film che ho visto con mio padre e catturò davvero la mia immaginazione.

Se Darkos fosse una canzone?

God Save the Queen dei Sex Pistols.

UN TUFFO NEGLI ANNI '60

La sfida più grande per le riprese di vita quotidiana è stata la ricostruzione di Daisy Town, l'ultima cittadina americana degli anni '60 costruita nella campagna normanna.

In un set esteso per più di 40,000 metri quadrati, il produttore esecutivo, Hugues Tissander ha ricreato il cuore pulsante della vita cittadina – la chiesa, i negozi, il supermercato, l'autosalone, la stazione di polizia, il cinema, la fontana, etc, tutti ispirati a riferimenti del passato e in particolare al lavoro dei protagonisti del naturalismo americano, Norman Rockwell ed Edward Hopper.

3 domande ad Olivier Beriot

Da dove hai preso ispirazione per la creazione dei costumi?

C'è un grande riferimento alle risorse pittoriche degli anni '50 e '60. Siamo partiti dagli inserti delle riviste del periodo, dai disegni di Norman Rockwell – che ci ha dato un'idea di come si vestivano gli "anziani"– e le molte foto di famiglia pubblicate nel web.

Quanto dei costumi è stile vintage?

Generalmente i costumi fondono il vintage puro con delle rielaborazioni di modelli d'epoca, copie o ristampe di tessuti realizzati appositamente per il film.

Quale è stato l'aspetto più interessante di lavorare negli anni '50 e '60?

È stato un periodo facile da vestire, gli anni '50 catturano i gusti di tutti!

M COME MANDRAKE

Per mescolarsi tra la folla del mondo umano, Maltazard indossa i panni di Mandrake il Mago, un personaggio dei fumetti molto popolare negli anni '50 –'60, creato da Lee Falk e disegnato da Phil Davis. Mandrake è apparso per la prima volta nel giugno del 1934, vestito con il suo abito tradizionale di mago con il cappello a cilindro e il mantello nero.

Con una particolarità degna di Batman e sorprendenti tecniche ipnotiche, a Mandrake vennero riconosciuti dei grandi poteri magici, e oggi è conosciuto come il primo supereroe dei fumetti.

UNA SFIDA VISIVA

É così particolare e raro che vale la pena menzionare che tutti gli strumenti utilizzati nella trilogia di Arthur sono sistemi sviluppati dal BUF, un impianto di effetti speciali conosciuto in tutto il mondo per il suo impiego in film come Fight Club (David Fincher), Matrix (Andy e Larry Wachowsky), Batman Begins (Christopher Nolan) e 2046 (Wong Kar-Wai).

Tra il primo e il terzo episodio i tecnici del BUF hanno focalizzato la loro attenzione nella composizione, in modo da rendere la scena finale ancora più realistica. La sfida più grande nel terzo episodio era animare con successo personaggi completamente immaginari in un contesto di live-action.

Il pubblico si abitua facilmente agli sviluppi della tecnologia e dunque vuole sempre di più. Quando si guarda un film di quindici anni fa, gli effetti speciali sembrano ridicoli anche se all'epoca tolsero il fiato agli spettatori. Per la trilogia di Arthur la priorità è sempre stata il realismo dei personaggi in 3D. Così adesso, nel terzo film, sembra naturale vederli in un contesto di live-action. Pierre Buffin, immagini ed effetti 3D.

Esistono oltre 3,000 scatti animati negli ultimi due episodi della trilogia.

Tecnicamente la parte più difficile è stata l'interazione tra il 3D e le scene live-action. L'immagine non è affatto la stessa cosa. Un'immagine 35mm è molto più morbida delle immagini generate al computer, quindi ci vuole molto lavoro per fonderle insieme armoniosamente. Questo è ciò che rende il terzo film di Arthur uno spettacolo di effetti speciali, piuttosto che un film d'animazione. Pierre Buffin, immagini ed effetti 3D.

Combinare la live-action e il 3D è particolarmente difficile perché l'occhio ha un punto di riferimento. Se l'illuminazione non è buona si nota immediatamente. Si ha proprio questo problema quando Darkos si trova di fronte al nonno di Arthur: il punto di riferimento dell'occhio è la pelle del nonno e noi dobbiamo ricreare quel tipo di tessuto.

Stephane Naze, direttore generale

Una delle scene più difficili in "Arthur e la Guerra dei Due Mondi" è stata quella dell'alveare. Bisognava decider se seguire un approccio a mo' di "cartoon" per

riprodurre le api, oppure rendere il tutto così realistico da poter funzionare in un documentario. Alla fine abbiamo scelto di orientarci verso entrambi gli approcci a seconda delle esigenze artistiche e narrative di ogni singolo scatto. Yann Avenati, supervisore dell'animazione.

LE TAPPE PRINCIPALI DEL PROCESSO 3D

Montaggio dei personaggi

Questa é la primissima fase del processo di realizzazione del film, con una particolarità sviluppata dal BUF per cui tutti i personaggi sono creati a partire da un unico umano "modello di riferimento" che possiede tutti gli elementi anatomici che permettono di riprenderlo fermo o in movimento: scheletro, muscolatura, 32 denti...

Progettazione ambientale

I set sono tutti basati su modelli costruiti dal team di Hugues Tissander o progettati direttamente in 3D, di cui la scena dell'alveare ne é un buon esempio.

Animazione

É la chiave fondamentale nel processo 3D, basato su un metraggio VMC girato da Luc Besson con attori reali, che fornisce agli animatori un riferimento per l'azione, il ritmo e l'animazione di ogni inquadratura del film.

Mappatura dei set e dei personaggi

La mappatura é il processo che fornisce consistenza al set. É la prima fase di interpretazione dopo che l'anteprima 3D del set é stata definita.

Lo stesso procedimento é usato per dare consistenza ai personaggi, sulla base del materiale illustrativo fornito dagli artisti 2D.

Illuminazione

Il set e i personaggi sono illuminati dagli artisti 3D. É una tappa importante che definisce i diversi aspetti del film.

Effetti speciali

Un certo numero di strumenti devono essere realizzati per animare tutto ciò che non può essere fatto “a mano” dagli artisti. Spesso riguarda effetti procedurali o matematici – creati dalla sceneggiatura– come ad esempio dinamiche di flusso, particelle, polvere, etc

Interpretare una scena

In questa fase cruciale tutti i vari elementi vengono messi insieme per armonizzare la ripresa e dare l’interpretazione finale. Particolare attenzione é riservata ai dettagli di ogni ripresa. In questa fase vengono anche classificati gli scatti 3D.

Effetti visivi

Il terzo episodio della trilogia contiene un gran numero di effetti visivi, compresi anche tutti gli effetti creati in post-produzione, nel metraggio live-action e nell’animazione 3D.

Tra i piú spettacolari é la scena del combattimento finale nel cuore di Daisy Town.

DIECI ANNI, UNA SAGA

A Luc Besson venne l'idea di Arthur nel 1999 quando vide una foto che lo scrittore di fumetti Patrice Garcia gli aveva inviato. Ci sono voluti cinque anni di duro lavoro e innovazione tecnologica con la BUF Compagnie e il suo team di 120 artisti grafici e supervisor per dare vita al primo episodio delle avventure di "Arthur e i Minimei".

Essendo genitore, so quanto sia difficile affrontare le problematiche di rispetto e moralità con i bambini. Scrivere Arthur e poi trasformarlo in un film, era un modo per parlare con i miei bambini attraverso il personaggio.

Luc Besson

Il primo lungometraggio di Arthur risale al 2001 quando venne ripreso un pilota per testare la combinazione 3D e live-action prevista per il film.

Quando abbiamo ripreso il pilota, Arthur è stato molto più "insettoide" nel suo aspetto e Selenia era molto più infantile che sexy. Il progetto definitivo è stato il risultato di un lungo processo che ha visto coinvolte squadre di artisti 2D, 3D e designer. Era un po' come mettere insieme i pezzi di un puzzle.

Patrice Garcia, direttore artistico

Arthur e la Vendetta di Maltazard e Arthur e la Guerra dei Due Mondi sono una storia sola divisa in due episodi. Sono stati girati contemporaneamente in modo tale che i cambiamenti in Freddy Highmore, Arthur, dovuti alla sua crescita, non avrebbero stravolto il suo aspetto. La sfida per il team 3D era quella di produrre due film nello stesso lasso di tempo impiegato per produrre il primo - due anni e mezzo.

L'aspetto più straordinario di questa trilogia è che siamo riusciti a farla! Che siamo riusciti a mettere insieme il personale e l'organizzazione per realizzare questi film e renderli un successo di pubblico. Dieci anni fa non avevamo nessuna garanzia di successo.

Pierre Buffin

Luc Besson ha lavorato a tutti e tre gli episodi con lo stesso team di fedeli collaboratori: lo scenografo Hugues Tissander, il direttore della fotografia Thierry Arbogast e la costumista Olivier Beriot, e sempre affiancato da giovani artisti di animazione formati da Pierre Buffin e la BUF Compagnie.

La parte piú difficile di tutta l'avventura? Ogni volta che ero in squadra con Luc Besson per giocare a Bogó-Matassalai a basketball. Ci hanno fatto davvero sentire come dei veri Minimei!

Freddy Highmore (Arthur).

ARTHUR E LA GUERRA DEI DUE MONDI

Una produzione EuropaCorp

In coproduzione con TF1 Films Production, Apipoulaï Prod e Avalanche Productions

Con la partecipazione di Canal +

In associazione con Sofica EuropaCorp

Con il supporto della Région Ile-de-France

Sceneggiatura di Luc Besson

Basato sul romanzo Arthur e i Minimei di Luc Besson e Céline Garcia

Ambiente grafico creato da Patrice Garcia

Set e design dei personaggi: Patrice Garcia, Philippe Rouchier, Georges Bouchelaghem, Nicolas Fructus and Robert Cepo

3D immagini ed effetti: BUF – Pierre Buffin

Direttore della fotografia: Thierry Arbogast

Suoni: Martin Boissau

Set e modelli: Hugues Tissandier

Sound design: Guillaume Bouchateau e Alexis Place

Film editor: Julien Rey

Sound mixer: Didier Lozahic

Aiuto Regista: Stéphane Gluck

Supervisione del progetto: Fannie Pailloux

Direttore di produzione: Camille Courau

Produttore associato: Emmanuel Prévost

Un film di Luc Besson

Musiche originali: Eric Serra

Cast: Freddie Highmore – Mia Farrow – Richard William Davis – Penelope Ann Balfour – Robert Stanton – Ronald Leroy Crawford

Doppiatori (France): Gérard Darmon – Mylène Farmer – Marc Lavoine – Jean-Paul Rouve – Cartman – Michel Duchaussoy – Frédérique Tirmont – Frédérique Bel

Doppiatori (US): Lou Reed – Selena Gomez – Iggy Pop – Douglas Rand

© 2010 EUROPACORP – TF1 FILMS PRODUCTION – APIPOULAÏ PROD – AVALANCHE PRODUCTIONS