



SONO PAZZI
QUESTI GALLI!

Asterix[®]

ANCHE IN
3D

ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΚΑΛΩΣΗΜΑ
E IL REGNO DEGLI DEI

KOCH MEDIA

PRESSBOOK

KOCH MEDIA Presenta:

Un film d'animazione in 3D di Louis Clichy e Alexandre Astier
Dall'opera di René Goscinny e Albert Uderzo
Sceneggiatura, adattamento e dialoghi di Alexandre Astier

Asterix[®]



E IL REGNO DEGLI DEI

Un film prodotto da M6 STUDIO, Belvision, M6 Films e SNC

DATA DI USCITA: 15 GENNAIO 2015

Distribuito in Italia da

KOCH MEDIA

Via Ripamonti 89, Milano

Facebook: <http://www.facebook.com/Km2>

Twitter: @KochMediaIT

YouTube: www.youtube.com/user/Kmedia2

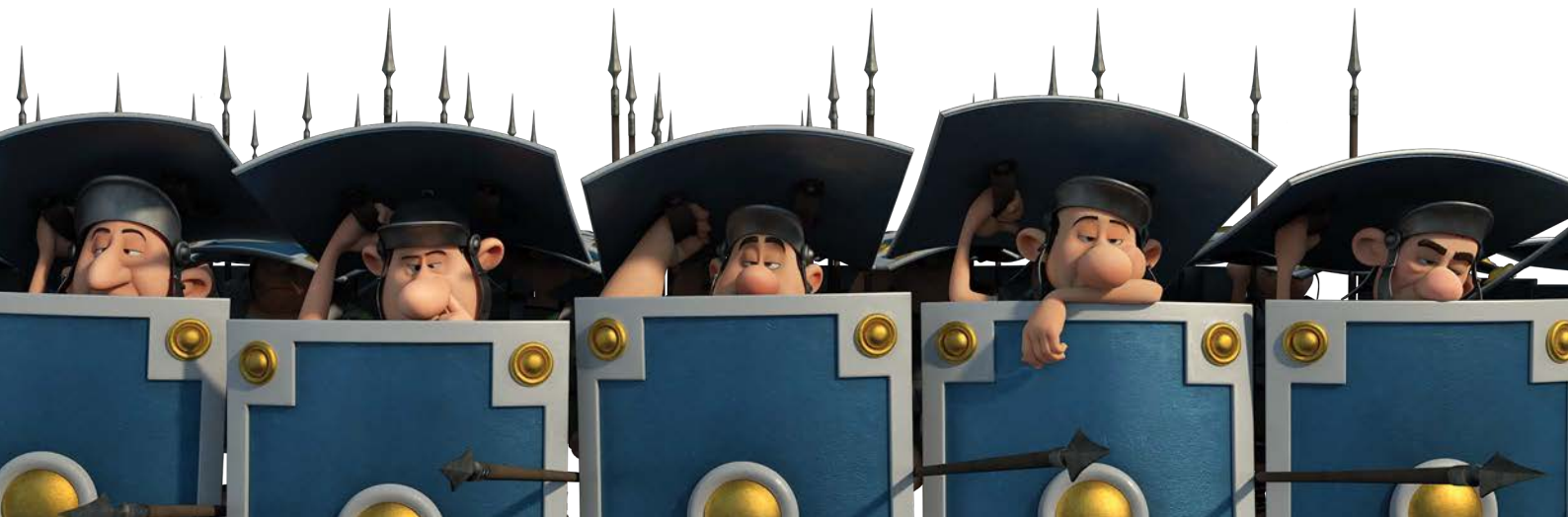
Ufficio stampa Koch Media:

Paola Menzaghi
Pr Manager

p.menzaghi@kochmedia.com - Tel. +39.02.57374216 - Cell. +39.335.1849789

Sara Sacchi
s.sacchi@kochmedia.com - Tel. +39.02.57374233

Paola Papi
Way To Blue
paola.papi@waytoblue.com - 338 385838





Asterix®

ANCHE IN 3D

E IL REGNO DEGLI DEI



IL FENOMENO ASTERIX

Le avventure di Asterix hanno inizio nel 1959, quando fanno la prima comparsa nel numero zero della rivista Pilote. Albert Uderzo ricorda: «Quando incontrammo François Clauteaux, voleva creare un giornale per i bambini francesi. All'epoca, fatta eccezione per i titoli belga Tintin e Spirou, i giornali erano infarciti di fumetti americani. In un dopo guerra che scontava l'influsso della cultura d'oltreoceano, il suo desiderio era dare ai bambini la possibilità di leggere storie in cui la cultura predominante fosse quella francese».

Mancano, quindi, poche settimane al 29 ottobre e gli autori René Goscinny e Albert Uderzo sono sotto pressione. Devono raccogliere infatti, una sfida formidabile: dar vita a un fumetto originale radicato nella cultura francese. Hanno studiato il Roman de Renart ma hanno scoperto, tuttavia, che un altro fumettista si è già ispirato a quella storia. Restano loro soltanto tre settimane per creare un personaggio. Si sono domandati a lungo quale dovesse essere l'immagine dell'eroe: aspetto, personalità, origini – ci voleva un anti-eroe. Non forte, non muscoloso, non troppo alto, non troppo intelligente, ma astuto... Al termine di lunghe riflessioni, passano in rassegna la Storia di Francia. Tutto a un tratto, il periodo dei Galli – con i suoi nomi orecchiabili e divertenti – prende il sopravvento. René Goscinny racconta: «Questi galli, curiosamente un po' dimenticati in Francia, ci sembravano un soggetto ricco di possibilità! Ispirandoci al nome di Vercingetorige (Vercingétorix, in lingua francese), reminiscenza delle prime lezioni di storia della nostra infanzia, battezziamo i personaggi: Asterix, Obelix, Panoramix e altri -ix. I nomi dei nostri romani termineranno in -us, come «Selavessisaputus». Le città, invece, in -um: «Babaorum, Aquarium, Petibonum».

Così è nato Asterix. Doveva essere solitario, perché non volevano creare per lui una spalla. Albert Uderzo, tuttavia, è caparbio e disegnerà comunque un Gallo grande e grosso come piacciono a lui: Obelix!

Presto la serie a fumetti "Le Avventure di Asterix il Gallico" riscuote un successo straordinario: il primo albo, pubblicato nel 1961, vende 6.000 copie. Dieci anni più tardi, il 17° albo "Asterix e il Regno degli dei" vende più di un milione di copie. Un successo esorbitante! I fumetti, ormai un cult, fanno di Asterix il Gallo più famoso del mondo! Il 1977 segna la tragica scomparsa di René Goscinny, alla cura dei testi, ma Albert Uderzo, dietro richiesta dei lettori, decide di proseguire la serie. Realizzerà più di 9 albi. Nel 2013, Uderzo mette nel cassetto le matite e affida i suoi personaggi a un nuovo duo: Jean Yves Ferri e Didier Conrad, che insieme realizzano Asterix e i Pitti. Tradotto in 24 lingue, si rivela un successo internazionale.



KOCH MEDIA



Asterix®

ANCHE IN 3D

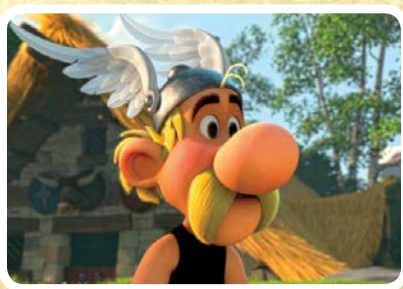
E IL REGNO DEGLI DEI



Nel 1959, due autori geniali hanno dato vita a un fenomeno editoriale. Nel 2014, a 55 anni di distanza, Asterix continua a piacere a grandi e piccini. Oggi, la serie a fumetti conta 35 albi, tradotti in più di 110 lingue e dialetti, e 335 milioni di copie vendute in tutto il mondo. L'equivalente di 13.000 tonnellate di fumetti, ossia 13 milioni di cinghiali – l'appetito di Obelix avrebbe sicuramente di che saziarsi! Del resto, più di 100 milioni di spettatori hanno già seguito le avventure di Asterix al cinema grazie agli 8 film d'animazione e ai 4 film con attori in carne e ossa!

SINOSI

Nel 50 Avanti Cristo, tutta la Gallia è occupata dai Romani... Tutta? No! Un villaggio dell'Armorica abitato da irriducibili Galli resiste ancora e sempre all'invasore. Esasperato dalla situazione, Giulio Cesare decide di cambiare tattica: poiché il suo esercito non è riuscito a imporsi con la forza, conquisterà quei barbari dei Galli portando la civiltà romana fino alle porte del villaggio. Bisognerà, quindi, costruire tutto intorno al villaggio una zona residenziale per nobili romani: «Il Regno degli dei». Riusciranno i nostri amici Galli a resistere alla tentazione del lucro e degli agi della vita romana? Il villaggio è destinato a trasformarsi in una dimessa attrazione turistica? Asterix e Obelix faranno tutto il possibile per ostacolare i piani di Cesare



ALBERT UDERZO

Quando il canale TV Métropole 6 mi ha proposto, cinque anni fa, di produrre il primo cartone animato di Asterix in versione 3D Relief, sono stato immediatamente rapito dall'opportunità di vedere i personaggi creati più di 50 anni fa insieme al mio amico René Goscinny prendere vita al cinema.

A partire dal 1967, io e René adattammo le storie dei nostri Galli per la versione a cartoni animati; negli anni '70, poi, fondammo gli Studios Idefix per produrre «Le dodici fatiche di Asterix» – allora però si trattava di film tradizionali in 2D, molto vicini al mio lavoro di disegnatore.

Questo nuovo film di Asterix e Il Regno degli dei, è stato un progetto completamente diverso, che ha adottato tecnologie di creazione delle immagini molto avanzate e che ha visto la collaborazione congiunta di graphic designer e ingegneri. Per me, si è trattato di qualcosa di completamente nuovo e molto distante dalle mie conoscenze tecniche.

Ovviamente, avevo già avuto modo in precedenza di guardare svariati film americani realizzati con questa tecnologia 3D: per quanto trovassi straordinarie quelle immagini, avevo tuttavia avuto l'impressione che, per dar vita al carattere e alle espressioni dei personaggi di Asterix, sarebbe stato necessario attendere ulteriori miglioramenti capaci di rafforzare, anziché impoverire, la qualità dell'animazione.



Asterix®

ANCHE IN 3D

E IL REGNO DEGLI DEI



Al termine di una serie di test di computer modelling e di animazione che ci hanno tenuti impegnati per svariati mesi, mi sono finalmente convinto dell'opera del giovane produttore Louis Clichy e del direttore dell'animazione Patrick Delage. La loro versione di Obelix era formidabile e, tutto considerato, la tecnologia era ormai perfezionata al punto da poter realizzare un grande film sulle avventure di Asterix in 3D Relief.

ANNE GOSCINNY

Il Regno degli Dei è probabilmente uno degli albi più riusciti di mio padre. Un albo che affronta i temi intorno a cui ruota il mondo!

Ci sono incontri che bisogna saper favorire, sostenere e di cui bisogna prendersi cura. Lungo il sentiero di Asterix, dopo il formidabile successo di «Asterix e Obelix – Missione Cleopatra» di Alain Chabat, Alexandre Astier è riuscito meglio di chiunque altro a conservare la memoria di mio padre. Ci troviamo di fronte a due generazioni che, sebbene non si siano mai incrociate, si riconoscono e dialogano parlando correntemente la stessa lingua: quella dell'umorismo. La buona riuscita di un adattamento implica sicuramente un enorme rispetto da parte di chi si impadronisce dell'opera ma anche un'emancipazione dall'opera originale finalizzata a una migliore presentazione. Bisogna sapersi distaccare dal testo originale per raggiungere un diverso approdo. A questo punto comincia un gioco di prestigio delicato e pericoloso che rivelerà se l'alchimia è riuscita. E in questo caso, lo è. Alexandre Astier e Louis Clichy hanno reinventato con ingegno, grazia ed eleganza questo albo cult della serie. Mi sarebbe piaciuto tantissimo guardare mio padre sorridere divertito del talento di Alexandre. Sono sicura che sarebbe stato fiero di rivendicare la paternità spirituale di quel figlio.



INTERVISTA A LOUIS CLICHY Produttore

Che cosa ti ha portato al coinvolgimento nel film?

L'avventura ha avuto inizio quando il canale M6 ha pubblicato un annuncio in cui cercava co-produttori, da affiancare ad Alexandre Astier, con esperienza nei lungometraggi. Sebbene fino ad allora non avessi mai realizzato un lungometraggio, avevo comunque collaborato a film di animazione della Pixar negli Stati Uniti. Del resto, dovevo entrare in sintonia con Alexandre: e così è stato.

Quale aspetto del progetto ti interessava?

Ritenevo che con Asterix – un vero cavallo di battaglia – si potesse ancora realizzare qualcosa di innovativo: volevo tornare alle origini del fumetto, per non dire dei film d'animazione, come Le dodici fatiche di Asterix. Il lavoro inizialmente svolto insieme sui testi, ha permesso a me ed Alexandre di capire come far leva sui difetti dei personaggi. In termini visivi, ci siamo immediatamente immersi nel design di Albert Uderzo che, grazie al rispetto dei volumi, funziona molto bene in 3D; abbiamo infatti avuto modo di capire che – in rilievo – i suoi personaggi avevano un senso. Non ci siamo spinti



Asterix®

ANCHE IN 3D

E IL REGNO DEGLI DEI



oltre: come Spielberg, che ha reinterpretato lo stile puro di Tintin. Nonostante il tocco di realismo dato alla grafica, abbiamo conservato i personaggi classici intatti.

Il film è ricco di emozioni.

Si è trattato di una parte integrante del lavoro, secondo me. Ho cercato di evitare lo scoglio del sentimentalismo all'americana: qualcosa di avvincente doveva rimanere implicito, anche nella relazione tra Obelix e il bambino; quindi, abbiamo fatto diventare Obelix una specie di Ercole agli occhi del bambino. Abbiamo inoltre voluto rendere Asterix un po' disfattista: giocare con questo personaggio emblematico è stata un'operazione interessante e, al tempo stesso, complessa. I Galli rappresentano senz'altro il gruppo più accattivante del film, si lasciano letteralmente travolgere dalla piccola mondializzazione in atto davanti a loro. Dopo aver lasciato libero adito a cupidigia e a debolezza d'animo, abbiamo voluto per loro una vera redenzione finale che ne accentuasse il carattere genuino e toccante.



INTERVISTA CON ALEXANDRE ASTIER Produttore e Plusquamursus

Com'è stato adattare l'universo di Asterix ad un film d'animazione?

Quando M6 Studio mi ha proposto di curare la sceneggiatura di un grande film d'animazione in 3D, a partire da un albo di Asterix, sono stato da subito estremamente interessato. Infatti, per me, esistono due categorie di albi: le "cronache" che rappresentano la visione degli anni '60 di René Goscinny attraverso la visita di un paese straniero, in cui la trama cede un po' il passo alle gag e allo sguardo parodistico dell'autore; e quelli che si avvicinano maggiormente al mondo del cinema – e che, personalmente, preferisco –, in cui ci si imbatte in uno spiccato antagonismo che fa ricorso a un piano potenzialmente in grado di vincere i Galli nonostante la pozione magica. Ne Il Regno degli dei, siamo di fronte a un vero cattivo – ossia, Cesare – la cui strategia è davvero macchiavellica: gli manca davvero poco per annichilire il villaggio di Asterix facendo leva sulla cupidigia e approfittando del tipico temperamento attaccabrighe dei Galli. Sono quindi riuscito a convincere lo studio a lavorare su questo albo che, secondo me, si prestava benissimo al cinema.

Che cosa ti ha toccato e ti ha divertito di questo universo?

È un fumetto che ha segnato la mia infanzia: gli albi si trovavano a casa di mia nonna, e io li leggevo e rileggevo quando passavo le vacanze da lei. Mi ha fatto piacere reimmergermi in un ambiente familiare. Asterix, infatti, è direttamente collegato alla mia prima infanzia. All'epoca, Il Regno degli dei mi aveva particolarmente colpito perché i Galli correvano un



Asterix®

ANCHE IN 3D

E IL REGNO DEGLI DEI



rischio serio e Cesare puntava alle loro debolezze: mancanza di coesione e cupidigia. Mi ricordo ancora l'angoscia provata da bambino vedendo questi uomini invincibili e inseparabili minacciati dalla tentazione del lucro e dallo stile di vita "borghese" delle matrone romane.

Come descrivi il tuo personaggio, Plusquamursus?

Sono l'incarnazione del centurione a capo del campo Babaorum, in perenne conflitto con il villaggio dei galli. Plusquamursus è responsabile della sicurezza del cantiere: senza ombra di dubbi, il peggior incarico per chiunque – tutti infatti cercano di far fallire l'impresa! Da un lato, questo centurione ha a che fare con un giovane architetto fortemente determinato a portare a termine il cantiere, e che alla fine perde il senno. Dall'altro, deve tenere a bada i Galli che vogliono distruggere il suo progetto, gli schiavi che si rifiutano di lavorare, e persino i soldati che pensano di essere trattati peggio degli schiavi! Risultato: si ritrova nel bel mezzo di una babele sindacale...

INTERVISTA CON PHILIPPE ROMBI AUTORE DELLA COLONNA SONORA

Sei un fan di Asterix da sempre?

Da bambino, rubavo i fumetti di Asterix a mio fratello, che era più grande di me: i personaggi mi intrigavano, anche se non comprendevo ancora granché delle storie. Quando ho avuto modo di apprezzarle di più, ho letteralmente divorato tutti gli albi di Asterix! Anche per questo ho accettato di partecipare al progetto. Al mio primo incontro con Louis, gli ho confidato che Le dodici fatiche di Asterix avevano segnato un momento importante della mia infanzia. Per tutta risposta, ha aperto il cassetto della scrivania in cui conservava un unico albo della saga: Le dodici fatiche di Asterix! L'avventura stava iniziando sotto dei buoni auspici.

In che modo ti sei accostato alle musiche di Asterix e il Regno degli Dei?

Si è trattato di un passaggio delicato perché non avevo la minima idea di quello che avrebbero potuto chiedermi. Sapevo che i due produttori erano in cerca di una partitura originale – e che erano anche molto esigenti. Infatti, hanno entrambi una predilezione per le colonne sonore: non solo Louis Clichy è un vero e proprio appassionato del brand B&O e suona il piano; in campo musicale, Alexandre Astier ha una formazione classica. Ero di fronte a due interlocutori competenti in materia!

In definitiva, non mi sono accostato a questo progetto con dei preconcetti: volevo sapere con chi avevo a che fare e conoscere il "colore" di questo Asterix. È stato a quel punto che io, Louis e Alexandre abbiamo scoperto di condividere la stessa visione sulle intenzioni e sui tranelli da evitare. Tutti e tre sognavamo musica e ci ritrovavamo su eredità, stili e compositori. Ho potuto apprezzare le prime illustrazioni di Louis, adoravo il tono di Alexandre: l'avventura avrebbe presto avuto inizio!

