



**Columbia Pictures** in collaborazione con **Lstar Capital / Wanda Pictures**  
presenta



Un film di **Kelly Asbury**

Con le voci nella versione originale di

**Demi Lovato, Rainn Wilson, Joe Manganiello, Jack Mcbrayer, Danny Pudi, Michelle Rodriguez, Ellie Kemper, Ariel Winter** e con **Mandy Patinkin** e **Julia Roberts**

Prodotto da **Jordan Kerner** e **Mary Ellen Bauder Andrews**

Sceneggiatura di **Stacey Harman** e **Pamela Ribon**

Basato sui personaggi creati da **Peyo**

Produttori esecutivi **Raja Gosnell** e **Ben Waisbren**

Musiche di **Christopher Lennertz**

Immagini e animazione di **Sony Pictures Imageworks Inc.**

Diretto da **Kelly Asbury**

Uscita italiana: **6 aprile 2017**

Distribuzione: **Warner Bros. Entertainment Italia**

Durata: **89 minuti**

Materiali stampa: [www.cristianacaimmi.com/IPuffi.zip](http://www.cristianacaimmi.com/IPuffi.zip)

**Publicist Sony Pictures**

Warner Bros. Entertainment Italia  
Antonio Viespoli  
[antonio.viespoli@warnerbros.com](mailto:antonio.viespoli@warnerbros.com)

**Ufficio Stampa Film**  
Senior publicity consultant  
Cristiana Caimmi  
[cristianacaimmi.press@gmail.com](mailto:cristianacaimmi.press@gmail.com)

### **NOTE DI PRODUZIONE**

In questo nuovo episodio interamente animato con protagonisti i Puffi, una mappa misteriosa spinge Puffetta ed i suoi migliori amici Quattrocchi, Tontolone e Forzuto ad una corsa emozionante ed avvincente attraverso la Foresta Proibita, un luogo abitato da creature magiche, per trovare un misterioso Villaggio Perduto, prima che ci arrivi il perfido mago Gargamella. Intraprendendo un viaggio mozzafiato ricco d'azione e pericoli, queste piccole creature blu arriveranno a scoprire il più grande segreto della storia dei Puffi!

Columbia Pictures presenta, in associazione con LSTAR Capital e Wanda Pictures, una produzione Kerner Entertainment Company, un film della Sony Pictures Animation, *"I Puffi: Viaggio nella Foresta Segreta"*. Con le voci nella versione originale di Demi Lovato, Rainn Wilson, Joe Manganiello, Jack McBrayer, Danny Pudi, Michelle Rodriguez, Ellie Kemper, Ariel Winter, e con Mandy Patinkin e Julia Roberts. Regia di Kelly Asbury. Prodotto da Jordan Kerner e Mary Ellen Bauder Andrews. Scritto da Stacey Harman e Pamela Ribon. Basato sui personaggi e le opere di Peyo. I produttori esecutivi sono Raja Gosnell e Ben Waisbren. Musiche di Christopher Lennertz. Imagery e animazione di Sony Pictures Imageworks Inc. Featuring "I'm a Lady" eseguita da Meghan Trainor.

*I Puffi – Viaggio nella foresta segreta*, al cinema dal 6 aprile distribuito da Warner Bros. Entertainment Italia

## **IL FILM**

Per *I Puffi: Viaggio nella foresta segreta* – la prima avventura dei nostri amici blu totalmente animata in CG - i realizzatori sono tornati al tavolo da disegno per riscoprire il classico e magico mondo dei Puffi. "Abbiamo ripreso i primi fumetti e analizzato l'opera di Peyo per cercare di trovare un look visivo per il film che onorasse le origini dei Puffi e il loro aspetto originale", dice Kelly Asbury, il regista del film, che in precedenza ha diretto i successi *Shrek 2* e *Gnomeo e Giulietta*. "E' stato un passaggio fondamentale per ricreare i luoghi, l'aspetto, il design dei Puffi stessi, le loro case a fungo, e i colori".

Il film è ricco di divertimento, perché i realizzatori hanno collocato i Puffi nella vibrante, emozionante e pericolosa Foresta Proibita. "E' una terra a loro sconosciuta - è splendida, spassosa e piena di sorprese e pericoli", dice Asbury. "Libellule - veri draghi sputafuoco divertenti e quieti a patto che non si facciano arrabbiare; fiori bellissimi e profumati, ma che possono mordere se non si presta attenzione, e un fiume pericoloso galleggiante che sfida la gravità".

"Due anni fa, quando sono entrata a far parte della Sony Pictures Animation, ho constatato con entusiasmo che c'era un progetto completamente animato sui Puffi: un approccio molto diverso rispetto agli altri ibridi, e che riporta il franchise alle sue radici", spiega Kristine Belson, presidente della Sony Pictures Animation. "Il talento e la dedizione di Kelly Asbury hanno portato ad un risultato di cui non potevo esserne più fiera, e riflette un rinnovato impegno del nostro studio per i film artistici".

Asbury sostiene che il famoso Villaggio dei Puffi e i nuovi mondi creati per il film, si basano sull'opera originale di Peyo - l'artista belga Pierre Culliford che ha creato i Puffi nel 1958. "L'universo di Peyo è carico di ottimismo e leggerezza, e i suoi disegni sono pieni di spontaneità", spiega Asbury. "Volevamo che la Foresta Proibita e il Villaggio Perduto, fossero dei luoghi che il pubblico scopre per la prima volta insieme ai Puffi, sebbene facciano sempre parte del loro universo. I colori sono più scuri, ci sono molte ombre ed un insolito fogliame lussureggiante colorato, con piante che brillano nel buio, animali, insetti: tutti elementi nuovi, ma che seguono le forme e il linguaggio tipico di Peyo".

I realizzatori hanno anche intriso il film di umorismo. "Doveva divertire adulti e bambini, sullo stile dei fumetti di Peyo, senza ricorrere ad un'ironia diversa fatta di doppi sensi per gli adulti o quant'altro per i più piccoli", spiega Asbury. "Le gag di Charlie Chaplin, Buster

Keaton, Harold Lloyd, Stanlio e Ollio, i Three Stooges fanno ridere tutti indistintamente, ed è quello che abbiamo cercato di infondere in questo genere intramontabile, aggiungendo altresì nuove battute".

"Sono entusiasta del ritorno del nostro film alle radici dell'animazione di Peyo," dice il produttore Jordan Kerner. "Ho sempre ritenuto che Puffi sarebbero stati perfetti per un film completamente animato. I nostri artisti story board, il reparto artistico e gli animatori si sono appassionati ai personaggi originali, all'umorismo, ed ai disegni, e questa passione emerge in ogni fotogramma dello splendido film realizzato da Kelly e dalla sua squadra di artigiani".

"L'intento di Kelly, come regista, era trovare la giusta maniera per fare un film estremamente divertente, ma che non trascurasse i presupposti che hanno reso i Puffi intramontabili", aggiunge la produttrice Mary Ellen Bauder Andrews. "I Puffi si sono sempre contraddistinti per le loro idee senza tempo di armonia e di pace, che il regista non ha disdegnato".

"Il messaggio del film è la valorizzazione del lavoro di squadra", dice Asbury. "Gli abitanti del Villaggio dei Puffi, se vogliamo, presi individualmente o nell'insieme, agiscono come se fossero una voce sola. Accettando le rispettive differenze, si completano a vicenda, in virtù di un bene più grande. Penso che questo sia un messaggio universale e assolutamente attuale".

Per portare in vita i Puffi, i realizzatori si sono rivolti ad una varietà di artisti di talento provenienti da tutto il mondo - e dato che i Puffi hanno un seguito internazionale, tutti erano desiderosi di riportare i personaggi alle loro radici animate. "Gli artisti e i tecnici che hanno apportato il loro contributo al film, sono realmente un cast internazionale di persone che hanno amato i Puffi prima ancora della loro apparizione in America a metà degli anni '80", dice Asbury. "Hanno un affetto particolare per i Puffi, e con questo progetto hanno voluto omaggiare l'integrità del lavoro di Peyo".

In realtà, dice Asbury, il character designer del film Patrick Maté, è riuscito talmente bene a catturare l'energia originale di Peyo, che ha ricevuto la totale approvazione finale. "E' stato in grado di delineare i personaggi con assoluta precisione - in un modo così accurato, infatti, che la figlia di Peyo, Veronique Culliford, quando ha visto i disegni di Patrick ha cominciato a piangere, perché erano molto simili ai disegni originali di suo padre", ricorda Asbury. "Cosa si può chiedere di più?".

Così, per questo film i realizzatori hanno creato i disegni in 3D, concentrandosi su alcune idiosincrasie di Peyo: occhi che sbattono insieme, bocche che si muovono indipendentemente dalla forma della testa e della mascella, sopracciglia che spuntano dalla faccia sopra il cappello. Poiché tutti i Puffi hanno in sostanza lo stesso disegno, la sfida e il divertimento per gli animatori è stato differenziare i personaggi attraverso le prestazioni. "Attraverso la posa, l'atteggiamento, e pochi oggetti di scena, abbiamo potuto distinguere i personaggi come ha fatto Peyo", dice Asbury. "E' stato molto divertente apportare quelle sottili differenze, per rinnovare i personaggi".

I cattivi - lo sfortunato e malvagio mago Gargamella e la sua sconcertante e fedele gatta Birba – sono stati ugualmente riprogettati ed animati, sempre sulla base delle opere d'arte originali di Peyo. "Non volevamo che Birba sembrasse una vera e propria gatta, o che Gargamella fosse una persona reale. Volevamo che il disegno animato così ben fatto da Peyo non venisse modificato - e molte delle pose chiave in questo film sono tratte direttamente dai fumetti di Peyo", aggiunge Asbury.

"Gargamella è divertente e imbranato, ma anche credibilmente infido e pericoloso. Birba è probabilmente il personaggio più intelligente del film; non si fa amare, ma è divertente e odia Gargamella, e chissà per quale ragione, è sua alleata. E' uno dei grandi misteri del genere umano: perché Gargamella e Birba sono complici?".

Anche i nuovi personaggi sono tratti dalle idee di Peyo. "Tutti i nostri nuovi personaggi – Tecno, l'animaletto da compagnia di Quattrocchi che funge fondamentalmente come suo smartphone, i Coniglietti fluorescenti, e persino gli insetti più piccoli, le farfalle, i millepiedi, le lumache - sono tutti derivati da forme e stili di progettazione dei fumetti di Peyo", sostiene Asbury.

## **PUFFETTA**

Puffetta ha sempre vissuto nel Villaggio dei Puffi ... con gli stessi 99 ragazzi, tutti i giorni. Ma ora, insieme ai suoi migliori amici si avventura dove nessun altro è mai stato prima ... nella Foresta Proibita, alla ricerca del Villaggio Perduto - e insieme scoprono il mistero più grande della storia dei Puffi. E sarà l'avventura della sua vita.

## **FORZUTO**

Forzuto si allena in palestra due volte al giorno, e fa di tutto per far sì che sia ben evidente. Ma dietro la sua parvenza da duro, in realtà cela una grande dolcezza interiore.

### **TONTOLONE**

Puffo Tontolone è tanto cuore quanto goffaggine. E' sempre pronto a dare una mano o a collaborare come può, ma il più delle volte peggiora la situazione. Per fortuna, le sue buone intenzioni e i suoi occhioni spalancati dalla meraviglia, rendono qualunque suo pasticcio assolutamente perdonabile, e alla fine conquista sempre tutti.

### **QUATTROCCHI**

Tutti sanno chi è un Quattrocchi: un amante dei libri, ma privo di una certa grazia sociale. Non importa: i suoi amici sanno quanto siano importanti per lui, e ne prendono atto. E quando le cose si mettono male, non c'è Puffo più intraprendente e con un'idea migliore di lui, per risolvere un problema.

### **GRANDE PUFFO**

Grande Puffo è gentile e premuroso, e la sua preoccupazione più grande è la sicurezza e il benessere dei Puffi e del suo amato Villaggio dei Puffi. In qualità di capo dei Puffi e patriarca del villaggio, cerca da sempre di mantenere un certo livello di condotta e ordine; ma se pensava che sorvegliare 99 Puffi maschi e una Puffetta fosse difficile, figuriamoci cosa deve affrontare ora che sono diventati adolescenti.

### **GARGAMELLA**

Pericoloso quanto imbranato, Gargamella è il principale ed iconico antagonista dei Puffi. Tutto quel che desidera ardentemente nella vita, è di essere celebrato e venerato come il mago più potente del mondo, anche se ha eccezionalmente dimostrato la scarsità di tutte le sue magie.

### **BIRBA**

Birba è la perfida aiutante di Gargamella. Potrebbe sembrare una gatta randagia rognosa, ma invece spesso è la più intelligente dei due. Certo, stare tutto il giorno con Gargamella non è facile .... Come una vecchia coppia, Birba e Gargamella litigano costantemente, ma malgrado ciò rimane fedele e leale verso questo padrone con la mania d'onnipotenza.

### **MONTY**

Monty è un personaggio nuovo, creato appositamente per il film. "E' la Poiana di Gargamella – un modo di Gargamella per fare delle ricognizioni aeree e trovare i Puffi", dice Asbury. "Monty è totalmente incapace - non arriva ad avere due neuroni messi insieme – invece Gargamella lo vede come un falco nobile o un'aquila potente. Ora, Gargamella si ritrova con una gatta molto arrabbiata e un uccello completamente stupido".

## **TECNO**

Tecno non è una comune coccinella – è il braccio destro di Quattrocchi, e l'equivalente di uno smartphone ad alta tecnologia, con tanto di memo vocali e indicazioni GPS. Tecno può scattare foto e persino stamparle con le sue piccole zampe, usando del fango come inchiostro. Ma c'è una differenza fondamentale: Tecno non è solo un dispositivo - è un amico.

\*\*\*

La squadra di Puffi, dopo essere sopravvissuta alla Foresta Proibita, viene improvvisamente aggredita da strane creature mascherate armate di lance. Sono in trappola! Ma poco dopo si rendono conto di aver trovato proprio i Puffi che stavano cercando, e il Villaggio Perduto (che in realtà è un villaggio nascosto tra le cime degli alberi chiamato Selvapuffa). E non solo: scoprono che esistono delle nuove Puffe guerriere. Puffetta non è più l'unica femmina.

"Il loro nome non indica ciò che fanno, ma portano i nomi della natura", spiega Asbury. "Non svolgono necessariamente un'attività specifica, ma hanno diversi compiti, e sperimentano diverse cose. Questo è fantastico per Puffetta, perché sta cercando di capire qual è la sua funzione specifica, mentre ora ha trovato un posto in cui ognuno ha diversi compiti".

## **MIRTILLA**

Mirtilla è tranquilla e feroce allo stesso tempo - una leader premurosa e gentile che ha formato delle Puffe guerriere capaci di tutto. In tutto ciò che fa, ci mette il cuore.

"Mirtilla è la leader, la matriarca della Selvapuffa - la controparte del Grande Puffo", dice Asbury. "Alle sue Puffe insegna ad essere piene di risorse, e ad esplorare tutte le cose che catturano il loro interesse. Il Villaggio dei Puffi e Selvapuffa funzionano entrambe bene, ma sono molto diverse".

## **TEMPESTA**



Tempi è una pragmatica e valida guerriera che mette immediatamente in discussione l'arrivo di Puffetta ed i ragazzi a Selvapuffa. Per la sua natura protettiva, diffida di questi estranei. Ma dietro la sua corazza da dura ha un cuore d'oro, e sotto sotto, è una ragazza che avrebbe fatto qualsiasi cosa per la sua famiglia ed i suoi amici.

### **BOCCIOLINA**

Bocciolina illumina l'ambiente circostante con la sua enorme energia - cammina e parla velocemente, non ha mai incontrato un Puffo che non le piacesse, e incanta tutti con la sua dolcezza e la sua personalità frizzante. Il bicchiere non è solo mezzo pieno, è traboccante.

### **GIGLIOLA**

Gigliola è un membro astuto e determinato del Villaggio Perduto. Non ha paura di dire le cose come stanno o di occuparsi delle situazioni - anche se nessuno gliel' ha chiesto.

### **SMURFMELODY**

Un'altra abitante di Selvapuffa, SmurfMelody è in grado di tirar fuori una potente melodia al momento giusto. "Meghan Trainor ha scritto una canzone per noi - E' divertente, allegra e ballabile, come d'altronde tutti i lavori di quest'artista. Il tema principale è 'essere fieri di sé stessi' - che poi è il messaggio di questo film", dice Asbury. "Abbiamo anche scoperto che Meghan è una grande fan dei Puffi, e ci ha rivelato che non appena ha saputo che avremmo potuto avere bisogno di una canzone per il film, ne ha scritta subito una, in una notte. Era così entusiasta che ha trasmesso il suo amore nel brano e nella voce di SmurfMelody".

"Adoro i Puffi, e mi sono sentita onorata quando mi hanno chiesto di scrivere una canzone per questo nuovo film. Ero davvero elettrizzata! - Ho scritto tutto in una sera", spiega la Trainor. "E' una canzone che amo e di cui vado orgogliosa, e non vedo l'ora che il mondo finalmente la ascolti! Essermi inoltre ritagliata una piccola parte nel film con il mio personaggio, SmurfMelody, rende tutto ancora più emozionante! Sono felicissima di far parte della famiglia dei Puffi!!!".

## **LA PRODUZIONE**

Kelly Asbury afferma che nel dirigere *I Puffi: Viaggio nella foresta segreta*, ha voluto far evocare al pubblico la sensazione dell'animazione classica – che anch'egli ha vissuto nella sua infanzia.

"Lo stile dell'animazione risale a quella del 1940 – dei cartoni animati vivaci e allegri, con dei personaggi che si comprimono e si allungano", afferma. "Abbiamo cercato di dare elasticità, e dinamicità al tutto. Il supervisore senior all'animazione, Alan Hawkins, ha aiutato me e gli animatori a raggiungere quest'obiettivo. Cosa c'è di più divertente per un animatore di poter finalmente animare questi personaggi in CG, facendoli saltellare come in un film d'animazione della vecchia scuola? "

Ma Asbury con questo film ha anche colto l'opportunità di entrare in un mondo completamente nuovo, un desiderio che aveva già durante la sua infanzia. "Quando ero bambino, sarei voluto entrare nella mia Viewmaster per andare a giocare in quel mondo. Quest'idea ha senz'altro influenzato il mio approccio al film, e quando abbiamo saputo che sarebbe stato in 3D, ho voluto creare un mondo di fantasia, ma non completamente come un cartone animato, o meglio: che fosse reale, magico e amplificato, come qualcosa di mai visto prima. Diciamo un modo per avere finalmente l'opportunità di entrare all'interno di una Viewmaster", spiega.

Questa combinazione tra lo stile classico adattato al 3D, con la sensibilità di un Viewmaster, ha dettato le linee guida di tutta la produzione. E il primo passo per la realizzazione di quella visione, è stato rifarsi ai fumetti originali in 2D di Peyo, e cercare di adattarli fedelmente per l'animazione in 3D.

Forse la sfida più grande è stata mantenere e riproporre l'accattivante character design degli originali Puffi di Peyo, nel 3D. Il compito di tradurre i disegni di Peyo nell'animazione in 3D è stato affidato al disegnatore Patrick Maté, un francese che è cresciuto con i personaggi. Lo stesso afferma di esser stato entusiasta sia di catturare lo stile belga del disegno che ha influenzato Peyo nel creare i Puffi, che delineare lo spirito dei Puffi nel loro design. "I Puffi sono simpatici, adatti alle famiglie, il loro mondo è speciale, quindi non c'era l'intenzione di cambiare ciò che alla gente è piaciuto". Maté ha dato le direttive agli animatori su come catturare il loro modo di muoversi, presentando diversi bozzetti, per mostrare gli atteggiamenti e le personalità dei vari personaggi.

Ma il modo in cui Peyo ha disegnato i personaggi, ha costretto gli animatori a rielaborare i personaggi del film da zero. "Hanno occhi sovrapposti: e quando sono sorpresi o

entusiasmata, le sopracciglia finiscono sopra il cappello; e quando aprono la bocca larga, le loro mascelle non si muovono, e la forma della testa rimane la stessa", osserva Alan Hawkins, supervisore senior all'animazione del film. Mantenere questi disegni significava non poter utilizzare una forma standard del viso col "rig" – la struttura che utilizza l'animatore per dare vita ad un personaggio – e quindi doverne realizzare una del tutto nuova. (La cosa positiva è che la maggior parte dei Puffi ha lo stesso disegno, quindi c'era bisogno di un solo rig, da poter duplicare più volte).

Il fatto che si dovesse lavorare col CG è stata un'ulteriore sfida, dice Michael Ford, il VFX Supervisor del film. "Per definizione, tutto ciò che è in CG è molto simmetrico, che non era poi così consono per i Puffi", spiega. "Per ovviare a questo abbiamo sempre cercato di far sì che apparisse l'immagine degli occhi con una lieve inquadratura a tre quarti di fronte, come se uno fosse leggermente davanti all'altro, in linea curva".

Questo approccio ha aiutato anche nell'animazione di Gargamella. "Segue alcune delle regole dei Puffi – la tendenza ad un'inquadratura a tre quarti, e raramente delle angolazioni dall'alto" afferma Hawkins".

Anche il mondo dei Puffi, è stato fortemente influenzato dai disegni originali di Peyo, che la squadra capitanata dalla production designer Noelle Triareau ha adattato. La stessa afferma che Peyo, lavorando sui disegni, ha avuto dei vantaggi che non valevano per i modellatori del 3D. "Nel 2D, si può ricorrere a piccoli trucchi - prospettive, forme anatomiche da diverse angolazioni - che non possono tradursi chiaramente in 3D. Così il nostro character designer, Patrick Maté, ha trovato la soluzione facendo in modo che l'aspetto dei Puffi fosse accattivante anche da angolazioni che non vediamo nei fumetti. Per gli ambienti, abbiamo utilizzato sovrapposizione, inquadratura e composizione, per allinearci all'ispirazione di Peyo", spiega. "Per esempio, i disegni di apertura di Peyo sulla valle dove sorge il Villaggio, hanno una prospettiva più ampia, che ti fa sentire più alto dei Puffi. Un'altra cosa è la sovrapposizione, per creare profondità: Peyo ha usato degli elementi ad incastro che appaiono in primo piano, e poi ha sovrapposto le colline e i sentieri tortuosi; così anche nel nostro film abbiamo seguito questa tecnica".

"Siamo stati in grado di dare al mondo dei Puffi un aspetto intimo, con degli elementi ingigantiti – è tutto grande per loro", dice Asbury. "Al contrario, il mondo di Gargamella è quasi in miniatura, con un aspetto d'altri tempi e uno stile fanciullesco, per una resa divertente ed irreale".

I realizzatori si sono sforzati di mettere in evidenza i contrasti tra il Villaggio dei Puffi e il castello di Gargamella, ove possibile. "Nel Villaggio dei Puffi c'è una sensazione di innocuità e sicurezza, data dai colori e dalle forme; nel covo di Gargamella, ci sono angoli e ombre, da cinema espressionista tedesco – ricco di sorprese e imprevisti", spiega Asbury.

Ford afferma che questo aspetto del covo di Gargamella – con tanto di ombre proiettate contro un muro - è stata una sfida, ma che avevano già sperimentato in precedenza. "C'erano delle inquadrature analoghe in *Hotel Transylvania* e persino in *Boog & Elliot*", ricorda. "In una scena Gargamella è fuori dall'inquadratura ed assume una posa davvero pazzesca, di cui appare solo l'ombra".

Anche gli animatori hanno avuto modo di lavorare sugli effetti stilizzati in 2D. "Nei fumetti, ogni volta che qualcuno viene colpito - in particolare Gargamella - Peyo ha disegnato delle linee di impatto o quelle che chiamiamo 'stelle di Peyo': una stella rossa e una gialla, e una linea ondulata", afferma Hawkins. "E' stata una delle prime cose che abbiamo provato come animatori, per vedere se poteva funzionare. E' rischioso, perché il resto del mondo è comunque tangibile, quindi non eravamo sicuri che rendesse bene l'apporre qualcosa che compariva dal nulla per poi scomparire di nuovo. Ma a Kelly è piaciuto molto, e Mike Ford e il suo team sono stati in grado di farlo, fondendo il tutto col mondo circostante - così anche se stilizzato, ha avuto senso".

In aggiunta, Ford conferma la presenza nel film di alcuni easter eggs per i fan. "I fan più accaniti dei Puffi li riconosceranno e ne rimarranno elettrizzati", dice. "Se si guarda attentamente, si potranno scorgere Blue Bug, Turlusiphon Horn, Puffo Sub, Re Puffo spaventapasseri, e Puffo Icaro".

Gli animatori hanno tenuto alto l'umorismo del film con gag visive e battute. "Tutti hanno potuto contribuire al divertimento anche con battute che non erano previste nei dialoghi. In più di un'occasione, è stato proprio un animatore che inaspettatamente ci ha messo del suo, suscitando grande ironia nella scena poi adottata nel film", afferma Hawkins. "C'è una scena nel labirinto del coniglio in cui Quattrocchi chiede a Tontolone come sta, e lui risponde, 'Bene, immagino.' Non era nata come una battuta, fino a quando l'animatore ha messo Tontolone in posizione fetale. Il contrasto tra la il suono della lettura relativamente normale del dialogo e la sua posa di estrema paura ha provocato una grandissima risata".

Questo approccio è stato mantenuto anche quando i realizzatori hanno ampliato il mondo creato da Peyo nella Foresta Proibita e nel nuovo villaggio di Puffi, la Selvapuffa. "Nelle foreste normali, le tonalità dei colori vanno dal verde ai gialli, e ad altri colori caldi. Nella Foresta Proibita, la tavolozza colori è blu / verdastra, con toni più freddi, i viola, e colori insoliti mischiati insieme. E' popolata da creature magiche e non comuni, tutte però perfettamente inserite nel mondo di Peyo", dice la Triaureau. "Tutte le creature e le piante hanno un design amichevole, anche se brillano nell'ombra, sputano fuoco o creano altre magie".

"Quindi non solo dovevamo popolare una foresta abitata dai Puffi, ma abbiamo dovuto costruirne una completamente nuova e più complicata con piante e alberi, per la Foresta Proibita", dice Ford. La Foresta Proibita doveva apparire come un luogo attraente, emozionante da guardare, e, in alcuni casi, che prendeva vita".

La squadra della Triaureau ha creato delle piante fantastiche che gli animatori hanno fatto muovere come fossero creature: le piante mangia-puffo, baciafiore, fiorcazzotto, fiorocchio. "Gli elementi della Foresta Proibita sicuramente cattureranno l'attenzione dello spettatore, e le abbiamo volute mostrare già dal primo impatto, in modo che i Puffi vengono immediatamente divorati dalle piante mangia-puffo", spiega Brandon Jeffords, head of the story del film.

Tutte le piante della Foresta Proibita si ispirano a piante vere, che poi seguono voli pindarici. "I dettagli delle piante mangia-puffo richiamano dei vigneti reali, che a volte assumono la forma di piccoli cerchi o di cavatappi", dice la Triaureau. "Data la loro struttura si sono facilmente prestate a stimolare la fantasia degli animatori nelle forme e nei movimenti".

Tali movimenti sono il frutto della collaborazione tra il team dell'animazione e il team della progettazione. "Partendo dall'aspetto di una pianta comune, avevano però una mascella in grado di aprirsi, masticare ed inghiottire un puffo, per poi sputarlo fuori illeso", dice Ford. "Per poterle fornire di bocche abbiamo dovuto studiare il modo di posizionare correttamente le foglie, per dare coerenza alle inquadrature nella loro successione, facendole comprimere ed allungare senza mostrare delle crepe nello spazio tra ciascuna delle foglie; dovevano rimanere sigillate".

"La pianta dei baciafiori ricorda i gigli stellati e le orchidee, dal colore rosa caldo e fucsia. Patrick Maté, il nostro character designer, ha pensato ai guantoni rossi da boxe per creare

i fiocazzotti. Mentre Lizzie Nichols, della squadra dei nostri visual development artist, ha utilizzato delle piante Easter Eggs per fare dei riferimenti, con degli iris dotati di pupille - che sembrano grandi occhi ovali, posizionati su degli steli che ricordano un'orchidea", aggiunge la Triaureau.

"Il fiococchio è una pianta davvero curiosa", dice Jeffords. "L'unico antagonista che potrebbe avere, è Puffo Impiccione".

Proprio come il mondo del Villaggio dei Puffi, che è leggermente fuori misura per creare un'atmosfera familiare, anche le erbe e le piante della Foresta Proibita lo sono. "Nel lavoro di Peyo vi è un tema costante di ingigantire gli alberi, le piante, i fiori e l'erba per rendere davvero l'idea che i Puffi sono piccoli. Il team di progettazione ha reso delle interpretazioni sorprendenti dei disegni in 2D di Peyo, che hanno funzionato perfettamente nel mondo tridimensionale. Pianta per pianta, albero per albero, e foglia per foglia, abbiamo modellato, strutturato e sviluppato ogni elemento della foresta", dice Ford. "Riguardo la Foresta Proibita, abbiamo usato una scala più ampia per le piante, dando vita ad un paesaggio lussureggiante che fa sembrare i Puffi ancora più esili".

I realizzatori hanno popolato la Foresta Proibita con delle creature del tutto nuove. La Triaureau sostiene che il miglior esempio del modo in cui gli animatori si sono avvicinati allo stile di Peyo, sono le Libellule – degli insetti volanti che possono sputare fuoco. "Sono splendidi ed adorabili, ma diventano pericolosissime se qualcuno ruba le loro uova", dice la Triaureau.

Per Hawkins, sono stati i Conigli Fluorescenti della Foresta Proibita, che hanno dato agli animatori l'idea di come sarebbe apparso il lavoro finito. "E' stata la nostra prima sequenza d'animazione, e ci ha aiutato a capire la sensibilità di Kelly e lo stile di animazione per il film", ricorda. "E' stata una grande sequenza con cui cominciare, perché presenta azione e spezzoni veloci".

I Conigli Fluorescenti e le Libellule sono solo due delle molteplici creature che Maté ha visionato nei bozzetti prima di fare le scelte definitive. Abbiamo fatto tonnellate e tonnellate di schizzi di animali in stile Peyo, e solo alcuni sono stati scelti", dice Maté. "Ci sarebbe piaciuto aggiungerne altri".

Per Selvapuffa, l'obiettivo degli artisti dello sviluppo visivo era quello di creare una dimora per Puffi che fosse differente a livello stilistico dal Villaggio dei Puffi. "E' un luogo speciale,

perché è insolito pensare che i nuovi Puffi vivano sugli alberi, ma è per questo che sono potuti sopravvivere", dice la Triaureau. "Tutto il loro villaggio è mimetizzato nel fogliame di tre alberi intrecciati. Ironicamente è un approccio alla Robinson Crusoe, dove si può passare da un albero all'altro, tramite delle scale di corda e dei ponti. Le nuove Puffe sono molto acrobatiche ed agili, perfettamente adattate a quel tipo di ambiente".

"Conducono uno stile di vita molto diverso dagli altri Puffi", dice Jeffords. "Vivono tra gli alberi, devono combattere con molti più predatori, e hanno imparato ad adattarsi".

Per creare le nuove Puffe di Selvapuffa, il disegnatore Patrick Maté è partito da Puffetta. "Volevo che appartenessero tutte allo stesso mondo", dice Maté. "Era una questione di logica: se si pensa ad un nuovo Puffo, si finisce per fare la nostra stessa cosa".

Gli animatori sono stati attenti ad infondere a ciascun nuovo Puffo una propria personalità. "Ognuno ha il proprio stile: una cosa fondamentale che Kelly ci ha incoraggiato a sottolineare, aiutandoci a trovare il modo giusto di far muovere ogni Puffo in base alla propria personalità", spiega Hawkins.

I realizzatori hanno prestato anche una particolare attenzione ai suoni della Selvapuffa. "Riceravamo una vera naturalità", spiega Asbury "Volevamo cose che appartenessero alla Terra e al bosco - strumenti musicali, tamburi, trombe. Il nostro sorprendente compositore, Christopher Lennertz, ha trovato gli strumenti, e in alcuni casi ne ha realizzato di appositi, che emettessero i suoni della natura, come se si stessero battendo due pietre, o si stesse soffiando sulle canne o dentro un fiore. Tutto ciò che poteva emanare un suono naturale, l'ha utilizzato".

Quando i realizzatori hanno sottoposto i loro disegni e le idee all'attenzione di Véronique Culliford, hanno capito di aver svolto un ottimo lavoro. "Véronique ci ha rivelato che Peyo aveva fatto alcuni schizzi che seguivano la stessa direzione di quel che abbiamo realizzato", dice Maté. "A quanto pare, questa è una storia che lo stesso Peyo avrebbe voluto raccontare".

*--I Puffi: Viaggio nella foresta segreta--*