

IL MISTERO SARÀ SVELATO?

Asterix[®]
e il segreto
della
Pozione Magica

UN FILM DI LOUIS CLICHY E ALEXANDRE ASTIER

DAL 7 MARZO AL CINEMA

DALL'OPERA DI
RENÉ GOSCINNY
E ALBERT UDERZO

Radio
Pagine

sky
cinema

NOTORIOUS

UNA STORIA
ORIGINALE
DI ALEXANDRE ASTIER



presenta

Asterix[®]
e il segreto
della
Pozione Magica

ASTERIX E IL SEGRETO DELLA POZIONE MAGICA

Tratto dall'opera di **RENÉ GOSCINNY** e **ALBERT UDERZO**

Diretto da **LOUIS CLICHY** e **ALEXANDRE ASTIER**

Sceneggiatura di **ALEXANDRE ASTIER** e **LOUIS CLICHY**

Storia originale di **ALEXANDRE ASTIER**

Distribuito da

NOTORIOUS PICTURES

Durata: 85'

AL CINEMA DAL 7 MARZO

UFFICIO STAMPA NOTORIOUS PICTURES

Irene Tomio

i.tomio@notoriouspictures.it

3939692975

UFFICIO STAMPA WAY T O B L U E

Via Rodi, 4, 00195 Roma

ufficio: +39 06 9259 3194

pressitalia@waytoblue.com

CAST TECNICO

DIRETTO DA	LOUIS CLICHY E ALEXANDRE ASTIER
DAL LAVORO DI	RENE GOSGINNY E ALBERT UDERZO
DA UNA STORIA ORIGINALE DI	ALEXANDRE ASTIER
SCENEGGIATURA E DIALOGHI DI	ALEXANDRE ASTIER E LOUIS CLICHY
PRODOTTO DA	PHILIPPE BONY
PRODUZIONE ESECUTIVA	NATALIE ALTMANN PER VALUS E MIKROS ANIMATION
DIREZIONE ARTISTICA	ALEXANDRE DE BROCA
DIRETTORE DELLA FOTOGRAFIA	DAVID DULAC
DIRETTORI DELL'ANIMAZIONE	COLINE VEITH E JEROME CHARTON
CAPO MONTATORE	BERTRAND MAILLARD
DIRETTRICE DI PRODUZIONE	MARION BAYARD
SUPERVISORI CG	CHRISTOPHE DUPIN E STEPHANIE AUBRIOT
DIRETTORE TECNICO	FRANÇOIS ZARROCA
INCARICATO SET E PERSONAGGI	JEREMIE BRUDIEUX
INCARICATO PIANO PRODUZIONE	FABRICE LETT
SUONO	RAPHAËL SEYDOUX JEAN GOUDIER CYRIL HOLTZ
DIRETTRICE DI POST PRODUZIONE	CHRISTINA CRASSARIS

SCENOGRAFIA

JEREMY BARDEAU

DELPHINE BRAILLON

MARIE-MADELEINE BURGNET-LEDOZE

DEBORAH CLAUDE

SEBASTIEN FAGLAIN

PIERRE HIESSLER

OLIVIER JACQUET

CELINE MELLOUL

CHRISTIAN PEYTHIEU

VINCENT ROPION

MAGALI ROSENZWEIG

MODELLO DI VOCE

ANTOINE LELANDAIS

ARIANE ÉCHALIER

ARNAUD LEONARD

FRANÇOIS RAISON

PAULINE MOINGEON

M6 STUDIO

DESIGN PERSONAGGI

DAVID BERTHIER

AMMINISTRATORE DI PRODUZIONE

OLIVIER BERARD

TAÏEB BEN AMOR

DIREZIONE LEGALE

VALERIE DE CHASSEY

	THIBAUD DORY
	STÉPHANIE CASADO
	KATHLEEN DALY
CONTABILITA'	YAZIDE AGCHARIOU
	FARDINE TOIYBOU
DSI	ABDEL CHAOUCHE
UFFICIO STAMPA	JEREMY GUYOT
ASSISTENTE DI PRODUZIONE	VALERIE LEVY
COORDINATORI DI PRODUZIONE	ALEXANDRA LE TELLIER
	MARIE-CHRISTINE REGNIER
EDIZIONE MUSICALE	GORDANA VUKSANOVIC
TRADUZIONE INGLESE	JOHN MILLER ET GLENN BURNEY
MIKROS ANIMATION :	
CONCEPT GRAFICO E ANIMAZIONE	
PRODUZIONE E STORYBOARD	CAMILLE LE RUYET
ARTISTI	MAËL GOURMELIN
	CHARLOTTE HUTCHINSON
	THOMAS LEPINE
STORYBOARD	
ARTISTI	YANI OUABESSELAM
	ANTOINE ROTA

	ETIENNE GUIGNARD
SEQUENZA ANIMATA "CARTA ROMANA"	
PRODUZIONE	TIMTOM FILMS
SUPERVISIONE E DESEGNI	ROMAIN SEGAUD
DISEGNI AGGIUNTIVI	ALEXANDRE CLERISSE
ANIMAZIONE	LUCAS VALLERIE
	ROMAIN SEGAUD
MONITORAGGIO PROGETTO	GWENOLA GAREL
MONTAGGIO	
ASSISTENTE MONTAGGIO	MELANIE MOULIN
	STEPHANE BLED
VICE ASSISTENTE MONTAGGIO	ÉLISA AZOUM
	MARIE MASSIOT
MONTAGGIO AGGIUNTIVO	BENJAMIN MASSOUBRE
CG SUPERVISORE PREPRODUZIONE	BARTHELEMY BOIROT
SCENARIO E PERSONAGGI	ENIS KAYA
	SOUMITRA SAXENA
MODELLO PERSONAGGI	
SUPERVISORE	LAURENT GUITTARD
LEAD	RÉMI BACHMANN
ASSISTENTE DI PRODUZIONE	PERRINE SCHALLER

SINOSSI

Panoramix, il mago del villaggio, sta invecchiando. E' tempo di trovare un giovane erede a cui tramandare il segreto della pozione magica che dona i super poteri che hanno permesso ad Asterix e Obelix di salvare la loro terra dagli attacchi nemici. Come vuole la tradizione, l'erede sarà maschio...o forse no...



INTERVISTA AD ALEXANDRE ASTIER - SCENEGGIATORE, REGISTA (VOCE DI PLUSQUAMURSUS NELL'EDIZIONE FRANCESE)

Qual è stato l'elemento di richiamo in questo secondo episodio delle avventure di Asterix? Il fatto di poter proporre una storia originale. Il primo film, *Asterix e il Regno degli dei*, è un adattamento e mi chiedevo quale sarebbe stato il passo successivo, così ho proposto una storia originale. Pensavo che avrebbero rifiutato, mi ripetevo che non ce l'avrei fatta. Invece no, eccoci qui.

Nella trattativa per arrivare a questo accordo ci sono stati momenti di tensione? No, si è svolto tutto in modo tranquillo. Il soggetto poneva qualche difficoltà perché presentava elementi che non vengono affrontati in *Asterix*. *Asterix* non ha un futuro, è eterno, immutabile nel tempo: i Romani attaccano, il villaggio resiste e si salva la

pozione magica. È in questo schema che prendono corpo tutte le avventure e nessuno si è mai chiesto cosa succederebbe se Panoramix non potesse più fare la pozione. Sapevo che questo avrebbe creato delle difficoltà e il fatto di avere un'idea non sarebbe stato sufficiente. Bisognava dimostrare che questa storia avrebbe rispettato i diritti di *Asterix*, che sarebbe stata una bella rivisitazione e che non voleva sovvertire i capisaldi dell'opera che sono rimasti nel tempo. Quindi più che di discussioni accese c'era bisogno di mostrarsi rassicuranti e di presentare un pitch che non spaventasse.

Come è stata costruita la storia? All'inizio per grandi linee. Poi ci sono dei paletti, come la durata del film: 80 minuti, che non è tantissimo. Non era semplice perché mancava un pezzo della sceneggiatura ed è stato difficile farci entrare tutto. La storia non è stata costruita, c'era già. E dopo bisognava realizzarla insieme a Louis Clichy.

Come riesci a metterci il tuo stile, a lasciare la tua impronta, rispettando al tempo stesso lo spirito e le regole di *Astérix*? Non esiste una tecnica per rispettare le cose. Se non rispettassi *Asterix* non lo farei. Il fatto che io voglia raccontare una storia di *Asterix* non significa che voglia stravolgerla. Non mi piace trattare male le cose, non è il mio stile e non mi interessa. Non c'è niente da rifare, al contrario voglio attingere a quello che mi è sempre piaciuto di *Asterix* fin da quando ero bambino. La questione è quindi come essere sé stessi? Non posso essere qualcun'altro, quando scrivo sono io, e questo è evidente. E non sembra male. In realtà non mi preoccupa, perché mentre lo faccio il rispetto viene fuori naturalmente senza che io debba sforzarmi.

Si pensa sempre che un secondo episodio dovrà essere più potente, più esplosivo.

Questo lo sarà davvero? Sì, ci sono degli elementi nuovi. Innanzitutto, c'è un

movimento. *Asterix e il Regno degli dei* si svolge a porte chiuse, succede tutto nei pressi del villaggio, Cesare costruisce perfino i suoi palazzi attorno al villaggio. In questo caso invece si tratta di un'avventura che porta i nostri eroi alla ricerca di un candidato in giro per tutta la Gallia. C'è il tema del viaggio e questo amplia l'universo del primo film. Credo che anche l'animazione sia più bella perché abbiamo fatto dei progressi, se non altro dal punto di vista tecnico. Ci sono delle cose ormai acquisite e trovo che l'animazione – e non è merito mio, quindi non mi sto vantando – abbia fatto un piccolo salto di qualità.

È un film che farà solo ridere o saranno affrontati anche temi forti, come il pensionamento e la trasmissione del sapere? Per me non esiste commedia senza dramma. Sono cresciuto con questa scuola di pensiero e continuo a crederci. Ovviamente questo solleva molti temi. Prima di cominciare decido cosa voglio scrivere e mi metto al lavoro.



Questa storia fa venire a galla molte questioni. Ad esempio, perché Panoramix non mette in salvo tutta la Gallia visto che è in possesso della pozione magica? Perché se la tiene per sé? Come si vede nelle storie a fumetti ci sono popolazioni oppresse in tutta la Gallia. Possiamo fare un collegamento con la questione delle armi nucleari:

chi ce l'ha? Chi no? Perché non possono averle tutti? E se le avessero tutti cosa succederebbe? Sono molte le domande che vengono fuori. E non ho modo di uscirne: scrivere una storia significa necessariamente tentare di rispondere a tutto. Di certo una cosa che non volevo era sorvolare su domande come queste.

Hai creato un nuovo personaggio cattivo, Sulfurix. Perché è un cattivo vero?

Appartengo a quella scuola di pensiero secondo cui il film è riuscito quando è riuscito il cattivo. Ho sempre avuto un debole per i personaggi cattivi, da bambino volevo sempre fare la parte del cattivo.

Perché Sulfurix è un cattivo vero? Di solito in *Asterix* i cattivi fanno ridere. Ad esempio, in *Asterix e la zizzania*, c'è quell'ometto cattivo che riesce a mettere nei guai i protagonisti. Non c'è dubbio che sia cattivo, ma al tempo stesso ha qualcosa di buffo, possiamo prenderlo in giro. Altro esempio, in *Asterix e l'indovino*, l'indovino fa un'entrata sensazionale ma dopo un po' ci accorgiamo che è solo un ciarlatano, e questo lo rende divertente. In *Asterix e il Segreto della pozione magica* invece il cattivo è davvero pericoloso, è molto intelligente. È uno che improvvisa, è un po' folle, ma è lui che mi ha fatto venire voglia di fare questo film.



Cosa pensi del personaggio di Plusquamursus? Ho preso molto in simpatia questo personaggio. Si trova in una situazione che conosco bene, quella di avere una squadra non proprio valida. Mi capita spesso e ci sono abituato – sullo schermo, ovviamente, non nella realtà. È arrivato al punto di pensare «Così non va, ma non posso farci niente». È un po' scoraggiato, ma come potrebbe non esserlo quando bisogna affrontare i Romani che sono alle porte del villaggio di Asterix? A un certo punto non è il caso di avere troppe ambizioni, di essere troppo intraprendenti o di sperare di piacere a Cesare, non ha senso. Bisogna solo aspettare che passi tutto.

Preferisci scrivere la parte dei Galli o quella dei Romani? (*Ride*) Non riesco a ragionare in questi termini. Mi piace scrivere per degli attori e, che si tratti di Romani o di Galli, sono persone con cui mi piace molto scrivere.

Da dove provengono i nomi dei personaggi? Penso per esempio a Tomcrus.

Ah, quello l'ho inventato io! Non mi succede spesso, perché non mi piacciono i giochi di parole. Bisogna trovare le parole giuste e a me manca quel tipo di umorismo. Ma ci chiedevamo di continuo: «Come si chiama questo? È necessario trovargli un nome!». Per queste cose sono pessimo ma stavolta l'ho azzeccato. Non so da dove sia uscito... I nomi dei Romani terminano spesso in "us" e quindi troverete molti nomi del genere. Ho un rimario, ma lì ovviamente Tomcrus non c'è. Non so come sia uscito fuori, ma sono piuttosto soddisfatto di averlo inventato io!

In questo secondo episodio qual è la tua frase o battuta preferita? Una frase del cattivo. Sulfurix arriva nel bosco dei Carnuti e inizia a prendersela con tutti. È un druido che è stato in esilio per dieci anni e torna all'improvviso, non si sa bene come. Dice agli altri: «Se avessi avuto un potere come questo - parlando della pozione magica - non l'avrei conservato per 40 idioti baffuti, ma avrei messo fine a tutte le guerre nel mondo!». Mi piace pensare all'effetto che questa frase potrebbe

suscitare negli spettatori. Non è una battuta, vorrei che il pubblico riflettesse e pensasse: «Però ha ragione! Perché la pozione può salvare solo 40 uomini?». Se il pubblico si facesse questa domanda sarei molto soddisfatto.



Qual è stata la lezione più importante che hai imparato sul primo film e che ti è servita per il secondo? In questo film, così come nel primo, il vantaggio è che gli attori registrano la loro voce prima di passare all'animazione. È fondamentale per me. Questo significa che non c'è immagine. Andiamo in studio, registriamo le voci e continuiamo finché non funzionano e gli attori non si calano nei personaggi. Dopo si lavora sull'animazione dei personaggi a seconda di quello che hanno fatto gli attori. Ammetto che mi sarebbe preso lo sconforto se avessi dovuto doppiare un'animazione già fatta come se stessi doppiando un film – cosa che succede ad esempio con i film che arrivano dagli Stati Uniti. È così che mi piace lavorare sull'animazione. E poi c'è più libertà, e con dei bravi animatori si possono fare un sacco di cose.

Il live action di *Asterix*, con i baffi e tutto il resto, è un rifacimento tipicamente francese. È formidabile, non dico di no, ma l'animazione dà una certa forza espressiva. Con attori che rispettano i personaggi si ritrova tutto il fumetto. In qualche modo è proprio così che sognavo di realizzare uno dei racconti di *Asterix*.

C'è tutta la portata della recitazione prima e dopo. Ci sono tutto il potenziale, la magia e il mondo dell'infanzia dell'animazione e del fumetto.



Per fare un film di animazione ci vogliono almeno quattro-cinque anni. Come riesci a mantenere l'energia e la motivazione necessarie per arrivare alla fine del progetto senza scoraggiarti? Quando devo chiudere sono molto esigente e, se qualcosa non funziona, non riesco a passarci sopra. Anche Louis Clichy è così. Se ho una melodia in testa, voglio che sia quella. E ci capita di pensare alla stessa musica. In un film d'animazione all'inizio ci sono idee fresche ed entusiasmanti. Ma la realizzazione di un film d'animazione è anche molto minuziosa, lunga, e procede per piccoli scomparti. A parte la registrazione con gli attori che suona subito all'orecchio, l'immagine giusta arriva molto tardi. Per molto tempo l'immagine che vedi sullo schermo ti demoralizza. In tutti i film il risultato arriva tardi, ma un film d'animazione può essere frustrante e un po' sterile per un bel po' di tempo. È necessario avere idee molto precise fino alla fine perché tutto deve prendere vita, e prende vita molto tardi. Bisogna essere un po' ossessivi.

Come vi siete divisi il lavoro con Louis Clichy? In teoria io scrivo e dirigo gli attori e lui lavora all'animazione e si occupa della messa in scena. Però poi in pratica io metto lo zampino nella messa in scena e lui nella scrittura e quindi finiamo per litigare. Ma mi piace fare lite con Clichy, o perlomeno ci ho fatto l'abitudine. (*Ride*)



INTERVISTA A LOUIS CLICHY – REGISTA E SCENEGGIATORE (VOCE DI MAGNETIX NELL'EDIZIONE FRANCESE)

Cosa ti ha spinto a fare questo secondo film sulle avventure di Asterix? Innanzitutto l'esperienza di *Asterix e il Regno degli dei*, nonostante le difficoltà incontrate, è stata entusiasmante ed ero piuttosto determinato a proseguire. Mancava solo qualcosa di nuovo e Alexandre lo ha trovato: creare una storia nostra. Questo inevitabilmente apriva una serie di nuove possibilità. E io mi sentivo pronto.

Avete contattato Albert Uderzo e i titolari dei diritti di René Goscinny per sapere cosa ne pensavano? Sì. L'idea di realizzare una storia originale era davvero una scommessa. Ci chiedevamo se ci avrebbero dato l'autorizzazione, se sarebbe piaciuta, se non stessimo correndo il rischio di uscire fuori tema. Abbiamo presentato il progetto ad Albert Uderzo e Anne Goscinny e loro l'hanno accolto con

entusiasmo. Li abbiamo visti diverse volte e sono venuti a trovarci allo Studio Mikros per vedere come procedeva il film e verificare che fosse rispettata l'opera.

Come avete lavorato alla creazione di questa storia originale? Alexandre mi ha proposto una sua idea che ho trovato molto interessante. Ha lavorato molto sui primi passaggi e poi ne abbiamo discusso. Ci siamo scambiati delle idee servendoci di schemi e bacheche, tra risate e anche qualche discussione. Io facevo diversi schizzi per spiegare i punti di vista, lui se ne tornava a scrivere per conto suo e così via. C'è voluto del tempo perché dovevamo partire da zero, non c'era nessun albo come riferimento.

Quali sono gli elementi indispensabili per creare una storia originale di Asterix?

Di sicuro ritrovare i personaggi principali della serie. Questa volta il vero protagonista non è Asterix. Abbiamo dirottato la storia su Panoramix e il suo rivale, il druido Sulfurix. A parte questo, abbiamo tutti gli ingredienti di un bel fumetto: la pozione magica (come minimo!), i Romani, i combattimenti, Cesare... e anche i pirati, che nel primo film avevamo dovuto eliminare per mancanza di tempo. Abbiamo dato spazio anche al pescivendolo e al fabbro. È un duetto che ci era piaciuto molto già in *Asterix e il Regno degli dei*.

Avete continuato a divertirvi anche con le galline e i cinghiali? Per un animatore è molto divertente lavorare sull'animazione di un animale perché non ha il vincolo dei dialoghi. Detto questo, i cinghiali li facciamo parlare un po', anche se in una lingua tutta loro. Li abbiamo completamente stravolti. In genere, in tutte le storie a fumetti, sono più che altro delle prede di caccia. Qui invece sono ammessi fra i druidi e sono diventati dei messaggeri. È stato divertente farli agire su questi due livelli. E ci siamo divertiti molto anche con galline e pecore.



Perché Sulfurix è un cattivo vero? In effetti è un cattivo da copione. Si porta dietro una ferita fin dall'infanzia, è pieno di rancore e di frustrazione. Nessuno gli vuole bene, come accade spesso ai cattivi, che rimandano questo odio all'esterno proprio perché sentono un grande vuoto affettivo. Sulfurix e Panoramix erano legati da una certa complicità che però in seguito si è deteriorata, trasformandosi in odio, perché Panoramix è il druido che ha avuto successo, quello che ha trovato la pozione magica ed è amato da tutti. Al contrario Sulfurix è stato dimenticato da tutti. Mi è piaciuto molto lavorare sulla progettazione di questo personaggio. È un druido che ha abbandonato certe usanze del suo popolo ma continua a mantenerne alcune. Vive da solo in una capanna e gli abbiamo messo addosso una pelle d'animale e una testa di cervo – anche se non è esattamente il teschio di un cervo. Ha una carnagione un po' pallida ma un'aria aristocratica. È stato molto difficile animare questo personaggio perché si muove pochissimo: ha un certo rigore e quindi fa movimenti contenuti. E tutto questo lo rende un cattivo di un certo interesse.



Parliamo di Magnetix, il personaggio a cui presti la voce (nella versione francese).

(*Ride*) Magnetix è uno dei possibili successori di Panoramix. Mi divertiva il suo nome, è solo un piccolo ruolo. Non sono un attore e per me è difficile essere naturali davanti a una macchina da presa. Spesso gli animatori sono attori un po' introversi che comunicano un'emozione con le mani, non potendolo fare col corpo.

Ogni regista ha il suo stile rispetto alla messa in scena. Pensi che Alexandre Astier abbia un suo stile anche rispetto al doppiaggio? Alexandre non cambia il suo modo di fare le cose solo perché si tratta di un film d'animazione, al contrario. Mantiene lo stesso spirito e fa quello che sa fare. Ma su *Asterix* non si parla di doppiaggio perché non c'è da doppiare una voce preesistente. Qui la voce è il punto di partenza. Ci siamo ispirati a una sorta di fiction radiofonica e poi abbiamo sistemato le voci per procedere con l'animazione. È la base di tutto, l'interpretazione dipende molto dalla voce. Gli attori praticamente non hanno nessuna immagine, hanno una vaga idea solo se si tratta di un personaggio nuovo. Prima di cominciare non hanno molte indicazioni, sono presi alla sprovvista e non devono sincronizzarsi su un'interpretazione precedente né scimmiettare dei cartoni animati. In questo modo

il lavoro di base è piuttosto realistico. Successivamente sviluppiamo alcune interpretazioni per adattarle ai cartoni animati e inserirle in un film d'animazione.



Come dividete il lavoro con Alexandre Astier? In modo un po' empirico. Lui ha scritto una prima sceneggiatura a cui io ho aggiunto altri elementi e spunti. La scrittura parte da lui, mentre io mi occupo dei disegni. Ci sono delle discussioni, a volte a dirla tutta anche dei litigi, su cosa mantenere e cosa togliere quando magari ci sono dei problemi di struttura, di personaggi o di visibilità di certi dettagli. E ogni volta Alexandre si riprende la sua bozza e io gli mando degli schizzi per spiegargli delle idee. Così lui mi dice: «Questo è divertente, questo meno, questo va bene, questo no». Nella messa in scena invece c'è un po' di più il mio tocco, anche se Alexandre interviene in ogni fase. È con me quando interagisco direttamente con gli illustratori che realizzano la messa in scena sullo storyboard. È con me al montaggio. Nell'animazione il montaggio si fa prima, è quello che viene chiamato *animatic*. I costi sono molto alti e bisogna essere sicuri degli 80 minuti di realizzazione. Non si tratta di fare una selezione su un girato di otto ore, ma al contrario col montatore lavoriamo su qualcosa di prestabilito. Con Alexandre poi diamo indicazioni sulle scene agli animatori e io li guido fino alla fine dell'animazione. Facciamo tutto insieme ma ognuno mantiene le sue peculiarità. Io mi dedico più agli aspetti di

produzione, alla realizzazione, Alexandre si occupa soprattutto delle voci e io sto lì a verificare che funzionino coi personaggi. Ma è lui a dirigere gli attori, e lo fa molto bene.

Qual è la lezione più importante che hai imparato sul primo film e che ti è servita nel secondo? *Asterix e il Regno degli dei* è stato il mio primo lungometraggio, oltre a essere anche il primo dello studio Mikros. È qui che, rispetto al processo di lavorazione, abbiamo imparato quello che bisognava fare, con chi era necessario lavorare... Così Alexandre ha capito i limiti e i vantaggi dell'animazione e di conseguenza ha lavorato con una maggiore cognizione del processo dall'inizio alla fine della lavorazione. Il film è in qualche modo fissato prima ancora della realizzazione delle immagini, quindi ci troviamo qualcosa di simile a un montaggio definitivo nonostante non abbiamo ancora cominciato l'animazione. La nostra base di lavoro è una sorta di disegno con una voce campione e delle musiche campione, ma lì c'è il timing, i piani delle riprese e tutta la messa in scena. È un concetto molto difficile da capire per quelli abituati a lavorare sul live action, che continuano a ripetere: «Ma ci deve essere un punto in cui si potrà tornare indietro!». Cosa che, invece, non è possibile. Ma su questo secondo film Alexandre è riuscito a prevedere diverse cose e questo lo ha reso più reattivo sul processo di produzione.

Qual è la sfida più grande che hai affrontato in questa seconda avventura?

Quella di realizzare una storia originale ben riuscita. Penso che in molti ci stiano aspettando al varco, vedremo se abbiamo avuto ragione o no. E anche il fatto di concedersi la realizzazione di un film senza Albert Uderzo o le Editions Albert René – nonostante siano presenti, com'è ovvio, in ognuno dei personaggi. Poi ho dovuto affrontare problemi di tipo più tecnico. Volevo ricreare un'immagine più simile al cartone animato, mentre l'animazione prodotta in computer grafica vira verso il

realismo. Così è necessario trovare un'omogeneità nella progettazione. Per esempio, per i capelli di Asterix l'idea non era che sembrassero capelli veri, ma che fossero in linea con lo spirito del fumetto. Sono tutti questi piccoli dettagli che vanno a comporre un'immagine bella e che mostreranno chiaramente che si tratta di un film di *Asterix*, e non un film semirealista o che assomiglia a un videogioco. E devo dire che sono piuttosto contento del risultato in termini di rendering e di immagine.

Per fare un lungometraggio ci vogliono in genere quattro-cinque anni. Come si riesce a mantenere l'energia per portare avanti questa avventura così a lungo?

È davvero faticoso. C'è una grande parte industriale – nel vero senso della parola – che rende il tutto un po' legato alla sfera contabile e produttiva, e quindi non sempre interessante. E poi quattro o cinque anni sono tanti. Oggi si tende a ridurre la durata della lavorazione. I film ormai si fanno in modo pragmatico e un po' di fretta soprattutto l'ultimo anno, mentre prima ci volevano un paio d'anni per finire la produzione. Ma, a essere sinceri, non siamo costantemente al 100% d'energia su tutto il periodo dei quattro-cinque anni. In particolare durante la preparazione. Ho trascorso l'anno di lavoro 2015-2016 facendo diverse pause. Quando si sviluppa una storia è davvero difficile lavorare a tempo pieno perché è necessario mantenere sempre un po' di distacco. Bisogna sapere come andare avanti, ritornarci su a mente fresca e solo allora si può avanzare in modo concreto. Ogni fase della produzione comporta una serie di sfide e di nuovi obiettivi, il che annulla il carattere ripetitivo del lavoro e permette di mantenere costante la motivazione fino alla fine del film.

Dopo aver fatto il primo lungometraggio hai una visione diversa di Asterix?

Non credo che sia cambiata la mia visione su Asterix, che si tratti del fumetto o del personaggio. Siamo consapevoli di aver fatto un salto, perché non siamo partiti da

un fumetto, ma penso che siamo stati piuttosto coerenti con la storia. Asterix rimane un personaggio estremamente interessante e sono felice di dargli una continuità anche in questo modo. È un personaggio che apprezzo. È sempre una sfida con eroi di questo tipo. Col tempo in effetti Asterix è diventato un po' come Topolino: un'icona che incute un certo timore, più che di maltrattarlo, di trattarlo con eccessiva gentilezza. Nei primi fumetti Asterix era piuttosto malizioso e sarcastico, dopo invece è diventato più buono e più educato. Io lo volevo un po' più arrabbiato, volevo che avesse delle discussioni con Obelix su problemi concreti, non solo per far ridere. Nel film quindi c'è una rottura rispetto a questo personaggio, perché merita di essere tirato fuori dalla sua zona di confort.

