

**OS HERÓIS MAIS FAMOSOS DA FRANÇA
ESTÃO DE VOLTA... EM 3D.**



Asterix®

E O DOMÍNIO DOS DEUSES

UM FILME DE LOUIS CLICHY & ALEXANDRE ASTIER
BASEADO NA OBRA DE RENÉ GOSCINNY & ALBERT UDERZO

UMA PRODUÇÃO M6 STUDIO, BELVISION/GRID ANIMATION, M6 FILMS e SNC BASEADO NA OBRA DE RENÉ GOSCINNY e ALBERT UDERZO - DIREITOS DA ADAPTAÇÃO LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ. © 2014 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ GOSCINNY-UDERZO
ROTEIRO, ADAPTAÇÃO E DIÁLOGOS ALEXANDRE ASTIER PARTICIPAÇÃO NO ROTEIRO JEAN-RÉMI FRANÇOIS e PHILIP LAZEBNIK MÚSICA ORIGINAL PHILIPPE ROMBI DIRIGIDO POR LOUIS CLICHY CO-DIRIGIDO POR ALEXANDRE ASTIER PRODUZIDO POR PHILIPPE BONY e THOMAS VALENTIN
COM A PARTICIPAÇÃO DE CANAL+, CINÉ+, M6 e W9 COM O APOIO DE CNC, RÉGION WALLONNE, SCREEN FLANDERS, L'ANGO e PROCIREP



DISTRIBUIÇÃO



APOIO



Libre para todos os públicos



M6 STUDIO e SND têm o prazer de apresentar:

Asterix®

E O DOMÍNIO DOS DEUSES

Um filme de animação em 3D de Louis Clichy e Alexandre Astier

Baseado na obra de René Goscinny e Albert Uderzo

Roteiro, adaptação e diálogos de Alexandre Astier

Um filme produzido por M6 STUDIO, Belvision, M6 Films e SNC

Direitos de adaptação: Les Editions Albert René

Lançamento nacional dia 07 de abril de 2016

Duração: 82mn

Material para download em <http://bonfilm.com.br/atividades.html>

E na página <https://www.facebook.com/BonfilmBonfilm>

DISTRIBUIÇÃO

+ BONFILM +

www.bonfilm.com.br

Tel.: 21 2557-6717

IMPRENSA

AGÊNCIA FEBRE

(21) 2555-8900

asterix@agenciafebre.com.br

www.agenciafebre.com.br

O fenômeno Asterix

É em 1959 que começa a aventura Asterix, com uma primeira aparição no número zero da revista “Pilote”.

Albert Uderzo se lembra: «Encontramos François Clauteaux que queria criar um jornal para crianças francesas. Na época, fora os títulos belgas Tintim e Spirou, os jornais eram repletos de quadrinhos americanos. Nessa época de pós-guerra quando as influências eram muito fortes, ele queria que as crianças pudessem ler histórias nas quais a cultura francesa fosse predominante.»

Algumas semanas antes de 29 de outubro, os autores René Goscinny e Albert Uderzo estão sob pressão, pois precisam encarar um formidável desafio: criar uma série em quadrinhos original saída da cultura francesa. Eles já trabalharam no “Roman de Renart”, mas ficam sabendo que outro autor de quadrinhos já tinha explorado essa história. Eles só têm 3 semanas para criar um personagem. E se interrogam durante muito tempo sobre a imagem do seu herói, sua aparência, sua personalidade, suas raízes. É preciso um anti-herói, não forte, não musculoso, não muito grande, não muito inteligente, mas que deverá ser esperto... Após muitas reflexões, eles reveem a História da França. E, de repente, o período dos gauleses e seus nomes com sons musicais e engraçados se impõe a eles. René Goscinny conta: “Esses gauleses que, curiosamente, estavam meio esquecidos na França, nos pareciam ser um tema cheio de possibilidades! Inspirando-nos no nome de Vercingétorix, lembranças das primeiras aulas de História da nossa infância, logo batizamos nossos personagens: Asterix, Obelix, Panoramix, e outros « ix ». Nossos romanos terão nomes em « us », como por exemplo: Encorutilfaluquejesus. Suas cidades, nomes terminando em « um »: Babaorum, Aquarium, Petibonum”

Assim nasceu Asterix. Ele devia ser solitário, pois não queriam um auxiliar. Mas Albert Uderzo é cabeçudo e desenha um grande gaulês, grande como ele gosta: será Obelix!

Rapidamente, essa série em quadrinhos, “As Aventuras de Asterix o Gaulês”, toma um espaço incrível: a primeira história em quadrinhos é publicada em 1961 e vendida a 6.000 exemplares, e 10 anos depois, o 17º livro história em quadrinhos de “O Domínio dos Deuses” é vendido a mais de um milhão de exemplares. O sucesso é total! Os quadrinhos, agora cult, fazem de Asterix, o gaulês mais conhecido do mundo! 1977 marcará a morte trágica de René Goscinny, o roteirista, mas Albert Uderzo, a pedido dos leitores, decide continuar a série. Ele fará 9 histórias em quadrinhos a mais. Em 2013, o sr. Uderzo larga os lápis e confia seus personagens a um novo duo: Jean Yves Ferri e Didier Conrad que realizam “Asterix entre os Pictos”.

Lançado em 24 línguas, é um sucesso internacional.

Em 1959, dois autores geniais criaram um fenômeno editorial. Em 2014, 55 anos depois, Asterix continua a atrair todas as gerações.

Hoje, a série em quadrinhos tem 35 números, traduzidos em mais de 110 línguas e dialetos, 355 milhões de livros de histórias em quadrinhos foram vendidos pelo mundo. Isso representa 13.000 toneladas de quadrinhos, o equivalente em peso a 13 milhões de javalis – dá para satisfazer o apetite de Obelix!

Fora isso, mais de 100 milhões de espectadores já acompanharam as aventuras de Asterix no cinema graças a 8 filmes de animação e 4 filmes!

Sinopse

Estamos em 50 antes de Jesus Cristo, a Gália toda está ocupada pelos Romanos...
Toda? Não!

Pois um vilarejo povoado por irredutíveis gauleses resiste ainda e sempre ao invasor.

Exasperado com a situação, Júlio César decide mudar de tática: já que suas armas são incapazes de se impor pela força, é a própria civilização romana que saberá seduzir esses bárbaros gauleses. Então manda construir, ao lado do vilarejo, uma propriedade residencial luxuosa destinada a donos romanos:

O Domínio dos Deuses.

Nossos amigos gauleses vão resistir à isca do ganho e do conforto romano?

O vilarejo vai se tornar uma simples atração turística?

Asterix e Obelix vão fazer de tudo para impedir os planos de César.

Albert Uderzo

Quando M6 me propôs, há 5 anos, produzir o primeiro desenho animado de Asterix em 3D, logo fui seduzido por essa oportunidade de ver os personagens que criamos com meu amigo René Goscinny há mais de 50 anos ter uma nova vida no cinema.

Em 1967, René Goscinny e eu adaptamos as histórias dos nossos gauleses em desenho animado, e nos anos 1970, até criamos os Studios Idefix para produzir “Os 12 Trabalhos de Asterix”, mas tratava-se de filmes tradicionais em 2D, bem próximos do meu trabalho de desenhista.

Este novo filme “Asterix - O Domínio dos Deuses” tratava-se de um projeto totalmente diferente, apelando para tecnologias bem avançadas de criação de imagens por computador e associando ao mesmo tempo artistas gráficos e engenheiros. Era uma coisa muito nova para mim e afastada dos meus conhecimentos técnicos.

É claro que já tinha tido a oportunidade de ver vários filmes americanos que usam essa tecnologia do 3D, e mesmo se achava as imagens magníficas, parecia que ainda era necessário fazer novas evoluções para destacar bem o caráter e as expressões dos personagens de Asterix, e que essas técnicas não fizessem perder, mas pelo contrário, reforçassem qualidade de animação.

Após vários meses de testes de modelização informática e de animação, finalmente fui convencido pelo trabalho do jovem diretor Louis Clichy e do diretor de animação Patrick Delage. O personagem de Obelix deles era formidável e eu senti que a tecnologia agora estava suficientemente em condições de fazer um grande filme das aventuras de Asterix em 3D.

Depois, senti muito prazer em fazer visitas regulares ao estúdio de produção em Levallois-Perret. Com Louis Clichy, eu podia encontrar todos os animadores e os técnicos que trabalhavam sobre o filme. Admito que não fiz muito progresso em informática, mas senti muita emoção em ver progressivamente todos os personagens tomarem vida e se animar, e a versão em 3D do filme ficar realmente magnífica.

Anne Goscinny

“O Domínio dos Deuses” deve ser um dos melhores livros de histórias em quadrinhos do meu pai. Um número que vem participar dos temas que fazem o mundo girar!

Há encontros que se deve saber favorecer, acompanhar e é preciso cuidar.

Alexandre Astier está no caminho de Asterix desde o formidável « Missão Cleópatra » de Alain Chabat, o que aconteceu de melhor em memória do meu pai. Temos duas gerações que, apesar de nunca terem se cruzado, se reconhecem e dialogam, falando correntemente a mesma língua: a do humor.

Uma boa adaptação envolve ao mesmo tempo um grande respeito da parte de quem se apossa da obra mas também uma emancipação da obra original para melhor servir a ela.

É preciso saber sair do texto original para voltar de outra forma. Opera-se então uma destreza tão delicada quanto perigosa que, se for bem sucedida, trata-se de alquimia. É o caso aqui.

Alexandre Astier e Louis Clichy reinventaram com talento, graça e elegância este número cult da série. Teria adorado ver meu pai rir e se divertir com o talento de Alexandre. Sei que ficaria orgulhoso em reivindicar a paternidade do espírito desse filho.

Se sabemos que Asterix é uma obra que não sai da moda e é unânime, sabemos também que o vilarejo gaulês é complicado a animar e que não basta imitar para criar. Mas também não podemos criar ignorando o modelo. Os autores do filme, fazendo uma homenagem sincera e fiel aos quadrinhos, nos oferecem exatamente seu Asterix.

É impossível fazer os ausentes falarem, fazê-los pensar, pedir uma opinião a eles. Em compensação, sei que é possível, não fazer rir, mas rir em seu lugar. É um riso exigente que se impõe, um riso pelo qual somos responsáveis.

E hoje, é com muita alegria e prazer que assumo essa responsabilidade!

Entrevista com Louis Clichy - Diretor

Como chegou a esse filme?

A aventura começou com uma ligação do M6 que procurava um codiretor para trabalhar com Alexandre Astier, com experiência em longa-metragem. Mesmo se eu não tinha dirigido longas-metragens até então, tinha colaborado em filmes de animação da Pixar, nos EUA. Fora isso, precisava me dar bem com Alexandre, e era o caso.

O que o interessava no projeto?

Achava que com a licença de Asterix, que é muito forte, restava algo inovador a fazer: eu queria voltar ao início dos quadrinhos, às origens dos filmes de animação, como “Os 12 Trabalhos de Asterix”.

Primeiro, eu e Alexandre conversamos sobre a escrita. E foi esse trabalho que contou para ver como apagar as falhas nos personagens. Em termos visuais, logo resolvemos pelo desenho de Albert Uderzo que funciona muito bem em 3D, pois há um respeito pelos volumes, e vimos que modelizar seus personagens em relevo fazia sentido. Não fizemos outras escolhas, como Spielberg com Tintim, que reinterpretou seu desenho puro. Mesmo se demos realismo ao grafismo, conservamos os personagens clássicos como eles já existiam.

Que mudanças principais vocês fizeram?

Ultrapassamos os quadrinhos, fazendo os personagens evoluírem num universo mais aberto, mais rico e mais realista. Para a floresta, por exemplo, queríamos fazer uma espécie de imaginário da floresta de Brocéliande, não feérica no sentido de Disney, mas bastante orgânica, o que é bem difícil a fazer em 3D.

Extrapolamos muito pouco o estilo romano que, com suas linhas geométricas, combina com o universo da floresta: fizemos várias pesquisas e nos divertimos em alguns elementos, como a águia bastante refinada que há no palácio de César.

O Domínio dos Deuses, é bem maciço: é um prédio romano que exageramos em termos de andares e que evoca um pouco o Caesar's Palace de Las Vegas, espécie de palácio em estuque com alguns indícios de romanização.

Como abordaram os personagens?

Queria muito fazer um filme em francês. Ao contrário de um filme americano cujas vozes francesas são gravadas depois, registramos vozes como se fosse uma ficção em rádio: os atores não tinham nenhuma imagem na tela e eram dirigidos por Alexandre e eu. Depois, colocamos as vozes no story-board pré-montado, com uma duração aproximativa dos planos, barulhos ambientes e músicas temporárias. Todos os animadores criaram suas animações em função dessas vozes, o que dá riqueza e peso aos personagens.

Tecnicamente, quais eram as suas prioridades?

Com meu diretor de animação Patrick Delage, demos textura aos personagens, criando um aspecto realista a um desenho bastante “cartoon”. O que produz a animação é o “key-frame”: como num Pixar, não recorremos a “motion capture” pois esse dispositivo não dá intensidade ao olhar e empobrece o trabalho do ator. Os atores foram filmados para nos inspirarmos de vez em quando em seus gestos, como Elie Semoun que é particularmente expressivo.

Que paleta de cores vocês privilegiaram?

Nosso diretor artístico Thierry Fournier trabalhou muito nisso. A partir do story-board, primeiro trabalhamos uma imagem em “key-light”: trata-se de uma pequena vinheta que indica o tom em função da atmosfera, das emoções, do clima da cena. E graças a esse encadeamento de vinhetas, seguimos a evolução cromática do filme. Trabalhamos os claro-escuros e as sombras sobre os personagens, apesar de ser precisamente o que tentamos eliminar num filme, nas tomadas reais. Também trabalhei o palácio de César, personagem que eu queria transformar num verdadeiro malvado: trata-se de um prédio próximo a uma igreja, bem frio, com um mármore gélido, então favorecemos os momentos em que o personagem está numa escuridão quase total. Isso intensifica a ameaça e o plano maquiavélico que pesam sobre os gauleses.

Para o vilarejo, como ele é bem icônico, tinha muito medo de que ao modalizá-lo para o filme, nos sentíssemos num cenário de filme, ou no parque Asterix. O que teria tirado o espectador da narração! Mesmo se era preciso colar a certa tradição, eu não desejava ter uma atmosfera de parque. Quanto ao Domínio dos Deuses, queria um ambiente mediterrâneo para dar a sensação de ter uma invasão romana em Armórica.

O filme é rico em emoções.

Para mim, isso fazia parte integrante da direção. Tentei evitar o perigo do sentimentalismo à americana. Era preciso ter algo atrativo nos subentendidos, e na relação entre Obelix e a criança. Então fizemos do Obelix uma espécie de herói hercúleo aos olhos da criança. Queríamos também tornar Asterix meio derrotista, e foi tão interessante quanto difícil brincar com esse personagem emblemático. Os gauleses constituem o grupo mais interessante do filme, eles se deixam fisgar pela pequena globalização que acontece diante deles. Após a ganância e a covardia deles, quisemos que tivessem uma verdadeira redenção no final, e é isso que os torna realmente simpáticos e comoventes.

Fale-me da sua colaboração com Alexandre Astier.

Ela aconteceu de forma inteligente, na medida em que ele escrevia uma primeira versão do roteiro e depois nós conversávamos: enquanto eu rabiscava alguns desenhos, ele reescrevia os diálogos. Era denso, engraçado e também havia boas discussões. Era tudo muito fértil.

Também prestamos atenção ao ritmo, tanto eu na animação quanto ele nos diálogos. Preservamos isso ao máximo para manter um verdadeiro dinamismo de trocas entre personagens que funcionam e atingem seus objetivos. Após nossas discussões, eu fazia cortes do filme e os melhorava com meus story-boarders. Montávamos rapidamente o conjunto com vozes por cima para julgar o ritmo juntos.

Como viveu a participação do sr. Uderzo na aventura?

A presença dele foi enriquecedora: seus comentários sobre os personagens no momento da modelização foram muito importantes para mim. Ele fez pequenas observações, por exemplo, sobre o nariz dos gauleses, para que ficasse coerente com os quadrinhos. E nós falamos com ele sobre a forma de “trapacear” a realidade pois a passagem dos quadrinhos à animação em 3D necessitava modificar muitos elementos gráficos.

Entrevista com Alexandre Astier – Diretor e Oursenplus

Como você se viu a adaptar o universo de Asterix em filme de animação?

Quando o M6 Studio me propôs fazer o roteiro de um grande filme de animação em 3D a partir de uma história em quadrinhos do Asterix, fiquei muito tentado. De fato, para mim, há duas categorias dessas histórias em quadrinhos: as “crônicas” que representam a visão dos anos 60 de René Goscinny através da visita de um país estrangeiro, onde a trama do roteiro é meio fraca em relação às piadas e há um olhar paródico do autor; e as que se aproximam de um roteiro de cinema, e que eu prefiro, onde há um antagonismo poderoso dotado de um plano suscetível de destruir os gauleses apesar da poção mágica. Em “O Domínio dos Deuses”, há um verdadeiro malvado – no caso, César – cuja estratégia é totalmente maquiavélica: ele está bem perto de aniquilar o vilarejo de Asterix usando a ganância e tirando proveito do temperamento briguento dos gauleses. Consequentemente, consegui convencer o estúdio a transpor essa história em quadrinhos que, ao meu ver, se adaptava muito bem ao cinema.

O que o toca e o diverte nesse universo?

É uma história em quadrinhos que marcou minha infância: havia na casa da minha avó e eu lia e relia quando passava férias na casa dela. O que me agradava era entrar num ambiente familiar. Pois Asterix é diretamente ligado à minha infância. E na época, “O Domínio dos Deuses” realmente me impressionou, pois os gauleses corriam um verdadeiro risco e dava para sentir que César tocava na fragilidade deles: a falta de coesão e até a ganância. Lembro-me de que fiquei angustiado ao ver esses homens com reputação de invencíveis e fortes serem ameaçados pela isca do ganho e o estilo de vida “burguês” das mulheres romanas.

Como fazer para respeitar o universo de Asterix ao mesmo tempo colocando sua marca?

Foi muito difícil pois mesmo se tenho imenso respeito pela obra de René Goscinny e Albert Uderzo, me pediam para dar minha contribuição. Então desenvolvi algumas linhas narrativas às quais a história em quadrinhos se apegava menos e trabalhei bastante os diálogos, como se tratasse de um filme com tomadas reais, pois não raciocino em termos de “filme de animação” ou de “filme para crianças”. O que adorei escrever, foram as discussões que não terminam mais: é muito excitante filmar personagens que se comunicam mal e não se entendem!

Há pequenas alusões sociais e políticas bem engraçadas...

Sem ser sensível à atualidade, vemos temas bem próximos ao que os autores de Asterix ouviam na rádio nos anos 60 e ao que as mídias nos relatam hoje, onde suspeita-se de gente com certa propensão à corrupção. A dimensão ecológica bem atual também tem seu espaço, já que César vende a seus cidadãos romanos o Domínio dos Deuses como sendo a Armórica verde de ar puro, longe da agitação e do barulho. Há algo telúrico nessa história, onde a floresta é quase um personagem inteiro. René Goscinny tinha sentido tão bem essas temáticas ambientais que seu olhar ainda é atual.

A animação permite imergir o espectador no coração da história, como se fosse um conto de fadas: não há violência direta. É por isso que prefiro deslocar as situações no tempo e no espaço: gosto de contar coisas que nos dizem respeito, sem que isso seja absolutamente nosso. Os personagens de animação, que são coloridos e facilmente identificáveis, permitem nos projetar imediatamente nos cenários do filme e sugerir ideias fortes.

Como descrever seu personagem, Oursenplus?

Encarno o centurião responsável pelo campo de Babaorum, constantemente em conflito com o vilarejo gaulês. Ele é encarregado da segurança da obra, o que é, sem dúvida, a pior tarefa a ser confiada a quem quer que seja, já que todo mundo tenta derrubar a construção do local! Ele lida com um jovem arquiteto que quer que a obra termine de qualquer jeito e enlouquece. Mas também deve lidar com os gauleses que querem destruir a obra, os escravos que se recusam a trabalhar e os soldados que consideram que os escravos são mais bem tratados do que eles! Resultado: ele se vê em pleno cafarnaum sindical...

Como você trabalhou sua voz?

Antes de tudo, é um personagem que existia na história em quadrinhos e que me acompanha desde que eu era criança. Então, tive tempo de imaginar seu registro vocal e sua tonalidade, repetindo suas falas do livro em minha cabeça. Como ele está constantemente de mau humor, e é sempre levado pela amargura e a impaciência, foi bem simples encontrar uma voz para ele.

Como foi o teste de elenco?

Havia personagens que não impunham especialmente certos atores, o que me permitiu escolher intérpretes antes de escrever e melhorar as falas sob medida. Então, o desejo do ator pode anteceder tudo, o que é bem diferente da dublagem de um filme americano. Em compensação, para os personagens que sugerem uma voz, como Obelix ou outros que, por exemplo, se definem pela raiva, eu pensei em gente que eu conhecia, num emprego clássico ou pelo contrário.

Primeiro, tivemos a sorte de ter a presença do “padrinho”, Roger Carel, que aceitou encarnar Asterix de novo. No início, achei que ele não fazia mais dublagem, o que me deixou triste. Mas quando ele ouviu falar do projeto, me deu o ok: fazer um Asterix sem ele teria sido uma pena para nós.

Ao seu lado, Guillaume Briat – o rei Burgonde na série “Kaamelott” – deu uma orientação meio nova ao personagem de Obelix, e acho que o duo funciona bem.

Géraldine Nakache e o arrependido Artus de Penguern, que faleceu depois da gravação, formam o primeiro casal de romanos designado para morar no Domínio dos Deuses.

Florence Foresti encarna Bonemine, esposa do chefe, e Alain Chabat veio emprestar sua voz ao verdadeiro malvado da história, um senador manipulador e conspirador Prospectus: eu realmente queria dar um papel de malvado a ele!

Lorànt Deutsch faz Anglaigus, o arquiteto, sempre irritado e poluído por seu arrivismo e sua sede de poder, e Laurent Lafitte interpreta Duplicata, o chefe dos escravos Numide com pele de animal, como foi imaginado no livro, mesmo se fizemos um personagem mais prolixo, mais cerebral, a quem cada situação impõe uma grande reflexão: de tanto passar o tempo falando, ele irrita quem está por perto!

François Morel interpreta Ordralfabetix o peixeiro, e Elie Semoun um soldado romano anônimo, cuja voz será facilmente reconhecida!

Qual é a sua concepção da direção de atores num filme de animação?

Como começamos gravando as vozes como se fosse uma ficção de rádio, tínhamos uma grande liberdade: quando o resultado nos agradava no plano rítmico e melódico, tornava-se o padrão a partir do qual o filme ia ser feito. Isso é bem raro e é o motivo pelo qual temos a impressão de não “fazer” animação, mas beneficiar de uma liberdade extraordinária de atores.

Quais foram suas prioridades no que se trata do estilo visual?

A animação permite obter escolhas muito definidas, já que se pode passar do palácio de César à noite, em tons azulados, ao sol quente da arena, e às tendas vermelhas dos soldados romanos... Então temos elementos de cenários e gamas de cores que variam de uma cena a outra: é um sonho para um diretor de fotografia!

Louis Clichy teve a escolha entre fazer o extremo realismo, como nos cabelos, por exemplo, e um desenho mais próximo da história em quadrinhos. Um excesso de realismo teria tornado os personagens simplistas demais. Ele optou por um meio termo: estamos num universo de desenho animado, mas com um nível importante de detalhes, em matéria de texturas, de grão e de pátina nas roupas.

Fale-nos da sua relação com Louis Clichy.

Foi um lindo encontro pois somos de mundo extremamente diferentes: ele fez escola de Gobelins e trabalhou na Pixar, e é um expert em animação, enquanto eu sou meticuloso em outros parâmetros – no ritmo, no texto, nos encadeamentos melódicos. Acho que tenho um procedimento mais musical do que ele. É claro que não paramos de discutir, mas é disso que eu gosto. Aliás, me lembra da relação que tenho com o desenhista de história em quadrinhos de “Kaamelott”: ele domina qualquer coisa que não faça parte das minhas competências, enquanto eu cuido do roteiro, do qual ele não participa. Nenhum dos dois conseguiria sem o apoio do outro. Há uma hibridação de dois mundos neste filme. É claro que não era totalmente definido: ele assinou a direção, mas também participei, e se escrevi o roteiro, ele também deu sua contribuição nisso. O filme é resultado de nossas convicções respectivas: esses confrontos a dois permitiram chegar a um equilíbrio justo.

Como vocês orquestraram o 3D?

Não se trata da totalidade da vida do filme, pois nem todo mundo verá o filme em 3D em casa. O mais interessante, é quando a 3D serve a nos imergir um pouco mais no desenho animado, para sentir ainda mais os objetos e os personagens que nos cercam. Essa técnica também permite trazer um elemento que teríamos destacado de outra maneira em 2D. Com o 3D, jogamos não só com as distâncias, mas também com ponto - o que aparece claro ou confuso. É um “instrumento” a mais com o qual se divertir, mas o 3D não é um personagem inteiro, pois muita gente não tem acesso a ele.

Entrevista com Philippe Bony - Produtor

Como surgiu esse projeto conduzido por M6 Studio?

O grupo M6 tem a ambição de apoiar intensamente o desenvolvimento do cinema de animação francês. Para iniciar essa política, fizemos a escolha há 5 anos de produzir a primeira adaptação de Asterix em animação 3D e permitir, em torno desse evento, a criação de um grande estúdio de produção na França.

Primeiro foi preciso convencer Albert Uderzo sobre o fato de que a tecnologia 3D podia dar nova vida aos seus personagens. Ele tinha visto vários filmes de animação americanos em 3D e achava formidável em termos de proeza tecnológica, mas parecia que as atitudes e as emoções dos personagens ainda não eram totalmente perfeitas. Então fizemos testes com Louis Clichy e Patrick Delage (o diretor de animação), e ele ficou convencido ao ver as primeiras expressões no rosto de Obelix! Esse encontro com Albert Uderzo há cerca de 3 anos foi realmente determinante.

Por que você escolheu confiar o projeto a Alexandre Astier e Louis Clichy?

Alexandre faz parte da família M6 há muito tempo! E ficamos seduzidos pelos diálogos de “Kaamelott” e as situações que ele cria. Do seu lado, várias vezes ele nos falou da sua admiração pela obra de René Goscinny e Asterix. Então foi o primeiro em quem pensei para escrever uma nova aventura do Asterix: ele possui ao mesmo tempo o estilo e o talento para fazer um formidável filme de animação para a família toda. Estava convencido de que com seu conhecimento, as crianças e os pais teriam muito prazer. Então propus a ele escrever esse filme, mas temi um pouco pois nunca tinha feito adaptações e é um criador que gosta de inventar seus próprios universos. E fazer um filme de animação o mobiliza durante 3 ou 4 anos, implicando numa grande parte de colaboração e trabalho em equipe. Era algo com o qual Alexandre não está acostumado pois, em geral, ele é o único mestre a bordo. Mas a vontade de poder se confrontar aos personagens de Asterix foi maior: ele só fez um pedido – adaptar seu livro preferido, “O Domínio dos Deuses”.

Quanto a Louis Clichy, ele trabalhou na Pixar...

Eu não o conhecia: foi Natalie Altmann, produtora executiva do filme que me apresentou a ele. Ele tem um pedigree alucinante, pois após a Escola de Gobelins, ele realmente trabalhou na Pixar durante três ou quatro anos na animação de filmes como “Up”, “Ratatouille” ou “Wall-E”. Mas para Asterix, nós propusemos ser o diretor – quer dizer, dirigir toda a parte artística do filme e pilotar uma equipe de 250 pessoas. Era uma aposta muito importante para nós.

Antes de ir para os EUA, ele tinha tido a oportunidade de fazer um curta-metragem em 2D sobre uma música de Piaf, “Ça sert à quoi l’amour?”: era um universo bem afastado do universo de Asterix, mas fiquei fascinado com esse curta-metragem que já revelava um verdadeiro talento e um formidável domínio artístico, com ritmo, música, comédia e passagem de emoções: deve ter sido esse filme que me convenceu de que Louis Clichy era a pessoa certa. Em Asterix, ele se afirmou como grande diretor e conseguiu fazer um trabalho formidável.

A decisão de produzir o filme na França e em francês foi imposta de saída?

Não podíamos imaginar produzir um filme tão gaulês quanto Asterix no estrangeiro! Fora isso, talentos formidáveis são formados a cada ano em diferentes escolas francesas como Gobelins, Georges Méliès, Sup Info Com, ArtFX ou ESRA 3D. Inclusive, os americanos vêm para cá recrutar grafistas e desenhistas para seus próprios estúdios. Produzir o filme na Índia ou no Canadá nos parecia uma aberração. É claro que as limitações orçamentárias foram muito grandes para M6, mas artisticamente, era primordial para nós produzir esse filme não só na França mas sobretudo em francês, ao contrário do que se faz nos filmes de animação. Fazíamos questão de que nosso Asterix respirasse em francês em cada etapa. Com Alexandre e Louis, decidimos escrever o roteiro em francês e gravar as vozes em francês. E todas as etapas de animação foram realizadas a partir de vozes francesas. Era um elemento cultural importante. Essa escolha foi decidida bem antes e foi muito importante na percepção do filme: também é dessa maneira que ele se distingue de todos os filmes americanos e anglo-saxões a que nossos filhos podem assistir. Isso dá uma originalidade e uma tonalidade bastante peculiares.

Fale-me da criação do estúdio.

Um filme dessa envergadura nunca é feito a partir de vozes francesas. Então foi preciso construir um estúdio ex nihilo. Com Natalie Altmann, Louis, Patrick e o diretor artístico, fomos a estúdios de efeitos especiais, nos quais a França está no topo, e foi a empresa Mikros, que tinha acabado de ganhar o Oscar por seu curta-metragem Logorama, que nós achamos ter a melhor coerência artística. Graças a esse formidável projeto, Mikros pode criar seu estúdio de animação numa oficina abandonada em Levallois. Um filme de animação com essa ambição é uma aventura artística, cujo objetivo principal é compartilhar um grande momento de cinema com a família toda, mas também é uma aventura industrial já que foi preciso adaptar e inventar programas para criar personagens que têm bigodes, pelos e narigões e que voam pelos ares, ou correm na floresta... São especificidades artísticas bem peculiares que impuseram montar uma equipe com uns 20 engenheiros para transcrever o desejo dos grafistas em imagens de computador. Esse filme permitiu criar cerca de 250 pessoas durante a produção toda: precisamos da colaboração de informáticos, engenheiros, grafistas, animadores...

Foi um projeto particularmente difícil a financiar?

Temos a sorte de Asterix ser um personagem bem forte, não só na França mas na Europa. Foram vendidos mais de 2 milhões de exemplares do último livro no hexágono e está bem longe de ser a maior venda de história em quadrinhos na França. Na Alemanha também, inclusive. Os personagens são muito apreciados pelo grande público na Europa e também encontraram certo sucesso na Ásia. Esse fenômeno nos permitiu fazer uma pré-venda do filme a parceiros estrangeiros, sobretudo na Bélgica, que representa 20% do financiamento, na Alemanha e na Rússia. O filme foi vendido em 35 territórios antes mesmo de ser produzido.

Entrevista com Philippe Rombi – Autor da música

Você sempre foi fã de Asterix?

Quando era pequeno, pegava os livros de histórias em quadrinhos do Asterix do meu irmão que era mais velho do que eu: os personagens me intrigavam, mesmo se eu não entendia muita coisa das histórias. Quando tive idade de apreciar melhor, devorei todos os livros do Asterix! Foi por isso também que aceitei participar do projeto. Aliás, quando encontrei o Louis, contei a ele que “Os 12 Trabalhos de Asterix” tinha sido um momento marcante da minha infância. Ele abriu sua gaveta onde havia um só livro da saga: “Os 12 Trabalhos de Asterix”! A aventura começou com bons auspícios.

Como você abordou a música para “Asterix e O Domínio dos Deuses”?

Era delicado pois eu não sabia nada do que iam me pedir. Não sabia que os diretores procuravam uma partitura original e que tinham tantas exigências, pois eles têm um gosto pronunciado pela música do filme: não só Louis Clichy é um verdadeiro apaixonado por música mas também toca piano, mas Alexandre Astier tem uma formação em música clássica. Então posso dizer que tinha interlocutores bem informados! Finalmente, não entrei no projeto com ideias já formadas: queria saber com quem estava lidando e conhecer a “cor” desse Asterix. E nós descobrimos, Louis, Alexandre e eu, afinidades nas intenções e as armadilhas a evitar. Nós três sonhávamos com música e tínhamos as mesmas heranças de estilos e compositores. Pude apreciar as primeiras ilustrações de Louis, gostava do tom de Alexandre, enfim, a aventura podia começar!

Em que vocês concordaram?

De cara, queríamos evitar uma música infantil demais: não é porque trabalhávamos num filme de animação que devíamos ter uma música ilustrativa ou de “cartoon”. Queríamos considerar a música como se tratasse de um filme de aventuras, com ação, emoção, humor... Queríamos uma partitura mais ampla e, nos sonhos de criança de Louis e Alexandre, íamos poder nos referir a John Williams, Jerry Goldsmith ou Alan Silvestri, - em outras palavras, uma música sinfônica saída da herança de Ravel, Tchaikovski, Prokofiev ou ainda Stravinski. Como tive a oportunidade de compor para grandes formações sinfônicas, isso também fazia parte do meu universo, de algumas cores da minha paleta, e não tivemos dificuldade em nos entendermos sobre a tonalidade a adotar.

Como foi feita a composição?

Primeiro tive um animático nas mãos. Ao contrário de outros filmes onde a música é composta num prazo curto, o processo aqui foi escalonado em etapas durante um ano. Tive até várias versões do animático: no início, eram desenhos que se encadeavam, mais do que imagens que se animavam. Ouvíamos os diálogos gravados e ao fechar os olhos, podíamos imaginar o filme.

Rapidamente, o tema de Asterix foi o mais determinante: compus variações em torno dele, favorecendo a dimensão épica, emocional ou, por vezes, folclórica do vilarejo gaulês. Depois, perguntei ao Louis se havia sequências prioritárias que podiam influir no tempo ou no ritmo da animação: ele me mostrou a cena em que os escravos se passam pedras para construir um edifício e depois uma primeira versão dos créditos do início. Compus esses trechos que nos permitiram criar nossas primeiras interações entre música e imagens.

E depois?

Progressivamente, eu quis avançar na ordem do filme: gosto que, de um trecho a outro, haja uma coerência de harmonias e modulações. A dificuldade nisso era encontrar uma unidade ao conjunto do filme que tem vários registros e passar, por exemplo, de uma batalha épica com 90 músicos à bossa nova presente no Domínio dos Deuses que batizei de “BossAsterix “ e que apela para uma formação diferente e um estilo louco. Por outro lado, as intenções de Louis e Alexandre podiam contrastar no tom ou no humor a dar a uma passagem de uma sequência. Então, nós conversávamos e depois devíamos harmonizar nossos três pontos de vista.

Quais foram suas fontes de inspiração?

Nunca me faço esse tipo de pergunta quando começo um filme em geral. Tento ser o mais instintivo possível: não ouço nada, o que pode até surpreender, e tento ver o que transpira do filme, da equipe, da visão do diretor... muitas coisas que me levam a ir numa direção. Depois, se o diretor me faz ouvir ou fala de uma música, uso isso como uma maneira que ele tem de exprimir uma intenção, e não só como uma referência musical sólida. Então não ouvi as músicas dos filmes anteriores de Asterix, e agi como faço em geral, sem tentar impor um conceito ou “fazer moderno” para ser pretensamente moderno. Procuro ser natural e evitar a caricatura. Quando compomos, sentimos se estamos em harmonia com o projeto e é um equilíbrio a encontrar entre seu próprio universo e a obra de outro.

É a primeira vez que você trabalha num filme de animação?

É, e é engraçado pois quando era estudante na Escola Normal Superior de Paris sob a direção de Antoine Duhamel, na primeira aula eu trabalhei num desenho animado! E hoje, com Asterix, tenho a sensação de que o ciclo está fechado! Foi o que me agradou também: eu estava em pleno trabalho no novo filme de François Ozon e sabia que ia experimentar outra coisa. Tinha um ou dois projetos em curso, mas com Asterix eu achei que ia poder fazer coisas que não me permitiria em outros e isso me agradava.

Lista de atores

CARLOS SILVEIRA	Asterix
RENATO MÁRCIO	Obelix
FELIPE GRINNAN	Anglaigus
FRANCISCO JUNIOR	Duplicata
FADULI	Oursenplus
PAULO PORTO	Senador Prospectus
ALEX MINEI	Cubitus
RAQUEL MARINHO	Dulcia
RODRIGO ARAÚJO	Petiminus
RAMON CAMPOS	Cetautomatix
LUIZ ANTONIO LOBUE	Ordralfabetix
CLAUDIA CARLI	Bonemine
GUILHERME LOPES	Abracurcix
GILBERTO BAROLI	Panoramix
FÁBIO MOURA	Gladiador

Ficha técnica

Diretor	Louis CLICHY
Codiretor	Alexandre ASTIER
Roteiro	Alexandre ASTIER
Participação no roteiro	Jean-Rémi FRANCOIS e Philip LAZEBNIK
Obra original	O DOMÍNIO DOS DEUSES, História em quadrinhos de René GOSCINNY e Albert UDERZO
Autor da música	Philippe ROMBI
Produção executiva	Natalie ALTMANN
Estúdio de produção executiva e produtor associado	Mikros
Diretor de produção	Nicolas TROUT
Produtor associado	Editions Albert René
Diretor de animação	Patrick DELAGE
Diretor artístico	Thierry FOURNIER
Editora-chefe	Soline GUYONNEAU
Engenheiro-chefe de som	Raphaël SEYDOUX
País de origem	França, Bélgica
Produtor representante	M6 STUDIO (Philippe BONY e Thomas VALENTIN)
Coprodução	BELVISION, M6 FILMS e SNC
Distribuição	SND
Produção Executiva	MIKROS IMAGE
Exibição	CANAL+, CINE+, M6 e W9