



# ERNEST E CÉLESTINE L'AVVENTURA DELLE 7 NOTE

Un film di Jean-Christophe Roger et Julien Cheng  
Con le voci di Alba Rohrwacher, Claudio Bisio

Uscita : 22 dicembre 2022

Durata: 79 min

Download pressmaterial <https://www.frenetic.ch/fr/espace-pro/details/++/id/1236>

## STAMPA

Eric Bouzigon  
eric@filmsuite.net  
079 320 63 82  
www.filmsuite.net

## DISTRIBUZIONE

FRENETIC FILMS AG  
Lagerstrasse 102  
8004 Zürich  
www.frenetic.ch



## SYNOPSIS

**Dopo la candidatura agli Oscar® Ernest e Celestine sono tornati per una nuova entusiasmante avventura: la loro amicizia unica e il loro amore per la musica li porteranno a scoprire mondi fantastici, in una storia poetica e commovente che affascinerà grandi e piccini.**

Per riparare il loro violino rotto, Ernest e Celestine iniziano un viaggio verso il lontano paese natale dell'orso, una terra magica dove da sempre si esibiscono i migliori musicisti del mondo e incredibili melodie riempiono l'aria di gioia. Al loro arrivo, i nostri eroi scoprono però una realtà completamente diversa: tutte le forme di musica sono state bandite! Ernest e Celestine non riescono proprio ad immaginare una vita senza musica.

Insieme ai loro amici e a un misterioso fuorilegge mascherato, faranno di tutto per riportare la felicità nella Terra degli Orsi.

# INTERVISTA A DIDIER BRUNNER E DAMIEN BRUNNER, PRODUTTORI

**Didier, può farci un breve riassunto della saga di Ernest e Celestine che ha portato alla formazione del team del film?**

**Didier Brunner** Ho iniziato a lavorare a questo adattamento dieci anni fa perché lo desideravo tanto. Conoscevo gli album di *Ernest e Celestine* – li leggevo a mia figlia Pauline quando era piccola - e l'abbondante lavoro di Gabrielle Vincent, che ha illustrato le canzoni di Jacques Brel e ha pubblicato altri magnifici libri come *Un giorno, un cane (A day, a dog)*. Gabrielle Vincent è morta nel 2000. Ho acquistato i diritti di adattamento di Ernest e Celestine in accordo con i suoi eredi e con Casterman. Il film è stato scritto da Daniel Pennac e diretto da Benjamin Renner con grande successo. In seguito, ho fondato Folivari con Damien e ho prodotto la serie *Ernest and Celestine, the Collection*. Trasporre in televisione il mondo delicato e sottile di Gabrielle Vincent è stata una vera sfida artistica e tecnica.

**Damien Brunner** Nessuno credeva che saremmo riusciti a trasporre la grafica del film in una serie. Ci siamo riusciti facendo rendere rizzare il 3D in 2D dallo studio Blue Spirt. La serie è stata acquistata da France Télévisions ed è stata il progetto fondante di Folivari.

**Didier Brunner** Visto il successo della serie, abbiamo deciso di realizzare un'uscita nelle sale cinematografiche di cinque episodi legati dal tema dei racconti invernali.

**Potete parlarci della vostra consolidata collaborazione con Stéphan Roelants?**

**Damien Brunner** Stéphan Roelants è stato co-produttore del primo ERNEST E CELESTINE. È un amico, un partner affidabile e solido che ha co-prodotto tutti i nostri progetti con la sua società Mélusine Production e il suo studio 352 con sede a Lussemburgo. Lui e il suo team hanno partecipato all'intera saga di ERNEST E CELESTINE: il primo film, poi la serie, e hanno creato i set di ERNEST E CELESTINE, L'AVVENTURA DELLE 7 NOTE. L'intero team conosce molto bene il lavoro di Gabrielle Vincent, il che ha facilitato lo sviluppo artistico del film con i registi Jean-Christophe Roger e Julien Chheng.

**Didier Brunner** Una delle sfide più complesse è stata quella di rimanere fedeli all'aspetto delle illustrazioni a matita di Gabrielle Vincent, con le loro linee aperte. Abbiamo acquisito un prezioso know-how durante lo sviluppo grafico del primo film. Questo ci ha permesso di creare un rendering originale, molto diverso da quello che si vede solitamente nei film d'animazione in 2D. In Folivari, come nel team dello Studio 352, i "veterani" del primo film hanno attinto alla loro esperienza per creare i rendering e la gestione artistica dell'animazione e delle scenografie del nuovo film.

**Damien Brunner** Tra questi artisti c'era Julien Chheng, giovane animatore di talento del team del primo film. È diventato uno dei registi della serie insieme all'esperto Jean-Christophe Roger. Quando abbiamo pensato a un nuovo film dopo la serie, ci è sembrato ovvio affidare a loro la regia e a Davy Durand l'animazione. Davy ha lavorato a *The Big Bad Fox and Other Tales...* ed è stato anche il regista della serie *Dumpster Dog!*. Davy ha progettato e diretto la superba sequenza di transizione dall'inverno alla primavera del primo film, basata sulla musica di Vincent Courtois.

**Qual è stato il punto di partenza del progetto?**

**Damien Brunner** La seconda stagione della serie è stata un ottimo banco di prova per esplorare nuove possibilità cinematografiche. Questi episodi ci hanno permesso di introdurre più umorismo, aggiungere personaggi, nuovi amici, far sì che Ernest e Celestine svolgessero più attività al di fuori della loro vita domestica, in breve, renderli più attivi e socievoli!

**Didier Brunner** Abbiamo deciso fin dall'inizio che questo film non sarebbe stato un sequel, un "numero due" basato su una formula collaudata, ma una nuova storia con un approccio inedito. Il ritorno di Ernest nella sua terra d'origine è stato un modo interessante per esplorare il suo passato. Durante la ricerca di una causa scatenante, ci è venuta in mente l'idea dell'incidente e del violino di Ernest danneggiato da Celestine. Celestine è mortificata e questo le dà un motivo imprescindibile per andare in Ostrogallia, perché la riparazione dello "Stradivorso" deve essere affidata al liutaio che lo ha costruito. Naturalmente, venendo a conoscenza del fatto che Celestine ha intrapreso questo lungo e pericoloso viaggio, Ernest si preoccupa e parte alla sua ricerca, anche se aveva giurato di non tornare mai più in Ostrogallia, per motivi che scopriremo in seguito.

### **Questo ritorno in Ostrogallia costringe Ernest ad aprire gli occhi sulla vera natura della sua famiglia e sulla figura autoritaria del padre...**

**Didier Brunner** Sì, e questo porterà anche Celestine a intervenire sul destino di Ernest, che subisce le conseguenze della sua opposizione alle leggi imposte dal padre, giudice e dittatore. È l'amore e il desiderio di libertà dei nostri protagonisti che li spinge ad agire.

### **Come descrivereste i temi principali di questa nuova avventura?**

**Didier Brunner** Vivendo insieme, questo grande orso e questo piccolo topo stanno già dimostrando il rispetto per le differenze e il diritto alla tolleranza. Con questa nuova storia abbiamo voluto spingerci oltre e parlare del diritto di indignarsi e di non essere d'accordo con comandamenti assurdi. La nostra storia segue modestamente le orme di film come MY UNCLE o BRAZIL, ognuno dei quali, a suo modo, sottolineava l'assurdità delle regole portate all'estremo.

### **Nello sviluppare questo concetto, avete dovuto innanzitutto rimanere fedeli allo spirito tenero e toccante dell'opera di Gabrielle Vincent, per poi portare Ernest e Celestine in nuove avventure in un mondo nuovo. Come siete riusciti a mantenere il giusto equilibrio tra riferimenti rassicuranti e sorprese?**

**Didier Brunner** Ci siamo assicurati che la storia rimanesse coinvolgente per tutta la sceneggiatura. Mette in evidenza la determinazione di Celestine nell'ottenere ciò che vuole e manifesta come lei dimostri a Ernest che le aspirazioni delle persone sono importanti tanto quanto i divieti.

### **I divieti e le ingiustizie che Ernest e Celestine scoprono in Ostrogallia evocano situazioni molto reali, passate o presenti, rendendole accessibili al pubblico più giovane. Potete dirci qualcosa di più su questo aspetto del film?**

**Didier Brunner** Questa storia spiega ai bambini che la musica è normalmente uno spazio di libertà, ma che non è così in Ostrogallia. Lì, una strana legge obbliga le figlie a fare lo stesso lavoro delle madri e i figli lo stesso dei padri. L'intera società opera secondo la regola "Così è e sempre sarà". Scopriamo anche che Ernest ha dovuto lasciare il suo paese perché si è rifiutato di diventare giudice come suo padre. L'esilio gli ha permesso di diventare il musicista di strada che aveva sempre desiderato essere. In Ostrogallia, i giovani spettatori assistono alla lotta dei nostri protagonisti contro un clan che ha preso decisioni assurde che limitano la libertà delle persone senza alcuna ragione. E poiché la musica ha portato alla partenza di Ernest, suo padre si è vendicato costringendo gli abitanti dell'Ostrogallia a suonare una sola nota.

**Damien Brunner** Questo film tratta concetti forti, raccontati in modo semplice. I bambini possono capirli facilmente. E la norma "Così è e sempre sarà" può anche incoraggiare i genitori a riflettere sul loro rapporto con l'autorità e, più in generale, su questioni sociali e politiche.

**Didier Brunner** Il film ha un'atmosfera da opera francese. È presentato come un musical e una farsa che parodia problemi reali per intrattenere il pubblico.

**Damien Brunner** Ciò è particolarmente evidente nella scena del pranzo con il padre di Ernest, intorno all'enorme tavolo, dove egli giudica meccanicamente i casi che gli vengono presentati. Il padre è prigioniero del sistema che lui stesso ha creato.

**La scena del concerto suonato con una sola nota su un pianoforte a cui sono stati rimossi gli altri tasti è molto forte. Facile da capire per i più piccoli, divertente anche per gli adulti, ci spinge a riflettere. Potete parlarci del sottotesto della sceneggiatura?**

**Damien Brunner** Ci abbiamo pensato costantemente con gli sceneggiatori Guillaume Mautalent, Sébastien Oursel e Jean Regnaud. Vincent Courtois ci ha introdotto l'idea del concerto con una sola nota, che è diventato una parte imprescindibile della storia, e ci ha divertito molto. Ci sono anche tutte le scene che ruotano intorno alla resistenza musicale, in particolare con l'ottima idea del venditore di note proibite che, attraverso i tasti o le corde mancanti del pianoforte, permetterà di riparare altri strumenti. E lo "Speakeasy", dove i musicisti possono suonare liberamente, come un tempo.

**Infine, in quale momento della produzione del film sono apparse le tonalità giallo e blu?**

**Damien Brunner** Tre anni fa! Eravamo lontani dall'immaginare il dramma dell'invasione dell'Ucraina, ma devo dire che quando le abbiamo viste in questa storia dedicata alla lotta per la libertà, ci siamo tutti commossi per questa bella coincidenza.



## INTERVISTA AI REGISTI JEAN-CHRISTOPHE ROGER & JULIEN CHHENG

**Prima di intraprendere quest'avventura delle 7 note, eravate già fedeli compagni di ERNEST e CELESTINE...**

**Julien Chheng** Proprio così. Dieci anni fa ho lavorato come animatore per ERNEST E CELESTINE. Quel film è stato un momento incredibile per me, perché mi ha permesso di fare il mio debutto nell'animazione disegnata a mano, unendomi a un team di grande talento. Ho imparato molto da questa prima esperienza e in seguito ho potuto condividere queste conoscenze con giovani animatori alle prime armi lavorando alla serie ERNEST AND CELESTINE, THE COLLECTION, che ho co-diretto con Jean-Christophe. La serie è stata realizzata con lo studio Blue Spirit, animando personaggi modellati in 3D ma con un rendering 2D a colori piatti. La linea di contorno è stata calcolata dal computer per imitare l'aspetto di un disegno fatto a mano e poi colorato con l'acquerello. Per gli animatori che non avevano mai lavorato all'animazione tradizionale su carta, non è stato facile gestirla. È stato necessario apportare molte correzioni per ottenere una resa che ricordasse il trattamento 2D dell'animazione classica. Quindi, condividere la mia esperienza con il primo film è stato di grande aiuto.

**Jean-Christophe Roger** La serie ci ha permesso di conoscere a fondo i personaggi e il mondo di Gabrielle Vincent, attraverso la scrittura e la direzione degli episodi. Poiché abbiamo imparato a lavorare bene insieme, è stata anche una preparazione ideale per il film. Ma abbiamo dovuto "disimparare" i limiti tecnici e i piccoli trucchi di messa in scena della serie per affrontare ERNEST E CELESTINE, L'AVVENTURA DELLE 7 NOTE in modo totalmente nuovo. Con il film, abbiamo potuto permetterci di lavorare in modo diverso, con più scala, più set e utilizzando l'animazione tradizionale disegnata a mano.

**Jean-Christophe, lei ha utilizzato i suoi viaggi per definire il paese d'origine di Ernest. Può dirci quali paesaggi e stili architettonici reali l'hanno ispirata?**

**Jean-Christophe Roger** Questo approccio, come gli altri, è il risultato di un lavoro svolto in collaborazione con Julien. L'uno ha delle idee, l'altro le rilancia, e questo permette di migliorare e arricchire le creazioni del film. Ma è anche vero che ho usato i ricordi di un viaggio che avevo fatto sulla Via della Seta, nei territori del Pakistan settentrionale e della Cina. Credo che il motivo per cui mi è venuto in mente questo disegno sia perché il mondo di ERNEST e CELESTINE è radicato in un certo realismo. Le illustrazioni di Gabrielle Vincent presentano descrizioni realistiche della vita quotidiana di questo orso e di questo topo che vivono in un piccolo villaggio francese o belga. Non volevamo dare al viaggio in Ostrogallia un trattamento fantastico, perché il pubblico avrebbe avuto un'impressione confusa di finire in un altro mondo. Da qui l'idea di mantenere una certa credibilità nel paesaggio. Il nostro ragionamento è il seguente: se Ernest è andato in esilio, significa che si è allontanato dal suo paese d'origine. E quindi il viaggio verso l'Ostrogallia deve essere lungo e difficile, il che lo rende ancora più rischioso per un topolino come Celestine. Durante il mio viaggio sulla Via della Seta, lungo la strada del Karakorum, mi ha colpito il passaggio di un valico situato a 4400 metri di altitudine, dove si attraversava il confine. Queste strade della valle dell'Indo erano scavate in pareti rocciose quasi verticali, come nella scena in cui Celestine è in moto. La gente che vive lì è talmente isolata da tutto che ha creato una propria civiltà, una propria lingua, e ciò corrispondeva abbastanza bene all'idea di questo remoto paese di orsi descritto dalla sceneggiatura, in cui la regola vigente dice: "Così è e sempre sarà". Le tradizioni sono ancorate nel tempo, forse anche perché non c'è quasi nessuna comunicazione con il mondo esterno, nessun nuovo pensiero. Per i paesaggi mi sono ispirato alle valli Kalasha del Pakistan settentrionale e al fiume Gilgit nell'estremo nord, dove le case sono aggrappate ai fianchi di alte montagne. Per l'architettura, invece, abbiamo scelto forme più elaborate e più colorate che ricordano la Turchia o i vecchi quartieri di Tbilisi, la capitale della Georgia.

**Julien Chheng** L'Ostrogallia è un mosaico di influenze. Ma dovevamo dare l'impressione che queste strade esistessero da secoli e simboleggiare la sottomissione del paese rappresentando un'architettura più autoritaria. Si deve avere la sensazione che se tutto è colorato è perché un tempo era un paese felice, un luogo di festeggiamenti, ma poi è successo qualcosa di inusuale. Questa era la sfida estetica di questi ambienti. Tra le altre influenze, possiamo aggiungere che, poiché il team di scenografi conosceva molto bene tutti i lavori di Gabrielle Vincent, ha tratto riferimenti grafici di alberi o di certe architetture anche dagli altri suoi album, oltre a quelli di Ernest e Celestine.

**Cosa è cambiato a livello tecnico nei dieci anni trascorsi dal primo film? Come ha beneficiato a livello artistico dell'evoluzione di questi strumenti?**

**Julien Chheng** Abbiamo utilizzato il software TV Paint, molto facile da usare, che permette di disegnare l'animazione fotogramma per fotogramma in modo digitale, riproducendo molto bene le caratteristiche del disegno su carta. Per quanto riguarda il rendering ad acquerello, all'epoca del primo film, l'elaborazione delle immagini era affidata a un grande team. Doveva ritagliare la linea di animazione dei personaggi, ricolorarla e sfumare i colori piatti per creare la sfumatura da acquerello. L'intero processo era lungo, complesso e costoso. Il software TV Paint era già utilizzato dal team del Lussemburgo che si occupava della colorazione delle scenografie e abbiamo sviluppato un metodo simile per ottenere un effetto acquerello sui personaggi. Si è rivelato molto efficiente e più veloce del sistema utilizzato nel primo film. Questo è uno dei principali progressi che abbiamo fatto nella creazione del rendering delle immagini.

**Potete spiegare quali sono le fasi di creazione di un'animazione disegnata a mano con le attrezzature e le tecniche di oggi?**

**Julien Chheng** Una volta completata la sceneggiatura, con Jean-Christophe ci siamo occupati del pre-montaggio, ovvero della trasposizione di ogni scena in immagini attraverso

rapidi schizzi. Questo primo schizzo stabilisce già il tono e il ritmo del film e permette di impostare le battute. Poi siamo passati al montaggio di questi disegni, durante il quale abbiamo affidato alcune scene agli illustratori affinché le portassero avanti. A questo punto, aggiungiamo dettagli a ciò che è stato abbozzato in precedenza e ci occupiamo dell'aspetto dei personaggi.

In seguito, possiamo iniziare a creare i primi sfondi in line art e poi a colori, e prepariamo anche i modelli dei personaggi illustrati su tutti gli assi. È qui che inizia la realizzazione del film, con la preparazione dei layout: i personaggi vengono disegnati "da modello", con il loro aspetto finale definitivo, nelle pose chiave corrispondenti all'azione di ogni scena, e gli sfondi in line art corrispondenti. Questi layout permettono poi agli animatori di intervenire e di trascorrere dodici mesi ad animare ogni scena, guidati da queste immagini chiave. Disegnano con le penne sugli schermi, portando tutta la sensibilità e la giocosità dei personaggi. Il loro lavoro viene poi colorato dal team del Lussemburgo, che aggiunge anche le ombre. Sono stati loro a colorare i fondali del film, come ho spiegato prima. Infine, tutti questi pezzi del puzzle vengono assemblati a Parigi dal team di compositori dello studio Fost: le animazioni dei personaggi vengono inserite nelle scenografie, vengono realizzati i movimenti di macchina e vengono aggiunti gli effetti visivi.

### **Come avete suddiviso il lavoro in modo da poter procedere in parallelo? Ognuno di voi si è occupato di sequenze diverse?**

**Jean-Christophe Roger** Sì. All'inizio io ho lavorato alla prima metà del film, mentre Julien ha lavorato alla seconda metà. Abbiamo usato un software di montaggio per creare un'animazione a partire dai nostri disegni e da una musica temporanea, per creare una narrazione visiva, un ritmo e per impostare i momenti toccanti e le battute. Poi abbiamo messo tutto insieme, discusso i miglioramenti che si potevano apportare e risolto i problemi che avevamo notato. Da lì, una volta costruita la nostra visione del film, abbiamo coinvolto nuove persone all'interno del nostro processo di lavoro per ascoltare le loro opinioni. C'erano i produttori, il montatore, gli illustratori, e poi il cerchio si è allargato fino a includere l'intera squadra, perché eravamo aperti ad ascoltare tutti i suggerimenti validi.

**Julien Chheng** Poiché la realizzazione di un film d'animazione richiede molto tempo – due anni e mezzo in questo caso – e comporta scambi con molti reparti, dopo un po' ci siamo divisi i ruoli. Jean-Christophe si è occupato di supervisionare la creazione dei numerosi disegni in line art e della loro colorazione, mentre io mi sono concentrato sul layout e sull'animazione. Poiché si trattava di un periodo di lavoro particolarmente impegnativo, questo modo di procedere è stato molto efficace. Abbiamo lavorato di nuovo insieme durante il processo di assemblaggio, ognuno di noi aveva riscoperto uno sguardo nuovo sulle immagini: io ho riscoperto le scenografie e Jean-Christophe ha riscoperto le animazioni.

**Jean-Christophe Roger** Avevamo lo stesso punto di vista per quanto riguarda la freschezza del look. Questo film ci sta molto a cuore e abbiamo lavorato su tutti i dettagli, su tutte le caratteristiche. Ma a prescindere dal nostro investimento personale in queste idee, eravamo intenzionati a rimanere aperti ai suggerimenti e alle critiche dei membri del team. Le battute nascono anche durante la fase di animazione, perché si può scoprire una posa buffa che crea una situazione completamente nuova. Lo stesso vale per i dettagli della scenografia o per i suggerimenti del montatore del suono.

**Julien Chheng** Per fare un esempio specifico, mentre stavamo realizzando le scenografie con i tralicci e le funivie, ci siamo resi conto che le linee che si estendevano nel cielo finivano per assomigliare a una partitura musicale! È stato in quel momento, durante l'impaginazione, che abbiamo spinto questa idea al limite e l'abbiamo incorporata in una sequenza di inseguimento. Abbiamo la fortuna di lavorare con persone appassionate, e questa



passione emerge a ogni passo, con idee come questa, e ci aiuta ad apportare preziosi miglioramenti. E questo continua fino alle fasi finali del montaggio, con intenzioni specifiche di illuminazione, struttura e sfumature che permettono di concretizzare ancora di più una scena.

**Jean-Christophe Roger** È stato anche durante l'impaginazione che ci è venuta l'idea dei semafori pedonali, per concretizzare ulteriormente l'assurdità del principio "Così è e sempre sarà", con regole applicate ciecamente. Lo stesso vale per il tribunale, che è costruito al contrario, o per la scena dei poliziotti che spruzzano gli uccelli canterini per impedire loro di usare note proibite...

### **Come avete affrontato le scene d'azione e di inseguimento mantenendo sempre il tono di "Ernest e Celestine"?**

**Julien Chheng** Abbiamo sempre fatto riferimento agli album di Gabrielle Vincent. L'azione, già presente nel primo film, si basa ancora una volta sull'emozione, sulla suspense e permette di esplorare la topologia della città durante gli inseguimenti. L'abbiamo trattata in modo giocoso, come un giro su una giostra, piuttosto che seguire le regole dei film d'azione hollywoodiani pieni di esplosioni! Sono sequenze festose, molto musicali.

**Jean-Christophe Roger** Quando i poliziotti inseguono Mifasol, è anche un momento farsesco e poetico che mostra il potere della musica: Mifasol si gira, smette di suonare la melodia proibita e i poliziotti si bloccano spontaneamente perché non sta più facendo nulla di illegale. È una reazione strana ma divertente!

### **Quali sono state le sfide principali nel dare vita al film?**

**Jean-Christophe Roger** Mettere a punto la struttura narrativa e il tono del film, per evitare momenti in cui perdiamo interesse per la trama o scopriamo situazioni troppo dissonanti rispetto ai nostri protagonisti, Ernest e Celestine... Costruire l'intera struttura della storia è stata una delle sfide principali del progetto.

**Julien Chheng** I temi della storia ci hanno fatto porre molte domande fin dall'inizio. Ad esempio, dovevamo mostrare che la musica era proibita in Ostrogallia, ma allo stesso tempo riuscire a renderla presente. E come inserire nella messa in scena ciò che viene suonato nel film dai musicisti clandestini e le melodie "in off" che accompagnano le emozioni della storia? D'altra parte, io e Jean-Christophe volevamo che anche i genitori si divertissero con il film. anche i genitori. Perché la norma del "Così è e sempre sarà" è tipicamente una regola dei genitori! Pensiamo che questa allusione possa aprire un dialogo divertente tra i bambini e i loro genitori!

### **Purtroppo, oggi non si vedono molti film d'animazione "disegnati a mano". Come descrivereste l'apporto di questa preziosa forma di espressione artistica al film in termini di rappresentazione dei personaggi e di emozioni provate dal pubblico?**

**Julien Chheng** Io, che ho un passato nell'animazione tradizionale, credo invecchierà molto bene, mentre si percepiscono limiti tecnologici nei film d'animazione 3D di cinque o dieci anni fa. L'aspetto di un film disegnato a mano conserva la sua identità artistica e rimane bello anche quindici o vent'anni dopo. Il lavoro dell'artista ha davvero un potere magico!

**Jean-Christophe Roger** I disegni di Gabrielle Vincent suscitano nei lettori un'emozione artistica molto forte. Lo percepisco di nuovo quando guardo le scene animate a mano del film, con i personaggi che prendono vita e gli attori che danno loro voce. È molto coinvolgente e spero che anche il nostro pubblico, giovane e meno giovane, lo senta.

**Nell'animazione 3D ci sono dei vincoli legati ai modelli virtuali dei personaggi, che non possono essere distorti oltre un certo punto. Nell'inquadratura finale del film, quando Celestine si accoccola a Ernest, le sue pose, disegnate appositamente per questo momento, esprimono meravigliosamente la tenerezza che li unisce...**

**Jean-Christophe Roger** Assolutamente. È il potere del disegno che viene reinventato immagine per immagine con il fine di evocare un'emozione. Le linee possono scomparire, perché Celestine è accoccolata nella pelliccia di Ernest. E dato che il topolino e l'orso sono di dimensioni molto diverse, il disegno ci permette di barare senza che il pubblico se ne accorga. Potremmo rimpicciolire Celestine per farla apparire più carina, o ingrandirla per darle proporzioni da ragazza, nonostante ciò che impone la narrazione. Questi trucchi grafici fanno parte della magia dell'animazione 2D.

**Guardando indietro, quali sono stati gli aspetti più gratificanti dei due anni e mezzo di lavoro che avete dedicato a questo film?**

**Julien Chheng** Ora che il film ha preso la sua forma finale definitiva, dopo un lungo processo di montaggio, ottenere le prime reazioni del pubblico è stato particolarmente soddisfacente!

**Julien Chheng** Sono completamente d'accordo. E anche l'immensa soddisfazione di poter offrire alla prossima generazione di giovani animatori un'opportunità in quello che è stato il loro primo film.



## BIOGRAFIE JEAN-CHRISTOPHE ROGER (REGISTA)

Jean-Christophe Roger è sceneggiatore e regista di film d'animazione. Dopo aver studiato all'École nationale supérieure des Arts Décoratifs, ha lavorato come animatore 2D alla Disney, occupandosi anche della creazione di sfondi e personaggi, prima di dedicarsi all'illustrazione e alla regia. Ha diretto e co-sceneggiato diverse serie televisive come ERNEST AND CELESTINE THE COLLECTION, LE NUOVE AVVENTURE DI LASSIE (THE NEW ADVENTURES OF LASSIE), BELPHEGOR, CHE DRAGO DI UN DRAGO (POTATOES AND DRAGONS), COOKING? CHILD'S PLAY!, THE FAIRY SHELL e LUPO ALBERTO, oltre a lungometraggi come THE STORYTELLING SHOW! e ora ERNEST E CELESTINE – L'AVVENTURA DELLE 7 NOTE presso Folivari e Mélusine Productions.

### FILMOGRAFIA

2023	ERNEST E CELESTINE – L'AVVENTURA DELLE 7 NOTE
2021	LA VIE DE CHÂTEAU
2017	ERNEST AND CELESTINE, THE COLLECTION
2014	LE NUOVE AVVENTURE DI LASSIE (THE NEW ADVENTURES OF LASSIE) THE STORYTELLING SHOW!
2010	THE FAIRY SHELL
2005	COOKING? CHILD'S PLAY!
2004	CHE DRAGO DI UN DRAGO (POTATOES AND DRAGONS)
2001	BELPHEGOR

## BIOGRAFIE JULIEN CHHENG (REGISTA)

Julien Chheng è un animatore e regista di film d'animazione. Dopo essersi diplomato alla scuola Gobelins di Parigi, ha scritto, illustrato e inventato personaggi per progetti personali. Ha poi lavorato a LE CHAT DU RABBIN (THE RABBI'S CAT), THE WORLDS OF RALPH, ERNEST E CELESTINE e MUNE. Nel 2014 ha co-fondato lo Studio La Cachette, dove ha prodotto i pilot delle serie televisive KAIROS, THE BALLAD OF BEA AND CAD. Ha inoltre lavorato alla supervisione artistica dei personaggi e dell'animazione di progetti come LOVE, DEATH & ROBOTS per Netflix, andato in onda nel 2019, e PRIMAL per Cartoon Network/Adult Swim. Ora sta co-dirigendo la seconda opera ERNEST E CELESTINE – L'AVVENTURA DELLE 7 NOTE con Jean-Christophe Roger.

### FILMOGRAFIA

2023	ERNEST E CELESTINE – L'AVVENTURA DELLE 7 NOTE
2022 – 2020	PRIMAL
2019	LOVE DEATH & ROBOTS
2017	ERNEST ET CELESTINE EN HIVER MUNE –IL GUARDIANO DELLA LUNA (MUNE: GUARDIAN OF THE MOON)
2014	KAIROS THE BALLAD OF BEA AND CAD
2011	LE CHAT DU RABBIN (THE RABBI'S CAT) TITEUF – IL FILM (TITEUF: THE MOVIE)
2010	THE KING AND THE BEAVER

## BIOGRAFIE DAMIEN BRUNNER (PRODUTTORE)

Damien Brunner è nato il 6 dicembre 1976 a Parigi. Ha studiato prima arte, illustrazione e grafica a Penninghen, poi design a Camondo, per finire a studiare architettura all'École Spéciale d'Architecture (ESA) dove, dopo un anno di scambio universitario a Lima, in Perù, ha conseguito il diploma in architettura. Dopo diversi anni di viaggi e stage all'estero, soprattutto in Marocco e in Grecia, e periodi di lavoro in prestigiose agenzie parigine, come Dusapin Leclercq, è diventato project manager presso BVL Architecture a Parigi, occupandosi principalmente di strutture culturali e sportive. Oltre all'attività di architetto, Damien è anche pittore e illustratore. Ha iniziato a lavorare come architetto freelance nel 2004 e ha fondato la sua agenzia Marfa Studio nel 2008. Nel 2013-2014 ha deciso di iniziare una nuova vita professionale e ha co-creato la società di produzione audiovisiva Folivari e lo studio di produzione Fost, insieme a Didier Brunner e Thibaut Ruby. Nel 2021 ha prodotto il cortometraggio THE BOOB FAIRY e la serie ERNEST AND CELESTINE, THE COLLECTION (STAGIONE 2), e infine la sua produzione più recente, il film: ERNEST E CELESTINE – L'AVVENTURA DELLE 7 NOTE.

In 8 anni, la Folivari ha prodotto 6 film, 1 cortometraggio e 2 serie. Attualmente sono in corso molti sviluppi all'interno dell'azienda.

### FILMOGRAFIA

2023	ERNEST E CELESTINE – L'AVVENTURA DELLE 7 NOTE
2021	THE BOOB FAIRY
2020	CHIEN POURRI A PARIS
2019	MY FAMILY AND THE WOLF
2019	SAMSAM IL COSMOEROE (SAMSAM)
2018	PACHAMAMA
2017	ERNEST AND CELESTINE, THE COLLECTION
2017	THE BIG BAD FOX AND OTHER TALES
2016	THE INSPECTOR AND THE UMBRELLA

# BIOGRAFIE DIDIER BRUNNER

## Connaissiez-vous les albums d'Ernest et Célestine ?

La sua passione per l'arte, la pittura e il cinema lo portò, dopo una laurea triennale in filosofia, a conseguire un dottorato in storia dell'arte e una laurea magistrale in studi teatrali. Dal 1973 al 1984 ha scritto e diretto quattro cortometraggi: LE DERNIER DES SEGUIN, LA FEMME GEANTE, LE PRE EST VENENEUX e CELLES DE LA TERRE (candidato al premio César nel 1984). Nel 1984 ha prodotto CAFÉ PLONGEOIR, il primo cortometraggio di Jérôme Boivin, un dramma di 10 minuti, con Richard Bohringer. Nel 1982 ha diretto 36 brevi video musicali per FR3 e un'opera con scenografie in 3D, LA SERVANTE MAITRESSE DE PERGOLESE, seguita da una serie di riviste sull'Africa (Afrique dominée, Afrique libérée) nel 1997. Nel 1987 è passato alla produzione e ha creato la società Trans Europe Film con la quale ha prodotto, tra gli altri, DES CHATS, una serie adattata all'opera dell'artista Steinlein, TELETOON, una rivista di animazione e, nel 1991, TALES OF THE NIGHT di Michel Ocelot.

In questo periodo, Didier Brunner fonda anche la società Média Sens Communication, che nel 1994 diventa Les Armateurs. Questa società ottiene i primi successi nel 1997, grazie al cortometraggio THE OLD LADIES AND THE PIGEONS di Sylvain Chomet, e poi al famoso film di Michel Ocelot KIRIKÙ E LA STREGA KARABÀ (KIRIKOU AND THE SORCERESS), uscito nel 1998.

Ha prodotto PRINCIPI E PRINCIPESSA (PRINCES AND PRINCESSES) di Michel Ocelot (2000), THE BOY WHO WANTED TO BE A BEAR (2002) di Jannik Hastrup, THE TRIPLETS OF BELLEVILLE (2002) di Sylvain Chomet, T'CHOUPI (2004), L'INVENTAIRE FANTOME (2004), KIRIKÙ E GLI ANIMALI SELVAGGI (KIRIKOU AND THE WILD BEATS) (2005), diretti da Michel Ocelot e Bénédicte Galup, KIRIKÙ E GLI UOMINI E LE DONNE (2012) diretto da Michel Ocelot, VOS PAPIERS! (2006) e BRENDAN AND THE SECRET OF KELLS (2008) di Tom Moore, candidato all'Oscar nel 2010, e THE STORYTELLING SHOW (2010). Ha inoltre prodotto ERNEST E CELESTINE, tratto dai libri di Gabrielle Vincent su sceneggiatura di Daniel Pennac, che ha ottenuto un César e una nomination all'Oscar. Oltre ai suoi progetti cinematografici, Didier Brunner ha prodotto numerose serie animate per la televisione, tra cui Belpégor, T'CHOUPI, GIFT, Kiri le Clown, THE STORYTELLING SHOW (stagione 1 e 2), T'CHOUPI ET SES AMIS, CAJOU, LA FÉE COQUILLETTE, PACO, NOUKY ET LOLA e l'adattamento dei famosi album MARTINE. È il promotore della serie LES GRANDES, GRANDES VACANCES, una serie storica che ha avuto un notevole successo di pubblico su FR3. Nel 2014 ha venduto le sue quote di Les Armateurs e ha co-fondato Folivari con Damien Brunner e Thibaut Ruby. Insieme hanno poi prodotto ERNEST E CELESTINE – L'AVVENTURA DELLE 7 NOTE.

## FILMOGRAFIA

2023	ERNEST E CELESTINE - L'AVVENTURA DELLE 7 NOTE
2019	SAMSAM IL COSMOEROE (SAMSAM)
2018	PACHAMAMA MY FAMILY AND THE WOLF
2017	ERNEST AND CELESTINE THE COLLECTION
2012	ERNEST ET CELESTINE KIRIKÙ E GLI UOMINI E LE DONNE (KIRIKOU AND THE MEN AND THE WOMEN)
2010	LES GRANDES, GRANDES VACANCES THE STORYTELLING SHOW

2008 THE SECRET OF KELLS

2006 VOS PAPIER!

2005 KIRIKÙ E GLI ANIMALI SELVAGGI (KIRIKOU AND THE WILD BEATS)  
T'CHOUPI

2004 L'INVENTAIRE FANTOME

2002 THE BOY WHO WANTED TO BE A BEAR  
THE TRIPLETS OF BELLEVILLE

2000 PRINCIPI E PRINCIPESSA (PRINCES AND PRINCESSES)

1998 KIRIKÙ E LA STREGA KARABÀ (KIRIKOU AND THE SORCERESS)

1997 THE OLD LADY AND THE PIGEON

1991 TALES OF THE NIGHT

1987 DES CHATS

1984 CAFÉ PLONGEOIR

1982 LA SERVANTE MAITRESSE DE PERGOLESE  
LA FEMME GEANTE  
LE PRE EST VENENEUX  
CELLES DE LA TERRE

1973 LE DERNIER DES SEGUIN

## VOCI ITALIANE

<b>Claudio BISIO</b>	Ernest
<b>Alba ROHRWACHER</b>	Célestine
<b>Paolo MARCHESE</b>	Naboukov
<b>Stefanella MARRAMA</b>	Kamelia
<b>Emanuela IONICA</b>	Mila/Mifasol
<b>Luigi FERRARO</b>	Octavius
<b>Roberto STOCCHI</b>	Capo Polizia

## STAFF TECNICO

<b>Diretto da</b>	Jean-Christophe Roger et Julien Chheng
<b>Basato sugli album di</b>	Gabrielle Vincent «Ernest et Célestine» published by Éditions Casterman
<b>Sceneggiatura e dialoghi di</b>	Guillaume Mautalent e Sébastien Oursel
<b>Con la collaborazione di</b>	Jean Regnaud
<b>Idea originale di</b>	Agnès Bidaud e Didier Brunner
<b>Musica composta e orchestrata da</b>	Vincent Courtois
<b>Produzione</b>	Folivari Mélusine Productions Studiocanal
<b>In coproduzione con</b>	France 3 Cinéma Les Armateurs
<b>Produttori</b>	Didier Brunner Damien Brunner Stéphan Roelants
<b>Produttore esecutivo</b>	Thibaut Ruby
<b>Responsabile di produzione</b>	Julien Gallet Fabien Renelli
<b>Set di direzione artistica</b>	Zaza et Zyk
<b>Direttore animazione</b>	Davy Durand
<b>Responsabile di animazione</b>	Gaëlle Thierry
<b>Primo assistente alla regia</b>	Jean-Luc Massy De La Chesneraye
<b>Diretto animazione a colori</b>	Cédric Gervais Karell Clara
<b>Capo compositore</b>	David Says
<b>Editor del suono</b>	Sébastien Marquilly
<b>Mixer</b>	Sébastien Ariaux
<b>Capo montaggio</b>	Nazim Meslem
<b>Casting e direzione delle voci</b>	Jean-Marc Pannetier