

PRESSBOOK



STUDIOCANAL E N-WAVE PICTURES PRESENTANO

BIGFOOT JUNIOR

DAL 25 GENNAIO AL CINEMA

nWave

STUDIOCANAL

BELGA FILMS

BELGA FILMS

multimage

screen .brussels

Co-funded by the European Union

Creative Europe MEDIA

KOCH MEDIA

in collaborazione con
sky CINEMA HD

©2017 MOVIO SPRL - All Rights Reserved

STUDIOCANAL e NWAve PICTURES

Presentano:

BIGFOOT JUNIOR

DAL 25 GENNAIO AL CINEMA

Un film di
BEN STASSEN

Data di uscita: 25 GENNAIO 2018

Facebook:

<https://www.facebook.com/KochFilmsIT/>

Instagram:

<https://www.instagram.com/kochmediait/>

Sito Ufficiale:

<http://www.kochmedia-film.it/film/bigfoot-junior/>

Hashtag:

#BigfootJunior

Distribuito in Italia da

KOCH MEDIA

Via Ripamonti 89, Milano

Facebook: <http://www.facebook.com/Kmedia2>

Twitter: @KochMediaIT

YouTube: www.youtube.com/user/Kmedia2

Ufficio stampa Koch Media:

Paola Menzaghi

Pr Manager

p.menzaghi@kochmedia.com

Tel. +39.02.57374216

Cell. +39.335.1849789

Cristina Clarizia

cristinaclarizia@gmail.com

Tel. +39.340.2279379

SINOSI

Il tredicenne **Adam** parte per un'epica avventura per svelare il mistero che si cela dietro la scomparsa di suo padre. Scoprirà ben presto che suo papà è nientemeno che il leggendario **Bigfoot**, rimasto nascosto per anni nella foresta per proteggere se stesso e la sua famiglia dalla **HairCo.**, una potente compagnia farmaceutica che vuole utilizzare il suo speciale DNA per condurre esperimenti scientifici.

Padre e figlio iniziano a recuperare il tempo perduto e **Adam** scopre di possedere gli stessi incredibili superpoteri di Papà! Quello che non sa, è di avere lasciato delle tracce e che la malvagia **HairCo.** si è ormai messa sulle orme di **Bigfoot!** **Adam** grazie all'aiuto dei suoi amici della foresta imparerà a superare i suoi limiti e a trasformarli in punti di forza. La leggendaria figura di **Bigfoot** diventa un simpaticissimo film di animazione ricco di avventure e colpi di scena che vi farà battere i piedi dalle risate!

CONOSCI I PERSONAGGI!



Seduto in fondo alla classe, **Adam** è, come sempre, perso nei suoi sogni e né la voce della sua insegnante né le risate dei bulli sembrano svegliarlo. Non ha la minima idea dell'avventura che sta per vivere!

Adam è un bambino dolce e spiritoso. Ultimamente ha notato degli strani cambiamenti in lui: i capelli gli sono cresciuti a dismisura e i piedi gli hanno sfondato le scarpe!

Ma non è la prima volta che la vita di **Adam** si riempie di mistero: quando era ancora molto piccolo, suo padre è scomparso in circostanze oscure. Il ragazzino non si è mai lamentato e ha vissuto tranquillamente da solo con sua madre... fino al giorno in cui scopre delle lettere scritte dal padre che indicano un indirizzo. Da quel momento avrà un solo obiettivo in testa: trovare suo padre! Una ricerca che lo condurrà alla scoperta di un mondo nuovo, pieno di superpoteri e amici inaspettati!

Durante la sua avventura, **Adam** imparerà molto su di sé e sui misteri che avvolgono la scomparsa di suo padre, ma scoprirà anche che i pericoli che li costringevano a stare lontani sono tutt'altro che svaniti...

PUNTO DI FORZA:

Può parlare con gli animali, udire suoni a un chilometro di distanza, correre e saltare come nessun altro... poteri da Bigfoot!

CURIOSITÀ:

- Usa lo scotch per aggiustare le sue scarpe
- Deve tagliarsi i capelli ogni giorno
- Odia il polpettone di sua madre



**BIGFOOT
JUNIOR**
DAL 25 GENNAIO
AL CINEMA

BIGFOOT

ALTEZZA:
2,10 M

Bigfoot è il papà di Adam. Era un giovane e brillante scienziato di successo che, per ragioni misteriose, si è trasformato in... **Bigfoot**. Quando la **HairCo.** inizia a dargli la caccia e a minacciare la sua famiglia, si nasconde nella foresta per proteggerla. Lontano dall'essere la belva selvaggia che si potrebbe immaginare, **Bigfoot** è premuroso, divertente, protettivo e tiene uniti tutti gli animali della foresta.

A parte le dimensioni dei suoi piedi, ha anche dei superpoteri! Più veloce di un coniglio, più forte di un orso, più agile di uno scoiattolo, è il vero Guardiano della Foresta.

PUNTI DI FORZA:

veloce, potente, agile e ha tutte le abilità degli animali

CURIOSITÀ:

- È un chitarrista formidabile... peccato che i suoi gusti musicali siano davvero antiquati!
- Quando si trasferisce nella foresta, diventa vegetariano, ma pensa comunque che Trapper sarebbe delizioso "con un pizzico di sale e pepe!"



Shelly è la mamma di Adam. Stanca e stressata, riesce comunque ad essere una madre perfetta... abilità culinarie a parte! Il suo umorismo pungente va a braccetto con quello di Adam. Per lui si è sacrificata molto, anche quando questo significava nascondergli la verità su suo padre...

PUNTO DI FORZA:

La sua determinazione non conosce limiti

CURIOSITÀ:

- Cucina il polpettone per Adam praticamente ogni giorno!

BIGFOOT JUNIOR

DAL 25 GENNAIO
AL CINEMA



Trapper è il procione più simpatico che abbia mai messo zampa nella foresta... o almeno così crede lui! Questo impertinente roditore non perde mai occasione per vantarsi e non sembra accorgersi dell'esasperazione dei suoi amici. La verità è che, ben lontano dall'essere "nato pronto" come si descrive sempre lui, quello che gli riesce meglio è complicare le cose! Per sua fortuna (e per quella dei suoi amici), il cuore di **Trapper** è grande almeno quanto il suo ego!

PUNTO DI FORZA:

Beh, probabilmente la sua autostima

CURIOSITÀ:

- Si definisce "il boss della foresta"



Weecha è un procione femmina con un piano. È sposata con Trapper ed è la solida controparte dei suoi modi impulsivi. Ma non fatevi ingannare: anche se Trapper dice il contrario, è lei il capo!

PUNTO DI FORZA:

Con la sua agilità di procione, riesce a combattere come un maestro di kung-fu!

CURIOSITÀ:

- Dentro la sua piccola pancia porta dei cuccioli di procione

**BIGFOOT
JUNIOR**

DAL 25 GENNAIO
AL CINEMA



Wilbur è un terrificante orso nero che si aggira per la foresta in cerca di prede, uomini o animali, da ridurre in poltiglia con i suoi giganteschi unghioni affilati... ma solo per scherzo! Nulla lo soddisfa di più di una bella battuta, soprattutto se c'è in giro il suo amico **Bigfoot**. **Wilbur** è tutto tranne che spaventoso: a dire il vero, è un pacato orsacchiotto gigante che non chiede altro che starsene tranquillo nella foresta. Ma se qualcuno minaccia i suoi amici, i suoi istinti animali primordiali si risvegliano e, allora, è meglio non incrociare il suo cammino!

PUNTO DI FORZA:

La forza bruta

CURIOSITÀ:

- Odia essere definito "dolce", ma, suo malgrado, ammette di esserlo



Tina lo scoiattolo è la più energica del gruppo di animali. Sempre adrenalinica, non smette un attimo di correre, di arrampicarsi sugli alberi e sugli altri animali, di saltare a terra e ricominciare a correre... sarà per questo che i suoi amici hanno sempre mal di testa! È impossibile non adorarla e, quando i suoi veri amici sono in pericolo, la sua impareggiabile rapidità è di grande aiuto!

PUNTO DI FORZA:

Una velocità folle che compensa la sua taglia mignon!

CURIOSITÀ:

- Ha un debole per i conigli

**BIGFOOT
JUNIOR**

DAL 25 GENNAIO
AL CINEMA

WALLACE EASTMAN

ALTEZZA:
1,80 M
CIUFFO COMPRESO



Wallace Eastman è il capo della **HairCo.**, una potente casa farmaceutica che vuole condurre esperimenti scientifici con lo speciale DNA di **Bigfoot**. La sua malvagità e il suo potere non hanno eguali. Circondato da un esercito di guardie di sicurezza muscolosissime, non si fermerà davanti a niente per raggiungere il suo obiettivo!

PUNTO DI FORZA:

Ha il controllo totale su un esercito di guardie di sicurezza muscolosissime

CURIOSITÀ:

- Ha una ragione molto personale per il suo piano malvagio...

DOTTOR BILLINGSLEY



ALTEZZA:
1,50 M

I Dottor Billingsley non è migliore del suo capo, **Wallace Eastman**.

Questo brillante scienziato nerd della **HairCo.** sembra avere un solo obiettivo nella vita: scoprire ad ogni costo il segreto della crescita dei capelli, anche coinvolgendo un ingenuo tirocinante in un test umano non autorizzato!

PUNTO DI FORZA:

La sua intelligenza machiavellica

CURIOSITÀ:

- Non fa distinzioni tra un tirocinante e un topo da laboratorio!

BIGFOOT JUNIOR

DAL 25 GENNAIO
AL CINEMA



GARCIA

ALTEZZA:
1,85 M

Garcia, insieme a **Simpson**, è il tirapiedi più vicino a Wallace Eastman. Entrambi guidano il suo esercito di guardie di sicurezza super fashion. Sebbene sia un temibile lottatore, la sua disciplina preferita non è la box o il kung-fu, ma sistemarsi la pettinatura...

PUNTO DI FORZA:

La forza bruta... almeno per un umano!

CURIOSITÀ:

- È stato ingaggiato appena uscito di prigione...

Simpson è un agente di sicurezza e il partner di **Garcia**. Formatosi nell'esercito e nell'FBI, è instancabile quando si tratta di garantire la sicurezza dell'azienda.

PUNTO DI FORZA:

È il ceccino della coppia

CURIOSITÀ:

- Garcia lo prende in giro perché beve latte e cacao



SIMPSON

ALTEZZA:
COME GARCIA 1,85 M
CIUFFO INCLUSO



TONY E LA SUA BANDA

ALTEZZA:
1,45 M

Tony è il boss dei "Teschi volanti", i bulli della scuola. Con i suoi fedeli aiutanti, **Charlie** e **Dale**, cavalca la sua bici BMX e regna ai giardinetti come un tiranno. Sfortunatamente, Adam è stato scelto come vittima numero uno, ma i "Teschi volanti" sono più stupidi che cattivi e si accorgeranno della forza nascosta di Adam troppo tardi...

PUNTO DI FORZA:

Braccia muscolosissime

CURIOSITÀ:

- Detiene il record di 9 sospensioni da scuola

BIGFOOT JUNIOR

DAL 25 GENNAIO
AL CINEMA





LA LEGGENDA DI BIGFOOT

CHI È BIGFOOT?

Bigfoot è una creatura alta e pelosa, simile a un incrocio tra un uomo e un primate. Vive isolato tra le montagne boschive dell'America Settentrionale. I Nativi americani, che ne conoscono l'esistenza ben prima di noi, lo chiamano "Sasquatch". Per loro, il Bigfoot non è un mostro, ma il guardiano della foresta.

Bigfoot è piuttosto selvaggio e nessuno è mai riuscito ad avvicinarlo, per questo è così difficile da descrivere con precisione. Sappiamo però che è molto alto (tra i 2 e i 3 metri... il doppio di un bambino!) e grosso come un gorilla il quale misura solo 1,70 m di altezza.

Ha una forza strepitosa che gli permette di scagliare massi o alberi con facilità e un'agilità stupefacente: nella foresta può saltare da una roccia all'altra e arrampicarsi sugli alberi più alti come una scimmietta.

Chissà che Bigfoot non abbia altri poteri che ignoriamo, come l'abilità di parlare con gli animali o di udire suoni a un chilometro di distanza...

PERCHÉ QUESTO NOME?

Il suo nome si deve probabilmente alle enormi impronte trovate in California (si dice che i suoi piedi siano lunghi più di 60 cm e larghi 20 cm!), che rappresentano le prime prove della sua esistenza.

Tuttavia esistono anche altre spiegazioni. Alcuni sostengono che il nome provenga da un orso Grizzly straordinariamente grande e forte vissuto all'inizio del XX secolo che veniva anche chiamato "**big foot**", grande piede.

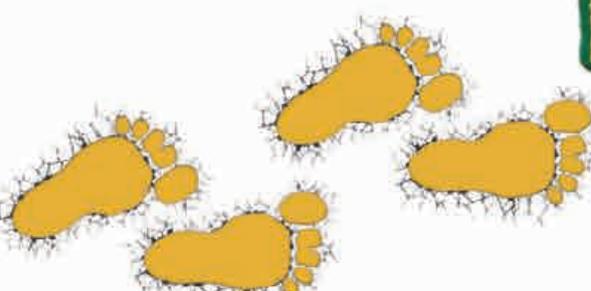
ESISTE SOLO UN BIGFOOT O CEN'È PIÙ DI UNO?

Esiste solo un **Bigfoot** in Nord America, ma si possono trovare creature simili in quasi tutti i Paesi del mondo. La più famosa è lo Yeti, che vive sull'Himalaya: assomiglia al **Bigfoot**, ma è più piccolo e col pelo bianco. Esiste anche lo Yeren in Cina, lo Yowie in Australia, l'Almas in Asia centrale. Non sappiamo se facciano parte della stessa specie o meno, ma sembra che queste creature siano esistite in ogni parte del mondo fin dalla notte dei tempi.

OK, MA SIAMO SICURI CHE BIGFOOT ESISTA?

Come per lo Yeti, non esiste una prova scientifica della sua esistenza; **Bigfoot** è più probabilmente una leggenda. Tuttavia molte persone nel corso dei secoli hanno affermato di aver visto questa creatura e nel 1967 due uomini sono riusciti a filmarla. Evento che ha scatenato un'ondata di curiosi alla sua ricerca. Dopo questo primo avvistamento, molti sono tornati con foto o filmati di quello che credevano essere **Bigfoot**, ma la maggior parte delle volte si è rivelato essere un orso particolarmente grande... o un uomo travestito da scimmia.

Molte persone lo stanno ancora cercando: sanno bene che la loro missione ha poche possibilità di successo, ma ciò che conta è credere in qualcosa di magico. Dopotutto, l'essere impendibile potrebbe rivelarsi un'altra delle sue abilità sconosciute... meglio così! Altrimenti, chi farebbe da guardiano alla foresta?



**BIGFOOT
JUNIOR**
DAL 25 GENNAIO
AL CINEMA



BEN STASSEN | REGISTA

“Quando mi sono diplomato alla scuola di cinema, non avrei mai immaginato che sarei finito a fare film d’animazione. Ho prodotto il mio primo film nel 1989, **MY UNCLE’S LEGACY**, un film d’autore diretto dal croato Krsto Papic. Il film ha vinto il Premio della Stampa Internazionale al **Montreal Film Festival** e è stato candidato a un **Golden Globe** nel 1990. Poco dopo, vidi per la primissima volta una workstation per computer grafica e ne rimasi esterrefatto. Era l’inizio degli anni Novanta, un periodo in cui venivano utilizzati i primi effetti digitali nei film di Hollywood. Ero convinto che, in un futuro prossimo, la workstation per creare immagini al computer (CGI) sarebbe diventata un vero mini-studio su desktop, rendendo possibile realizzare non solo effetti speciali, ma anche interi film.

Ero davvero attirato dalla possibilità di fondare un’azienda che avrebbe creato interi film con strumenti digitali. Nel 1992 ho iniziato a collaborare con **Caroline Van Iseghem** ed **Eric Dillens** per fondare uno studio di animazione digitale. Questo successe diversi anni prima dell’uscita di **TOY STORY**, il primo lungometraggio animato al computer, quindi il nostro interesse non era certo rivolto a quel tipo di produzione. Ma invece di fare semplicemente loghi e pubblicità animati ed effetti speciali per terzi, abbiamo intuito la possibilità di creare cortometraggi in CGI per i mercati specializzati. Esiste una forte domanda di brevi clip da parte di un’ampia varietà di luoghi come parchi tematici, centri scientifici, zoo, acquari e musei. A quel tempo, tutti i film erano produzioni dal vivo, ma eravamo convinti che quelli in CGI potessero funzionare bene anche nei cinema. La nostra prima produzione fu un ride film di simulazione del movimento, intitolato **Devil’s Mine Ride**, che divenne subito una hit mondiale in quel segmento di mercato. Questo primo successo ci aprì moltissime porte e in pochi anni diventammo i più importanti fornitori di questo genere di contenuti per l’industria dei parchi tematici.

Quello che ci distingueva dalla concorrenza era il fatto che finanziavamo ed eravamo i proprietari dei nostri filmati. Creando una libreria di questo genere di contenuti, avevamo risorse di valore che potevano generare guadagni sul lungo periodo. Per rendere l’idea, **Devil’s Mine Ride** è andato in loop per 17 anni di fila al Casino Excalibur di Las Vegas.

Nel 1996 abbiamo deciso di avventurarci in un altro tipo di contenuti specializzati, quelli di grande formato, meglio conosciuti col nome del brand: Imax. La nostra prima produzione, **Thrill Side**, divenne un grande successo. Molto presto, nWave si affermò come il fornitore principale di filmati Imax 3D. Tra il 1998 e il 2005 eravamo di gran lunga i più grandi fornitori al mondo di film in Imax 3D.

Poi, alla fine degli anni Novanta, abbiamo identificato un altro formato potenzialmente interessante: i 4D, ovvero dei cortometraggi 3D della durata di 10-15 minuti con effetti fisici reali nei cinema. Il primo 4D che abbiamo prodotto fu **Pandavision**, in collaborazione con il parco tematico Efteling nei Paesi Bassi. Abbiamo prodotto più di 20 contenuti negli ultimi 15 anni.

Visto il grande successo degli Imax 3D, che abitualmente incassavano oltre 50 milioni di dollari al botteghino, l’industria cinematografica iniziò a interessarsi al cinema 3D. La rivoluzione digitale rese possibile ottenere proiezioni 3D di qualità con un solo proiettore. I principali Studios di Hollywood puntarono sull’attrattiva del cinema 3D per convincere i proprietari delle sale a passare dai proiettori a pellicola ai sistemi di proiezione digitale. Nel 2005 la Disney annunciò che avrebbe convertito il film d’animazione **CHICKEN LITTLE - AMICI PER LE PENNE** in 3D. Puntava ad avere almeno 100 cinema 3D operativi negli Stati Uniti per l’uscita del film.

Dal nostro punto di vista, un tale sviluppo era una grande opportunità per avventurarsi nella produzione dei lungometraggi. Producevamo più filmati 3D di chiunque altro al mondo e sentivamo che la nostra esperienza sarebbe stata una grande risorsa per creare un film 3D davvero coinvolgente. **BIGFOOT JUNIOR** è il nostro 7° lungometraggio 3D dall’uscita di **FLY ME TO THE MOON** nel 2008.”



BIOGRAFIA

Nato in Belgio

Vive e lavora tra il Belgio e gli Stati Uniti

Leader mondiale nel cinema digitale multiplatforma

- 1985** Si diploma presso la USC School of Cinema and Television (California)
Lavora per due anni nella televisione americana
- 1990** Scopre l'animazione digitale e produce **MY UNCLE'S LEGACY**, candidato come Migliore film straniero ai Golden Globe
- 1991** Inizia a lavorare come produttore e regista di filmati di "grande formato" (principalmente IMAX) per parchi tematici e musei
- 1984** Collabora alla fondazione della casa di produzione e distribuzione nWave Pictures
- 1998** Dirige il suo primo cortometraggio in **IMAX 3D, ENCOUNTER IN THE THIRD DIMENSION**
Diventa un esperto nella proiezione di cortometraggi e lungometraggi **IMAX** utilizzando altre tecniche cinematografiche specializzate (Showscan, Iwerks, VistaVision)
- 2007** Dirige il suo primo lungometraggio **FLY ME TO THE MOON**, il primo film d'animazione completamente prodotto in 3D
- 2009** Viene candidato agli European Film Awards per il Premio del Pubblico

FILMOGRAFIA

LUNGOMETRAGGI (PER ANNO DI PRODUZIONE)

- 2017** **BIGFOOT JUNIOR** (Regista - Produttore)
- 2013** **IL CASTELLO MAGICO** (Regista - Produttore)
- 2011** **SAMMY 2 - LA GRANDE FUGA** (Regista - Produttore)
- 2009** **LE AVVENTURE DI SAMMY** (Regista - Produttore)
- 2007** **FLY ME TO THE MOON** (Regista - Co-produttore esecutivo)

CORTOMETRAGGI IMAX (PER ANNO DI PRODUZIONE)

- 2006** **AFRICAN ADVENTURE: SAFARI IN THE OKAVANGO** (Sceneggiatore - Regista - Produttore) 2004 **WILD SAFARI 3D** (Sceneggiatore - Regista - Produttore)
- 2002** **MISADVENTURES IN 3D** (Co-sceneggiatore - Regista - Produttore esecutivo) 2001 **S.O.S. PLANET** (Sceneggiatore - Regista - Produttore esecutivo)
- 2000** **HAUNTED CASTLE** (Sceneggiatore - Regista - Produttore esecutivo)
- 1998** **ALIEN ADVENTURE** (Sceneggiatore - Regista - Produttore esecutivo - Direttore della fotografia)
ENCOUNTER IN THE THIRD DIMENSION (Co-sceneggiatore - Regista - Produttore esecutivo)
- 1996** **THRILL RIDE: THE SCIENCE OF FUN** (Sceneggiatore - Regista - Produttore esecutivo - Direttore della fotografia)

CORTOMETRAGGI

Dal 1990-2009 **DEVIL'S MINE RIDE, COSMIC PINBALL, ASTRO CANYON COASTER, VOLCANO MINE RIDE, SUPERSTITION, SECRETS OF THE LOST TEMPLE, RGB ADVENTURES, KID COASTER, OCEAN JUNGLE, GRAND PRIX RACEWAY, VOYAGE THROUGH THE CENTER OF THE EARTH, MUSEUM OF VIRTUAL HISTORY, AQUARIDE, HAUNTED MINE RIDE, COSMIC COASTER, PANDA VISION, HAUNTED HOUSE.**



JEREMIE DEGRUSON | REGISTA

“Quando ho letto per la prima volta la sceneggiatura di **Bob Barlen** e **Cal Brunker**, sono stato subito catturato da quel mondo, dai personaggi e dall'eterogeneità delle ambientazioni.

Un film di formazione che parla di famiglia e peli... una storia fatta apposta per noi! Quella sensazione venne confermata non appena tutto il nostro talentuoso team di artisti e tecnici venne approvato. L'avventura era cominciata! Fu l'inizio di due anni e mezzo di lavoro che videro, ovviamente, sfide e tensioni inevitabili, ma con un team sempre ottimista, che è quello che conta davvero.

Mentre facevamo gli ultimi adattamenti con **Ben** e gli sceneggiatori per rendere il film fattibile senza che perdesse la sua anima, abbiamo iniziato la pre-produzione (cioè progettazione e storyboard). Nuovi talenti si sono uniti a noi per rafforzare il team. **Sylvie Lacroix** ci ha aiutato con la direzione artistica e il suo ruolo nello sviluppo visivo del film è diventato sempre più importante: la sua prospettiva fresca e la sua professionalità si sono aggiunte alla nostra estetica molto riconoscibile. **Olsen**, con il suo stile incisivo, ha disegnato tutti i personaggi (quel ragazzo è proprio nato con una matita in mano!). Con il team che si occupava degli storyboard, lanciavamo delle idee. Sarebbe impossibile citare tutti, ma ognuno di noi ha messo del suo nella parte “2D” del lavoro.

Era arrivato il momento di rimboccarsi le maniche e tutto lo studio ha intensificato il lavoro per portare le idee sullo schermo. Abbiamo attinto a tutta l'esperienza e competenza di **nWave**. Più si avanzava e più il film migliorava. Trasformare i disegni in 3D è sempre una fase delicata: non è detto che una bella inquadratura o un effetto spettacolare su carta funzionino anche in 3D (soprattutto riguardo al rilievo, che è molto importante per noi). Alla fine il risultato era sempre all'altezza delle aspettative. Ricordo la prima scena animata: vedere **Adam** prendere vita, parlare, fare le smorfie, sviluppare la sua personalità... e i suoi fantastici capelli... è stato incredibile! Il nostro personaggio era bello e accattivante: tombola! **Per non parlare delle ambientazioni con texture ed effetti incredibili... l'universo di Bigfoot diventava sempre più reale.”**

FILMOGRAFIA

- 2017** **BIGFOOT JUNIOR** (Regista)
- 2013** **IL CASTELLO MAGICO** (Regista - Direttore artistico)
- 2010** **LE AVVENTURE DI SAMMY** di Ben Stassen (Direttore artistico)
- 2008** **FLY ME TO THE MOON 3D** di Ben Stassen (Direttore artistico)

CAL BRUNKER E BOB BARLEN | SCENEGGIATORI

“Il lavoro su **BIGFOOT JUNIOR** è iniziato alla fine del 2012, mentre stavamo ultimando il nostro primo film d'animazione. Portare a termine un film d'animazione è una maratona.

Alla fine eravamo esausti e con un disperato bisogno di una pausa. L'ultima cosa a cui volevamo pensare era fare un altro film. Generalmente, quando finisci una maratona, non ne inizi subito un'altra.

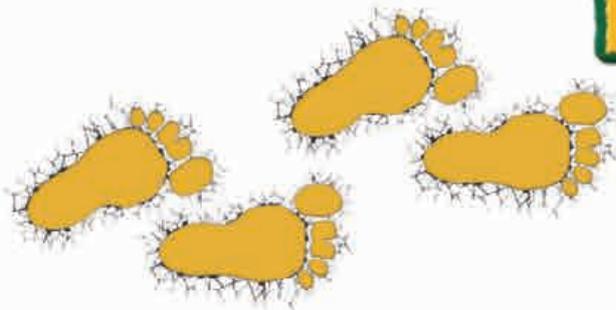
Era il nostro primo giorno di vacanza e uscimmo a pranzo; volevamo parlare di tutto tranne che di film. Ma non funzionò. Il cibo non era ancora arrivato che uno di noi chiese: “E se Bigfoot avesse un figlio?” Alla faccia della vacanza! Neanche il tempo di finire il pranzo e i nostri cervelli stavano già viaggiando velocissimi e non vedevamo l'ora di iniziare a scrivere una nuova sceneggiatura. È incredibile quanta energia si può trarre da una nuova idea creativa.

Durante le settimane successive abbiamo parlato del personaggio di **Adam** e ci siamo innamorati del momento in cui si taglia i capelli, che ricrescono magicamente tali e quali la mattina dopo. Abbiamo riso di **Trapper**, il procione presuntuoso, che ha preso il nome da un peluche che aveva **Bob** da piccolo. Ma la storia è davvero decollata quando abbiamo immaginato la **HairCo.**, una potente casa farmaceutica che dà la caccia a Bigfoot: oltre al divertimento, alla commedia e all'azione, c'era una storia importante da raccontare. All'inizio del film **Adam** odia una parte di sé, mentre alla fine non la cambierebbe per niente al mondo. Grazie ai suoi poteri unici, può vedere il mondo in modo diverso e salvare le persone che ama.

Non passa giorno che non siamo grati di fare film. È il lavoro più bello del mondo. Forse è per questo che la nostra vacanza non è durata a lungo.

Speriamo che questa storia vi piaccia tanto quanto è piaciuto a noi scriverla.

**BIGFOOT
JUNIOR**
DAL 25 GENNAIO
AL CINEMA



STAFF

DIRETTO DA

Jérémie DEGRUSON - Ben STASSEN
BASATO SULLA SCENEGGIATURA ORIGINALE "Bigfoot Junior"

SCRITTO DA

Bob BARLEN e Cal BRUNKER

PRODOTTO DA

Ben STASSEN

PRODUTTORI ESECUTIVI

Didier LUPFER - Eric DILLENS - Cooper WATERMAN BELGA PRODUCTIONS

CO-PRODUTTORI ESECUTIVI

Bob BARLEN - Cal BRUNKER

MUSICHE COMPOSTE DA

Puggy

DIREZIONE ARTISTICA

Sylvie LACROIX- Jérémie DEGRUSON

CHARACTER DESIGN

Olivier SENNY - LAYOUT SUPERVISOR - Philippe TAILLIEZ

ANIMATION SUPERVISOR

Dirk DE LOOSE

ENVIRONMENT SUPERVISOR

Frédéric ROBERT

SHADING SUPERVISOR, GROOMING SUPERVISOR

Christopher GRAO - CHARACTER MODELING, - Rigging SUPERVISOR - Jerome DRESE

CHARACTER FX SUPERVISOR

Carlo GIESA

FX SUPERVISOR

Yannick LASFAS

LIGHTING SUPERVISOR, COMPOSITING SUPERVISOR

Othman HADDI

TECHNICAL SUPERVISOR

Joél LABBY

MIX SUPERVISOR

Pierre "Lele" LEBECQUE

**BIGFOOT
JUNIOR**

DAL 25 GENNAIO
AL CINEMA

