



SÉLECTION OFFICIELLE
FESTIVAL DE CANNES







SÉLECTION OFFICIELLE
FESTIVAL DE CANNES

ZOMBILLENIUM

Un film de

Arthur de Pins & Alexis Ducord

France / 2017 / Durée 1h16

D'après les albums d'Arthur de Pins
Zombillénium publiés dans Spirou et aux éditions Dupuis

DISTRIBUTION SUISSE

Praesens-Film

Münchhaldenstrasse 10, 8034 Zürich

Téléphone +41 44 325 35 25

info@praesens.com

www.praesens.com



Sortie Romandie

18 octobre 2017

PRESSE

Jean-Yves Gloor

jyg@terrasse.ch

T: +41 21 923 60 00

M: +41 79 210 98 21

Matériel presse téléchargeable sur www.praesens.com



| SYNOPSIS

Dans le parc d'attraction Zombillénium, les monstres ont le blues.

Non seulement, zombies, vampires, loups garous et autres démons sont de vrais monstres dont l'âme appartient au Diable à jamais, mais en plus ils sont fatigués de leur job, fatigués de devoir divertir des humains consuméristes, voyeuristes et égoïstes, bref, fatigués de la vie de bureau en général, surtout quand celle-ci est partie pour durer une éternité...

Tout change à l'arrivée d'Hector, un humain, contrôleur des normes de sécurité, bien déterminé à fermer l'établissement.

Francis, le Vampire qui dirige le parc, n'a pas le choix : il doit le mordre pour préserver leur secret.

Muté en drôle de monstre, séparé de sa fille Lucie, et coincé dans le parc, Hector broie du noir...

Et s'il devenait finalement la nouvelle attraction phare de Zombillénium ?...





NOTE D'INTENTION

HENRI MAGALON
PRODUCTEUR

Zombillénium est le premier long métrage d'Arthur de Pins en tant que réalisateur.

Appréciant le travail d'Arthur depuis des années, j'ai admiré ses courts métrages d'animation, ses collections de bandes dessinées, sa direction artistique sur des séries animées et ses créations en tant qu'illustrateur pour la presse Grand public et les magazines de mode.

En découvrant la bande dessinée *Zombillénium*, j'ai été particulièrement impressionné. Son design élégant a toutes les qualités et les cadrages d'une œuvre de cinéma, et, en tant que scénariste, Arthur va plus loin que dans ses œuvres précédentes : il réussit à imaginer une grande histoire aux allures de comédie familiale dans un univers résolument nouveau.

Durant les six années de production du long métrage, nous n'avons jamais abordé *Zombillénium* comme une licence, mais plutôt comme une matière narrative et graphique idéale pour une adaptation cinématographique. En effet, les 350 000 lecteurs du journal de SPIROU forment un cœur de cible que nous ne voulons pas décevoir

mais ce qu'ils apprécient dans les trois tomes, c'est l'originalité créative qu'Arthur leur offre. A la rencontre de ses jeunes fans, notamment à l'occasion de son trophée Grand Prix Fauve Jeunesse au Festival d'Angoulême, nous avons pu constater que les enfants récompensent Arthur de les passionner et les faire rire sans pour autant les prendre pour des idiots.

Pour son long métrage, il a le même défi à relever : introduire son concept très novateur qui le distingue de la masse des projets pour enfants qui alimentent les cinémas. Ici, les petits de 6 à 12 ans, découvrent des thématiques et des personnages qu'ils n'ont pas l'habitude de rencontrer. Accompagnant leurs enfants dans les salles obscures, les parents trouveront dans la dimension comédie sociale et dans l'éthique du message d'Arthur une œuvre également pensée pour eux. Grâce à ces deux niveaux de narration, ce long métrage séduit à la fois les adultes qui n'auront pas l'obligation de « sacrifier » une heure et demie de leur temps pour leur progéniture, et également les enfants qui suivront une aventure humoristique et fantastique mettant enfin des zombies à leur hauteur au cœur de ce parc d'attraction bien singulier.



TOUT SUR ZOMBILLÉNIUM

ENTRETIEN AVEC ARTHUR DE PINS ET ALEXIS DUCORD

RÉALISATEURS

PAR MARION TORNICELLI ET GÉRARD VIRY-BABEL ©EDITONS DUPUIS



LA BANDE DESSINÉE

Tout commence avec une couverture...

ARTHUR : C'est ça, à l'été 2008. À cette époque je faisais des illustrations et en bande dessinée, uniquement Péchés Mignons pour Fluide Glacial. Pas du tout le même univers que *Zombillénium* ... Un jour, Frédéric Niffle, le rédacteur en chef de SPIROU, m'appelle et me dit : « Salut ! Tu veux faire les couvertures du SPIROU spécial Halloween ? ». Alors là je tombe des nues... et j'ai répondu « oui ». Parce que déjà ça me faisait marquer, et en plus les monstres, c'est-à-dire les vampires, les zombies, les loups-garous, c'est un truc que j'aimais bien quand j'étais adolescent. Après, tout ce qui est fantastique, c'était un univers que j'avais laissé tomber depuis mes études, mais je me suis dit « pourquoi pas ? ». J'ai donc fait une couverture où on voyait tout un tas de monstres qui étaient en train d'enterrer le lecteur. Fred a adoré et m'a proposé d'en faire un album !

C'est un cas unique dans l'édition, la couverture avant l'album ! (Rires)

ARTHUR : Oui ! Et il ne m'a pas imposé de scénariste, j'avais carte

blanche. C'est rare que les gens considèrent les dessinateurs aussi comme scénaristes. J'ai donc fait cet album. Au départ, j'avais juste l'idée de reprendre ces personnages sans me dire que ça allait devenir les protagonistes d'une série... C'est un peu l'inconscient qui a guidé ma main.

DE LA BÉDÉ AU CINÉ LES PREMIÈRES PROPOSITIONS

L'envie de faire un film de Zombillénium t'est venue dès ce moment-là ?

ARTHUR : Dès le Tome 1, j'y ai songé. Mais quelle que soit la bande dessinée, je la pense habituellement en film... Ici - contrairement à Péchés mignons où les cases étaient toujours les mêmes - j'ai pu enfin faire de grandes cases, où on peut voir les personnages qui marchent dans la campagne par exemple... Évidemment ça me poussait à imaginer mon histoire dans un cadre plus grand...

ALEXIS : C'est vrai ! Quand tu m'as montré les premières planches, tu m'avais parlé un peu de la couleur générale de ton projet, quelque chose de très graphique, très cinématographique,

en particulier sur la manière de découper ton histoire.

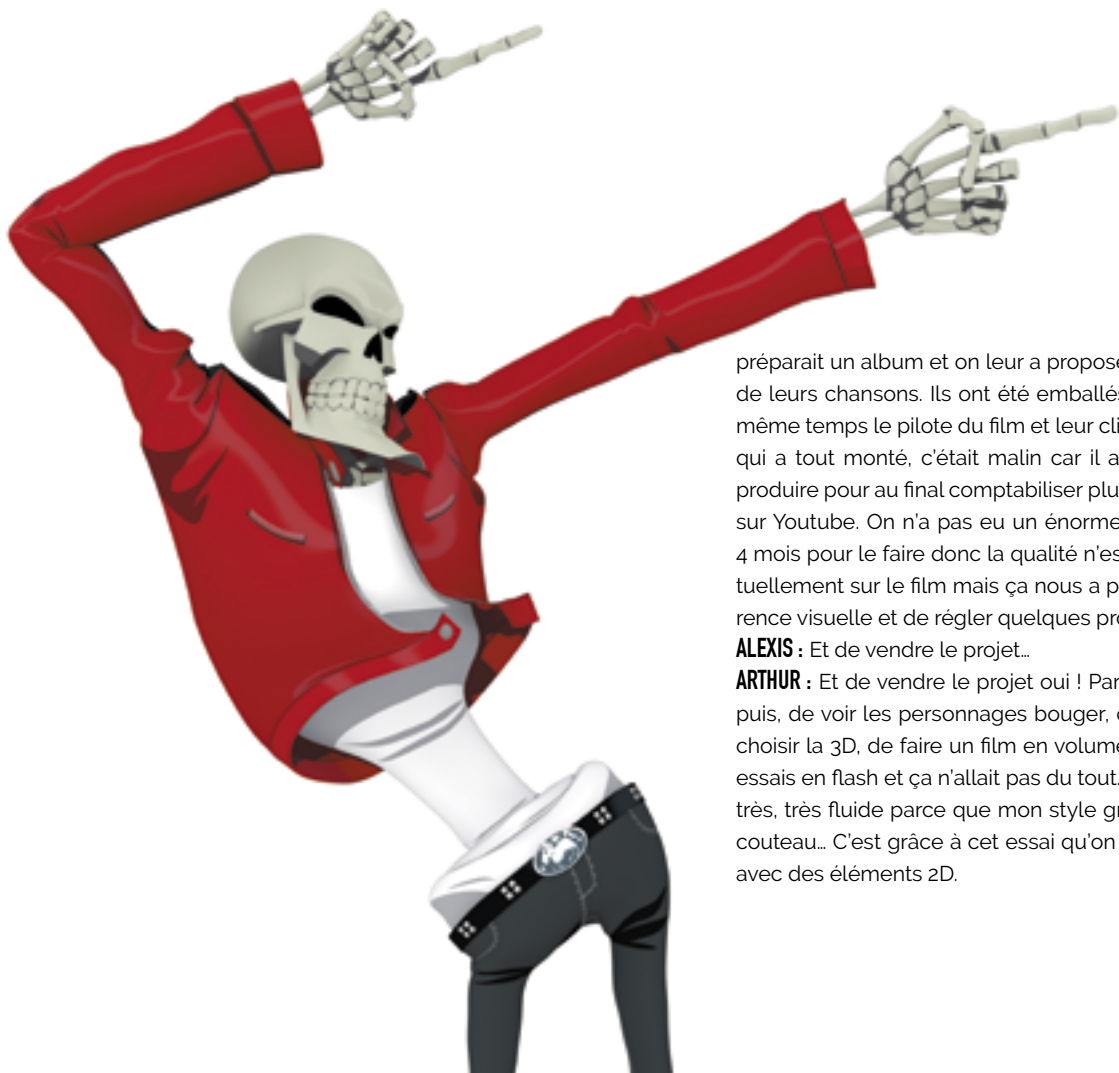
ARTHUR : J'avais évidemment l'idée d'en faire un film mais sans me dire expressément « je veux faire un film ». J'ai fait le pari qu'un producteur viendrait me le proposer. Et il y en a eu dès le Tome 1, mais c'était une proposition de film « live » et je me suis un peu méfié...

ARTHUR : Un américain ?

ALEXIS : Non, c'était un producteur français, pourtant spécialisé dans l'animation. J'étais un peu dubitatif... Je ne savais pas quel budget il pouvait prétendre monter et un film qui se déroule dans un parc d'attraction avec des monstres, plein de personnages, je ne voyais pas comment on pouvait s'y prendre : j'imaginai un tournage en « fond vert » permanent avec de la 3D moche... Ça ne m'enchantait guère ! Après il y a eu le producteur américain. Ça n'a pas abouti non plus car il voulait tout changer, ça n'avait plus rien à voir : ça se passait aux États-Unis, avec des sorcières, et c'était hyper compliqué ! Et sachant que si tu signes avec des américains tu ne peux plus rien dire... Ils te mettent comme conseiller vaguement artistique, et le projet t'échappe complètement !

LE CLIP / PILOTE

ARTHUR : Quand on a développé l'idée du film, on a souhaité réaliser « un pilote », un bout de film, un test qui nous permettrait de montrer graphiquement, visuellement à quoi le film pouvait ressembler. Il se trouve que le groupe **Skip the use**



préparait un album et on leur a proposé de faire un clip d'une de leurs chansons. Ils ont été emballés par l'idée de faire en même temps le pilote du film et leur clip. C'est Henri Magalon qui a tout monté, c'était malin car il a eu des aides pour le produire pour au final comptabiliser plus de 4 millions de vues sur Youtube. On n'a pas eu un énorme budget et seulement 4 mois pour le faire donc la qualité n'est pas celle qu'on a actuellement sur le film mais ça nous a permis d'avoir une référence visuelle et de régler quelques problèmes techniques.

ALEXIS : Et de vendre le projet...

ARTHUR : Et de vendre le projet oui ! Parce que ça sert à ça. Et puis, de voir les personnages bouger, c'est ce qui nous a fait choisir la 3D, de faire un film en volume CGI. On avait fait des essais en flash et ça n'allait pas du tout. Il fallait une animation très, très fluide parce que mon style graphique est coupé au couteau... C'est grâce à cet essai qu'on s'est tourné vers la 3D avec des éléments 2D.



L'histoire du clip raconte vraiment le début de la BD...

ARTHUR : Il raconte l'arrivée du personnage de Sirius au parc comme une sorte de « prequel » au film. Mais il n'en est pas une partie intégrante. On relie vaguement le clip au film par Sirius : celui-ci raconte (dans le film) à tout le monde qu'il était un ancien esclave noir qui s'est rebellé, ou militant pour le droit civique et qui est mort sur la chaise électrique. C'est du gros pipeau bien sûr et il avoue à un moment qu'il était en réalité chanteur de bal dans la région, et qu'en se rendant à un concert il a percuté un camion. Sirius, c'est en réalité Mat Bastard (le chanteur de Skip the use). Mat est originaire du Nord et il a plein de points communs avec le personnage. C'est d'ailleurs Mat qui fait sa voix et qui signe les chansons du film. Le clip introduit aussi le parc, son fonctionnement, et où les gens sont un peu condamnés à se divertir. Il montre aussi l'envers du décor à la fin.



LE SCÉNARIO

Souhaitais-tu alors adapter la bande dessinée, telle qu'elle était, sur les trois tomes?

ARTHUR : J'ai fait le clip alors que j'en étais au Tome 2 de la bande dessinée. Et alors que j'entamais le scénario du film, Dupuis m'a commandé un Tome 3. Henri Magalon m'a alors suggéré de prendre une année pour faire cette bande dessinée et attaquer le film juste après. C'est à ce moment qu'Alexis est arrivé. J'avais un début d'histoire, et on s'est mis à travailler à un rythme un peu plus soutenu, avec deux autres boarders.

L'idée était-elle dès le départ de suivre la trame que tu avais déjà écrite ou de réinventer un peu afin de faire un film pour un public plus jeune ?

ARTHUR : On est en réalité très vite parti avec Henri sur la trame du Tome 1. C'est l'introduction du parc par le biais de ce personnage qui s'y retrouve embauché. En revanche, la raison qui nous a poussés à modifier l'histoire, c'est la durée du film. Le Tome 1 ne fait que 44 planches, ce qui est peu même pour une bande dessinée. Adapté tel quel, le film aurait duré 20 minutes ! Alors autant raconter autre chose. En bande dessinée, il y a des choses qui sont beaucoup plus acceptables au sujet du scénario : pour un film il faut que ce soit ultra carré. Le spectateur d'un film est plus passif, il faut le prendre par la main et

que tout soit justifié. Chaque scène doit être la conséquence de la scène précédente et la cause de la scène suivante. Et il nous fallait une fin !

Ce que tu veux dire c'est que le lecteur d'une bande dessinée se crée son propre univers avec ce qu'on lui offre. Il est libre d'imaginer ce qui se déroule dans l'ellipse créée entre deux cases... Tandis qu'au cinéma, on impose tout : là où on est actif en lisant, on devient passif, au sens noble du terme, en regardant un film. L'auteur doit tout amener et répondre aux questions qu'il soulève.

ARTHUR : C'est ça. Et il est très vite apparu comme une évidence qu'on devait faire une histoire propre au film, parce qu'on ne voulait pas s'adresser uniquement aux lecteurs de SPIROU ou aux gens qui connaissaient la bande dessinée. On voulait s'adresser à tout le monde, et surtout pas que les spectateurs dussent connaître la bande dessinée pour voir le film. De toute façon, il y aurait eu des incohérences qui ne posaient pas de problème en livre mais qui dans un film sont irréalisables : par exemple le fait que le héros vient bosser au parc le jour et rentre le soir chez lui dans le village. Dans le film on a fait le choix de faire des « employés » les prisonniers du parc. Ce n'est qu'un point parmi beaucoup d'autres... L'écriture du nouveau scénario nous a pris beaucoup de temps ! On a fait plein de versions avant de trouver la bonne formule.

LES PERSONNAGES

Combien y a-t-il eu de grandes phases pour le scénario, combien d'histoires?

ARTHUR : Il y en a eu 5 ou 6 globales et dans chacune, il y a eu une dizaine de variations... Alexis est arrivé à la deuxième ou troisième version. Le nœud du problème, qui fait que ça ne fonctionnait pas, était le personnage d'Aurélien (héros de la bande dessinée) et c'est ainsi qu'on a pris la décision de le changer en Hector, un personnage qui était vierge de tout.

ALEXIS : C'est le moment où les choses se sont décantées, où on s'est libéré...

ARTHUR : Le personnage d'Aurélien était trop passif, on ne savait pas ce qu'il voulait, on avait l'impression qu'il subissait sans réaction. À partir de là on a fait une version dont j'étais hyper fier, mais qui a été rejetée par Alexis et Henri, où le héros était devenu Sirius : il avait une petite fille, était un zombie. C'était très pratique et ça faisait un vrai prequel à la bande dessinée. Ce scénario, je m'en rappelle, avait une fin triste...

ALEXIS : C'était magnifique mais...

ARTHUR : ...C'est doux-amer. Ça aurait été un film pour adultes... Tout un film d'aventure pour arriver à cette fin, ça ne collait pas.

Est-ce qu'à un moment du processus de création, tu as envisagé de faire un film réellement pour adulte?

ARTHUR : Non, non... *Zombillénium*, ses monstres, tout cela fait appel à mon enfance, mon adolescence. D'ailleurs Francis, le vampire-directeur du parc, est inspiré de mon père. Entre 12 et 15 ans, je dessinais énormément de monstres et c'était une façon pour moi d'avoir des copains imaginaires qui me transportaient ailleurs. J'étais dans une école très dure, avec un environnement pas très sympa. C'est ce qu'évoquent pour moi les monstres. La bande dessinée publiée chez SPIROU avait pour cœur de cible les 8-12 ans, c'est parfait. C'est peut être une revanche pour moi, c'est dire à tous les profs qui me disaient d'arrêter de dessiner des monstres « vous voyez, j'en redessine et les gamins adorent ! » Donc il était clair que ça devait être Tout Public et ce public-là, avant tout. Quand j'ai eu le prix Jeunesse à Angoulême remis par un jury de 8-12 ans, tu ne peux pas savoir ce que ça m'a fait ! C'est ça qui m'a fait continuer la bande dessinée.

HECTOR

Pour en revenir au nouveau héros : Hector hérite tout de même d'Aurélien. Pourquoi ne pas avoir simplement modifié Aurélien, pourquoi absolument changer le nom du personnage ? Pour se différencier de la bande dessinée?

ARTHUR : Oui c'est surtout ça, à la fin il devenait très différent, il n'avait plus du tout la même personnalité. Aurélien de la bande dessinée est dépressif au début, il rentre dans un bar avec un flingue, alors qu'Hector c'est plus du tout la même chose : il est obsédé par son boulot, la réussite sociale... Ce n'était plus le même personnage mais il est vrai qu'on a hésité, il aurait pu être une sorte d'Aurélien bis, mais on a joué la possibilité de considérer le film comme un prequel de la bande dessinée. Ainsi les personnages ne seront jamais en conflit.

ALEXIS : Il n'y a pas de doute pour personne, et on peut plus librement se détacher de la trame de la bande dessinée. C'est devenu un personnage à part entière même s'il est créé dans les grandes lignes d'Aurélien. C'est l'adaptation de « Zombillénium » et on essaye de rester dans l'univers, tous les personnages autour sont quasiment les mêmes, avec quelques nouveaux.





LUCIE

Et la petite fille ?

ARTHUR : On y a pensé à Lucie il y a longtemps, je crois même depuis le début. On s'est dit qu'il fallait que le personnage principal ait un lien avec une personne dans le monde des humains. Au départ c'était la fille de Sirius, c'est d'ailleurs pour ça qu'elle est métisse. Et quand on a choisi de créer Hector, on a décidé de garder Lucie comme sa fille, car elle nous plaisait.

Le rapport entre Hector et sa petite fille, permet d'être en empathie avec le public, c'est ce que vous cherchiez ?

ALEXIS : Absolument car même si dans le film on ne voit pas beaucoup Lucie, c'est cette histoire, ce contact qu'on essaye de recréer qui sert de fil conducteur.

STEVEN

Venons-en à un autre nouveau personnage, qui intéressait un public plus adolescent si je comprends bien...

ARTHUR : Steven (le vampire) ?...

Il existe déjà cet espèce de conflit entre monstres dans la bande dessinée, qui du coup est exacerbé par ce personnage de vampire.

ALEXIS : C'est ce que je cherchais à faire. C'est vaguement évoqué dans la bande dessinée mais je voulais vraiment accentuer ça dans le film : les catégories sociales qui se transcendent en catégories de monstres. Il y a les zombies qui font les boulots en bas de l'échelle, et les vampires les tâches plus nobles, etc. Je voulais vraiment dans le film que chaque catégorie socioprofessionnelle soit un monstre et que ce soit clairement établi. Le seul, un peu différent, qui ne rentre pas dans ce moule, c'est Francis, le patron. Mais c'est un bon directeur qui se préoccupe presque plus des zombies que de ses congénères vampires... Son souci est que tout le monde tienne sa place. Il y a aussi dans le dortoir : l'étage vampire, l'étage loup-garou, l'étage zombie et effectivement les vampires et les zombies sont deux clans qui se tirent la bourre. D'ailleurs je reviens brièvement à Hector et son design. Il y avait un cahier des charges assez balaise : il aurait tout-à-fait pu être un zombie, mais le producteur voulait son démon avec les cornes et tout le toutim, donc c'est un démon. En revanche, il ne pouvait pas être trop « beau » parce que d'office ça le mettait dans le clan des vampires. Il fallait que ce soit un démon mais

« moche », c'est pour cette raison qu'il a une corne tordue et une dent qui ressort mais il fallait quand même qu'il ait une bonne tête : c'est tout de même le héros. Il devait pouvoir faire peur à sa fille et qu'elle ne le reconnaisse pas facilement. C'est la fameuse scène où il arrive dans le village et qu'il voit sa fille et la maîtresse. Tout ça était nécessaire pour montrer l'ambiguïté de son statut « social » dans le parc, et le clan qu'il choisira, des zombies ou des vampires.

Somme toute, c'est un peu comme dans la bande dessinée : le côté « bâtard » d'Aurélien dont on ne sait pas s'il est un vampire ou un loup-garou et qui se révèle effectivement être un « démon ».

ARTHUR : Dans la bande dessinée comme dans le film, il fallait qu'Hector soit « THE » monstre et qu'il soit évident que c'est lui qui doit sauver le parc à la fin, lui et les zombies.

ALEXIS : C'est un travail d'équipe !

ARTHUR : Mais oui ! En tout cas, puisqu'Hector devait être un monstre, il fallait qu'il soit un monstre exceptionnel.

ALEXIS : C'est ce qui a été difficile à écrire d'ailleurs. Même s'il devient un personnage grand et « baraqué », beaucoup plus puissant que les autres, il ne fallait pas qu'il réussisse à sauver le parc à cause de ça. Il aurait été plus simple de le garder en zombie mais on aurait perdu ce côté spectaculaire et aussi cette grande aventure qui était très intéressante. Ce personnage dans la bande dessinée tout le monde l'aime bien, on avait envie de garder cet aspect. C'est pour cette raison que j'étais moins fan des versions avec Sirius ou de laisser Hector en zombie : j'avais envie de ces belles images, d'avoir cette fin un peu « épique ». Pas de se servir de lui comme un simple super-héros qui raccorde plus ou moins avec l'histoire sociale.

ARTHUR : Oui. Il sauve le parc avec les zombies, c'est-à-dire les monstres moches que Gretchen appelle à un moment « les monstres de série Z ». Au début du film, elle est sous le charme de Steven, le leader charismatique des vampires et pense qu'il faut faire un parc recentré sur eux, « branché » quoi. Heureusement, elle va changer d'avis. Il y a donc les vampires d'un côté et de l'autre les monstres « moches », de « séries Z » un peu « ringards ». D'où le problème du parc qui n'attire plus grand monde au début du film. Steven se pose en alternative où les vampires, les beaux monstres comme les vampires « glamour » de Twilight (ce que je trouve complètement absurde) seraient en mesure de relever les entrées du parc. Je ne sais pas si vous connaissez ce film... J'ai vu le premier... et j'y ai trouvé une scène aberrante, où les deux héros tombent amoureux, vont se promener dans la forêt, le héros vampire « cool » lui demande de fermer les yeux, pour lui montrer qui il est réellement. Elle ferme les yeux, et on s'attend à ce que quand elle les rouvre, elle voie une bête, avec je ne sais quoi d'horrible, genre « la belle et la bête ». Mais non : elle ouvre les yeux et voit le même mec, mais qui scintille. C'est l'arnaque ! Où est le discours sur la monstruosité qu'appelle le thème du film ?! Steven, dans Zombillénium, représente ça. Il veut un parc de monstres qui n'en est pas un. C'est aussi ce que réclament les actionnaires : il faut des monstres mais qui ne font pas peur, des monstres romantiques... Les zombies, Hector, et les autres deviennent mathématiquement ringards. C'est le méchant idéal.



GRETCHEN

Il y a un personnage dont on n'a pas encore parlé, qui pourtant est central : Gretchen (la sorcière). Vous l'avez légèrement modifiée mais elle garde son intégrité vis-à-vis à la bande dessinée.

ARTHUR : Oui, c'est peut-être le personnage le plus important. Graphiquement, on a passé énormément de temps avec Sabine (Superviseur/designer des personnages pour le film), à la « re-designer », la remodeler pour les besoins du grand écran. Je travaille traditionnellement en deux dimensions, et en 2D, un personnage de face et de profil est rarement le même. Le film étant en volume, en 3D (ne pas confondre avec la stéréoscopie qui rend la sensation de relief), la difficulté est d'avoir un visage qui doit pouvoir être vu dans tous les angles, sans rompre avec l'image 2D de la bande dessinée. En général dans la bande dessinée franco-belge de surcroît, les personnages sont d'entrée de jeu gentils, avec des valeurs de boy-scout. C'est un peu son cas. Au départ, Elle n'est pas foncièrement méchante. Pour le film, on s'est dit que ça serait très intéressant qu'elle passe d'un stade à l'autre : qu'au début elle soit une peste, une fille à papa, une petite « conne » obnubilée par Steven qui méprise les zombies, puis qu'elle se bonifie au contact d'Hector et des zombies. À la fin, elle a mûri, elle a presque un côté maternel avec Lucie.



LES AUTRES PERSONNAGES

Beaucoup de personnages de la bande dessinée, sont peu ou pas du tout exploités dans le film comme le loup garou, Blaise, qui dit 3 mots, alors que dans le livre, on a le sentiment qu'il codirige en binôme le parc avec Francis.

ARTHUR : C'est le DRH, c'est lui qui s'occupe de l'entretien d'embauche. Pour moi, Blaise, c'est un peu le personnage de l'affiche pour le recrutement. Il incarne un peu le côté « The office », le boute-en-train de l'univers du bureau. Même dans la bande dessinée, je ne lui trouve pas un rôle très crucial ; il est d'ailleurs en train de s'effacer...

Il a quand même un rôle important en complément de celui de Francis.

ARTHUR : La fameuse scène d'embauche d'Aurélien, où Francis et Blaise le mordent tour à tour pour faire de lui un vampire ou un loup-garou est intéressante. Elle était intégrée au scénario du film à l'origine...

ALEXIS : C'était un reliquat de la bande dessinée... On tenait à le mettre dans l'adaptation, comme d'autres petites scènes, mais qui à un moment, dans la mesure où l'on raconte tout de même une nouvelle histoire, n'ont plus vraiment lieu d'être... Il faut à un moment donné ne plus trop s'attacher aux « vestiges »

de la bande dessinée, c'est compliqué... Mais c'est vrai : elle était super cette scène...

Vous aviez prévu beaucoup plus de monstres que juste les zombies et les vampires, n'est-ce pas ?

ALEXIS : Oui, mais il y avait là encore une question de budget. Nous voulions un grand panel de monstres fantastiques sur le film en les catégorisant : les zombies, qui représentent le peuple, les vampires plus huppés, et les loups-garous qui devaient avoir un rôle important, mais qui ne sont plus très présents dans le film. À côté de ça, il devait y en avoir plein d'autres de tous genres... Ils sont toujours présents mais expédiés dans une phrase du film où Francis les présente furtivement en disant « et y'a tous les monstres aussi là ».

ARTHUR : C'est vrai qu'on s'attarde beaucoup sur le conflit zombie-vampire, car c'est le cœur de l'histoire. Les autres monstres sont relégués au second plan, pour signifier qu'il y a de la diversité, mais aussi parce qu'ils sont marrants, et qu'on s'est fait plaisir en les créant.

ALEXIS : Le parc Zombillénium est un genre d'arche de Noé, le dernier refuge pour ces monstres, c'est pour ça qu'on a créé beaucoup de catégories différentes.

LA CORÉALISATION

Comment vous êtes-vous répartis les rôles à partir du moment où Alexis arrive sur le projet ?

ARTHUR : (à Alexis) Tu es arrivé avant la version de Sirius il me semble...

ALEXIS : Oui. Je n'étais pas censé bosser du tout dessus au départ. Henri Magalon m'a demandé si je voulais bien lire le scénario pour donner mon avis. J'ai trouvé l'histoire assez bien mais je trouvais que Gretchen et Aurélien étaient assez figés. Que ça manquait d'évolution sur les personnages. À partir de là, Arthur et Henri m'ont demandé de travailler avec eux. Au début je devais juste aider un peu Arthur sur deux trois trucs, lui laisser faire le scénario et faire moi-même le story-board, je me suis retrouvé à embaucher du monde, à faire des plannings. Comme avec Arthur ça fonctionnait bien, on a continué à écrire ensemble. Je n'ai pas pu, de fait, faire le story-board, et il a fallu embaucher quelqu'un d'autre ! L'un dans l'autre, je me suis retrouvé à faire un peu de tout dans le film et de fil en aiguille, Arthur et moi avons formé un binôme jusqu'à la réalisation.

ARTHUR : C'est à dire qu'avec Alexis, on se connaissait depuis longtemps sans avoir jamais travaillé ensemble. En revanche, même pour la bande dessinée, je lui demandais souvent son



avis. Il a comblé pas mal de lacunes sur le film : Alexis avait déjà réalisé des séries, bossé sur des longs métrages d'animation, ce qui n'était pas le cas de Henry ou moi, enfin si, moi un petit peu sur les séries, mais sans avoir la maîtrise d'Alexis. On se complète ! On va dire, pour être caricatural, qu'Alexis est plus concentré sur ce qui est « mouvement » et moi sur ce qui concerne la direction artistique, même si chacun on prend part à tout, tout est validé par les deux.

PASSAGE DE DEUX À TROIS DIMENSIONS

Je sais que tu avais des exigences précises pour le passage de la 2D à la 3D. C'était un aspect compliqué du développement du film ?

ARTHUR : On voulait une animation très fluide, et la 2D, avec Flash n'était pas satisfaisante. On a fait les tests à l'époque du

clip. On ne voulait pas d'une animation « hyper speed », je veux dire que Flash ou la 2D c'est quand tu fais des trucs à la *Lastman*, c'est plus fait pour de l'animation japonaise. La 3D s'est imposée en terme de fabrication, c'est-à-dire d'animation et pour certains personnages, je tenais beaucoup à certains détails comme les plis du costume de Francis qui doit se comporter de telle manière ou Gretchen et sa ceinture à clous, tous ces petits détails font vraiment partie des graphismes de la bande dessinée, je ne voulais pas simplifier les personnages.



Avec Alexandre Bermond, superviseur 3D du film, on a passé beaucoup de temps à obtenir le look voulu car la 3D n'appelle pas du tout la même logique. Pour ceux qui sont en charge de la lumière par exemple, il faut définir le comportement d'une ombre sous la tête ou à l'inverse expliquer l'absence d'ombre quand tel personnage a sa main comme ci... C'est presque du cas par cas et le travail d'Alexandre est de faire de ce « cas par cas » un maximum de règles générales. Techniquement ce n'était pas évident.

J'ai vu qu'il y a une scène dans le cœur du parc où tu as demandé que l'éclairage soit naturel alors que les ombres des personnages devaient, elles, être artificielles.

ARTHUR : C'est ça, il y a beaucoup de bidouilles, d'arrangements, pour obtenir vraiment ce qu'on veut. Ce qu'on veut éviter à tout prix par ailleurs, parce que c'est moche, c'est la conséquence d'un éclairage « naturel » ou réaliste qui fait des ombres partout, sur le visage par exemple. Nous voulions éviter ça à tout prix : dans *Zombillénium*, aucun personnage n'a une ombre sous le nez, ni une « moustache d'Hitler », il n'a jamais la moitié du visage à l'ombre : les personnages sont soit en contre-jour, soit en éclairage de face, comme dans les codes de la bande dessinée.

LE STYLE « ARTHUR DE PINS »

C'est en particulier ton style...

ARTHUR : Ce sont les codes graphiques de *Zombillénium*, je

ne peux pas tout d'un coup me permettre de faire n'importe quel éclairage, n'importe comment. Je savais ce que je voulais jusque dans les moindres détails. Par exemple, la façon dont les reflets des vitres réagissent, les ombres mais aussi les contrastes, les contre-jours et le niveau des détails. Il y a des choses qui sont bourrées de détails comme les papiers peints, les feuilles des arbres etc. En revanche d'autres doivent rester en aplat de couleur. Et à tous les niveaux : la lumière, la 3D, les références pour les décors etc. Depuis le début j'ai été derrière chaque étape pour qu'on retrouve au maximum le graphisme de *Zombillénium* parce qu'il y a un côté cartoon et dans le même temps un côté hyper réaliste dans les couleurs, dans les contrastes. Je montrais souvent des photos en disant « voilà, c'est ce qu'on a pris dans le Nord, cette route est comme ça, tu plisses les yeux, tu vois que tout est noir à part le ciel, il y a une lumière particulière qui fait que c'est très humide donc ça doit être plus accentué, plus contrasté » etc. Oui ça c'était vraiment une volonté et je suis ravi du résultat au final.

Tu as rapidement envisagé la 3D ?

ARTHUR : Ce qui m'a fait peur, c'est que ça nous échappe. Que tout d'un coup, il y ait des contraintes, qu'on ne connaissait pas et qu'on nous dise « ça, ce n'est pas possible ». Alexandre a été indispensable dans le travail de « conversion de mon univers graphique vers la 3D ». En particulier, je l'expliquais tout à l'heure, en ce qui concerne les ombres et les reflets. C'est là qu'on a su que c'était le bon choix.





LE DÉCOR

Élément important du film : ça se passe dans le Nord, peux-tu nous parler de ce choix spécifique ?

ARTHUR : Dès la bande dessinée, le cadre de l'intrigue se déroule dans le Nord, à Valenciennes pour être précis, et ce pour plein de raisons. Deux raisons plutôt nobles et une pas trop avouable... Pour commencer, j'ai choisi cette région en tant que région industrielle, un peu sinistrée, ça collait bien avec ce que je voulais raconter. Mais aussi parce qu'il y a beaucoup de parcs d'attraction, c'est entre la France et la Belgique, ce qui, pour ne rien gâcher, me rapproche un peu de SPIROU !

Il y a aussi un côté western. Dans la bande dessinée, la première scène se passe sur la route, il y a un personnage qui se fait prendre en stop : on imagine facilement une espèce de musique à la Sergio Leone qui accompagnerait la scène ! Ça renforce le côté inquiétant, ce parc qu'on voit au loin dans la brume, on a presque l'impression que c'est un mirage. Ça marche mieux que si on était dans les Calanques de Cassis... Disons que ça aurait eu moins de pouvoir évocateur.

ALEXIS : En France, il y a quand même plus de drames autour de mines dans l'histoire industrielle que de cimetières indiens magiques ! (rire).

ARTHUR : De fait, cela renforçait le choix de la région, ça justifie

plein de choses. Il y a l'aspect social évidemment, l'ascenseur qui draine toute une symbolique, qui va de la direction au fond de l'enfer, etc. Et pour le film, on a même acheté les droits de la chanson de Pierre Bachelet *Les Corons*.

Vous aviez pensé, consciemment ou non, aux strates des enfers dans la mythologie grecque ?

ARTHUR : Oui, ou plutôt la version moyenâgeuse de l'enfer de Dante, qui a 9 niveaux. Et ce côté pyramide inversée. Le niveau -9 chez nous, c'est le bout du bout, où les employés « virés » du parc terminent pour pousser la roue.. C'est l'Enfer, point. Quand un employé y descend, c'est foutu, il n'en remonte plus. On a ouvert un peu les possibilités de sorties dans le film, c'est moins catégorique. C'est pour ça qu'on a créé le cerbère d'ailleurs. C'est un drôle de cerbère dont une des trois têtes est celle d'un Yorkshire (rire). La raison de ce cerbère, c'est qu'à la base, les damnés étaient enchaînés pour pousser la roue : faire en 3D des personnages qui marchent tous ensemble avec des chaînes qui font « schling, schling », c'est l'horreur ! Le budget du film ne permettait pas de faire une minute de ça... On a donc oublié les chaînes et imaginé ce gardien très dissuasif.

ALEXIS : Et une fois que ce gardien est hors jeu, on peut sortir, c'est aussi très pratique scénaristiquement.

Le générique de début expose une idée nouvelle par rapport à la bande dessinée de la mine qui s'est effondrée et qui est l'origine du parc et de la plupart des zombies.

ARTHUR : En effet, suite à un coup de grisou, les mineurs restent enterrés parce qu'ils ont percé trop loin, trop profond, et ils tombent sur le diable. Ils sont donc tous damnés ! La mine écroulée, ils parviennent à remonter à la surface. Tout cela figure dans le générique sous forme de tableaux animés, et c'est Francis qui a l'idée de créer ce parc pour intégrer « ces morts-vivants », pour qu'ils aient une vie sociale. C'est la genèse de *Zombillénium*, qui commence avec les mineurs et qui se termine avec la création du parc.

ALEXIS : Ça fait écho à ce que dit le vieux client bourré dans le bar, où l'on joue avec les codes : on arrive dans un petit village, c'est un type qui raconte une histoire et le spectateur comme le héros se demande ce qu'il raconte, il s'en fout un petit peu et paf ! Le générique confirme l'histoire du vieux ... et l'histoire du film peut commencer...







ARTHUR DE PINS

Réalisateur, Scénariste, Illustrateur

Né en 1977

Arthur s'est illustré à travers plusieurs courts métrages d'animation dont *La Révolution des Crabes* (Primé dans 45 festivals dont le Prix du Public à Annecy, Mention Spéciale du Jury à Clermont Ferrand, Grand Prix Anima à Bruxelles, le Lutin du meilleur court-métrage d'animation...) et *Géraldine* (Prix du meilleur film de fin d'études à Annecy, Prix du Public Court Toujours à Lyon...).

Il a également travaillé comme créateur graphique et réalisateur sur plusieurs séries d'animation.

Illustrateur renommé, il est l'auteur de trois collections de bandes dessinées : *Péchés Mignons*, *La Marche du Crabe* et *Zombillénium*, qui complètent ses films d'animation, ses séries télévisuelles et son travail d'illustrateur.



ALEXIS DUCORD

Réalisateur, Scénariste, Storyboarder

Spécialiste du storyboard d'animation

(*Un Monde truqué*), diplômé des Gobelins en 2000,

il a participé à plus d'une vingtaine de séries d'animation dont *Lucky Luke* (France Télévision)

ou dernièrement *Milly Miss Question* (France 5)

et également des publicités. Très technique,

il fait aussi du montage et de l'animation sur tous ses projets, ainsi qu'en 2013 pour la série réalisée

par Jul, *Silex and the city* (Arte). Depuis 2010,

il travaille essentiellement sur des longs métrages de cinéma.







D'APRES LES ALBUMS D'ARTHUR DE PINS,

ZOMBILLENIUM

PUBLIES DANS SPIROU
ET AUX EDITIONS DUPUIS

UN FILM ÉCRIT ET RÉALISÉ PAR
ARTHUR DE PINS & ALEXIS DUCORD

CHANSONS MAT BASTARD
MUSIQUE ORIGINALE ERIC NEVEUX
STORYBOARD SIMON ANDRIVEAU
DAVID BERTHIER
NICOLAS PAWLOWSKI
DIRECTION DE L'ANIMATION DAVID NASSER
SUPERVISION FX3D SEBASTIEN ROSSI
MONTAGE SON YANN LACAN
MIXAGE COME JALIBERT
SUPERVISION RENDU BRUNO LESIEUR
SUPERVISION COMPOSITING PHILIPPE JARLAND
MONTAGE BENJAMIN MASSOUBRE
SUPERVISION 3D ALEXANDRE BERMOND
DIRECTION TECHNIQUE SEBASTIEN COURTOIS
SUPERVISION PERSONNAGES SABINE HITIER
ASSISTANT REALISATION JULIEN WIESER

	Voix françaises	Voix anglaises
<i>Hector</i>	Emmanuel CURTIL	David GASMAN
<i>Francis</i>	Alain CHOQUET	Jerry DI GIACOMO
<i>Gretchen</i>	Kelly MAROT	Kaycie CHASE
<i>Steven</i>	Alexis TOMASSIAN	Mark JANE
<i>Sirius</i>	Mat BASTARD	Doug RAND
<i>Le diable</i>	Emmanuel JACOMY	Geoffrey CAREY
<i>Lucie</i>	Esther CORVEZ-BEAUDOIN	Ann HERSTAD
<i>La maîtresse</i>	Fily KEITA	Lee DELONG
<i>Aton</i>	Gilbert LEVY	Jeremy COFFMAN
<i>Sylvain</i>	Hervé CARADEC	Doug RAND
<i>Miranda</i>	Claire BEAUDOIN	Brenda CLARK
<i>Blaise</i>	Jean-Christophe QUENON	Jerry DI GIACOMO
<i>Dolores</i>	Lucia SANCHEZ	Lucia SANCHEZ
<i>Cyclopette</i>	Maëlys RICORDEAU	Tiffany H
<i>José</i>	Arthur DE PINS	William SWYERS
<i>Le barman</i>	Hugues BOUCHER	Max GABARRE-GRINDROD
<i>Pénélope</i>	Juliette GESTEAU	Kaycie CHASE

Produit par HENRI MAGALON
en coproduction déléguée avec LEON PERAHIA
Une production Maybe Movies
En coproduction déléguée avec Belvision
et Dupuis édition & audiovisuel
Une coproduction franco-belge avec
FRANCE 3 CINEMA - GEBEKA FILMS - 2 MINUTES
PIPANGAI PRODUCTION - GAO SHAN PICTURES - 22D
MUSIC - BONNIE - RTBF (TELEVISION BELGE)

Avec la participation de FRANCE TELEVISIONS - CANAL+ - OCS
UNIVERSAL PICTURES VIDEO (France)
URBAN DISTRIBUTION INTERNATIONAL

Coproducteurs associés
MARC BONNY
JEAN-MICHEL SPINER
AZMINA GOULAMALY
ARNAULD BOULARD
EMMANUEL DELETANG
MAT BASTARD

Avec le soutien D'EURIMAGES, DU CENTRE NATIONAL DU CINEMA
ET DE L'IMAGE ANIMEE, DE LA PROCIREP ET DE L'ANGOAA-AGICOA
DE LA REGION NOUVELLE AQUITAINE
DE LA REGION REUNION
DE LA REGION GRAND EST
DANS LE CADRE DU PÔLE IMAGE MAGELIS, DU DEPARTEMENT
DE LA CHARENTE
EN PARTENARIATS AVEC LE CNC
Avec la participation de la WALLONIE
En association avec BNP PARIBAS FORTIS FILM FINANCE
Avec le soutien du TAX SHELTER DU GOUVERNEMENT
FEDERAL BELGE
Avec l'aide du CENTRE DU CINEMA ET DE L'AUDIOVISUEL DE LA FEDERATION
WALLONIE-BRUXELLES

