

Making of *Zombillénium* (04/03/2017)

Arthur De Pins, auteur de la série de bandes dessinées *Zombillénium*, présente son parcours professionnel et les coulisses de l'adaptation de la BD en long-métrage d'animation. Prévu pour Halloween 2017, le film est produit par Henri Magalon et co-réalisé avec Alex Ducord.

Issu d'une famille peu consommatrice de bandes dessinées, Arthur De Pins passe son enfance à créer des images et des BD artisanales en cachette, s'inspirant de *Gaston*, *Tintin* et d'*Astérix et Obélix*. Les films Disney le marquent, tout comme les dessins animés *Albator* et *Goldorak*. Pourtant, sa culture se construit plus tard, lors de ses études, avec ses professeurs aux Arts Déco notamment. Ses parents l'inscrivent, un peu déçus, dans un lycée artistique où il a rapidement de très bons résultats. Il part ensuite à l'École des Arts décoratifs à Paris. L'école est gratuite et propose beaucoup de matériel et de liberté aux étudiants. De très bons professeurs le poussent à sortir des clichés de la BD, à trouver quelque chose à raconter. Il a des cours de graphisme qui lui ouvrent des portes, le forcent à s'intéresser à des thématiques plus sociales, et à sortir des clichés.

Ses débuts du dessin à l'ordinateur remontent à sa découverte de l'illustrateur nommé ZED, un pionnier d'Illustrator. Une autre grande influence qu'il peut citer est le dessinateur Kiraz, créateur de la série les *Parisiennes*. Selon lui, il avait une façon de représenter un trottoir mouillé ou un coucher de soleil de façon particulière. Il était plein de génie graphiquement, en n'utilisant que des couleurs et pas de contours. Arthur De Pins suit sa propre voie et utilise Illustrator dès 1999. Le retour à la mode du dessin au trait durant les années 2000 converge avec sa passion pour ce programme. Cela correspond à du papier découpé, des formes qui se superposent, des lignes et des points qui se meuvent. C'est une façon de dessiner très ludique.

Après les Arts décoratifs, Arthur De Pins doit choisir dans quel domaine il souhaite débiter sa carrière professionnelle. Il sait qu'il a envie de raconter des histoires. Grâce à *Géraldine*, son film de fin d'études (récompensé lors du Festival Anima 2002), le monde de l'animation s'ouvre à lui. Pourtant, participer aux festivals est une chose, mais travailler en tant qu'animateur est beaucoup plus compliqué. Sa formation ne permet

pas vraiment de trouver un emploi fixe. De plus, réaliser des courts-métrages prend un temps énorme, notamment pour trouver des financements.

Il décide alors de gagner sa vie grâce à l'illustration, qui est sa passion première. Il se construit un *book* et démarché plusieurs magazines et éditeurs de livres érotiques. Il reçoit alors des commandes régulières de Max Magazine. Il travaille également pour une agence d'illustration de publicités, en tant que *freelance*. Par rapport au travail effectué à l'école, plus enfantin, ces images « adultes » sont très différentes. En parallèle, De Pins réalise un second court-métrage, *L'Eau de rose*, qu'il assure être « raté ». Il reçoit l'aide d'un producteur et un financement plus important. Le thème est une rupture amoureuse dans une grande roue. Au début, le film était une « potacherie ». Avec l'arrivée d'Arte en coproduction, il a dû devenir plus profond, avoir un « sous-texte existentiel ». De plus, un plan-séquence a provoqué des problèmes lors du montage, et donc dans le rythme final du film.

Par la suite, De Pins présente *La Révolution des crabes*, en pensant pouvoir répondre à un appel d'offres de Canal+. La durée ne colle pas au format demandé pour la chaîne mais il termine tout de même le court. Le film est diffusé sur Internet et rencontre son succès, jusqu'à un nouvel étalonnage sur bobine et la diffusion en festivals. Le réalisateur aime beaucoup faire ces films mais il faut en concevoir en permanence, aller dans tous les festivals, trouver des financements ... Il n'a plus assez de patience pour réaliser d'autres courts. Il a eu l'idée de suites, en plusieurs épisodes et finalement d'un long métrage, avorté. Le storyboard de ce long est pourtant devenu la matrice de la bande dessinée.

En travaillant sur des jeux vidéo, certaines contraintes techniques lui donnent de l'inspiration artistique. Pour avoir assez de pixels pour les personnages, il crée par exemple des grosses têtes et de petits corps. Il utilise le même principe dans des dessins pour Max Magazine. Thierry Tinlot, à l'époque rédacteur en chef de *Fluide Galcial* lui propose de les regrouper sous un album nommé *Les Aventures d'Arthur*. C'est un succès public et critique immédiat, qui devient la série de BD *Péchés mignons*.

L'aventure Zombillénium

Le directeur du Journal de Spirou, Frédérique Niffle, le contacte en 2009 afin de dessiner la couverture spéciale Halloween. C'est un réel déclencheur. Niffle lui propose de construire un album avec ses monstres : faire les dessins et écrire le scénario. Il a mis quelques mois pour concevoir *Zombillénium* : que raconter ? que feraient les monstres dans notre monde contemporain ? Il voulait les faire travailler dans l'univers de l'entreprise. Pour qu'ils puissent être vus à visage découvert, rien de mieux que de les faire évoluer dans un parc d'attraction. Il y place des éléments de son vécu, de sa famille. Le modèle paternaliste vient de ses souvenirs, de son père licencié par la maison mère de la société.

L'idée d'adapter la BD en long-métrage parvient rapidement. Un premier producteur français propose d'acheter les droits pour quatre ans avec la condition d'exclusivité. Pourtant, il souhaite en faire un film *live*, avec des acteurs. Ensuite, deux agents américains veulent acquérir les droits pour en faire un film de sorcières aux Etats-Unis. Cela dénaturait complètement l'œuvre originale. Entre temps, le tome 2 est récompensé par le Prix de la jeunesse à Angoulême et un ami producteur offre à Arthur De Pins de faire un film. Débutent alors cinq ans de production, à monter un dossier énorme. En parallèle, Dupuis souhaite la publication d'un troisième tome, qui sort en 2012.

La construction du film commence enfin, à travers la création d'un clip de musique pour *Nameless World* du groupe Skip the Use. Ils ont besoin d'un pilote pour montrer graphiquement le monde de *Zombillénium*. Ils font donc d'une pierre deux coups et proposent au groupe de composer la musique du film. Cela permet de faire une première promotion du long-métrage, avec le clip tournant sur les chaînes TV.

Contrairement à la BD, le héros du film s'appelle Hector. Durant l'écriture du scénario, un blocage s'est fait ressentir. Cela s'est expliqué par le fait que Aurélien est passif dans la BD et qu'il doit être actif dans le film. Afin d'ajouter des conflits, ils l'emprisonnent dans le parc et lui inventent une petite fille vivant à l'extérieur. Le scénario a pris deux ans à écrire, et de nombreuses versions ont existées. Le film est une sorte de préquel à la BD.

Une rivalité entre zombies et vampires existe dans le film. Hector, démon, est plutôt du côté des zombies, ce qui explique son apparence peu reluisante. Steven est le méchant vampire et est le sosie d'Edward Cullen (Robert Pattinson) dans le film *Twilight*. Il est le chef des vampires, est fourbe et très séducteur. Il fait tourner le parc grâce à son attraction de la grande roue. Son objectif est qu'il n'y ait plus que des vampires dans le parc *Vampirama*. La dimension sociale apparaît à travers la localisation du Nord de la France, région fascinante d'un point de vue esthétique pour De Pins. Le parc surgit sur la ligne d'horizon plate, ajoutant un côté fantastique. Ce côté social mélange des références comme *Germinal* et le film *Les Virtuoses* (Mark Herman, 1996). Pendant le tournage, ils emmènent le décorateur dans le Nord pour faire des repérages afin d'ajouter du réalisme. Cela donne une dimension supplémentaire au scénario : le parc est construit sur une ancienne mine, avec de vieilles tours et de vieux puits.

Grâce au producteur passionné par le projet, ils ont pu convaincre de nombreux organismes, chaînes de TV de participer sans devoir se censurer. Ils ont une réelle liberté face aux investisseurs. Quatre lieux ont servi à réaliser le film : La Réunion, Paris, Angoulême et Marcinelle (*Dreamwall*). Cent-cinquante personnes travaillent depuis le début sur le projet : acteurs, animateurs, décorateurs, *storyboarders* ... Le budget est de 13 millions d'euros, dont trois pour la promotion. Grâce à la 3D, le film se rapproche le plus possible de la BD : garder les mêmes codes graphiques, éclairages et ombres. Arthur De Pins conclut la conférence en présentant un extrait inédit du film au public du festival.