

JE SUIS BIEN CONTENT, GAO SHAN PICTURES et ZEILT PRODUCTIONS présentent



FESTIVAL DE CANNES
SÉLECTION OFFICIELLE 2024
SÉANCE SPÉCIALE



ANGELO

DANS LA
FORÊT MYSTÉRIEUSE

Un film de Vincent Paronnaud et Alexis Ducord

D'après la bande dessinée **DANS LA FORÊT SOMBRE ET MYSTÉRIEUSE** de Winshluss
Avec les voix de Yolande Moreau, José Garcia, Philippe Katerine et Dario Hardouin-Spurio

Durée : 1h22 – Format : 1.85 – Son : Numérique 5.1

DISTRIBUTION

Le Pacte

5, rue Darcet

75017 Paris

Tél. : 01 44 69 59 59

www.le-pacte.com

AU CINÉMA LE 23 OCTOBRE

RELATIONS PRESSE

BCG Presse

23 rue Malar – 75007 Paris

tél. : 01 45 51 13 00

bcg@bcgpresse.fr

Matériel de presse téléchargeable sur www.le-pacte.com

SYNOPSIS

Angelo, 10 ans, se rêve aventurier et explorateur. Jusqu'au jour où, partant en voiture avec sa famille pour se rendre au chevet de sa Mémé adorée bien malade, il est brusquement mis au défi de prouver son courage : oublié par erreur sur une aire d'autoroute, Angelo décide de couper à travers la forêt pour rejoindre la maison de Mémé. Il s'enfonce alors dans un territoire mystérieux peuplé d'êtres étranges que menace un ennemi pire encore que l'ogre de la région...

ANGELO DANS LA FORÊT MYSTÉRIEUSE est l'adaptation par Vincent Paronnaud de sa bande dessinée **DANS LA FORÊT SOMBRE ET MYSTÉRIEUSE** parue en 2016 et récompensée d'une Pépite d'or du Salon du Livre Jeunesse de Montreuil.

Bien connu des amateurs de bande dessinée - et des cinéphiles surtout depuis son travail de co-auteur et co-réalisateur avec Marjane Satrapi de **PERSEPOLIS** en 2007 - Vincent Paronnaud co-signe le film avec Alexis Ducord.



ENTRETIEN AVEC LES DEUX CO-AUTEURS

Né à La Rochelle, lieu d'un célèbre festival, on imagine Vincent tombé dans le cinéma très jeune.

Vincent Paronnaud : Pas du tout, je viens d'une classe très modeste où la bande dessinée était le seul passe-temps abordable. Mais j'ai fait plein de choses, des films, des expositions car je suis aussi représenté par une galerie d'art contemporain, la Galerie Georges-Philippe et Nathalie Vallois. Je bricole, je tape un peu partout, c'est ce qui me convient le mieux. Pour la BD, le « Fauve d'or » reçu à Angoulême en 2008 pour Pinocchio a changé pas mal de choses.

Déjà vous y adaptez un conte à votre façon en transformant le héros en androïde conçu pour la guerre... Aujourd'hui, pour ce film inspiré d'une BD du passé, vous le co-réalisez avec un confrère.

Vincent : Oui, je co-réalise souvent parce que je connais ma « puissance de frappe ». Et développer un projet, c'est long. Il faut être là en permanence donc je m'associe avec quelqu'un de

confiance, qui a la même vision que moi et qui peut soutenir le projet sur la longueur. Ce n'est pas systématique car j'ai aussi mené seul à terme certains



projets. Mais cela me permet de passer d'un univers à l'autre, de la 2D à la stop motion, ou ici à la 3D. Et Alexis, diplômé des Gobelins, a une expertise sur la 3D que je n'ai pas. Comme moi, c'est un bosseur. Sur cette BD, il fallait tout réécrire pour des enfants de 6 à 14 ans, en employant une sorte de premier degré sans craindre les clichés sur lesquels on pouvait greffer du

second degré.

Alexis Ducord : Je connaissais Vincent depuis longtemps. Nous n'avions jamais travaillé ensemble mais côte à côte chez Je Suis Bien Content où je faisais des séries ou d'autres films (coréalisation sur **ZOMBILLÉNIUM** d'Arthur de Pins, **LUCKY LUKE**, etc.) On connaissait nos travaux respectifs. On s'est réparti les rôles : je m'occupais des équipes du studio Gao Shan Pictures à la Réunion et Vincent du studio Je Suis Bien Content en métropole.

La nouveauté pour Vincent avec DANS LA FORÊT SOMBRE ET MYSTÉRIEUSE, c'est que vous vous tourniez pour la première fois vers l'édition jeunesse.

Vincent : Je devais faire un bouquin pour Gallimard qui s'attendait à un livre très « adultes ». J'ai dit, ce sera pour enfants, ce qui les a stupéfaits. Ceux qui connaissaient mon boulot ont pensé « Il passe à Gallimard, il s'est assagi ». En fait, je n'aurais jamais dessiné cet album si je n'avais pas eu d'enfants. Je me suis mis à relire des contes. Le livre

a obtenu une Pépite d'or au Salon du Livre Jeunesse de Montreuil. Et quand je l'ai terminé, je me suis aperçu que, potentiellement, il y avait tout ce qu'il faut pour une adaptation.

Cela dit, vous avez toujours été champion en relecture des contes. En 2013, dans l'exposition Un monde merveilleux vous exploriez leur face cachée en focalisant sur leur côté grinçant.

Vincent : Le travail a été l'inverse de celui sur **PERSEPOLIS**, où il fallait couper un maximum dans la matrice d'origine. Mais une chose rapproche **PERSEPOLIS** de **DANS LA FORÊT SOMBRE ET MYSTÉRIEUSE** : c'est une littérature «à l'horizontale», une succession d'événements. Il n'y a pas de dramaturgie, de climax : Marjane racontait sa vie, point. Ici, c'est un conte initiatique : un enfant, Angelo, marche et arrive d'un point A à un point B. Et le champ des possibles est énorme. Il y a de l'air. Travailler sur une histoire «fermée», ça peut être très ennuyeux. Avec Alexis, on connaît nos classiques, on a pas peur des clichés. Très vite, on ne pensait plus au livre. J'ai ajouté un méchant, Ultra, et une fille, Zaza...



Vous aviez déjà des univers politiquement proches : ZOMBILLÉNIUM traitait de la lutte des classes racontée à des enfants de 8 - 12 ans, PERSEPOLIS évoquait la dictature...

Alexis : Mais ZOMBILLÉNIUM était l'adaptation d'un livre d'Arthur de Pins. Ce que vous évoquez est quelque chose qu'on peut trouver en France dans les films pour enfants : on va droit à l'essentiel mais avec l'envie d'évoquer autre chose derrière le récit.

Vincent : Tout le jeu est là avec les gamins : arriver à ne pas être pontifiant, dogmatique. Je déteste le côté «pédagogique à tout prix», ce n'est pas ce qui m'intéresse. Il y a un temps pour tout. Mais les idées sont là ; après, on les maquille, on met de l'action, de l'humour. Alexis et moi savons exactement de quoi on parle mais le vrai travail n'est pas d'alourdir, ce n'est pas notre fonction.

Le message écologiste rappelle votre court métrage IL ÉTAIT UNE FOIS L'HUILE.

Vincent : C'était surtout un film anti ultra-libéral. L'écologie traverse mes films parce que force est de constater

que tout le monde veut sauver la planète mais en même temps le système mis en place n'est pas adapté! Il l'est à la destruction de la planète.

Par Ultra et ses sbires qui assèchent «les sources de la vie» ... Mais tout se terminera par une lutte avec des slogans comme «Résistance», «Tous unis» ...

Vincent : C'est bien le moment d'être naïf sur un projet pour les enfants! Le projet de film pour enfants a une fonction merveilleuse : il permet d'être «primitif», idéaliste. Pourquoi se priver ?

Ultra peut évoquer le despote du ROI ET L'OISEAU de Paul Grimault et Prévert

Vincent : C'est un peu Mussolini, ou Poutine. Il est parfait en caricature. Il embrasse son reflet! On a compris qu'il s'aimait beaucoup, on ne peut pas être plus narcissique, c'est un plaisir de détruire ce genre de tyrans. Et on vit une telle époque qu'il est presque moins caricatural que bien des mecs en place.

Pour Zaza, la fille de l'ogre, vous n'avez pas appuyé l'amorce de love story avec Angelo...

Vincent : Non, les gamins n'aiment pas trop ça, ça les met mal à l'aise. Après, il tombe amoureux quand il voit en femme forte cassant tout dans le vaisseau spatial... et c'est une très belle image de l'amour pour moi!

Alexis : Et c'était bien de créer à Angelo un alter ego dans la forêt. Elle incarne la jeune résistance.

Fou rire assuré pour le jeune public avec Angelo marchant sur des «champignons péteurs» ...

Vincent : Quant au GPS qui annonce «Ce qui compte c'est le voyage» et non la destination, on ne peut pas être plus ironique.

Vous abordez le problème du genre avec l'écureuil Fabrice qui se veut oiseau et apparaît dans le ciel à plusieurs reprises.

Vincent : On l'aime beaucoup, ce personnage. Là, on raconte quelque chose de plus universel, c'est quelqu'un qui veut être un autre et qui l'essaye. Ce n'est pas forcément

une réussite. Nous sommes dans une période dogmatique où il faudrait que tout réussisse parfaitement, que tout ait un sens... Ce qui est dit dans le film, c'est juste : «essayer, ça suffit». Cet écureuil, il est content de juste flotter n'importe comment dans les airs, ça lui suffit comme concept. Essayer c'est déjà bien.

Il s'envole et voit un immense incendie...

Vincent : Oui, une vision d'épouvante pour montrer qu'Ultra a transformé le monde en vallée du désespoir. La scène des fourmis, très spectaculaire, très musicale, va plus loin que dans la BD.

Alexis : On avait besoin de peupler la forêt.

Vincent : On montre des fourmis avec ce côté militaire un peu stupide, mais en même temps elles sont attachantes aussi. Et elles s'unissent, comme les habitants de la forêt... D'où que l'on vienne, il faut s'unir pour arriver à quelque chose, car les luttes sont hyper-sectorisées maintenant comme si certaines étaient plus importantes que d'autres.



Quel est votre rapport au jeune public ?

Vincent : Je suis devenu «trans-générationnel», c'est la bonne découverte de ces dernières années. Les 15-16 ans me connaissent. Mes gamins ont assisté à toute la genèse du film quand je visionnais l'animation (1), ils ont assisté à mes grands moments de doute liés à la 3D, ils ont vu l'évolution du film sur un an et demi, deux ans,

des premiers dessins transformés, sans lumière, puis après, avec les matières, parce que la 3D est un puissant fond d'emmerdes. Avec la 2D, on voit très vite un personnage sur un décor ; la 3D il faut être très patient. Mon grand fils de 14 ans a vu des bouts du film avec enthousiasme!

[Note de Vincent : (1) L'animation est comme un storyboard en images fixes, réalisé en 2D avant de passer à la fabrication 3D. Je bétonne toujours l'animation qui devient la bible quand il y a des problèmes.]

Alexis : Le mien a six ans. Il sautait de joie sur les fauteuils à toutes les vanes...

On retrouve la liberté de ton de l'album, avec ses morceaux de bravoure quand le graphisme, très « lâché » par moment, se met à exploser, comme dans la colère du nuage, très spectaculaire.

Vincent : Comme moi, Alexis n'a pas peur de l'exubérance. On était sur la même longueur d'onde : ce côté grotesque de mon dessin, on l'a adapté en cartoon,

Angelo ne se moque plus du nuage sentimental parce qu'il aime « les trucs de filles ».

Vincent : Ce sont des choses dont on a parlé avec Alexis, qui passent à la lecture mais pas à l'écran. Dans l'animation, le gamin riait mais ça sonnait faux. Du coup on l'a fait juste regarder le nuage, et le nuage devient quasiment Joe Pesci furibard chez Scorsese : « Pourquoi tu me regardes ? » Ce sont des questions qu'il faut se poser : qu'est-ce que ça raconte ? Est-ce que ça raconte la même chose ? Sinon, il faut tout jeter.

Quand Angelo se fantasme en aventurier, on pense à Belmondo dans LE MAGNIFIQUE.

Vincent : Pourquoi pas, mais on a choisi Chuck Norris ! J'avais d'abord fait un choix plus light mais avec Alexis on avait un principe : « Tous les boutons sur 11 ! »

Alexis : Oui, ça voulait dire : on pousse tous les concepts au maximum !

Le docteur marchand d'élixir c'est un clin d'œil à Lucky Luke ?

Vincent : Oui. Et c'est l'amour de l'argent, il fait un câlin à la tirelire d'Angelo. Et puis c'est un escroc. Il arnaque le gamin ...

Son élixir guérit tout, même la mort...

Vincent : Oui, le film n'a pas une fonction pédagogique. On a bien compris que la mort existe. Faire une sorte de parallèle entre sauver la nature qui sauve la grand-mère, c'est un peu simpliste mais la résonance

est là. Et puis rien ne nous empêche de sauver cette pauvre grand-mère. Je ne suis pas là pour apprendre ce qu'est la mort aux enfants, ils l'apprendront bien assez tôt. Le crapaud le dit : « Toutes les histoires ne finissent pas bien ». Tout est dit dans cette phrase.

D'où vient Goouh ?

Vincent : Souvent, j'ai des idées d'images avant d'avoir le livre. C'est comme l'écureuil, je l'avais dessiné alors que je n'avais pas encore d'histoire. Pour Goouh, j'imaginai un Golem végétal qui devienne une sorte de truc humanoïde. Il a un petit côté Miyazaki, mais en tellement grotesque...

Pas facile à animer ...

Alexis : Pas compliqué non plus, mais le rendu était délicat, pour avoir cette végétation au-dessus qui bouge là où on a besoin.

Le casting des voix est prestigieux.

Vincent : Yolande Moreau est très proche de la grand-mère que j'ai eue, issue des milieux populaires de La Rochelle, avec une sorte de gouaille... Elle est idéale. Philippe Katerine nous a surpris par sa façon de ne jamais mettre les accents toniques là où tu les mettras naturellement, ce qui accentue un savoureux personnage déjà singulier.

Alexis : Pour José Garcia, avec Vincent, on avait enregistré des voix ensemble et on s'était accroché à la diction de De Funès. On lui a demandé d'y aller à fond dans le côté hystérique.

Tout finit en happy end : la grand-mère ne meurt pas, la famille se réunit. Mais, avec vous, on n'est pas chez les Bisounours...

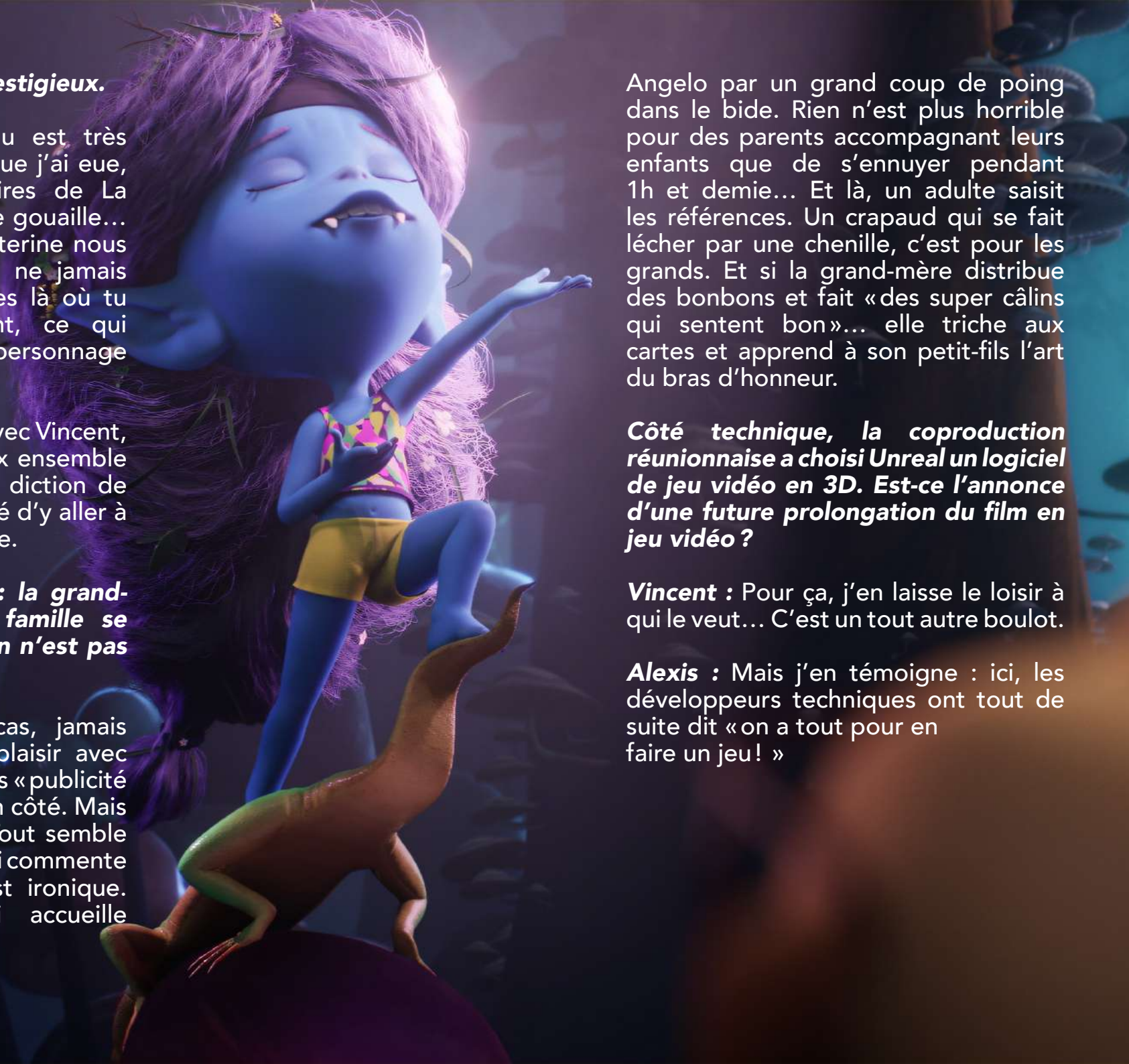
Vincent : Ou en tout cas, jamais longtemps. On s'est fait plaisir avec Alexis, on a voulu une fin très « publicité pour famille heureuse » d'un côté. Mais pas vraiment happy end. Tout semble aller bien avec le crapaud qui commente les retrouvailles, mais c'est ironique. Voyez l'ado débile qui accueille

Angelo par un grand coup de poing dans le bide. Rien n'est plus horrible pour des parents accompagnant leurs enfants que de s'ennuyer pendant 1h et demie... Et là, un adulte saisit les références. Un crapaud qui se fait lécher par une chenille, c'est pour les grands. Et si la grand-mère distribue des bonbons et fait « des super câlins qui sentent bon »... elle triche aux cartes et apprend à son petit-fils l'art du bras d'honneur.

Côté technique, la coproduction réunionnaise a choisi Unreal un logiciel de jeu vidéo en 3D. Est-ce l'annonce d'une future prolongation du film en jeu vidéo ?

Vincent : Pour ça, j'en laisse le loisir à qui le veut... C'est un tout autre boulot.

Alexis : Mais j'en témoigne : ici, les développeurs techniques ont tout de suite dit « on a tout pour en faire un jeu ! »



LISTE TECHNIQUE

Un film de	Vincent Paronnaud et Alexis Ducord
Scénario, adaptation et dialogues	Vincent Paronnaud
Musique originale composée par	Olivier Bernet
Direction artistique	Luciano Lepinay
Superviseurs de projet	Dimitri Lucy
	Jean-Philippe Descoins
	Nicolas Pawlowski
Direction de l'animation 3D	Coline Veith
	Samuel Devynck
	Michael Tenner Wijaya Oei
Production déléguée	Marc Jousset
	Arnaud Boulard
	Laurent Witz
Coproduction	Mathieu Rolin
	Perrine Capron
	Jean Labadie
	Florent Steiner
	Guillaume Natas
	Eric Debègue
Production associée	Philippe Alessandri
	Franck Ekinci
	Emmanuelle Vincent
Direction de production	Audrey Tondre
Distribution france	Le pacte

LISTE ARTISTIQUE

La grand-mère	Yolande Moreau
Ultra	José Garcia
Fabrice	Philippe Katerine
Angelo	Dario Hardouin-Spurio
Zaza	Prune Bozo
Léo - GPS - Cerveau	Raphaël Lamarque
Mère Angelo - Mère Fabrice	Marie Nonnenmacher
Père Angelo	Benjamin Carlier
Ogre	Antoine Tomé
Jojo - Goouh - Robot - Mouche -	
Renifleur - Général des fourmis - Fourmis	Emmanuel Garijo
Franky	Boris Rehlinger
Nuage - Père Fabrice	Augustin Jacob
Angelo Aventurier - Ragnard le Boucher	Jérôme Pauwels
Spectre	Stephan Kalb
Pizza	Winshluss
Direction artistique voix	Marie Bureau
	Perrine Capron