

PAN ANIMATION ET PAN CINEMA
PRÉSENTENT

LES LÉGENDAIRES

UN FILM DE
GUILLAUME IVERNEL

PRODUIT PAR NATHALIE GASTALDO GODEAU SCÉNARIO ANTOINE SCHOUMSKY COSCÉNARISTE HÉLÈNE GRÉMILLON COLLABORATION À L'ÉCRITURE PATRICK SOBRAL
D'APRÈS LA BANDE DESSINÉE «LES LÉGENDAIRES» DE PATRICK SOBRAL PUBLIÉE AUX ÉDITIONS DELCOURT MUSIQUE ORIGINALE CÉCILE CORBEL ET SIMON CABY

LE 28 JANVIER AU CINÉMA



LES LÉGENDAIRES

UN FILM DE GUILLAUME IVERNEL

Durée : 1h32 / France, Belgique / Image 2.9 / Son 7.1

Visa : 151.786

Dossier de presse et photos téléchargeables sur :
<https://pan-europeenne.com/film/les-legendaires/>

LE 28 JANVIER AU CINÉMA

DISTRIBUTION : PAN DISTRIBUTION

Hélène Germain
helene@pan-groupe.com
06.68.92.11.79

R-RP : CARTEL

Juliette Devilliers
juliette.devilliers@agence-cartel.com
06.58.33.00.34

PRESSE

Alexis Rubinowicz
alexis@arpresse.com
06.11.21.02.55

SYNOPSIS

Les Légendaires, intrépides aventuriers, étaient les plus grands héros de leur temps. Mais suite à une terrible malédiction, les voilà redevenus... des enfants de 10 ans ! Danaël, Jadina, Gryf, Shimy et Razzia vont unir leurs pouvoirs pour vaincre le sorcier Darkhell et libérer leur planète de l'enfance éternelle...



ARBORES ELEMENTAS

MER DE NUAGES

VILLE DE KARAKIS

ASTRIA

ILE SHIMY

OROBAN

PALAIS JADINA

MANGROVE

CAVERNE DARKHELI

ORCHIDIA

ALYSIA FORET

ARBRE GAMERA

PRISON RAZZIA

FRESQUE LEGENDAIRES

MAISON KOBİ

ECOLE MAMIE

ALYSIA

BANLIEUE ORCHIDIA

MONTAGNE LOVINAH



ENTRETIEN GUILLAUME IVERNEL

Comment est né ce projet ?

L'histoire est amusante. Je travaillais avec Benjamin Massoubre, le monteur de *Ballerina* et *Spycies*, dans les bureaux du producteur Henri Magalon. C'est à cette période qu'il m'a présenté à Nathalie Gastaldo Godeau. Coïncidence totale, elle voulait justement me rencontrer. On a commencé à parler et elle a évoqué son projet d'adapter *Les Légendaires*. Je ne sais pas comment j'étais passé à côté de ce phénomène alors qu'il y a tout ce que j'aime dans cette BD ! Je me suis dit en l'ouvrant qu'il y avait matière à faire un film. Ce qui est paradoxal, c'est que c'est ma première adaptation et en même temps c'est le film qui me ressemble le plus.

Pourquoi ?

Les Légendaires mêle fantasy, steampunk, mystique, action, aventure et humour. J'y ai mis tout ce que je rêvais de mettre un jour dans un film !

L'adaptation du scénario comme la recherche graphique ont été un vrai plaisir. Et *Les Légendaires* s'inscrivent dans une continuité de mon travail, il y a un petit côté *Chasseurs de dragons* même si on va plus loin en termes d'univers : on n'a pas peur de mélanger les genres et les codes, comme dans l'animation japonaise.

La saga des *Légendaires* compte 23 albums. Comment avez-vous procédé pour l'adaptation ?

Quand je suis arrivé sur le projet, cela faisait déjà un an et demi que le scénariste Antoine Schoumsky travaillait sur le texte, j'ai commencé à avancer sur cette base mais le Covid nous a ralenti. Lorsque nous avons repris, nous avons senti, avec la productrice Nathalie Gastaldo Godeau qu'il était possible d'aller plus loin. Antoine est reparti en écriture avec Patrick Sobral, le créateur de la BD ainsi qu'avec Hélène Grémillon. De nouveaux personnages et de nouvelles directions sont apparus, le rôle d'Ibycellia qu'on avait créé pour le film a été étoffé, le film a pris sa vraie dimension. Parfois, c'est bien de jeter une partie de son travail pour aller de l'avant.







Le film s'approprié des éléments phares des deux premiers tomes mais les personnages diffèrent un peu de la BD. C'est une autre porte d'entrée dans cet univers foisonnant.

Cela a été l'ambition dès le départ : être respectueux des BD et en même temps avoir une nouvelle offre par rapport à l'univers. Patrick nous a fait confiance et c'est tout à son honneur. Antoine et Hélène ont beaucoup travaillé sur la caractérisation des personnages. Razzia est objecteur de conscience, ce qui n'existe pas dans la BD. Danaël devient de son côté, un héros malgré lui. Au début, il est réfractaire à l'idée de repartir à l'aventure. Les Légendaires se reforment malgré eux. Ma référence, c'était *Les Sept mercenaires* où on les découvre les uns après les autres.

Le film fait d'ailleurs un petit peu peur, comme la BD.

C'est ce qui m'avait plu avec *Les Légendaires*. Quand j'ai découvert enfant *Blanche-Neige*, la sorcière m'avait foutu les jetons ! Les enfants aiment bien vivre des émotions comme les grands. Donc c'était important que le film fasse un petit peu peur aussi.

Le film aborde un sujet important : l'écologie.

Dès le début du projet, on avait imaginé ce personnage-arbre, l'bycellia, mais étonnamment, on ne l'avait pas choisi pour parler d'écologie. Cela s'est imposé assez naturellement, la productrice tenait beaucoup à ce message si important à transmettre aux enfants (comme aux adultes !). Au départ, ce n'était pas du tout le même personnage. Il n'avait d'ailleurs pas été créé par Elysio comme c'est le cas maintenant.

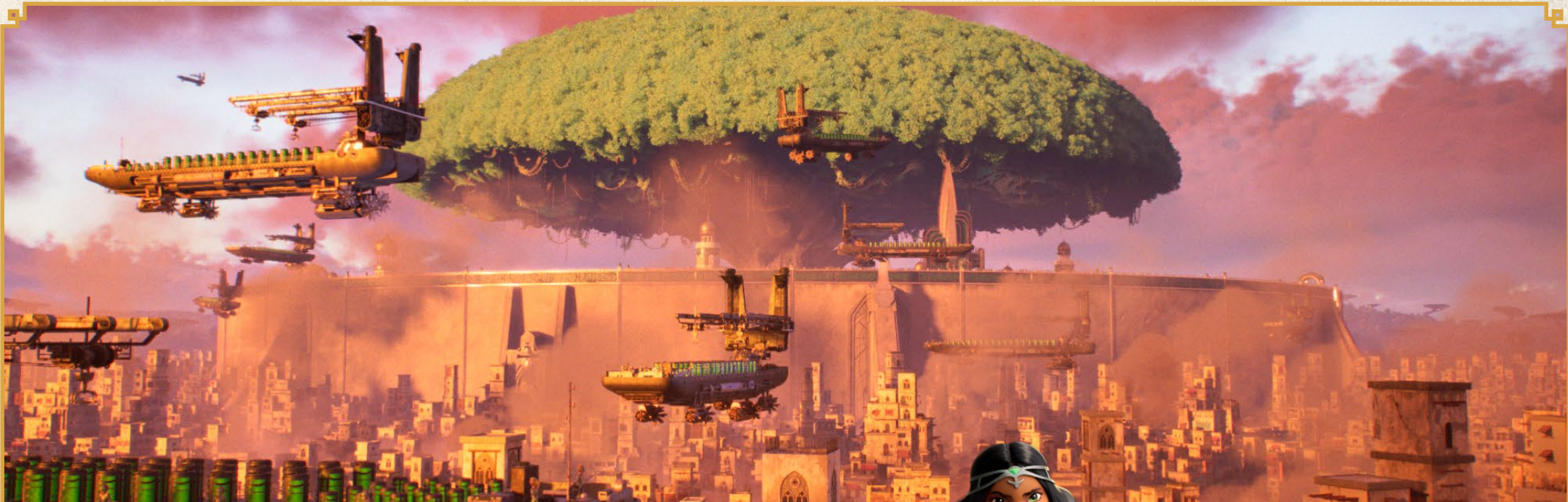
L'autre thème central du film, c'est la montée du fascisme.

On voulait un vrai méchant. Un méchant fasciste, c'est bien. Je ne voulais pas qu'il soit caricatural. Darkhell, dans la BD, c'est un des grands méchants des *Légendaires*. Pour les animateurs, la référence, c'était d'animer le personnage comme une sorte de David Bowie. Il fallait qu'il soit élégant.

Comment avez-vous imaginé le design des personnages ?

J'ai travaillé avec Valérie Hadida, une charadesigneuse et sculptrice qui m'accompagne sur tous mes projets. Je savais qu'avec elle les personnages auraient une vraie identité de cinéma. Elle sait très bien concevoir ou adapter des personnages et les rendre réalistes. Je lui ai expliqué ce que je voulais et après je l'ai laissée travailler. Pour Patrick, cela a été une grande étape, c'était difficile pour lui de se projeter au début sur ce qu'ils allaient donner en 3D. Il avait des inquiétudes mais il a été super. Aujourd'hui, je pense qu'il est très content du résultat.





Pourquoi avoir choisi un rendu hyperréaliste ?

Parce que c'est ce que je préfère. Je m'étais déjà intéressé au sujet et j'ai vu une démo du logiciel Unreal 5 qui fait des rendus très réalistes. Je me suis dit qu'il était désormais possible de faire un film avec un moteur de jeu, tout en l'associant lorsque nécessaire aux techniques de fabrication 3D classiques. Mais je ne voulais évidemment pas que ça fasse un rendu de jeu vidéo. Il a fallu travailler l'image pour avoir un rendu proche de ce que l'on voit d'habitude au cinéma. Une grosse partie des équipes me disent maintenant qu'ils ont adoré bosser avec Unreal. Ils ont un retour quasi en temps réel sur beaucoup d'éléments dont les lumières. Ce qui permet d'aller à la fois plus vite mais aussi plus loin dans le réglage des scènes. Même si ce n'est pas magique. On a eu des problématiques à gérer sur beaucoup de choses parce que c'est un nouvel outil. Les poils de Gryf ont par exemple été compliqués à rendre parce qu'ils sont assez ras.

Avez-vous ressenti une pression pour que le visuel soit irréprochable pour les fans ?

Bien sûr. D'autant plus qu'il faut toujours un temps d'adaptation aux fans. C'est normal d'avoir besoin de ce temps pour accepter une nouvelle version d'une œuvre. Les fans ont toujours vécu avec la BD. C'est un peu ce que j'ai vécu avec les comics que je lisais enfant. Je rêvais de les voir au cinéma. Pour le premier *Avengers*, il m'a fallu un temps d'adaptation. Et aujourd'hui j'adore !



Il y a au début du film une scène qui évoque les origines du monde des Légendaires. Elle a été réalisée en 2D, ce qui fait un lien avec la BD.

Ça a été une scène compliquée à faire. On est passés par plein d'idées. Au début, ça devait être une machine qui projette des choses magiques. Puis j'ai eu l'idée du cristal, qui vient des praxinoscopes, des machines des années 1920 qui donnent l'illusion du mouvement. Elle me plaît bien cette scène. Elle fait le croisement entre la bande dessinée et la 3D. La contrainte nous a permis de faire une scène vraiment singulière.





Comment avez-vous préparé la mise en scène ?

Je travaille depuis une quinzaine d'années avec une société qui s'appelle Les Androïds Associés. C'est une société de prévisualisation. Avec la prévis, on « termine » le film avant de le commencer et de dépenser beaucoup d'argent. C'est très rassurant pour tout le monde. Tu peux montrer au producteur un document qui est en substance ce que sera le film fini. Tu as déjà toute ta trame, ton montage est fini, tes mouvements de caméra aussi. Tu fais économiser de l'argent en ne fabriquant que de l'utile. Quand tu travailles sur un film de ce budget là, il faut toujours se demander où mettre l'accent pour le spectateur.

Quelle était votre ambition en mise en scène ?

Faire de l'épique. Une de mes références était les films d'animation japonais. J'ai été élevé à ça. Dès l'âge de 5 ans, je regardais *Le Roi Léo* avec mon père. La particularité de l'industrie japonaise est qu'elle fait du film d'animation avec une mise en scène proche du cinéma en prise de vues réelles.

Pourquoi avoir fait appel à Cécile Corbel pour la musique ?

Je l'ai découverte sur *Arrietty*. Ça faisait longtemps que je voulais travailler avec elle. Je l'avais déjà proposée, notamment sur *Ballerina*. Sur *Les Légendaires*, comme l'histoire se déroule dans plusieurs univers, je voulais quelqu'un qui sache faire de la world music. Ce qui est son cas. Dans la BO, il y a du mystique, du médiéval, de l'oriental. Ça a été un grand plaisir de travailler avec elle, ainsi qu'avec Simon Caby. Elle a composé des morceaux fantastiques.

Comment s'est déroulé le doublage ?

J'ai beaucoup apprécié ma collaboration avec Céline Ronté, la directrice artistique voix. On a eu de super comédiens comme Christophe Lemoine pour Kobi, Lucien Jean-Baptiste pour le Roi Kinder. On a eu la voix de Leonardo DiCaprio, Damien Witeka, pour Darkhell. Mais aussi Dorothée Pousséo pour Shamira et il y a aussi Roman Doduik, un humoriste très connu sur les réseaux, pour incarner Danaël. Ça a été une super découverte, une rencontre assez étonnante : il a été très impliqué.

Et je suis vraiment heureux du travail de nos Légendaires : au-delà de Roman, j'ai été ravi de travailler avec Thomas Sagols, génial dans le rôle de Razzia, Esthèle Dumand qui a été une parfaite Jadina, Elise Tilloloy qui a incarné Shimy à merveille, et Antoine Schoumsky, qui en plus d'être un des auteurs du film, a accepté de jouer Gryf avec grand talent.

Un mot de la fin ?

J'ai essayé d'être le plus respectueux possible de la bande dessinée. On a beaucoup travaillé avec Patrick. C'était très important pour Nathalie et moi qu'il soit avec nous, que ça lui plaise. Je sais que j'ai une pression avec les fans. J'ai d'ailleurs rarement rencontré des fans aussi impliqués. Mais ça m'importait que ça leur plaise, et que ça plaise à Patrick.





GUILLAUME IVERNEL

RÉALISATEUR



Formé à l'école Duperré et aux Gobelins, Guillaume Ivernel est à la fois dessinateur et réalisateur. Il participe au long métrage STARWATCHER de Moebius, en tant que story-boarder et designer. Puis il réalise des publicités avec Jean-Pierre Jeunet notamment, et des séries ou des pilotes pour Gaumont, Xilam et Sparx. En 2008, il réalise avec Arthur Qwak le film d'animation CHASSEURS DE DRAGONS.

En 2016, il est directeur artistique sur BALLERINA.

Réalisateur

- 2008 : *Chasseurs de dragons*
- 2020 : *Spycies*
- 2026 : *Les Légendaires*



ENTRETIEN

NATHALIE GASTALDO GODEAU

D'où est venue cette envie d'adapter sur grand écran *Les Légendaires* ?

Mes enfants lisaient *Les Légendaires* depuis leur jeune âge. C'est l'écrivaine et scénariste Hélène Grémillon qui m'avait conseillé cette BD pour eux. Quelques années plus tard, elle m'a demandé si j'y avais déjà pensé pour une adaptation. J'ai appelé Delcourt, l'éditeur, les droits étaient libres, j'ai rencontré l'auteur, Patrick Sobral et l'aventure a commencé ! Très vite, je me suis dit qu'il fallait en faire un film d'animation. J'ai fait confiance à un jeune auteur Antoine Schoumsky, et Hélène l'a d'ailleurs rejoint plus tard dans l'écriture. Quand il a fallu trouver un réalisateur, j'ai pensé à Guillaume Ivernel. J'étais très fan de *Ballerina*. Il a été très excité à l'idée de travailler sur l'adaptation.

Quelle est votre ambition avec ce film ?

On a voulu faire un film populaire et familial, digne des grands films d'animation américains. Avec l'ambition d'en faire un second et j'espère même un troisième ! Et l'œuvre de Patrick Sobral nous en donne la possibilité avec ses 23 albums d'un univers incroyablement riche.

Comment s'est déroulé le financement d'un tel projet ?

On ne pouvait pas raconter cette histoire en dessous d'un certain budget. Il y a énormément de personnages et beaucoup de décors qui nécessitent des moyens conséquents pour ne pas décevoir le public. On a beaucoup discuté en amont avec Guillaume Ivernel de la manière dont il fallait fabriquer le film pour être à la hauteur de nos ambitions. On avait à cœur et à l'esprit de garder une image de cinéma qui se rapproche au maximum de la fabrication traditionnelle. Et pour cela nous avons réunis tous nos partenaires financiers habituels qui ont répondu présent comme Canal+ et France TV qui nous ont soutenu, nous avons aussi des partenaires en Belgique et des régions comme la Réunion et l'Île-de-France. On a eu des aides sur les nouvelles technologies. Réunir ce budget a été long, il faut réunir beaucoup de monde pour un projet de cette envergure !

C'est votre premier film d'animation. Comment avez-vous procédé ?

Trouver les bonnes personnes a été comme souvent, une grande partie du travail. On a beaucoup travaillé sur des dessins, des concept arts, des décors, des posings... un nouveau monde pour moi ! On a même enregistré le scénario avec le scénariste Antoine Schoumsky qui faisait

toutes les voix avec des amis comédiens, pour se donner une idée de ce à quoi le produit final ressemblerait. La rencontre avec le Studio 2 minutes a elle aussi été déterminante dans la fabrication de ce projet.

La saga des *Légendaires* compte 23 albums. Comment s'est déroulée l'adaptation ?

Je me suis assez rapidement rapprochée de Patrick Sobral. Travailler directement avec les auteurs peut être une expérience très enrichissante. Patrick avait le désir d'être impliqué dans le film, dès le départ dans l'écriture. Je lui avais dit que je voulais faire un film 3D familial qui mêle action, aventure et comédie et il avait la même envie que moi. Nous avons vite trouvé un terrain d'entente ! Puis on a fait appel à Antoine Schoumsky. J'ai immédiatement accroché avec lui et son univers. Il aimait beaucoup la BD. On a demandé aux fans s'ils préféraient une histoire inédite ou une adaptation pure. Ils ont répondu une histoire inédite. C'est ce qu'on a fait, en gardant les codes de l'univers, de l'histoire et des personnages.

Les personnages sont pourtant assez différents de la BD.

Pour qu'un film de cinéma soit intéressant, il faut des enjeux dramatiques forts qui offrent aux personnages la possibilité d'évoluer. Par exemple, le fait que Danaël soit réfractaire au départ à réformer les Légendaires offre au personnage une vraie évolution. Tous les détails de personnalité qu'on leur a ajoutés qui ne sont pas présents dans la BD participent à une caractérisation solide. Razzia est très différent par certains aspects mais on le retrouve tel qu'il est dans la BD a de nombreux moments, il a fallu les enrichir, les complexifier. Et c'est bien normal, car un film ce n'est pas le même format pour raconter une histoire !



Plaire aux fans tout en séduisant un public non familier de la licence est un sacré défi...

C'était pour moi le plus gros défi. Les gens qui aiment cette BD sont très actifs. Certains connaissent toutes les histoires par cœur. Il y a tellement de choses très importantes pour eux dans la saga qu'on ne pourra pas toutes les respecter complètement. Malgré tout, on devait rester proche de son essence. J'espère que l'on a réussi ! Mais ça, on ne le saura qu'à la sortie du film.

Vous avez aussi choisi d'aborder des sujets très actuels, de l'écologie à la montée du fascisme.

J'adore quand il y a dans les films des messages qui ne sont pas lourds mais qui racontent quelque chose qui touche notre époque. Que ce soit pour les enfants ou pour les autres, ça devient plus intéressant si ça se rapproche de ce qu'on connaît. Le film évoque des sujets universels : on parle d'écologie et de dictature mais aussi d'amitié, de rédemption. C'est aussi ce que j'aime beaucoup dans les films d'animation. Il y a très souvent beaucoup de sous-textes facilement accessibles. On a fait aussi attention aux rôles féminins. Dans la BD, c'est très équilibré entre les garçons et les filles. Alors que ce n'était pas le cas de toutes les BD de cette époque. Patrick Sobral a été très précurseur.

Quels étaient les défis techniques de ce film ?

On avait un processus de fabrication complètement neuf à inventer. Tout n'a pas toujours été simple ! Pour l'anecdote, on avait par exemple des pupilles qui se baladaient sur les paupières ou qui étaient à l'extérieur des personnages. Et on ne savait pas pourquoi ! Shimy, quand elle fermait ses yeux, avait toujours ses yeux ouverts. C'était impossible de régler ce bug. Les cheveux ont aussi été un vrai défi. Comme c'était une première avec Unreal, ça n'a pas été facile de rester dans les clous pour ne pas se retrouver avec un film plus cher que ce qui était prévu.

Après sept ans de travail, la sortie approche. Comment vous sentez-vous ?

Je suis à la fois très heureuse du travail accompli et aussi assez stressée. Il y a un énorme enjeu sur ce film. C'est notre premier film d'animation. On a envie d'être à la hauteur. C'est une grosse licence, un gros budget. On a très envie d'en faire un autre, et tout les signaux sont au vert mais maintenant ce n'est plus entre nos mains ! On a mis tellement de cœur dans cette histoire. Ce fut une longue aventure, belle et collective. Cette première expérience m'a fait adorer l'animation.





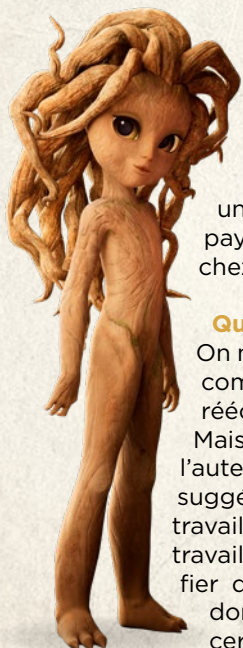
PATRICK SOBRAL

AUTEUR, SCÉNARISTE ET ILLUSTRATEUR
DE LA BANDE DESSINÉE LES LÉGENDAIRES

Patrick Sobral est un auteur, scénariste et illustrateur français de bande dessinée. Passionné de dessin dès son plus jeune âge, il est fortement influencé par la BD, les mangas et l'animation. Autodidacte, il commence par publier dans des fanzines avant d'être remarqué en 2000 grâce au concours *Tsuki Sélection* des éditions Tonkam. En 2003, il signe avec les éditions Delcourt et lance en 2004 la série *Les Légendaires*, qui connaît un succès retentissant. Cette œuvre devient rapidement une référence majeure de la bande dessinée jeunesse française.

Les Légendaires au cinéma, c'est un rêve qui devient réalité ?

C'est exactement ça. C'est une série qui existe depuis plus de 20 ans. Il y a eu tout ce qui était imaginable sauf le jeu vidéo. Le fait que ça devienne un film d'animation pour le cinéma avec beaucoup d'ambition, c'est l'aboutissement, l'apothéose de cette saga. Surtout qu'une grande partie de mon inspiration vient de la pop culture. Donc qu'à son tour ma BD devienne un film, c'est juste fou !



La BD était inspirée des dessins animés des années 1980 comme *Les Chevaliers du Zodiaque* ?

Oui, beaucoup de dessins animés du Club Dorothée, mais pas seulement. Des films comme *Avatar*, *Star Wars* et *Harry Potter* m'ont aussi influencé. Ça ressort toujours sous une forme ou une autre dans ma BD. En ce qui concerne le film, on voulait lui donner une dimension internationale et il va d'ailleurs sortir dans de nombreux pays. Donc le film a un graphisme plus proche de ce que l'on peut voir chez Pixar et Dreamworks.

Quelle a été votre implication sur le projet ?

On m'avait proposé d'écrire le premier jet du scénario. Je n'avais pas bien compris l'envie de réinterpréter *Les Légendaires* et j'avais tout bêtement réécrit les deux premiers tomes en y ajoutant des scènes plus épiques. Mais ça ne fonctionnait pas vraiment, c'est là que l'on m'a présenté l'auteur Antoine Schoumsky qui est venu nous prêter main forte. J'ai aussi suggéré le nom de la compositrice Cécile Corbel dont je connaissais le travail. Il se trouve que - coup de bol ! - Guillaume Ivernel voulait aussi travailler avec elle. Elle a composé une musique incroyable. Je suis assez fier d'avoir apporté cet élément-là. Avec Hélène Grémillon, on a aussi donné un gros coup de pouce à Antoine Schoumsky pour débloquer certaines situations. Ça a été une belle collaboration.



Ce n'est pas seulement une adaptation, mais aussi un reboot de la saga.

C'est une idée qui a été trouvée après mûres réflexions. La BD n'est pas connue à l'international et les fans la connaissent par cœur. Il fallait donc trouver quelque chose qui convienne à ces deux publics. Les fans découvrent une histoire inédite avec les personnages. Et les gens qui ne connaissent pas du tout *Les Légendaires* ne seront pas perdus dans un univers auquel ils ne comprennent rien. On leur propose une nouvelle introduction. C'est une histoire différente qui remplace les deux premiers tomes. Il n'y a que les trois premières minutes du film qui sont complètement communes avec la BD. Et c'est très intéressant car ça ouvre une nouvelle voie.

Parmi les changements notables, Danaël est moins proactif que dans la BD.

Le voir en héros désabusé, qui ne veut plus entendre parler des Légendaires, et va jusqu'à changer de nom, m'a beaucoup bousculé au départ. Puis j'ai compris que c'est ce qu'il fallait car c'est un reboot. Les destinées des personnages de Jadina et de Shimy ont aussi été modifiées. Dans la BD, Jadina est bannie et Shimy cloîtrée chez elle. Et c'est l'inverse qui se passe dans le film. Tout ça, ce sont des idées du scénariste que je trouve bienvenues. On retrouve aussi dans le film des thématiques qui arrivent bien plus tard dans la saga. Maintenant que je vois cette version-là, je me dis que c'est ce que j'aurais dû faire dans la BD car l'histoire est meilleure.

Le film est un spectacle familial qui évoque aussi des sujets d'actualité importants comme l'écologie et la montée du fascisme.

Ce n'était pas l'élément premier de se faire l'écho du monde actuel mais *Les Légendaires* n'est pas une histoire légère. Il y a du fond, du drame. C'est quelque chose qui est entré très vite dans les discussions que nous avons avec l'équipe autour du film. Je ne voulais pas forcément que le film soit le reflet graphique de la BD mais que l'on y retrouve son âme. Que ce ne soit pas tout mignon. Que l'on frémisse pour les personnages. Qu'on aille aussi loin que possible pour un film familial. On est parvenu à trouver un juste milieu.

Quelle a été votre réaction en découvrant vos héros en 3D ?

On a choisi délibérément de s'éloigner du graphisme de la BD car son graphisme ne colle pas du tout à la 3D. L'animation 3D est aussi toujours un peu plus réaliste que la 2D. C'était très difficile de rendre les coiffures de mes personnages. Les costumes devaient aussi subir une mise à niveau en relief pour coller au photoréalisme voulu. Il fallait que tout soit homogène. Au départ, j'ai été un peu désarçonné car c'est difficile de voir une autre interprétation de personnages avec lesquels on vit depuis si longtemps. Mais nous avons, dans le travail avec la charadesigneuse, réussi à faire en sorte que l'on reste assez proche de mes personnages, qu'ils restent identifiables. Je voulais que les fans puissent les reconnaître.

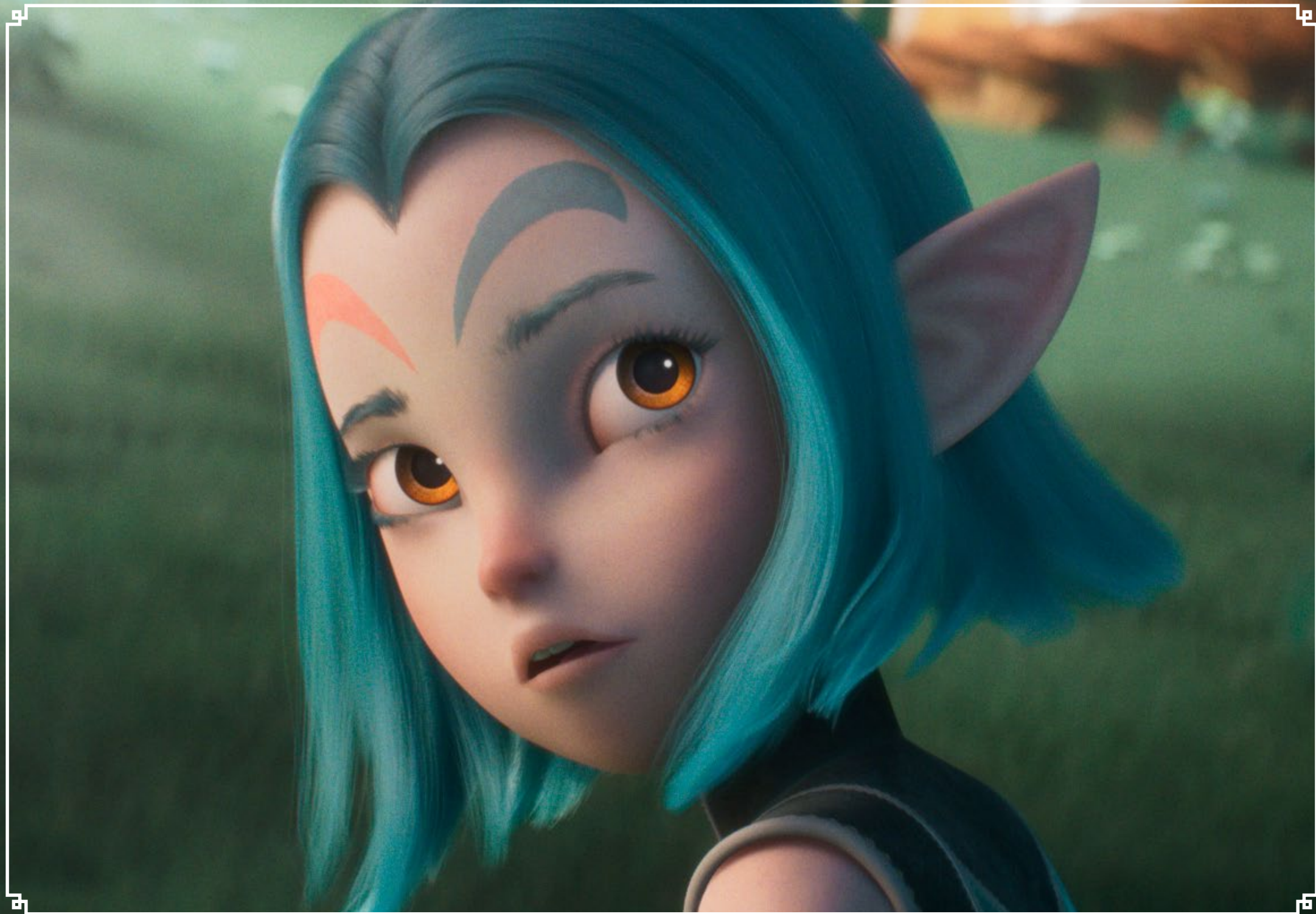
Les fans sont très exigeants. Vous anticipez leurs réactions ?

Nous qui avons travaillé sur le film, savons qu'il sera de qualité ! Il faut maintenant le faire comprendre aux fans. Ils sont tellement protecteurs que dès que quelque chose est différent de la BD, ça les retourne. Mais pourtant tous les changements sont au service du film et de cet univers. On espère qu'ils seront convaincus. Il y a des nouveaux personnages, des antagonistes inédits, c'est enrichissant pour l'univers.

Quelle est la suite pour *Les Légendaires* ?

La série principale est terminée depuis 2020. Mais tous les spin-offs continuent ! Il y a sept séries en tout des *Légendaires* en BD. Des tomes des *Chroniques de Darkhell* et des *Légendaires : Résistance* viennent de sortir. Un tome des *Légendaires Saga*, la version manga, sort. J'ai maintenant plus un rôle de chef d'orchestre. Je scénarise certaines séries, je fais le chara design. Ce n'est plus moi au trait mais des amis et des collègues qui je sais vont encore enrichir cet univers avec leur graphisme. Et on pense déjà à un second film, j'en suis très heureux !





ENTRETIEN

CÉCILE CORBEL

Connaissiez-vous la BD *Les Légendaires* avant de composer la musique du film ?

Je connaissais la BD parce que je connaissais déjà Patrick Sobral depuis plusieurs années. On s'était rencontrés dans des salons dédiés au manga et à la BD. On s'était liés d'amitié. Il m'avait dit qu'il avait aimé la musique que j'avais composée avec Simon Caby pour *Arrietty* du studio Ghibli. On était restés en lien. Je connaissais aussi bien *Les Légendaires* parce que mon petit garçon en est fan. On avait lu ensemble l'intégralité du cycle des 23 tomes.

Comment êtes-vous arrivée sur le projet ?

Patrick voulait travailler avec moi depuis longtemps. Quand le projet de film a été lancé, il a parlé de moi à Guillaume Ivernel. Il se trouve que lui aussi avait mon nom en tête ! C'était prédestiné semble-t-il.

Quand avez-vous commencé à travailler sur la musique ?

On a eu la chance d'avoir pu travailler avec Guillaume et ses équipes très longtemps en amont. On est arrivés sur la production en 2023, alors que l'équipe avait à peine commencé l'animation 2D et les crayonnés. On voulait travailler comme ça pour bien connaître les personnages. Guillaume est souvent venu nous rendre visite en studio. On a beaucoup échangé sur les couleurs musicales des différents univers du film et des personnages. Il avait envie d'une musique onirique qui ne soit ni traditionnelle ni purement orchestrale. On a vraiment eu le temps de faire une synergie entre l'histoire, les images et la musique. C'est un luxe très agréable. C'est plus agréable de travailler comme ça que d'arriver sur un film déjà fini, et d'être un peu contraint par le résultat final de l'image. Ça nous a donné plus de liberté.

Est-ce que la lecture des albums vous avait inspiré des musiques ?

Pour être tout à fait honnête, non. Quand je lis en tant que lectrice, je n'ai pas forcément des musiques en tête. Surtout que je ne savais pas en lisant les BD avec mon fils que j'aurais un jour la chance de participer au film ! Avec Simon, on est des grands fans d'animation, de BD et de fantasy. Notre musique est assez calibrée pour ce genre d'univers. Je n'ai pas relu les BD pour composer ces musiques. Dès qu'on a eu les premiers dessins de Guillaume, avec des esquisses des décors, des textures musicales me sont venues pour accompagner ces personnages et ces lieux.



Comment avez-vous attribué la bonne musique à chaque personnage ?

Pour la ville d'Oroban et Danaël, on a imaginé une musique médiévale et orchestrale. Orchidia, où se trouvent le palais royal et la famille de Jadina, est davantage une ville steampunk avec des côtés moyen-orientaux. On a donc utilisé des instruments qui évoquent un Orient imaginaire. Pour Gryf, lorsqu'il recherche son passé et la cité des Jaguaris, il y a beaucoup de voix d'hommes qui évoquent quelque chose de mystique. Pour Shimy, dans un des climats du film, quand elle tente de communiquer avec les esprits, il y a des voix éthérées, étonnantes et étranges pour évoquer sa connexion avec les esprits. Et pour Razzia, on s'est inspirés de la musique irlandaise en privilégiant des violons traditionnels, des mélodies joyeuses et enjouées. Il y a aussi beaucoup d'instruments du monde, avec des couleurs clairement pop. La musique du film est indéfinissable en un seul adjectif.

Les Légendaires comporte beaucoup de scènes d'action. Est-ce difficile à mettre en musique ?

C'était très différent d'*Arrietty*, qui est beaucoup plus contemplatif. Il n'y avait absolument pas de bagarre dans ce film. La musique pouvait prendre son temps. Dans notre carrière de musicien, on a parfois des challenges. C'est bien. J'espère qu'on s'en est bien sorti sur les scènes d'action ! Dans une scène de combat, quand des personnages sont en train de se bagarrer, la musique ne doit pas s'envoler mais bien coller au mouvement des personnages, à la seconde près. C'était un défi.

Comment s'est déroulé l'enregistrement de la musique ?

L'enregistrement s'est partagé entre deux lieux. D'abord chez nous, dans notre studio à la campagne. C'est là que l'on a réalisé la plupart des maquettes. On joue beaucoup d'instruments dans la bande originale - près de 50% de ce qu'on entend dans le film ! Après il y a eu un autre volet, qui est l'enregistrement de l'orchestre. 50% de la BO est orchestrale. On l'a enregistré à Paris avec l'orchestre Colonne en mai dernier une fois que les maquettes étaient dans le marbre. Et après tout est reparti chez nous pour le mixage.

Vous avez joué 70% des instruments que l'on entend dans le film ?

On a fait les harpes, les parties vocales, les pianos, les percussions, les sons de synthé. On n'a pas joué les flûtes, les violons et un instrument qui s'appelle le erhu. On est très fier d'avoir un invité spécial, Guo Gan, un des maîtres de cet instrument qui le joue notamment dans plusieurs BO dont *Kung Fu Panda*. C'est un violon chinois avec de cordes qui se joue à l'archet. Le son de l'erhu est parfait pour emmener le spectateur vers des paysages grandioses et lointains. C'est un instrument qui procure une émotion énorme et permet de voyager assez vite vers un ailleurs. Il y a dans la BO un autre instrument, le duduk, une flûte arménienne, qui procure la même émotion.

Que représente pour vous cette expérience ?

Une fierté. C'est deux ans de notre vie au quotidien avec ces personnages et cette aventure. Je trouve qu'ils ont bien respecté l'esprit de la BD et des personnages en ajoutant une histoire originale. C'est plus qu'un travail, ce n'est pas juste une BO. Ça fait partie de nous à jamais.



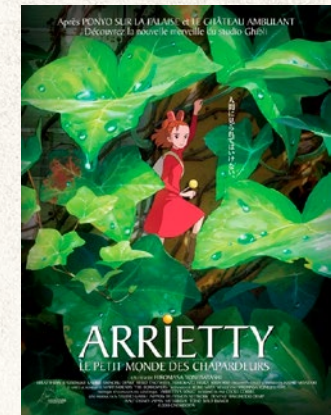


CÉCILE CORBEL

COMPOSITRICE, AUTEURE DE CHANSONS ET MUSIQUES DE FILMS,
HARPISTE CELTIQUE ET CHANTEUSE.



Cette artiste à l'univers envoûtant est née en 1980 dans le Finistère, en Bretagne. Elle trace un chemin singulier et inspiré comme compositrice, auteure, harpiste celtique et chanteuse. Elle a signé une douzaine d'albums studio avec Simon Caby, son partenaire à la ville comme à la scène. Son goût pour le légendaire, la fantasy et les cultures de l'Imaginaire, l'a amenée aussi tout naturellement à composer de la musique à l'image. Elle a ainsi créé plusieurs bandes originales pour le cinéma, dont celle du film "Arrietty, le Petit Monde des Chapardeurs" de l'emblématique Studio Ghibli, film de l'année 2010 au Japon, qui lui vaudra d'être récompensée du titre de meilleur bande originale de l'année au Japan Golden Disc Awards, ainsi que la remise de deux disques d'or. Avec plus de 1000 concerts dans plus de 20 pays depuis 15 ans, elle a illuminé des scènes prestigieuses, en France et à l'étranger. Du Tokyo Opera City Hall à l'Auditorium Stravinski de Montreux, en passant par le Festival Interceltique de Lorient où elle se produit régulièrement, ou encore le Xi'an Concert Hall, sa musique a conquis le cœur de milliers de fans à travers le monde. Elle se produit régulièrement en Asie et notamment en Chine où elle a une importante communauté de fans. Elle a œuvré sur différents projets de musique originale pour le cinéma dont le long métrage animé "Les Légendaires" (sortie janvier 2026) et collabore de plus en plus régulièrement avec des projets de jeux vidéo ou jeux VR (Genshin Impact, Tomo, Donjon de Naheulbeuk). Pour son dernier album "Graal", sorti fin 2024, la harpiste chanteuse et compositrice a exploré pendant plus d'une année l'univers de la geste arthurienne. En suivant pas à pas ses héros mythiques, fées, magiciennes, rois et chevaliers, la musicienne poursuit toujours sa quête d'enchantement.





ANTOINE SCHOUMSKY

SCÉNARISTE – COMÉDIEN – VOIX DE GRYF

J'ai eu la chance d'accompagner ce film depuis le début, d'abord en tant que scénariste. Cela m'a permis de découvrir l'univers de Patrick Sobral et de devenir un véritable fan de ses personnages. Le projet était ambitieux, voire vertigineux : comment adapter une histoire qui s'étale sur plus d'une vingtaine de bandes dessinées ?

La rencontre avec Patrick a été un vrai soulagement. Il m'a non seulement autorisé à réinventer la présentation de ses personnages, mais aussi à leur donner une histoire inédite, tout en respectant les grandes lignes de sa BD. Patrick est avant tout attaché à la caractérisation de ses héros. L'idée de lui proposer une nouvelle intrigue l'a séduit, et il m'a confié ses «jouets» en me laissant une liberté totale. J'ai ainsi pu aborder des thèmes contemporains : l'écologie, la privatisation des ressources par des minorités puissantes, la montée du fascisme, le retour des dictateurs... Bref, en faire un film ancré dans notre époque, qui évoque des enjeux modernes tout en conservant l'ADN de la BD.

Ma co-autrice, Hélène Grémillon, qui m'a rejoint en cours de route, a été une aide précieuse pour rendre cet univers dense plus accessible.

Ensuite, j'ai participé au projet en tant que comédien. J'ai enregistré un audio-script du scénario, une sorte de podcast avec des voix témoins, pour insuffler l'énergie que j'avais en tête pour les dialogues. Cela m'a permis de collaborer étroitement avec Guillaume Ivernel. J'ai ainsi pu me familiariser avec toutes les étapes de fabrication et apporter ma contribution à travers le jeu. Pouvoir rectifier des scènes et les améliorer en direct sur les animatics (storyboard animé) est un privilège rare pour un scénariste. L'histoire reste en partie entre vos mains, et Guillaume a accueilli cette collaboration avec une grande bienveillance.

À force de prêter ma voix aux héros, l'équipe du film, Patrick Sobral et la production m'ont dit qu'ils avaient du mal à imaginer quelqu'un d'autre que moi pour incarner Gryf (qui est mon préf, on ne va pas se le cacher !). Hacking Mental réussit ! Ils m'ont fait passer le casting, et j'ai obtenu le rôle. Je termine donc cette aventure en devenant un membre des Légendaires.





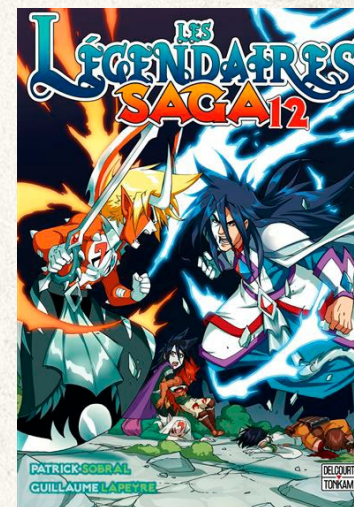
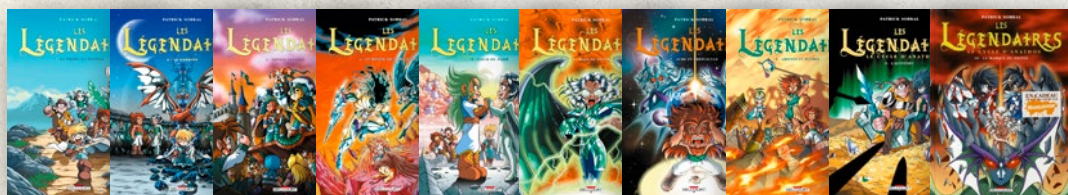
LA LICENCE

Troisième éditeur français de BD, le Groupe Delcourt a su développer, depuis sa création en 1986, une offre éditoriale riche et diversifiée et s'est fait remarquer par une politique tournée vers les jeunes auteurs, les séries à « grand spectacle » et la découverte de talents singuliers. En 2004 naquit ce qui allait devenir LE phénomène éditorial de la bande dessinée jeunesse du début du XXI^e siècle : *Les Légendaires*.

Avec plus de 11 millions d'albums vendus sur l'univers (*Les Légendaires*, *Origines*, *Parodia*, *Saga*...), *Les Légendaires* est une série BD jeunesse de fantasy, 1er sur sa cible, restant au top des ventes de bandes dessinées en France depuis 2011. Elle puise ses références dans les jeux vidéo, les mangas, le monde de la littérature, ou encore des séries TV, ciblant le créneau des 7-14 ans, s'adressera à un public de garçons et de filles et s'appuiera largement sur l'univers original des bandes dessinées, subtil mélange d'aventure, d'humour et d'émotion.

SORTIE À VENIR

**LES LÉGENDAIRES -
SAGA T.12 – 29/01**





LISTE ARTISTIQUE



DANAËL
JADINA
RAZZIA
GRYF
SHIMY
DARKHELL
ELYSIO
IBYCELLIA
LA REINE

ROMAN DODUIK
ESTHÈLE DUMAND
THOMAS SAGOLS
ANTOINE SCHOUMSKY
ÉLISE TILLOLOY
DAMIEN WITECKA
ARTHUR RAYNAL
LILA LACOMBE
MARJORIE FRANTZ

AVEC LA PARTICIPATION DE LUCIEN JEAN-BAPTISTE
DANS LE RÔLE DU **ROI**

MAMY
KOBI
SKROA
SHAMIRA
LES ENFANTS

AURÉLIE KONATÉ
CHRISTOPHE LEMOINE
BERNARD LANNEAU
DOROTHÉE POUSSÉO
PENNY PADILLA
NATHANAËL PERROT
MILA POINTET POUSSÉO
ISAAC SCHOUMSKY

CASTING ET DIRECTION ARTISTIQUE DES VOIX CÉLINE RONTÉ



LISTE TECHNIQUE

RÉALISATEUR
PRODUCTRICE
SCÉNARISTE
CO SCÉNARISTE
AVEC LA COLLABORATION DE

GUILLAUME IVERNEL
NATHALIE GASTALDO GODEAU
ANTOINE SCHOUMSKY
HÉLÈNE GRÉMILLON
PATRICK SOBRAL

D'APRÈS LA SÉRIE DE BANDES DESSINÉES « LES LÉGENDAIRES » DE PATRICK SOBRAL
PUBLIÉE AUX ÉDITIONS DELCOURT

MUSIQUE ORIGINALE
ADAPTATION GRAPHIQUE

CÉCILE CORBEL ET SIMON CABY
GUILLAUME IVERNEL
VALÉRIE HADIDA
PATRICE GARCIA
HÉLÈNE GIRAUD
ALFRED FRAZZANI

STORYBOARDER

IVAN GOMEZ MONTERO
THOMAS SZABO
THIERRY RIVIÈRE
RÉMI CHAYÉ

DIRECTRICE DE PRODUCTION
1^{ÈRE} ASSISTANTE RÉALISATEUR

CONSTANCE DELORME
AURÉLIE FOUCHEROT

MONTAGE
DIRECTION ARTISTIQUE DU SON
MONTAGE SON
MIXAGE

MANON DUBOIS
BRUNO SEZNEC
ALEXANDRE FLEURANT
NILS FAUTH

HEAD OF CG
SUPERVISEUR CG
SUPERVISEUR DE PROJET
DIRECTRICE DE L'ANIMATION
SUPERVISEUR DESIGN
SUPERVISEUR PROPS ET DÉCORS
SUPERVISEUR ENVIRONNEMENTS
SUPERVISEUR PERSONNAGES
SUPERVISEUR RIGGING
SUPERVISEUR SURFACING
SUPERVISEUR PREVIS
SUPERVISEUR LIGHTING
SUPERVISEUR FX
SUPERVISEUR PIPELINE

FLAVIEN DURON
KEVIN BERTELLI
THIBAUT MAXIMIN
CÉLINE CHOTARD
SEBASTIEN PONS
GUILLAUME RONTEIX
CÉDRIC STOURME
LOUIS ARCHAMBAULT
SIMON POLLET
NOËL CAIZERGUES
HUGUES CHAUVIN
BRICE DUMONT-BANCE
JÉRÉMY GURDAL
PAUL-ÉMILE BUTEAU

PRODUIT PAR NATHALIE GASTALDO GODEAU

PRODUIT PAR PAN ANIMATION
PAN CINEMA
BELVISION
2MINUTES
MAYBE MOVIES

COPRODUIT PAR RAPHAËLE INGBERG
JEAN-MICHEL SPINER
HENRI MAGALON

COPRODUIT PAR PHILIPPE GODEAU
CAMILLE GENTET

EN COPRODUCTION AVEC RTBF

AVEC LE SOUTIEN DE CANAL+

AVEC LA PARTICIPATION DE CINÉ+ OCS
FRANCE TÉLÉVISIONS

EN ASSOCIATION AVEC CINÉMAGE 19
SOFITVCINE 12
COFINOVA 21
CINÉCAP 8
PALATINE ÉTOILE 21
INDÉFILMS 13
INDÉFILMS 12

EN ASSOCIATION AVEC VUELTA
PAN DISTRIBUTION
GOODFELLAS

AVEC LE SOUTIEN DE CENTRE NATIONAL DU CINÉMA ET DE L'IMAGE ANIMÉE

AVEC LE SOUTIEN DE LA RÉGION ÎLE-DE-FRANCE, DE LA RÉGION RÉUNION, DE LA RÉGION
NOUVELLE-AQUITAINE ET DE L'ACCOMPAGNEMENT D'ALCA, DE MAGELIS,
DU DÉPARTEMENT DE LA CHARENTE EN PARTENARIAT AVEC LE CNC

EN ASSOCIATION AVEC BNP PARIBAS FORTIS FILM FINANCE

AVEC LA PARTICIPATION DE WALLIMAGE (LA WALLONIE)

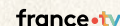
AVEC LE SOUTIEN DU TAX SHELTER DU GOUVERNEMENT FÉDÉRAL BELGE

AVEC LE SOUTIEN DU PROGRAMME EUROPE CRÉATIVE - MEDIA DE L'UNION EUROPÉENNE

DE LA PROCIREP

ET DE L'ANGOA

LES LÉGENDAIRES



ADAPTÉE DE LA SÉRIE DE BANDES DESSINÉES DE PATRICK SOBRAL INTITULÉE LES LÉGENDAIRES © ÉDITIONS DELCOURT, 2004-2025
© LES LÉGENDAIRES 2025 - PAN ANIMATION - PAN CINEMA - BELVISION - 2 MINUTES - MAYBE MOVIES - RTBF

