



COTTONWOOD MEDIA ET STUDIOCANAL PRÉSENTENT

# LE TOUR DU MONDE EN 80 JOURS

RÉALISÉ PAR  
SAMUEL TOURNEUX

**AU CINÉMA LE 4 AOÛT**

Durée : 1h20

**DISTRIBUTION  
STUDIOCANAL**

Sophie Fracchia  
Tél. : 01 71 35 11 59  
Sophie.fracchia@studiocanal.com

Matériel presse et publicitaire téléchargeable sur [salles.studiocanal.fr](http://salles.studiocanal.fr)

**PRESE**

**DELPHINE OLIVIER**

Tél. : 04 42 59 19 15  
Port. : 06 89 09 57 95

[delphineolivier.presse@gmail.com](mailto:delphineolivier.presse@gmail.com)





**DITES OUISTITI!!! !**

# SYNOPSIS

Passepartout, un ouistiti naïf mais plein d'entrain, rêve de partir à l'aventure depuis toujours. L'occasion se présente sous la forme de Phileas Frog, un explorateur vanneur et arnaqueur, et d'un pari à plusieurs millions : établir le nouveau record du tour du monde en 80 jours.

De déserts brûlants en jungles mystérieuses, de princesses intrépides en criquets adoreurs de volcan, Passepartout va découvrir à quel point le monde est vaste, merveilleux et dingue.

# ENTRETIEN AVEC LE RÉALISATEUR SAMUEL TOURNEUX

APRÈS AVOIR ÉTUDIÉ L'ANIMATION À L'ÉCOLE SUPINFOCOM RUBIKA DE VALENCIENNES, SAMUEL TOURNEUX EST EMBAUCHÉ À BUF COMPAGNIE OÙ IL TRAVAILLE PENDANT QUATRE ANS SUR LES EFFETS SPÉCIAUX DE DIFFÉRENTS FILMS ET SPOTS PUBLICITAIRES, TOUT EN DÉVELOPPANT SON COURT MÉTRAGE **MÊME LES PIGEONS VONT AU PARADIS** NOMMÉ AUX OSCARS EN 2008.

DÈS LORS IL NE SE CONSACRE PLUS QU'À LA RÉALISATION. BEAUCOUP DE SPOTS PUBLICITAIRES, MAIS AUSSI DES SÉRIES (« PAT ET STAN », « LEGO CITY ADVENTURE »), L'ATTRACTION LA MACHINE À VOYAGER DANS LE TEMPS DES LAPINS CRÉTINS POUR LE PARC DU FUTUROSCOPE, TROIS COURTS MÉTRAGES **MINIONS** ASSOCIÉS AU PREMIER OPUS DE **MOI, MOCHE ET MÉCHANT**.

C'EST EN 2016 QUE SAMUEL, DAVID ET ZOÉ PARLENT POUR LA PREMIÈRE FOIS DU PROJET **LE TOUR DU MONDE EN 80 JOURS**.

## COMMENT AVEZ-VOUS ENTAMÉ VOTRE TRAVAIL SUR LE FILM ?

Quand je suis arrivé, il y avait déjà un premier traitement dans lequel Passepartout était le valet de Phileas, comme dans le roman de Jules Verne. Mais je ne voulais pas de cette situation de soumission d'un autre temps : j'avais envie que nos héros soient des copains, avec des rapports d'égal à égal. Nous avons beaucoup retravaillé la structure de l'histoire et les personnages avec Gerry Swallow. En parallèle, nous avons commencé les recherches graphiques. Même si le scénario n'était pas encore finalisé, nous savions déjà que nous aurions beaucoup de décors à visiter et que certains ne seraient abordés qu'en dessin



et jamais en volume. De la même manière il fallait trouver des astuces pour ne pas s'embourber dans des effets spéciaux compliqués (eau, fumée, feu). Il fallait donc mettre au point un style graphique qui nous permette de mélanger facilement 2D et 3D. Avec Mathieu Vavril, notre directeur artistique qui a fait un travail sensationnel sur ce film, nous avons vite compris que nous devrions épurer les designs et les textures pour que les volumes se lisent plus simplement et se mélangent mieux avec les éléments 2D. Nous avons préféré privilégier la lumière et la couleur. Mathieu excelle dans cet exercice.

### **AVEZ-VOUS TRAVAILLÉ AUSSI SUR LES DIALOGUES AVEC GERRY SWALLOW ?**

Gerry s'est surtout concentré sur la structure et a posé le ton du film. C'est Derek Dressler qui a finalisé les dialogues. Il est intervenu pendant la fabrication du storyboard. En plus de cette capacité incroyable à inventer des répliques drôles et percutantes, Derek nous trouvait des petits tours de passe-passe géniaux pour clarifier certains passages de l'histoire et jouer des ruptures de ton qui ont dynamisé la narration.

### **LE TOUR DU MONDE EN 80 JOURS EXPLORE UN UNIVERS À PLUS PETITE ÉCHELLE QUE LA PLUPART DES FILMS D'ANIMATION. COMMENT VOUS ÊTES-VOUS SERVI DE CETTE ORIGINALITÉ DANS VOTRE CONCEPTION DE LA MISE EN SCÈNE ?**

Mathieu m'a aidé à trouver des astuces pour rester à l'échelle de nos personnages, ce qui n'est pas évident quand on doit représenter des machines comme un train ou un avion en forme de libellule, car il fallait que l'on y retrouve des pièces façonnées avec des éléments végétaux ou minéraux que l'on pourrait facilement reconnaître. Cette contrainte avait aussi des avantages. Elle nous incitait à trouver de nouvelles idées pour représenter la forêt, car pour nos petits héros tous les arbres sont immenses, les feuilles et les herbes

énormes, etc. Idem pour les structures des maisons, et les autres accessoires « technologiques ». Nous avons parfois triché un peu, par exemple quand nous avons besoin d'un appareil photo, mais je pense que les spectateurs ne nous en voudront pas !

### **LES DESIGNS DES PERSONNAGES SONT TRÈS RÉUSSIS. COMMENT LES AVEZ-VOUS RENDUS SI ORIGINAUX ?**

Les deux seuls types d'animaux déjà choisis au départ étaient la grenouille, et le ouistiti. Pour le reste, nous nous sommes laissés guider par nos idées, nos rigolades et une certaine logique. Les crevettes du village de pêcheurs par exemple furent un temps des gerbilles comme Fix la policière. Mais des rongeurs vivant près de la mer ça ne faisait pas trop sens. Alors Julien Le Rolland a eu l'idée d'en faire des crevettes. Très franchement je ne m'imaginai pas de telles bestioles inspirer de l'empathie. Mais en quelques traits Julien a réussi à esquisser ces drôles de personnages. Tout d'un coup, Passepartout et sa mère étaient les seuls animaux à fourrure - avec l'Agent Fix - au milieu d'une population de grosses gambas, et devenaient donc clairement des immigrés, pas très à l'aise dans ce village de pêcheurs ! Les scorpions « bikers » du désert ou le chef escargot de la jungle sont nés de chemins de réflexions tout aussi étonnants. C'est le travail en équipe qui permet cela.

### **COMMENT AVEZ-VOUS PRÉPARÉ VOTRE MISE EN SCÈNE ?**

J'ai d'abord réécrit moi-même des scènes que je prédécoupais, et que j'expliquais oralement aux storyboardeurs. Ensuite, ils les dessinaient, et je les corrigeais avant de les donner à Benjamin Massoubre notre monteur, qui créait l'animation à partir de cela. La transposition de tous les éléments narratifs du script en images a nécessité un travail très important et très méticuleux, qui m'obligeait à tout décortiquer ligne par ligne. Il fallait souvent trouver aussi le moyen de représenter des choses qui n'étaient pas dites, mais seulement suggérées dans le scénario.

## **QUELLES ONT ÉTÉ LES SÉQUENCES LES PLUS COMPLEXES À RÉALISER ?**

Nous nous sommes rendu compte que certaines choses ne fonctionnaient pas dans la seconde partie du script, ce qui nous a obligé à la réécrire et à repartir sur un nouveau storyboard. C'était une période un peu stressante mais aussi très gratifiante créativement pour moi, car il fallait que je trouve les solutions de ces problèmes. Les producteurs m'ont donné carte blanche pour le faire, et m'ont soutenu jusqu'au bout, ce dont je leur suis très reconnaissant.

## **QUELS ONT ÉTÉ LES ASPECTS LES PLUS PLAISANTS DE LA RÉALISATION DU FILM ?**

J'ai pris beaucoup de plaisir à travailler sur l'histoire, et à la triturer pour en faire ce que le film raconte à présent. Et j'ai été entouré par une équipe d'artistes vraiment formidables, qui ont su garder leur enthousiasme même quand il a fallu collaborer à distance, à cause de la pandémie.

## **QU'AIMERIEZ-VOUS DIRE AUX SPECTATEURS POUR LES INCITER À ALLER VOIR LE TOUR DU MONDE EN 80 JOURS ?**

D'abord, d'acheter un billet ! (rires) Et ensuite leur dire qu'ils vont bien s'amuser, parce qu'il y a des blagues rigolotes tout au long du film. C'est une grande aventure aussi, portée par de chouettes images. J'aime beaucoup Passepartout et Phileas, car j'ai appris à bien les connaître pendant ce voyage. Ils sont très attachants. Leur évolution personnelle est intéressante à suivre au cours du récit, et je serais ravi de les retrouver dans d'autres projets !





# ENTRETIEN AVEC LES PRODUCTEURS DAVID MICHEL, ZOÉ CARRERA ALLAIX ET CÉCILE LAURITANO



## DAVID MICHEL

CO-FONDATEUR ET PRÉSIDENT DE COTTONWOOD MEDIA  
CO-FONDATEUR DE FEDERATION ENTERTAINMENT

En 2001, David Michel a co-fondé Marathon Media, devenu l'un des principaux producteurs de programmes animés grâce à de grands succès internationaux comme la série « Totally Spies ! »

En 2014, il a co-fondé Cottonwood, qui se spécialise dans la production de programmes familiaux de haute qualité, conçus pour le marché international, et réalisés aussi bien en animation qu'en prises de vues réelles. Cottonwood est à présent une filiale de Federation Entertainment.

David Michel dirige les programmes pour les enfants et pour le public familial du groupe Federation Entertainment, ainsi que les ventes et le marketing de ces productions.

## ZOÉ CARRERA ALLAIX

CO-FONDATRICE ET DIRECTRICE GÉNÉRALE DE COTTONWOOD MEDIA

Zoé Carrera Allaix était l'un des piliers de Marathon Media dans les années 2000, devenant la première directrice du studio au début de sa carrière. Elle a joué un rôle clé dans la composition de l'équipe et le processus créatif de « Totally Spies ! » et d'autres séries qui ont connu un succès international.

Elle a exercé ensuite les fonctions de Directrice de la production et de Productrice Exécutive chez Mac Guff, travaillant sur des licences connues telles que LE LORAX, KIRIKOU et PAT & STAN, puis chez TeamTo, où elle a supervisé la production de YELLOWBIRD (2014).

## CÉCILE LAURITANO

CO-FONDATRICE ET DIRECTRICE  
GÉNÉRALE DE COTTONWOOD MEDIA

Cécile a entamé sa carrière en Allemagne en tant que productrice de clips musicaux et de spots publicitaires. Elle est devenue directrice générale de Marathon GMBH (Berlin) où elle a été responsable de toutes les co-productions entre les studios d'animation français et allemands de Marathon, et notamment de « L'Odyssée » et « Le Club des Cinq : Nouvelles Enquêtes ».

En 2004, Cécile a rejoint le studio parisien de Marathon dont elle a dirigé les activités commerciales pour « Totally Spies ! » et ses autres séries. Basée à présent entre l'Allemagne et Paris, Cécile est une directrice expérimentée du financement et des activités commerciales, ainsi que des co-productions entre la France, l'Allemagne, le Canada, le Royaume-Uni et les États-Unis.



**DAVID, POUVEZ-VOUS NOUS PRÉSENTER FEDERATION ENTERTAINMENT ET COTTONWOOD MEDIA, ET LE TYPE DE PROJETS QUE VOUS CONCEVEZ POUR LA TÉLÉ ET LE CINÉMA ?**

**DAVID MICHEL :** Cottonwood est une filiale jeunesse de Federation, qui est l'un des nouveaux grands groupes audiovisuels internationaux, basé en France, avec des bureaux implantés partout dans le monde, notamment en Espagne, Allemagne, Italie, au Royaume-Uni et aux États-Unis. Federation s'est d'abord fait connaître avec la production de « Marseille », première série de fiction française pour Netflix. Nous produisons essentiellement de la fiction française et internationale, et j'ai fondé Cottonwood avec Cécile et Zoé il y a un peu plus de sept ans, avec l'envie de produire des programmes de qualité qui reflètent nos goûts et nos envies. Nous avons débuté en initiant une série d'animation, une série de fiction en prises de vues réelles, et un long métrage, avec la volonté de ne pas produire de grandes quantités de choses en même temps, mais de nous concentrer sur moins de projets pour qu'ils soient chacun de haute qualité.

**ZOÉ CARRERA ALLAIX :** Nous venons tous les trois de l'animation, et nous nous sommes connus chez Marathon pendant la production de « Totally Spies ! » au début des années 2000. Ensuite nos parcours ont été un peu différents et quand David m'a proposé de venir travailler avec lui, je lui ai dit que j'avais envie de produire des films. Nous avons commencé à réfléchir au long métrage d'animation que nous aurions envie de faire. Grâce à l'expérience de David et à ce que nous construisions avec Federation, nous avons pu élaborer ce projet de film en toute liberté.

**DAVID MICHEL :** Le Directeur Général du Groupe Federation, Lionel Uzan, était directeur de SND auparavant. Au début du projet, nous avons longuement parlé avec lui de ce qui constituait les atouts d'un bon film d'animation destiné à une distribution internationale.



**ZOÉ CARRERA ALLAIX :** Lionel nous a aidé à en identifier les ingrédients essentiels. Nous avons envie de baser le projet sur un classique de la littérature française, en songeant aux livres qui nous faisaient rêver pendant notre enfance. Nous avons d'abord pensé à Alexandre Dumas et puis Jules Verne s'est vite imposé en raison de son immense notoriété dans le monde entier. Quand nous avons parlé de Jules Verne à Lionel, il s'est inquiété et nous a dit « Attention, il faut quand même qu'il y ait des petites bêtes rigolotes et poilues qui fassent des bêtises ! » Et en fin de compte, il y a une grenouille et un ouistiti dans notre version du Tour du Monde en 80 Jours !

## COMMENT SAMUEL TOURNEUX A-T-IL ÉTÉ CHOISI POUR RÉALISER LE FILM ?

**ZOÉ CARRERA ALLAIX :** J'ai rencontré Samuel à l'époque où je travaillais chez Mac Guff Ligne, avant que le studio ne devienne Illumination. Il faisait partie des réalisateurs que Pierre Coffin avait choisi pour lui succéder lorsqu'il a cessé de travailler sur la série « Pat & Stan » pour devenir le co-réalisateur de *Moi, Moche et Méchant*. En voyant travailler Sam, j'avais beaucoup aimé ses idées et sa conception de la mise en scène. N'étant pas dessinateur, Samuel est plus influencé par le cinéma en prises de vues réelles que par les références aux films d'animation. Il réalise très bien des séquences « cartoon » avec des petites bêtes amusantes, mais sans se limiter aux codes habituels du genre, car il va puiser surtout du côté « live » de la comédie et de l'action.

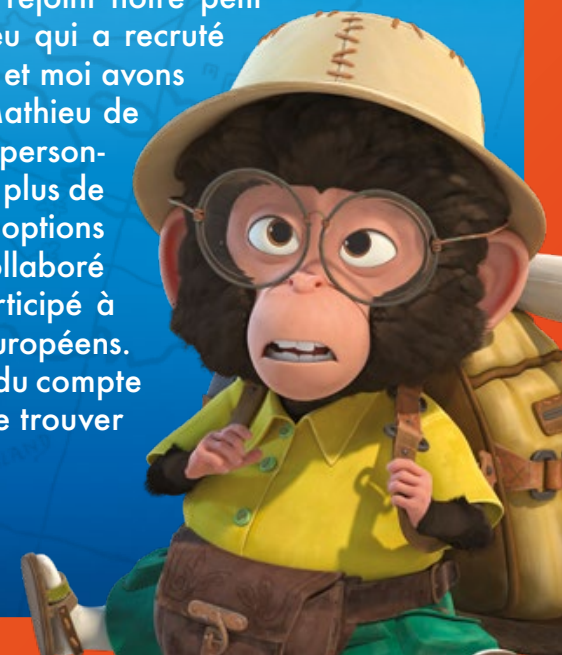
**ON NE SAIT PAS FORCÉMENT QU'IL EXISTE DES SINGES OUISTITIS DE LA MÊME TAILLE QU'UNE CREVETTE OU UN SCORPION. AU DÉBUT DU FILM, ON EST DONC SURPRIS DE VOIR PASSEPARTOUT ET SA MÈRE VIVANT PARMIS DES CREVETTES DANS UN VILLAGE DE BORD DE MER. POURRIEZ-VOUS NOUS PARLER DE CE CHOIX TRÈS ORIGINAL QUI ENTRAÎNE LES SPECTATEURS DANS UN UNIVERS À PLUS PETITE ÉCHELLE QUE LA PLUPART DES AUTRES FILMS D'ANIMATION ?**

**ZOÉ CARRERA ALLAIX :** David et moi avons décidé de faire appel à Gerry Swallow, l'un des deux scénaristes de *L'Âge de Glace 2*, pour écrire le film. Quand nous avons commencé à discuter du projet avec lui via Skype, Gerry a tout de suite eu l'idée de transformer Phileas Fogg en Phileas Frog, peut-être à cause de mon accent « frenchie / froggy » en anglais (rires). Ça nous a tout de suite plu, car une grenouille pouvait être une première bestiole amusante à animer. Mais il nous fallait aussi un héros avec de la fourrure, pour tenir compte des conseils de Lionel, et Gerry nous a envoyé des photos de minuscules ouistitis, à peine plus grands

qu'un doigt, et super mignons. C'était la bonne idée pour amener un animal poilu dans un monde de grenouilles, de petits crustacés et d'insectes. J'avais déjà été amenée à travailler sur ces questions d'échelle pendant la production de *KIRIKOU ET LES HOMMES ET LES FEMMES*, car le petit Kirikou ne mesure que 20 cm, ce qui obligeait Michel Ocelot à concevoir sa mise en scène en fonction de la taille de son héros et de son point de vue proche du sol. Au début, il n'y avait pas de crevettes, mais comme Samuel a grandi en Bretagne, il a pensé qu'il fallait que Passepartout grandisse dans un endroit un peu gris, austère et minéral pour avoir envie de s'en échapper et de partir à la découverte du vaste monde, d'où l'idée de ce village breton situé au pied de falaises de granit, face à la mer, avec cette population de crevettes.

## COMMENT LE DIRECTEUR ARTISTIQUE ET LES DESIGNERS DES PERSONNAGES ONT-ILS ÉTÉ CHOISIS ?

**ZOÉ CARRERA ALLAIX :** Nous avons commencé à préparer un projet de série avec Samuel, et il nous a présenté le directeur artistique avec lequel il avait envie de travailler, Mathieu Vavril, un pur autodidacte, peintre de grand talent et artiste génial pour la création d'environnements. Après avoir rejoint notre petit groupe, c'est principalement Mathieu qui a recruté le reste de l'équipe artistique. David et moi avons simplement demandé à Samuel et Mathieu de faire travailler plusieurs créateurs de personnages en même temps, pour générer plus de propositions et nous offrir ainsi des options artistiques plus variées. Ils ont collaboré avec cinq designers qui avaient participé à d'autres longs métrages français et européens. Et c'est là que nous nous sommes rendu compte que ce n'est pas si facile que cela de trouver le bon design pour une grenouille !





## COMMENT LA PRÉPARATION PUIS LA FABRICATION DU FILM ONT-ELLES ÉTÉ ORGANISÉES, ET OÙ LES DIFFÉRENTES ÉQUIPES TRAVAILLAIENT-ELLES ?

**CÉCILE LAURITANO :** Quand le script a été finalisé, nous nous sommes retrouvés avec un budget qui dépassait un peu la norme des longs métrages d'animation français. Cela signifiait qu'il fallait chercher un autre axe de financement en plus de celui de notre distributeur Studiocanal et de notre diffuseur et co-producteur France Télévisions. La solution a consisté à trouver un partenaire en Belgique, et d'y effectuer une partie de la fabrication. Nous avons pu bénéficier des crédits d'impôts locaux tout en conservant l'identité d'œuvre originale française du film.

**ZOÉ CARRERA ALLAIX :** Tout le développement du film, qui a représenté énormément de travail, a été fait en France. Cela inclut la mise au point du script jusqu'à sa version finale validée par nous avant le lancement de la fabrication, la création des personnages principaux, de quelques décors et aussi d'un petit « pilote » d'animation pour avoir des images en mouvement à montrer. Il s'agissait d'une séquence de deux minutes trente avec Phileas et Passepartout avançant dans la forêt, qui les mettait en situation et montrait la dynamique amusante des rapports de nos deux personnages principaux. Ce test a été réalisé par le studio Circus Paris, dirigé par d'anciens collègues de Samuel. Ils venaient de terminer la production exécutive du film CROC BLANC, en créant de beaux environnements naturels. Tous ces éléments nous ont permis d'aller présenter le film à plusieurs distributeurs internationaux. Studiocanal a décidé de s'impliquer dans le projet en voyant cette séquence et la qualité de l'animation 3D que nous allions produire. Ensuite, parmi les trois studios belges capables d'accueillir un projet de cette envergure, il y avait Mac Guff Belgique, et pour Samuel et moi, qui avons travaillé pour Mac Guff avant, ce choix est apparu comme une évidence. L'animation du film a donc été répartie entre Circus Paris et Mac Guff Belgique, chaque studio prenant entièrement en charge des parties différentes du voyage de nos héros autour du monde.

## **SELON VOUS, QUELS SONT LES POINTS FORTS DES PRODUCTIONS D'ANIMATION EUROPÉENNES QUI LEUR PERMETTENT DE S'IMPOSER DE PLUS EN PLUS DANS LE MONDE ENTIER ?**

**DAVID MICHEL :** Je considère qu'il y a deux choses importantes. D'abord, le patrimoine culturel, et puis le fait que nous nous trouvons dans une économie différente de celles des grosses productions américaines. Ces restrictions nous forcent à être plus créatifs. C'est un processus différent mais lorsqu'on a un bon producteur exécutif comme Stève Bouvel-Balissat qui veille aux limites, ça marche aussi !

**ZOÉ CARRERA ALLAIX :** Pour vous répondre sans détour, un film d'animation européen doit être produit avec un budget dix fois moins élevé qu'un film nord-américain.

## **CONCRÈTEMENT, QUELLES ASTUCES UTILISEZ-VOUS POUR RIVALISER AVEC LA QUALITÉ DES BLOCKBUSTERS AMÉRICAINS ?**

**DAVID MICHEL :** Eh bien, cela dépend de choix artistiques comme l'idée des crevettes, par exemple. Ce sont de vrais personnages de comédie, au look très amusant, mais qui ne génèrent pas les mêmes coûts de fabrication – de temps de calcul pour être précis – qu'un personnage à fourrure, puisque leurs carapaces sont lisses.

**ZOÉ CARRERA ALLAIX :** Les grands studios américains, en raison des énormes moyens dont ils disposent, ont la possibilité de retravailler l'histoire et le film lui-même au fur et à mesure qu'il est fabriqué. Et même d'écarter des scènes déjà storyboardées et pré-animées pour placer des idées supplémentaires. En Europe, on ne peut pas procéder comme cela. Une fois que le découpage du film est fait, et que l'on a déterminé dans le budget combien de personnages et de décors on va fabriquer, on ne peut plus sortir de ce cadre. Il faut donc concevoir très bien l'histoire en amont, la

retravailler autant que nécessaire, et perfectionner les dialogues avant que la fabrication soit lancée. Cela ne veut pas dire que l'on ne peut plus ajouter de bonnes idées ensuite : il faut simplement le faire en restant dans ce qui a été défini. C'est un processus différent, mais ça marche aussi !

**CÉCILE LAURITANO :** Je voudrais ajouter qu'en France, on bénéficie du meilleur système de subvention de projets d'animation au monde. Il permet de faire vivre une véritable industrie du dessin animé et de l'animation 3D, et les meilleures écoles de la planète. Cette créativité exceptionnelle, ce vivier de talents, nous permettent aussi de nous démarquer, et de donner à l'animation française des qualités uniques, reconnues à l'échelle internationale.

**ZOÉ CARRERA ALLAIX :** Les jeunes artistes sortant des écoles d'animation le savent, et ont aussi à présent une culture phénoménale de l'animation. Ils connaissent des milliers de films et de séries dans tous les registres, pour les enfants ou pour les adultes, dont nous ne soupçonnions même pas l'existence quand nous avions leur âge !

## **LES DESIGNS DES PERSONNAGES DU FILM SONT SI RÉUSSIS QU'ON SE DIT QU'ILS DEVRAIENT AVOIR DU SUCCÈS SOUS LA FORME DE FIGURINES OU DE PELUCHES. LES PRODUITS DÉRIVÉS FONT AUSSI PARTIE DE LA MÉDIATISATION D'UN FILM, DE SON IMPACT SUR LA POP CULTURE ET SUR LES JEUNES SPECTATEURS. COMMENT UNE PRODUCTION EUROPÉENNE PEUT-ELLE SE CRÉER UNE PLACE SUR CE MARCHÉ, À CÔTÉ DES ÉNORMES LICENCES AMÉRICAINES ?**

**DAVID MICHEL :** C'est très difficile et ça l'est de plus en plus parce que le marché des licences s'est énormément concentré. Les enfants demandent moins de jouets physiques à leurs parents, et se tournent davantage vers les jeux vidéo. D'autre part, il est plus compliqué de trouver des partenariats avec des fabricants de jouets quand votre projet est un film, car il a moins de temps

de présence médiatique et dans les fenêtres de diffusion qu'une série avec 26 ou 52 épisodes. C'est différent quand il s'agit d'une saga de cinéma en plusieurs volets. Pour pallier cela, nous avons développé un projet de série avec les personnages du film que l'on retrouvera quelques mois après leur grand voyage, et nous espérons la lancer d'ici 2022 / 2023, pour prolonger cet univers. Nous avons un partenariat avec un éditeur sur une série de livres. Le reste se fera après la sortie du film en salles et le lancement de la production de la série.

### **PAR SON TRAITEMENT SCÉNARISTIQUE ET SES GAGS VISUELS, LE FILM FONCTIONNE AVEC UN DOUBLE NIVEAU DE LECTURE, POUR AMUSER LES ENFANTS ET LES ADULTES...**

**DAVID MICHEL :** Oui, d'abord grâce aux dialogues dans lesquels il y a souvent un double sens, et ensuite par la narration, car même si nos héros sont des personnages de comédie, des transpositions très libres de ceux de Jules Verne, la structure de notre histoire est celle du roman original, que les parents et les enseignants reconnaîtront aisément.

### **EST-CE PARCE QU'IL VIENT DU STAND UP QUE LE PROFIL DU SCÉNARISTE AMÉRICAIN GERRY SWALLOW VOUS A INTÉRESSÉ ?**

**DAVID MICHEL :** Oui, c'est pour cette raison que nous l'avons recruté parce que dans les romans de Jules Verne, si les histoires décrivent des aventures extraordinaires, certains personnages manquent parfois de profondeur, notamment dans *Le Tour du Monde en 80 Jours*.

**ZOÉ CARRERA ALLAIX :** D'ailleurs Samuel Tourneux était inquiet après avoir lu le roman, car les personnages sont terriblement datés. Phileas Fogg est un gentleman anglais très froid, que Jules

Verne ne décrit pas de manière sympathique, et nous ne pouvons pas transposer ses relations d'un autre temps avec son serviteur français Passepartout. La proposition de Gerry de transformer Phileas Frog en surfeur et Passepartout en fils à sa maman fan de voyages mais qui n'a jamais quitté son village nous a beaucoup plu parce qu'elle permettait de se dégager des personnages originaux tout en restant fidèle à l'esprit des fameux « voyages extraordinaires » de Jules Verne. Nous avons conservé le personnage de la Princesse Aouda, qui est menacée d'être jetée dans le cratère d'un volcan, comme dans le roman, mais alors que Aouda est une vraie potiche dans le livre, une « demoiselle en détresse » passive, Samuel l'a transformée en une aviatrice audacieuse qui a construit un aéroplane de style steampunk. C'était une belle manière d'en faire un personnage féminin fort, et d'introduire un engin steampunk dans l'esprit de ceux inventés par Verne comme le Nautilus du Capitaine Nemo ou l'Albatros de Robur le Conquérant.

### **QUELS ONT ÉTÉ LES ASPECTS LES PLUS GRATIFIANTS DE L'EXPÉRIENCE QUE VOUS AVEZ VÉCUE SUR CE FILM ?**

**CÉCILE LAURITANO :** Le plus gratifiant pour moi, grâce au travail de notre équipe créative, c'est d'avoir pu réunir rapidement les acteurs majeurs du financement du cinéma français autour de notre projet, alors qu'il s'agissait de notre premier long métrage d'animation. C'est une immense fierté d'avoir pu se trouver dans le catalogue de ventes de Studiocanal au moment de Cannes, et d'avoir été associé ensuite à France Télévisions. Nous avons également reçu des aides exceptionnelles du CNC, de la Belgique aussi grâce à notre partenaire U-Media, et partout nous avons été accueillis comme si nous avions déjà produit trois ou quatre films d'animation. C'est dire si le projet a été jugé convaincant !

**ZOÉ CARRERA ALLAIX :** C'est une grande joie pour nous car c'était aussi le premier film de Samuel, et pourtant, au vu du test et de la présentation du projet, il a été immédiatement considéré

comme une aventure qui pourrait être présentée dans le monde entier. C'est très agréable de se sentir soutenus et crus quand on défend un projet, et s'est ajouté à cela la relation magique qui s'est nouée entre Samuel, Mathieu, David, Cécile et moi au cours de cette aventure commune. Même en ayant des points de vue très différents, nous avons toujours réussi à nous mettre d'accord, et à être heureux du résultat final.

### **QU'AIMERIEZ-VOUS DIRE AUX SPECTATEURS POUR LES INCITER À ALLER VOIR LE TOUR DU MONDE EN 80 JOURS ?**

**ZOÉ CARRERA ALLAIX :** J'aimerais leur dire qu'ils vont rire, découvrir une aventure aux péripéties haletantes, et participer à un grand voyage qui va d'autant plus les faire rêver que la période actuelle est morose !

**DAVID MICHEL :** C'est loufoque, grâce au point de vue de ces deux petites bestioles amusantes, et c'est un appel au voyage...

**CÉCILE LAURITANO :** ...et à la fantaisie, la poésie. C'est vraiment une bouffée d'air frais et de rigolade, et je peux le dire avec d'autant plus d'aisance que je n'étais pas impliquée dans le quotidien de la fabrication du film, et que je me réservais des étapes de visionnage quand les séquences étaient presque terminées. De nous trois, je suis celle qui est la plus proche du regard des futurs spectateurs, et à chaque fois, j'étais émerveillée en découvrant cet univers coloré, vif, surprenant, bref aux antipodes de ce que nous vivons actuellement !





# CHIFFRES & ANECDOTES

Plus de **17 000 dessins** ont été réalisés pour la mise au point du storyboard, dont **9 300 utilisés** dans sa version finale.



Le casting du film réunit **97 personnages modélisés en 3D**. **7 versions différentes du modèle 3D de Passepartout** ont été créées pour le film, en fonction de ses changements de tenues et de l'impact de l'environnement sur son aspect général :

**1/** Passepartout en tenue normale, **2/** sans son pantacourt, **3/** en pyjama, **4/** pieds nus sans son chapeau, **5/** tout mouillé, **6/** poussiéreux et épuisé dans le désert.

En plan large, **plus de 25 000 poils individuels recouvrent le corps de Passepartout**.

Leur nombre augmente encore quand on se rapproche du personnage, dans les cadres plus serrés. Le modèle 3D d'Aouda est doté de **373 contrôleurs**. Il s'agit des éléments dont les animateurs modifient les positions image par image pour la faire bouger, changer ses mimiques et lui donner vie.

Au cours du périple de nos héros, on découvre **34 environnements dessinés en 2D**, et **18 décors entièrement modélisés en 3D**.



Plus de **224 colorscripts** ont été créés pour définir les informations de lumières et d'ambiances colorées de chaque scène du film.

**Pendant les recherches graphiques des personnages**, les artistes de l'équipe ont effectué des essais sur **un bestiaire de 31 espèces** parmi lesquelles on peut citer : grenouilles, salamandres, souris, chauve-souris, chenilles, papillons, fennecs, iguanes, taupes, castors, fouines, marmousets pygmées & marmousets communs (singes), tamarins empereurs (singes), crevettes, scorpions, pélicans, goélands, euptectes vorabé (oiseaux), serpents, poissons, hamsters, mouches, gerbilles, araignées, paresseux, lézards Moloch, gekkos, écureuils, escargots et fourmis géantes...



# CHIFFRES & ANECDOTES

Le village des crevettes de **Gloomburry** est composé de **32 maisons différentes**, assemblées à partir des éléments architecturaux créés pour les structures de **3 modèles de base**.

Le paysage de la jungle est composé de variations de **plus de 30 plantes & éléments végétaux** : arbres, fleurs, feuilles, branches, lianes, champignons, mousses, herbes, racines, etc.

**157 accessoires ont été modélisés** pour servir aux personnages, ainsi que **9 véhicules**. En plus des motos, du train, du ferry, du bus, et de l'avion-libellule d'Aouda, les artistes de l'équipe avaient dessiné aussi quelques éléments qui ont été écartés pendant la finalisation du script : une montgolfière (référence au roman de Jules Verne), un «robot dirigeable à pieds», un téléphérique, et un petit train de touristes.

**Tout mini.** Dans la famille des Ouistitis, le Ouistiti commun mesure environ **20 cm**, mais le Marmouset Pygmée, parfois appelé Ouistiti Mignon, mesure entre **12 et 15 cm** et pèse en moyenne **125 grammes**. Il vit essentiellement dans les forêts de l'Amazonie.

**Fan de chewing-gum.** Outre les insectes et les fruits, le Marmouset Pygmée consomme les sécrétions résineuses des arbres, et passe l'essentiel de son temps à racler les troncs pour se régaler de la précieuse gomme !



## Tout sauf le Surf.

Contrairement à Phileas, les vraies grenouilles ne sont pas fan de surf, car l'eau de mer les dessèche. L'une des très rares exceptions est la **Fejervarya Cancrivora**, que l'on trouve en Malaisie, en Indonésie, à Brunei et à Singapour. Elle s'est si bien adaptée aux régions côtières qu'elle supporte l'eau salée pendant de brèves périodes, et l'eau saumâtre sans restriction !

Si à ce jour, aucune grenouille n'a construit un avion comme celui d'Aouda, elles sont néanmoins des **voyageuses plus audacieuses qu'on ne l'imagine**. Des scientifiques d'une équipe germano-espagnole ont découvert deux espèces de grenouilles inconnues sur l'île de Mayotte, au cœur de l'océan Indien. En procédant à des analyses génétiques, ils ont établi leur très ancien lien de parenté avec des espèces originaires de Madagascar, à une époque précédant l'apparition des premiers bateaux. **Ces petites aventurières auraient donc franchi l'océan sur des troncs d'arbres pour arriver jusque-là !**



# LISTE ARTISTIQUE

**PHILEAS** Damien Frette  
**PASSEPARTOUT** Julien Crampon  
**AOUDA** Kaycie Chase  
**FIX** Céline Ronte  
**MOM** Véronique Augereau  
**HERMAN** Emmanuel Garijo  
**JUAN FROG** Gabriel Le Doze  
**CHEF SCORPION** Serge Biavan  
**SCORPION COUTEAU** Mickaël Aragones  
**SCORPION BETA** Grégory Quidel



# LISTE TECHNIQUE

**RÉALISATEUR**  
**ÉCRIT PAR**

Samuel Tourneux  
Gerry Swallow / David Michel  
(avec la participation de Derek Dressler)

**PRODUIT PAR**

Zoé Carrera Allaix  
Cécile Lauritano  
David Michel

**COPRODUIT PAR**

Cédric Iland / Nadia Khamlichi / Adrian Politowski /  
Beata Saboova / Lionel Uzan  
22h22

**EN ASSOCIATION AVEC**  
**PRODUCTEUR ASSOCIÉ**  
**PRODUCTEUR EXÉCUTIF**

Léonard Glowinsky  
Stève Bouvel-Balissat  
Norbert Gilbert (Yellowshark music)  
Mathieu Vavril

**MUSIQUE COMPOSÉE ET DIRIGÉE PAR**  
**DIRECTEUR ARTISTIQUE**

Julien Le Rolland / Sébastien Rouxel

**CRÉATION DES PERSONNAGES PRINCIPAUX**  
**DIRECTEUR DE L'ANIMATION**

Nicolas Sainte Rose  
Benjamin Massoubre

**MONTAGE IMAGE**

**DIRECTION PRODUCTION**

Jérémie Brudieux / Caroline Spiteri / Jonathan Zahut

**CHEF STORYBOARD**

Ahmed Nasri

**CHEF DÉCOR**

Yann Boyer

**DIRECTION DE CASTING ET DIRECTION PLATEAU**

Barbara Tissier

