



UNE COMÉDIE D'HORREUR JUBILATOIRE
ENTRE "LA NUIT DES MORTS-VIVANTS" ET "SHAUN OF THE DEAD"



DESTINY FILMS ET BORSALINO PRODUCTIONS
PRÉSENTENT

**ALEXANDRE
NACHI**

**DEREK
JOHNS**

**MEGAN
PETA HILL**

WE ARE ZOMBIES

UN FILM DE **RKSS**

ADAPTÉ DE LA BD **WE ARE ZOMBIES** DE JERRY FRISSEN & GUY DAVIS
©LES HUMANOÏDES ASSOCIÉS





WE ARE ZOMBIES

UN FILM DE RKSS

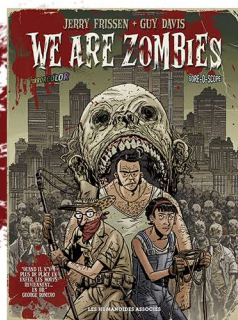


Canada / France | 1h20 | Couleur | Image

Matériel de presse disponible sur www.destinydistribution.com

AU CINÉMA LE 31 JUILLET 2024

Intégrale de la bande dessinée
à l'origine du film,
en librairie le 19 juin



DISTRIBUTION

DESTINY FILMS / Hervé Millet
hervemillet@destinydistribution.com
06 61 43 71 01

RELATIONS PRESSE

Stéphane Ribola / Miyako Ribola
stephane.ribola@gmail.com
06 11 73 44 06

SYNOPSIS

Dans une ville infestée de « non-vivants » - des zombies non-cannibales -, trois fainéants à la recherche d'argent facile, grâce au trafic de zombies, doivent combattre des petits truands et une mégacorporation au dessein malfaisant, pour sauver leur grand-mère kidnappée.



Entretien avec RKSS - les réalisateurs



Comment avez-vous découvert la BD *Les zombies qui ont mangé le monde* (titre original de *We Are Zombies*) ?

Tout a commencé en 2014, on était en Nouvelle-Zélande pour la postproduction de *Turbo Kid*, quand Laurent Baudens, de Borsalino, nous a contactés au sujet de l'adaptation cinéma de la BD. Étant trois fans de bande dessinée, fans aussi de Guy Davis et déjà familiers avec les différents titres des Humanoïdes Associés, on a tout de suite voulu en savoir plus et on a donc (sans vouloir faire de jeu de mots) dévoré les livres. On est immédiatement tombés amoureux de l'écriture absolument géniale de Jerry Frissen et l'univers incroyable qu'il a créé avec Guy Davis.

Vos deux premiers films sont très marqués par une certaine production des années 80, chose que l'on retrouve aussi dans *We Are Zombies*. Pourquoi êtes-vous nostalgiques de cette décennie ?

Un des thèmes qui nous définit en tant que cinéastes est sans aucun doute la nostalgie. Nos deux premiers films sont effectivement inspirés et campés dans les années 80. Mais cette nostalgie qui nous anime ne se limite pas qu'à une représentation visuelle des années qui ont bercé notre enfance. Elle se traduit plutôt comme un sentiment, un état d'esprit.

Dans *We Are Zombies*, on a voulu illustrer un monde rétrofuturiste, où les technologies sont à la fois modernes et analogues, où la photo, les designs de costumes, coiffures, déco et la musique, s'inspirent des années 90. Un petit clin d'œil à nos trois héros qui sont d'éternels adolescents.

Vous vous êtes vous-même occupés du scénario. Vous avez parfaitement réussi à reprendre des morceaux des mini-récits propres aux 2 premiers volumes, ainsi que des morceaux des deux grands récits formant les volumes 3 et 4. L'adaptation a-t-elle été compliquée ? C'est la première fois que vous adaptez le travail de quelqu'un d'autre, est-ce difficile de s'immerger dans un univers qui n'est initialement pas totalement le vôtre même si vous avez des références communes ?

Pour nous, ce qui était important, c'était de pouvoir injecter notre propre style, tout en respectant la BD originale. Bien qu'on ait reçu la bénédiction de Jerry Frissen, qui désirait qu'on s'approprie son œuvre, on se souvient avoir été très nerveux lorsqu'on lui a envoyé une première version. Il a vite été emballé par notre proposition et la pression est tombée d'un coup. On se sent extrêmement choyés d'avoir eu la chance de pouvoir travailler avec ses personnages, et de leur donner vie dans l'univers complètement déjanté qu'il a créé dans *Les Zombies qui ont Mangé le Monde*. C'était un terrain de jeu tellement riche et inspirant !

Vous avez envoyé les différentes versions du scénario au fur et à mesure de leur création à Jerry Frissen. A-t-il parfois demandé des changements ?

Jerry a été extrêmement généreux avec sa bande-dessinée et ne nous a jamais demandé de changements. Il nous a même confié en blaguant, avoir été jaloux de l'une de nos mises en scène. Et de notre côté, on a toujours traité son œuvre avec le plus grand des respects. C'était vraiment une

Tout en reprenant de nombreux points de la BD, vous avez créé vous-mêmes certains nouveaux termes et dynamiques comme les ZILF (Zombie l'd Like to Fuck) ou encore le terme « living impaired ». Je me souviens avoir entendu ça pour la première fois dans un épisode des Simpsons, est-ce un clin d'œil ou une façon de se moquer de l'attitude « politiquement correct » ?

Ou les deux ?

Pour être honnêtes, la première fois qu'on a vu le terme « Living impaired », c'était dans la version anglophone de la BD et c'était donc naturel pour nous de l'amener dans l'adaptation, car l'attitude politiquement correct est bien sûr l'un des thèmes clé de l'univers et du ton de l'œuvre originale. On ignorait qu'il avait été utilisé dans les Simpsons. Comme quoi, cette histoire s'ajoute au mythe selon lequel Les Simpsons ont tout vu en premier. Pour ce qui est de ZILF, c'est bien un acronyme qu'on a inventé pour l'adaptation et qui nous a bien fait marrer, c'est très accrocheur comme terme marketing pour un service de Girl Cam. Imaginer de nouveaux mots ou termes qui ont une résonance réelle et non inventée est une partie importante de la création d'un univers imaginaire et qui le rend plus vrai, plus concret.

En termes de casting, aviez-vous dès le départ certains acteurs ou actrices en tête ou la sélection s'est-elle faite petit à petit ?

Bien que ce ne soit pas un processus populaire, le casting s'est fait petit à petit, car pour nous, ce qui importait, c'était de trouver les acteurs parfaits pour chacun des rôles, et qui partageraient une alchimie forte et crédible, plutôt que de placer des noms sur un poster. On avait quelques noms en tête, mais on a vu tous les talents en audition et on est très heureux de la distribution finale du film !

Dans la BD, le personnage de Maggie, comme tous les autres, à un physique plutôt ingrat. Au contraire, dans votre film, vous avez misé sur une actrice connue (même si ce n'est pas son seul atout) pour son beau visage. Est-ce un impératif cinématographique de toujours devoir avoir un personnage féminin « beau » ?

Non, au contraire. Notre sélection pour Maggie, comme pour tous les autres personnages, a été basée exclusivement sur son talent et son énergie lors de l'audition. Sa capacité à incarner et à s'approprier le personnage. Meghan nous a prouvés dès sa première audition qu'elle possédait ce qu'il fallait. Mis à part le personnage de Freddy, qui devait avoir la stature et la force d'un lutteur afin d'être crédible dans son rôle, tout critère physique a été exclu du processus de casting pour l'ensemble des personnages.





On retrouve beaucoup de noms avec lesquels vous avez déjà travaillé : votre chef opérateur que l'on peut désormais dire attiré Jean-Philippe Bernier, le décorateur Sylvain Lemaître, le costumier Eric Poirier... Est-ce important de travailler avec la même « famille » cinématographique ?

On aime effectivement être fidèles à nos collaborateurs clés, avec qui, au fil des projets, on a développé une méthode de travail et même des amitiés. C'est drôle que vous mentionniez le mot « famille » puisqu'on aime justement qualifier nos équipes de grande famille. Un plateau c'est un lieu très intense où tout doit tourner au quart de tour, mais aussi où il est important de savoir profiter et de s'amuser dans la création. C'est pourquoi on aime s'entourer de gens talentueux, passionnés et agréables. Ce lien privilégié est d'autant plus fort avec notre ami et directeur de la photographie, Jean-Philippe Bernier, avec qui on collabore depuis presque 20 ans, et avec qui on partage les mêmes sensibilités. Il est vraiment le quatrième membre de RKSS. Bien qu'on adore notre équipe, il arrive parfois que l'on doive travailler avec de nouveaux collaborateurs et pour nous, il s'agit de belles opportunités de s'ouvrir à de nouvelles façons de faire, de se challenger parfois et surtout d'agrandir notre belle grande famille cinématographique !

On doit souvent vous poser la question : en tant que trio, comment se passe le processus créatif ? Avez-vous tendance à travailler véritablement de façon démocratique ou certains sont-ils plus investis ou en charge d'un aspect particulier ?

Notre dynamique de travail s'est développée à travers les années et est très particulière.

Elle ne pourrait pas être appliquée à n'importe quelle équipe. Et bien qu'on ait chacun nos forces qui se complètent, on voit la production d'un film comme un grand projet collaboratif et dans notre cas, cette collaboration commence au noyau même de notre trio. D'ailleurs, le plus grand conseil qu'on pourrait donner à un réalisateur, ou une équipe de réalisation, test de mettre son égo de côté ! Dès l'écriture, on travaille en symbiose, lorsque l'un de nous présente une idée, elle doit être acceptée par le trio au complet et ne se retrouve jamais sur papier sans l'approbation des trois, on ne passe jamais au vote. Par la suite, avant même la prépa, on a déjà ensemble, une vision forte et commune du film, et lorsque les différentes équipes embarquent, il n'y a pas de confusion possible. On peut alors se diviser, si nécessaire, ce qui donne l'occasion aux différents départements d'avancer rapidement sans devoir attendre après l'un de nous. Finalement, une fois arrivés sur le plateau, on prend chacun notre responsabilité de réalisation (le rôle qu'on s'est attiré en tant que trio), encore une fois, ça nous permet de garder un œil sur tout et de répondre rapidement aux demandes des différents départements, c'est une façon ultra efficace de gérer le plateau.



Comme tout amateur.trice de films de zombies, vous aviez sûrement vos propres références en démarrant le film. J'imagine que vous êtes plus team George Romero que Danny Boyle ? Quels sont les cinéastes et les films qui vous ont marqué dans le domaine ? Avez-vous été directement influencés par certains d'entre eux lors de la création du film ?

C'est certain qu'on avait nos références de films de Zombies en écrivant et en réalisant l'adaptation, par exemple la filmographie de Romero, ou *Shaun of the Dead* d'Egdar Wright et bien sûr, l'incontournable *Braindead* de Peter Jackson, mais l'une de nos grandes influences qui s'écarte du thème des morts-vivants est le travail de Verhoeven, notamment *Robocop* ou *Starship Troopers*. *We Are Zombies* est un film de mort-vivant, mais c'est aussi une dystopie, ultra violente dans un monde contrôlé par les grosses entreprises. Vous remarquerez également peut-être, un petit ton à la Shane Black et Frères Cohen pour l'aspect comédie du film et la dynamique au sein du trio.



En termes de gore, aviez-vous certaines limites ou étiez-vous plutôt libres de faire ce que vous vouliez ?

Les limites du gore dans *We Are Zombies* ont été dictées par les limites du budget et de temps de tournage. C'était un beau terrain de jeu bien sanglant ! Ça semble être un bon moment ici pour mentionner la collaboration de rêve avec le légendaire Guy Davis, qui a conçu et dessiné la créature zombie à six bras qu'on avait imaginée dans le script, ainsi que le travail incroyable de l'équipe des effets spéciaux qui lui ont donné vie !

Le mot de la fin ?

On aimerait remercier Jerry Frissen, Guy Davis, les Humanoïdes, nos producteurs, nos acteurs et toute l'équipe qui nous ont fait confiance avec ce projet de rêve ! *We Are Zombies* est un beau délire avec beaucoup de cœur ! Il a eu un beau parcours en festivals et on ne pourrait être plus heureux qu'il soit maintenant prêt à être dévoilé à tous !

MERCI !

Biographie des réalisateurs



RKSS est un trio de scénaristes-réalisateurs basé à Montréal, composé de Anouk Whissell, François Simard et Yoann-Karl Whissell.

Leur premier long-métrage acclamé par la critique, *Turbo Kid*, est projeté pour la première fois au Festival du film de Sundance en 2015. C'est le point de départ d'une tournée de festivals, qui a permis de remporter plus de 24 prix dans le monde entier, dont le Prix du Public Midnighters du SXSW, le Prix des Meilleurs Réalisateurs de BiFan, les Prix du Meilleur Long Métrage et de la Meilleure Bande Originale à Sitges, ainsi qu'un Saturn Award pour le Meilleur Film International.

En janvier 2018, RKSS est revenu à Sundance pour la première mondiale de son deuxième film, *Summer of 84*. Le film a été salué par le public et les grands médias tels que Hollywood Reporter, The Village Voice et Variety, confirmant ainsi la maturité et le talent des cinéastes. Sorti en salle, Blu-ray et sur toutes les principales plateformes digitales en août 2018, *Summer of 84* continue encore aujourd'hui de gagner des fans dans le monde entier. 2022 a été une année très chargée pour le trio de cinéastes, puisqu'ils ont réalisé deux longs métrages. Le premier, dont ils ont également signé le scénario, est l'adaptation de la populaire bande dessinée de Jerry Frissen et de Guy Davis, *WE ARE ZOMBIES*, publiée par Les Humanoïdes Associés.

Tout en terminant, la post-production de ce troisième film, ils ont commencé en simultané, la production de leur quatrième long métrage. Un nouveau projet écrit par Alberto Marini, intitulé *WAKE UP*, une coproduction franco-espagnole (Studio Canal). Les derniers films de RKSS achèvent bientôt leur tournée respective dans les festivals et se préparent à être diffusés à un public plus large à travers le monde. Animé par son besoin de raconter des histoires, et en sélectionnant avec soin des projets auxquels il est attaché, RKSS est prêt à relever son prochain défi avec son légendaire enthousiasme, sa créativité unique et sa forte vision. À ce jour, et grâce à son travail, RKSS a réussi à toucher le cœur de toutes les générations bien au-delà des fans du genre.

RKSS

Filmographie

- | | |
|-------------|-----------------------|
| 2023 | We Are Zombies |
| | Wake Up |
| 2018 | Summer of 84 |
| 2015 | Turbo Kid |

A person is sitting on a circular stage in a dark room. The stage is illuminated by a bright light source, creating a large, glowing sphere of sparks or smoke that fills the upper part of the frame. The person is seen from behind, looking towards the light. The room has a high ceiling with visible structural elements and some equipment. The overall atmosphere is dramatic and artistic.

LISTE TECHNIQUE

Réalisatrice Anouk Whissell
Réalisateur Yoann Whissell
Réalisateur François Simard
Directeur de la photographie Jean-Philippe Bernier
Montage Joris Laquittant
Ingénieur de son Olivier Peria
Superviseur de post-production Gaëlle Godard
Directeur de post-production Julie Chevassus
Musique originale Le Matos
Produit par Laurent Baudens

Coproduit par
Producteur associé Christian Larouche

Scénario, adaptation, dialogues
Avec la collaboration de Gaël Nouaille
Adapté du roman graphique de Didar Domehri
Jerry Frissen & Guy Davis
Une production Grégoire Melin

En coproduction avec Pierre Spengler
Avec le soutien financier de Yann Legay
Avec le soutien Barnaby Wass
En association avec

LISTE ARTISTIQUE

Karl Nead Alexandre Nachi
Freddy Merckx Derek Johns
Maggie Megan Peta Hill
Seth McKenna Vincent Leclerc
Otto Maddox Stéphane Demers

Borsalino Productions
Christal Films
Maneki Films

Humanoids Wag Prod
Sodec Telefilm Canada
d'Eurimages

Kinology, Les Films Opale, Sofitvcine 9,
La Banque Postale Image 15, La Banque Postale Image 16
Cofimage 33, Cofinova 18



DEStiny
FILMS

www.destinydistribution.com