

SND PRESENTE



**NE LA TRAITEZ
PAS DE
PRINCESSE !**

Fil

UN FILM DE **JULIEN FOURNET**

SCENARIO: JULIEN FOURNET AUTEURS GRAPHIQUES: BENOIT DAFIS, LAURENT HOUIS, BENJAMIN LAGARD, ET GUILLAUME POUX. REALISE PAR: JULIEN FOURNET. MUSIQUE ORIGINALE: OLIVIER CUSSAC.
PRODUIT PAR: JEAN-FRANCOIS TOSTI, DAVID ALAUX, ET ERIC TOSTI. UNE COPRODUCTION TAT PRODUCTIONS, SND - GROUPE M6, ET FRANCE 3 CINEMA. AVEC LA PARTICIPATION DE FRANCE TELEVISIONS, CANAL+, CINE+, ET DU CNC.
AVEC LE SOUTIEN DE LA REGION OCCITANIE / PYRENEES - MEDITERRANEE, TOULOUSE METROPOLE, LA PROCIREP, L'ANGOA, ET LA SACEM. VENTES INTERNATIONALES: SND - GROUPE M6.

TAT | 3cinema | france-tv | CANAL+ | CINE+ | | | | PROCIREP | ANGOA | | |

© 2014 TAT Productions. Tous droits réservés. www.fil-movie.com

Pail

UN FILM DE JULIEN FOURNET

Durée : 1h29

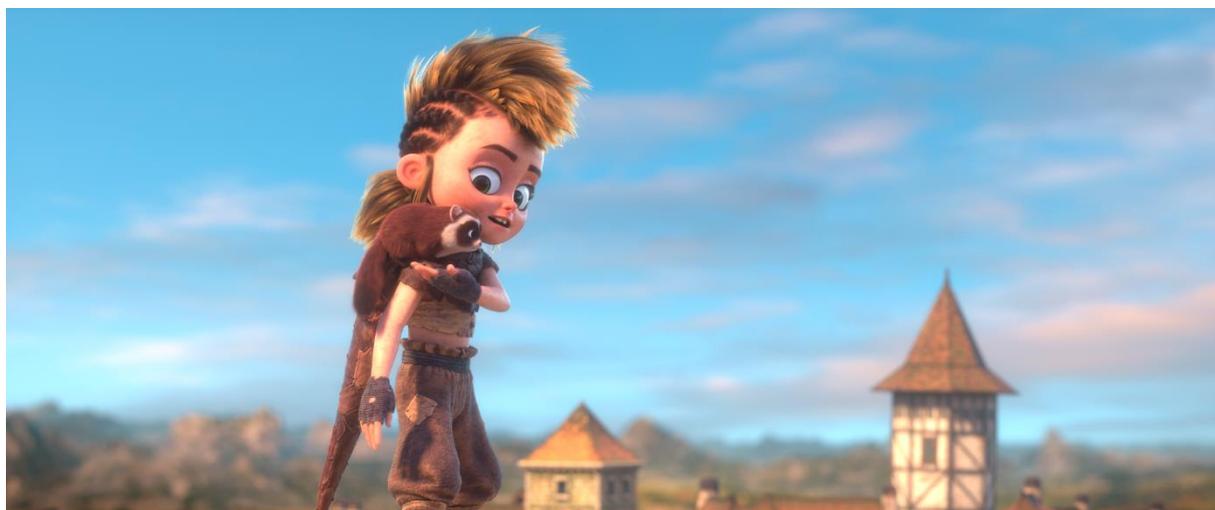
SORTIE LE 11 AOÛT 2021

**DISTRIBUTION
SND GROUPE M6**

PRESSE
Delphine Olivier
04 42 59 19 15
06 89 09 57 95
delphineolivier.presse@gmail.com

SYNOPSIS

Pil, jeune orpheline débrouillarde, vit dans les rues de la cité médiévale de Roc-en-Brume. Avec ses trois fouines apprivoisées, elle survit en allant chiper de la nourriture dans le château du sinistre régent Tristain, qui usurpe le trône. Un beau jour, pour échapper aux gardes qui la poursuivent, Pil se déguise en enfilant une robe de princesse. La voilà alors embarquée malgré elle dans une quête folle et délirante pour sauver Roland, l'héritier du trône victime d'un enchantement et transformé en... chapoul (moitié chat, moitié poule). Une aventure qui va bouleverser tout le royaume et apprendre à Pil que la noblesse peut se trouver en chacun de nous.



Comment est né ce projet ?

Chez TAT Productions, on avait la volonté, après *Les As de la jungle* d'accélérer notre rythme de production et de pouvoir sortir un film tous les deux ans, voire tous les ans. Depuis les débuts du studio, David Alaux, Éric Tosti et moi sommes aux manettes et impliqués dans l'écriture, la production et la réalisation. On souhaitait s'ouvrir à d'autres propositions que les nôtres, et quand on s'est demandé qui pouvait écrire pour nous, on a rapidement pensé à Julien Fournet : il est auteur et réalisateur de plusieurs épisodes de la série *Les As de la jungle*, et même coauteur de la bible de la saison 2, et il a une grande expérience en matière de réalisation. On avait, à son égard, un sentiment de fraternité dans la création et on était convaincus qu'avec lui aux commandes, on aurait un projet un peu différent de nos productions antérieures, mais qui s'inscrirait dans une continuité éditoriale.

Quelle a été l'étape suivante ?

Dès qu'on lui a proposé d'écrire pour nous, Julien nous a fait part de son enthousiasme et nous a soumis plusieurs pitches avec des thèmes et des univers différents – et il y avait déjà en germe, dans l'un d'entre eux, le personnage de Pil, petite voleuse espiègle et débrouillard, qui nous a séduits. On recherchait non seulement une héroïne plutôt qu'un héros, mais le Moyen-Âge est un univers peu exploité dans le cinéma d'animation. Cette proposition correspondait donc à notre envie de production.

Étant donné qu'on avait programmé la fabrication du film avant même d'avoir le sujet, on a remis à Julien un échéancier détaillant les diverses étapes de l'écriture et il a travaillé comme un fou pour tenir le calendrier qui était déjà déterminé. Il fourmille d'idées et il a parfaitement compris qu'il devait renoncer à certaines pour respecter nos axes éditoriaux.

Le projet a-t-il été difficile à monter ?

SND a tout de suite senti un potentiel commercial et artistique et adhéré au concept de l'héroïne. Par la suite, la plupart de nos partenaires ont partagé le même enthousiasme. Je crois qu'il y a quelque chose qui émane du projet, et de la protagoniste en particulier, auquel les gens ont été sensibles.

Avez-vous participé au développement et à l'écriture ?

On a constamment cherché à accompagner au mieux Julien. Par exemple, on s'est très tôt demandé, ensemble, si on allait vers la fantaisie, le fantastique ou le réalisme, et jusqu'à quel point la violence était acceptable dans les scènes de combats. Comme Julien travaille avec nous depuis longtemps, il sait qu'on a un regard bienveillant et qu'on doit faire des choix pour réaliser le meilleur film possible et répondre aux exigences d'une œuvre familiale. Il a été confronté à certaines problématiques narratives et nous étions là pour le soutenir dans son travail d'écriture. L'avantage, c'est qu'il a son bureau chez nous et qu'on pouvait échanger presque au quotidien !

Entre une héroïne qui n'a pas froid aux yeux et les thèmes de l'exclusion et de la solidarité, le film résonne avec l'actualité.

Notre leitmotiv, c'est la figure de l'outsider, ou du paria, qui réussit à aller au bout de son périple en faisant équipe avec d'autres. On retrouve aussi le thème de la famille recomposée qui traverse nos productions : l'acceptation de la différence est un enjeu qui nous tient à cœur, même si on ne cherche pas à l'aborder de manière consciente. Je me suis rendu compte que Julien avait envie de traiter ces mêmes sujets, et c'est d'ailleurs sans doute pour cela qu'on s'est si bien entendus. Ce sont des valeurs qui nous unissent.

Pour Pil, on tenait à ce qu'elle ne tombe pas amoureuse et on se l'est interdit très en amont. Jusqu'à présent, en animation, quand on a affaire à une héroïne, il est très rare qu'elle ne

tombe pas amoureuse et c'était une manière de lutter contre les clichés concernant les femmes.

La direction artistique et le scénario sont extrêmement soignés. Comment y parvenez-vous avec des moyens qui ne sont pas ceux d'un studio ?

Je pense que l'écriture y est pour beaucoup. Paradoxalement, si un projet est bien écrit et qu'on est emporté par l'histoire, on est moins sensible à la qualité technique. Quand on réussit à captiver le spectateur grâce à un rythme prenant, on a accompli l'essentiel. Ensuite, en matière technique, on est malins : on sait créer de belles images avec peu de moyens. On est conscients qu'on n'a pas les ressources pour animer autant que les grands studios américains et on met donc le paquet sur la lumière, la photo et le compositing. C'est lié à l'histoire de TAT Productions : on a toujours considéré qu'on faisait d'abord du cinéma avant de se dire qu'on produisait de l'animation. Il faut donc que nos films soient bien éclairés, bien étalonnés, que la musique soit réussie etc. On sait où placer les curseurs à chaque étape de la fabrication, et grâce à notre expérience, on sait jouer sur ces curseurs avec des moyens raisonnables.

Quelles ont été les principales difficultés techniques et logistiques posées par ce projet ?

C'était la première fois qu'on créait une ville entière et qu'on se retrouvait avec un univers exclusivement humain. On tenait à avoir une ville réaliste dans ses textures et le rendu, dans l'image finale, a été très complexe car il a fallu s'équiper sur le plan technique. D'autre part, le film comporte plusieurs scènes avec des foules humaines qu'on ne pouvait pas se permettre de négliger : ces plans ont nécessité un travail colossal car il fallait animer tous les personnages en même temps ! J'avoue qu'on a un peu souffert...

Pourrait-on imaginer une suite ?

Si le succès est là, pourquoi pas ? On a désormais un univers très fort, artistiquement parlant, et en tant que producteur, j'adorerais lui donner un prolongement. Mais si le premier opus est l'occasion de présenter les personnages et de raconter leur passage à l'âge adulte, il faut impérativement trouver une bonne idée pour un deuxième chapitre. Je suis sûr que Julien y a déjà réfléchi !



Comment avez-vous élaboré le concept du film ?

Naturellement, je voulais m'inscrire dans la ligne des productions TAT, et l'idée d'un film avec un personnage principal d'outsider me plaisait et correspondait aux héros déglingués du studio. Je voulais aussi tordre le cou aux stéréotypes des héros du Moyen-Âge. Avec Jean-François Tosti, on a beaucoup parlé de *Princess Bride* qui possède un ton ironique et détourne les clichés. J'ai donc imaginé une aventure premier degré avec une quête, qui n'a rien de parodique, et j'y ai ensuite greffé l'ironie de *Princess Bride* grâce à un personnage d'« anti-princesse » qui va à l'encontre des poncifs. J'avais envie d'adresser des clin d'œil à un public adulte, tout en créant des personnages attachants qui vivent une histoire forte.

Quelles sont vos sources d'inspiration ?

Quand j'étais gamin, j'adorais *Johan et Pirlouit* de Peyo, qui raconte l'histoire d'un écuyer et de son copain au Moyen-Âge, et qui est l'ancêtre des *Schtroumpfs*. Mes autres sources viennent du *fantasy*, comme Tolkien évidemment, et de l'univers des jeux de rôle qui puisent leurs inspirations dans l'époque médiévale et les contes de fée. J'étais assez heureux et à l'aise de travailler dans cet univers. J'ai aussi été inspiré par *Shrek* pour le tandem formé par le gros balourd et la petite fille espiègle.

Pourquoi avez-vous souhaité explorer le Moyen-Âge ?

J'adore cette période ! j'ai grandi avec l'*heroic fantasy* et l'époque médiévale – ma mère est prof d'histoire – et quand j'en ai parlé chez TAT, ils ont sauté de joie car ils adorent le cinéma d'aventure. On s'est tout de suite mis d'accord sur une histoire médiévale et c'est ensuite qu'est arrivée l'idée de l'anti-princesse, autrement dit une petite voleuse qui se fait passer pour une princesse. J'avais tendance à partir vers le *fantasy*, avec des créatures magiques, mais Jean-François tenait à ce que je reste plus près de Robin des Bois ou des Chevaliers de la Table Ronde. On a donc opté pour un Moyen-Âge de conte qui ne verse pas trop dans le *fantasy*.

Comment avez-vous imaginé les personnages ?

J'ai pas mal tâtonné ! La protagoniste était là depuis le début et certains personnages ont émergé rapidement, comme Rigolin avec sa chaussette par exemple, mais on a aussi exploré de fausses pistes : dans l'une de nos versions, Crobar était un méchant manipulateur et Pil se prenait vraiment pour une princesse ! On a donc cassé le scénario pour repenser la structure intégralement. Car le fil conducteur de l'écriture consistait à rester sur une représentation relativement classique du Moyen-Âge, tout en renversant les figures imposées : il faut sauver le prince, et non la princesse, la licorne est un gros animal bourrin et non une créature féerique, la sorcière n'est pas effrayante, mais une brave femme, etc.

La petite protagoniste a un look punk-rock réjouissant.

Quand je décrivais le personnage de Pil à Guillaume, mon concepteur graphique, je lui disais qu'elle avait grandi seule, entourée de ses fouines, qu'elle avait toujours les cheveux en pétard... et je lui parlais de sa crête de punk ! Au départ, il était un peu effrayé, mais il s'est inspiré de la série *Vikings* et a imaginé à Pil des tresses sur le côté, une queue de cheval et des mèches. Par la suite, les équipes 3D se sont bien amusées avec ce personnage.

Au-delà des enjeux pour la ville de Roc-en-Brume, le film décrit plusieurs parcours initiatiques : pour Pil bien sûr, mais aussi pour Crobar, Rigolin et même Roland...

C'était une des difficultés de l'écriture et j'aurais d'ailleurs aimé accentuer l'émotion entre Tristain et la sorcière car elle l'a aimé comme un fils. Mais le plus important, c'est que Pil apprenne la leçon qu'elle tire de cette aventure, à savoir qu'il y a de la noblesse en chacun de nous, et qu'elle renonce à son ambition de vivre comme une princesse en extorquant de

l'argent : elle se fait un groupe d'amis qui voient en elle sa vraie noblesse. C'était délicat car il s'agit d'un personnage amoral au début : après tout, on a affaire à une petite voleuse qui manipule Crobar, puis qui apprend à le respecter. Pour Crobar, c'était plus simple : il rêve de devenir chevalier, et ce rêve se réalise, même s'il est adoubé par une petite orpheline qui n'a rien d'une noble de sang. Rigolin, à nos yeux, a toujours été schizophrène : Crapulot est un personnage à part entière, et le moment où Rigolin se sépare de sa marionnette est émouvant, car il perd son meilleur ami. On a abordé cette scène au premier degré, en faisant naître les émotions d'une situation absurde. S'agissant de Roland, on voulait parodier le cliché du beau prince : c'est donc un garçon un peu crétin mais avec un bon fond, et je me suis même demandé si c'était une bonne chose qu'il devienne roi ! On s'est bien amusé avec lui : il fallait qu'il reste attachant bien qu'il ne soit pas futé du tout. Mais le fait qu'il se transforme en chapoule nous a aidés à le rendre sympathique !

Vous abordez des thèmes très actuels, comme l'affirmation des femmes ou l'exclusion...

Concernant l'héroïne forte, les temps changent rapidement : on a désormais beaucoup de super-héroïnes qui débarquent dans l'animation, comme avec *Zootopie*, et ce n'est plus un problème d'avoir un personnage de fille dans un rôle qui, dans l'inconscient collectif, ne lui est pas forcément destiné. Jean-François m'avait demandé de ne pas faire de Pil une petite guerrière aux cheveux longs. Au moment de l'écriture, j'y ai réfléchi et je me suis dit que les outsiders se servent d'autres armes que l'arbalète : ils utilisent la ruse et la manipulation pour apprendre à se faire aimer. Pour Pil, assumer son rôle de princesse, c'est prendre des décisions qui impactent les autres. Je voulais faire évoluer ce personnage féminin dans un registre qui n'est pas celui du combat et de la guerrière, mais davantage ancré dans le politique et le social : elle contribue à redresser la politique du royaume et comprend qu'on peut redistribuer les richesses.

S'agissant de l'exclusion, c'est un thème récurrent dans les productions TAT : on est souvent confronté à des personnages déglingués qui ne sont pas là où on les attend, qui ont l'air de ne pouvoir assumer les tâches qu'ils se sont attribuées. Comme le gros balourd qui veut devenir chevalier, ou la petite fille crasseuse qui veut devenir princesse. Cela nous tenait à cœur d'avoir un message social : je crois qu'on peut sensibiliser les enfants à la problématique de l'exclusion, sans faire de prosélytisme, mais en les initiant aux idées de solidarité et du collectif.

Tristain est un méchant complexe qui échappe au manichéisme.

Il n'est pas destiné à vivre sur le trône. Il s'est débrouillé pour être Régent et use de la méchanceté pour parvenir à ses fins. Il a un côté machiavélique, mais j'espère qu'il suscitera la sympathie de certains spectateurs. J'aimerais qu'on arrive à percevoir chez lui un être désespéré qui cherche à garder ses privilèges et qui est prêt à tout pour écraser les autres. Je ne voulais pas d'un fou psychopathe : il est très attaché à sa chienne, même s'il n'hésite pas à la transformer en dragon. Son humour le rendra peut-être attachant.

Vous maniez le *slapstick* avec bonheur...

Sachant qu'on avait un personnage de bouffon, on a revu plusieurs films muets et on y est allé à fond avec Rigolin dans le *slapstick* ! D'ailleurs, le film commence avec une course poursuite entre Pil et Crobar, qui rappelle Bip-Bip et le Coyote, même si on ne fait pas du cartoon à l'américaine, mais qu'on s'en nourrit. De même, les petits animaux dont Pil s'entoure sautent sur la tête des gens, griffent les oreilles, et ont, eux aussi, un côté très cartoonesque.

Quels sont les codes esthétiques du film ?

On a suivi l'évolution du studio, puisque je collabore avec les équipes qui ont travaillé sur *Terra Willy* et *Les As de la jungle*. Il y a beaucoup plus d'humains dans *Pil* que dans toute autre production antérieure, et on s'est éloigné du design de *Terra Willy*, bien qu'on reste sur la même ligne : des bouilles rondes, de grands yeux, des visages inspirés de formes simples. Pour le Moyen-Âge, on a cherché à s'inspirer de ce que pourrait être un Moyen-

Âge du XIVème siècle dans le sud de la France pour se démarquer de l'esthétique celtique des films anglo-saxons et se rapprocher des teintes qu'on trouve en Occitanie, entre les châteaux cathares et un cadre méditerranéen. Pour les personnages, on est allé vers un peu plus de réalisme que sur *Les As de la jungle*, en gardant une ligne graphique assez proche des précédentes productions.

Pour l'ambiance, on voulait un Moyen-Âge un minimum réaliste, mais qui reste plein de couleurs. Quand on quitte la ville, on passe par des vignes, une forêt où les arbres sont rouges, le repaire de la sorcière où scintillent des lucioles. On souhaitait offrir une palette de paysages divers, très colorés, tout en restant proche des images d'Épinal avec le château qui surplombe la ville, et la crypte où se terrent les méchants. Il s'agissait de revisiter les figures imposées à la sauce TAT !

Comment avez-vous choisi les voix ?

Au départ, pour Pil, je voulais absolument une voix d'enfant. La directrice de casting m'a alerté que ce serait plus difficile et m'a envoyé un panel de voix mêlant adultes et enfant : j'ai repéré une voix qui me semblait correspondre parfaitement à mes critères – sauf qu'il s'agissait d'une jeune femme, Kaycie Chase, avec une longue expérience de doublage ! C'était bluffant. Elle a une voix très fraîche, très espiègle, très juvénile. On a animé sur sa voix et elle a fait de Pil un personnage qui respire la joie et l'énergie.

Pour Crobar, j'ai choisi Paul Borne, qu'on connaissait depuis *Les As*, qui a une voix très grave avec une texture très prononcée. Il souligne le contraste entre cette petite fille espiègle et ce gros balourd.

Avec Julien Crampon, qui double Rigolin et Crapulo, on a aussi joué sur le côté schizophrène du personnage.

Quant au leader des ménestrels, au moment où on dessinait le personnage, on est tombé sur une image de Francis Cabrel jeune et on a voulu s'en inspirer. Emmanuel Curtil, qui adore faire des imitations, s'est glissé dans la brèche et a concocté une voix très proche du chanteur !

Et la musique ?

Elle est signée Olivier Cussac, musicien historique de TAT, avec qui j'avais travaillé sur la série des *As de la jungle*. On a d'abord utilisé des musiques témoins qu'on remplaçait progressivement par les compositions d'Olivier. On a dû enregistrer les musiques de ménestrels très tôt car elles sont jouées par des musiciens médiévaux – luth, vielle à roue, flûte médiévale –, puis on les a enregistrées et filmées et nos animateurs ont reproduit leurs mouvements et leur gestuelle. Pour le reste de la musique orchestrale écrite par Olivier, elle a été enregistrée par l'Orchestre National d'Ile de France. C'était très émouvant car si l'écriture a duré neuf mois, en arrivant à l'orchestre, tout se passe en trois ou quatre jours, entre le compositeur, le chef d'orchestre, l'ingénieur du son et la monteuse musique. Par exemple, pour certaines séquences, on avait travaillé une maquette musique avec des sons électro et, tout à coup, on entendait une soixantaine de musiciens qui la jouaient ! C'est un vrai moment de consécration quand on sent que l'émotion qu'on recherchait est véhiculée par la musique.



Sans épée ni pouvoirs magiques, Pil et ses compagnons font face à des dangers hors du commun.

LES PERSONNAGES

PIL - *Une super-héroïne qu'il ne faut pas traiter de princesse*

Phrase type : « *C'est pas si mal d'être une princesse, en fait... Bon, la robe est pas très pratique pour escalader les murs du château mais au moins, on mange bien...* »

12 ans Orpheline Intrépide Débrouillarde Malicieuse Rusée Espiegle Princesse malgré elle



Pil est une petite orpheline d'une douzaine d'années qui a grandi dans les rues. Elle est vêtue de haillons, couverte de crasse et a les cheveux en pétards. La vie de vagabonde et la misère l'ont rendue méfiante, individualiste et voleuse, mais également très débrouillarde et rusée.

Dotée d'une agilité extraordinaire, elle ne se sépare jamais de ses trois fouines apprivoisées qui l'aident dans toutes les situations. Tête brûlée et espiègle, elle enchaîne les cascades et les acrobaties dans des séquences d'action pleines d'humour.

Suite à un quiproquo, elle se retrouve embarquée dans une quête pour sauver Roland, le prince héritier, victime d'un enchantement. Le garde Crobar et le bouffon Rigolin se joignent à elle dans ce voyage initiatique.

Grâce à ses nouveaux compagnons d'aventure, Pil découvre l'amitié, la générosité, le courage et la solidarité. Elle apprendra à partager, à s'intéresser aux autres, et découvrira que la vraie noblesse est celle du cœur.

LES FOUINES - *Gloutonne, Griffue, Touffue... et Moustache*

Pil et ses fouines apprivoisées sont inséparables. Sans même que la petite fille n'ait besoin de leur donner des ordres, elles jaillissent de ses manches et l'aident à grimper ou chiper de la nourriture. Elles réagissent aux émotions de leur maîtresse en montrant les dents quand elle est en colère, ou en couinant de peur lorsqu'elle est en danger.

Elles peuvent également aider Pil à se déguiser : perchées sur sa tête, elles font office de perruque, lovées autour du menton, elles peuvent lui faire une fausse barbe...

Gloutonne n'est pas aussi agile et disciplinée que les autres. Elle est terriblement gourmande et incapable de se contrôler quand elle est devant une pâtisserie, ce qui va mettre Pil à plusieurs reprises dans des situations délicates...



Phrase type : « *Scrouic ! Skwee ! Pouik ! (Oh chouette ! Un délicieux tartichon... mieux encore, un nonos qui fait scouic !)* »

CROBAR - *Un chevalier qui casse les codes*



Phrase type : « *Oh coucarel ! Je l'attraperai un jour, ce maudit lutin voleur de tartichon!...* »

Garde naïf Coeur en or Attachant Maladroit Rêve d'être fait chevalier Escorte la princesse Pil dans son aventure

Garde balourd et peu dégourdi, Crobar n'a rien du fier chevalier au cheval blanc ! Au service de Tristain, il passe son temps à tenter de piéger Pil qu'il prend pour un lutin. Il subit les brimades et les humiliations des autres gardes et de Tristain, mais ne se rebelle pas car son plus grand rêve est d'être un jour fait chevalier.

Lors de sa rencontre avec Pil, qu'il prend pour une princesse à cause de sa robe, elle lui fait la promesse de l'adouber. Ni une ni deux, le voilà prêt à la suivre dans toutes ses aventures ! Doté d'un cœur en or et d'un esprit naïf, il se prête avec plaisir au jeu de la petite fille, qui le mène par le bout du nez.

Spoiler alert !

Au cours de leur aventure, son admiration se transformera petit à petit en un sentiment d'affection paternelle. Mais lorsqu'il apprend que Pil lui a menti, il se sent profondément trahi. Il ne lui pardonnera qu'après que celle-ci ait prouvé ses qualités pour racheter son mensonge.

RIGOLIN - *Un jeune bouffon timoré*



Phrase type : « *Dites-moi, Maître Crapulo, savez-vous ce qui est vert et qui porte un casque ? Non ? Le chevalier concombre !* » Maître Crapulo dépité : « *Pitié, arrêtez ce bouffon ! Il est nul et en plus il parle avec une chaussette !* »

Adolescent Bouffon Ventriloque Craintif Se chamoie sans cesse avec sa marionnette Découvre l'amitié
--

Rigolin est un jeune bouffon de treize ans, vêtu d'un habit ridicule avec un bonnet à clochettes. Il ne quitte jamais sa petite marionnette-chaussette, Maître Crapulo, qu'il fait parler grâce à ses talents de ventriloque. Pour un bouffon, Rigolin est plutôt timoré et ses blagues sont des calembours aussi navrants qu'innocents.

Maître Crapulo est son « Mister Hyde » : la marionnette est d'une effronterie sans borne ! Elle n'hésite pas à railler les nobles et à balancer les blagues les plus corrosives. Rigolin se dispute souvent avec Maître Crapulo dont il envie le culot : il est persuadé que c'est la chaussette qui a le talent comique qui lui fait défaut.

Spoiler alert !

Rigolin n'est pas dupe de la supercherie de Pil : il sait depuis le début qu'elle n'est qu'une petite voleuse déguisée en princesse. Après l'avoir faite chanter en la menaçant de dévoiler son secret, il finira par s'attacher à elle et l'aidera à sauver le prince Roland.

TRISTAIN - *Le sinistre régent*

Phrase type : « Pourquoi dépenser les impôts pour faire un orphelinat alors qu'avec cet argent on pourrait faire une niche en or massif pour ma chienne ? »

Egoïste Cynique Arriviste Fourbe Usurpateur du trône Gaga de sa chienne
--



Régent du royaume, Tristain est un homme charismatique, doté d'un cynisme et d'un égoïsme sans limite. Il n'agit pas par pure cruauté, mais pour conserver son trône et ses privilèges. Pour cela, il n'hésite pas à trahir le prince héritier Roland, à opprimer son peuple ou à lâcher une horde de mercenaires aux trousses de Pil.

Le seul être pour lequel Tristain ressent une sincère affection est sa petite chienne Isandre. Il lui parle comme si elle était une enfant, avec une voix de papa gâteau ridicule.

ISANDRE - *Une bouledogue qui a du mordant*



Phrase type : « Wif, waf ? Wouf ! (Où est mon nonos ? Apportez-le-moi immédiatement ou je fais un massacre !) »

Odieuse Colérique Capricieuse Folle de son nonos Déteste les fouines de Pil

Isandre est une petite bouledogue odieuse et chaotique. Elle déteste tout particulièrement les fouines de Pil qui lui ont volé le petit nonos qu'elle adorait mâchouiller. Lorsqu'elle les aperçoit, elle devient incontrôlable !

En buvant une fiole de sang de dragon, elle devient partiellement monstrueuse : des petites ailes lui poussent sur le dos et elle se met à cracher du feu quand elle est en colère.

ROLAND - *Un héritier victime d'enchantement*



Fougueux
Héritier du trône
Chevaleresque
Transformé en animal ridicule

Roland est un fougueux jeune homme de dix-huit ans, chevaleresque et un peu trop naïf. Alors qu'il s'apprête à hériter du trône de son père, le régent Tristain l'empoisonne avec une potion magique pour rester au pouvoir. Mais la potion ne tue pas Roland, elle le transforme en... un animal des plus étranges!

CHAPOUL - *Garanti sans OGM*



Phrase type : « *Tristan ! -Miaou !- Tu me paieras
cette -cot-cot-cot-codec- trahison !!!* »

Moitié chat
Moitié poule

Après avoir bu la potion empoisonnée de Tristain, Roland se retrouve transformé en chapoul, un animal moitié chat, moitié poule. C'est sous cette forme ridicule que le pauvre prince accompagnera Pil et ses compagnons à la recherche d'un antidote.

Une fois son apparence humaine retrouvée, Roland gardera quelques séquelles de sa transformation, et continuera à glousser ou miauler de temps en temps...



PAGES THEMATIQUES

Un univers médiéval aux couleurs de l'Occitanie

Des châteaux forts, des chevauchées héroïques, des sortilèges et des créatures fantastiques... Embarquez avec Pil pour une comédie pleine d'action dans l'univers des contes et légendes du Moyen-Âge !



Sur une musique orchestrale teintée de sonorités médiévales, les décors monumentaux prennent vie dans des séquences éclairées à la torche, à la lumière d'un orage, ou en jouant sur le clair-obscur d'une forêt noyée par la brume...

Pour concevoir l'univers de cette aventure, la région Occitanie a été riche d'inspiration.

Les cités inspirantes pour le réalisateur

Carcassonne

Grâce à la création 3D, Pil réinterprète les aspects spectaculaires de lieux comme la cité de Carcassonne ou les châteaux du Pays cathare tout en conservant une part de réalisme historique.

Rocamadour

Cordes sur ciel

Saint Cirq-Lapopie

Les Citadelles de Montségur et Quéribus



Le réalisateur Julien Fournet et les équipes de recherches graphiques ont sillonné la région Occitanie pour s'imprégner de ses trésors et de sa géographie.

Roc-en-Brume est née de ces fabuleux villages et citadelles suspendus entre ciel et terre, arrimés à flanc de falaise au cœur de sites naturels à couper le souffle.

Agen

Albi

Minerve

Montauban

Rodez

Sarlat

Sorèze



Ruelles pavées, arcades, escaliers de pierre, portes fortifiées, briques rouges, enseignes d'échoppes... Rien n'a été laissé au hasard !

Les moindres détails architecturaux, matières et textures ont été étudiés afin de restituer au mieux l'ambiance médiévale régionale.

Immersion en terres Occitanes

Afin de rendre hommage à la couleur si particulière de l'Occitanie médiévale, chaque détail a été scrupuleusement étudié.



La lumière, la flore, les accessoires, les costumes et broderies, les enseignes et armoiries sont autant de clins d'œil au patrimoine historique de la région.

Côté musique, le compositeur Olivier Cussac a pensé chaque mélodie à la façon des troubadours qui arpentaient les cours de la noblesse en chantant dans la langue d'oc. Pour une réelle immersion sonore, certaines partitions ont été jouées par une troupe de musiciens médiévaux.

Tartichon :

Tourte médiévale occitane.

Spécialité culinaire roc-en-brumoise dont la recette est tenue secrète par ses habitants.

Exemple : "Qu'il est bon, qu'il est frais mon tartichon !"

Coucarel :

Interjection dérivée du patois occitan.

Juron qui exprime la contrariété à Roc-en-Brume.

Exemple : "Coucarel ! J'ai fait tomber/brûler mon tartichon !"

Le détail qui tue :

L'église Saint-Aubin s'est invitée sur une des tapisseries du château de Roc-en-Brume



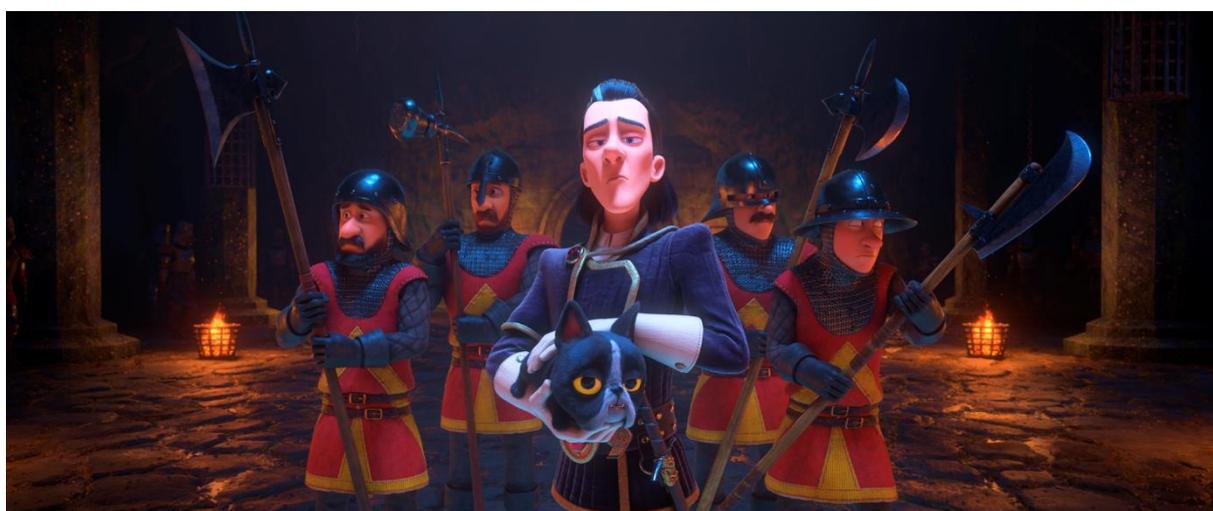
TAT Productions : Le choix d'un ancrage en région

née à Toulouse il y a 20 ans, TAT a fait le choix de poursuivre son développement tout en restant fidèle à son ancrage local. Elle est d'ailleurs accompagnée depuis ses débuts par des partenaires institutionnels comme La Région Occitanie, et plus récemment par Toulouse Métropole.

Pour la post-production de Pil, TAT a choisi de collaborer avec des professionnels de la région :

- Les musiques ont été composées à Toulouse par Olivier Cussac
- L'étalonnage et le mixage son ont été réalisés à Montpellier par French Kiss Production et Saraband.

L'expansion du studio, qui emploie aujourd'hui plus de 130 infographistes dans ses locaux en centre-ville de Toulouse, et qui exporte ses productions à l'international, en fait l'un des acteurs majeurs de l'animation 3D en Occitanie.



Pil

Fiche technique

Titre du film	Pil
Date de sortie (France)	11 août 2021
Visa	145.409
Format / Durée	Long métrage 1h29
Technique	Animation 3D (images de synthèse)
Format de projection	Scope
Son	Dolby 7.1 / 5.1 / Stéréo
Pays	France
Année	2021
Version Originale	Française
Réalisation	Julien Fournet
Scénario	Julien Fournet
Création graphique	Benoît Daffis, Laurent Houis, Benjamin Lagard, Guillaume
Musique originale	Olivier Cussac
Production déléguée	TAT Productions
Producteurs	Jean-François Tosti, David Alaux et Éric Tosti
Directrices de production	Sophie Lamant et Caroline Legras
Coproduction	SND – Groupe M6, France 3 Cinéma
Studio d'Animation	TAT studio
Distribution	SND Groupe M6
Ventes internationales	SND Groupe M6

Mentions légales :

Une coproduction TAT productions, SND – Groupe M6, France 3 Cinéma,
Avec la participation de France Télévisions, Canal+ et Ciné+
Et avec le soutien du CNC, de la Région Occitanie / Pyrénées-Méditerranée,
de Toulouse Métropole,
de la PROCIREP, de l'ANGO A et de la SACEM

Copyright :

© TAT productions, SND – Groupe M6, France 3 Cinéma / 2021



Casting vocal

Pil	Kaycie Chase
Crobar	Paul Borne
Rigolin / Maître Crapulo	Julien Crampon
Tristain	Pierre Tessier
Roland	Gauthier Battoue
Aliénor	Barbara Tissier
Lugan	Emmanuel Curtil
Le chef des mercenaires	Enrique Carballido
Le berger	Laurent Maurel
La sorcière	Martine Irzenski
Hérault	Jérémy Prévost

Musique originale

Compositeur	Olivier Cussac
Direction d'orchestre	Julien Leroy

Equipe technique

Directeur de studio	Stéphane Margail
Directeur technique	Romain Teyssonneyre
Directrice de production	Caroline Legras
Directeur de post-production	Fabien Daguerre
1ère assistante réalisatrice	Karen Seghetto
2ème assistante réalisatrice	Johanna Royer
Direction de la bande son	Eric Sampieri, David Vincent
Montage	Jean-Christian Tassy, Hélène Blanchard, Magali Batut
Superviseurs recherches graphiques	Jean-Emmanuel Vermot-Desroches, Frédéric Besson
Chef story-boarder	Nicolas Capelle-Sigere
Superviseur modélisation et textures personnages	David Aucourt, Vincent Chambin
Superviseuse modélisation environnement	Karen Haloche
Superviseur textures environnement	Youssef Lakssir
Superviseurs setup	Louis Granier, Pierre Lasbignes
Chef layout	Laura Lagarde
Directeur de l'animation	Alexis Artaud
Superviseur des effets visuels numériques	Mickaël Lalo
Superviseurs simulation personnages	Louis Granier, Anaïs Martin
Superviseurs éclairage et rendu	Yannick Moulin
Chefs compositing	Justine Thibaut, Philippe Puech
Chef compositing stéréoscopie	Jérôme Desplas
Étalonnage	Graziella Zaroni
Bruitages	Patrick Egreteau
Mixage	Jean-Paul Hurier

