

CHRISTIAN
CLAVIER

BERNARD
ALANE

DANIEL
MESGUICH

ALEX
LUTZ

ALEXANDRE
ASTIER

ÉLIE
SEMOUN

GÉRARD
HERNANDEZ

GUILLAUME
BRIAT

LIONNEL
ASTIER

FRANÇOIS
MOREL

ET FLORENCE
FORESTI

Astérix

Le Secret de la Potion Magique

UNE HISTOIRE
ORIGINALE
D'ALEXANDRE
ASTIER

UN FILM DE LOUIS CLICHY ET ALEXANDRE ASTIER

D'APRÈS L'ŒUVRE DE RENÉ GOSCINNY ET ALBERT UDERZO

UNE PRODUCTION MB STUDIO EN COPRODUCTION AVEC MB FILMS D'APRÈS L'ŒUVRE DE RENÉ GOSCINNY ET ALBERT UDERZO. DROITS D'ADAPTATION LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ © 2018 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ GOSCINNY-UDERZO. AVEC LES VOIX DE CHRISTIAN CLAVIER, BERNARD ALANE, DANIEL MESGUICH, ALEX LUTZ, ALEXANDRE ASTIER, ÉLIE SEMOUN, GÉRARD HERNANDEZ, GUILLAUME BRIAT, FRANÇOIS MOREL, LIONNEL ASTIER ET FLORENCE FORESTI. SCÉNARIO ET DIALOGUES ALEXANDRE ASTIER ET LOUIS CLICHY. HISTOIRE ORIGINALE ALEXANDRE ASTIER. MUSIQUE ORIGINALE PHILIPPE ROMBI. RÉALISÉ PAR LOUIS CLICHY ET ALEXANDRE ASTIER. PRODUIT PAR PHILIPPE BONY. PRODUCTEUR ASSOCIÉ LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ. PRODUCTION EXÉCUTIVE NATALIE ALTMANN ET MIKROS ANIMATION. AVEC LA PARTICIPATION DE MIKROS IMAGE. AVEC LA PARTICIPATION DE CANAL+, OCS, M6 ET W9 AVEC LE SOUTIEN DE LA RÉGION ÎLE-DE-FRANCE ET DU CNC. CANAL+ OCS [M6] * Île-de-France VMD

IMPRESSION FINANCE SERVICES - PASCAL GIBREAU

M6 STUDIO en coproduction avec M6 FILMS présentent

Astérix®

Le Secret de la Potion Magique

DOSSIER DE PRESSE

Au cinéma le 5 décembre 2018

Durée : 85 min

D'après l'œuvre de René GOSCINNY et Albert UDERZO

Scénario d'Alexandre Astier et Louis Clichy

Une histoire originale d'Alexandre Astier

Réalisé par Louis Clichy et Alexandre Astier

Avec les voix de Christian CLAVIER, Bernard ALANE, Daniel MESGUICH, Alex LUTZ, Alexandre ASTIER, Elie SEMOUN, Gérard HERNANDEZ, Guillaume BRIAT, François MOREL, Lionnel ASTIER et Florence FORESTI

DISTRIBUTION :

SND

GROUPE M6

89 Avenue Charles de Gaulle
92575 Neuilly sur Seine Cedex

PRESSE :

BCG

23 rue Malar
75007 Paris

bcpresse@wanadoo.fr

SYNOPSIS

À la suite d'une chute lors de la cueillette du gui, le druide Panoramix décide qu'il est temps d'assurer l'avenir du village.

Accompagné d'Astérix et Obélix, il entreprend de parcourir le monde gaulois à la recherche d'un jeune druide talentueux à qui transmettre le Secret de la Potion Magique...



Qu'est-ce qui vous a séduit dans ce second opus des aventures d'Astérix ?

L'autorisation de proposer une histoire originale. Après le premier, *Le Domaine des Dieux*, qui est une adaptation, je me demandais quel serait le cran d'après et c'était de proposer une histoire originale. Je pensais qu'on me le refuserait. Je me disais : « De toute façon, je ne vais pas le faire ». Et puis non. Donc voilà.

Avez-vous dû mener des discussions ou des négociations un peu âpres pour obtenir cette autorisation ?

Non, tout a été sucré. Le sujet est un peu tendu car cela parle de choses qu'Astérix n'aborde pas forcément. Astérix n'a pas de futur. La licence d'Astérix est fixée dans le temps, elle est éternelle. Le village résiste, les Romains attaquent et la potion magique est sauve. Les aventures prennent corps à l'intérieur de cela. La question de ce qu'il adviendra si Panoramix ne peut plus faire la potion n'a pas été abordée et ça, je savais que ce serait difficile car il ne suffit pas d'avoir une idée. Il faut prouver que cela reste bienveillant vis-à-vis de la licence d'Astérix, que c'est une belle aventure d'Astérix, ne pas mettre de coups de pied dans les principes pendant longtemps construits. Cela n'a pas donné de discussions âpres, cela a donné des discussions où il fallait rassurer. Il fallait que le pitch n'effraye pas.

Comment s'est construite l'histoire ?

Elle est construite dès le début dans ses grandes lignes. Après pour les contraintes, il y a la durée du film, qui n'est pas énorme, 80 minutes. En scénario, ce n'est pas évident car il en manque un peu. Pour entrer dedans, ça se fait, mais c'est un peu complexe. L'histoire ne s'est pas construite, elle était là. Après, il faut la fabriquer avec Louis [Clichy].

Comment arrivez-vous à mettre votre propre patte, votre propre style tout en respectant l'esprit et les codes d'Astérix ?

Je n'ai pas de technique particulière pour respecter les choses. Je ne ferai pas cela si je ne respectais pas déjà Astérix. Donc mon envie naturelle de raconter une histoire d'Astérix ne me porte pas à être iconoclaste. Je n'ai pas spécialement de plaisir à mettre des coups de pied dans les trucs. Ce n'est pas mon genre et cela ne m'intéresse pas trop. Je n'ai rien à renouveler. En revanche, j'aime faire appel à ce qui me plaît chez Astérix depuis que je suis gamin et qui

m'a toujours plu. Maintenant, comment être soi-même ? Je ne vais pas être quelqu'un d'autre. Quand j'écris, c'est moi, et cela se voit. Je n'ai pas l'impression que cela se marie mal. Je ne m'inquiète pas, en fait. Je fais et normalement, sans me forcer, il devrait y avoir le respect nécessaire aux choses.

On dit toujours qu'un deuxième épisode doit être plus grand, plus fort, plus explosif. Cela va-t-il être le cas ?

Oui, il y a quelques éléments. Déjà ça bouge ! *Le Domaine des Dieux* est un huis clos, tout se passe à côté du village, avec César qui vient construire ses immeubles au pied du village. Là, c'est une aventure qui pousse nos héros à aller chercher un candidat dans toute la Gaule. Il y a la notion de périple. Cela agrandit l'univers par rapport au premier. Je trouve aussi que l'animation est un peu plus belle car on a avancé d'un cran ne serait-ce qu'en technique. Mais c'est aussi cela un deuxième. On a des choses qui sont acquises et je trouve que l'animation - et ce n'est pas ma faute donc je ne me vante de rien - a pris un petit cran de qualité.

C'est un film qui va juste être fun ou avez-vous quelques idées fortes que vous abordez comme la transmission du savoir, la retraite ?

Pour moi, il n'y a pas de comédie sans drame. J'ai été élevé à cette école-là, j'y crois et je continue. Ce n'est pas quelque chose qui m'a déçu. Evidemment, il y a beaucoup de thèmes que cela soulève. Avant d'écrire, je me dis : « Je vais écrire ça. » Et je m'y mets.



Cette histoire fait ressurgir plein de choses. Par exemple, une question : puisque Panoramix possède la potion magique, pourquoi ne sauve-t-il pas la Gaule entière ? Pourquoi la garde-t-il pour lui ? Il y a des peuples gaulois opprimés à travers la Gaule, on le voit dans les albums. On peut même faire des ponts avec l'arme nucléaire. Qui l'a ? Qui ne l'a pas ? Pourquoi ne

faut-il pas que tout le monde l'ait ? Que se passerait-il si tout le monde s'en servait ? Il y a plein de trucs que ça a soulevés. Après, je n'ai pas les moyens de m'en sortir. Ecrire une histoire, c'est forcément essayer de répondre à tout. Ce que je n'aurais pas voulu, c'est survoler ces questions-là.

Vous avez créé un nouveau méchant, Sulfurix. En quoi est-ce un bon méchant ?

Je fais partie de l'école qui dit : quand le méchant est réussi, le film est réussi. J'ai toujours préféré les méchants. Je fais partie de ceux qui préféreraient incarner les méchants même quand j'étais petit et tout le temps.

En quoi Sulfurix est un grand méchant ? D'habitude dans *Astérix*, les méchants sont souvent grotesques. Par exemple, dans *La Zizanie*, vous avez cet espèce de petit bonhomme. C'est un méchant car il est capable de mener les héros d'*Astérix* à leur perte. Très clairement, c'est un vrai méchant. Mais il a un côté un peu ridicule, on peut se moquer de lui. *Le Devin*, autre exemple, fait une entrée fracassante mais au bout de quelques planches, on se rend compte que c'est un vrai charlatan donc on peut s'amuser de ça. Dans *Le Secret de la Potion Magique*, le méchant m'a donné envie de faire le film. Parce que c'est un vrai dangereux, un vrai intelligent. Et c'est un improvisateur ; il est un peu secoué mais c'est lui qui m'a donné envie de faire ce film.



Pourquoi avoir choisi Daniel Mesguich pour sa voix ?

(Rires) Mais quelle bêtise j'aurais faite de ne pas le prendre, plutôt ? Vous avez entendu sa voix ?

Le gars parle, vous lui dites : « Tu vas faire le méchant ! ». Je ne vois pas ce que j'aurais pu faire d'autre. Il y aurait pu y avoir Michel Auclair ou François Chaumette, qui doublait le

premier Vador, malheureusement ils ne sont plus là. J'aurais adoré travailler avec eux, mais heureusement, il y a Daniel Mesguich !

Comment s'est passé le casting pour remplacer Roger Carel pour la voix d'Astérix ?

Ce n'est pas un chapitre chouette, évidemment. Il faut comprendre que quand Roger Carel est venu prêter sa voix à Astérix dans *Le Domaine des Dieux*, il avait déjà prévu de ne plus trop travailler. Il est sorti de sa retraite pour son ami Uderzo, je crois. Très accessoirement, parce qu'il n'était pas mécontent qu'on fasse un film. Cela lui plaisait mais il n'avait déjà plus envie de travailler, très clairement. Pour *Le Secret de la Potion Magique*, c'était complètement affirmé, donc c'est triste. Il n'y a pas eu de casting, je ne fais jamais de casting.

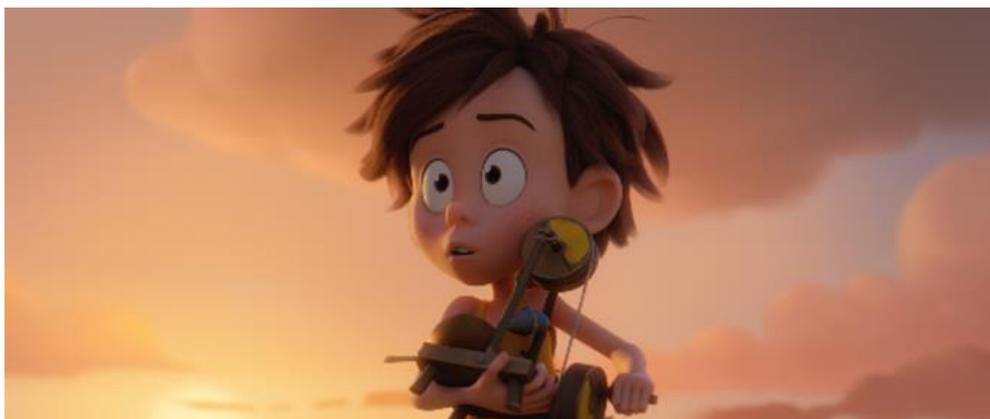
Christian Clavier, je le trouve toujours génial, je l'adore, je l'emploie ailleurs et il a déjà fait Astérix en plus de ça. Clavier, c'est l'occasion que ce soit un peu moins triste, que ce ne soit pas un casting, justement. C'est Clavier. Il fait Astérix, il est super. C'est autre chose, on ne cherche pas à remplacer Carel. On ne remplace pas Carel de toute façon. C'est triste que Carel ne soit pas là, super triste. Et en même temps, c'est génial que ce soit Clavier.

Avez-vous écrit en pensant à Christian Clavier ?

Les dialogues, oui. Ses dialogues, c'est du Astérix/Clavier. (Rires) Il y a des trucs qu'il fait sonner... Avec Carel, je n'aurais pas dessiné les répliques de la même façon. Là oui, c'est un Astérix/Clavier.

Comment avez-vous choisi la jeune Levanah Solomon pour la voix de Pectine ?

Je n'aime pas trop les enfants qui sont des performers, le côté à l'américaine où il faut être plus pro que les pros, plus adulte que les adultes. Je crains cela. Et puis, je viens d'une école de comédiens où on n'apprend pas trop à jouer avant qu'on soit adulte. On remue un matériau un peu adulte, des émotions, des choses. Les enfants peuvent travailler le théâtre mais c'est bien de leur faire faire des choses qui ne les touchent pas trop, qui restent en surface. Il faut qu'ils s'amuse. Déjà que c'est ennuyeux quand cela devient un métier pour nous mais pour les enfants, c'est terrible. Et Levanah, c'est quelqu'un qui adore faire ça. Elle le fait seule chez elle. Sa mère me disait qu'elle double des trucs, elle coupe le son et tout. Elle adore faire des voix elle est super douée. Cela marche très bien. En plus, elle est très attentive.



Mais ce qui compte, au-delà du fait qu'elle ait un talent pour ça, c'est que c'est un talent qui lui est amené par l'amusement. Du coup, je ne m'inquiète pas. Je suis hyper détendu et on s'est marré.

Si je vous dis Oursenplus, à quoi pensez-vous ?

Je me suis pris d'affection pour ce gars-là. Il est dans une situation que je connais bien, celle d'avoir des équipes peu efficaces. C'est une situation dans laquelle j'ai l'habitude d'être. A l'écran, bien sûr, pas en vrai. Il a fait un pas de plus encore dans le côté « ça ne marche pas mais je n'y peux rien ». Il est un peu découragé. Mais comment ne pas être découragé quand on s'occupe des Romains à côté du village d'Astérix ? Au bout d'un moment, il ne faut pas avoir trop d'ambitions, il ne faut pas être trop carriériste, il ne faut pas espérer faire plaisir à César, ça n'a aucun intérêt. Il faut attendre que ça passe.

Préférez-vous écrire pour des Gaulois ou pour des Romains ?

(Rires) Je ne peux pas raisonner comme ça. Moi, j'aime écrire pour des comédiens et je ne peux écrire que si je sais qui c'est. Et que ce soit chez les Romains ou chez les Gaulois, ce sont des gens avec qui je prends beaucoup de plaisir à écrire. Quand j'écris pour les Romains, j'écris pour Elie Semoun, Olivier Saladin est venu faire un sénateur. Philippe Morier-Genoud est venu faire César. Pour moi, ce sont des gens, des acteurs. Abraracourcix, c'est Serge Papagalli. Mon père [Lionnel Astier] fait Cétautomatix. Il y a aussi François Morel... Je pense aux acteurs donc, c'est égal. Je ne m'ennuie ni avec les uns ni avec les autres.



D'où vient cette imagination pour les noms des personnages ? Et je pense à Tomcrus.

Ah ! Il est de moi celui-là. C'est rare parce que je n'aime pas les jeux de mots. Il faut toujours faire des bons mots, je n'ai pas ce type d'humour. Mais on était toujours à se demander : « Comment il s'appelle ? Il faut qu'on sache comment il s'appelle ! » Je suis nul pour ça mais celui-là, je l'ai eu. Je ne sais pas d'où il vient... Pour les Romains, il faut être en « ous » ou en « us » ou en « uche » ou en « ouche ». Vous avez des tas de trucs comme ça. J'ai un dictionnaire de rimes mais Tomcrus n'est pas dedans, évidemment. Je ne sais pas d'où il est sorti. Je n'étais pas mécontent. Celui-là, c'est le mien.

Avez-vous une réplique ou une blague préférée dans ce second épisode ?

Je vais choisir une phrase du méchant. Sulfurix arrive dans la forêt des Carnutes et il commence à s'en prendre à tout le monde. C'est un druide qui a été banni depuis une dizaine d'années, il revient comme ça, on ne sait pas comment. Il dit aux autres : « Moi, si j'avais disposé d'une telle puissance - en parlant de la potion magique – je ne l'aurais pas gardée pour 40 crétins à moustache, j'aurais arrêté toutes les guerres du monde. » J'aime bien ce que cela laisse au public. Ce n'est pas une blague mais j'aimerais bien que le public se dise : « Mais il a raison. Comment se fait-il qu'il n'y a que 40 mecs sauvés par la potion ? » Si le public se pose juste cette question, je ne serais pas mécontent de moi.



Quelle grande leçon avez-vous appris sur le premier film qui vous sert pour le deuxième ?

C'est un film qui, tout comme le premier, bénéficie du fait que les acteurs enregistrent leur voix avant qu'il soit animé. C'est capital pour moi. C'est-à-dire qu'il n'y pas d'image. On va en studio, on enregistre les voix jusqu'à ce qu'elles soient justes et que les acteurs maîtrisent leur personnage. Les personnages sont animés après par rapport à ce qu'ils ont fait. J'avoue que j'aurais été terriblement malheureux de faire ce qui nous arrive quand on reçoit un film des Etats-Unis, par exemple, où on double de l'animation déjà faite, comme on doublerait un film live. C'est comme cela que j'aime travailler en animation. Et puis, il y a une liberté supplémentaire, on peut faire énormément de choses avec des animateurs de talent.

C'est une récréation très française de faire *Astérix* en live, de se mettre des moustaches, des trucs. C'est super, je ne dis pas le contraire, mais en animation, il y a une espèce d'expressivité. On peut retrouver toute la BD avec des acteurs qui tiennent les personnages. Quelque part, pour moi, c'est un peu la manière rêvée de raconter un *Astérix*. C'est toute l'ampleur du jeu d'acteur avant et après. C'est toute la possibilité, la magie et le monde de l'enfance que représentent l'animation et le dessin.



Un long métrage d'animation prend dans les quatre ou cinq ans d'une vie. Comment gardez-vous l'énergie et l'envie nécessaires pour aller au bout d'un tel projet et ne pas vous décourager ?

Je suis très exigeant sur la signature des choses. Quand une chose ne va pas, j'ai un truc naturel qui fait que je ne le laisse pas passer. Louis Clichy est aussi comme ça. Si j'ai une musique dans la tête, je veux que ce soit celle-là. Avec Clichy, on arrive à avoir la même musique. Dans un

film d'animation, les idées sont très fraîches au début, elles sont excitantes. La fabrication d'un film d'animation est aussi très minutieuse, très longue et par petites cases. A part l'enregistrement avec les acteurs où cela sonne à l'oreille, l'image, la belle image arrive très tard. L'image à l'écran est frustrante pendant très longtemps. Dans n'importe quel film, le résultat arrive très tard mais dans l'animation, c'est frustrant et un peu aride très longtemps. Il faut avoir les idées bien fixes jusqu'au bout parce qu'il faut imprimer, il faut que cela devienne vivant et cela devient vivant très tard. Il faut être un peu maniaque.

Comment vous êtes-vous divisé le travail avec Louis Clichy ?

En gros j'écris et je dirige les acteurs et il anime et met en scène. Sauf que j'ai un pied dans la mise en scène et qu'il a un pied dans l'écriture. Donc, on se dispute. Mais j'aime bien me disputer avec Clichy, je m'y suis fait en tout cas. (Rires)



Qu'est-ce qui vous a donné envie de faire ce second opus des aventures d'Astérix ?

D'abord malgré les difficultés rencontrées sur le *Domaine des Dieux*, l'expérience a été exaltante et j'étais plutôt motivé pour remettre le couvert. Il manquait juste quelque chose d'un peu nouveau et c'est Alexandre qui l'a trouvé : Faire notre propre histoire. Cela ouvrirait nécessairement nombre de nouvelles possibilités. J'étais partant.

Avez-vous été en contact avec Albert Uderzo et les ayants droits de René Goscinny pour savoir ce qu'ils en pensaient ?

Oui. Le fait de faire une œuvre originale était un vrai enjeu. Nous nous sommes demandés si nous allions être autorisé à le faire, si cela allait plaire, si nous ne sortions pas du sujet. Nous avons présenté notre projet à Albert Uderzo et Anne Goscinny qui ont été emballés ! Nous les avons vus plusieurs fois et ils sont venus nous rendre visite chez Mikros afin de voir l'avancée du film mais aussi vérifier que nous respections l'œuvre.

Comment s'est passée la création de cette histoire originale ?

Alexandre m'a proposé son idée que j'ai trouvée vraiment intéressante. Il a vigoureusement travaillé sur une première passe puis nous en avons discuté.

Nous échangeons nos idées en faisant des tableaux, des plans, avec beaucoup de rires et de disputes aussi. Je faisais de nombreux croquis pour expliquer des points de vue. Il repartait écrire dans son coin et ainsi de suite.

Tout cela a pris un peu de temps puisque nous n'avions aucune base, aucun album sur lesquels se référer.

Quels sont les incontournables quand on crée un aventure originale d'Astérix ?

Il est impératif de retrouver les personnages principaux de la série. Cette fois, le vrai héros n'est pas Astérix. Nous avons déporté l'histoire vers Panoramix, avec son antagoniste, le druide Sulfurix. Sorti de là, nous avons tous les ingrédients d'un bon album : potion magique (la moindre des choses !) romains, bastons, César... même les pirates, que nous avons dû écarter sur le 1er film faute de temps. Nous mettons aussi en avant le poissonnier et le forgeron. C'est un duo qui nous plaisait déjà beaucoup sur *Le Domaine des Dieux*.

Vous amusez-vous toujours autant avec les poules et les sangliers ?

Pour un animateur, animer un animal est un autre exercice passionnant car il n'est pas contraint par un dialogue. Cela dit, nous faisons un peu parler des sangliers, même si c'est dans leur propre langue. Nous les avons complètement détournés. Habituellement, ils constituent une espèce de gibier dans tous les albums. Là, ils sont intégrés au druidisme et nous en faisons des messagers. C'était amusant de les faire jouer sur les deux tableaux. Nous nous sommes aussi beaucoup amusés avec des poules et des moutons.



En quoi Sulfurix fait-il un bon méchant ?

En fait, il est assez classique dans sa méchanceté. Il traîne une blessure d'enfance, de la rancœur et de la frustration. Il n'est pas aimé, comme souvent chez les méchants. Ils renvoient une sorte de haine car ils ressentent un fort manque d'affection. Sulfurix a partagé une forme de complicité avec Panoramix mais elle s'est détériorée et transformée en haine parce que Panoramix est le druide qui a réussi, celui qui a trouvé la potion magique, celui qui a été aimé de tous. Et à l'inverse, Sulfurix a été oublié. J'ai également aimé travailler sur son design. Ce druide a abandonné quelques codes du druidisme tout en en conservant quelques-uns. Comme il vit en autarcie dans une cabane, nous avons ajouté une peau de bête et un crâne de cerf - qui n'est pas tout à fait le squelette d'un cerf. Sa peau est un peu cadavérique mais il garde une certaine noblesse. Il est très difficile à animer car c'est un personnage qui bouge assez peu : il possède une droiture et donc une économie de mouvement. Tout ceci en fait un méchant vraiment intéressant.

L'idée de la voix de Daniel Mesguich est géniale.

C'est une trouvaille d'Alexandre. Nous hésitons parfois pour le choix d'une voix sur un personnage ou un autre mais là, le consensus a été immédiat. Daniel est aussi un acteur de théâtre et il est très intéressant à regarder dans les vidéos. Nous filmons toujours les acteurs quand nous enregistrons les voix car cela peut aider les animateurs dans l'acting. Daniel Mesquich est un acteur qui donne énormément de sa personne visuellement et il est devenu une grande source d'inspiration pour animer Sulfurix.



Comment s'est passé le casting pour remplacer Roger Carel ?

Cela a été un grand débat car le remplacer nous donnait la possibilité de repartir sur des bases complètement nouvelles. C'est vraiment la première fois que le personnage animé n'est pas représenté par Roger Carel et cela a engendré de nombreuses questions, comme l'âge réel d'Astérix. Nous avons pensé prendre quelqu'un de 20 ans ou un trentenaire. Mais comme nous avons grandi avec Roger Carel, nous avons finalement eu envie d'une voix déjà bien posée, non pas âgée mais déjà très adulte : celle de Christian Clavier qui a déjà joué le personnage dans les films live. C'est une voix familière et il y a alors une évidence à l'entendre. Personne ne se dit : « Tiens, cette voix est bizarre ». La transition se fait en douceur grâce à Christian Clavier.

Le fait que ce soit Christian Clavier qui donne sa voix à Astérix change-t-il l'animation du personnage ?

Un petit peu. Nous respectons les codes graphiques d'Albert Uderzo mais effectivement Christian Clavier a une énergie, une patte, une voix que nous reconnaissons d'emblée. L'idée n'est pas d'essayer de masquer que c'est lui mais plutôt de profiter de la manière dont il joue pour l'intégrer à Astérix. Par moments, nous appuyons moins à l'image qu'il ne le fait avec sa voix parce que c'est presque trop estampillé. Par moments, au contraire, nous l'exagérons parce que cela colle bien au personnage d'Astérix. Cet équilibre a été difficile à trouver.

Si je vous dis Janpatrix, le personnage auquel vous prêtez votre voix, à quoi pensez-vous ?

(Rires) Janpatrix est un des nombreux prétendants à la succession de Panoramix. C'est un personnage qui m'amuse pour son nom. C'est un petit rôle pour le clin d'œil. Je ne suis pas acteur et être naturel devant une caméra ne va pas de soi. Beaucoup d'animateurs sont des acteurs un peu introvertis qui font passer un acting, une émotion avec leurs mains, à défaut de le faire avec leur propre corps.

Il est dit qu'un réalisateur a un style de mise en scène. Pensez-vous qu'Alexandre Astier a un style pour le doublage ?

Alexandre ne change absolument pas sa façon de faire les choses parce que c'est un film d'animation bien au contraire. Il reste dans le même esprit que ce qu'il sait faire. Mais sur *Astérix*, on ne parle pas de doublage car on ne double pas une voix préexistante. Ici, la voix est à l'origine de tout. C'est une fiction radio dont on va s'inspirer, dont on va caler les voix pour faire l'animation. C'est la base de tout et c'est tout l'intérêt de faire une animation en langue française. L'acting dépend vraiment de la voix. Les acteurs n'ont quasiment pas d'images. Ils ont peut-être vaguement un design si c'est un personnage nouveau. Ils ne connaissent pas beaucoup de choses avant, ils sont pris sur le vif et n'ont pas besoin de se caler sur une performance précédente ni faire du mimétisme un peu cartoon. La base de travail est donc assez réaliste. Ensuite, on pousse certaines façons de jouer pour les rendre plus cartoon et les intégrer à un film d'animation.



Comment divisez-vous votre travail avec Alexandre Astier ?

De manière un peu empirique. Il a écrit un premier script auquel j'ai apporté des éléments et suggestions. La genèse de l'écriture vient essentiellement de lui tandis que j'apporte énormément de dessins. Puis il y a des discussions, des disputes aussi - il faut être honnête - sur ce que nous gardons ou retirons parce que nous avons des problèmes de structures, de personnages, de visibilité de certains éléments. Et à chaque fois, Alexandre reprend sa copie et j'envoie des dessins pour exprimer des idées. Il dit alors : « Ça c'est sympa, ça c'est bof, ça c'est bien, ça non. ». Ensuite, dans la mise en scène, c'est un peu plus ma sensibilité même si Alexandre intervient à chaque étape. Je suis en direct avec les storyboarders, qui font vraiment la mise en scène, et Alexandre est là. Je monte et Alexandre est là. En animation, le montage se fait en amont, c'est ce qu'on appelle l'animatic. Le coût de l'animation étant très cher, il faut être sûr des 1h20 que l'on fabrique. Je ne choisis pas parmi huit heures de pellicules, au contraire, j'ai quelque chose de très figé que je travaille avec mon monteur. Ensuite, avec Alexandre, nous briefons les séquences d'animation aux animateurs et je me charge de les amener à bon port sur la fin de l'animation. Nous faisons tout en binôme avec chacun des spécificités. Je me consacre plus sur la partie production et fabrication et Alexandre s'occupe davantage des voix mais je suis aussi là pour voir si cela colle aux personnages. Mais c'est lui qui dirige les comédiens, et il le fait très bien.

Quelle est la plus grande leçon que vous avez apprise sur le premier film et que vous utilisez sur le deuxième ?

Le Domaine des Dieux était aussi mon premier long métrage. C'était aussi le premier long métrage du studio Mikros. Nous avons donc appris des choses en termes de processus de

fabrication, de ce qu'il fallait faire, des gens avec qui il était nécessaire de travailler. Ensuite, Alexandre a vu les contraintes et les avantages de l'animation. Il a ainsi plus travaillé en ayant connaissance du processus depuis le début jusqu'à la fin de la chaîne. Le film est figé avant la production des plans, nous avons comme un montage définitif alors que nous n'avons pas commencé l'animation. Notre base de travail est une sorte de dessin avec une voix témoin et des musiques témoins mais le timing est là, les enchainements des plans sont là, toute la mise en scène est là. C'est un concept très difficile à appréhender pour ceux qui viennent du live. Ils disent toujours : « Oui mais il y a bien un moment où on va pouvoir remonter. ». Ce qui, en fait, n'est pas possible. Mais ce sont des choses qu'Alexandre a beaucoup plus anticipées sur ce deuxième film et cela l'a rendu plus réactif sur le processus de fabrication.

Quel est le plus gros défi que vous avez eu à relever sur cette seconde aventure ?

Avoir une histoire originale qui tienne la route. Je pense que beaucoup de gens nous attendent au tournant. Nous verrons si nous avons eu raison ou non. C'est aussi un gros défi de s'autoriser à faire un film sans Albert Uderzo ni Les Editions Albert René, même s'ils sont évidemment présents dans chaque personnage. Après j'avais des défis très techniques. J'ai ainsi voulu apporter un aspect plus cartoon alors que l'animation en images de synthèse nous ramène à beaucoup de réalisme. Il faut alors trouver une homogénéité dans le design. Par exemple, pour les cheveux d'Astérix, l'idée n'est pas de voir des cheveux qui ressemblent à de vrais cheveux mais d'avoir des cheveux qui sont dans l'esprit de la BD. Ce sont tous ces petits détails qui feront une belle image et qui montreront qu'il s'agit clairement d'un film d'Astérix et non d'un film semi-réaliste ou faisant penser à un jeu vidéo. Je suis d'ailleurs assez content du résultat en termes de rendu et d'image.

La réalisation d'un long métrage prend généralement quatre ou cinq ans. Comment gardez-vous l'énergie pour poursuivre cette aventure aussi longtemps ?

C'est en effet laborieux. Il y a toujours une grosse partie industrielle - dans le sens propre du terme - qui rend la chose un peu comptable et productive, ce n'est donc pas toujours très intéressant. Après, quatre ou cinq ans c'est beaucoup. Aujourd'hui, on tend à réduire la durée de fabrication. Les films se font désormais de manière un peu empirique, un peu en catastrophe notamment sur la dernière année - alors qu'avant on prenait deux petites années pour finir la production. Mais pour être honnête, nous ne sommes pas dans une énergie à

100% sur les quatre ou cinq ans. Notamment dans la préparation. J'ai passé une année 2015-2016 à travailler et à faire des pauses. C'est vraiment très dur de travailler à plein temps lors de l'élaboration d'une histoire car elle nécessite toujours du recul. Il faut savoir passer à autre chose, puis revenir avec un œil frais et alors nous avançons efficacement. Chaque stade de fabrication apporte son lot de défis et de nouvelles tâches, ce qui enlève le côté répétitif de la chose et permet de pérenniser une motivation jusqu'à la fin du film.

Depuis que vous avez fait le premier long métrage, voyez-vous Astérix d'une manière différente ?

Je ne pense pas avoir un avis différent sur Astérix, que ce soit la BD ou le personnage. Nous avons conscience qu'une étape a été franchie parce que nous ne partons pas d'une BD mais je pense que nous sommes assez cohérents avec l'histoire. Astérix reste un personnage incroyablement intéressant et je suis content de le pérenniser aussi de cette manière, notamment avec la voix de Christian Clavier. C'est un personnage que j'apprécie. C'est toujours le challenge avec ces héros. Au fil du temps, Astérix est, en effet, devenu un peu comme Mickey Mouse, c'est-à-dire une icône ce qui engendre la peur, non pas de le maltraiter, mais d'être trop lisse avec lui. Dans la BD, Astérix a commencé par être assez espiègle et un peu sarcastique mais ensuite, il est devenu très gentil, un peu lisse et poli. J'ai voulu qu'il s'énerve un peu plus, qu'il ait de vraies disputes avec Obélix, sur des problèmes réels, et non des disputes juste pour faire rire. Dans le film, il y a ainsi une vraie rupture avec ce personnage. Il mérite d'être sorti de sa zone de confort.

Avez-vous une blague ou une réplique préférée dans ce deuxième épisode ?

« Impeccable, deux peccables »



NOTE DU PRODUCTEUR – PHILIPPE BONY

Produire un film d'Astérix est toujours une aventure enthousiasmante et délicate. Ces personnages sont le reflet de la société française depuis près de 60 ans et le public, enfants comme adultes, attend toujours les nouvelles aventures avec passion et curiosité.

Lorsque nous avons entrepris, il y a 5 ans de transformer ces personnages en images de synthèses pour produire le premier dessin animé d'Astérix en 3D relief tiré de l'album « *Le Domaine des Dieux* », le challenge était à la fois technique et artistique. Comment redonner, avec des images assistées par ordinateur, la même énergie et la même émotion que celles que procurent dans les bandes dessinées le trait d'Albert Uderzo ? Et c'est en pariant sur un jeune réalisateur, Louis Clichy, issu de la formation des Gobelins et formé chez Pixar, mais dont c'était le premier film en tant que réalisateur, que nous avons trouvé la solution. Ce film a réalisé 3 millions d'entrées en France, dont une grande partie en relief, mais également plus de 3 millions d'entrées à l'étranger qui en ont fait l'un des plus beaux succès du cinéma français à l'étranger sur l'année 2015.

Louis Clichy est désormais devenu une personnalité qui compte dans l'animation française, et il a accepté de nous accompagner une nouvelle fois, avec Alexandre Astier, dans cette aventure d'Astérix - *le Secret de la Potion Magique*. Car cette fois-ci, les enjeux du film sont encore plus forts. D'abord parce que c'est la première fois que les ayants-droits d'Astérix acceptent qu'un film de cinéma soit une histoire originale et non pas l'adaptation de l'un des albums. René Goscinny et Albert Uderzo eux-mêmes ne l'avaient fait qu'une seule fois, il y a 40 ans, avec la production dans les studios Idefix des *Douze Travaux d'Astérix*, qui reste à ce jour le plus gros succès d'un film d'Astérix à l'international.

C'est à la fois une marque de confiance, mais aussi une responsabilité très forte que de relever ce défi d'une histoire originale. C'est Alexandre Astier qui nous a proposé le sujet d'Astérix - *le Secret de la Potion Magique*, dont il a écrit le scénario avec Louis Clichy et qu'ils coréalisent tous les deux. Jouer avec les codes de ce formidable univers qui nous est offert, surprendre sans trahir, faire évoluer avec respect.

Des enjeux plus forts également sur ce film parce qu'une histoire originale, cela veut aussi dire de nouveaux personnages, de nouveaux graphismes, qui doivent venir s'inscrire dans l'œuvre d'origine avec modernité et harmonie. Sans compter que depuis la sortie du premier film

Astérix en 3D relief, les technologies ont formidablement progressé et nous donnent l'occasion d'offrir une ambition encore plus forte et surprenante, avec le développement de nombreuses fonctionnalités qui bénéficieront dans le futur à bien d'autres projets d'animation français.

Dans un film d'animation, les voix sont également déterminantes. Et sur ce point, notre projet s'inscrit dans une démarche assez unique pour un film français d'animation de cette envergure, avec toujours pour objectif que notre animation des personnages soit inspirée par l'univers d'Astérix. Habituellement sur les films d'animation français en 3D, les voix d'origine sont les voix anglaises, et ce sont elles qui servent de base aux animateurs. Les voix françaises sont ensuite post synchronisées une fois le film terminé. Pour *Astérix - le Secret de la Potion Magique*, nous avons décidé de faire l'inverse. Les voix d'origine sont les voix françaises, dirigées par Alexandre Astier et avec des comédiens comme Christian Clavier, Daniel Mesguich, Bernard Alane, François Morel, Florence Foresti, Elie Semoun, Gérard Hernandez, Lionnel Astier, Alex Lutz... Ce sont leurs voix françaises si typiques qui guident nos animateurs, et les versions étrangères seront-elles, y compris pour les voix anglaises, réalisées en post-synchronisation.

Pour produire un film d'animation ambitieux et novateur, d'un budget de plus de 30M€, nous avons choisi, lors de la production du premier film en 3D relief *Astérix - le Domaine des Dieux*, de nous appuyer sur la société Mikros, en tant que studio d'animation. Mikros, société basée à Levallois-Perret, était à l'époque reconnue dans le domaine des effets spéciaux, mais n'avait jamais produit de long-métrage d'animation. Grâce à la confiance de M6 Studio qui lui a apporté ce premier film, et une notoriété internationale, la société Mikros est devenue en 5 ans l'un des acteurs importants de la production de films d'animation, et ses studios ont produit depuis des films comme *Le Petit Prince*, *Mune* ou *Sahara*. Fort de cette notoriété, Mikros, désormais intégré dans le Groupe Technicolor, a également été choisi par Paramount ou Dreamworks pour produire certains de leurs films dont une partie des travaux ont été réalisés à Paris. M6 Studio est fier d'avoir contribué, par ses investissements, à l'émergence d'un nouvel acteur français de poids dans le domaine de l'animation et des effets spéciaux et c'est donc tout naturellement que nous avons choisi de renouveler notre confiance à Mikros pour *Astérix et le Secret de la Potion Magique*.

Les projets français d'animation ambitieux font la plupart du temps le choix d'une production délocalisée au Canada, compte tenu notamment des avantages fiscaux sur ces territoires. Mais nous ne pouvions de notre côté nous résoudre à produire un film d'animation d'Astérix en majorité à l'étranger et il nous semblait qu'un film comme celui-là devait au contraire être l'occasion de réunir tous les savoir-faire français, comme l'avaient fait en leur temps René Goscinny et Albert Uderzo avec la création des Studios Idefix. C'est ainsi que malgré les risques financiers importants que cela représentait, le Groupe M6 a fait le choix, pour *Astérix - le Secret de la Potion Magique*, de produire la totalité du film en France. Au-delà de l'effort très important fourni par M6 Studio, cela n'aurait pas pu se faire sans les soutiens maximums de la Région Ile de France et du CNC via l'aide à la création visuelle (CVS).

LISTE ARTISTIQUE – AVEC LES VOIX PAR ORDRE D'APPARITION

Panoramix	Bernard Alane
Astérix	Christian Clavier
Obélix	Guillaume Briat
Pectine	Levanah Solomon
Alcaline	Lana Ropion
Minix	Max Brunner
Loustix	Ethan Astier
Sphérix / Cubix	Simon Brunner
Bonemine	Florence Foresti
Abraracourcix	Serge Papagalli
Agecanonix	Laurent Morteau
Mme Agecanonix	Luna Karys
Ordralfabétix	François Morel
Cétautomatix	Lionnel Astier
Assurancetourix	Arnaud Léonard
Lelosubmarine	Joëlle Sevilla
Vitrocéramix / Climatoseptix	François Raison
Sulfurix	Daniel Mesguich
Atmosphérix	Gérard Hernandez
Fantasmagorix	Patrick Bonnel
Téléférix	Alex Lutz
Zurix	Jacques Chambon

Æpyornix / Fotovoltahix	Nicky Naudé
Bazunix /Caustix	Dominique Bastien
Bitnix	Christophe Fluder
Magnétix/Frèrefratellinix	Louis Clichy
César	Philippe Morier-Genoud
Tomcrus	Olivier Saladin
Oursenplus/Huiledolix/Blodimérix	Alexandre Astier
Cubitus	Elie Semoun
Humérus	Franck Pitiot
Tektonix/Frèrefratellinix	Romain Segaud
Grotadefrix	François Rollin
Barbe-Rouge	Eric Bougnon
Triple-Patte	Daniel Laloux
Aplusbégalix	Patrick Pineau
Colchix	Yoann Blanc

LISTE TECHNIQUE

Un film réalisé par	Louis Clichy et Alexandre Astier
D'après l'œuvre de	René Goscinny et Albert Uderzo
D'après une histoire originale d'	Alexandre Astier
Scénario et dialogues	Alexandre Astier et Louis Clichy
Produit par	Philippe Bony
Production Exécutive	Natalie Altmann pour Production Valus Et Mikros Animation
Directeur Artistique	Alexandre de Broca
Directeur de la Photographie	David Dulac
Directeurs de l'animation	Coline Veith et Jérôme Charton
Chef Monteur	Bertrand Maillard
Directrice de Production	Marion Bayard
Superviseurs CG	Christophe Dupin et Stéphanie Aubriot
Directeur Technique	François Zarroca
Chargé de Production Décors	Jérémy Brudieux
Et Personnages	
Chargé de Production Plans	Fabrice Lett
Son	Raphaël Seydoux Jean Goudier Cyril Holtz
Directrice de Post-Production	Christina Crassaris
Ambiances	Jérémy Bardeau

Delphine Braillon

Marie-Madeleine Burguet-Ledoze

Déborah Claude

Sébastien Faglain

Pierre Hiessler

Olivier Jacquet

Céline Melloul

Christian Peythieu

Vincent Ropion

Magali Rosenzweig

Voix maquette

Antoine Lelandais

Ariane Échalier

Arnaud Léonard

François Raison

Pauline Moingeon

M6 Studio :

Design Personnages

David Berthier

Administration De Production

Olivier Bérard

Taïeb Ben Amor

Direction Juridique

Valérie De Chassey

Thibaud Dory

Stéphanie Casado

Kathleen Daly

Comptables

Yazide Agchariou

Fardine Toiybou

Dsi

Abdel Chaouche

Relations Presse

Jérémy Guyot

Assistante Du Producteur

Valérie Lévy

Coordinatrices De Production

Alexandra Le Tellier

Marie-Christine Régnier

Chef Projet Editorial Musique

Gordana Vuksanovic

Traduction-Adaptation Anglaise

John Miller Et Glenn Burney

Mikros Animation :

Conception graphique et animation

Directrice de Production conception
et storyboard

Camille Le Ruyet

Artistes

Maël Gourmelin

Charlotte Hutchinson

Thomas Lépine

Storyboard

Artistes

Yani Ouabesselam

Antoine Rota

Artistes Additionnels

Etienne Guignard

Séquence Animée "Carte Romaine"

Production

Timtom Films

Supervision Et Designs

Romain Segaud

Designs Additionnels

Alexandre Clérisse

Animation

Lucas Vallerie

Romain Segaud

Suivi De Projet

Gwenola Garel

Montage

Assistants monteur

Mélanie Moulin

Stéphane Bled

Renfort Assistantes Monteuses

Élisa Azoum

Marie Massiot

Monteur Additionnel

Benjamin Massoubre

Cg Superviseur Préproduction

Barthélémy Boirot

Td Décors Et Personnages

Enis Kaya

Soumitra Saxena

Modélisation Personnages

Superviseur

Laurent Guittard

Lead

Rémi Bachmann

Assistante De Production

Perrine Schaller