

We are Zombies

JEUDI 31/10/2024 - 18h30

de Anouk Whissell, Yoann-Karl Whissell,
François Simard (France/Canada – 31/07/2024)
avec Alexandre Nachi, Megan Peta Hill, Derek Johns
V.O.S.T. – 1h20

Court métrage**A STRANGER FROM THE PAST de Jan Verdijk
(Fiction - 05'12) - Pays-Bas – 2024**

Lorsqu'un mécanicien ouvre le capot d'une voiture, il réveille accidentellement une force obscure de la nature.

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 TurboKid, 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.

Tout en reprenant de nombreux points de la BD, vous avez créé vous-mêmes certains nouveaux termes et dynamiques comme les ZILF (Zombie I'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.

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

07 81 71 47 37**contact@embobine.com****www.embobine.com**

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 attitré Jean-Philippe Bernier, le décorateur Sylvain Lemaitre, 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!

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'Eggar 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, ultraviolente 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!