



*Dossier spécial*

# DOFUS

LIVRE I

# JULITH

*Page 220 - Séance évènement de "Dofus livre 1"*  
*Page 222 - Conférence de presse sur "Dofus livre 1"*  
*et futurs projets*



# « Dofus - Livre 1 : Julith »

## Séance évènement

---

*Ah ! Quelle ne fut pas ma joie quand j'ai réussi à avoir une place pour la projection des 40 premières minutes du film Dofus ! Une séance très prisée, pour laquelle les places sont parties en quelques secondes... Tandis que je dansais devant mon ordinateur, le Saint Graal de la semaine, la confirmation de ma réservation, brillant d'un joli vert à l'écran.*



### Séance par Coralie

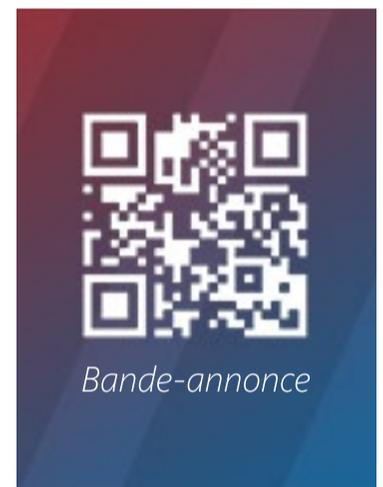
---

Le jour J, j'ai pu constater l'incroyable popularité de l'univers Dofus : seul un teaser de 30 secondes avait été officiellement dévoilé, et la queue pour tenter d'obtenir un billet de dernière minute était plus longue que celle du Space Mountain un dimanche d'été. J'ai donc dépassé tout ce petit monde, mode VIP, pour aller m'installer dans la salle avec cette soudaine peur, après tant d'attente, d'être déçue par ce que j'allais voir...

Que nenni ! Le film commence par une présentation rapide de l'univers et des dofus, une piqûre de rappel pour 90% des personnes présentes dans la salle, mais un passage essentiel pour le futur public du film. Nous retrouvons ensuite Joris et Kerubim, trois ans après la série Dofus, aux trésors de Kerubim, mais également une nouvelle brochette de personnages, qui apportent leur lot d'émotion, d'action et d'humour. Pendant ce temps, les rouages de l'histoire se mettent doucement mais sûrement en place, avec un rythme qui va crescendo, jusqu'à une scène de bataille incroyable, dont le dénouement a marqué la fin de la séance... Sur un cliffhanger ! Grosse vague de frustration dans le public, rapidement oubliée suite à un lancer de lapins en peluches qui a transformé la salle en nid de zombies amateurs de civet. Mais revenons au film !

Comme d'habitude, j'ai été très sensible au chara-design aux influences japonaises des personnages de Dofus, et que l'on doit en grande partie à Xavier Houssin, dit Xa, directeur artistique chez Ankama. Mention spéciale pour Julith, qui incarne une superbe sorcière maléfique avec son look vampiro-gothique tout en bleu et violet. Les décors, très colorés, sont agréables à l'œil et nous immergent tout de suite dans le fantastique du récit. L'animation est fluide, maîtrisée, et les personnages évoluent tout naturellement dans les différents décors. C'est particulièrement vrai pour cette fameuse scène de bataille, où la boutique d'objets magique est autant mise à contribution que les combattants et leurs armes, dans une mise en scène digne des meilleurs animes. La cape de Julith semble d'ailleurs y avoir sa vie propre, un élément que j'ai beaucoup apprécié.

En somme, j'ai été plus que séduite par ces 40 minutes de Dofus, Livre 1 : Julith, et j'attends sa sortie en salles avec impatience. L'équipe Ankama a annoncé que celle-ci serait accompagnée de plusieurs évènements, des mini-conventions, dans des halls de cinéma, et j'espère pouvoir en être ! Dans tous les cas, nul doute que le film sera un succès en France, où il est déjà très attendu. ■



LE FILM

# DOPFUS

LIVRE I : JULITH



# « Dofus - Livre 1 : Julith »

## Conférence de presse

*Grande amatrice de la série Wakfu, j'attendais avec impatience cette conférence de presse afin de découvrir les nouveaux projets d'Ankama. Et je n'ai pas été déçue puisque le studio n'a pas moins de 11 projets en cours. Retour sur ce line-up 2015-2016.*



Séance par Coralie



ankama

*Dans l'univers de Dofus et Wakfu*

L'univers le plus connu de la société est Dofus, le MMORPG aux 2.5 millions de joueurs et popularisé auprès des 6-10 ans par les séries télévisées Wakfu et Dofus, aux Trésors de Kérubim. Ce n'est donc pas étonnant que le line-up fasse la part belle à cet univers, avec une nouvelle série intitulée Krosmaster et le long-métrage Dofus, Livre 1 : Julith.

Ce dernier, réalisé par Anthony Roux et Jean Jacques Denis, sortira le 3 février 2016 dans les salles françaises avec 350 copies, distribuées par Gebeka Films. Il est co-produit par France 3 Cinéma et Pictanovo, la communauté de l'image en Nord-Pas-de-Calais, pour un budget de 8 millions d'euros. Frédéric Puech, directeur d'Ankama Animation, a précisé que l'animation sera finie cet été et que l'enregistrement des musiques commencera à la rentrée avec l'Orchestre National de Lille. La sortie du film Dofus s'accompagnera d'un grand plan licensing transmedia, avec des événements en cinéma, des nouveaux titres en librairie, une application mobile... De quoi mobiliser toutes les équipes Ankama pour ce qui est, d'après Julien Fabre, responsable des licences, leur plus gros projet à ce jour.

En parallèle de la promotion du film, Ankama poussera la série Dofus, aux Trésors de Kérubim, maintenant disponible en anglais, à l'international. Il en sera de même dans les prochains mois avec Wakfu, puisque les deux premières saisons seront proposées à travers le monde par Netflix. La grande nouvelle, officialisée à Annecy, étant qu'une troisième saison est en développement. Très attendue par les fans, elle sera composée de 13 épisodes d'une demi-heure.

Enfin, le studio développe Krosmaster (52\*13), une série d'action 3D destinée aux garçons de 6 à 10 ans. Julien Fabre explique que "Krosmaster a été lancé en 2012 comme un jeu de plateau", le but étant de devenir le maître du Krosmoz, cet univers réunissant Dofus et Wakfu, en affrontant son adversaire avec des figurines des personnages. Le jeu peut se jouer avec un plateau, ou sur Internet, grâce à un code propre à chaque figurine, qui permet de la retrouver en ligne. Ankama capitalise donc sur cet univers pour "produire, avec Gulli, une série tv avec des personnages auxquels il est facile de s'identifier, et qui stimuleront la volonté d'achat". De plus, Krosmaster est la seule série du line-up à être développée en 3D, un choix qualifié de "naturel" par Fabre, et qui fait référence à la réalité physique du jeu de plateau.

*À Hormonde, une partie du Krosmoz, un étrange univers enfui profondément dans les replis du temps, le Démon de 24 Heures a enfin trouvé un passe-temps digne de ses coeurs cruels... L'arène Krosmaster !*



### *La comédie, un nouveau territoire*

Comme le dit si bien Frédéric Puech, Ankama "est connue pour ses séries d'action au ton humoristique et destinées aux garçons". De là, il n'y a qu'un pas vers la comédie, un espace qu'Ankama Animation souhaite occuper.

La première série à sortir du studio sera Abraca, une comédie bouffonne destinée aux 6-11 ans. Vingt-six épisodes d'une demi-heure seront développés avec France Télévisions. D'après Julien Fabre, ce sera "le prochain gros projet transmedia d'Ankama", où les livres tiendront une place prépondérante du fait de l'importance des contes de fées dans la série. Ankama et France Télévisions songent déjà à produire du contenu additionnel, via le turbomedia ou une websérie. Les premières images, très colorées et très cartoonesques, promettent un dessin animé rythmé, drôle, et fort sympathique. J'aime particulièrement le fait que le guerrier envoyé pour sauver la situation soit une fille !

Une série originale et décalée à propos d'un adolescent geek, qui forme un duo improbable avec une justicière impulsive afin d'aider des créatures de contes de fées à régler leurs problèmes - et ils en ont des tonnes !

Nous avons moins d'informations en ce qui concerne Muffin Jack & Jérémy, une comédie qualifiée de "farfelue" par Frédéric Puech. Ankama travaille en partenariat avec Gulli pour développer cette série, qui entrera en production fin 2016. Elle vise un public mixte de 6 à 11 ans, avec un format de 52 épisodes de 13 minutes, à l'image de Dofus, aux Trésors de Kérubim et Krosmaster. La première image, qui illustre la présentation lors de la conférence de presse, présente un style cartoon qui m'évoque des classiques de mon enfance : Les Supers Nanas, Le Laboratoire de Dexter et Les Zinzins de l'espace.

*Jack, un agent top-secret est transformé en muffin par son ennemi diabolique ! Caché dans une boulangerie, le muffin devient ami avec un jeune employé nommé Jérémy. Ensemble, ils vont botter les fesses de quelques créatures diaboliques de leur ville, Marmelade City !*



# « Dofus - Livre 1 : Julith »

## Conférence de presse

*L'animation, ce n'est pas que pour les enfants*

Alors qu'il existe encore une grande part de la population qui réduit l'animation au royaume des enfants, Ankama me fait plaisir en affichant clairement une catégorie "jeunes adultes" dans son line-up. Sans oublier Mutafukaz, long-métrage en production à destination des 15-35 ans, et le plus discret Les Parapluies de Maude, un court-métrage qui cible le public adulte.

Dans la catégorie "jeunes adultes", on retrouve deux adaptations pour la télévision d'œuvres publiées chez Ankama Édition : The Grocery et City Hall. Le premier est un comic du Label 619, une collection dédiée à la culture pop et urbaine, vendu à 50 000 exemplaires. Le second est un manga français vendu à 150 000 exemplaires et qui possède une communauté très impliquée, "qui construit l'univers avec l'auteur" comme l'explique Julien Fabre. Il ajoute que la série aura un format hybride, entre animation et live-action. Un choix intéressant qui, vu l'intrigue, pourrait se traduire par un tournage live et une mise en animation des éléments qui deviennent réels après avoir été écrits... Il faudra attendre 2016 pour plus d'informations, voir des premières images. À suivre !

*Lorsqu'il arrive dans ce quartier de Baltimore où son père vient de reprendre une épicerie, Elliott se demande s'il saura s'y faire de nouveaux amis... Mais il s'adapte à son nouvel environnement bien plus vite qu'il ne s'y attendait et se noue avec Sixteen et son gang de gamins dealers de dope.*

*Imaginez un monde où tout ce que vous écrivez prendrait vie... Imaginez maintenant qu'un individu ait décidé d'utiliser cette arme avec les plus sombres desseins... À situation exceptionnelle, mesure exceptionnelle, les forces de police de City Hall n'ont d'autre choix que de faire appel à deux des plus fines plumes de Londres : Jules Verne et Arthur Conan Doyle !*

Le long-métrage Mutafukaz, très attendu par les fans du comic d'après lequel il est adapté, s'adresse également à un public large. Il est réalisé par RUN, l'auteur du comic, et Shoujirou Nishimi, connu pour avoir travaillé sur Amer Béton et Mind Game. Ce projet est très important pour Ankama, qui réalise ainsi le souhait de longue date de travailler avec le Japon, ici avec Studio 4°C. Le film, qui a un budget de 5 millions d'euros, devrait entrer en post-production vers la fin de l'année, pour une sortie prévue en 2017. Le premier teaser donne envie, et promet son lot de scènes d'action !

*Angelino est juste l'un des milliers de losers qui vivent à Dark Meat City. Mais un banal accident de scooter est sur le point de transformer sa vie en enfer ! Il commence à voir des formes monstrueuses rôdant dans toute la ville... Angelino est-il en train de perdre la boule, ou est-il possible qu'une invasion alien se déroule si discrètement ... ?*





*"Chez Ankama, on ne raconte jamais deux fois la même histoire"*  
~ Julien Fabre,  
responsable des licences

À côté de ces trois adaptations, Ankama surprend avec la prochaine mise en développement d'un court-métrage original. C'est un terrain sur lequel je ne les attendais pas, et je suis ravie qu'ils aient choisi de suivre l'idée de Romain Barriaux, l'un des animateurs clés sur le film Dofus. D'autant plus que le court semble parti pour explorer un nouveau style graphique, très éloigné des autres projets. Qui sait s'il ne sera pas en sélection officielle à Annecy un jour !

*Le périple de Maude qui part à la recherche de son père, pendu à l'autre bout du fil. Pour cela, elle n'aura d'autre choix que de prendre la mer et de s'ouvrir au monde qui l'entoure.*



# « Dofus - Livre 1 : Julith »

## Conférence de presse

### À la conquête d'Internet

Parce qu'occuper le petit et le grand écran ne suffit pas, Ankama prévoit aussi de s'attaquer aux écrans portables avec deux séries destinées à être diffusées sur Internet. Il sera bientôt impossible d'échapper aux licences du studio !

Maliki, webcomic phénomène depuis plusieurs années et édité au format papier chez Ankama, aura ainsi droit à une adaptation animée pour le web. Frédéric Puech précise que le studio vient juste de commencer à travailler avec l'auteur, Souillon, et que ce dernier souhaiterait un format court, adapté aux plateformes comme YouTube. Ankama planche donc sur un format hybride, à même de rendre le côté vie quotidienne des strips de Maliki. Si la série est dans la veine de Rétro Gamins, un strip adapté en court-métrage il y a quelques années, nul doute qu'elle saura trouver son audience !

Toujours dans un format hybride, Ankama va développer une websérie autour de Chacha, un personnage issu d'une licence graphique à succès. Le petit chat noir est un succès en magasins, où il illustre troussees d'écoles et cahiers de texte. Le studio souhaite faire de Chacha une icône, avec une websérie au format très court et destinée à des applications mobiles comme Vine et Snapchat. Viser ces applications est un pari intéressant, qui surfe sur les nouveaux usages technologiques, mais qui risque de se fermer à des publics moins à l'aise avec cette même technologie.

Ankama voit donc en grand et prévoit une présence télévisée, mais aussi des sorties cinéma, des web-séries, et même un court-métrage, avec des projets pour les enfants comme pour les adultes. Le line-up allie idées originales, expansion d'univers et adaptations, aux formats et styles graphiques très variés. Il y a de quoi séduire tous les publics ! Qui est aussi enthousiaste que moi ? ■



# Maliki



© Ankama Animations 2010. All rights reserved.



"Ankama est vraiment axée sur la communauté, c'est le coeur de la société"  
~ Frédéric Puech, directeur Ankama Animation

