

DOFUS

LIVRE I : JULITH

UN FILM D'ANTHONY ROUX ET JEAN-JACQUES DENIS





SORTIE LE 3 FÉVRIER 2016

Musique originale de **Guillaume Houzé**

Durée : 107 minutes

PRESSE

Michèle ABITBOL-LASRY

Séverine LAJARRIGE

184, boulevard Haussmann – 75008 PARIS

Tél. : 01 45 62 45 62

michele@abitbol.fr / severine@abitbol.fr

DISTRIBUTION

GEBEKA FILMS

13, avenue Berthelot – 69007 LYON

Tél : 04 72 71 62 27

info@gebekafilms.com





DANS LA MAJESTUEUSE CITÉ DE BONTA...

...Joris coule des jours heureux, aux côtés de **Kerubim Crépin**, son papycha adoptif. Mais tout bascule lorsque Joris, bravant l'interdiction de papycha, tente d'approcher son idole de toujours, la mégastar du Boufbowl, **Khan Karkass**.

De son côté, **Julith**, la sorcière, revient avec une revanche à prendre et un objectif : anéantir Bonta.

Joris et ses amis arriveront-ils à sauver la cité et tous ses habitants ?





◆ JORIS ◆

Joris vit avec son Papycha, Kerubim Crépin, qui lui raconte régulièrement ses péripéties de jeunesse toutes plus folles les unes que les autres. À force de les entendre, il rêve d'une vie d'aventure ! C'est aussi peut-être pour ça qu'il imagine toujours ses parents en héros : magiciens superpuissants, athlètes légendaires ou aventuriers de l'extrême ! Il sait très peu de choses sur eux, alors en attendant, **Joris** s'est constitué une famille bien à lui avec Lilotte, Luis et bien sûr Kerubim.



◆ KERUBIM ◆

De nature profondément bienveillante, **Kerubim** s'occupe de Joris comme un vrai papa poule. Vieil homme-chat propriétaire d'une boutique d'objets magiques, il adore lui raconter ses aventures de jeunesse. Sont-elles toutes vraies ? Personne ne saurait l'affirmer et **Kerubim** laisse planer le mystère. Ce qui est sûr, c'est qu'il n'est pas aussi paisible qu'il y paraît, il a une puissance telle qu'elle pourrait décimer une armée entière ! Enfin, c'est ce qu'on dit de lui dans Bonta...



◆ KHAN ◆

Khan est une vraie star, de celles qui suscitent d'impressionnants mouvements de foule. Son domaine de prédilection, c'est le Boufbowl : il n'y peut rien, il est né en étant le meilleur joueur de sa génération. Partout où il passe, la Boufballe trépasse. Son statut de légende du ballon à cornes fait de lui une personne exigeante, physiquement au top et légèrement imbue d'elle-même... **Khan** est le meilleur et on l'adore pour ça, c'est tout ce qui compte après tout !



◆ BAKARA ◆

Jeune fille sérieuse et posée, **Bakara** est une apprentie mage très douée. Elle fait la fierté de ses professeurs ! La ligne de conduite qu'elle s'est imposée lui assure sans aucun doute un avenir brillant. Mais sous ses airs très assurés, **Bakara** est timide et même un peu coincée... Des rencontres et une bonne petite aventure lui feraient le plus grand bien !



◆ LILOTTE ◆

C'est la meilleure amie de Joris avec lequel elle fait les 400 coups! Défis improbables, courses effrénées ou épreuves bizarres, peu importe du moment qu'il y en a un des deux qui gagne. Tout comme Joris, **Lilotte** est orpheline mais elle le voit plutôt comme un avantage : au moins, elle peut faire tout ce qu'elle veut !



◆ JULITH ◆

On la croyait morte... Surnommée la Bouchère, **Julith** fait frémir la ville entière de Bonta. La simple évocation de son nom suffit à créer la panique. Elle est de retour et semble avoir mis en place un plan bien précis pour se débarrasser une bonne fois pour toutes des Bontariens...



◆ ATCHAM ◆

Comment réagiriez-vous si vous étiez un chat dont le seul poil serait situé sur votre langue (générant ainsi un zozotement permanent) et qu'en plus vous aviez un frère recouvert d'un pelage soyeux ? Vous auriez un peu de mal à accepter la situation bien évidemment ! **Atcham**, c'est pareil, voilà pourquoi il déteste Kerubim ! Aussi, lorsque Julith vient le solliciter pour chatomiser son frère, il n'hésite pas une seule seconde.



Saluuuut !
On s'est pas déjà croisé ?

Jouer les jolis coeurs vous donne
l'air encore plus bête !

Ah ah ah ! Mon p'tit Jojo !

On a la chance de voir Khan
Karkass, tu te rends compte ?

Oh ça va, il fait sa crotte
comme tout le monde !

Finis les enfantillages !

Tous ces crétiens poilus
me rendent malade ...



Bakara



MAIS AU FAIT... C'EST QUOI UN DOFUS ?

Les **Dofus** sont des oeufs de Dragons contenant l'âme immortelle de ces derniers. Mais ce sont aussi et surtout des **artéfacts** donnant à leurs possesseurs des pouvoirs extraordinaires !



BOUFBOWLEUR UN JOUR, BOUFBOWLEUR TOUJOURS !

Vous souvenez-vous des heures sombres du **Monde des Douze** ? En cet âge lointain et reculé, la prospère **cité de Bonta** et la sombre **ville de Bråkmar** se vouaient une haine sans nom. Rongées par une rivalité dévorante, les deux villes s'engagèrent dans une guerre longue et sans merci. Ne voyant pas d'issue pacifique à ce conflit, **Bonta et Bråkmar** décidèrent de régler leur différend par d'autres voies, de peur de décimer totalement leur population. **C'est ainsi que fut créé le Boufbowl**, afin de transposer l'opposition guerrière des deux villes sur un terrain sportif et de ramener la paix, sinon l'unité, entre les cités.

Le **Boufbowl** a ceci de spécifique que la triche y est autorisée, à tel point qu'elle fait partie intégrante du jeu. Ainsi, il ne sera pas rare de voir un arbitre prendre des décisions partiales parce qu'il aura été acheté avec quelques Kamas (monnaie en circulation dans l'univers de DOFUS). Certains joueurs n'hésiteront pas non plus à faire usage de magie, alors que celle-ci est interdite durant le match (exception faite des quelques équipements magiques réglementaires que chaque équipe revêt, mais dont – triche oblige – les pouvoirs sont souvent trafiqués).



LES RÈGLES



Le but du jeu est de mettre la **Boufballe** derrière la ligne blanche du camp adverse le plus grand nombre de fois possibles pendant la durée du match, afin de marquer un maximum de points. Chaque équipe se compose de **cinq joueurs** avec un rôle bien précis. Les deux attaquants doivent être rapides et habiles, ils ont en effet pour mission d'**aplatir la Boufballe dans la zone d'en-but adverse**. Les deux bloqueurs à l'inverse doivent être solides et forts : munis de boucliers, ils doivent stopper les joueurs adverses qui tentent de marquer. Le capitaine enfin cumule les deux rôles et dirige l'équipe dans le jeu. À l'image de l'illustre Khan Kharkass, c'est souvent le meilleur joueur de l'équipe et une grande célébrité dans le monde des Douze.



Khan Karkass





◆ TOT ◆

Auteur, scénariste et réalisateur, **Anthony Roux** alias **Tot** est aussi **Directeur créatif et Président d'Ankama**. Il a imaginé le Krosmoz, un univers épique, coloré et à l'humour décalé. Univers qu'il a décliné en plusieurs époques, dont celles de **DOFUS** et de **WAKFU**. Issu des Beaux-Arts de Tournai, il a su s'entourer d'anciens camarades d'études et d'autres collaborateurs de talent pour étoffer cet univers et développer en parallèle de nouveaux projets transmédia.

ANTHONY ROUX - TOT

FONDATEUR ET DIRECTEUR DE LA CRÉATION D'ANKAMA - COSCÉNARISTE ET CORÉALISATEUR DU FILM DOFUS - LIVRE I : JULITH.

« Cela fait maintenant plus de 13 ans que nous travaillons sur **DOFUS**. Nous avons débuté avec le jeu vidéo, puis l'édition, la série télé et enfin le film.

Au fil des années, nous avons analysé ce qui faisait la force et le succès de **DOFUS**. Les thèmes abordés tout d'abord. Sans en être conscient, je me suis rendu compte qu'un grand sujet revenait systématiquement : la famille. Qu'il s'agisse de relations au sein du couple, frères/sœurs ou enfants/parents.

Le film **DOFUS** ne déroge donc pas à cette tradition et a lui aussi, au cœur de son intrigue, une thématique liée à la famille, l'émancipation et la quête d'identité. Je pense que rien n'est plus fort que l'idée de se battre pour un proche. Les enjeux narratifs prennent directement une toute autre importance.

À cet aspect très familial, il faut ajouter ce qui a fait le succès du jeu communautaire **DOFUS** : son ambiance « épico-burlesque ». Comme vous le constaterez en découvrant le film, l'action épique n'est pas en reste.

LE FILM EST AVANT TOUT
UNE COMÉDIE MAIS LES ENJEUX
POUSSERONT JORIS ET SES AMIS
À PRENDRE DES DÉCISIONS
LOURDES DE CONSÉQUENCES.

Pour le côté artistique, nous ne partions pas de zéro. Tous les créatifs du début sont de la partie. Xavier Houssin, en particulier, directeur artistique d'**ANKAMA**, qui depuis maintenant 10 ans apporte sa « patte » colorée à ce projet cinématographique dans le plus grand respect de notre univers, un univers très identifiable grâce à ses couleurs flamboyantes. »



JEAN-JACQUES DENIS

CORÉALISATEUR ET STORYBOARDER DU FILM DOFUS - LIVRE I : JULITH

« Se lancer dans l'aventure du film **DOFUS** fut pour les équipes ainsi que pour moi une belle expérience mais aussi un grand challenge à relever.

La particularité de ce projet réside dans l'univers préexistant, avec sa signature, sa richesse visuelle et ses règles. C'est avec tout ça qu'il m'a fallu composer pour construire la mise en scène et donner une identité à la narration visuelle du film afin de trouver une écriture propre au format.

À partir de ton donné dans l'écriture, il fallait définir la mise en représentation des personnages et rechercher le rythme du film à travers le storyboard. Oser se faire plaisir avant de renoncer à une idée, s'amuser à tester comme un gosse les limites du cadre, c'est le processus que nous avons suivi pour viser un résultat plein de générosité et d'envie...

Le sens de l'équilibre sur ce film est bien particulier : il oscille entre les genres, avec de franches ruptures de ton. Tout le jeu consiste à jongler entre les registres sans perdre de vue la progression narrative.

L'axe le plus important est celui des personnages, très nombreux dans le film. Un des points cruciaux était de réussir Julith, la méchante, personnage ambivalent et extrême dont il fallait soigner les apparitions. Elle doit cartonner. Au milieu de ce casting haut en couleur, le

travail sur Joris était aussi très important car c'est un personnage qui évolue tout au long du film : son identité se forge dans l'action et les péripéties.

Sans perdre de vue la dramaturgie centrale, il était important qu'aucun personnage secondaire soit moins travaillé qu'un autre. Notre défi a été de faire exister chacun d'entre eux grâce à une caractérisation forte par sa mise en scène, sa gestuelle et ses propres codes.

L'aspect technique a aussi été délicat : il a fallu amener vers le cinéma un studio qui a toujours uniquement travaillé sur des projets télévisuels. C'est un nouveau cap à franchir, de nouvelles ambitions, pour que le studio s'affirme et puisse se positionner à un autre niveau.

Forts de cette expérience, il fallait donc jouer avec les acquis et sortir de notre zone de confort pour atteindre un niveau de fabrication à la hauteur de ce que l'on s'attend à voir au cinéma sur un film d'aventure.

C'est en tout cas le luxe d'avoir les équipes en local, une condition qui nous est chère, et qui nous permet de travailler dans un échange et un apprentissage permanent. Les interactions régulières entre les différents départements permettent de faire évoluer les idées à chaque étape de fabrication du film, et chacun peut ainsi amener sa pierre à l'édifice du processus créatif afin de servir un projet « fait maison » »



JEAN-JACQUES DENIS

Issu d'une formation d'animation à l'**École des Gobelins de Paris**, Jean-Jacques Denis a commencé sa carrière en tant que **storyboarder** sur différentes séries d'animation. En 2008, Jean-Jacques assure la supervision de storyboards sur la série **Monster Buster Club**. En 2010, il débute une fructueuse collaboration avec **Ankama** sur de nombreux projets issus de l'univers du **Krosmoz**. Après avoir œuvré en tant que storyboarder sur la série **WAKFU**, en 2011, Jean-Jacques assure sa première réalisation sur la série **DOFUS : Aux Trésors de Kerubim**. Aujourd'hui, c'est avec **DOFUS - Livre I : Julith** qu'il coréalise son premier long métrage.



ankama

Dès les origines, un désir ardent de créer des programmes animés se faisait sentir dans les rangs d'**Ankama**. C'est donc tout naturellement qu'a été lancé en 2007 un studio d'animation propre à l'entreprise. Depuis le scénario et le script jusqu'à l'illustration sonore ou le doublage, en passant par le character design, le storyboard, l'animation traditionnelle et flash, la 3D et les effets spéciaux, les décors ou encore le montage, le studio d'animation Ankama offre une véritable expertise ainsi qu'une maîtrise globale de la chaîne de production.

Première pierre à l'édifice, la série **Wakfu** lancée sur **France Télévisions** en 2008. Les deux premières saisons de **Wakfu**, récompensées par le prix de la meilleure série d'animation dans le cadre de l'Anime et Manga Grand Prix, ont été vues dans de nombreux pays, et notamment par plus de dix millions d'enfants en Asie du Sud-Est. Leur diffusion sur **Netflix** depuis 2014 marque un nouveau pas dans la marche au succès de la série, dont le catalogue s'est étendu avec l'ajout de deux épisodes spéciaux en partenariat avec un studio japonais, **trois OAV** (épisodes plus longs que les épisodes normaux : 45 minutes contre 22 pour les saisons), ainsi qu'un projet de saison 3.

Wakfu



WAKFU
2 saisons - 3 OAV

D'autres projets consolident la réputation du studio. La série **DOFUS : Aux Trésors de Kerubim** (2013), coproduite par **France Télévisions** est également diffusée dans de nombreux pays et deux nouveaux titres sont en préparation : **Abraca**, une comédie burlesque à la frontière entre le monde des contes de fées et notre monde réel, et **Muffin Jack** et **Jérémy**, une série d'aventure et de comédie.

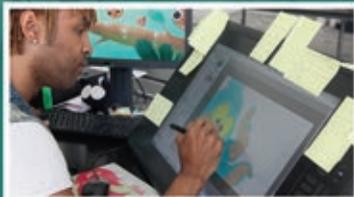


DOFUS : Aux Trésors de Kérubim



Abraca

Enfin, une nouvelle page s'ouvre pour Ankama début 2016 avec la sortie du film d'animation **DOFUS - Livre 1 : Julith**.



UN FILM 100% MADE IN ROUBAIX

Pas de délocalisation ! Tout se fait dans les locaux de Roubaix. Les créatifs d'Ankama n'ont pas hésité à investir dans un studio d'une centaine de personnes pour mener à bien leurs projets. Habituellement les producteurs français préfèrent gérer la pré-production et la post-production en métropole, tandis que l'animation est réalisée dans d'autres pays. En rassemblant tous les corps de métiers dans un même lieu, la communication entre les équipes et la gestion de travail ont été facilitées. **Le studio a ainsi eu une maîtrise totale de la chaîne de fabrication.**



LA MUSIQUE

Très attaché à ses racines nordistes, le studio Ankama a choisi de s'associer à un acteur local de renom : l'**Orchestre National de Lille**. Le rapprochement entre les deux structures s'est fait tout naturellement, fondé sur une envie commune de faire rayonner la région toute entière à travers ce projet. Les musiques du film **DOFUS**, composées par Guillaume Houzé, ont donc été enregistrées par **70 musiciens** professionnels membres de l'orchestre dans l'auditorium du **Nouveau Siècle à Lille**.





LE JEU EN LIGNE DOFUS 1^{ÈRE} PIERRE DE L'UNIVERS

Créé il y a plus de 11 ans, DOFUS est ce que l'on appelle un MMO = un jeu en ligne massivement multijoueur. Rassemblant aujourd'hui une communauté de 1.5 million de joueurs actifs francophones par mois, DOFUS est un jeu tactique en perpétuelle expansion. Les raisons de son succès sont diverses : un univers riche, coloré et décalé, doublé d'un gameplay unique dans le monde des jeux en ligne, ainsi qu'une accessibilité sans égale pour un jeu de cette envergure.

La pérennité du projet lui permet de cumuler plus de 11 années de contenu et d'améliorations ! Le jeu propose

un monde ouvert, une économie dynamique et des possibilités de jouer très nombreuses : il n'y a pas qu'un but à atteindre, les joueurs peuvent évoluer comme bon leur semble.

La communauté de joueurs tient un rôle important dans cette réussite, elle est au centre de toutes les créations du studio : les joueurs sont acteurs, ils ont un impact sur leur univers et sont écoutés pour faire évoluer le projet dans la bonne direction.



PRINCIPAUX CHIFFRES :

- ◆ 1,5 million de joueurs actifs par mois
- ◆ 60 millions de comptes créés venant de plus de 150 pays différents
- ◆ Jeu traduit en 9 langues
- ◆ 50 millions de sessions dont 23% de nouvelles sessions sur dofus.com (chiffres du 01/06/2014 au 31/12/2014)



L'UNIVERS DOFUS

L'univers dans lequel se déroule le jeu, et qu'on appelle le **Krosmoz**, s'est étoffé au fil des années grâce à des bandes dessinées, mangas, comics pour une série animée. L'originalité et la force d'**Ankama** sont de ne jamais raconter deux fois la même histoire. Chaque ajout narratif, chaque nouveau projet vient enrichir la trame globale en mettant en lumière une aventure jusqu'alors inconnue.

Pour faire un parallèle avec ce que nous connaissons, le **Krosmoz** est comme notre propre univers : un tout en perpétuelle expansion. Dans ce **Krosmoz**, une planète en particulier est le théâtre d'aventures extraordinaires : elle est aujourd'hui connue sous le nom de **Monde des Douze**. On peut assimiler ce **Monde des Douze** à notre planète Terre ; comme elle, il a une histoire qui lui est propre. C'est en suivant cette

histoire que l'on peut établir une chronologie dans laquelle s'intègrent de nombreux projets d'**Ankama**. Ces projets sont comme des faits marquants se déroulant à différents âges, à différentes époques.

Ainsi, l'histoire du film se déroule à une époque appelée l'**Âge des Dofus en l'an 400**. Notre héros, Joris, a alors 10 ans. Il vit des jours heureux avec son Papycha, Kerubim Crépin.

Mais Joris est un personnage un peu particulier, il est quasiment immortel ! Ce qui explique sa longévité impressionnante et sa présence à différentes époques :



LE TRANSMÉDIA DE JORIS



397

SÉRIE TV



400

FILM



644

JEU MMO



980

BD



981

SÉRIE TV



983

MANGA



À PROPOS DU STYLE VISUEL DE DOFUS

Depuis le jeu vidéo en ligne jusqu'au film, en passant par les bandes dessinées et la série, DOFUS est un véritable univers transmédia qui distille sur différents supports une esthétique, **une palette graphique à l'identité bien marquée.** Visuellement, l'univers de DOFUS suggère l'harmonie entre nature et constructions, entre créatures fantastiques et aventuriers sauvages. Ruines Bontariennes aux allures médiévales, stades de Boufbowl, forêts luxuriantes et îles perdues, le monde de DOFUS est un terrain de jeu gigantesque pour les joueurs et les spectateurs qui s'y perdent.

À mi-chemin entre les représentations occidentales et orientales, entre dessin animé traditionnel et manga, l'univers visuel de DOFUS est riche d'inspirations tirées des quatre coins de la planète. Si les techniques employées – flash, vectoriel, dessin traditionnel – varient



selon qu'il s'agit d'items pour le jeu ou de backgrounds pour l'animation, une même énergie colorée se dégage. Le grand maître d'œuvre est **Xavier Houssin**, le directeur artistique d'Ankama. C'est lui qui apporte sa patte si particulière et ces couleurs intenses. Il a su au fil des années créer une identité visuelle reconnaissable au premier coup d'œil. Le long-métrage s'inscrit pleinement dans cette esthétique développée depuis plus de dix ans !





LE TRANSMÉDIA DU FILM DOFUS

Depuis la première heure, Ankama invente le **transmédia** à sa façon. En créant et en développant des histoires issues du même univers (**le Krosmoz**), mais toujours nouvelles sur chaque média, Ankama ne cesse d'étendre et d'enrichir son univers. Avec le film, Ankama pousse encore plus loin cette démarche transmédia. L'ambition est d'accroître l'interactivité avec le public, connaisseur de l'univers ou non, et de rendre le cinéma encore plus ludique.





CRÉDITS

Réalisateurs : Anthony ROUX & Jean-Jacques DENIS

Auteurs : Anthony ROUX & Olivier VANNELLE

Musique originale : Guillaume Houzé

Production : Xavier Houssin – Directeur artistique, Chef Design / Fabrice Nzinzi – Chef Décors Trait / Rudyard Heaton – Chef Décors Couleur / Kosal Sok – Chef FX / Yoshimichi Tamura – Directeur d’animation / Carlo Toselli – Chef animation traditionnelle / Christophe Bulteel – Chef animation Flash / Philippe Paravy – Chef compositing / Sadack Kherzane – Chef vectorisation / Stéphanie Baclet – Directrice de production / Marie-Laure Van Glabeke – Monteuse

Producteur : Ankama Animations

Co-producteurs : France 3 cinéma et Pictanovo, avec le soutien de la Région Nord-Pas de Calais et en partenariat avec le CNC

Distributeur France : Gebeka Films

Ventes internationales : Indie Sales Company







www.dofus-le-film.com



www.facebook.com/dofus.film



<http://twitter.com/DofusFilm>



www.dofus-le-film.com/fr/youtube



ankama

www.gebekafilms.com