

AVEC LES VOIX DE

ROGER CAREL

LORANT DEUTSCH

LAURENT LAFITTE
DE LA COMÉDIE FRANÇAISE

ALEXANDRE ASTIER

ALAIN CHABAT

ÉLIE SEMOUN

GÉRALDINE NAKACHE

GUILLAUME BRIAT

LIONNEL ASTIER

FRANÇOIS MOREL

ET FLORENCE FORESTI



Astérix®

EN
3D

LE DOMAINE DES DIEUX

UN FILM DE LOUIS CLICHY ET ALEXANDRE ASTIER
D'APRÈS L'ŒUVRE DE RENÉ GOSCINNY ET ALBERT UDERZO

Crédits Production: Les Éditions Albert René. © 2014 Les Éditions Albert René. Tous droits réservés.
Crédits graphiques: © 2014, 2005, tous droits réservés. Crédits voix: voir crédits réservés.

UNE PRODUCTION M6 STUDIO, BELVISION/ GRID ANIMATION, M6 FILMS, ET SNC D'APRÈS L'ŒUVRE DE RENÉ GOSCINNY ET ALBERT UDERZO - DROITS D'ADAPTATION LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ. © 2014 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ GOSCINNY UDERZO
SCÉNARIO, ADAPTATION ET DIALOGUES ALEXANDRE ASTIER PARTICIPATION AU SCÉNARIO JEAN-RÉMI FRANÇOIS ET PHILIP LAZEBNIK MUSIQUE ORIGINALE PHILIPPE ROMBI RÉALISÉ PAR LOUIS CLICHY CO-RÉALISÉ PAR ALEXANDRE ASTIER PRODUIT PAR PHILIPPE BONY ET THOMAS VALENTIN
AVEC LA PARTICIPATION DE CANAL+, CINÉ+, M6 ET W9 AVEC LE SOUTIEN DU CNC, DE LA RÉGION WALLONNE, DE SCREEN FLANDERS, DE LANGOIA ET DE LA PROCIREP

métropole
Films Distribution

ASTÉRIX LE DOMAINE DES DIEUX

Un film d'Alexandre Astier et Louis Clichy



**Un film d'animation en 3D Relief de Louis Clichy et Alexandre Astier
D'après l'oeuvre de René Goscinny et Albert Uderzo
Scénario, adaptation et dialogues d'Alexandre Astier**

*Avec les voix de Roger Carel, Lorànt Deutsch, Laurent Lafitte de la Comédie Française,
Alexandre Astier,*

*Alain Chabat, Elie Semoun, Géraldine Nakache, Artus de Penguern, Guillaume Briat
François Morel, Lionnel Astier, Baptiste Lecaplain et Florence Foresti*

Un film produit par M6 STUDIO, Belvision, M6 Films et SNC
Droits d'adaptation : Les Editions Albert René

Distribution

Métropole Films Distribution
5360 Boulevard St-Laurent
Montréal, QC H2T 1S1
t : 514.223.5511
f : 514.223.6111
e : info@metropolefilms.com

Presse

Mélanie Mingotaud
MingoTwo Communications
1908 rue Panet, bureau 403A
Montréal, QC H2L 3A1
t: 514.582.5272
e: melanie@mingo2.ca

Le phénomène Astérix

C'est en 1959 que commence l'aventure Astérix avec une première parution dans le numéro zéro du magazine **Pilote**.

Albert Uderzo se souvient : «Nous avons rencontré François Clauteaux qui voulait créer un journal pour les petits Français. A l'époque, mis à part les titres belges Tintin et Spirou, les journaux étaient remplis de BD américaines. Dans cette époque d'après-guerre où les influences étaient très fortes, Il souhaitait que ses enfants puissent lire des histoires où la culture française serait prédominante.»

Quelques semaines avant le 29 Octobre, les auteurs René Goscinny et Albert Uderzo sont donc sous pression. Car ils doivent relever un formidable défi : créer une série BD originale issue de la culture française. Ils ont déjà travaillé sur le Roman de Renar mais ils ont appris qu'un autre auteur de bd avait déjà exploité cette histoire. Ils n'ont plus que 3 semaines pour créer un personnage. Ils se sont longtemps interrogés sur l'image de leur héros, son allure, sa personnalité, ses racines, il faut un anti-héros, pas fort, pas musclé, pas trop grand, pas trop intelligent mais il devra être malin... Après moult réflexions, ils passent en revue l'Histoire de France. Et d'un coup, la période des Gaulois avec ses noms aux sonorités chantantes et drôles s'est imposée à eux. René Goscinny raconte : "*Ces gaulois qui, assez curieusement, étaient un peu oubliés en France, nous semblaient être un sujet plein de possibilités ! Nous inspirant du nom de Vercingétorix, souvenir des premières leçons d'Histoire de notre enfance, nous baptisons aussitôt nos personnages: Astérix, Obélix, Panoramix, et autres « ix ». Nos romains auront des noms en « us », comme par exemple: « Encorutilfaluquejesus ». Leurs villes, des noms se terminant en « um »: Babaorum, Aquarium, Petibonum »*

Ainsi Astérix est né. Il devait être solitaire, car ils ne voulaient pas de faire-valoir. Mais Albert Uderzo est têtu et il dessinera quand même un grand gaulois baraqué comme il les aime : Ce sera Obélix !

Très vite, cette série BD **Les Aventures d'Astérix le Gaulois** prend une ampleur incroyable : le premier album est publié en 1961 et vendu à 6000 exemplaires, et 10 ans plus tard, le 17ème album *Le domaine des dieux* est vendu à plus d'un million d'exemplaires. Le succès est total ! La BD, désormais culte, fait d'Astérix, le Gaulois le connu du monde ! 1977 marquera la disparition tragique de René Goscinny le scénariste mais Albert Uderzo, à la demande des lecteurs, décide de continuer la série. Il fera 9 albums de plus. En 2013, Monsieur Uderzo dépose les crayons et confie ses personnages à un nouveau duo : Jean Yves Ferri et Didier Conrad qui réalisent *Astérix chez les Pictes*. Sorti en 24 langues, c'est un succès international.

En 1959, deux auteurs de génie ont créé un phénomène éditorial. En 2014, 55 ans plus tard, Astérix continue d'attirer toutes les générations.

A ce jour, la série BD compte 35 albums, traduits dans plus de 110 langues et dialectes, 355 millions d'albums ont été vendus à travers le monde. Cela représente 13 000 tonnes de BD, soit l'équivalent en poids de 13 millions de sangliers - de quoi contenter l'appétit d'Obélix!

Par ailleurs, plus de 100 millions de spectateurs ont déjà suivi les aventures d'Astérix au cinéma grâce à 8 films d'animation et 4 films live !

Synopsis

Nous sommes en 50 avant Jésus-Christ ; toute la Gaule est occupée par les Romains...
Toute ? Non !

Car un village peuplé d'irréductibles Gaulois résiste encore et toujours à l'envahisseur.

Exaspéré par la situation, Jules César décide de changer de tactique : puisque ses armées sont incapables de s'imposer par la force, c'est la civilisation romaine elle-même qui saura séduire ces barbares Gaulois. Il fait donc construire à côté du village un domaine résidentiel luxueux destiné à des propriétaires romains : « Le Domaine des Dieux ».

Nos amis gaulois résisteront-ils à l'appât du gain et au confort romain ?

Leur village deviendra-t-il une simple attraction touristique ?

Astérix et Obélix vont tout faire pour contrecarrer les plans de César.

Albert Uderzo

Lorsque M6 m'a proposé, il y a 5 ans, de produire le premier dessin animé d'Astérix en 3D Relief, j'ai été très vite séduit par cette opportunité de voir les personnages que nous avons créés avec mon ami René Goscinny il y a plus de 50 ans trouver une nouvelle vie au cinéma.

Dès 1967, René Goscinny et moi-même avons adapté les histoires de nos Gaulois en dessin animé, et dans les années 1970, nous avons même créé les Studios Idefix pour produire « les douze travaux d'Astérix », mais il s'agissait alors de films traditionnels en 2D, très proches de mon propre travail de dessinateur.

Sur ce nouveau film d'Astérix- Le Domaine des Dieux, il s'agissait d'un projet totalement différent, faisant appel à des technologies très avancées de création d'images par ordinateur et associant à la fois des artistes graphiques et des ingénieurs. C'était quelque chose de très nouveau pour moi et assez éloigné de mes connaissances techniques.

J'avais évidemment déjà eu l'occasion de voir plusieurs films américains utilisant cette technologie du 3D relief, et même si je trouvais ces images magnifiques, il me semblait qu'il était encore nécessaire de faire de nouvelles évolutions afin de bien faire ressortir le caractère et les expressions des personnages d'Astérix, et que ces techniques ne fasse pas perdre, mais au contraire renforcent, la qualité de l'animation.

Après plusieurs mois de tests de modélisation informatique et d'animation, j'ai finalement été convaincu par le travail du jeune réalisateur Louis Clichy et du directeur d'animation Patrick Delage. Leur personnage d'Obélix était formidable et j'ai senti que la technologie était maintenant suffisamment au point pour faire un très grand film des aventures d'Astérix en 3D Relief.

J'ai ensuite pris beaucoup de plaisir à faire des visites régulières au studio de production à Levallois-Perret. Avec Louis Clichy, je pouvais rencontrer tous les animateurs et les techniciens qui travaillaient sur le film. Je vous avoue que je n'ai pas fait beaucoup de progrès en informatique, mais j'ai éprouvé beaucoup d'émotion à voir progressivement tous les personnages prendre vie et s'animer, et la version en relief du film va réellement être magnifique.

Anne Goscinny

Le Domaine des Dieux est probablement l'un des albums les plus réussis de mon père. Un album qui vient prendre à partie les enjeux qui font tourner le monde !

Il y a des rencontres qu'il faut savoir favoriser, accompagner et dont il faut prendre soin. Alexandre Astier sur le chemin d'Astérix, est depuis le formidable « Mission Cléopâtre » d'Alain Chabat, ce qui est arrivé de mieux à la mémoire de mon père. Nous avons là deux générations qui, alors qu'elles ne se sont jamais croisées, se reconnaissent et dialoguent, parlant couramment la même langue, celle de l'humour.

Une adaptation réussie implique à la fois un grand respect de la part de celui qui s'empare de l'œuvre mais aussi une émancipation de l'œuvre d'origine pour mieux la servir.

Il faut savoir s'affranchir du texte premier pour y revenir autrement. On opère alors un tour de passe-passe aussi délicat que périlleux qui relèvera, s'il est réussi, de l'alchimie. C'est le cas ici.

Alexandre Astier et Louis Clichy ont réinventé avec talent, grâce et élégance cet album culte de la série. J'aurais tant aimé regarder mon père sourire et s'amuser du talent d'Alexandre. Je sais qu'il aurait été fier de revendiquer la paternité d'esprit de ce fils-là.

Si l'on sait qu'Astérix est une œuvre qui ne se démode pas et qui fait l'unanimité, l'on sait aussi que le village gaulois est compliqué à animer et qu'il ne suffit pas d'imiter pour créer. Mais on ne peut pas non plus créer en faisant fi du modèle. Les auteurs du film en rendant un hommage sincère et fidèle à la bande dessinée, nous offrent pourtant bien *leur Astérix*.

Il est impossible de faire parler les absents, de les faire penser, de leur demander d'avoir une opinion. En revanche je sais qu'il est possible, non pas de les faire rire, mais de rire à leur place. C'est alors un rire exigeant qui s'impose, un rire dont on a la responsabilité. Et aujourd'hui, c'est avec beaucoup de joie et de plaisir que j'assume cette responsabilité !

Entretien avec Louis Clichy- Réalisateur

Comment êtes-vous arrivé sur le film ?

L'aventure a démarré par un appel de M6 qui cherchait un coréalisateur aux côtés d'Alexandre Astier, avec une expérience de long métrage. Même si je n'avais pas réalisé de long métrage jusque-là, j'avais malgré tout collaboré à des films d'animation chez Pixar aux États-Unis. Par ailleurs, il fallait que je m'entende avec Alexandre, et c'était le cas.

Qu'est-ce qui vous intéressait dans le projet ?

Je trouvais qu'avec la licence d'Astérix, qui est très forte, il restait quelque chose de novateur à faire: je voulais revenir aux sources de la BD, voire aux origines des films d'animation, comme *Les douze travaux d'Astérix*.

On a d'abord eu des échanges sur l'écriture, Alexandre et moi, et c'est d'abord ce travail qui a compté pour voir comment pousser les failles des personnages. En termes visuels, on s'est très vite calé sur le design d'Albert Uderzo qui fonctionne très bien en 3D car on y trouve un respect des volumes, et il s'est avéré que modéliser ses personnages en relief faisait sens. On n'a pas fait d'autre choix, comme Spielberg avec *Tintin* qui a réinterprété son design pur. Même si on a apporté du réalisme au graphisme, on a conservé les personnages classiques tels qu'ils existent.

Quels changements principaux avez-vous apportés ?

On a extrapolé la BD, en faisant évoluer les personnages dans un univers plus ouvert, plus riche, et plus réaliste. Pour la forêt, par exemple, on souhaitait réaliser une sorte d'imaginaire de la forêt de Brocéliande, pas féérique au sens de Disney, mais très organique, ce qui est extrêmement difficile à faire en 3D.

On a très peu extrapolé le style romain qui, par ses lignes géométriques, tranche avec l'univers de la forêt : on a fait pas mal de recherches, et on s'est amusé sur certains éléments, comme l'aigle très maniéré qui trône dans le palais de César. Le Domaine des dieux, lui, est assez massif : c'est un bâtiment romain qu'on a surdimensionné en termes d'étages, et qui évoque un peu le *Caesar's Palace* de Las Vegas, sorte de palais en stuc avec quelques indices de romanisation.

Comment avez-vous abordé les personnages ?

Je tenais absolument à faire un film en français. Contrairement à un film américain dont les voix françaises sont enregistrées a posteriori, on a enregistré des voix comme s'il s'agissait d'une fiction radio : les comédiens n'avaient aucune image à l'écran et ils étaient dirigés par Alexandre et moi. On a ensuite posé les voix sur le story-board pré-monté, comportant une durée approximative des plans, des bruits d'ambiance, et des musiques temporaires. Tous les animateurs ont conçu leur animation en fonction de ces voix, ce qui apporte de la richesse et de l'épaisseur aux personnages.

Techniquement, quelles étaient vos priorités ?

Avec mon directeur d'animation Patrick Delage, on a amené de la texture aux personnages, en donnant un côté réaliste à un design assez "cartoon". Ce qui produit l'animation, c'est le "key-frame" : à la manière d'un Pixar, on n'a pas eu recours à la "motion capture" car ce dispositif ne donne pas d'intensité au regard et appauvrit le travail de l'acteur. Les acteurs ont été filmés pour qu'on s'inspire de temps en temps de leur gestuelle, comme Elie Semoun qui est particulièrement expressif.

Quelle palette de couleurs avez-vous privilégiée ?

Notre directeur artistique Thierry Fournier a beaucoup travaillé là-dessus. À partir du story-board, on a d'abord travaillé une image en "key-light" : il s'agit d'une petite vignette qui indique le ton en fonction de l'atmosphère, des émotions, de la météo, etc. de la scène. Et grâce à cet enchaînement de vignettes, on suit l'évolution chromatique du film. On a travaillé les clairs-obscur et les ombres portées sur les personnages, alors que c'est précisément ce qu'on essaie d'éliminer dans un film en prises de vue réelles. J'ai aussi travaillé le palais de César, dont je voulais faire un vrai méchant : il s'agit d'un bâtiment proche d'une église, très froid, avec un marbre glacial, et on a donc favorisé les moments où le personnage est dans une quasi totale obscurité. Cela intensifie la menace et le plan machiavélique qui pèsent sur les Gaulois.

Pour le village, comme il est assez iconique, j'avais assez peur qu'en le modélisant pour le film, on se sente dans un décor de film, voire dans le parc Astérix. Ce qui aurait sorti le spectateur de la narration ! Même s'il fallait coller à une certaine tradition, je ne souhaitais pas avoir une atmosphère de fête foraine. Quant au Domaine des dieux, je voulais une ambiance méditerranéenne pour qu'on ait le sentiment d'avoir une invasion romaine en Armorique.

Le film est riche en émotions.

Pour moi, cela faisait partie intégrante de la mise en scène. J'ai tenté d'éviter l'écueil du sentimentalisme à l'américaine. Il fallait qu'il y ait quelque chose d'attachant dans les non-dits, et dans la relation entre Obélix et l'enfant. Du coup, on a fait d'Obélix une sorte de héros à la Hercule dans le regard de l'enfant. On voulait aussi rendre Astérix un peu défaitiste, et c'était d'autant plus intéressant que c'est difficile de jouer avec ce personnage emblématique. Les Gaulois constituent certainement le groupe le plus intéressant du film, ils se laissent happer par la petite mondialisation qui s'opère devant chez eux. Après leur cupidité et leur petite lâcheté, on a voulu qu'ils aient une vraie rédemption au final, et c'est cela qui les rend vraiment empathiques et touchants.

Parlez-moi de votre collaboration avec Alexandre Astier.

Elle s'est passée intelligemment dans la mesure où il écrivait une première version du scénario, puis on en discutait : pendant que je gribouillais des dessins, lui réécrivait des dialogues. C'était dense, drôle et il y avait aussi de bonnes engueulades. Tout cela était très fertile.

On a aussi fait attention au rythme, autant pour moi en animation que pour lui dans les dialogues. On a préservé cela au maximum pour rester dans un vrai dynamisme des échanges entre personnages qui fonctionnent et qui font mouche. Après nos discussions, je faisais le pré-découpage du film que je peaufinais avec mes storyboarders. On montait très vite le tout avec les voix par-dessus pour juger du rythme ensemble.

Comment avez-vous vécu la participation de Monsieur Uderzo à l'aventure ?

Sa présence a été enrichissante : ses retours sur les personnages, au moment de leur modélisation, ont été très importants pour moi. Il nous a fait de petites remarques, par exemple, sur le nez des Gaulois pour qu'il reste cohérent avec la BD. On a donc parlé avec lui sur la manière de "tricher" avec la réalité puisque le passage de la bande dessinée à l'animation 3D nécessitait de modifier beaucoup d'éléments graphiques.

Entretien avec Alexandre Astier – Réalisateur et Oursenplus

Comment vous êtes-vous retrouvé à adapter l'univers d'Astérix en film d'animation?

Lorsque M6 Studio m'a proposé de scénariser un grand film d'animation, en 3D, à partir d'un album d'Astérix, j'étais très tenté. En effet, pour moi, il y a deux catégories d'albums : les "chroniques" qui représentent la vision des années 60 de René Goscinny à travers la visite d'un pays étranger, où la trame scénaristique est un peu mince au profit de gags et d'un regard parodique de leur auteur ; et ceux qui se rapprochent d'un scénario de cinéma, et que je préfère, où l'on rencontre un antagonisme puissant doté d'un plan susceptible de faire tomber les Gaulois malgré la potion magique. Dans *Le Domaine des Dieux*, on trouve un vrai méchant – en l'occurrence César – dont la stratégie est totalement machiavélique : il est tout près d'annihiler le village d'Astérix en jouant sur la cupidité et en tirant profit du côté bagarreur des Gaulois. Par conséquent, j'ai réussi à convaincre le studio de transposer cet album qui, à mon sens, se prêtait très bien au cinéma.

Qu'est-ce qui vous touche et vous amuse dans cet univers ?

C'est une BD qui a marqué mon enfance : les albums étaient chez ma grand-mère, et je les ai lus et relus quand j'étais en vacances chez elle. Ce qui me plaisait, c'était de me replonger dans une ambiance familiale. Car Astérix est directement lié à ma petite enfance. Et à l'époque, *Le Domaine des Dieux* m'avait particulièrement frappé parce que les Gaulois prenaient un vrai risque et qu'on sentait que César jouait sur leur fragilité : le manque de cohésion et même la cupidité. Je me souviens que j'avais été angoissé en voyant ces hommes réputés invincibles et soudés être menacés par l'appât du gain et le style de vie "bourgeois" des matrones romaines.

Comment faire pour respecter l'univers d'Astérix tout en y apposant votre marque ?

C'était très difficile car même si j'ai un immense respect pour l'œuvre de René Goscinny et Albert Uderzo, on me demandait d'apporter ma contribution. J'ai donc développé quelques lignes narratives auxquelles l'album s'attachait moins, et j'ai beaucoup travaillé les dialogues, comme s'il s'agissait d'un film en prises de vue réelles car je ne raisonne pas en termes de "film d'animation" ou de "film pour enfants". Ce que j'ai adoré écrire, ce sont ces discussions qui n'en finissent plus : c'est très excitant de filmer des personnages qui communiquent mal et ne se comprennent pas !

Il y a de petites allusions sociales et politiques très drôles...

Sans être sensible à l'actualité, on retrouve des thèmes très proches de ce qu'entendaient les auteurs d'Astérix à la radio dans les années 60 et de ce que les médias nous relatent aujourd'hui, où l'on soupçonne les gens d'une certaine propension à la corruption. La dimension écologique très actuelle a également toute sa

place puisque César vend à ses concitoyens romains le Domaine des Dieux comme étant l'Armorique verte à l'air pur, loin de l'agitation et du bruit. Il y a quelque chose de tellurique dans cet album, où la forêt est presque un personnage à part entière. René Goscinny avait tellement bien senti ces thématiques environnementales que son regard est toujours d'actualité.

L'animation permet d'immerger le spectateur au cœur de l'histoire, comme s'il s'agissait d'un conte de fée : il n'y a pas vraiment de violence directe. C'est pour cela que je préfère toujours décaler les situations dans le temps et dans l'espace : j'aime raconter des choses qui nous concernent, sans que cela soit tout à fait nous. Les personnages d'animation, qui sont colorés et facilement identifiables, permettent de nous projeter immédiatement dans les décors du film et de suggérer des idées fortes.

Comment décrire votre personnage, Oursenplus ?

J'incarne le centurion responsable du camp de Babaorum, constamment en conflit avec le village gaulois. Il est en charge de la sécurité du chantier, ce qui est sans doute la pire tâche qu'on ait pu confier à qui que ce soit puisque tout le monde cherche à faire capoter la construction du site ! Il a affaire à un jeune architecte qui, lui, tient à ce que le chantier se termine, et qui en devient fou. Mais il doit aussi faire face aux Gaulois qui veulent détruire le chantier, aux esclaves qui refusent de travailler, puis aux soldats qui considèrent que les esclaves sont mieux traités qu'eux ! Résultat : il se retrouve en plein milieu d'un capharnaüm syndical...

Comment avez-vous travaillé votre voix ?

C'est avant tout un personnage qui existait dans la BD et qui m'accompagne depuis que je suis tout petit. Du coup, j'ai eu le temps de m'imaginer son registre vocal et sa tonalité, en me repassant les répliques de l'album dans ma tête. Comme il est constamment de mauvaise humeur, et qu'il est toujours animé par l'aigreur et l'impatience, c'était assez simple de lui trouver une voix.

Comment s'est déroulé le casting ?

Il y avait des personnages qui n'imposaient pas spécialement de comédiens, ce qui m'a permis de choisir les interprètes avant l'écriture et de ciseler des répliques sur mesure. Du coup, le désir de l'acteur peut précéder tout, ce qui est très différent du doublage d'un film américain. En revanche, pour les personnages qui suggèrent une voix, comme Obélix ou d'autres qui, par exemple, se définissent par la colère, j'ai pensé à des gens que je connais, soit dans un emploi classique, soit à contre-emploi.

Tout d'abord, nous avons eu la chance d'avoir la présence du "parrain", Roger Carel, qui a accepté d'incarner de nouveau Astérix. Au départ, je pensais qu'il ne faisait plus de doublage, ce qui m'avait attristé. Mais lorsqu'il a entendu parler du projet, il nous a donné son accord : cela nous aurait manqué terriblement de faire un Astérix sans lui.

À ses côtés, Guillaume Briat – le roi Burgonde dans la série Kaamelott – a donné une orientation un peu nouvelle au personnage d'Obélix, et je trouve que leur duo fonctionne très bien.

Géraldine Nakache et le regretté Artus de Penguern, disparu depuis l'enregistrement, forment le premier couple de Romains désigné pour aller habiter au Domaine des Dieux.

Florence Foresti incarne Bonemine, la femme du chef, et Alain Chabat est venu prêter sa voix au vrai méchant de l'histoire, un sénateur manipulateur et comploteur Prospectus : j'avais vraiment envie de lui offrir un rôle de méchant !

Lorànt Deutsch campe Anglaigus, l'architecte, toujours énervé et pollué par son arrivisme et son envie de pouvoir, et Laurent Lafitte interprète Duplicatha le chef des esclaves Numide à la peau de bête, tel qu'il a été imaginé dans l'album, même si on en a fait un personnage plus verbeux, plus cérébral, à qui chaque situation impose une grande réflexion : à force de passer son temps à parler, il agace son entourage !

François Morel interprète Ordralfabetix le poissonnier, et Elie Semoun un soldat romain anonyme, qu'on reconnaîtra facilement à la voix !

Quelle est votre conception de la direction d'acteurs dans un film d'animation ?

Étant donné qu'on a commencé par enregistrer les voix comme s'il s'agissait d'une fiction radio, on avait une grande liberté : lorsque le résultat nous plaisait sur le plan rythmique et mélodique, cela devenait l'étalon à partir duquel le film allait se fabriquer. C'est assez rare et c'est la raison pour laquelle on a l'impression de ne pas "subir" l'animation, mais plutôt de bénéficier d'une liberté d'acteurs extraordinaire.

Quelles étaient vos priorités s'agissant du style visuel ?

L'animation permet d'obtenir des choix extrêmement tranchés, puisqu'on peut passer du palais de César la nuit, dans des tons bleutés, au soleil brûlant de l'arène, puis aux tentes rouges des soldats romains... On a donc des éléments de décors et de gammes de couleurs qui varient d'une scène à l'autre : c'est un rêve pour un chef-opérateur ! Louis Clichy a eu un choix à faire entre l'extrême réalisme, comme pour les cheveux par exemple, et un dessin plus proche de la BD. Un excès de réalisme aurait rendu les personnages trop simplistes. Il a opté pour un entre-deux : on est bien dans un univers de dessin animé, mais avec un niveau important de détails, en matière de textures, de grain et de patine sur les vêtements.

Parlez-nous de vos rapports avec Louis Clichy.

C'est une jolie rencontre car on vient de mondes extrêmement différents : il a fait l'école des Gobelins et a travaillé chez Pixar, et c'est une pointure en matière d'animation, alors que, de mon côté, je suis pointilleux sur d'autres paramètres – sur le rythme, sur le texte, sur les enchaînements mélodiques. Je pense que j'ai une approche plus musicale que lui. Autant dire qu'on n'a pas cessé de se disputer, mais

c'est ce que j'aime. D'ailleurs, cela me rappelle les rapports que j'ai avec le dessinateur des BD de *Kaamelott* : il maîtrise quelque chose qui ne relève pas de mes compétences, tandis que je m'occupe du scénario, auquel il ne participe pas. Aucun des deux n'aurait pu réussir sans l'apport de l'autre. Il y a une hybridation de deux mondes dans ce film. Evidemment, ce n'était pas complètement cloisonné : il a signé la mise en scène, mais j'y ai aussi participé, et si j'ai écrit le script, il y a également apporté sa contribution. Le film est le résultat de nos convictions respectives : ces confrontations à deux ont permis de trouver un juste équilibre.

Comment avez-vous orchestré le relief ?

Il ne concerne pas la totalité de la vie du film, puisque les gens ne vont pas tous le voir chez eux en relief. Le plus intéressant, c'est quand le relief sert à nous immerger encore un peu plus dans le dessin animé, pour qu'on sente davantage les objets et les personnages qui nous entourent. Cette technique permet aussi de faire surgir tout d'un coup un élément qu'on aurait mis en avant d'une autre façon en 2D. Avec le relief, on joue non seulement sur les distances, mais aussi sur le point - ce qui apparaît clair ou flou. C'est un "outil" de plus avec lequel il faut s'amuser, et pour autant, le relief n'est pas un personnage à part entière car trop de gens n'y ont pas accès.

Entretien avec Alain Chabat - Prospectus

À quand remonte votre passion pour *Astérix* ?

Elle remonte à l'enfance. J'ai commencé très tôt à lire les albums...

Qu'est-ce qui vous a séduit et amusé dans le projet ?

Au départ, je n'avais pas lu le scénario. C'est Alexandre - qui est vraiment féru d'*Astérix* - qui m'en a parlé. Il m'a décrit mon personnage, expliqué mes scènes et je me suis senti en confiance. On s'était rencontré sur le tournage de *Kamelott*, où j'ai incarné le duc d'Aquitaine, et je connaissais donc déjà sa grande capacité de travail. Du coup, les choses se sont enchaînées assez rapidement. Je trouve qu'il a réussi un savant mélange alliant une certaine fidélité à l'album, tout en réinventant l'histoire.

Comment décrire votre personnage, *Prospectus* ?

C'est un sénateur romain de César, un gros bonhomme adipeux, qui n'est beau ni à l'extérieur, ni à l'intérieur d'ailleurs. Il va aider et pousser César à mettre son plan à exécution : construire le Domaine des dieux à côté du village, sorte de complexe immobilier pour gallo-romaniser le village d'irréductibles Gaulois.

En quoi cette expérience est-elle différente des autres doublages de films d'animation ?

Déjà, la version originale est en français. On a commencé à enregistrer les voix sur des animatiques, même si j'avais déjà vu les personnages finis sur des croquis. On a fait une première session de voix, sur laquelle les animateurs ont travaillé, puis on a refait deux ou trois sessions pour préciser des voix et apporter quelques changements au texte.

Comment s'est passée votre collaboration avec Louis Clichy et Alexandre Astier ?

Le réalisateur Louis Clichy est un type formidable : il était présent pendant les séances d'enregistrement. Lui et Alexandre sont deux amoureux d'*Astérix*. D'après ce que j'ai observé pendant les enregistrements, Louis a une vision extrêmement précise de l'animation, qu'il s'agisse des possibilités, des contraintes, de l'efficacité ou encore de l'importance de certains détails visuels - il sait exactement comment les animateurs peuvent utiliser une voix -, tandis qu'Alexandre a davantage donné le ton et dirigé les acteurs.

En quoi le film se singularise-t-il des autres adaptations en animation ?

J'ai le sentiment qu'il est marqué par l'originalité et le ton d'Astier : il y a des vannes, un rythme et une approche qui n'appartiennent qu'à lui. En matière de rebondissements

dramatiques permanents, il y a une modernité formidable, comme on voit dans les grands films d'animation de DreamWorks ou de Pixar. Ce film est audacieux et l'ambition est placée au bon endroit : on est tour à tour ému, inquiet et amusé. Le tout, en restant fidèle à l'esprit d'Astérix : Alexandre a eu l'humilité de se dire *"ce sont ces personnages qu'on connaît et qu'on aime, tous les archétypes, tous les codes sont en place"*.

Parlez-nous de la direction d'acteurs.

C'est assez proche d'une direction d'un film en prises de vue réelles, en dehors du fait qu'on est rivé à nos marques car on doit être à bonne distance du micro pour que la voix soit la plus expressive et la plus nette possible. La direction d'Alexandre est précise : il sait exactement où il veut amener les comédiens. Pour autant, il est ouvert aux propositions quand on reste dans son cadre. Donc, on a travaillé comme sur un film "traditionnel". À l'inverse, sur *Shrek*, je me glissais dans la peau de Mike Myers et j'essayais de retrouver une émotion proche de celle suscitée par le comédien en VO. Les séances d'enregistrement ont été très joyeuses. Alexandre Astier est un mec marrant et un très bon acteur. Il sait comment faire claquer une vanne. Quand il proposait une interprétation, je me disais *"ok, va falloir que je retrouve ce qu'il vient de faire"* !

Qu'avez-vous pensé du rendu de votre personnage à l'écran ?

Il correspond parfaitement à son caractère et à sa personnalité. On le voit sournois, manipulateur, calculateur, sans scrupules. Un véritable homme politique... Sans faire de délit de faciès, il apparaît comme un bon gros sénateur bien nourri. Les attitudes m'ont beaucoup plu : l'"acting" est formidable.

Que pensez-vous du résultat final ?

Formidable. J'ai énormément ri ! Je suis certain que les petits pourront rire en regardant cette aventure, tout comme les adultes. C'est le cas quand on lit les albums d'Albert Uderzo et René Goscinny. Cet équilibre a dû être très difficile à trouver, mais il est bien là. Le film est joyeux, fluide, drôle et très beau esthétiquement.

Entretien avec Guillaume Briat – Obélix

Avez-vous toujours été fan d'Astérix ?

J'ai toujours aimé les aventures du plus célèbre Gaulois. Comme tous les enfants des années 60, j'ai reçu mon premier album d'*Astérix* au pied du sapin ! Je ne connais pas les répliques par cœur, mais on m'offrait tous les ans un album que je dévorais avec mon frère. J'étais déjà attiré par le personnage d'Obélix à l'époque : j'aimais bien son côté "tombé dans la potion magique tout petit", et sa force physique surhumaine.

Qu'est-ce qui vous a séduit dans ce projet ?

Ce qui m'a plu, c'est le mélange entre la fidélité aux albums d'*Astérix* et la "patte" d'Astier. On retrouve l'univers d'Albert Uderzo et René Goscinny dont on ne peut pas se départir. Alexandre Astier nous a tous rassemblés autour de ce projet, et Roger Carel a tout de suite eu envie de tourner avec lui. Je pense aussi qu'Alexandre m'a proposé le rôle parce qu'il me connaissait : je jouais un personnage "fort en couleurs" et un peu rustre dans *Kaamelott*, et du coup, je pense qu'il a dû se dire que je pouvais camper ce personnage un peu rond dans *Astérix*.

Le personnage d'Obélix est mythique et a déjà été campé par plusieurs comédiens. Comment vous l'êtes-vous approprié ?

C'est toute la difficulté de l'exercice : il faut rester humble, s'inspirer des voix qui ont déjà été prêtées au personnage tout en allant dans la direction que souhaite le réalisateur. La voix d'Obélix est toujours grave et empreinte de bonhomie, mais plus jeune que celle de Pierre Tornade qui l'a si longtemps incarné.

Dans quelle direction l'avez-vous amené ?

Au départ, j'étais trop proche de la BD et Alexandre m'a demandé de revenir à un registre plus simple, et plus réaliste. Du coup, j'ai adopté une voix assez ronde, débarrassée de toutes fioritures pour rester le plus sobre possible. C'est aussi une voix positive qui doit inspirer de la sympathie : Obélix est le rigolo de l'équipe et un type attachant.

Comment se sont déroulées les prises de son ?

J'étais déjà présent en amont pour assurer les voix pilotes de tous les personnages : je suis passé du poissonnier au sanglier qui passe son chemin ! Ensuite, le travail avec Roger Carel a duré cinq jours. On a eu la chance d'être ensemble pour pouvoir collaborer de façon efficace : on a créé le rythme avec nos répliques et les dessinateurs ont ensuite esquissé les personnages à partir de nos voix.

Est-ce qu'on a besoin d'entrer dans la peau du personnage, plus encore que dans un film traditionnel ?

Je crois qu'on se glisse dans la peau du personnage assez naturellement. Comme on n'a pas de bande-rythmo, on n'est pas tributaire d'un rythme qui a déjà été impulsé : on se tient devant notre page et on se lance. L'élan physique, les gestes et le rythme s'imposent assez vite en définitive. J'ai du mal à rester calme derrière un pupitre, et en fait je me mets très rapidement à jouer ! J'étais assez libre de mes mouvements, avec bien entendu la direction d'acteurs à côté. C'est une expérience très différente d'un doublage de film d'animation américain.

Comment Alexandre Astier dirige-t-il ses acteurs ?

Il fonctionne un peu comme un chef d'orchestre. Sa direction est assez musicale : il est capable de nous reprendre en nous donnant une note et on comprend tout de suite dans quelle direction aller. Il sait choisir parmi les différentes prises celle qui est la meilleure et la plus juste. Son travail est d'une grande précision : il a l'oreille absolue et dès que ça sonne faux, il l'entend immédiatement et nous demande de reprendre. C'est formidable de travailler à l'oreille.

Entretien avec Roger Carel – Astérix

Voix reconnaissable entre toutes, Roger Carel a incarné – au sens fort du terme – quantité de personnages d'animation qui ont accompagné les familles françaises pendant plusieurs générations. Prêtant sa voix à Astérix depuis 1967, il est aussi Jiminy Cricket dans *Pinocchio*, Kaa dans *Le livre de la jungle*, Winnie l'ourson, ou encore le petit robot C3 PO dans *La guerre des étoiles*.

Pour autant, Roger Carel a doublé d'immenses acteurs, à l'instar de Peter Lorre, Jerry Lewis, Peter Sellers, Eli Wallach et Jack Lemmon, et s'est produit dans *Le vieil homme et l'enfant*, *On a volé la cuisse de Jupiter*, *Le coup du parapluie* et *Papy fait de la résistance*, où son interprétation mémorable du général Muller s'est inscrite dans la mémoire collective. Avec *Astérix et le domaine des dieux*, c'est la neuvième fois qu'il prête sa voix au petit Gaulois.

« Pour moi, Astérix est un vieux compagnon. La première fois que je l'ai interprété, c'était il y a plus de trente-cinq ans, pour la radio. René Goscinny et Albert Uderzo souhaitaient faire des feuilletons et cherchaient des voix. Le personnage, bien que sympathique, était toujours un peu en train de râler ! Le type même du petit Français vu par les étrangers ! Mais il est aussi honnête et juste et il se définit également par son amitié avec Obélix. Chacun est le faire-valoir de l'autre.

« Au fil du temps, j'ai vu Astérix évoluer. Dans ce film, je le trouve plus tendre, plus sensible, plus ému qu'il ne l'a été même dans les bandes dessinées. C'est une nouvelle facette chez lui. Devant ce garçon, sa fibre paternelle s'éveille pour la première fois.

« Avec entre autres Kermit, C3-PO, Winnie l'Ourson, Alf, j'ai la chance de prêter ma voix à de bons personnages qui durent - Winnie depuis 1950 ! - mais franchement, Astérix tient une place à part. D'abord parce que c'est une création tout à fait française. C'est « notre » personnage, et on s'y attache ! Ce petit Gaulois, c'est quand même notre ancêtre ! Je m'en sens proche. Si je lui ressemble, c'est surtout au niveau de l'énergie et de la vivacité. Comme lui, je suis toujours en mouvement !

« Je suis heureux que la voix que j'ai créée pour Astérix soit une partie de son incarnation. Des gens de tous âges m'en parlent. Sa voix n'est d'ailleurs pas très éloignée de la mienne à la ville. A chaque fois que je le retrouve, sa voix me revient aussitôt. En moi, j'ai comme une bibliothèque où toutes mes voix sont classées. »

Entretien avec Lorant Deutsch – Anglais

Etes-vous ou avez-vous été un fan d'Astérix ?

Je n'étais pas spécialement fan d'Astérix... Pour être honnête, je préférais les Tuniques bleues et les grands espaces américains aux champs de menhirs gaulois !

Qu'est ce qui vous a attiré dans ce projet ?

Astérix fait partie de notre patrimoine national : les aventures de ces deux Gaulois, leur langage, leurs jeux de mots et leur irrédentisme nous sont familiers. La BD a connu un tel succès auprès des lecteurs - toutes générations confondues - qu'on vit au quotidien avec cet univers. Par ailleurs, j'avais déjà incarné Goudurix dans un autre film, et j'étais donc ravi de me replonger dans un nouveau projet Astérix. J'étais convaincu que l'alliage allait être détonant !

Alexandre Astier a apporté sa propre "patte" à l'univers d'Astérix...

Il s'est mis lui-même au service d'Astérix puisqu'il a décidé dans l'écriture du scénario de respecter les codes et les contraintes de langage. Parfois, il lui est arrivé de tordre un peu la réalité de la BD, mais au final Astérix reste souverain... Alexandre Astier, qui est un vrai créateur – on lui doit l'invention du monde de Kaamelott –, a réussi à s'éloigner de son propre univers et à se plier aux exigences d'Astérix.

Vous aviez envie de travailler avec Alexandre Astier...

Bien sûr ! Alexandre est un type à la fois original et fascinant. J'ai eu un vrai coup de cœur quand je l'ai rencontré sur le tournage de Kaamelott. À 7h du mat', il vous accueille en pyjama pour travailler sur le scénario ! Avec lui, tout se passe sur un mode familial, débonnaire et convivial.

Comment décrire votre personnage, Anglais ?

C'est un petit architecte qui vocifère beaucoup et donne des ordres : il est censé défigurer les forêts gauloises pour les transformer en zone de civilisation romaine avec du marbre, et des statues... Il est censé incarner la civilisation avec les thermes et l'eau courante. C'est lourd à porter pour un si petit homme, mais l'ensemble du projet est supervisé par César. Et il ne se rend pas compte que son ennemi est invincible. C'est un petit bonhomme très drôle qui me fait penser à Numérobis, le personnage que jouait Djamel Debbouze dans *Astérix et Obélix : Mission Cléopâtre*. Il est à la fois plein de malice, un rien veule, avec un corps un peu égroting, mais il va au bout de ses pensées.

Vous aviez déjà prêté votre voix dans plusieurs films d'animation américains. L'expérience d'Astérix est-elle très différente ?

Comme on a débuté par la captation des voix, le personnage s'appuie sur la voix du comédien. Cet enregistrement s'est effectué très en amont, du coup c'est à ce moment-là que les personnages ont commencé à prendre vie. Toute cette phase a été supervisée par Alexandre Astier : c'est lui qui a été décisionnaire. Ensuite, ce sont les graphistes qui se sont appuyés sur les répliques pour réaliser les images. C'était donc une expérience très différente de mes collaborations pour Pixar ou Blue Sky, où le cadre est assez rigide puisque les images existent déjà, et qu'il n'y a pas de possibilité de changer les dialogues.

Comment se sont passés les enregistrements ?

C'était formidable car Alexandre jouait avec nous et nous donnait la réplique. Cela m'a fait penser aux dramatiques radio : on est dans un studio et on joue l'un en face de l'autre ! C'est comme du théâtre enregistré.

Comment Alexandre Astier vous a-t-il dirigé ?

Il sait exactement ce qu'il veut. Par ailleurs, Louis Clichy savait comment rebondir, accélérer le débit ou ralentir la voix. Astier avait le soutien et les conseils d'un technicien pour régler le timbre au plus juste.

Dans quelle direction Alexandre vous a-t-il demandé de travailler votre voix ?

On m'a demandé de rendre le personnage hystérique et hyper volubile ! Ce qui me correspondait déjà pas mal puisque je suis moi-même rapide et pressé !

A-t-on besoin d'entrer dans la peau du personnage, plus encore que dans un film traditionnel ?

Curieusement, pour moi, c'est un peu le même travail. Car même pour les scènes préparées en amont, la vérité n'existe que sur le plateau ou dans le studio d'enregistrement. Pendant la phase de préparation, on imagine un passé à notre personnage, on tente de se glisser dans sa peau, mais ensuite c'est sur le plateau qu'il faut être prêt et juste.

Qu'avez-vous pensé du film ?

Le résultat est prodigieux : sans être dans le réel, les graphistes ont réussi grâce à une technicité incroyable à donner du relief et une réalité aux tissus en travaillant les textures et les motifs. Il s'agit bien sûr d'images de synthèse, mais le rendu est magnifique, les objets, les personnages et les décors ont une certaine densité, et une certaine profondeur. Par exemple, l'eau a un aspect translucide, mais également un aspect fantasmé

Entretien avec Elie Semoun – Cubitus

Qu'est-ce qui vous a attiré dans ce projet ?

Le même univers qui a attiré Alexandre Astier et qui séduit des milliers de gens. Dans ma jeunesse, j'ai lu tout *Astérix* et *Le Domaine des Dieux* ou encore *La Zizanie* m'ont beaucoup plus marqué que d'autres albums. *Astérix* fait partie de notre culture ! J'ai donc accepté de participer au projet pour mille raisons, mais surtout pour celle-ci.

Qu'est-ce qui vous a plu dans la relecture qu'en propose Alexandre Astier ?

Alexandre est un ami depuis longtemps : tout le monde sait qu'il a du talent et je lui fais entièrement confiance. Quand on a enregistré nos voix, les dessins n'étaient pas terminés et je pense donc qu'il s'est largement inspiré des inflexions de nos voix pour créer les personnages. D'une certaine façon, on a un peu avancé à l'aveugle, mais encore une fois, j'étais très confiant avec Alexandre.

Comment décrire votre personnage ?

Il a une voix un peu aiguë, et il est constamment dans la revendication. Il est affilié à la CGT, à FO, et à SUD RAIL et il est toujours en train de râler ! (*rires*) C'est le genre de personnage qu'Alexandre aime bien me voir interpréter ! Il a cette petite réplique lorsqu'il se retrouve devant Obélix, et qu'il va se faire massacrer : "*Ah ! ça va pas être la même limonade !*" et je trouve cette réplique super ! C'est un personnage ridiculement drôle!

Vous aviez déjà prêté votre voix dans *L'Age de Glace*. L'expérience d'*Astérix* est-elle très différente ?

Quand on fait le doublage d'un film américain, le dessin animé est terminé, et on n'a donc pas une grande liberté. On ne peut pas vraiment inventer, d'abord parce qu'il y a des textes anglais avec une traduction approchante, parfois approximative, et ensuite parce qu'on ne peut pas rajouter beaucoup de choses.

Comment Alexandre Astier vous a-t-il dirigé ?

Alexandre connaît par cœur le scénario, puisque c'est lui qui l'a écrit. Et il sait mieux que nous comment prononcer nos répliques, car il envisage parfaitement toutes les situations. En tant que comédien, on a besoin de ses indications. C'est essentiel d'avoir un directeur de plateau. On se fait rire mutuellement, et on s'apprécie vraiment. Du coup, il m'a laissé ajouter des tas de petites touches personnelles. C'est un bonheur de travailler ensemble !

Entretien avec Géraldine Nakache – Dulcia

Avez-vous toujours été fan d'Astérix ? Qu'est-ce qui vous touche et vous amuse dans cet univers ?

Astérix évoque tout d'abord pour moi un parc d'attractions et un film d'Alain Chabat. Je n'ai pas du tout la culture BD, même si j'en voyais trainer chez moi des dizaines, car j'ai un grand frère qui a probablement lu tous les albums qui existaient à l'époque ! En revanche, j'ai vu toutes les adaptations cinématographiques, en particulier celle d'Alain Chabat, qui correspond pour ma génération à un véritable événement, et qui représente sans doute une des comédies françaises les plus drôles. Quant au parc d'attraction, il s'agit de bons souvenirs d'enfance : j'allais au centre aéré à Puteaux, et les moniteurs adoraient nous accompagner au parc Astérix...

Qu'est-ce qui vous a séduite dans ce projet ?

J'avais très envie de retrouver Alexandre Astier : on avait déjà collaboré sur les épisodes de *Kaamelott* – aux côtés d'Alain Chabat d'ailleurs ! Retravailler sous sa direction était une évidence pour moi, quel que soit le projet. Plus tard, il m'a parlé du film d'animation. Il incarne le "geek" absolu, le vrai connaisseur de la BD. Je me suis dit que sous sa plume, le projet allait être formidable. Je me suis alors intéressée à cet album d'Astérix, et j'ai découvert que c'était le préféré de mon frère et de mon neveu... Du coup, j'ai pensé que j'allais gagner des points dans ma famille en participant à ce projet ! (*rires*) Et puis, j'ai trouvé cela très drôle car c'est un vrai film d'aventures.

Comment se sont déroulées les prises de son ?

Dans la bonne humeur et avec beaucoup de gaieté, car on a une grande part de liberté quand on prête sa voix : on peut vraiment y aller si on est bien dirigé ! La première demi-heure est un peu difficile : il faut rapidement se mettre dans le bain, vite entrer dans la peau du personnage. Au départ, on peut se sentir un peu à l'étroit, et puis on se rend compte que c'est l'inverse : avec la voix, il est possible de recréer plein de choses. Il ne faut pas se départir de son corps lorsqu'on est en studio, même si c'est un peu confiné et qu'on n'est pas tout seul. Utiliser notre corps – pas comme devant une caméra, bien sûr - permet de donner des impulsions, et de faire de jolies trouvailles.

Alexandre vous a-t-il demandé de travailler votre voix d'une certaine façon ?

Je n'ai pas eu le sentiment de devoir tricher sur quoi que ce soit. J'ai joué comme je l'aurais fait sur un plateau de cinéma. Alexandre ne m'a pas demandé de travestir ma voix. Mais bien évidemment, quand on travaille en studio, on est amené à refaire les prises pour des questions d'intonations, et on doit donc bien maîtriser son souffle.

Comment pourriez-vous décrire votre personnage, Dulcia ?

C'est une vraie mère poule, elle est très attentionnée et se sent très concernée par sa famille. Elle est à la fois extrêmement aimante et très aimée en retour. Chaque chose est à sa place, elle aime l'ordre et elle va se retrouver un peu bousculée...Ce qui est plutôt une bonne chose !

Est-ce qu'on a besoin d'entrer dans la peau du personnage, plus encore que dans un film traditionnel ?

Oui, c'est impératif ! C'est Alexandre qui nous a amenés à suivre les rails de nos personnages. Avec moi, il a très peu parlé du personnage, et davantage de la BD, des raisons pour lesquelles il avait choisi cette BD-là, du genre de l'animation, de la façon dont il voulait diriger ce film... Grâce à ses explications, on a comme une sorte de partition entre les mains. On sait qu'on ne se trompera pas avec lui : tout est réglé comme du papier à musique.

Comment Alexandre Astier dirige-t-il ses acteurs ?

On est dans un cadre très précis, mais au sein de celui-ci, on est ultra libre, et Alexandre adore qu'on lui fasse des propositions. On prend le temps de travailler ensemble et parfois on essaie d'autres notes au moment de la prise de son : c'est le moment où on tente sans être dans l'improvisation évidemment. Je trouve que c'est grisant et stimulant pour un acteur d'avoir une partition presque au cordeau.

Est-ce difficile de travailler et d'enregistrer sa voix quand il n'y a pas de partenaire en face, seulement quelques esquisses ?

On a posé nos voix il y a plusieurs mois et, à ce stade, il n'y avait alors que quelques ébauches de dessins. En revanche, j'ai eu la chance de jouer avec mon principal partenaire Artus de Penguern : Alexandre a tout organisé pour qu'on soit ensemble lors des enregistrements. C'était un véritable luxe. Contrairement au doublage d'un film d'animation américain pour lequel j'avais prêté ma voix, cet exercice était beaucoup plus libre : on a été dirigés, Artus et moi, on a joué ensemble, puis les dessins ont été ajustés en fonction de nos répliques. C'était très agréable car j'ai vraiment eu le sentiment de composer un personnage sans être contrainte de coller à quelque chose de très précis.

Entretien avec François Morel – Ordralfabétix

Avez-vous toujours été fan d'Astérix ?

Oui, j'adore cet univers ! Je crois qu'on est né la même année, Astérix et moi...en 1959. J'achetais tous les albums qui sortaient. Je me souviens qu'une fois, j'en avais acheté un avant d'aller en vacances chez ma grand-mère où je m'ennuyais un peu, et cela coûtait 8 F à l'époque. Il fallait que j'économise en ramassant des pommes ! Mais c'était à chaque fois un plaisir...

Qu'est-ce qui vous a séduit et amusé dans le scénario ?

C'est très fidèle à l'esprit d'*Astérix*, de René Goscinny et d'Albert Uderzo. Et puis il y a le côté trans-générationnel, on peut rire de certaines références quand on a plus de 25 ans et aussi trouver ça très drôle quand on a un regard d'enfant, puis découvrir des choses en grandissant. Je pense que ce sera pareil pour le film : il y a des anachronismes, comme dans les albums, il y a aussi des jeux des mots, des personnages inouïs ... On est vraiment dans l'univers des albums. Alexandre apporte aussi sa patte, comme Alain Chabat l'avait fait à sa manière. Ce sont tous les deux des enfants de René Goscinny qui réinventent un esprit.

Comment décrire votre personnage, Ordralfabétix ?

C'est le poissonnier, et j'ai donc passé le film à hurler ! (*rires*) J'ai malgré tout essayé de le rendre humain. Jusque-là, quand je doublais des dessins animés, je jouais des chats ou des chiens - comme dans *Le chat du rabbin* et *Rantanplan* ! Ça me change !

En quoi cette expérience est-elle différente des autres doublages de films d'animation ?

A chaque fois, il s'agit de se mettre au service d'un réalisateur et de jouer. J'essaie d'utiliser ma petite fantaisie au service d'un univers. De l'extérieur, on a le sentiment qu'on fait du doublage quand on prête notre voix pour un dessin animé, alors que ce n'est pas le cas. On part de la voix et les images viennent après. Et donc, en réalité, on est très libre. Il arrive de faire des reprises quand les images sont là et qu'il manque quelques sons, mais le vrai travail est effectué en amont et à ce stade, tout est possible.

Qu'avez-vous pensé du rendu de votre personnage à l'écran ?

Il était tel que je l'imaginais, mais je me suis surpris à rire plusieurs fois quand j'ai vu les extraits. C'est donc plutôt encourageant !

Entretien avec Baptiste Lecaplain - Gladiateur

Avez-vous toujours été attiré par l'univers d'Astérix ?

Oui, d'autant plus qu'il s'agissait de l'un des très rares dessins animés que je regardais avec mon père et où je le voyais se marrer ! Car ma grand-mère avait tous les *Astérix* en dessins animés.

Comment êtes-vous arrivé sur le film ?

Je suis un fan d'Alexandre Astier depuis très longtemps, et il m'a rencontré parce que je faisais la première partie du spectacle d'Elie Semoun : Alexandre m'avait envoyé un SMS très encourageant à deux reprises, et on est devenus amis dans la foulée. Ensuite, on a collaboré à un sketch à l'occasion d'une soirée d'humour à La Cigale et il m'a demandé de participer à son film ! Même s'il me demandait de faire une pub pour un porte-clés, je lui dirais oui ! Et j'étais ravi d'avoir pour partenaire Pascal Demolon, que j'avais adoré dans *Radiostars*.

Qu'est-ce qui vous a plu dans le projet ?

Je n'ai pas eu le scénario entre les mains, mais seulement deux pages de texte. Typiquement, ce qui me plaît dans *Kaamelott* ou dans *Astérix*, c'est l'adaptation très personnelle que peut en tirer Alexandre – j'aime voir son regard sur une œuvre existante. Même en tant que spectateur, cela me plaît. J'aime le côté très dialogué, très parlé, très contemporain du film : il arrive à rendre des dialogues très naturels qui passent incroyablement bien dans le contexte du film.

Comment décrire votre personnage ?

Avec Pascal, on campe deux gladiateurs prêts à entrer dans l'arène, proches de deux catcheurs contemporains. Au départ, je devais jouer le grand et costaud, et Pascal le petit et maigre, mais au final, on a inversé les rôles, et je crois qu'on a eu raison ! Alexandre voulait que ces deux gladiateurs soient très gauches et qu'ils aspirent à prendre les choses en main. Autant dire que je ne me suis pas inspiré de Russell Crowe dans *Gladiator* ! Et même si c'était difficile de se représenter le personnage visuellement, il s'inscrivait bien dans la veine des Romains qui pensent être invincibles et qui tombent sur un os avec les Gaulois.

Parlez-moi de la direction d'acteur.

Alexandre Astier dirige ses acteurs un peu comme sur un plateau de cinéma. C'est le genre de direction que j'adore : il est très précis dans ses consignes, et il n'hésite pas à tourner une nouvelle prise dès qu'il a obtenu ce qu'il veut en nous laissant une totale liberté. Le tout dans une atmosphère de délire et de rires !

Comment cette liberté s'est-elle exprimée ?

On avait la liberté de s'approprier les phrases. Le plus fou, c'est qu'Alexandre a une oreille musicale extraordinaire et qu'il me demandait parfois de corriger de très légères inflexions de voix. Il notait quand j'hésitais sur un mot, et me le faisait prononcer à nouveau.

Pour les scènes d'action, il m'a même demandé de mimer un combat de gladiateurs en laissant libre cours à mon imagination : on pouvait faire ce qu'on voulait puisque, de toute façon, la partie animation n'interviendrait qu'après l'enregistrement de nos voix. C'était un luxe hallucinant de pouvoir travailler dans de telles conditions.

Entretien avec Florence Foresti – Bonemine

Avez-vous toujours été fan d'Astérix ?

Comme tous les enfants, j'ai eu ma période fan d'Astérix ! C'est dur d'y échapper, on tombe tous dedans. J'ai été élevée à la "potion magique" façon Astérix.

Qu'est-ce qui vous a séduite et amusée dans le scénario ?

Je n'ai pas lu le scénario car on ne me l'a pas donné ! Mais j'ai une confiance aveugle en Alexandre Astier et dans les auteurs de la BD... Alexandre n'explique pas trop : il reste assez mystérieux, ce qui me plaît bien d'ailleurs ! de toute façon, je suis aussi fan d'Alexandre Astier que d'Astérix, et du coup je ne me suis pas posée de questions !

Comment décrire votre personnage, Bonemine ?

Elle me ressemble beaucoup. Je l'ai découverte à l'animation et je la trouve craquante. Elle est très jolie et franchement sexy. J'adore les personnages petits en taille et forts en gueule car généralement ils sont très drôles. D'ailleurs, dans la mise en scène, les réalisateurs s'y sont bien pris : on la regarde toujours d'en haut tandis qu'elle regarde les autres d'en bas. C'est un trait qui renforce la comédie et qui me plaît beaucoup. Elle incarne à sa manière une petite dictatrice et j'adore ça ! Je la trouve parfaite car elle peut réaliser dans cette comédie tout ce que je ne saurais faire

Vous aviez déjà prêté votre voix à Lucas, fourmi malgré lui. C'était très différent ?

Oui, car pour Astérix, il n'y avait pas la voix du comédien américain, pas de référent, et du coup on se sent beaucoup plus libre. La pression était plus forte pour Astérix, mais j'ai travaillé avec des gens merveilleux, aguerris, avec beaucoup d'expérience.

Comment avez-vous travaillé votre voix ?

J'ai ciselé la voix que son physique me suggérait : on ne l'imagine pas trop avec une voix perchée, aiguë, mais plutôt pleine de caractère. Elle n'est pas toute jeune selon moi. Au final, j'ai conservé pour l'essentiel ma voix naturelle.

Comment Alexandre Astier vous a-t-il dirigée ?

Il est comme un chef d'orchestre, car il est davantage dans la musique que dans les mots. Il est d'une grande précision. C'était agréable pour moi, car je travaille beaucoup dans le mimétisme, et j'écoutais donc ce que voulait Alexandre et je répétais. Et ça m'a vraiment plu !

Artus de Penguern – Petiminus

Scénariste, comédien, réalisateur et véritable showman, Artus de Penguern se destine au départ à des études de gestion avant de découvrir sa vocation en passant par le cours Simon et le Conservatoire libre du cinéma français. Il fait ses débuts sur grand écran dans les années 80, devant la caméra de Maurice Pialat (*Police*), de Claude Chabrol (*Le sang des autres*) et de Roman Polanski (*Frantic*). Parallèlement, il commence à écrire et à réaliser des courts métrages empreints d'humour noir et de poésie absurde, et passe au long avec *Grégoire Moulin contre l'humanité* en 2001, où il campe un orphelin malheureux qui connaît de nombreuses péripéties. La même année, il trouve l'un de ses rôles les plus mémorables dans *Le Fabuleux destin d'Amélie Poulain* de Jean-Pierre Jeunet, en incarnant un écrivain raté expliquant, sans convaincre, que "*la vie n'est que l'interminable répétition d'une représentation qui n'aura jamais lieu*". Son humour désenchanté et son élégance trouvaient aussi à s'exprimer sur scène et dans l'émission matinale de Pascale Clark sur France Inter. En 2012, il signe un deuxième film, *La clinique de l'amour*, croisement réussi entre Mel Brooks et Billy Wilder. Il prête sa voix inimitable à Petiminus dans *Astérix et le domaine des dieux* avant de s'éteindre à l'âge de 56 ans.

Entretien avec Philippe Bony- Producteur

Comment est né ce projet porté par M6 Studio ?

Le Groupe M6 a l'ambition de soutenir fortement le développement du cinéma d'animation français. Pour initier cette politique, nous avons donc fait le choix il y a cinq ans, de produire la première adaptation d'Astérix en animation 3D relief, et de permettre, autour de ce film événement, la création d'un grand studio de production en France.

Il a d'abord fallu convaincre Albert Uderzo sur le fait que la technologie 3D pouvait donner une nouvelle vie à ses personnages. Il avait vu plusieurs films d'animation américains en relief, et trouvait cela formidable sur le plan de la prouesse technologique, mais il lui semblait que les attitudes et les émotions des personnages n'étaient pas encore suffisamment aboutis. Nous avons donc fait des essais avec Louis Clichy et Patrick Delage (le directeur d'animation), et il a été conquis en découvrant les premières expressions sur le visage d'Obélix ! Ce rendez-vous avec Albert Uderzo il y a environ 4 ans a été vraiment déterminant.

Pourquoi avez-vous choisi de confier ce projet à Alexandre Astier et Louis Clichy ?

Alexandre fait partie de la famille M6 depuis longtemps ! Et nous avons toujours été séduits par les dialogues de *Kaamelott*, et les situations qu'il met en scène. De son côté, il nous avait dit à plusieurs reprises son admiration pour l'œuvre de René Goscinny et Astérix. C'est donc le premier auquel j'ai pensé pour écrire une nouvelle aventure d'Astérix : il possède à la fois le style et le talent pour réaliser un formidable film d'animation pour toute la famille. J'étais convaincu qu'avec son savoir-faire, les enfants comme les parents y prendraient beaucoup de plaisir. Je lui ai donc proposé d'écrire ce film, mais j'appréhendais un peu car il n'avait jamais signé d'adaptation et que c'est un créateur qui aime avant tout inventer ses propres univers. Et puis, réaliser un film d'animation vous mobilise pendant trois ou quatre ans et implique une grande part de collaboration et de travail d'équipe. Ce dont Alexandre n'avait pas vraiment l'habitude, puisqu'en général il est seul maître à bord. Mais l'envie de pouvoir se confronter aux personnages d'Astérix l'a emporté : il n'a formulé qu'un souhait – adapter son album préféré, *Le domaine des dieux*.

Quant à Louis Clichy, il a travaillé chez Pixar...

Je ne le connaissais pas du tout : c'est Natalie Altmann, la productrice exécutive du film, qui me l'a présenté. Il a un pedigree hallucinant puisqu'après l'école des Gobelins, il a effectivement travaillé chez Pixar pendant trois ou quatre ans sur l'animation de films comme *Là-haut*, *Ratatouille* ou *Wall-E*. Mais pour *Astérix*, nous lui proposons d'être le réalisateur – et donc de diriger tout l'artistique du film, et piloter une équipe de 250 personnes. C'était pour nous un enjeu très important. Avant de partir aux États-Unis, il avait eu l'occasion de réaliser un court-métrage en 2D sur une chanson de Piaf, *"ça sert à quoi l'amour ?"* : c'était un univers très éloigné de celui d'Astérix, mais j'ai été fasciné par ce court métrage qui témoignait déjà d'un vrai talent et d'une formidable maîtrise artistique, du rythme, de la musique, de la

comédie, et du passage des émotions : c'est peut-être au final ce petit film qui m'a convaincu que Louis Clichy était la bonne personne. Sur Astérix, il s'est affirmé comme un grand réalisateur et a réussi un travail formidable

La décision de produire le film en France et en français s'est-elle imposée d'entrée de jeu ?

Nous ne pouvions pas imaginer produire un film aussi gaulois qu'Astérix à l'étranger ! En plus, des talents formidables sont formés chaque année dans différentes écoles françaises comme les Gobelins, Georges Méliès, Sup Info Com, ArtFX ou l'ESRA 3D. D'ailleurs, les Américains viennent jusqu'ici recruter graphistes et dessinateurs pour leurs propres studios. Produire le film en Inde ou au Canada nous semblait aberrant. Evidemment les contraintes budgétaires ont été très conséquentes pour le groupe M6, mais artistiquement, il était primordial pour nous de produire ce film non seulement en France mais surtout en français, contrairement à ce qui se fait sur tous les films d'animation. Nous tenions à ce que notre Astérix respire à chacune de ses étapes en français. Avec Alexandre et Louis, nous avons choisi d'écrire le scénario en français et d'enregistrer les voix en français. Et toutes les étapes d'animation ont été réalisées à partir des voix françaises. C'était un élément culturel important. Ce choix s'est décidé très en amont et joue pour beaucoup dans la perception du film : c'est aussi de cette manière qu'il se distingue de tous les films américains et anglo-saxons que peuvent voir nos enfants. Cela lui confère une originalité et une tonalité très particulières.

Parlez-moi de la création du studio.

Un film de cette envergure-là ne s'était jamais fait à partir de voix françaises. Il a donc fallu qu'on construise un studio ex nihilo. Avec Natalie Altmann, Louis, Patrick et le directeur artistique, nous avons fait le tour des studios d'effets spéciaux, pour lesquels la France est en pointe, et c'est avec la société Mikros, qui venait de remporter l'Oscar pour son court-métrage d'animation *Logorama*, que nous avons trouvé la plus forte cohérence artistique. Grâce à ce formidable projet, Mikros a pu créer son studio d'animation, à Levallois, dans un garage désaffecté. Un film d'animation de cette ambition, c'est d'abord une aventure artistique, dont le but ultime est de partager un grand moment de cinéma avec toute la famille, mais c'est aussi une aventure industrielle puisqu'il a fallu adapter et inventer des logiciels, pour créer des personnages qui ont des moustaches, des poils et des gros nez, et qui volent dans les airs, ou courent dans la forêt... Ce sont des spécificités artistiques très particulières qui ont imposé de monter une équipe d'une vingtaine d'ingénieurs pour transcrire la volonté des graphistes en images de synthèse. Ce film a permis de créer environ 250 personnes sur toute la durée de la production : nous avons eu besoin de la collaboration d'informaticiens, d'ingénieurs, de graphistes, d'animateurs...

Est-ce un projet qui a été particulièrement difficile à financer ?

On a la chance qu'Astérix soit un personnage très fort, non seulement en France, mais aussi en Europe. Le dernier album s'est vendu à plus de 2 millions d'exemplaires dans l'hexagone, et c'est de très loin la première vente de BD en France. En Allemagne

aussi, d'ailleurs. Les personnages sont très appréciés du grand public en Europe et ont également rencontré un certain succès en Asie. Ce phénomène nous a permis de pré-vendre le film à des partenaires étrangers, et notamment à la Belgique, qui représente 20% du financement, à l'Allemagne, et à la Russie. Le film a été vendu dans 35 territoires avant même d'avoir été produit.

Comment le choix des voix a-t-il été fait ?

Nous voulions des voix qui incarnent parfaitement les personnages. Car nous souhaitons, comme je l'ai dit, que ce soient les voix françaises qui définissent les personnages et c'est à partir des voix que les équipes d'animation ont conçu les images. Nous avons aussi filmé les acteurs, qui prêtaient leur voix, pendant qu'ils enregistraient, ce qui a servi aux animateurs pour retranscrire les expressions de visages et les mimiques des personnages. C'est un projet très fort qui appartient à la culture de tous les Français : du coup, nous n'avons pas eu le moindre refus de la part des acteurs qu'on a contactés. Les comédiens ont aussi pris un grand plaisir à travailler avec Alexandre et ils étaient enchantés de participer à un *Astérix* en animation. Ils ont donc tous accepté sans hésiter.

Entretien avec Philippe Rombi – Auteur de la musique

Avez-vous toujours été fan d'Astérix ?

Quand j'étais petit, je piquais les BD d'Astérix à mon frère, qui était plus âgé que moi : les personnages m'intriguaient, même si je ne comprenais pas encore grand-chose aux histoires. Quand j'ai eu l'âge de mieux les apprécier, j'ai dévoré tous les albums d'*Astérix* ! C'est aussi pour cela que j'ai accepté de participer au projet. D'ailleurs, quand j'ai rencontré Louis, je lui ai confié que *Les Douze travaux d'Astérix* avait été un moment marquant de mon enfance. Il a ouvert son tiroir qui contenait un seul album de la saga : *Les Douze travaux d'Astérix* ! L'aventure démarrait sous de bons auspices.

Comment avez-vous abordé la musique pour *Astérix et le Domaine des dieux* ?

C'était délicat car je ne savais pas du tout ce qu'on allait me demander. Je savais que les deux réalisateurs recherchaient une partition originale et qu'ils avaient pas mal d'exigences, car ils ont un goût prononcé pour la musique de film : non seulement Louis Clichy est un vrai béophile et joue également du piano, mais Alexandre Astier a de plus une formation de musicien classique. Autant dire que j'allais avoir des interlocuteurs avertis ! En définitive, je ne suis pas arrivé sur ce projet avec des idées préconçues : je voulais savoir à qui j'avais affaire et connaître la "couleur" de cet *Astérix*. Et on s'est découvert, Louis, Alexandre et moi, des affinités sur les intentions et les pièges à éviter. On rêvait de musique tous les trois et on se rejoignait sur des héritages, des styles et des compositeurs. J'ai pu apprécier les premières illustrations de Louis, j'aimais le ton d'Alexandre, bref l'aventure pouvait commencer !

Sur quoi êtes-vous tombés d'accord ?

D'emblée, on voulait éviter une musique trop enfantine : ce n'est pas parce qu'on travaillait sur un film d'animation qu'on devait forcément avoir une musique illustrative ou "cartoonesque". On voulait considérer la musique comme s'il s'agissait d'un film d'aventures, avec de l'action, de l'émotion, de l'humour... On souhaitait donc une partition plus ample et, dans les rêves de gosses de Louis et d'Alexandre, on allait pouvoir se référer à John Williams, Jerry Goldsmith ou Alan Silvestri, -- autrement dit, une musique symphonique issue de l'héritage de Ravel, Tchaïkovski, Prokofiev ou encore Stravinski. Ayant souvent eu l'occasion de composer pour de grandes formations symphoniques, cela faisait aussi partie de mon univers,

de certaines couleurs de ma palette, et nous n'avons pas eu de mal à nous comprendre sur la tonalité à adopter.

Comment s'est passée la composition ?

J'ai d'abord eu un animatique entre les mains. Contrairement à d'autres films où la musique se compose dans un délai court, le processus s'est ici étalé par étapes sur un an. J'ai même eu plusieurs versions de l'animatique : au départ, c'étaient des cartons qui

s'enchaînaient, davantage que des images qui s'animaient. On entendait les dialogues enregistrés et en fermant les yeux, on pouvait imaginer le film.

Très vite, le thème d'Astérix a été le plus déterminant : j'ai composé des variations autour de lui, en favorisant la dimension épique, émotionnelle ou parfois folklorique du village gaulois. Ensuite, j'ai demandé à Louis s'il y avait des séquences prioritaires qui pouvaient influencer sur le tempo ou le rythme de l'animation : il m'a montré la scène où les esclaves se passent des pierres pour construire l'édifice puis une première version du générique début. J'ai composé ces morceaux qui nous ont permis de créer nos premières interactions entre musique et images.

Et ensuite ?

Progressivement, j'ai voulu avancer dans l'ordre du film : j'aime bien que d'un morceau à l'autre, on ait une cohérence d'harmonies et de modulations. La difficulté, en effet, était de trouver une unité à l'ensemble du film qui emprunte à divers registres et de passer par exemple d'une bataille épique avec 90 musiciens à la bossanova présente au Domaine des Dieux que j'ai baptisée "Bossastérix " et qui fait appel à une formation différente et à un style décalé. D'autre part, les intentions de Louis et d'Alexandre pouvaient parfois contraster sur le ton ou l'humeur à donner à un passage d'une séquence. Donc, nous en parlions ensemble et il s'agissait ensuite d'harmoniser nos trois points de vue.

Quelles étaient vos sources d'inspiration ?

Jamais je ne me pose ce genre de question quand je commence un film en général. J'essaie d'être le plus instinctif possible : je n'écoute rien, ce qui peut parfois surprendre, et j'essaie de voir ce qui transpire du film, de l'équipe, de la vision du réalisateur... autant de choses qui me poussent à aller dans une direction. Puis, si le réalisateur me fait écouter ou me parle d'une musique, je prends cela comme une manière pour lui d'exprimer une intention, et non pas comme une référence musicale figée. Je n'ai donc pas écouté les musiques des précédents films d'Astérix, et j'ai agi comme je fais d'habitude, sans chercher à imposer un concept, ou à "faire moderne" pour être prétendument moderne. Je cherche donc à être naturel et à éviter la caricature. Quand on compose, on sent si on est en harmonie avec le projet, et c'est un équilibre à trouver entre son univers à soi et l'œuvre d'autrui.

C'est la première fois que vous collaborez à un film d'animation ?

Oui, et c'est drôle parce que lorsque j'étais étudiant à l'école Normale supérieure de Paris sous la direction d'Antoine Duhamel, lors du premier cours, j'ai travaillé sur un dessin animé ! Et aujourd'hui, avec *Astérix*, j'ai le sentiment que la boucle est bouclée ! C'est aussi ce qui m'a plu : alors que j'étais en plein travail sur le nouveau film de François Ozon, je savais que j'allais expérimenter autre chose. J'avais un ou deux projets en cours, mais avec *Astérix*, je me suis dit que j'allais pouvoir faire des choses que je ne pouvais pas me permettre ailleurs et ça me plaisait.

Liste artistique

ROGER CAREL	Astérix
GUILLAUME BRIAT	Obélix
LORÀNT DEUTSCH	Anglaigus
LAURENT LAFITTE	Duplicatha
ALEXANDRE ASTIER	Oursenplus
ALAIN CHABAT	Sénateur Prospectus
ELIE SEMOUN	Cubitus
GÉRALDINE NAKACHE	Dulcia
ARTUS DE PENGUERN	Petiminus
LIONNEL ASTIER	Cetautomatix
FRANÇOIS MOREL	Ordralfabetix
FLORENCE FORESTI	Bonemine
SERGE PAPAGALLI	Abraracourcix
BERNARD ALANE	Panoramix
BAPTISTE LECAPLAIN	Gladiateur

Liste technique

Réalisation	Louis CLICHY
Co-réalisation	Alexandre ASTIER
Scénario	Alexandre ASTIER
Participation au scénario	Jean-Rémi FRANCOIS et Philip LAZEBNIK
Œuvre originale	LE DOMAINE DES DIEUX, Bande dessinée de René GOSCINNY et Albert UDERZO
Auteur de la musique	Philippe ROMBI
Productrice exécutive	Natalie ALTMANN
Studio de production exécutive et producteur associé	Mikros
Direction de production	Nicolas TROUT
Producteur associé	Editions Albert René
Directeur d'animation	Patrick DELAGE
Directeur artistique	Thierry FOURNIER
Chef monteur	Soline GUYONNEAU
Chef opérateur son	Raphaël SEYDOUX
Pays d'origine	France, Belgique
Producteur délégué	M6 STUDIO (Philippe BONY et Thomas VALENTIN)
Coproducteurs	BELVISION, M6 FILMS et SNC
Distributeur	SND
Production Exécutive	MIKROS IMAGE
Diffusion	CANAL+, CINE+, M6 et W9

Droits d'adaptation : Les Éditions Albert René. © 2014 les Éditions Albert René / Goscinny – Uderzo © 2014, M6 Studio, Belvision, M6 Films et SNC, tous droits réservés