

Maybe
Movies

présente

Zombillénium

Ici, on embauche... pour l'éternité.

MEDIATOON

concept

On a deux nouvelles : une bonne et une mauvaise... La bonne, c'est que la vie après la mort existe, mais la mauvaise, c'est que l'Enfer aussi ! Et il se trouve sous Zombillénium, un parc d'attraction dans le Nord de la France.

Ce parc est le refuge de monstres emblématiques : loups garous, vampires, zombies et momies se sont reconvertis dans l'entertainment. Les visiteurs, en quête de sensations fortes, pensent que ces créatures immortelles sont des comédiens.

Pendant que l'on suit cette drôle de troupe aux personnalités excentriques dans leurs ridicules petits tracass quotidiens, une grande histoire se joue : celle de Gretchen, sorcière stagiaire qui a un lourd secret...

public visé
13+ et famille

genre
drama / sitcom /
fantastique / palpitant

format saison 1
12x26' - feuilletonnant

technique
3D - 4K HDR

L'histoire en 10 min présentée
par l'équipe





MEDIATOON

trailer

Le clip **Nameless World** du groupe Pop-Rock **Skip the Use** produit par Maybe Movies (80 millions de vues sur Youtube) marque la direction artistique visée pour la série.

Welcome to Zombillennium !



MEDIA TOON



Intentions

Répondre à la question : qui sont les vrais monstres aujourd'hui...?

Zombillénium, c'est l'adaptation fidèle de **l'univers culte créé en bande dessinée par Arthur de Pins**: une série de genre, en animation, se nourrissant d'une écriture de série fiction character driven, nous entraînant dans une aventure feuilletonnante ne laissant aucun répit au spectateur.

Fable sociale, le programme mélange le « drama » sous forme de quête/enquête menée par notre héroïne Gretchen, et la « comédie » via de grands moments d'humour grinçant portés par des monstres excentriques mais tellement humains.

Zombillénium est une saga agrémentée d'un univers graphique unique et d'une bande son d'enfer, dans une atmosphère mêlant **The Office**, **Hôtel Transylvanie** et **Fargo**.

A vocation internationale, la série s'adresse aux adolescents et se partage en famille.



MEDIA TOON

What the hell is Zombillénium?

Zombillénium est une création originale d'Arthur de Pins publiée dans une série de bandes dessinées éditées par Dupuis et à retrouver chaque mois dans le Journal de Spirou.



LES ALBUMS

500 000 albums vendus et traduits en **12 langues** (dont anglais, espagnol, italien, russe, suédois, allemand, japonais, hollandais, chinois...)

Meilleur Album Jeunesse au Festival de BD d'Angoulême 2012



en librairies
Halloween 2022



LE JOURNAL DE SPIROU

450 000 lecteurs hebdomadaires
en France et pays francophones



Pour adapter cet univers, Maybe Movies a commencé par produire le clip *Nameless World* de Skip the Use et un film distribué par Universal Pictures à l'international. Deux œuvres réalisées par Arthur de Pins en co-réalisation avec Alexis Ducord pour le long-métrage. L'histoire du film se passe avant le récit des BD : **un prequel trop mortel !**

LE CLIP

Dépassant les **80 millions de vues** sur YouTube

à découvrir



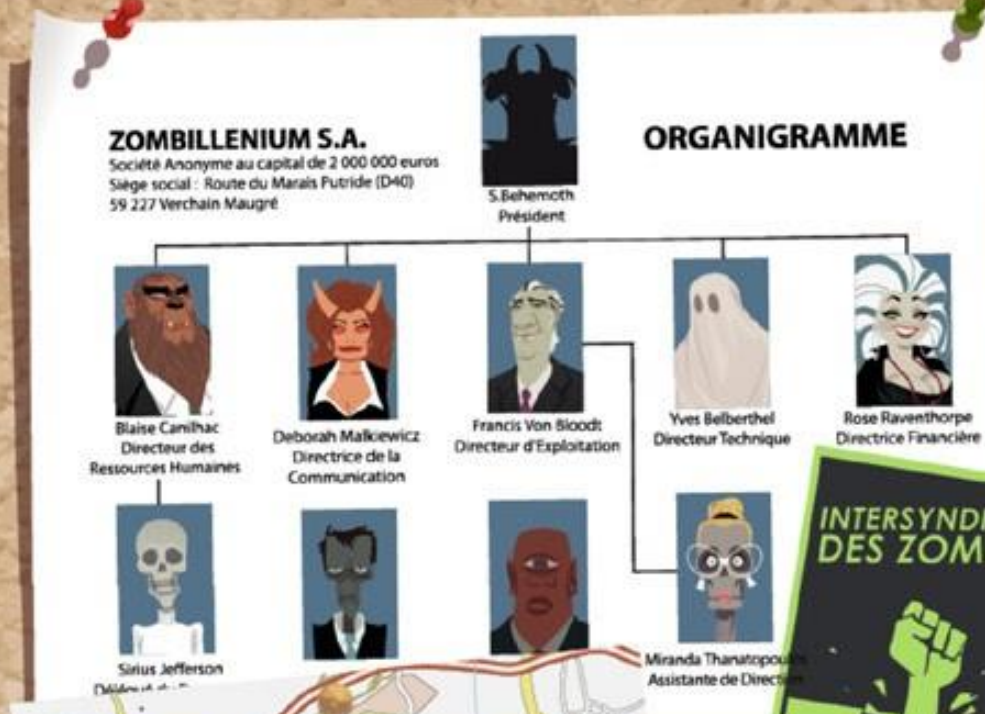
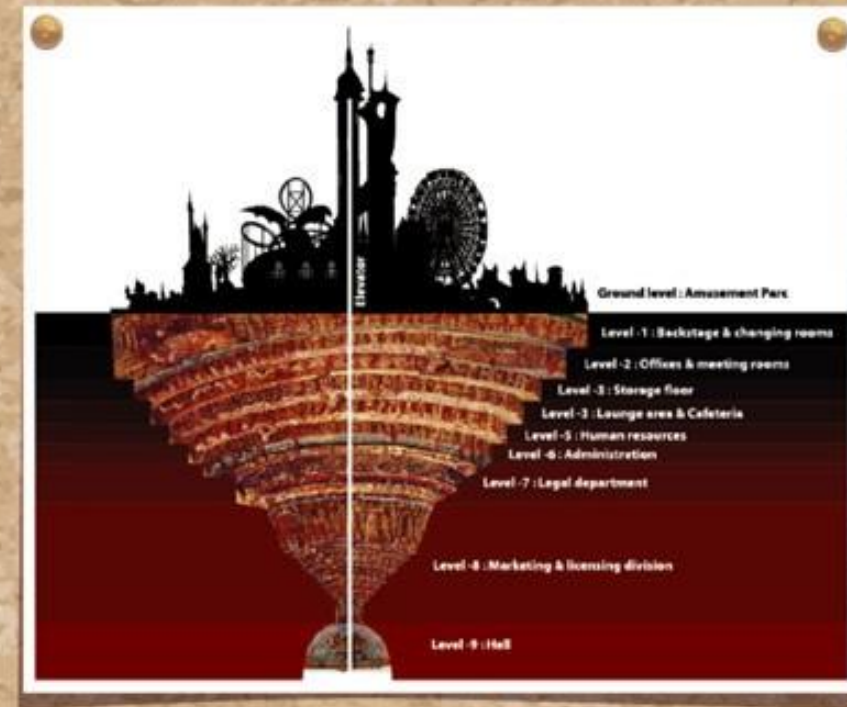
LE FILM

En sélection officielle aux festivals de Cannes, Annecy, Bogota, nommé aux César, aux European Film Awards et dans la plupart des événements internationaux, le long métrage s'adresse à un public enfants et famille.

Acclamé par plus de **2 millions de personnes** en France au cinéma et à la télévision, distribué par Gebeka, et par Universal Pictures dans le reste du monde.

à voir
mot de passe : Z2K_MayBeMoviES2018





DEMANDE DE STAGE

Gretchen WEBB
Née le 29/02/1985 à Manchester, U.K.
Nationalité : Anglaise
Adresse : 6 Graveyard sq, London Zip: WC2H 7LB U.K.
Poste demandé : SORCIERE

Curriculum Vitae

2006-2007: Serveuse au Black Dog, 26, rue des Lombards 75004 PARIS
2005 : Diplômée de la Salem Witchcraft Major School
2000-2004: M

Les Amis, Venhache c'est l'anniversaire de ATON (3000 ans quand même!) Ça sera le signe de la faire une petite fête... Sirius

→ C'EST QUI ATON ?
— Le Chef Comptable
— MAIS NON ! C'EST LA MOTIF DU STAND BARBAPAPAS
...oh, merci les gars!
S.





L'univers de Zombillénium



Le Diable, aka le démon Behemoth, possède un grand nombre d'âmes, appartenant à des humains décimés par un coup de grisou dans le Nord de la France et devenus créatures immortelles. Témoin de l'incident, Francis Von Bloodt, vampire de son état et manager de cœur, décide de faire un pacte

avec lui : utiliser les monstres damnés détenus par ce dernier comme main d'œuvre dans un parc d'attractions, afin de faire du profit et procurer à ces êtres étranges un refuge et un métier. Ainsi naît Zombillénium, un parc sur le thème d'Halloween où les visiteurs viennent se faire peur en côtoyant des monstres qu'ils pensent être des comédiens déguisés.



À L'INTÉRIEUR DU PARC

Vampires, loups garous, zombies et autres démons sont censés vivre en harmonie et amuser le public. Dans cette société, les personnalités sont particulièrement décalées. Et comme dans toute entreprise, il y a des rivalités, mesquineries, jalousies entre collègues, du stress causé par l'interdiction de mordre le public, des burn out... qui sont forcément plus impressionnants que chez les humains !

Sans oublier les visiteurs, qui viennent pour avoir leur dose de frissons morbides mais qui sont surtout là pour se divertir. Ils ont payé leur billet d'entrée, ils en veulent pour leur argent ! Parfois insupportables, parfois touchants, ils ignorent qu'ils sont à portée de crocs de créatures d'enfer et se mettent souvent en danger. C'est un vrai défi quotidien pour Francis de les garder en vie.

DANS LE VILLAGE VOISIN

L'installation du parc dans cette région sinistrée, ravagée par le chômage, n'a pas fait que des heureux. D'autant plus que le parc, qui n'emploie quasiment que des «étrangers», a été édifié sur leur ancienne mine de charbon. Les habitants du coin, superstitieux et en colère, fomentent des actions pour obtenir la fermeture de Zombillénium qui défigure leur patrimoine régional. Pour eux, le parc est responsable de tous les malheurs qui les accablent. Bêtes et méchants, mais davantage comiques que dangereux, notre sorcière Gretchen prend un malin plaisir à les transformer en toutes sortes d'animaux, notamment en pigeons qu'ils sont.

QUI DIRIGE VRAIMENT ZOMBILLÉNIUM ?

Si le Diable possède les âmes, ce sont des actionnaires bien vivants qui possèdent les infrastructures. Même humains, ils peuvent s'avérer être les plus monstrueux d'entre tous.





MEDIATOON

Personnage

S

Gretchen

sorcière contemporaine en voie d'émancipation

Elle se déplace sur un witchboard, hybride entre un balai et un skateboard. Elle est toujours en mode poker face, son attitude flegmatique est une façade derrière laquelle elle se protège.

Elle porte en fait un lourd héritage : fille du démon Béhémoth, propriétaire du parc, et d'une mère qui lui a vendu son âme pour devenir une rock star, cette dernière disparaît un jour mystérieusement.

Son père embauche Gretchen à sa majorité en tant que stagiaire. Or...il s'avère que le job devient progressivement un piège, son paternel lui demandant de devenir chasseuse de tête pour lui au sein du parc.

Trop sorcière chez les vivants, trop humaine chez les sorcières, trop fille à papa chez les monstres, elle a du mal à trouver sa place.



Son père, elle doit faire avec : elle a hérité de son cynisme. Mais au fond d'elle-même, elle vomit tout son système qu'elle rêve de voir disparaître.

Pour parvenir à fermer le Parc, Gretchen doit impérativement améliorer ses pouvoirs. Elle suit les cours de Jane, une consoeur de confiance, pour devenir une meilleure sorcière et la rejoindre à la Royal Witchcraft Agency. Elle partage leur cause secrète : renverser les démons.

Sa motivation officielle : valider son stage pour obtenir son diplôme.

Sa motivation secrète (en cours de saison) : quand elle va découvrir que sa mère est retenue en Enfer sous le parc, elle n'aura plus qu'une idée en tête, la libérer ! Gretchen, mue par la haine de son père, devient une taupe pour le compte de la Royal Witchcraft Agency.

Son plan : lancer un sort de possession sur un démon afin de se servir de lui pour s'infiltrer en enfer.





Aurélien

d'humain loser à démon star

La vie d'Aurélien avant Zombillénium? Une vie nulle, marquée par la monotonie et les petits boulots sans intérêt. Il rêve de mieux, mais il n'a ni ambition, ni talent...et quand il découvre que sa copine l'a remplacé par un prof de T'ai Chi, il se rend compte qu'il a complètement raté sa vie et pète un plomb...

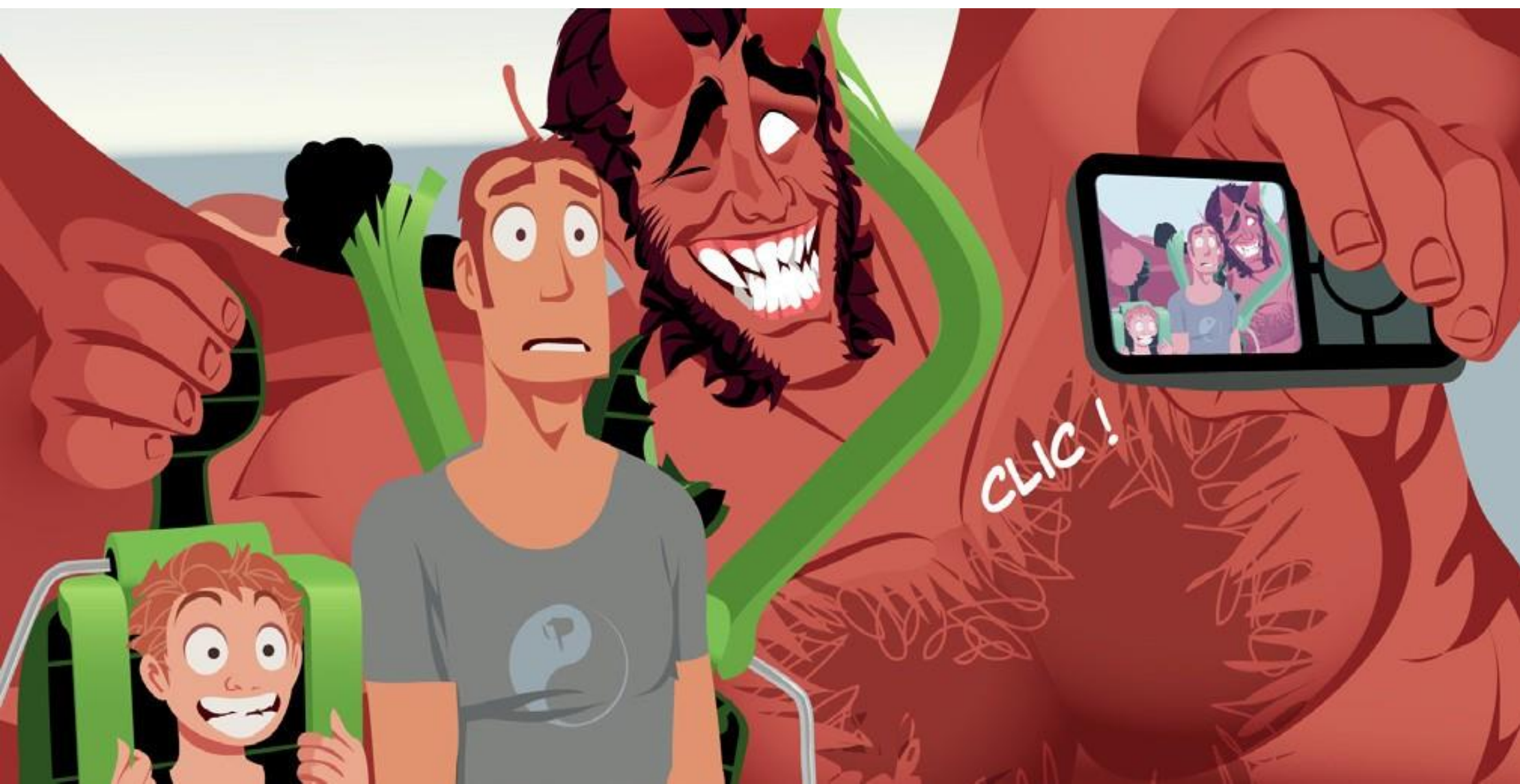


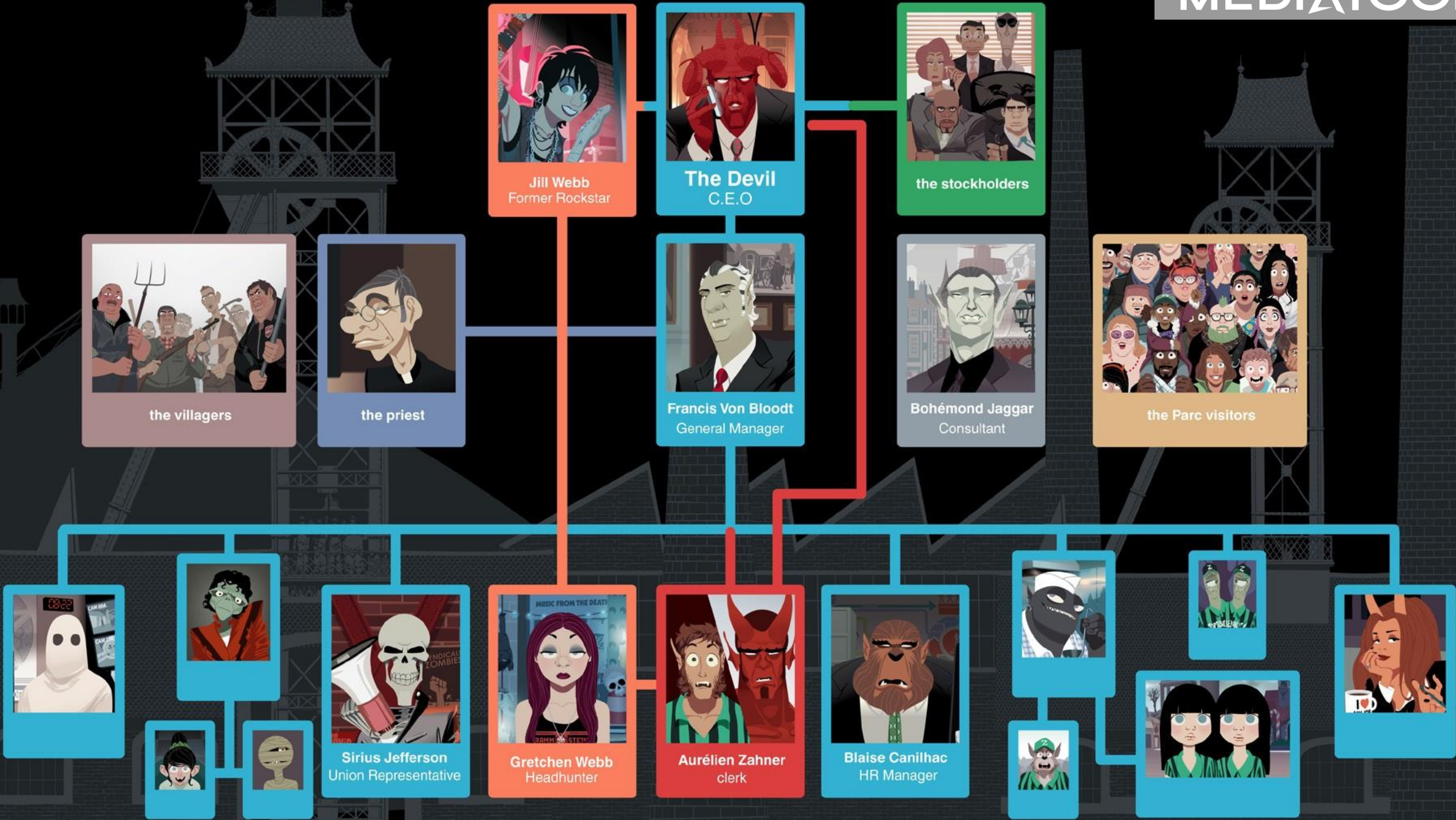
Après son roccambolesque accident mortel, il est le premier surpris de devenir une nouvelle recrue de Zombillénium. Maladroit et surtout extrêmement fiippé par ce nouvel univers, il est très mal à l'aise avec sa nouvelle nature (il a été mordu par plusieurs monstres et au début de la série, on ne sait même pas très bien en quoi il va se transformer...). Bientôt, il découvre qu'il n'y a pas que des désavantages à intégrer le staff du parc ! Il peut se transformer en démon et les visiteurs l'adorent (surtout les filles) !

Entre le deuil de sa propre vie, les règles du parc et les relations conflictuelles entre monstres, il a beaucoup à assimiler. Véritable poisson hors de l'eau, il va nous faire découvrir cet univers à la fois macabre, fantastique, et.. terriblement quotidien. Car au parc aussi, il y a des horaires, des règles, des petits chefs, des potins à la machine à café (enfin, à sang).

Mais grâce à ses transformations, Aurélien va progressivement passer d'employé lambda à coqueluche du parc, chouchou des visiteurs, et des actionnaires... L'occasion de prendre sa revanche sur sa vie d'avant et de donner un sens plus glorieux à sa nouvelle existence. Il se fait aussi des amis, notamment Gretchen, Sirius et Aton. En revanche, il suscite une jalousie mortelle chez les zombies qui feront tout pour se débarrasser de lui.

Son enjeu personnel : apprivoiser sa nature démoniaque avec le risque de basculer et devenir définitivement un monstre tyrannique.





Personnages récurrents

Tous les personnages, chacun à leur manière, vont incarner le conflit monstruosité/humanité et l'on s'apercevra que les vrais monstres ne sont pas ceux que l'on croit...



Francis

directeur général, vampire humaniste

Francis est un patron à l'ancienne, sévère mais juste. Il considère ses employés comme ses enfants, au sein de la grande famille Zombillénium. Il a un désir d'équité entre les types de monstres et veut les protéger des

effets de « mode » : les zombies, par exemple, avaient la côte, puis sont devenus complètement ringards, en bas de l'échelle. Or, c'est pour eux qu'il a conçu ce parc !

Mais on découvre peu à peu que Zombillénium est en perte de vitesse et la faillite menace. Francis, plus soucieux du bien-être de son staff que de rentabilité, est pris entre les tirs croisés de Béhémoth, qui veut plus d'âmes, et des investisseurs qui veulent plus de bénéfices !

L'équilibre de son utopie est donc très précaire, d'autant que les monstres sont dangereux et leur instinct bestial n'est jamais bien loin. Son premier souci est que le parc reste ouvert, quitte à mentir, ou à dissimuler des cadavres pour éviter un scandale...

La règle numéro un : on ne tue pas les visiteurs dans l'enceinte de Zombillénium !



MEDIATOON



Aton

momie dépressive

Pharaon dans sa première vie, Aton ne retrouvera jamais sa splendeur passée. Il n'est pas bien dans ses bandelettes, ses changements de postes et ses fugues sont un des ressorts de la comédie.

Sirius

squelette syndicaliste
(Nos morts valent plus que leurs profits !)

Spécialiste des happenings syndicaux ratés, tchatteur et séducteur, Sirius compense ses piètres résultats en affabulant sur un supposé passé flamboyant de militant pour les droits des noirs. Tout le monde fait semblant d'y croire. Il est souvent en conflit ouvert avec Francis, le patron, car leurs fonctions les y obligent. Mais au fond, ils s'estiment et se respectent. Running gag : son squelette finit toujours en pièces détachées.





Tim /Astaroth

petit ange et petit diable dans un même corps

Ado hyper sensible et timide, Tim se fait harceler au lycée. Dans le parc, Astaroth est un démon arrogant qui se défoule sur les visiteurs et serait bien tenté de les envoyer au Diable. Et pourtant ils sont liés. C'est en allant à Zombillénium que Tim va rencontrer son double maléfique :Astaroth.



le prêtre Richard

Contre toute attente, il est très ami avec Francis, et couvre les « recrutements » en organisant de fausses funérailles. Il fait le lien entre les habitants et les employés du parc, calme les angoisses des uns et protège les secrets des autres.

Léonie et Driss

Les « flics ». Les villageois les appellent continuellement pour dénoncer des excès de vitesse de sorcière ou signaler un passage de loup garou dans les potagers. Ils sont très terre à terre. Mais au fur et à mesure, le doute s'installe : est-ce qu'ils sont en face de vrais monstres... ou pas ?





Rose

vampire et coach de vie après la mort

Bras droit de Francis (et surtout son ex-femme), actionnaire du parc, Rose veut aider les employés à faire le deuil de leur ancienne vie. Elle a toujours de nouvelles idées de thérapie de groupe ou de teambuilding. Particularité : elle peut aussi vampiriser les pensées et recueillir des confidences involontaires.

Deborah

Dir Com pas commode

Deborah est la succube responsable de la communication. Véritable concentré de séduction et de cynisme, elle est prête à tout pour faire croître la notoriété du Parc auprès des médias.



Jaggar

rival aux dents longues

Jaggar est un vampire consultant à l'ambition démesurée. Il rêve de remplacer Francis à la direction, mû par sa soif de profits mais aussi au nom d'une vieille querelle avec son opposant. Adepte du libéralisme sauvage, il va flatter les « monsteristes » dans le sens du poil, un mouvement prônant un retour à la nature cruelle des monstres, et autoriser les employés à mordre les visiteurs.



Behemoth

le big boss

Behemoth est le personnage tout en haut de l'organigramme. Il possède le parc. Ou du moins, les âmes des monstres. Tel un dieu de l'Olympe, Il ne se mêle que très rarement aux petites histoires de ce bas-monde (ou haut-monde, vu de l'enfer). Bien qu'omniprésent, on ne le voit jamais. Ses rares apparitions sont imagées, en tous cas dans cette première saison...





MEDIATOON



ambition
heart-istic

VALEURS ET THÈMES

La série *Zombillénium* est une vision de notre condition humaine à travers le prisme de ces monstres et des lois qui régissent leur parc. C'est accepter sa différence et sa monstruosité, apprendre grâce aux épreuves, se recentrer sur l'essentiel pour mieux vivre ensemble...pour l'éternité.

Comme la BD, la série nous fait entrer dans un monde qui emprunte aussi bien aux récits mythologiques qu'à la pop culture. Elle pose de manière systématique un parallèle entre vie réelle et vie surnaturelle, pour déployer une critique grinçante - mais toujours décalée et fun !- du consumérisme, de l'entertainment et du monde impitoyable du travail. Les personnages, s'ils sont des monstres capables d'être terrifiants, sont avant tout animés de sentiments profondément humains. Même les plus cruels...

Dès son high concept central (des monstres cachés en pleine lumière, à la barbe de visiteurs qui n'en ont aucune idée), Arthur de Pins joue avec le principe de se montrer pour mieux se cacher, revenant ainsi à l'étymologie du mot « monstre », dérivé du verbe « montrer ». Un terrain de jeu inépuisable pour faire évoluer ses personnages et son univers.

ACTION ET COMÉDIE

A la fois série de genre et sitcom ponctuée de gags et d'humour caustique, le ton et le langage ont une maturité pour être en phase avec le public adolescent, tout en fascinant le reste de la famille. Le style d'animation a la fluidité de la 3D, en ajoutant des expressions «cartoon» aux personnages fantaisistes. Le rendu invoque aussi la culture graphique «rock & chic » propre à Arthur de Pins, signature indémodable de l'auteur, combinant le meilleur des techniques d'animation pour obtenir plus de flexibilité et de liberté graphique.

MISE EN SCÈNE

La série, sur un ton résolument humoristique, oscille entre la gravité des enjeux de pouvoirs, et la légèreté des petites préoccupations du quotidien des employés du parc. Pour s'immerger dans ces deux atmosphères, la réalisation alternera des moments posés et comiques, et des scènes dynamiques et dramatiques. Dans un rollercoaster émotionnel, les séquences d'actions et de magie viendront remettre de la tension et fasciner le spectateur comme des feux d'artifice. Les cadres cinématographiques appuieront la force du graphisme élégant d'Arthur de Pins.



An illustration of a creative team in a hallway. The team consists of several diverse characters: a large green monster with a topknot, a man with a skull for a head, a man with a pink shirt and a shark-like mouth, a mummy, a man with a white beard, and a large green alien. The hallway has a bulletin board with a poster and a small portrait. The overall style is a flat, stylized illustration.

Creative
team

MEDIATOON



Arthur de Pins

showrunner

Illustrateur de renom, Arthur est l'auteur de trois séries de bandes dessinées : *Péchés Mignons* (C ute Sins), *La Marche des Crabes* (Crawl the Line), et *Zombillénium*.

Avant le film *Zombillénium*, son premier long métrage co-réalisé avec Alexis Ducord, Arthur a été célèbre pour plusieurs courts métrages d'animation : *La Révolution des Crabes*, récompensé dans 45 festivals, dont le Prix du public à Annecy, mention spéciale du jury à Clermont Ferrand, Grand Prix Anima Brussels..., et *Géraldine*, meilleur film de fin d'études à Annecy, prix du Public Court Toujours à Lyon.

Il a également travaillé comme graphiste et réalisateur sur plusieurs séries d'animation.

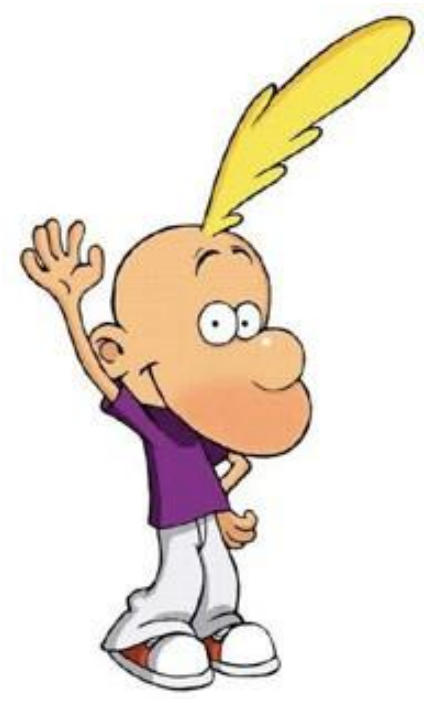


Léonie de Rudder

directrice d'écriture

Scénariste depuis plus de dix ans, Léonie a écrit pour une vingtaine de séries d'animation, diffusées à l'international. Les dessins animés lui permettent d'explorer son goût pour le fantastique, la SF et la magie, et elle a fait dialoguer des personnages aussi variés que des sushis samourais (*Kobushi*), des enfants qui voyagent dans le temps (*Les Chronokids*), un garçon-huître (*Molusco*), des ados déjantés (*Les Crumpets*), un gamin à

mèche blonde (*Titeuf*), une fillette maléfique (*Rosie*), une super héroïne coccinelle (*Miraculous Ladybug*), un caribou des bois (*Jean-Michel Super Caribou*), un boxeur qui combat des démons (*Lastman*) etc... En 2017, elle dirige l'écriture des 52 épisodes de la série *Non-Non l'ornithorynque*, adaptée des albums de Magali Le Huche. Elle écrit aussi des nouvelles et des romans, mais pas pour les enfants.





Skip the Use et Eric Neveux

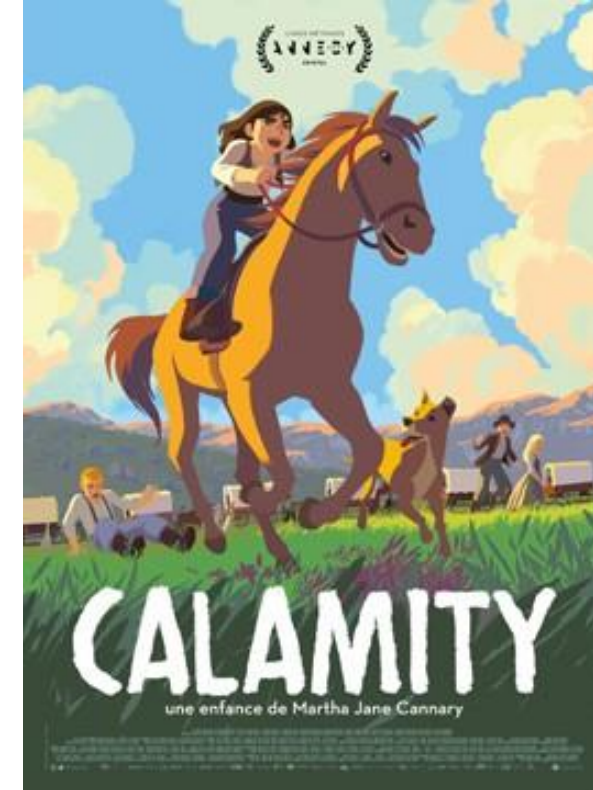
dream team de la bande-son

« Les musiques de SKIP THE USE sont le reflet de ce que je souhaite pour Zombillénium : énergiques, euphoriques, mais avec une touche de mélancolie, et surtout, un message positif qui colle parfaitement à la peau (ou aux os) de mes héros unis dans l'adversité.

Quant à la musique d'Eric Neveux... wow, son expérience porte la série à un haut niveau : il s'est totalement immergé dans l'ambiance électrique que je veux et donne à Zombillénium une belle couleur épique!

La partition d'Eric, la musique Rock, le Nord de la France et la ressemblance de Mat avec le personnage de Sirius... tout cela fait un style unique. »

Arthur de Pins



Maybe Movies



Ancien Vice-Président Nouveaux Médias chez Gaumont, Henri Magalon a fondé Maybe Movies en 2003 avec la volonté de structurer une société de production indépendante et créative. Son objectif : développer et produire des programmes à contenu innovant, de portée internationale, avec jusqu'ici 7 longs métrages, 3 séries d'animation et plusieurs documentaires.

Depuis Ernest & Célestine de Benjamin Renner, coproduit avec les Armateurs (au César du meilleur film d'animation 2013 ; nomination aux Oscars 2014), Maybe Movies s'est spécialisé dans l'animation et le cinéma jeunesse.

Tout en Haut du Monde de Rémi Chayé a remporté le prix du public au Festival international du film d'animation d'Annecy 2015. Zombillénium, réalisé par Arthur de Pins et Alexis Ducord, a été présenté en Sélection Officielle au Festival de Cannes 2017 et sélectionné en compétition au Festival international du film d'animation d'Annecy 2017. Ce dernier a également été nommé au César du meilleur film d'animation en mars 2018.

Son dernier film produit, Calamity de Rémi Chayé, a reçu le grand prix du Festival d'Annecy 2020.



Magic★e

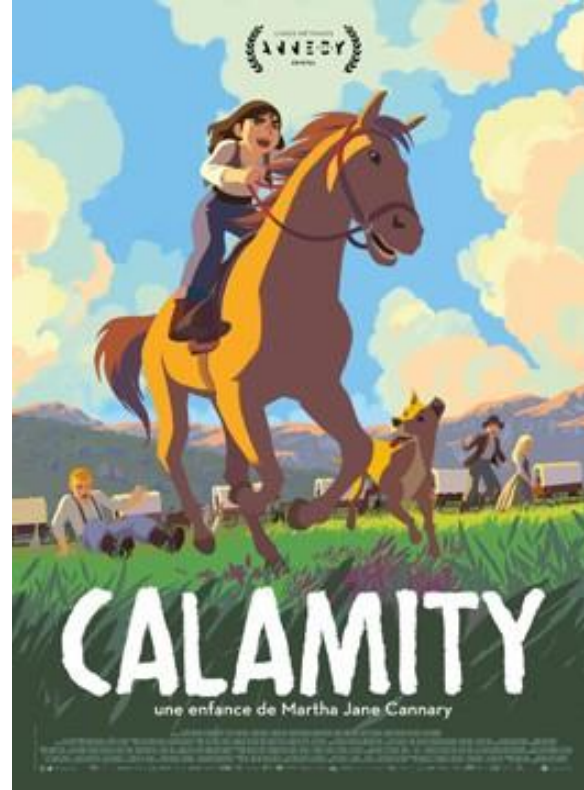
MaGic C est une société de production spécialisée dans les contenus d'animation pour la jeunesse et les jeunes adultes, créée et pilotée par Chrystel Poncet.

Chrystel compte plus de 25 ans d'expériences, d'analyses et d'observations dans le secteur et ce au niveau international. Après un parcours au sein des diffuseurs dont les 10 dernières années aux acquisitions de Canal +, elle lance MaGic C avec la volonté de proposer des contenus ambitieux et innovants.

Elle parie sur des projets porteurs de sens ou de suppléments d'âme, stimulant l'esprit critique et l'attrait pour la différence, tout en variant les genres et les techniques proposées.

MaGic C travaille avec plusieurs partenaires producteurs ayant cette même démarche :

- Maybe Movies pour tous ses projets séries dont *Calamity* et *Zombillénium*
- Andarta Pictures avec *La quête d'Ewilan* et *Baidir*
- Cross River avec *Virtual Past*
- Les Films du Tambour de Soie avec *A'Ai, mythes et légendes de Polynésie*



2MINUTES

Créée par Jean-Michel Spiner, 2 Minutes développe et produit depuis plus de 20 ans, en tant que producteur et studio d'animation, séries TV et longs métrages d'animation en 2D et 3D.

Ses équipes, soit environ 120 personnes réparties sur 5 sites - Paris, Angoulême, Montréal, Nanjing et l'île de la Réunion - ont réalisé à ce jour plus de 45 séries parmi lesquelles *Toc Toc* (FTV), *Les souvenirs de Mamette* (M6), *Le Frigo* (C+), *Rosie* (Gulli), *Ernest & Rebecca* (TF1) ou *Miss Moon* (TF1) et participé à 7 films d'animation.

Coproducteur et partenaire privilégié de Maybe Movies, 2 Minutes a ainsi notamment assuré la production exécutive des deux films de Rémi Chayé, *Calamity, une enfance de Martha Jane Cannary* (2020) et *Tout en Haut du Monde* (2015), et des clips et long métrage *Zombillénium* d'Arthur de Pins et Alexis Ducord et sera en charge de la production exécutive et de la fabrication de la série.





DUPUIS

ÉDITION ET AUDIOVISUEL

Dupuis Edition & Audiovisuel est une société de production d'animation dirigée par Caroline Audebert. Fondée en 1992, elle fait aujourd'hui partie du groupe Média-Participations.

Son catalogue est composé de longs métrages et de séries d'animation en 2D et 3D pour la jeunesse, adaptés de héros emblématiques de la bande dessinée.

Action, aventure, comédie, préscolaire, tous les genres sont représentés avec des séries comme *Papyrus*, *Cédric*, *Kid Paddle*, *Spirou et Fantasio*, *Petit Poilu* etc.

Dupuis Edition & Audiovisuel est actuellement en production de la toute nouvelle série des *Schtroumpfs* en 3D, coproduite avec Peyo Productions.

La société développe également *Les Filles de Dad*, une nouvelle série 3D *Marsupilamis* ainsi que de nouveaux formats tels que la série *Roger et ses humains* avec Cyprien, diffusée sur Youtube depuis 2020.



contacts

Magic★e

Chrystel Poncet
Productrice

chrystel@magicc.fr
+33 (0) 6 1102 78 09

Maybe
Movies

Henri Magalon
Producteur

henri@maybemovies.com
+33 (0) 6 1435 64 68

MEDIATOON



Contact



Managing Director - Mediatoon Distribution
Jérôme Alby

jerome.alby@mediatoon.com

Managing Director - Ellipsanime Productions
Caroline Audebert

c.audebert@ellipsanime.fr



MEDIATOON