

## Mandrin, un western à la sauce XVIIIème !



Le réalisateur  
Jean-Max Peteau

LOUIS MANDRIN, FIGURE HISTORIQUE DE LA SAVOIE ET DU DAUPHINÉ DES ANNÉES 1700, VÉRITABLE ROBIN DES BOIS POPULAIRE, VA FAIRE L'OBJET D'UN PROJET TRANSMÉDIA : UN LONG MÉTRAGE, UN DOCUMENTAIRE HISTORIQUE, UN MAKING-OF ET UN JEU VIDÉO VONT VOIR LE JOUR POUR FAIRE DÉCOUVRIR L'HISTOIRE DE CE PERSONNAGE HORS DU COMMUN. POUR NOUS EXPLIQUER TOUT ÇA, COSY CITY A RENCONTRÉ JEAN-MAX PETEAU, L'INSTIGATEUR DU PROJET ET RÉALISATEUR DU LONG MÉTRAGE.

Propos recueillis par Loïc Martin - Illustrations : Natalia Renault

### Pourquoi avoir choisi un personnage historique comme Louis Mandrin ?

C'est un choix de longue date. Avec Michèle Laurence, nous avons écrit un scénario sur Louis Mandrin. Le projet était resté dans un tiroir, mais je ne l'ai jamais oublié ! Mandrin est un personnage hors du commun, un petit délinquant entré malgré lui dans le grand banditisme, qui est devenu en quelques mois seulement un contrebandier redouté des fermiers généraux et admiré du peuple. Et là où ça devient intéressant, c'est que l'histoire de ce vrai héros populaire trouve une résonance avec les problèmes de notre époque. Il a une vraie dimension politique. Bref, ce n'est vraiment pas un personnage linéaire, et c'est ce qui m'a plu.

### C'est aussi une façon atypique de promouvoir l'histoire et le patrimoine d'une région.

Tout à fait, et c'est là un des moteurs du projet. A partir d'un personnage emblématique, on va mettre en avant la Savoie et le Dauphiné, promouvoir leurs valeurs dans le monde.

C'est quelque chose d'unique en Europe ! C'est un projet pour une région, fait avec une région, mais qui a une dimension internationale.

### Le film, et le projet transmédia dans sa globalité, vont-ils être parfaitement fidèle à l'histoire ?

Non, car je crée l'univers du film, c'est ma vision. L'avantage d'un personnage comme Louis Mandrin, c'est que la légende qui l'entoure a modulé pas mal d'éléments. L'univers dans lequel il évoluera sera le plus crédible possible, mais il y aura forcément une part de fiction. Je veux créer une ambiance « western », mais dans l'esprit du XVIIIème siècle.

### Comment avez-vous donné vie aux personnages ?

J'avais une idée très précise du caractère de chaque personnage. Je voulais qu'ils aient une identité forte, une personnalité très marquée. Le travail que l'on a réalisé avec Natalia Renault, la dessinatrice (voir son interview page suivante), a été très poussé.



Louis Mandrin, «notre» rebelle, illustré par Natalia Renault.

### Quels lieux serons-nous amenés à découvrir en compagnie de Louis Mandrin ?

Plus de la moitié du film se déroulera sur l'Avant Pays Savoyard : Le Pont-de-Beauvoisin, les Echelles avec la voie Sarde, Bugey, le Château de Rochefort en Novalaise... La zone des contrebandiers était vaste, et s'étalait jusque dans l'Ain, l'Ardèche et même un peu la Drôme. Pour la reconstitution de ces lieux, nous nous sommes appuyés sur des gravures d'époques, pour être le plus fidèle possible.

### Parlez-nous du projet transmédia dans son ensemble.

Actuellement, nous travaillons sur le documentaire historique, qui remet dans son contexte l'histoire de Mandrin. Puis il y a bien évidemment le film, dont le tournage devrait débuter cette fin d'automne 2014. Il y a également les making-of, qui permettront de suivre l'avancée du film, et les illustrations de Natalia Renault, que l'on retrouvera dans les cartes des personnages. Et pour terminer, un jeu vidéo sera adapté de l'univers du film et regroupera tous les autres contenus du projet.

### Peut-on participer au projet ?

Oui, en participant au concours trans-générationnel qui permet à chacun de proposer sa vision de Mandrin (images, textes ou vidéo) jusqu'au 31 juillet. Toutes ces créations feront ensuite l'objet de plusieurs expositions dans les offices de tourisme de la région. Il y a également la possibilité de parrainer une ou plusieurs cartes collector qui reprennent les dessins des personnages du film. Et enfin participer au financement du film via l'Association Transculture Mandrin. //

### SUIVRE LE CHEMIN DE MANDRIN ?

- Sur le site du projet : <http://projetmandrin.com>
- Sur les réseaux sociaux :

[www.facebook.com/ProjetMandrin](http://www.facebook.com/ProjetMandrin)

- Association Transculture Mandrin

300 chemin des Côtes 73240 Sainte-Marie d'Alvey

## COSY ARTY



## Mandrin, ou la Savoie du XVIIIème siècle sous le pinceau de Natalia Renault

EN PLUS DU FILM, DU DOCUMENTAIRE, DU MAKING-OF ET DU JEU VIDÉO, LE PROJET TRANSMÉDIA MANDRIN S'APPUIE SUR DE SUPERBES ILLUSTRATIONS DES PERSONNAGES ET DÉCORS DE L'ÉPOQUE. COSY CITY A RENCONTRÉ NATALIA RENAULT, LA DESSINATRICE QUI A DONNÉ VIE AUX PROTAGONISTES ET AUX LIEUX MYTHIQUES DE LA VIE DU CONTREBANDIER.

Propos recueillis par Loïc Martin - Illustrations : Natalia Renault

### Comment êtes-vous arrivée sur le projet Mandrin ?

J'ai rencontré le producteur, Antoine Disle, sur un autre projet. Lorsqu'il m'a parlé de Mandrin, j'ai rencontré Jean-Max Peteau, le réalisateur, et nous avons immédiatement commencé à créer des petites ébauches. Puis il m'a confié la direction artistique du projet, avec la responsabilité de dessiner les personnages et les décors.

### Racontez-nous le processus de création des personnages.

Jean-Max me donne la vision qu'il a du personnage, son caractère, et éventuellement l'acteur qui va l'incarner. Je fais également mes recherches de mon côté, et nous échangeons beaucoup, les besoins du réalisateur sont très précis. Il me faut environ quatre heures pour créer un personnage, mais ça peut parfois prendre plus de temps, comme pour le personnage de Mandrin par exemple, sur lequel il y a eu un gros travail. Notamment son chapeau et sur la manière particulière qu'il avait de le porter.

### Et pour les décors, comment avez-vous procédé ?

#### Vous êtes venue dans la région pour vous inspirer ?

Non je ne suis pas venue pour l'occasion car je connais déjà la région, grâce au ski. Et puis j'ai beaucoup travaillé à partir de photos prises par le réalisateur Jean-Max Peteau des coins qu'il aimait bien. Je fais des montages, des propositions, puis nous échangeons beaucoup. Je me sers souvent de photos lorsque je dois créer des décors. Pour Mandrin, j'ai pour l'instant beaucoup travaillé sur les décors naturels, les montagnes.

### C'est la première fois que vous travaillez sur un projet transmédia ?

Oui c'est une première ! Les dessins que je réalise actuellement vont se retrouver sur des cartes (que l'on peut parrainer sur le site du projet, <http://projetmandrin.com>) et pour la promotion du projet. Mais je connais par contre très bien le milieu du jeu vidéo, je suis « Lead Concept Artist » pour Ubisoft depuis peu, mais je baigne dans cet univers depuis longtemps. //

LE TRAVAIL DE NATALIA RENAULT EST VISIBLE SUR SON SITE : [www.mitsukai-inki.com](http://www.mitsukai-inki.com) et sur <http://projetmandrin.com>