

A dramatic movie poster for 'Evil Dead III: L'Armée des Ténébres'. The central figure is Ash Williams, played by Bruce Campbell, standing triumphantly on a large, flaming tire. He is shirtless, wearing his signature red leather jacket and blue jeans, and holding a chainsaw in his right hand. To his right, a woman in a red, off-the-shoulder dress looks on. In the foreground, a large, skeletal figure with a skull mask and a sword is visible. The background features a dark, stormy sky, a castle tower, and a large army of undead soldiers on horseback. The title 'L'ARMÉE DES TENEBRES' is written in large, bold, yellow letters, with 'EVIL DEAD III' in smaller letters below it.

L'ARMÉE DES TENEBRES

EVIL DEAD III

DINO DE LAURENTIIS PRÉSENTE
UNE PRODUCTION RENAISSANCE PICTURES
BRUCE CAMPBELL

L'ARMÉE DES TÉNÉBRES

(EVIL DEAD III)

AVEC
EMBETH DAVIDTZ

MUSIQUE DE
JOE LODUCA

DIRECTEUR DE LA PHOTOGRAPHIE
BILL POPE

PRODUIT PAR
ROBERT TAPERT

SCÉNARIO DE
SAM RAIMI
IVAN RAIMI

UN FILM DE
SAM RAIMI

SÉLECTION OFFICIELLE FESTIVAL D'AVORIAZ 93

SORTIE LE 5 JANVIER 1994

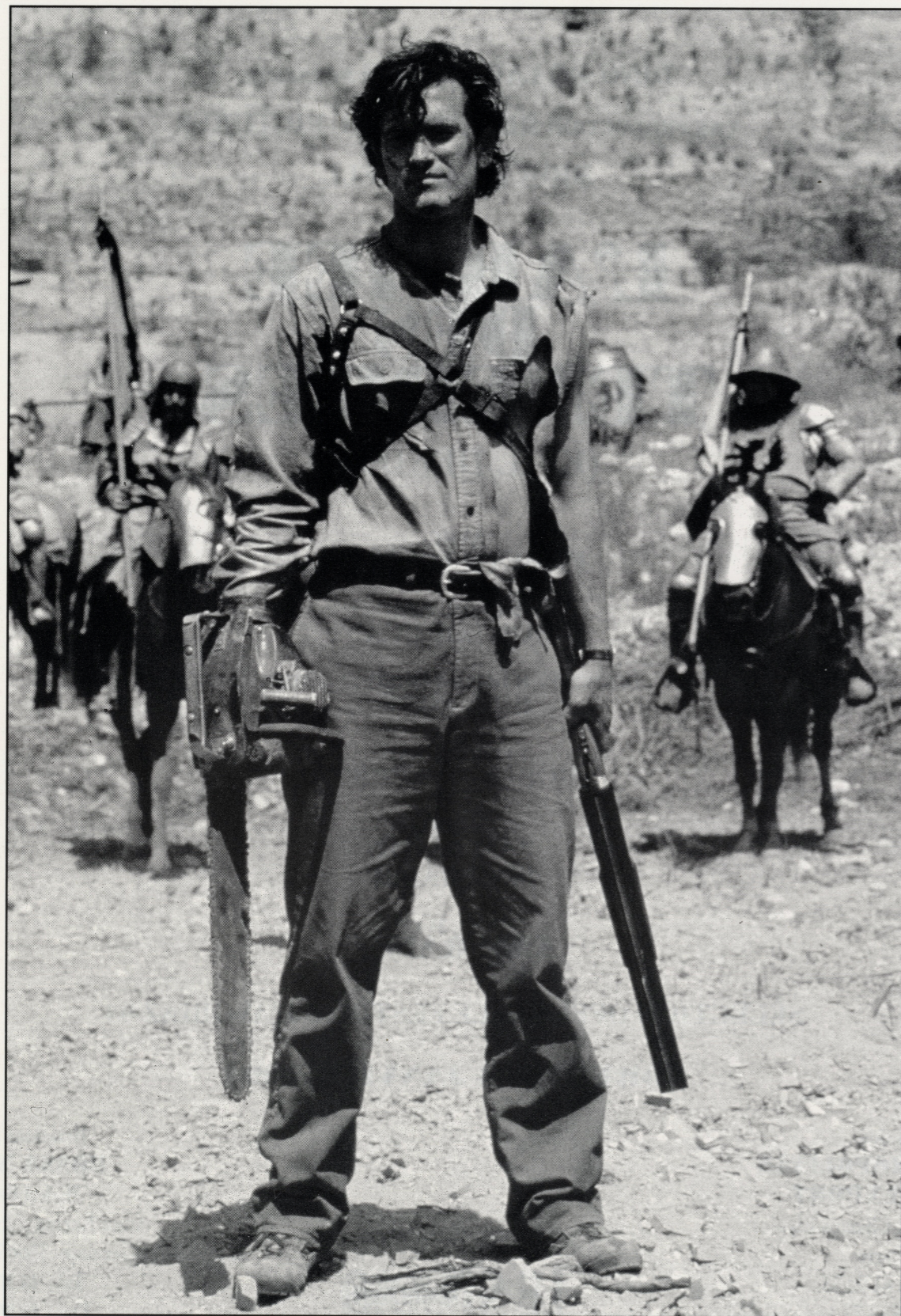
Distribution
**METROPOLITAN
FILMEXPORT**
116 bis, Champs Elysées
75008 Paris
Tél : 45 61 92 53
Fax : 45 63 77 31

Une présentation

LE STUDIO
CANAL+

Relations Presse
BOSSA NOVA
Michel Burstein
Anna-Karina d'Arthuys
32, bd Saint-Germain- 75005 Paris
Tél : 43 26 26 26
Fax : 43 26 26 36

SYNOPSIS



Une tronçonneuse greffée au poignet, un fusil à canon scié dans l'autre main, Ash remonte le cours du temps malgré lui, aspiré par une spirale vertigineuse, et atterrit brutalement sur une terre étrangère. Aussitôt, une horde de chevaliers en armures s'empresse de faire de lui un prisonnier, entravé à une longue chaîne de captifs.

Ash affronte ce supplice, dérisoire au regard de la force diabolique qui extermina ses amis dans d'atroces convulsions...

Mais cette puissance insidieuse agit toujours, possédant les corps des morts pour les métamorphoser en monstres vindicatifs. En cette année 1300, Ash se sent bien loin de chez lui.

Face à l'hostilité du roi Arthur, il lui faut à tout prix retrouver le Nécronomicon, grimoire à l'origine de tous ses malheurs. Seul ce Livre aux formules magiques peut le propulser quelques siècles en avant, à son époque. Mais la quête du fameux ouvrage de sorcellerie se transforme rapidement pour Ash en effrayante croisade. Dans un moulin, Ash subit les assauts d'une ruée de lilliputiens, tous à son image. Plus tard, une seconde tête lui pousse sur les épaules. Et de son greffon sauvage naît un autre Ash, foncièrement maléfique celui-là, invincible commandant d'une armée de morts...

Au terme d'une nouvelle épreuve, Ash parvient à s'approprier le Nécronomicon, mais son imprudence déclenche la résurrection de milliers de squelettes. En rangs serrés, dirigés par le double satanique de Ash, l'armée de morts fait route vers la forteresse du roi Arthur...



L'ARMÉE DES TÉNÉBRES PAR SAM RAIMI

La trilogie EVIL DEAD nous propose un fantastique qui dépasse et trépasse les bornes de l'étiquetage. Horreur, lyrisme et même poésie, virtuosité technique et effets spéciaux performants, aventures médiévales, clins d'œil burlesques... En trois films, Sam Raimi prône un cinéma délivré de tous ses codes, de ses clichés les plus rébarbatifs. Sam Raimi, nourri par la bande dessinée, la série B, se réclame de JASON ET LES ARGONAUTES, ORPHEE, Ray Harryhausen et Jean Cocteau. Il utilise sa caméra comme un jouet capable de gymnastiques effarantes. Il soumet ses personnages à d'épouvantables épreuves. Sam Raimi provoque le grand frisson, dérouille les zygomatiques. Dans une scène, il suscite la peur; dans la suivante, il tempère, répond à la terreur par un gag du meilleur burlesque.

Il n'existe aucune restriction dans la saga EVIL DEAD. Tout ce qu'une caméra audacieuse peut emmagasiner, Sam Raimi se l'offre et l'offre aux spectateurs qu'il entraîne dans un parcours de montagnes russes vertigineux, dans un train fantôme filant à toute allure dans ce Luna Park parrainé par Edgar Poe, Stephen King, Lovecraft, Richard Matheson, et Walter Scott... Tandis que les morts-vivants jaillissent de terre, que les belles décapitées dansent au clair de lune, que l'horloge dans un bruit assourdissant se bloque sur minuit, que le Nécronomicon déballe son lot de malédictions, de créatures démoniaques, Sam Raimi fait reculer les limites du genre, étonne sans cesse le spectateur... En mêlant les racines même du fantastique le plus traditionnel à une folie purement contemporaine, les EVIL DEAD échappent in extremis au malsain, au gore trop explicite.

En trois EVIL DEAD, Sam Raimi ravale les façades du fantastique, dépoussière les cadavres embaumés, injecte de fortes doses d'adrénaline là où sévissait le vague-à-l'âme, laisse vagabonder son imaginaire tant sur le papier que derrière la caméra. Boris Vian et les surréalistes auraient apprécié.



L'ARMÉE DES TÉNÉBRES (EVIL DEAD III) n'est pas tout à fait un film gore. C'est tout autant un film d'aventures, une fresque épique. Tous ses effets se fondent sur les superstitions et la peur qu'engendre le Nécronomicon, le Livre des Morts. Par le passé, ma devise était, en quelque sorte, "plus c'est gore, mieux c'est". aujourd'hui, avec L'ARMÉE DES TÉNÉBRES, je m'oriente dans une voix différente. Si quelques éléments du film d'horreur ont survécu, je joue bien plus la carte de la comédie, du burlesque, de l'aventure. J'attends du public des réactions qui ne soient pas de simples chocs, la frayeur provoquée par une séquence sanglante. Dans L'ARMÉE DES TÉNÉBRES, je tente de saisir l'essence des mêmes effets qui nous ont fait vibrer durant notre enfance. Alors que LA NUIT DES MORTS-VIVANTS sert d'inspirateur au premier EVIL DEAD, JASON ET LES ARGONAUTES, LE 7^{ème} VOYAGE DE SINDBAD ont largement contribué à la genèse de L'ARMÉE DES TÉNÉBRES. Que les amateurs de films d'horreur durs ne soient pas offensés, je veux simplement leur donner à voir quelque chose de nouveau, quelque chose qui n'a pas été vu sur un écran depuis longtemps.

La plupart des gags de L'ARMÉE DES TÉNÉBRES fonctionne sur le décalage entre Ash, homme du 20^e siècle, et l'environnement médiéval dans lequel il évolue. Ash est un homme qui, jusqu'à présent, ne s'est jamais battu pour une cause. Il devra le faire pour se conformer aux codes de ses nouveaux alliés.

Plus que la technique, les effets spéciaux et le scénario, c'est Ash qui m'a le plus intéressé dans L'ARMÉE DES TÉNÉBRES. Il ouvre souvent sa grande gueule, se montre peureux. Il ment effrontément, il lui arrive cependant d'afficher une certaine humilité, mais seulement dans les cinq dernières minutes. En bref, Ash n'est pas un héros comme on en connaît par milliers; il en bave un maximum pour la joie du public. Plus il prend des coups, plus on le martyrise, plus il traverse des épreuves délirantes et plus le public l'aime. Ash s'offre en pâture aux spectateurs, c'est, d'une certaine façon, une attitude noble.



LES ACTEURS

BRUCE CAMPBELL (Ash)

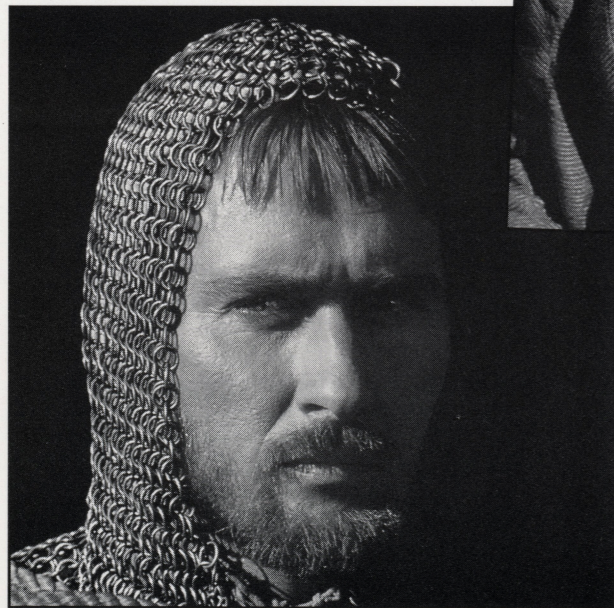
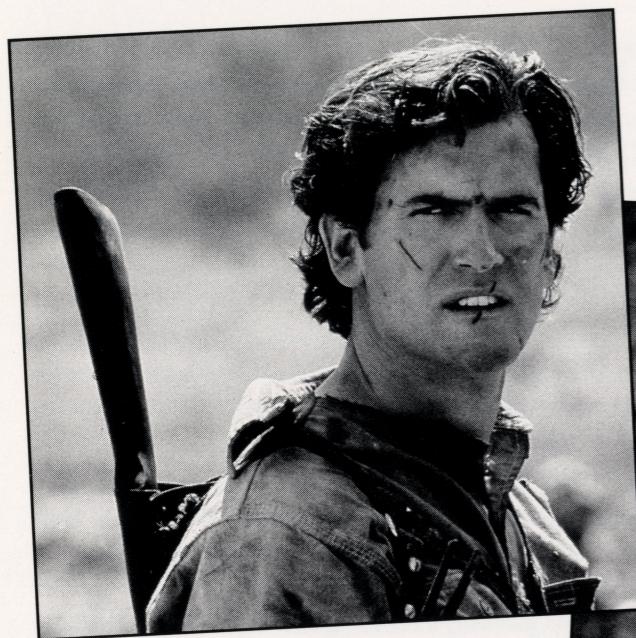
Le nom de Bruce Campbell est étroitement lié à la saga EVIL DEAD. Ami d'enfance de Sam Raimi, Bruce Campbell participe même au financement du premier EVIL DEAD. Son jeu volontairement expressionniste, influencé par les personnages de cartoons, détonne dans le domaine du fantastique. Physiquement mis à rude épreuve par d'incessantes cascades, des maquillages parfois pénibles à porter, le comédien impose un personnage jouant sur plusieurs registres, la comédie loufoque, l'horreur pure et le clin d'œil à différentes mythologies. Sous la direction de Sam Raimi, Bruce Campbell interprète un séducteur arrogant dans MORT SUR LE GRILL et fait une rapide apparition en forme de private-joke, dans DARKMAN. Il incarne aussi un policier dans MANIAC COP et MANIAC COP 2 de William Lustig, un astronaute confronté à une intelligence extra-terrestre dans MOONTRAP de Robert Dyke, un chasseur de vampires au far-west dans SUNDOWN d'Anthony Hickox. LUNATICS : A LOVE STORY, INTRUDER et GOING BACK complètent sa filmographie. Pour le petit écran, Bruce Campbell est le protagoniste régulier de la série KNOT'S LANDING. Il apparaît également dans GENERATIONS et participe en tant qu'invité à l'émission CLASSIC CAR MAGAZINE.

EMBETH DAVIDTZ (Sheila)

Née dans l'Indiana et élevée aux Etats-Unis jusqu'à ses 9 ans, Embeth Davidtz suit sa famille en Afrique du Sud où elle poursuit ses cours de comédie. Après des études à l'Université de Rhodes, la jeune femme se consacre à la scène et à la télévision. Au cinéma, toujours en Afrique du Sud, elle est l'interprète du film d'horreur TIME OF THE BEAST, du thriller SWEET MURDER et des comédies A PRIVATE LIFE et NIGHT OF THE NINETEENTH. L'ARMÉE DES TÉNÉBRES (EVIL DEAD III) marque les débuts d'Embeth Davidtz à Hollywood. Récemment, elle fut la partenaire de Treat Williams dans le téléfilm TILL DEATH DO US PART.

MARCUS GILBERT (Arthur)

Né à Bristol en Grande-Bretagne, Marcus Gilbert fait son apprentissage du métier de comédien au Mountview Theatre School. Rapidement, les producteurs s'intéressent à lui. Il figure ainsi dans MASTER OF THE GAME de Harvey Hart, RAMBO III de Peter McDonald, BIGGLES de John Hough, MASTER OF DEATH, THE LAST DAYS OF POMPEI... A la télévision, Marcus Gilbert interprète A GHOST IN MONTE CARLO, BATTLEFIELD, THE DARK ANGEL, THE PYRATES et ROBIN OF SHERWOOD.



LES CREATEURS

SAM RAIMI (réalisateur / producteur / scénariste)

Né en 1959 dans le Michigan, Samuel Raimi se passionne dès son plus jeune âge pour le cinéma et la bande-dessinée. Dès 7 ans, il entame sa carrière de cinéaste en tournant, à l'aide d'une caméra Super 8, une trentaine de films d'aventures, d'horreur ou comiques, allant du court-métrage à l'heure trente réglementaire. Inlassablement, Sam Raimi dévore des milliers de comics et visionne tous les films, catégories B et Z y compris, qui passent entre ses mains. Sa culture cinématographique se forge prioritairement sur les genres les plus populaires, avec une préférence pour le fantastique. A l'université, en compagnie de ses fidèles amis le comédien Bruce Campbell et le producteur Robert Tapert, il tourne *IN THE WOODS* pour un budget de 1600 dollars. D'une durée de trente minutes, *IN THE WOODS*, une énumération non-stop de séquences gore, suscite l'enthousiasme de ses auteurs, lesquels décident aussitôt de transformer l'essai. Ils mettent toutes leurs économies dans la réalisation de *BOOK OF THE DEATH*, une sorte de pilote en Super 8 destiné à collecter le maximum de fonds auprès de leur famille. En neuf mois, Bruce Campbell, Robert Tapert et Sam Raimi réunissent 90 000 dollars, et concrétisent *BOOK OF THE DEAD* qui deviendra en cours de tournage *EVIL DEAD*, titre aujourd'hui mythique.

Au terme de 11 mois de tournage, à raison de 15 heures de travail par jour dans une cabane glaciale perdue dans les bois du Tennessee, *EVIL DEAD* voit le jour. Le budget définitif se monte à 120 000 dollars, une somme dérisoire. Sur le plateau, Sam Raimi compense le manque de moyens par une imagination folle. Il attache même une caméra sur une mobylette fonçant allègrement entre les arbres pour simuler l'évolution rapide du démon antédiluvien sévissant dans les alentours. Le système D fait merveille dans *EVIL DEAD*.

Présenté au Marché du film de Cannes en 1982, *EVIL DEAD* acquiert immédiatement une réputation de film culte. Stephen King le proclame "le film d'horreur le plus féroce et le plus original de l'année". En Grande-Bretagne, *EVIL DEAD* se classe en deuxième position au box-office après *E.T.* Inventif, drôle,



cruel, bénéficiant d'effets spéciaux surprenants, d'un rythme trépidant et d'un style original faisant oublier toutes les scories techniques, *EVIL DEAD* devient en quelques mois une œuvre de référence. Trois ans après la sortie de *EVIL DEAD*, Sam Raimi explore un autre versant de son talent avec *MORT SUR LE GRILL/CRIMEWAVE*, comédie loufoque et surréaliste écrite par Ethan et Joël Coen, déjà assistants monteurs sur *EVIL DEAD*, directement inspirée par les cartoons de Tex Avery et les bandes-dessinées les plus déjantées. Avec *EVIL DEAD II*, l'horreur désormais paraît indissociable de la folie et des outrances narratives. Après une apparition en forme de clin d'œil dans *MILLER'S CROSSING* de ses amis les frères Coen, Sam Raimi touche à un fantastique plus traditionnel dans la lignée des grands classiques de Universal avec *DARKMAN*. Romantique, mais non dénué de quelques audaces plastiques et de situations rocambolesques, *DARKMAN* connaît un succès important aux Etats-Unis. Il consacre définitivement Sam Raimi, lequel peut désormais avec *L'ARMÉE DES TÉNÉBRES (EVIL DEAD III)* boucler fastueusement la trilogie *EVIL DEAD*.

Fondateur avec Bruce Campbell, Robert Tapert et Ivan Raimi de la société Renaissance Pictures, Sam Raimi se consacre également à la production.

CHASSE A L'HOMME (Hard Target) de John Woo avec Jean-Claude Van Damme, *TIME COP* la série TV adaptée de *DARKMAN*, le script de *HUDSUCKER PROXY* qu'ont tourné les frères Coen et le film *GOLD OF GALDIAZ* en tant que réalisateur.

ROBERT TAPERT (producteur)

Robert Tapert est un ami de longue date de Sam Raimi, dont il interprète plusieurs des courts-métrages dans le cadre de l'Université de Michigan. Il y tient les rôles les plus divers, du tueur fou au cow-boy. A l'époque d'*EVIL DEAD*, il fonde avec Sam Raimi, Bruce Campbell et Ivan Raimi la société Renaissance Pictures sous la bannière de laquelle il produit *EVIL DEAD II*, *L'ARMÉE DES TÉNÉBRES (EVIL DEAD III)*, *MORT SUR LE GRILL*, *LUNATICS : A LOVE STORY*, *EASY WHEELS...* Robert Tapert collabore étroitement à la production de *CHASSE A L'HOMME (Hard Target)* de John Woo. Il travaille sous l'égide du studio Universal pour *DARKMAN*.

LES TECHNICIENS

IVAN RAIMI (co-scénariste)

Ivan Raimi est le frère du producteur-scénariste-réalisateur de L'ARMÉE DES TÉNÉBRES (EVIL DEAD III). Avant de venir au cinéma, il exerce la profession de médecin à Youngstown, dans l'Ohio, "un endroit rêvé pour se consacrer à la fois à la médecine et à l'écriture car les distractions y sont très rares".

Ivan Raimi fait ses études en même temps que son frère à l'Université de Michigan. Là, en compagnie de Robert Tapert, Bruce Campbell et Sam Raimi, il fonde Renaissance Pictures et participe à la création du premier Festival du Film d'Etudiants des Etats-Unis. Scénariste de DARKMAN, Ivan Raimi est l'auteur de plusieurs manuscrits en solo, dont WOMEN ON WHEELS.

BILL POPE (directeur de la photographie)

Natif du Tennessee et diplômé de l'Université de New-York, Bill Pope acquiert une solide réputation en signant les images de nombreux vidéo-clips pour Madonna, les Rolling Stones, etc... Il fait ses débuts cinématographiques sur DARKMAN de Sam Raimi et enchaîne sur le huis-clos CLOSET LAND de Radha Bharadwaj.

ANTHONY TREMBLAY (directeur artistique)

Né à Manchester dans le New Hampshire, Anthony Tremblay s'installe à Los Angeles en 1980. Très vite, le producteur-réalisateur Roger Corman l'engage en tant que maquettiste des effets spéciaux pour LA GALAXIE DE LA TERREUR de Bruce Clark.

Il fait son apprentissage sur de nombreuses séries B avant de concevoir les décors de MAAARTIENS !!! de Patrick Read Johnson. Pour les effets spéciaux de MIRACLE LANDING, une reconstitution à peine romancée du crash du Boeing 737 au-dessus d'Hawaï destinée à la télévision, Anthony Tremblay reçoit un Emmy.

TONY GARDNER (effets spéciaux maquillage)

A 14 ans, Tony Gardner, passionné de cinéma fantastique, improvise en solitaire de petits films d'animation. Pour l'heure, avec les moyens du bord, il duplique la créature extra-terrestre imaginée par le peintre suisse Giger. Le résultat figure dans son press-book, lequel impressionne favorablement Rick Baker qui lui donne sa chance lors de son arrivée à Hollywood. Au terme de cinq semaines de travail sur le faciès des loups-garous du clip Thriller, Tony Gardner a beaucoup appris. Il incarne lui-même un

mort-vivant, le premier à sortir de la tombe. Commence dès lors une fructueuse collaboration entre le jeune homme et Rick Baker. Ils travaillent ensemble sur STARMAN, SERIE NOIRE POUR UNE NUIT BLANCHE, GORILLES DANS LA BRUME, COCOON, LES AVENTURIERS DE LA QUATRIEME DIMENSION, LINK, BIGFOOT ET LES HENDERSONS... Tony Gardner fait également de l'assistanat sur des titres aussi importants que LES AVENTURIERS DE L'ARCHE PERDUE, S.O.S. FANTOMES, TERMINATOR, ALIENS et L'INVASION VIENT DE MARS...

Dès LE RETOUR DES MORTS-VIVANTS en 1985, Tony Gardner travaille en solo. Il met au point un effet spécial inédit, un corps sectionné continuant à gigoter frénétiquement. remarqué par les réalisateurs, il monte en grade et se consacre à des productions plus ambitieuses. Ce sont notamment LE BLOB, GENERATION PERDUE, DARKMAN de Sam Raimi dont il crée le visage atrocement brûlé du héros, LA FAMILLE ADDAMS, LES INDOMPTES...

Tony Gardner porte également à son actif la comédie de vampires SUNDOWN, le thriller d'épouvante OUT OF THE DARK, DARK ANGEL avec Dolph Lundgren, HIDEOUS MUTANT FREEKZ... Sa société d'effets spéciaux, Alterian studios, est parmi les plus actives de la côte ouest des Etats-Unis.



LES EFFETS SPECIAUX

KNB-EFX GROUP (effets spéciaux)

La société KNB est composée de Robert Kurtzman, Greg Nicotero et Howard Berger, trois maquilleurs chevronnés qui font leur apprentissage auprès de Mark Shostrom, Stan Winston et Tom Savini. A la fin des années 80, le trio décide de créer un atelier indépendant capable d'assurer des effets gore classiques et la confection de maquillages nettement plus élaborés. KNB participe d'abord à une série B, INTRUDER, réalisé par Scott Spiegel, scénariste de EVIL DEAD II, et notamment interprété par Sam Raimi. Pour THE BORROWER de John McNaughton, ils mettent au point un extra-terrestre agressif changeant régulièrement de tête. HORROR SHOW leur donne la possibilité d'aller très loin dans les effets spéciaux sanglants, avec notamment une exécution sur la chaise électrique. Ces trucages saisissants deviennent rapidement l'une des grandes spécialités de KNB. C'est ainsi que FREDDY IV, L'ENFANT DU CAUCHEMAR montre le croquemitaine d'Elm Street surgissant du corps d'une adolescente, que REANIMATOR égrène un long chapelet de créatures cauchemardesques, que MASSACRE A LA TRONÇONNEUSE III élimine ses personnages avec tout ce qu'il faut d'horreur... Sur DARKSIDE, CONTES DE LA NUIT NOIRE, Howard Berger, Robert Kurtzman et Greg Nicotero élaborent une réplique de corps humain dans la bouche duquel s'introduit un chat, une gargouille, un petit monstre ailé, une momie...

Très sollicité, KNB porte également à son actif divers effets spéciaux secondaires pour S.O.S. FANTOMES II, CHUCKY LA POUPEE DU CAUCHEMAR, la comédie GROSS ANATOMY, DANSE AVEC LES LOUPS (des faux bisons parfaitement articulés), HALLOWEEN IV, Dr. HACKENSTEIN, NIGHTWISH, DARKMAN, MISERY, J.F. RECHERCHE APPARTEMENT, RESERVOIR DOGS...

Robert Kurtzman, avec la participation aux effets spéciaux de Howard Berger et Greg Nicotero, prépare actuellement son premier film en tant que réalisateur, FROM DUSK TILL DAWN, une histoire de vampires, d'après un scénario de Quentin Tarantino (RESERVOIR DOGS).

INTROVISION (effets spéciaux visuels/production)

Au même titre que Industrial Light and Magic de George Lucas, Introvision compte parmi les compagnies d'effets spéciaux les plus performantes des Etats-Unis. Fondée en 1980 à l'occasion des effets spéciaux de OUTLAND de Peter Hyams, Introvision se distingue par une technique permettant d'intégrer des personnages au centre des maquettes et d'univers entièrement artificiels. Très réaliste, cette technique permet à des astronautes de se déplacer autour de la station minière de OUTLAND. La compagnie s'est impliquée dans des productions aussi diverses que MISS DAISY ET SON CHAUFFEUR, RAMBO III, HAUTE SECURITE, STAND BY ME, KARATE KID III et la mini série prestigieuse INSIDE THE THIRD REICH où ses techniciens reconstituent la Chancellerie d'après des photographies et parvient à y faire évoluer des comédiens. Pour le récent FLIGHT OF THE INTRUDER de John Milius, Introvision falsifie même des combats aériens ayant pour cadre la guerre du Vietnam.

Travaillant également pour la télévision et la publicité, Introvision s'est investi dans la production de L'ARMÉE DES TÉNÉBRES (EVIL DEAD III) au point d'en assurer une large partie du financement. Décidée à se distinguer de ses concurrents, cette société très active et ambitieuse envisage pour très bientôt la réalisation intégrale d'un projet d'envergure RAVEN, version futuriste de L'ILE AU TRESOR dans un univers à mi-chemin entre METROPOLIS et BLADE RUNNER.

Entretien avec Howard Berger (KNF-EFX Group)

Quelle part de responsabilité avez-vous dans les effets spéciaux de L'ARMÉE DES TÉNÉBRES ?

KNB a pris en charge 90% des effets spéciaux du film. Les 10% restant incombent à Tony Gardner qui s'est plus particulièrement chargé des divers maquillages de Bruce Campbell. Nous nous sommes surtout consacrés à l'armée des morts, c'est à dire environ 200 combinaisons et une myriade de marionnettes. Nous avons également construit les cinq autres monstres du film. La somme de travail est phénoménale, inédite dans le genre. L'ARMÉE DES TÉNÉBRES, pour un spécialiste des effets spéciaux de maquillage, c'est un peu ROBIN DES BOIS CHEZ LES MORTS-VIVANTS! C'est un film important, une épopée plus proche d'EXCALIBUR que des habituelles productions fantastiques.

Qui dit zombie, dit forcément effets sanglants...

L'ARMÉE DES TÉNÉBRES n'est pas un film gore; il n'y a presque pas de sang. De plus, les morts sont des cadavres desséchés, poussiéreux qui ont passé un temps fou sous terre. Il n'y avait pas besoin de préparer des hectolitres d'hémoglobine synthétique. De plus, Sam Raimi ne désire pas poursuivre dans la voie du film sanglant. Dans EVIL DEAD et EVIL DEAD II, il a largement donné. Il veut aujourd'hui toucher à un autre type d'effets spéciaux, moins dégoulinants, mais tout aussi spectaculaires.

Vous avez mis sur pied une armée de 200 morts-vivants ?

Cette armée est composée de différents types de chevaliers-zombies. On les a divisé en trois groupes : les Ecossais, les Romains et ceux issus des CHEVALIERS DE LA TABLE RONDE. Mais les morts-vivants n'ont pas vraiment le même aspect que ceux que vous trouvez généralement dans le cinéma fantastique. Ils portent tous des armures rouillées, brandissent des épées usées. Leurs vêtements tombent en lambeaux. Au sein de cette armée, il y a également les squelettes tout lisses, inspirés des travaux passés de Ray Harryhausen. En ce qui concerne les zombies, L'ARMÉE DES TÉNÉBRES offre un panel très large, unique. Vous n'y débusquerez pas un seul figurant le visage peint et s'agitant dans le fond du cadre. Tout a été fait pour donner à cette armée la plus grande crédibilité. Du fait de leur séjour en terre, nous avons évité d'employer dans nos effets spéciaux des matières qui inspirent l'humidité. Censés avoir passé des siècles dans leur tombeau, les cadavres sont secs et cassants.

Comment avez-vous conçu ces morts-vivants médiévaux, totalement originaux ?

Principalement d'après des souvenirs de livres d'histoire et de films historiques. De nombreuses discussions ont abouti à des croquis, puis à des dessins plus précis. Après quoi, Sam Raimi, Bruce Campbell et Robert Tapert ont approuvé le fruit de nos recherches. Nous avons abouti à des esquisses très pointues dessinées par un illustrateur professionnel. D'après ses planches, nous avons sculpté les morts-vivants. Toutes les semaines, Sam Raimi critiquait notre travail, modifiait deux ou trois détails de manière à ce que tout dans L'ARMÉE DES TÉNÉBRES soit dans l'optique d'un dessin animé monstrueux. Cependant, il ne tenait pas à ce que le film ressemble à BEETLEJUICE, il voulait qu'il soit épique dans un sens, comique dans l'autre. De plus, Sam Raimi insistait sur leur réalisme.

Comment s'est déroulé le travail avec Sam Raimi ? Il semble appartenir à cette race de réalisateurs qui demandent l'impossible.

Je lui donne raison de demander des miracles; c'est comme cela que l'on fait avancer les choses. Sam Raimi nous a demandé l'impossible sur L'ARMÉE DES TÉNÉBRES. Il l'a obtenu !

A PROPOS DE L'ARMÉE DES TÉNÉBRES

Lorsque Sam Raimi décide de mettre en chantier le troisième opus d'EVIL DEAD (retitré L'ARMÉE DES TÉNÉBRES) en abandonnant le côté horreur graphique des précédents épisodes pour en faire un film d'aventure médiéval bourré d'humour, personne ne s'étonne qu'il opte pour des zombies-squelettes à la Harryhausen.

"L'ARMÉE DES TÉNÉBRES est l'habile croisement entre un vieux film de Harryhausen et le sens cinématographique de Sam Raimi" proclame le producteur Robert Tapert. "Il s'agit d'un nouveau départ. On a joué à fond la carte de la comédie, bien décidés à outrepasser toutes les limites mais en s'interdisant de tourner des scènes comme celle de la tête qui tombe sur les genoux de Ash."

Pour sa part Sam Raimi rechigne à s'aventurer dans une discussion sérieuse et analytique sur ses influences. "C'est Zulu rencontre la Nuit des morts vivants", s'esclaffe-t-il. Plus sérieusement, il précise : "Avec ce nouveau EVIL DEAD, mon intention initiale était de m'évader d'un territoire déjà balisé." Au moment de la rédaction du scénario (co-écrit par son frère Ivan), le réalisateur de DARKMAN ne pensait pas encore à faire appel à des squelettes animés.

"Dans un premier temps, je ne pense jamais aux aspects techniques", dit-il. "Je ne pense qu'à la manière la plus visuelle de raconter une histoire. Une fois le premier jet du script finalisé, nous commençons à le storyboarder : c'est alors seulement que je me pose les questions de créativité. On analyse alors ce qui devra être fait en animation, en Introvision ou d'une autre manière."

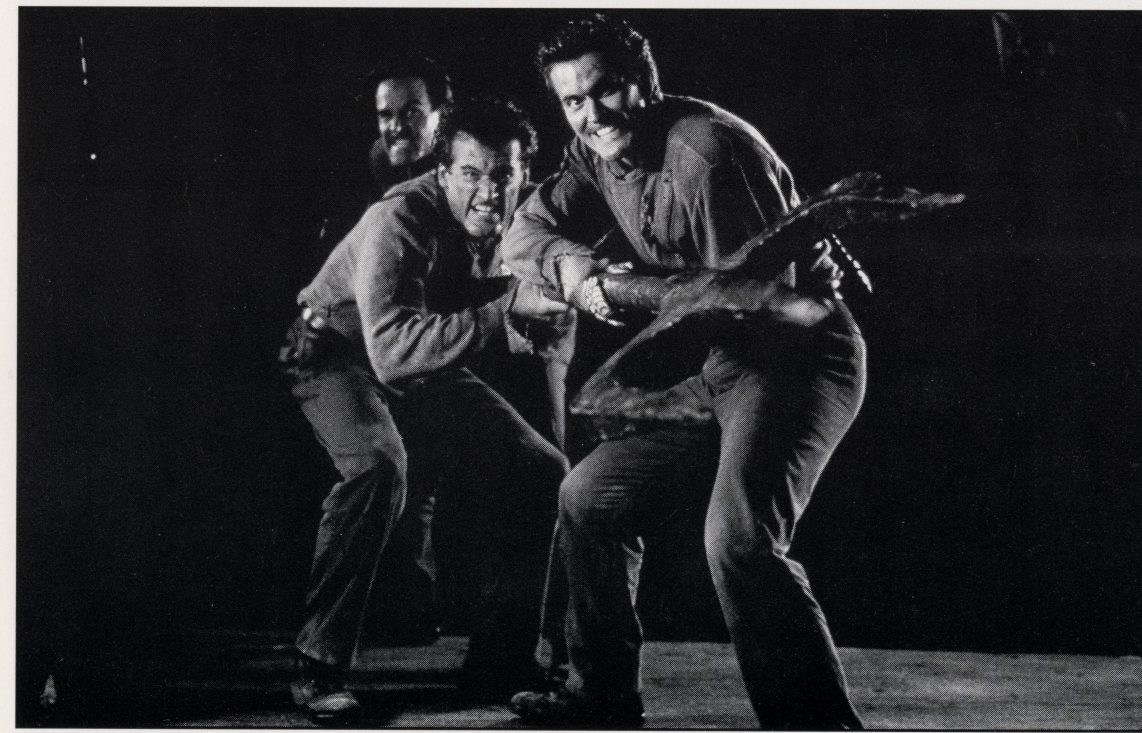
On s'en doute, d'énormes progrès ont été réalisés en matière d'effets spéciaux depuis l'époque de Ray Harryhausen. Sam Raimi a donc du employer tout un arsenal de techniques différentes pour animer et faire évoluer ses guerriers-squelettes.

L'armée des squelettes était en grande partie composée de figurants vêtus de combinaisons en mousse de latex et portant des masques zombiesques. En ce qui concerne les squelettes animés, plus précisément leur maquillage et leur mécanique, c'est Greg Nicotero de la société KNB EFX qui s'est chargé de cette tâche. Il précise : "la conception de leur apparence était relativement simple puisque ce ne sont que des squelettes. On leur a juste donné un air un peu plus mauvais et malicieux." Lorsque Ray Harryhausen



animait ses squelettes, il s'emparait de la pellicule de tournage où les acteurs mimaient le combat et il utilisait la rétro-projection ou le split-screen (image scindée en deux) pour plaquer, en les faisant coïncider, ses modèles miniaturisés sur la séquence en question. Pour L'ARMÉE DES TÉNÉBRES, Raimi a fait appel à Introvision, une entreprise hollywoodienne, vieille de douze ans et qui utilise une technique brevetée de projection frontale sur double écran permettant de combiner miniatures et scènes de tournage. Nous savions que ce qui allait prendre du temps, c'était l'animation en go-motion (animation assistée par ordinateur pour créer le flou du mouvement) concernant les squelettes. Aussi l'une des premières choses que nous avons commencé à faire a-t-elle été de tout mettre à plat et de prendre des notes sur les scènes à animer", précise Bill Mesa, le responsable des effets spéciaux d'Introvision. Traditionnellement la plupart des animations en go-motion sont réalisés lors de la post-production : l'équipe technique tourne un plan en extérieur ou sur un plateau et ils animent à posteriori une marionnette devant un blue-screen. Cette méthode pose énormément de problèmes en particulier lorsqu'il faut coïncider mouvement réel et mouvement de la marionnette. Nombre d'animateurs affirment qu'il est plus facile, une fois la scène tournée en réel avec un acteur, de juxtaposer très précisément en animation ses faits et gestes. Nous avons découvert après quelques essais que cela n'était pas vrai. Le résultat est en fait bien meilleur lorsque vous tournez un plan en animation et que l'acteur réagit lors du tournage réel aux mouvements que le personnage animé exécute. Au bout du compte, cela permet surtout à l'acteur de jouer en fonction de données fiables et non abstraites. Enfin, avec l'ancienne méthode, vous ne pouvez pas faire se chevaucher les personnages animés, ils doivent toujours être devant l'acteur.

L'un des plans les plus ambitieux à base de squelettes inclut une miniature en perspective forcée d'un paysage désertique et chaotique à l'infini. "L'un des premiers plans qui révèle les squelettes est un ample mouvement de grue découvrant Ash et Sheila au sommet d'une montagne", dit Mesa. "Pour réaliser ce plan, enchaîne-t-il, on a du utiliser le système du monitoring pour contrôler le mouvement de la grue sur la miniature du paysage s'étendant au pied de la montagne. Nous avons fait fabriquer plusieurs armadas de squelettes à différentes échelles. Les squelettes les plus éloignés, si l'on tient compte de la perspective forcée, marchent en rangs serrés : ceux à mi-distance de la montagne déterrent leurs congénères. Tous



GENERIQUE

FICHE ARTISTIQUE

AshBruce Campbell
SheilaEmbeth Davidtz
ArthurMarcus Gilbert
La SorcièrePatricia Tallman
La petite amie de Ash.....Bridget Fonda
Le capitaineBill Moseley
et l'armée des mortsIan Abercrombie
Richard Growe
Michael Earl Reid
Tomthy Patrick Quill
Theodore Raimi

FICHE TECHNIQUE

RéalisationSam Raimi
ScénarioSam Raimi
Ivan Raimi
Producteurs.....Dino de Laurentiis
Robert Tapert
Co-producteurBruce Campbell
Directeur de la Photographie.....Bill Pope
Directeur artistiqueAnthony Tremblay
Montage.....Bob Murovski
Effets spéciaux de maquillageRobert Kurtzman
Howard Berger
Greg Nicotero
(KNB-EFX Group)
Effets spéciaux Bruce Campbell.....Tony Gardner
Effets spéciaux visuelsWilliam Mesa pour Introvision
Costumes.....Ida Gearon
MusiqueJoe Loduca
Thème "March of Dead"Danny Elfman

COULEURS - DOLBY STEREO - DUREE 94 MN - VISA N° 84 175

ceux-là étaient animés en go-motion et mécaniquement grâce à des câbles. Et il y en a quatre que l'on pouvait animer de la tête au pied. C'est eux qui étaient les plus proches de nos deux héros. On les voit en train de croiser le fer. A l'écran, le plan dure quatorze secondes. On a mis trente-neuf heures à le tourner.

En collaborant avec Introvision, Sam Raimi a pu garder un contrôle artistique inespéré sur son film tandis qu'à l'époque Nathan Juran et Don Chaffey s'étaient contentés de filmer la partie "live" de leur film, confiant aux mains expertes de Ray Harryhausen toute la post-production. Sam Raimi s'en félicite : "c'est tellement moins stressant de pouvoir intégrer ces techniques au sein du tournage plutôt que de passer par la technique du blue-screen et de devoir attendre près de six semaines pour voir le résultat." Un résultat que l'on s'impatiente de juger sur pièces.

Steve Biodrowski
© Le Cinéphage
N° 10 Janv/Fev 1993



