MUNE

LE GARDIEN DE LA LUNE

ON ANIMATION STUDIOS, ORANGE STUDIO ET KINOLOGY
PRÉSENTENT

MUNE
LE GARDIEN DE LA LUNE

UN FILM DE
ALEXANDRE HEBOYAN ET BENOÎT PHILIPPON

AVEC LES VOIX DE
OMAR SY, IZÏA HIGELIN ET MICHAËL GREGORIO

PRODUIT PAR
ATON SOUMACHE, ALEXIS VONARB ET DIMITRI RASSAM
MUSIQUE ORIGINALE DE **BRUNO COULAIS**

DURÉE : 1H26

BANDE-ANNONCE, AFFICHE ET PHOTOS DISPONIBLES SUR WWW.IMAGE.NET

LE 14 OCTOBRE AU CINÉMA
EN 2D ET 3D

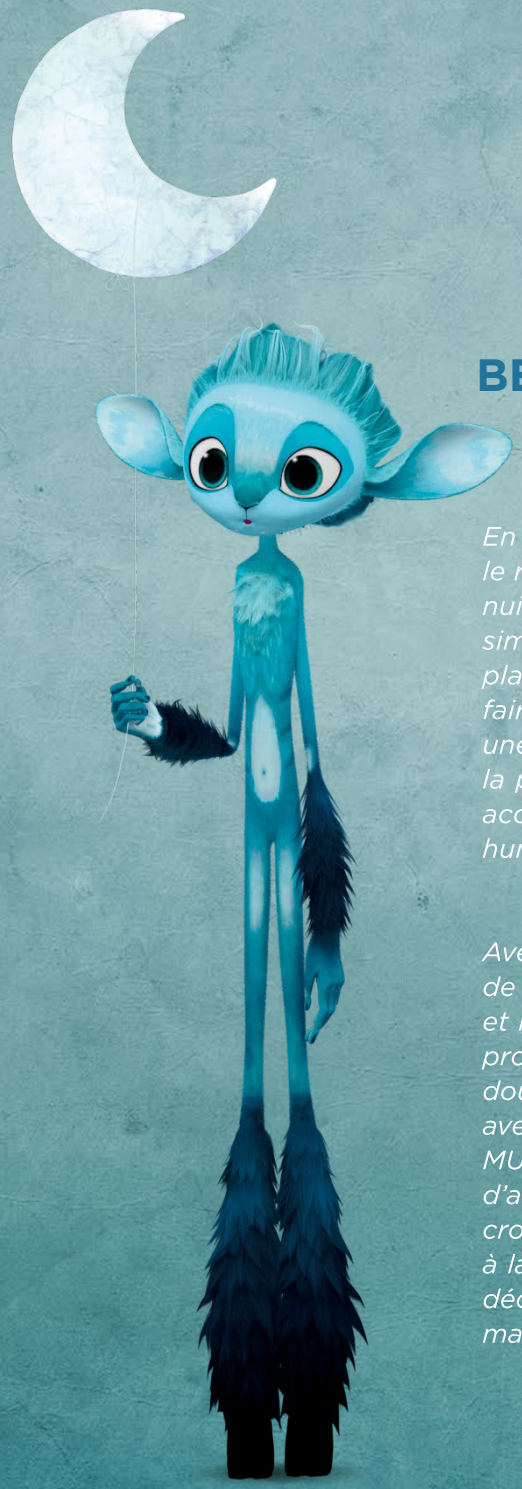
/MUNELEGARDIENDELALUNE /PARAMOUNTFR

DISTRIBUTION
PARAMOUNT PICTURES FRANCE
ORANGE STUDIO
20/24, RUE JACQUES IBERT
92300 LEVALLOIS
TÉL. : 01 40 87 47 00

PRESSE
MICHÈLE ABITBOL-LASRY
SÉVERINE LAJARRIGE
184, BOULEVARD HAUSSMANN – 75008 PARIS
TÉL. : 01 45 62 45 62
MICHELE@ABITBOL.FR
SEVERINE@ABITBOL.FR

SYNOPSIS

Dans un monde fabuleux, Mune, petit faune lunaire et facétieux, est désigné bien malgré lui gardien de la Lune : celui qui apporte la nuit et veille sur le monde des rêves. Mais il enchaîne les catastrophes et donne l'opportunité au gardien des ténèbres de voler le Soleil. Avec l'aide de Sohone, le fier gardien du Soleil, et la fragile Cire, Mune part alors dans une quête extraordinaire qui fera de lui un gardien de légende !



NOTE D'INTENTION

BENOÎT PHILIPPON ET ALEXANDRE HEBOYAN, LES RÉALISATEURS

En imaginant l'histoire des gardiens du Soleil et de la Lune, j'avais envie de retrouver le regard émerveillé d'un enfant face au mystère de la succession du jour et de la nuit. Je souhaitais aussi sensibiliser le spectateur à un message écologique assez simple : quel serait l'impact de la disparition du Soleil ou de la Lune sur notre planète ? Mais le vrai défi consistait à garder la cohérence poétique du projet sans faire un film qui soit exclusivement onirique. Il fallait qu'il reste grand public avec une vraie trame de conte de fée sans perdre l'identité de MUNE. Pour conserver la pureté du projet du début à la fin en l'inscrivant dans une trame classique et accessible, il s'agissait de déterminer le bon équilibre dans le rythme entre action, humour et romantisme.

Benoît Philippon

Avec MUNE, je souhaitais faire la synthèse entre les classiques de l'animation de la grande époque Disney, les films de Miyazaki et ceux de Paul Grimault et Michel Ocelot. Sans oublier une touche de modernité qu'apportent les grandes productions Pixar et DreamWorks. MUNE est un grand conte d'animation féerique doublé d'une œuvre contemporaine réalisée en stéréoscopie. Le film mêle action, aventure, émotion, humour et possède une dimension à la fois onirique et épique. MUNE est aussi un film qui s'affirme comme affranchi des codes de l'animation d'aujourd'hui. C'était d'autant plus complexe que nos personnages sont des croisements entre des êtres humains, des animaux et des matières. Contrairement à la plupart des films dont la stylisation passe par la 3D et dont les volumes sont décrits par l'ombre et les niveaux de gris, nous avons utilisé les textures et les matières pour exprimer nos désirs et nos envies.

Alexandre Heboyan

BENOÎT PHILIPPON (RÉALISATEUR)

Benoît Philippon est un scénariste et réalisateur aussi à l'aise dans la comédie et l'action que l'aventure. Il débute avec SUEURS, film d'action produit par Samuel Hadida. Repéré par Christine Vachon, productrice du cinéma indépendant américain, et Frédérique Dumas d'Orange Studio, il écrit et réalise LULLABY en anglais, avec Forest Whitaker et Rupert Friend. Il a ensuite collaboré à des séries animées et écrit MUNE - le gardien de la Lune en collaboration avec Jérôme Fansten. Il en assure la réalisation avec Alexandre Heboyan.

ENTRETIEN AVEC BENOÎT PHILIPPON

Comment est né ce projet ?
Au départ, MUNE - le gardien de la Lune était destiné à devenir un court métrage live dans une ambiance à la Terry Gilliam. En effet, alors que je débutais comme scénariste, j'ai imaginé l'histoire d'un personnage qui vivait dans la forêt et qui décrochait la Lune en la harponnant grâce à un filin. Très vite, je me suis rendu compte que c'était parfaitement infaisable en court métrage. En revanche, l'animation m'ouvrait le champ des possibles et stimulait mon imaginaire. J'ai alors créé un monde organique autour de la Lune et du Soleil et les personnages se sont naturellement mis en place.

Plus précisément, l'écriture du scénario et les codes esthétiques se sont-ils nourris mutuellement ?
Tout à fait. Dans un premier temps, j'ai établi une sorte de cosmogonie du film comprenant les personnages, les lieux, les principes de la planète où se déroule l'intrigue, la taille réduite du Soleil et de la Lune. J'ai aussi identifié l'enjeu de l'intrigue : partir à la recherche du Soleil comme s'il s'agissait d'une quête du Graal. Dans un deuxième temps, Nicolas Marlet, qui est concepteur de personnages, et Aurélien Prédal, qui est directeur artistique, nous ont rejoints. C'est durant l'étape du développement visuel qu'on a eu l'idée des temples qui bougent : autant dire que l'élaboration du graphisme et du storyboard a influé sur la narration et sur certains enjeux dramatiques qui ont changé. Par conséquent, on a réécrit le scénario à plusieurs reprises en l'affinant de plus en plus.

Comment avez-vous développé les personnages ?
Chaque personnage a été mis au point avec une identité organique qui correspondait à une logique environnementale : Mune est une créature de la forêt avec son duvet, Cire est un personnage de cire qui peut fondre au Soleil et geler la nuit et Sohone est un personnage minéral – en ambre – et donc indestructible. À partir de là, les enjeux de l'histoire comme les problématiques individuelles de mes protagonistes se sont mis en place : si Mune décroche la Lune, il y a sans doute un méchant qui cherche à s'emparer du Soleil. Dès lors, le jour et la nuit s'associent pour récupérer l'astre lumineux : j'ai toujours aimé l'idée des contraires qui luttent ensemble pour une même cause. L'aventure va faire évoluer mes personnages. Alors qu'au début Mune est candide et innocent, il découvre progressivement la responsabilité de ses pouvoirs, mûrit et devient un grand gardien de la Lune. La situation de Cire, qui me touche beaucoup et que je développe souvent dans mes projets, c'est celle des personnages "handicapés" : Cire est d'une grande fragilité puisqu'elle est faite en cire mais elle se révèle finalement un des personnages les plus forts du film grâce à son courage et sa témérité. D'ailleurs, c'est elle qui sauve le Soleil : j'aime cette image du dépassement de soi total. De son côté, Sohone est aux antipodes de Mune et de Cire : je voulais en faire un colosse un peu arrogant, une "grande gueule".

Quelles ont été vos sources d'inspiration ?
J'aime puiser dans plusieurs univers différents. Par exemple, Mune s'inspire d'EDWARD AUX MAINS D'ARGENT, personnage lunaire et poétique, qui parle peu et suscite une empathie universelle en débarquant dans un monde dont il ne maîtrise pas les codes. Il s'est aussi nourri de Spiderman avec ce côté adolescent d'un héros malgré lui qui découvre ses pouvoirs et fait preuve d'agilité dans sa gestuelle "arachnide". Pour Sohone, j'ai pensé à Buzz l'Éclair dans TOY STORY et à Han Solo.

Parlez-moi des personnages maléfiques.
Pour les personnages issus des ténèbres, je me suis demandé comment représenter le Mal et j'ai eu envie de le faire avec de la lave. Je suis fasciné par les éruptions

volcaniques sous-marines et par la lave qui se solidifie après chaque éruption. Nécross est donc un volcan qui entre en éruption lorsqu'il est en colère et qui a un côté Dark Vador évident. De même, les diablotins Mox et Spleen, au service de Nécross, sont de petits volcans : si Mox s'inspire de Joe Dalton avec son tempérament constamment énervé, Spleen n'est pas bien dans sa peau car il n'aime pas faire le mal. Aurélien Prédal a mené des recherches de textures extraordinaires et Nico Marlet a trouvé une formidable idée pour Spleen, représenté comme un énorme rocher dont les bras ballants traînent au sol et laissent des traces de suie derrière lui.

Et Phospho ?
Je me suis d'abord demandé s'il existait un monde de lumière qui ne soit pas dépendant de la luminosité du Soleil ou de la Lune : c'est l'univers subaquatique où vivent d'incroyables créatures phosphorescentes. On a alors imaginé une sorte de dragon phosphorescent qui soit source de lumière dans le monde plongé dans l'obscurité : Phospho est devenu notre Obi-Wan Kenobi à nous. Pour autant, on voulait éviter le cliché du vieux sage qui s'exprime de façon un peu hautaine, avec ce savoir et cette sophistication qui paraissent souvent empesés. Pour rendre le personnage plus "funky", on en a fait une sorte de Capitaine Haddock avec un regard improbable, des chicots et un langage de charretier. Au final, Phospho est un magnifique dragon phosphorescent pourvu d'une tronche de clochard et d'un accent de marin irlandais ivrogne !

Comment s'est déroulée votre collaboration avec Alexandre Heboyan ?
Je le connaissais déjà : il travaillait à l'époque à Los Angeles sur KUNG FU PANDA et je lui ai proposé de me rejoindre en France pour coréaliser MUNE - le gardien de la Lune avec moi. Il a eu d'autant plus de mérite qu'il a dû entrer dans un univers qui n'était pas le sien même s'il y a adhéré tout de suite. De mon côté, je ne suis pas graphiste et je ne sais pas du tout dessiner. Or il s'agit d'un univers très complexe et riche à conceptualiser visuellement. Nous avons donc beaucoup échangé et dialogué, Alexandre et moi ensemble, puis avec les différentes personnes clefs de chaque étape : coscénariste, directeur artistique, storyboardeur, monteur, compositeur musique. L'avantage de cette configuration est qu'on est toujours trois à réfléchir. C'était un ping-pong systématique et on ne validait jamais une idée tant que nous n'étions pas convaincus tous les trois. Si l'un d'entre nous n'était pas satisfait, on se disait légitimement qu'on ne parviendrait sans doute pas à convaincre le public. Au bout d'un moment, on s'est rendu compte avec Alexandre qu'on n'avait même plus besoin de se parler car on tombait d'accord sur les mêmes points sans se consulter.

ALEXANDRE HEBOYAN (RÉALISATEUR)

Diplômé de l'école des Gobelins, Alexandre Heboyan est un animateur et réalisateur dont le premier court-métrage La Migration Bigoudenn a été couvert de prix (Prix du Jury au Siggraph, Coup de Coeur Canal+ au festival des Emagiciens, Prix Ars Electronica...). Il débute comme animateur sur AZUR ET ASMAR de Michel Ocelot. Rapidement repéré par DreamWorks, il a été animateur sur KUNG FU PANDA et MONSTRES CONTRE ALIENS. Poussé par l'envie de réaliser, Alexandre a choisi de quitter DreamWorks pour assurer la réalisation de MUNE - le gardien de la Lune aux côtés de Benoît Philippon.

ENTRETIEN AVEC
ALEXANDRE HEBOYAN

Au départ, qu'est-ce qui vous a séduit dans le projet de Benoît Philippon ?
J'ai aimé son point de vue original sur le conte et j'ai trouvé que son mélange de poésie, d'aventure et d'humour me correspondait étonnamment. Dès l'écriture, il y avait tous les joyaux qui sont dans le film aujourd'hui. Par exemple, Mune était extrêmement bien défini : je me rappelle que dans la première version du script, Benoit le décrivait déjà comme "ce personnage avec ses grandes oreilles et sa fourrure bleue qui ressemble à un faon". Toutes les situations poétiques – Mune qui tient la Lune, Mune qui sculpte Cire, Sohone sur son temple, etc. – étaient présentes dès le scénario. Par la suite, nous avons bien entendu mené un important travail de recherche où l'on a exploré plusieurs pistes mais l'écriture posait des bases très fortes.

Comment s'est déroulée votre collaboration ?
Ce qui m'intéressait, c'est que Benoît soit réalisateur et scénariste de films en prises de vues réelles alors que je viens de l'animation. Au début, nous avons beaucoup échangé pour nous assurer que le projet pouvait entrer dans l'enveloppe d'un film d'animation. Puis, nous avons développé les personnages et certaines situations avec le coscénariste Jérôme Fansten pour avoir la meilleure histoire possible. C'était un véritable ping-pong entre nous trois. Par ailleurs, Benoît a participé au storyboard du film et l'élaboration de la charte graphique.

Vous avez travaillé chez DreamWorks Animation. Cette expérience américaine a-t-elle bénéficié au film ?
Chez DreamWorks, il y avait parfois 300 personnes qui travaillaient sur le même film, chacune à un poste bien défini : possédant des compétences très claires et travaillant avec ses collègues de manière extrêmement organisée. C'est la valeur que j'ai apprise chez DreamWorks: comment travailler en équipe, communiquer les uns avec les autres, partager l'information et faire en sorte que chacun ait accès au projet artistique. Sur MUNE, nous étions 150 personnes à travailler ensemble : mon expérience d'un grand studio américain m'a donc été précieuse.

Chez DreamWorks, vous aviez rencontré Nicolas Marlet qui s'est impliqué très tôt dans MUNE - le gardien de la Lune.
Absolument. C'est l'un des meilleurs character designers du milieu de l'animation et il a notamment conçu les personnages de GANG DE REQUINS, NOS VOISINS, LES HOMMES, DRAGONS et KUNG FU PANDA. Dès que je lui ai présenté le projet de MUNE, il m'a dit qu'il souhaiterait dessiner nos personnages ! C'était extraordinaire car d'entrée de jeu l'un des plus grands artistes de l'animation se proposait de travailler avec nous : il a mis sa patte sur tous les protagonistes et a surtout créé Mune avec sa silhouette effilée, sa couleur bleue, ses grandes oreilles et ses pattes. Nicolas Marlet est la première bonne fée qui s'est penchée sur ce film et lui a permis de décoller.

Comment définir le style visuel des différents univers du film ?
On a joué sur les oppositions entre le monde du jour et le monde de la nuit. Le monde du jour se présente comme un village civilisé où vit une population qui prend peur dès que le soleil disparaît. Dans l'univers de la nuit, on trouve un peuple tribal qui vit avec les plantes. Pour bien les différencier, on leur a attribué des codes chromatiques

très forts. N'oublions pas les enfers qui sont au centre de la planète : c'est le repaire du titan Nécross qui est dans les rouges orangés avec un graphisme très géométrique qui s'oppose à la forêt, toute en courbes et en douceur. Quant au Temple de la Lune, il est en rondeurs, à l'image d'un cocon, alors que le Temple du Soleil évoque une gigantesque cathédrale de lumière à l'effigie du Soleil.

L'image du film est totalement singulière.
L'idée, c'était de créer un univers visuel en 3D qui se différencie des productions américaines, et notamment de Pixar, qui depuis une quinzaine d'années a établi des normes visuelles qu'on connaît tous depuis TOY STORY, LES INDESTRUCTIBLES et LE MONDE DE NEMO. Certes, il s'agit d'une magnifique image en volume conçue par ordinateur mais nous avions à cœur de "reprendre le pouvoir" en tant que créatifs et d'inventer une image qui fasse la part belle à la texture et à la couleur – bref, une image qui ne soit pas pilotée par les ordinateurs mais par les artistes. D'ailleurs, nous avons fait un gros travail de recherche de matières en réfléchissant à la dimension translucide de la cire, aux teintes chaudes et orangées de l'ambre et au côté minéral de la roche volcanique très noire qui tranche avec la lave en fusion.

Comment la production s'est-elle organisée entre Paris et Montréal ?
Le développement du projet et le design des personnages et des décors se sont faits à Paris pendant environ un an et demi, tandis que la fabrication du film s'est déroulée au Canada.
Dans un premier temps, les chefs d'équipe de Montréal comme Jonathan Germain, le superviseur infographie, et Stéphane Stoll, le directeur du lay out, sont venus à Paris pour mettre en place la technique et l'artistique sur le projet. Ensuite, je suis parti à Montréal et j'ai travaillé avec Stéphane Stoll sur le lay out, autrement dit la mise en place technique du film où l'on intègre les personnages aux décors pour préparer l'animation. J'ai également collaboré avec Sébastien Bruneau, notre superviseur animation, qui était en charge de faire bouger les personnages. L'ensemble de ce dispositif était chapeauté par Jonathan Germain qui devait transposer notre vision artistique dans la 3D à travers les techniques du rendu et du lighting – autant d'étapes techniques dont on a besoin pour obtenir notre image finale.

Même s'il s'agit d'un conte, le film est souvent drôle.
Pour que l'humour soit présent, il faut laisser une certaine marge de manœuvre aux artistes afin qu'ils puissent s'exprimer, tout en leur donnant un cadre : je les encourage beaucoup à aller vers le gag. C'est ainsi que nos graphistes et animateurs ont fait preuve d'humour dès la conception des personnages en y injectant leur propre sensibilité. Par exemple, l'ancien gardien du Soleil Xolal est une sorte de vieux pruneau ratatiné et tout tremblant : quand on adopte le parti-pris d'un personnage qui boite et qui a du mal à marcher, il est clair que la comédie n'est jamais loin. Les petites araignées qui tressent la Lune avec la harpe sont aussi, par leur nombre et leurs expressions, des personnages de comédie. On a aussi joué sur la confrontation des contraires pour dégager des situations absurdes et donc drôles. Les diablotins Mox le teigneux et Spleen le dépressif forment un duo extrêmement comique. Sohone, arrogant et convaincu que toutes les femmes sont folles de lui, tranche avec Mune qui est tout timide et introverti.

Quel a été l'apport de la 3D ?
Étant donné que le film décrit un grand voyage visuel entre le Soleil, la Lune, l'univers des rêves et celui des abysses, on souhaitait utiliser la stéréoscopie pour transposer le monde "solaire" : je voulais de la profondeur pour les images du Temple du Soleil sur fond de paysages de rizières ou encore les scènes où Cire reprend vie. Pour ces séquences de grands espaces, la stéréoscopie redonne du volume à l'image. À l'inverse, dans le monde de la nuit – et de l'absence de vie – il y a beaucoup moins d'espaces et à cet égard la stéréoscopie nous permet de marquer le contraste entre ces deux univers.
On a également eu recours à la stéréoscopie pour le monde des abysses où, là encore, on voulait donner un sentiment de profondeur. Lorsque Nécross affronte Sohone, on sent vraiment tout l'espace qui les environne. Grâce à la 3D, l'univers du film semble décuplé.

En revanche, les séquences des rêves sont en 2D. Pourquoi ?
Les rêves et les cauchemars dessinent les contours d'un univers parallèle déjanté où les personnages côtoient d'étranges créatures. Nous voulions le distinguer du reste du film et nous avons donc opté pour un style 2D très graphique que je connais bien : venant de l'école des Gobelins, j'ai réalisé plusieurs films en animation traditionnelle. On a fait appel à un petit studio parisien, La Cachette, qui réunit un collectif de jeunes talents eux-mêmes issus des Gobelins : ils ont créé à la main un foisonnement de personnages et de décors, puis les ont animés image par image.

Quelles sont les plus grandes difficultés auxquelles vous avez été confronté ?
D'abord, la richesse de matières et de textures qui a nécessité un travail considérable de développement en 3D.
Par exemple, il fallait que la lumière traverse la cire ou qu'elle mette en valeur la fourrure de Mune ou encore qu'on voie celle-ci bouger dans l'eau par effet de transparence.
Ensuite, nos personnages sont dans des registres très différents. D'un côté, nos héros ont une grande palette d'expressions de visage, exprimant tour à tour la douleur, la joie, la contemplation, le doute, l'envie et la jalousie de manière réaliste. De l'autre, on a des personnages de pur "cartoon", comme les diablotins, qui sont uniquement destinés à faire rire. Enfin, on rencontre des personnages très stylisés comme Phospho qui, du point de vue des expressions, sont à mi-chemin entre ces deux extrêmes. Pour que tout ce petit monde cohabite, nos directeurs artistiques ont dû homogénéiser l'image afin d'obtenir une patte graphique qui ait le même ADN d'un univers à l'autre.
Dernier point : les variations d'échelles ont représenté un énorme défi. C'est ainsi qu'à côté des minuscules araignées et des toutes petites fourmis, les Temples sont d'immenses créatures de pierre de 300 mètres de haut. C'était extrêmement difficile à mettre en œuvre car il nous fallait définir plusieurs codes techniques par échelle de personnages.

ATON SOUMACHE (PRODUCTEUR)

Diplômé de Sciences-Po Paris, Aton Soumache a monté sa première société de production, Onyx Films, à l'âge de 25 ans dans l'optique de produire des films ambitieux sur le plan visuel et novateurs sur le plan technologique. Il a produit une quinzaine de longs métrages d'envergure internationale, comme RENAISSANCE (Cristal du long métrage au festival d'Annecy), THE PRODIGIES, UPSIDE DOWN, avec Kirsten Dunst et Jim Sturgess, LE PETIT PRINCE de Mark Osborne, produit avec Dimitri Rassam et Alexis Vonarb. En 1998, Aton Soumache et Alexis Vonarb ont créé Method Animation, société de production de séries d'animation. En 15 ans, Aton Soumache a produit une vingtaine de séries d'animation (soit quelque 200 heures de programmes), s'imposant comme le deuxième producteur d'animation le plus important de France et exportant ses programmes dans le monde entier. Method Animation est aujourd'hui considérée comme l'une des principales sociétés indépendantes de séries d'animation en Europe. Ses deux sociétés sont aujourd'hui intégrées au groupe ON Entertainment qu'il a crée en 2013 avec Dimitri Rassam.

ENTRETIEN AVEC
ATON SOUMACHE

Qu'est-ce qui vous a séduit dans la proposition artistique de Benoît Philippon ?
Dès le scénario, il y avait un imaginaire très fort où Benoît réinterprétait avec féerie la mythologie de la Lune et du Soleil. C'était une très belle métaphore poétique pour entrer dans un conte pour enfants qui abordait des thématiques essentielles comme les astres, la magie et le mystère de la nuit, la beauté du Soleil et la puissance de sa lumière. Benoît campait un formidable univers très bien écrit avec des personnages créés de toutes pièces. À partir de là, nous avons recherché des talents et des artistes qui sont venus greffer leur coup de patte et de crayon et leur propre imaginaire pour donner vie à MUNE. C'était il y a déjà sept ans ...

Quels sont les principaux défis que vous avez dû relever ?
Dans un secteur dominé par des géants comme Pixar, DreamWorks et Fox, il faut vraiment se battre pour sortir des sentiers battus et faire exister un projet original avec de l'ambition et du souffle. Plus encore si vous êtes européen. Avec MUNE - le gardien de la Lune, on voulait accompagner nos deux jeunes réalisateurs et leur permettre de réaliser un film ambitieux taillé pour le marché international.

À la croisée des grands classiques épiques de Disney, des chefs d'œuvre de Miyazaki et de la culture européenne, MUNE - le gardien de la Lune se présentait d'emblée comme un projet hors normes.
Depuis le début, on a eu la chance d'avoir des partenaires comme Frédérique Dumas d'Orange Studio et Grégoire Melin de Kinology qui ont cru au projet très en amont et nous ont permis de concrétiser notre vision originale et singulière.

Comment s'est constituée l'équipe ?
Il fallait adjoindre à Benoît Philippon un talent issu de l'animation qui en connaît les rouages, sa technicité et sa poésie. Pur produit de l'animation française et de l'école des Gobelins, Alexandre Heboyan avait signé un magnifique court métrage La Migration Bigoudenn puis avait été engagé chez DreamWorks : il est aussitôt tombé amoureux de l'univers de MUNE et a eu envie de s'engager dans l'aventure. D'autres sensibilités sont venues se greffer au projet comme Nicolas Marlet, l'un des meilleurs créateurs de personnages au monde, Aurélien Prédal, formidable graphiste et décorateur qui travaille aujourd'hui chez Aardman, ou Hidetaka Yosumi à qui l'on doit les expressions faciales de nos personnages. Nous avons aussi bénéficié du parrainage de Mark Osborne, le réalisateur du PETIT PRINCE ainsi que de Glen Keane, légende absolue de chez Disney, qui ont fait des commentaires pertinents sur l'univers visuel et les personnages et ont accompagné Benoît et Alexandre tout au long de l'aventure.

Parlez-nous du casting vocal.
Omar Sy a été séduit par l'originalité du projet et cela a été une grande chance de l'avoir sur ce film. Il apporte non seulement de l'humour mais une profondeur et une richesse extraordinaires au personnage de Sohone. Izïa Higelin tout à la fois fragile et combative incarne Cire à merveille et Michaël Gregorio amène au personnage de Mune une extraordinaire sensibilité et poésie. Chacun s'est totalement mis au service du rôle et de l'histoire au point où l'on finit par trouver entre eux et leurs personnages un mimétisme étonnant.

Bruno Coulais signe la musique.
Là encore, nous avons eu la chance qu'un grand talent comme Bruno Coulais ait un véritable coup de cœur pour le film. Il a signé une composition incroyable, enregistrée à Londres avec un orchestre philharmonique où se mêlent les voix, les chœurs et les instruments. La musique est un élément crucial du film et Bruno a insufflé une formidable sensibilité et ponctué la poésie visuelle des images d'une partition épique.

PERSONNAGES ET VOIX

À la fin de chaque cycle, selon ce rituel millénaire, les deux Gardiens vieillissants passent chacun le relais à un disciple désigné au cours de la cérémonie d'investiture. L'arène où se déroule l'investiture, se situe exactement à la frontière qui sépare le Jour de la Nuit. Par conséquent, la moitié de l'arène est ensoleillée tandis que la seconde n'est éclairée que par la Lune.

LE TEMPLE DE LA LUNE
À partir du Temple, le Gardien de la Lune veille sur les rêves et tire la Lune autour de la planète.
Le Temple de la Lune entraîne la Lune dans son sillage à l'aide de longues cordes blanches à l'image d'une toile d'araignée lumineuse.

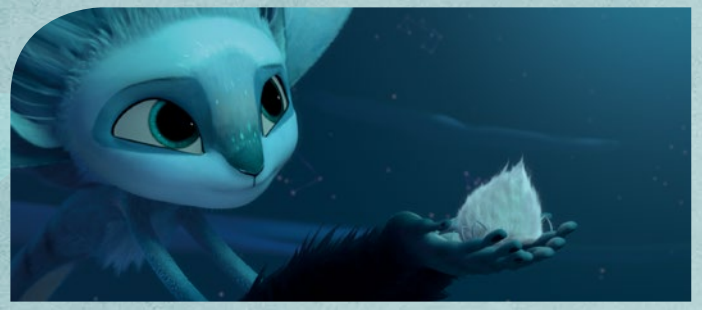
LE TEMPLE DU SOLEIL
À partir du Temple, le Gardien du Soleil tire l'astre lumineux autour de la planète. En ajustant la longueur des chaînes, le Gardien contrôle les saisons et veille sur les récoltes.

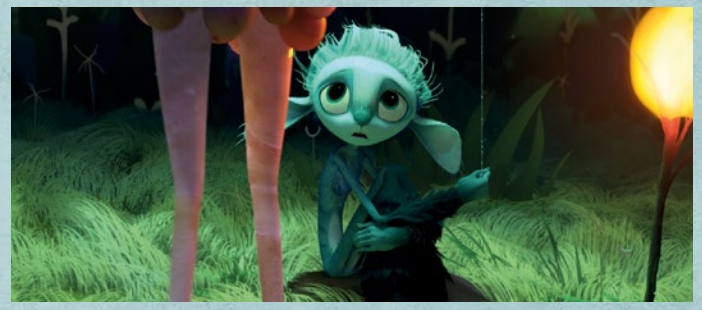
MUNE

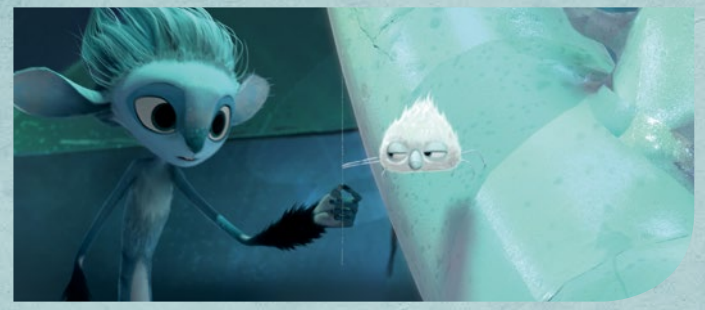
Petit faune lunaire et facétieux, Mune habite dans une forêt bioluminescente peuplée par ses cousins qui sont les «médecins» des arbres. Longiligne et pourvu d'une fourrure bleue, il devient malgré lui le gardien de la Lune. Comme un enfant à qui on confierait d'immenses responsabilités qu'il n'est pas encore tout à fait prêt à assumer, il fait des bêtises et va jusqu'à décrocher la Lune...

MICHAËL GREGORIO (MUNE)

Après des débuts précoces au théâtre dès l'âge de 14 ans, Michaël Gregorio, passionné par la musique, s'amuse à chanter à la manière de ses groupes préférés Radiohead et Nirvana. En 2001, il participe à l'émission «Graines de star» sur M6 qu'il remporte à deux reprises. Quatre ans plus tard, il rencontre Laurent Ruquier qui accepte de le produire.
Par la suite, il enchaîne les succès sur scène : il donne un spectacle, assure la première partie du concert de Céline Dion au cours de sa tournée européenne en 2008 et se produit dans «Michaël Gregorio pirate les chanteurs» qui réunit 250 000 spectateurs. Son dernier spectacle «En concertS» triomphe au Bataclan, puis au Trianon et au Théâtre du Châtelet. Par ailleurs, il double des personnages d'animation dans GNOMEO ET JULIETTE et HOP et tient un rôle majeur dans le téléfilm LES FUSILLÉS.
Pour fêter ses 10 ans de carrière, Michaël Gregorio sera en tournée en 2016 avec les meilleurs moments de ses précédents spectacles mais aussi des inédits réunis dans un spectacle intitulé «J'ai 10 ans».







ENTRETIEN AVEC MICHAËL GREGORIO

Qu'est-ce qui vous a séduit et ému dans ce projet ?
J'ai d'abord reçu un animatique et j'y ai trouvé une dimension poétique qui m'a donné envie de voir le film en tant que spectateur. Autant dire que lorsqu'on m'a proposé le rôle de Mune, j'étais très enthousiaste. En outre, j'avais l'impression que les images étaient extrêmement bien mises en valeur par la musique de Bruno Coulais qui me touchait. Dans l'ensemble, il y avait un mélange formidable entre l'envergure d'une superproduction et une douceur et une poésie à la française.

Comment avez-vous réagi en lisant le scénario ?
C'est la première fois que, pour le doublage d'un film d'animation, on m'envoie le scénario. Je l'ai donc découvert après l'animatique et il correspondait parfaitement aux images. En effet, l'approche originale du jour et de la nuit comportait une dimension mythologique que j'ai trouvée magnifique.

Comment dépeindre votre personnage ?
C'est un faune un peu facétieux doué d'une souplesse physique qui me fait rêver, moi qui suis très raide dans la vie ! C'est aussi un personnage touchant qui se retrouve avec une responsabilité écrasante sur les épaules alors qu'il n'a rien demandé : il ne se sent pas à sa place mais il découvre peu à peu au cours de son aventure qu'il avait toute légitimité pour remplir cette fonction. Mune tient presque de l'antihéros.

Dans quelle direction avez-vous travaillé la voix ?
Quand je fais un doublage, je ne travaille jamais ma voix. C'est d'abord un travail de comédien et la voix vient naturellement avec les intentions de jeu : il ne faut pas forcer la voix dans un sens qu'on ne tiendrait pas sur toute la durée. Pire encore : la contrainte vocale peut être un frein pour interpréter le personnage. Vocalement, il y avait une grande jeunesse qui ressortait à travers la naïveté du personnage mais je ne l'ai pas travaillée.

Avez-vous eu une grande liberté pour l'enregistrement de la voix ?
Ce qui est génial, c'est de pouvoir travailler directement avec les deux réalisateurs. C'est une chance inouïe : la plupart du temps, pour les films américains, on a affaire à des directeurs de plateau étant donné que les réalisateurs ne se déplacent pas pour la version française. Pour MUNE, je pouvais faire des propositions: c'était un véritable échange et un travail d'équipe qui s'engageaient : en tant qu'acteur, j'avais une marge de manœuvre tout en m'assurant d'aller dans la direction voulue par les réalisateurs.

Vous n'avez pas redouté de vous retrouver face à deux réalisateurs ?
Au départ, je me suis demandé comment nous allions faire s'ils avaient des divergences d'opinion. Mais ils étaient d'accord sur les questions fondamentales. Parfois, ils divergeaient sur une proposition que j'avais formulée et j'essayais alors de trouver une voie médiane. Ils m'ont même surnommé le «médiateur» ! (rires)

Que pensez-vous du film finalisé ?
J'avais déjà vu les scènes dans lesquelles j'apparais mais c'est en voyant le film finalisé que j''ai été emballé et touché : il y a de l'aventure, des partis-pris audacieux avec le passage en 2D pour le monde des rêves et une sublime partition de Bruno Coulais qui porte le film. Je suis très fier d'avoir participé à cette aventure et j'ai hâte de montrer le film à mes amis et à leurs enfants !

SOHONE

À l'inverse de Mune, Sohone est arrogant et fier, convaincu d'avance qu'il est destiné à devenir gardien du Soleil. Il est également certain que toutes les créatures féminines sont folles de lui ! Il va comprendre peu à peu qu'il peut apprendre beaucoup des autres : comme en acceptant de faire alliance avec Mune pour reconquérir le Soleil. D'une force colossale, il est en ambre, matière des plus robustes.

OMAR SY (SOHONE)

D'abord animateur sur Radio Nova, Omar Sy y rencontre Fred Testot avec qui il noue une vraie complicité et se produit dans des émissions humoristiques pour Canal +. Il fait ensuite la connaissance d'Olivier Nakache et Éric Toledano qui le dirigent dans un court métrage en 2002. S'il rencontre le succès grâce à l'émission "Service après-vente" sur Canal +, il multiplie les seconds rôles au cinéma jusqu'à NOS JOURS HEUREUX (2006) de Nakache et Toledano où il campe un moniteur de colonie de vacances vite remarqué par le public. Il s'essaie également au doublage de films d'animation avec FRÈRE DES OURS, ARTHUR ET LA VENGEANCE DE MALTAZARD ou LASCARS.
Mais c'est évidemment avec INTOUCHABLES (2011) de ses réalisateurs fétiches Nakache et Toledano qu'il explose : son interprétation d'un garde-malade à l'humour irrésistible lui vaut un César. Immense succès commercial, le film le propulse au rang des plus grandes stars hexagonales. Il enchaîne avec LES SEIGNEURS (2012) d'Olivier Dahan et L'ÉCUME DES JOURS (2013) de Michel Gondry. Sollicité par Hollywood, il incarne Bishop dans X-MEN DAYS OF FUTURE PAST (2014) avant de retrouver ses vieux complices Nakache et Toledano pour SAMBA (2014), comédie engagée et empreinte de gravité. On l'a également vu récemment dans JURASSIC WORLD.

ENTRETIEN AVEC
OMAR SY

Qu'est-ce qui vous a convaincu de participer à ce projet ?
Quand j'ai rencontré les deux réalisateurs, ils ont su me transmettre leur envie de raconter cette histoire : il s'agit d'un conte mi-philosophique, mi-poétique qui m'a touché et qui est empreint d'une véritable originalité. J'avais également envie d'accompagner un projet porté par deux jeunes réalisateurs aussi audacieux.

Comment pourriez-vous décrire Sohone ?
C'est un beau gosse tout comme moi ! (rires) C'est un personnage solaire et maladroit qui joue les gros bras alors qu'en réalité il dissimule un vrai complexe et une piètre estime de soi. C'est ce qui le rend touchant d'autant plus qu'il évolue au cours de l'histoire et qu'il apprend de ses erreurs.

Est-ce qu'on s'approprie plus facilement un personnage dans l'animation que dans le cinéma traditionnel ?
Beaucoup plus facilement parce qu'on est moins pudique et que le champ des possibles est beaucoup plus vaste : on peut aller bien plus loin dans l'animation que dans la réalité car ce n'est pas notre image mais celle du personnage animé. Pendant les enregistrements, je n'ai pas hésité à faire des mouvements et à entrer dans le rôle en utilisant mon physique comme je le fais pour un film en prises de vues réelles.

Quel est le message que vous retenez du film ?
Je pense qu'il est à l'image de mon personnage : lorsqu'on avance dans la vie, on commet des erreurs qui nous font parfois reculer mais parfois aussi mieux avancer par la suite. On apprend de ses erreurs, on les corrige et on en ressort grandi.

Qu'avez-vous pensé du film finalisé ?
J'ai été frappé par la fraîcheur et la diversité des traits des personnages : chacun d'entre eux a son propre univers et est identifié par une matière. C'est la première fois que dans un film d'animation j'avais conscience des textures, ce qui est en général très difficile à percevoir. Benoît Philippon et Alexandre Heboyan ont eu l'audace et la liberté de faire ce qui n'avait encore jamais été tenté en France. Je suis très fier d'y avoir participé et j'ai hâte de montrer le résultat à mes enfants.

CIRE

Comme son nom l'indique, elle est entièrement constituée de cire. Sa vie n'est pas simple : elle fond au soleil et se transforme en statue – de cire ! – la nuit. Elle habite dans une maison abritée de la lumière avec son père qui angoisse constamment à l'idée qu'elle sorte de chez elle. Or Cire, comme toutes les jeunes filles, n'a qu'une envie : partir à l'aventure, découvrir le monde et vivre sa vie...

IZÏA HIGELIN (CIRE)

Izïa a baigné très jeune dans le milieu de la musique entre son père, Jacques Higelin, et son demi-frère Arthur H. Inspirée par Led Zeppelin et Nirvana, elle écrit ses premières chansons à l'âge de 13 ans et monte sur scène un an plus tard. Après sa rencontre avec le guitariste Sébastien Hoog, elle décide de se consacrer exclusivement à la musique. En 2007, elle assure la première partie du concert d'Iggy Pop et deux ans plus tard elle sort son premier album éponyme : plébiscitée par le public et la critique, elle remporte deux Victoires de la musique dans les catégories album pop-rock et révélation scène de l'année. Son troisième album "La Vague" est sorti au printemps 2015.
Également attirée par le métier d'actrice, elle interprète le rôle principal de MAUVAISE FILLE (2013) de Patrick Mille qui lui vaut le César du meilleur espoir féminin. On la retrouve ensuite dans SAMBA (2014) de Nakache et Toledano aux côtés d'Omar Sy.

ENTRETIEN AVEC IZÏA HIGELIN

Qu'est-ce qui vous a touchée et intéressée dans ce projet ?
C'était mon rêve de doubler un film d'animation et j'étais très heureuse qu'on me le propose. Par ailleurs, j'ai trouvé le scénario très poétique et j'ai ressenti des affinités avec le personnage de Cire : comme elle, je suis souvent intrépide et sans doute un peu susceptible ! Dès les premières images de l'animatique, j'ai été conquise.

Comment pourriez-vous décrire votre personnage ? N'est-elle pas la plus courageuse des trois protagonistes ?
C'est un grand classique du cinéma d'animation ! On y trouve souvent une jeune fille aventurière, fonceuse, prête à tout et toujours dans l'action. On voit bien que Cire a un cerveau et des jambes, même si elle a une évidente fragilité. D'ailleurs, elle serait agaçante si elle n'avait pas ce handicap ! La scène où elle entre dans le lac avec Mune et où elle se met à geler est un moment magnifique qui témoigne d'une bienveillance et d'une complicité amoureuse entre les deux personnages extraordinaires. C'est une touche de fragilité qui rend Cire encore plus touchante ; c'est lorsqu'elle se fige que Mune tombe sous son charme et a envie de la protéger.

Comment s'est déroulé l'enregistrement de la voix ?
J'ai adoré cette expérience ! Parce qu'il faut totalement surjouer. Au départ, j'étais un peu timide et je voulais ancrer la voix dans le réalisme. Au fur et à mesure de la journée de travail, on m'incitait à lâcher prise et je me suis vraiment prise au jeu en faisant des gestes dans tous les sens et en "jouant" le personnage. Dès que j'ai compris que j'avais le droit de grossir le trait et d'être dans l'exagération, j'ai pris un plaisir incroyable. On peut réellement se lâcher davantage que sur un tournage classique.

Dans quelle direction avez-vous amené le personnage ?
C'était très difficile parce qu'il fallait que Cire soit enjouée mais jamais insupportable et pimbêche. La limite était parfois un peu ténue et il était donc important de lui donner un côté vindicatif sans jamais être démonstratif.

Que pensez-vous du film finalisé ?
Je l'ai trouvé sublime : la musique est magnifique, le passage de la 3D à la 2D est surprenant et au total c'est un film plein de rêve et d'humour qui laisse place à l'imaginaire pour les enfants. MUNE - le gardien de la Lune attache une grande importance aux histoires d'amour et d'amitié et m'a beaucoup émue.

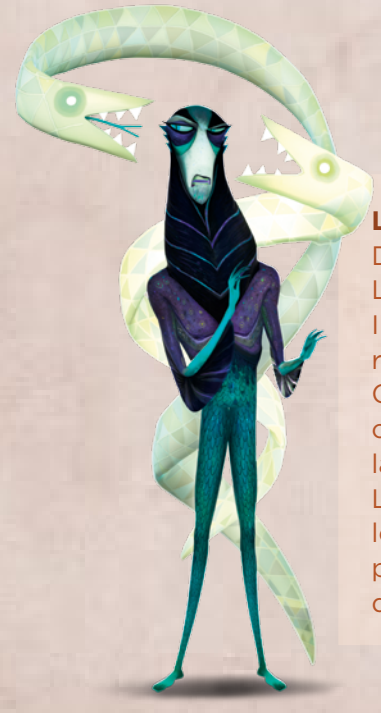
NÉCROSS ET SES SBIRES
Ancien gardien du Soleil, Nécross a été déchu et condamné à vivre dans une caverne de lave parce qu'il a voulu garder l'astre lumineux pour lui. Banni de la planète où se déroule notre histoire, il va profiter de la faiblesse des deux nouveaux gardiens, Mune et Sohone, pour dérober à nouveau le Soleil et se le réapproprier.
Il est secondé par deux petits diablotins Mox et Spleen. Sorte de Joe Dalton teigneux et colérique, Mox déborde d'énergie pour semer le chaos ! À l'inverse, Spleen est un diablotin dépressif qui tente d'être méchant mais n'y parvient pas ; il est même plutôt attachant.

PHOSPHO
C'est le sage du film qui possède le savoir et la mythologie du petit monde de MUNE. Dragon phosphorescent qui répand sa lumière dans l'univers plongé dans les ténèbres, il a tous les attributs d'un vieux loup de mer avec sa bouche édentée et son langage de charretier ! Il guidera pourtant nos héros dans leur long périple vers l'antre de Nécross...

LES ANCIENS GARDIENS
Âgés de 350 ans, ils s'apprêtent à prendre leur retraite et à passer le flambeau à leurs successeurs lors d'une cérémonie officielle. Xolal, le gardien du Soleil, est une sorte de vieux beau chétif avec un grand sourire qui s'imagine plaire encore aux femmes et qui a sans doute trop vu le Soleil ! Yule, le gardien de la Lune, est une créature végétale et phosphorescente.... un brin mystérieuse.

LE PÈRE DE CIRE
Vieille bougie toute fondue, le père de Cire n'en est pas moins affectueux et surprotecteur. Fabriqué en cire tout comme sa fille, il est très fragile et se montre étouffant avec sa progéniture tout en cherchant à la protéger des dangers du monde extérieur.

KRRRACK
Ancien assistant de Xolal, Krrrack est un vieux bibliothécaire constitué d'un entassement de pierres menaçant de s'écrouler. S'il s'exprime comme un professeur, il a aussi un cœur en or. Il est sage, érudit et possède un grand sens des responsabilités tout en faisant preuve de sensibilité et d'affection. La nomination de Sohone à la fonction de Gardien du Soleil le remplit d'effroi mais il fera tout ce qu'il peut pour le guider dans sa mission.



LEEYOON
Disciple studieux de Yule, Leeyoon a un cœur de pierre. Il n'obéit qu'à la discipline et à la rigueur. Quand Mune est nommé Gardien de la Lune alors qu'il convoitait cette mission, il se laisse corrompre par Nécross : Leeyoon veut se venger. Mais lorsque la Lune meurt et que son plan tombe à l'eau, il craque et devient hystérique !

L'ÉQUIPE TECHNIQUE

RÉMI SALMON
(DIRECTEUR ARTISTIQUE)

Vous êtes directeur artistique de MUNE. En quoi consiste précisément votre rôle ?
Il m'a d'abord fallu comprendre et m'approprier ce que les réalisateurs avaient en tête pour être en mesure de le transposer en images et permettre à toute l'équipe artistique de partager la même compréhension. J'ai donc produit des images qui ont servi de bible graphique aux artistes. Ensuite, on a transposé en 3D ces graphismes qui fonctionnaient parfois très bien en 2D sur une feuille de papier. Comme il existe une infinité de manières de s'y prendre, j'étais constamment avec les artistes pour régler les problèmes techniques.

Comment avez-vous cherché à définir le style visuel du film ?
C'est un univers inclassable. On ne voulait surtout pas tomber dans le réalisme, ni dans le cartoon, on a donc adopté une manière très graphique de définir les formes et les couleurs. On a joué énormément sur les silhouettes, plutôt simples et lisibles, qui permettent de décrypter l'image le plus rapidement possible : il s'agissait d'éviter au maximum de surcharger l'image avec une abondance d'informations. Par exemple, on a toujours contrebalancé une texture un peu réaliste avec un aplat pour trouver le bon équilibre.

Les personnages étaient-ils très définis lorsque les réalisateurs vous ont contacté ?
Dès le début du projet, chaque personnage était identifiable par sa matière. Certains d'entre eux existaient déjà et d'autres ont été créés par la suite puisque le scénario a évolué. On s'est alors demandé comment les intégrer au reste de l'équipe de personnages pour que l'ensemble reste cohérent sur le plan graphique. J'ai conçu un color script qui permet très en amont d'avoir une idée des couleurs, des ambiances et des émotions de l'image finale. On s'est ainsi rendu compte que l'on passait d'un plan à l'autre du jour à la nuit et inversement, ce qui bien entendu a une influence déterminante sur l'éclairage du film.

Quelle représentation avez-vous privilégiée pour les éléments naturels ?
On a utilisé des techniques qui tendent vers la 2D dans la recherche de la simplification et de l'essentiel. C'est ainsi qu'on n'a pas cherché à obtenir une eau réaliste avec des reflets et des vagues mais plutôt une forme d'abstraction très simple. De même, on n'a pas essayé d'avoir une lave réaliste et bouillonnante mais une matière minimaliste qui nous fait comprendre que c'est bien de la lave et qui contrebalance la roche voisine, plus en volume et plus texturée.

OLIVIER RAKOTO
(DIRECTEUR DU STUDIO ET PRODUCTEUR ANIMATION)

Quelle a été votre contribution à la fabrication du film ?
Dès le départ, l'ambition du studio était d'offrir le meilleur de la technologie actuelle ou en devenir à des productions qui a priori n'ont pas les moyens d'une telle technologie. Il s'agissait donc d'apporter une flexibilité artistique aux réalisateurs : je voulais leur donner la possibilité de faire évoluer leur histoire et de développer le style visuel aussi loin que possible afin de pouvoir rivaliser avec la qualité des productions internationales. À travers un gros effort de recherche et développement, on a créé et développé des outils très simples à utiliser pour les artistes qui leur permettent d'exprimer la totalité du potentiel créatif du film. Comme nous sommes des indépendants et que nos budgets sont limités, nous avons beaucoup réfléchi à l'affectation de nos ressources financières, sans jamais sacrifier la qualité de l'animation et l'expression des visages. D'où l'importance de développer des outils qui permettent aux animateurs de ne se soucier que de l'animation et pas de la technique.

Quels sont les enjeux auxquels vous avez été confronté ?
L'enjeu principal sur MUNE - le gardien de la Lune, c'est son originalité. En effet, nous avons dû créer un univers de toutes pièces, qu'il s'agisse des plantes, des décors, des personnages principaux et secondaires et des foules.

En outre, l'aventure de nos héros les fait traverser plusieurs paysages et atmosphères et rencontrer toutes sortes de créatures. Autant dire que cela représentait un volume de fabrication conséquent d'objets et de personnages de tailles radicalement différentes. Là encore, il a fallu inventer des modes de production permettant de construire un tel volume avec le niveau de qualité exigé.

Dans MUNE – le gardien de la Lune, on rencontre une galerie de personnages extrêmement dissemblables. Cela a-t-il ajouté à la complexité de votre travail ?
Non seulement les personnages sont de proportions extrêmement différentes mais ils sont physiquement d'essence minérale, végétale ou animale. Par conséquent, on s'attend à les voir bouger chacun différemment. Malgré tout, on a mis au point une base pour l'ensemble des personnages qu'on a ensuite adaptée à chacun, notamment grâce aux textures : la cire, le poil, la pierre, l'ambre... Certaines matières nous ont posé davantage de problèmes : pour la cire, par exemple, il fallait que la lumière la traverse et qu'on ait une vraie sensation de transparence. Plus complexe encore : Cire se transforme puisqu'elle est parfois exposée au Soleil et se met à fondre ou qu'elle subit le froid et durcit. S'agissant de Mune, on voulait que le rendu de ses poils soit très doux au regard et évoque la fourrure ou la peluche. Quant à Sohone, l'ambre est un minerai qui comporte des reflets et qui devait donc apparaître comme chaleureux.

Comment avez-vous utilisé le relief pour ce film ?
Chez ON Animation Studios, le relief doit contribuer à la narration. Dans MUNE - le gardien de la Lune, la planète est assez petite mais peuplée par des créatures gigantesques comme les Temples et Nécross. Il y a donc des rapports d'échelle entre l'infiniment grand et l'infiniment petit qui participent vraiment à la perception du voyage initiatique du protagoniste : grâce au relief, on a cherché à intensifier le ressenti de notre héros. Pour autant, le relief est un supplément à la narration qui n'est pas construit pour détourner l'attention du spectateur : ce qui compte avant tout, c'est la proximité avec les personnages. Par conséquent, on a conçu un relief qui évolue au gré de l'histoire : lorsque c'est nécessaire, il laisse place à l'émotion et à des scènes sans profondeur car la planéité est aussi une expression du volume.

JONATHAN GERMAIN
(SUPERVISEUR 3D)

Comment avez-vous réglé la lumière dans l'environnement 3D du film ?
Dans la réalité, lorsqu'une source lumineuse traverse une fenêtre ou pénètre dans une pièce, elle rebondit partout et éclaire l'ensemble de l'univers physique. Depuis quelques années, il est devenu possible en 3D de recréer le faisceau de la lumière qui rebondit et traverse les matières. Grâce au dispositif du "subsurface scattering" – ou transluminescence –, la lumière, quand elle frappe un objet, peut se refléter, se diffuser ou pénétrer la matière comme lorsqu'on place une lampe derrière une main. Étant donné que MUNE est un film de textures, il fallait pouvoir éclairer l'ambre, la cire ou la lave de manière réaliste.

Justement, avez-vous rencontré des difficultés particulières liées aux textures ?
C'est très rare d'avoir les personnages principaux d'un film d'animation composés de matières aussi distinctes : le poil et la fourrure pour Mune, l'ambre et la pierre pour Sohone, la cire pour Cire et la lave pour Nécross. Chacun de ces personnages et chacune de ces matières réagissent différemment à la lumière. Par exemple, si on rétro-éclaire Mune, la lumière va illuminer tous les poils autour de lui mais lui va rester dans la pénombre. Sohone est en ambre qui est une matière très vitreuse : la lumière va se contenter de le traverser. En revanche, Cire sera complètement éclairée du fait que la lumière l'irradie comme de la cire. Quant à Nécross, c'est la lave luminescente qui l'éclaire. Comme il était impératif de trouver une cohérence visuelle entre les personnages, on a dû tricher un peu pour faire en sorte que Mune et Sohone soient visibles à l'image et que Cire ne soit pas plus éclairée que les autres. En effet, il fallait que le spectateur puisse passer d'un personnage à l'autre et comprendre ce qui se déroule sans sortir du film en raison d'un déséquilibre dans les éclairages.

Quelle est votre principale source d'inspiration ?
Le fauvisme qui est un art fondé sur la couleur. Contrairement aux films d'animation 3D traditionnels qui reposent sur le volume, MUNE - le gardien de la Lune joue beaucoup sur les contrastes chromatiques.

STÉPHANE STOLL
(SUPERVISEUR LAY-OUT)

Pouvez-vous nous expliquer en quoi consiste la supervision du lay-out ?
Si je devais faire un parallèle avec le cinéma en prises de vues réelles, le lay-out s'apparente à la mise en scène : je m'occupe des caméras, de la mise en place des personnages dans les décors et des accessoires. Comme le film est en 3D et repose donc sur le volume, j'ai besoin de tous ces ingrédients-là pour la composition des plans. C'est à cette étape qu'on décide du rythme, des mouvements de caméra et de la focale.

Quelle technique de prise de vue avez-vous privilégiée ?
On a tourné en 2:35 qui est un format très horizontal. Les deux réalisateurs ne voulaient pas de caméra qui donne un résultat se rapprochant d'un film en infographie. J'en étais ravi ! On a beaucoup réfléchi à l'esthétique comme s'il s'agissait d'un tournage en 2D : il n'y a pas d'effets de grue à tout bout de champ, on a écrasé les focales quand la caméra filme un personnage et on a fait en sorte que les décors soient vus sous un certain angle.

Comment s'est organisé le lay-out ?
On a d'abord effectué une pré-modélisation et une prévisualisation afin de nous assurer que les ressources numériques correspondent au concept du film. Parallèlement, on a monté l'équipe à Montréal : on a recruté des maquettistes, des lighters et surtout des animateurs. Ce qui m'a semblé vraiment intéressant, c'est que les personnes qu'on a engagées ont pu rester sur le projet afin de pouvoir passer d'un département à l'autre : ceux qui avaient des affinités avec les éclairages sont passés au lighting, ceux qui aimaient le modeling sont passés au modeling etc. Le lay-out permet de transposer l'esthétique qu'on a mise en place avec les réalisateurs sur les différentes séquences.

LISTE ARTISTIQUE

SOHONE	OMAR SY
CIRE	IZÏA HIGELIN
MUNE	MICHAËL GREGORIO
PÈRE DE CIRE	PATRICK PRÉJEAN
LEEYOON	FÉODOR ATKINE
NECROSS	ÉRIC HERSON-MACAREL
MOX	MICHEL MELLA
SPLEEN	FABRICE JOSSO
XOLAL	JEAN-CLAUDE DONDA
YULE	BENOÎT ALLEMANE
PHOSPHO	PATRICK POIVEY
KRRRACK	PATRICE DOZIER
PÈRE DE MUNE	DAMIEN BOISSEAU
ZUCCHINI	EMMANUEL CURTIL
LES SERPENTS	PAOLO DOMINGO

LISTE TECHNIQUE

UN FILM DE	ALEXANDRE HEBOYAN ET BENOÎT PHILIPPON
D'APRÈS UNE IDÉE ORIGINALE DE	BENOÎT PHILIPPON
SCÉNARIO	BENOÎT PHILIPPON
ADAPTATION & DIALOGUES	BENOÎT PHILIPPON ET JÉRÔME FANSTEN
CRÉATION UNIVERS GRAPHIQUE	AURÉLIEN PREDAL
	NICOLAS MARLET
	RÉMI SALMON
DIRECTION ARTISTIQUE	RÉMI SALMON
MUSIQUE ORIGINALE	BRUNO COULAIS
PRODUIT PAR	ATON SOUMACHE, ALEXIS VONARB, DIMITRI RASSAM
COPRODUIT PAR	GRÉGOIRE MELIN ET FRÉDÉRIQUE DUMAS
PRODUCTEUR EXÉCUTIF CANADA	KAIBOU, BRICE GARNIER
PRODUCTEUR EXÉCUTIF	JEAN-BERNARD MARINOT
PRODUCTEUR CG	OLIVIER RAKOTO
DIRECTION TECHNIQUE	PASCAL BERTRAND
MONTAGE	ISABELLE MALENFANT
SON	OLIVIER CALVERT
MIXAGE	STÉPHANE BERGERON
DIRECTION DE PRODUCTION	MARTINE CÔTÉ (CANADA) ET LUCIE BOLZE (FRANCE)
SUPERVISEUR CG	JONATHAN GERMAIN
SUPERVISEUR ANIMATION	SÉBASTIEN BRUNEAU
MODÉLISATION PERSONNAGES	ANGELA SMALDONE
DIRECTEUR DE STUDIO	OLIVIER RAKOTO
SUPERVISEUR PERSONNAGES	HIDETAKA YOSUMI
SUPERVISEUR LAY-OUT	STÉPHANE STOLL
DISTRIBUTION	PARAMOUNT PICTURES FRANCE / ORANGE STUDIO
ÉDITION VIDÉO	ORANGE STUDIO
VENTES INTERNATIONALES	KINOLOGY / ORANGE STUDIO

UNE COPRODUCTION
ON ANIMATION STUDIOS
ORANGE STUDIO
KINOLOGY

© 2014 ONYX FILMS - ORANGE STUDIO - KINOLOGY
VISA D'EXPLOITATION N° 122.343

DESSIN LE CERCLE NOIR POUR FILIELILIO © 2014 ONYX FILMS - ORANGE STUDIO - KINOLOGY