

Hopper

et le Hamster des Ténèbres

AVEC
LES VOIX DE
**THOMAS
SOLIVÈRES**
CHLOÉ
JOUANNET
ET NICOLAS
MAURY



introduction

Donner vie à une créature un peu étrange, mi-poulet mi-lapin, voilà la magie du cinéma d'animation. Faire de ce personnage marginalisé un super-héros dont la différence et la singularité gagneront universellement le cœur des spectateurs, petits et grands, voilà le pari un peu fou des studios nWave.

Pour nWave, tout commence en 2018 par un coup de cœur pour pour un scénario imaginé par Dave Collard et développé par Keith Goldberg, qui retrace les mésaventures du jeune Chickenhare – devenu dans la version française Hopper Chickenson – inspiré du personnage de comic book créé par Chris Grine. Le producteur Matthieu Zeller s'enthousiasme immédiatement pour ce héros inattendu et attachant, dans lequel il identifie une possible franchise tout à fait originale : une créature hybride un brin candide et maladroite, très

inhibée par sa différence, qui se rêve un destin de grand explorateur. Engagé dans une quête initiatique qui le métamorphosera, Chickenhare apprend à s'ouvrir aux autres et à enfin assumer sa différence, dans sa relation à deux amis que l'on aimerait tous avoir - la tortue Archie et la moufette Meg.

Co-réalisé par Ben Stassen et Benjamin Mousquet, *Hopper et le Hamster des Ténèbres* est placé sous le triple sceau de l'aventure, de l'émotion et de l'humour.

Trois années de travail passionné, pas moins de 200 collaborateurs et 300000 heures de travail auront été nécessaires pour produire cette comédie d'aventure originale - le film d'animation 3D le plus ambitieux jamais produit par les studios nWave, techniquement et artistiquement.



Hopper
et le Hamster des Ténèbres

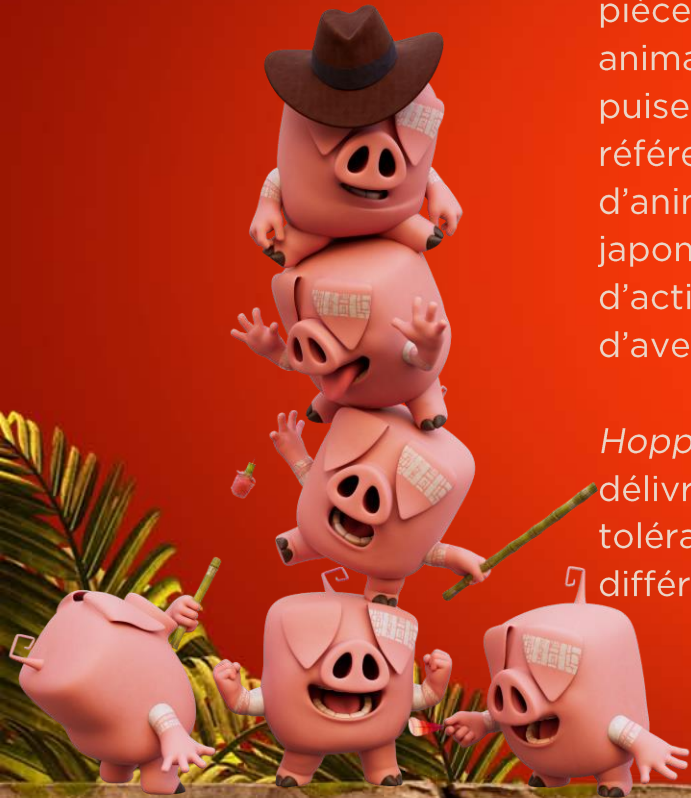
introduction

De manière immersive et divertissante, le film nous embarque à la rencontre de personnages hauts en couleur, dans des mondes fantastiques au design époustouflant. Créés de toute pièce par les réalisateurs et les animateurs du studio, ces décors puisent dans un imaginaire inspiré de références graphiques riches (films d'animation américains, européens et japonais ; héros classiques du cinéma d'action ; succès populaires des films d'aventure des années 80).

Hopper et le Hamster des Ténèbres délivre un message fort et universel de tolérance et d'acceptation des différences - celles des autres, mais

aussi des nôtres. Il encourage le spectateur à s'accepter tel qu'il est et à adopter la devise que le roi Arthur enseigne à Hopper, son fils adoptif : « *Ce qui te rend différent, c'est justement ce qui te rend spécial et unique* ». Le film met au cœur de son propos les relations de filiation et s'adresse ainsi à toutes les générations.

Nul doute qu'après avoir vu *Hopper et le Hamster des Ténèbres*, tous ceux qui gardent enfouis au fond d'eux-mêmes de vieux complexes, ou un sentiment de différence jamais assumée, ne seront - à l'instar de Hopper - plus tout à fait les mêmes.



Hopper
et le Hamster des Ténèbres

synopsis

Bienvenue au royaume de Plumebarbe !

Le jeune Hopper Chickenson est le fils adoptif du Roi Arthur, un célèbre lièvre aventurier. Mi-poulet mi-lapin, notre jeune héros est lui-même obsédé par l'aventure, mais sa maladresse lui joue souvent des tours. Lorsque Harold, le frère du Roi Arthur, s'évade de prison pour se lancer à la recherche du tout puissant Hamster des Ténèbres et ainsi renverser son frère du trône, Hopper décide de partir à sa poursuite. Avec l'aide de son fidèle serviteur Archie, une tortue sarcastique, et de Meg, une mouffette experte en arts martiaux, il se lance dans une aventure épique. Ensemble, ce trio hilarant fera face à de multiples obstacles et Hopper, apprivoisant ses différences, deviendra l'aventurier qu'il a toujours rêvé d'être.

Avec son histoire pleine d'humour, d'action et de décors grandioses, Hopper et le hamster des ténèbres est le film d'animation d'aventures idéal pour toute la famille.

Hopper
et le Hamster des Ténèbres





Hopper
et le Hamster des Ténèbres



Hopper
et le Hamster des Ténèbres

interview de Matthieu Zeller, Président de nWave

Comment est né Hopper et le Hamster des Ténèbres ?

Le studio Sony Pictures Animation avait acheté les droits d'adaptation à Dark Horse Comics, l'éditeur du comic book de Chris Grine, mais avait finalement décidé de ne pas produire le projet. J'avais eu l'occasion de lire le scénario qu'avait imaginé Dave Collard sous la direction artistique de Keith Goldberg et je l'avais trouvé formidable.

J'étais persuadé que ce projet était fait pour nous ! Je me suis donc rendu à Los Angeles pour rencontrer les responsables du studio et nous avons trouvé un accord pour produire le film.

“Notre film est fondamentalement une histoire de super-héros”.

Qu'est-ce qui vous a plu dans cette histoire ?

La grande originalité de la bande dessinée de Chris Grine, c'est d'avoir créé ce personnage hybride et inédit, mi-lapin et mi-poulet. Même s'il est bizarre, on s'attache à lui dès le début. Il est unique et ne ressemble à personne. Réussir à imaginer un personnage aussi singulier, c'est rare, dans la bande dessinée comme dans l'animation. Je me suis dit que nous tenions là de quoi faire un film génial... et au moins dix autres. L'enjeu et la difficulté consistaient à rendre

ce personnage attachant et à ne pas le faire passer pour un monstre.

À quel genre appartient le film ?

Je crois qu'il s'agit fondamentalement d'une histoire de super-héros. La grille de narration est la même que celle des comics qui mettent en scène ces personnages et qui parlent à la génération d'aujourd'hui, biberonnée aux films de Marvel. Mais j'ai aussi retrouvé dans le scénario les

schémas des films réalisés par Spielberg, Dante ou Zemeckis pour Amblin Entertainment dans les années 1980, et qui susciteront la nostalgie chez leurs parents.

Quels seraient les modèles de Hopper ?

Hopper, c'est Peter Parker dans Spider-Man ! C'est un *outcast*, un challenger que tout le monde rejette et auquel personne ne s'intéresse. Il est différent et il se sent complexé à cause de sa différence. Mais en s'acceptant tel qu'il est et en assumant sa nature profonde, il va se révéler à lui-même et sauver le monde au terme d'un parcours initiatique. Hopper est un orphelin, une thématique commune à de nombreux

classiques des films pour enfants. Cette mécanique narrative est relativement classique mais d'une redoutable efficacité, car les enfants sont sensibles aux blessures intimes du héros.

Hopper peut compter sur Archie et Meg, ses deux compagnons d'aventure...

Tous les trois ont beaucoup en commun. Archie est handicapé de naissance car il n'a pas de carapace. Il dissimule son handicap, il s'est construit tout seul et s'est élevé dans la hiérarchie sociale, il est très attaché à son statut. Meg rêve d'être une aventurière et de devenir guide, mais c'est un métier

d'homme et tout le monde la rejette à cause de son odeur. Nous avons donc trois personnages profondément blessés, qui vont s'unir, assumer leur différence et se transformer en héros. Le film propose d'ailleurs de très belles scènes de confession entre eux.

C'est une histoire à vocation universelle ?



En effet, elle s'adresse à tout le monde. C'est essentiel, car notre vocation est de produire des films qui peuvent être compris et aimés partout sur la planète. Les décors évoquent aussi bien l'Europe que l'Afrique ou l'Asie, et les références culturelles peuvent être familières à tous les spectateurs. La clé du succès, c'est de multiplier les niveaux de lecture et de plaire à un enfant de 4 à 12 ans sans que ses parents ne s'ennuient.

Quel public visez-vous ?

Nous privilégions toujours la notion un peu barbare d'«audience conjointe». Alors que les jeunes générations ont tendance à rester dans leur chambre et devant leurs écrans, nous voulons permettre aux membres d'une famille de passer un bon moment ensemble, que ce soit en salle de cinéma ou chez soi devant un plus petit écran, que tous rient aux mêmes blagues et qu'ils aient envie de prolonger le film en discutant. Qu'ils vivent simplement une expérience commune.

“Nous avons trois personnages profondément blessés, qui vont s'unir, assumer leur différence et se transformer en héros.”



interview de Matthieu Zeller, Président de nWave

Comment réussir à plaire à la fois aux enfants et aux adolescents ?

C'est tout l'enjeu de nos films. Il y a quelques principes de base : la structure temporelle du film doit être linéaire et facile à comprendre par tous. Pour les plus jeunes, il faut prévoir des éléments de comédie physique susceptibles de les faire rire, comme les Piggies. Mais il est aussi indispensable de les toucher plus intimement, émotionnellement. Le thème de la filiation à l'œuvre dans *Hopper*, correspond aux questions fondamentales que se posent des enfants comme des

adolescents. Est-ce que mes parents m'aiment ? Comment vais-je grandir et m'intégrer dans le monde ? *Hopper* et *le Hamster des Ténèbres* s'adresse autant aux plus petits, qui rêvent de devenir un héros à la manière de Hopper, qu'aux ados qui s'interrogent sur leur passage à l'âge adulte.

“Le film s'adresse autant aux plus petits, qui rêvent de devenir un héros à la manière de Hopper, qu'aux ados qui s'interrogent sur leur passage à l'âge adulte.”

Quels sont les ingrédients d'un film d'animation réussi ?

La réussite d'un film reste toujours un mystère... J'essaie de garder en tête ces trois éléments indispensables que sont l'action, l'humour et le cœur. Nos comédies d'aventure ont du cœur, elles véhiculent des émotions et des valeurs positives qui rendent nos personnages attachants.

Vos films obéissent-ils à une charte narrative ?

Je suis un incondicional d'un livre américain, *Le Héros aux mille et un Visages*,

un essai écrit en 1949 par Joseph Campbell, un spécialiste des mythes. L'auteur décrypte les mythologies mondiales et observe qu'elles sont toutes constituées des mêmes étapes. Il a servi de véritable « Bible » pour de nombreux scénaristes de

Hollywood. George Lucas, le créateur de *Star Wars*, et George Miller, l'auteur de *Mad Max* ou *Happy Feet*, entre autres grands noms, ont reconnu qu'ils s'étaient inspirés de ce livre pour bâtir leurs scénarios. Cette forme de narration offre un grand confort au spectateur, qui comprend tout de suite les ressorts de l'histoire. Elle touche à quelque chose de très profond.

“Nos comédies d'aventure ont du cœur.”

Quelle est l'originalité de nWave par rapport aux autres studios d'animation européens ?

À la différence des autres studios d'animation qui font presque systématiquement appel à des sous-traitants lorsqu'ils lancent une production, nous avons intégré les différentes étapes de la fabrication d'un film. Chacun de nos collaborateurs est ainsi en droit de considérer qu'il est, en quelque sorte, propriétaire de ce film. Nous fonctionnons selon le principe du « temps masqué ». Sur *Hopper* et *le Hamster des*

Ténèbres, pendant que l'équipe d'animation anime le premier acte, les storyboarders travaillent sur le troisième. Chaque scène se trouve à un degré de maturité distinct. De même, certains de nos collaborateurs sont capables d'exercer deux activités différentes, alors que la plupart des professionnels de ce secteur sont spécialisés dans une seule compétence.

C'est un choix unique et positif, à la fois du point de vue humain et sur le plan créatif, qui nous permet de produire un film en moins de trois ans, ce qui est un délai très court.



interview de Matthieu Zeller, Président de nWave



Que peut apporter nWave par rapport aux grands studios américains ?

Une forme de souplesse et d'agilité. Pour fabriquer un film, les studios d'animation américains ont généralement besoin de dépenser beaucoup d'argent en amont même de la production. Ils ne démarrent pas une animation sans avoir testé et re-testé un storyboard. Nous ne testons pas systématiquement toutes nos idées. Ce processus de création nous offre la possibilité de réaliser un film dans des délais beaucoup plus courts, et avec une grande liberté artistique.

Au-delà des aspects financiers, quels sont les atouts de nWave ?

Nous possédons une culture internationale, influencée autant par l'animation européenne que par la bande dessinée franco-belge, les dessins animés américains et japonais. Nous sommes capables de produire pour moins cher et avec une qualité équivalente. Notre organisation nous permet de sortir des films qui répondent aux exigences de nos partenaires commerciaux en termes de budget, de cibles et de qualité, et de les

fidéliser. Certains d'entre eux se sont d'ailleurs d'ores et déjà engagés à nos côtés pour nos trois prochains longs-métrages, sans même savoir à quoi ils ressembleront. Cette confiance est inestimable.

***Hopper et le Hamster des Ténèbres* représente une étape importante dans le parcours de nWave ?**

Je crois que nous avons franchi un pas important dans la création. Ce film a été un véritable catalyseur de talents. Nous reviendrons peut-être à des schémas plus classiques pour certaines de nos productions futures, mais nous continuerons à mettre en œuvre le savoir-faire que nous avons acquis. Pour notre prochain film, nous aimerions intégrer des scènes fantastiques au sein d'une structure narrative réaliste afin de mieux entrer dans l'esprit du personnage.

Y aura-t-il une suite à Hopper ?

Nous avons déjà commencé à y travailler...





Hopper
et le Hamster des Ténèbres



Hopper
et le Hamster des Ténèbres

interview de Benjamin Mousquet, co-réalisateur

En quoi a consisté votre travail de réalisateur sur *Hopper et le Hamster des Ténèbres*?

J'ai dû d'abord m'approprier le scénario de Dave Collard. Ensuite, mon rôle a consisté à coordonner le travail des équipes afin que tout le monde aille dans la même direction. Je ne dirige pas des acteurs en chair et en os, mais je m'attache à la psychologie des personnages et je dois gérer des gens talentueux et passionnés qui mettent beaucoup d'eux-mêmes dans leur travail. Il m'a fallu faire preuve d'une vision suffisamment forte et cohérente pour les convaincre d'aller dans une direction parfois différente de la leur, quand cela était nécessaire, et d'un sens de l'écoute pour me ranger à leur avis quand une idée faisait consensus auprès de tous les membres de l'équipe qui possèdent un sens de la mise en scène. Pour mon premier film en tant que réalisateur, j'ai eu la chance d'être au centre d'un faisceau d'énergies créatives, et j'ai fait en sorte de reproduire au quotidien les valeurs défendues par *Hopper et le Hamster des Ténèbres*.

Dans quels autres domaines avez-vous été impliqué?

J'ai eu mon mot à dire sur tous les aspects du film ! Par exemple pour la conception des

décors, j'ai imaginé la chambre de Hopper en décidant à quel endroit installer le lit ou la cheminée, comment placer la fenêtre pour que la lune vienne éclairer le visage de Hopper... J'ai dessiné pour le set designer un plan de la pièce en partant de zéro, et j'imaginai la mise en scène des différentes séquences qui devaient s'y dérouler. Parfois, des accidents heureux se sont produits et des idées géniales sont nées sans prévenir, comme cette scène qui voit le père de Hopper se suspendre au lustre de la chambre... Certains gags sont prévus dès le départ, d'autres naissent en cours de réalisation, tandis que d'autres sont supprimés pour des raisons techniques.

Le fait d'avoir été d'abord animateur a-t-il été un atout?

Ma sensibilité d'animateur n'a pas été essentielle sur le plan technique mais parce que je parle le même langage que les membres de l'équipe d'animation, je savais jusqu'où aller et ce que je pouvais leur demander.

Quelles ont été les grandes étapes de la production du film?

Les designers ont d'abord imaginé les différents lieux dans lesquels l'action

se déroule, puis les storyboarders ont dessiné en s'inspirant de leurs créations. Ensuite, nous avons travaillé sur la phase de prévisualisation, qui consiste à effectuer une modélisation très légère afin de placer les caméras et de réfléchir aux cadrages. À ce stade, il est encore possible de faire évoluer le décor. Puis nous sommes passés à l'animation proprement dite, qui permet de définir le jeu des personnages.

Qu'est-ce qui vous a séduit dans l'histoire de Hopper?

Dès la première lecture, le scénario fonctionne très bien. Il décrit un univers foisonnant et plein d'humour qui m'a tout de suite inspiré. J'ai eu un coup de cœur pour les personnages

qui sont attachants et authentiques. Dans un film, je suis d'abord attiré par les rapports humains. C'est leur crédibilité qui me donne

envie d'entrer ou non dans une histoire.

Les personnages sont-ils décrits dans le détail par le scénario ?

Non, nous avons entière liberté pour imaginer les personnages ! La conception graphique des personnages est une phase

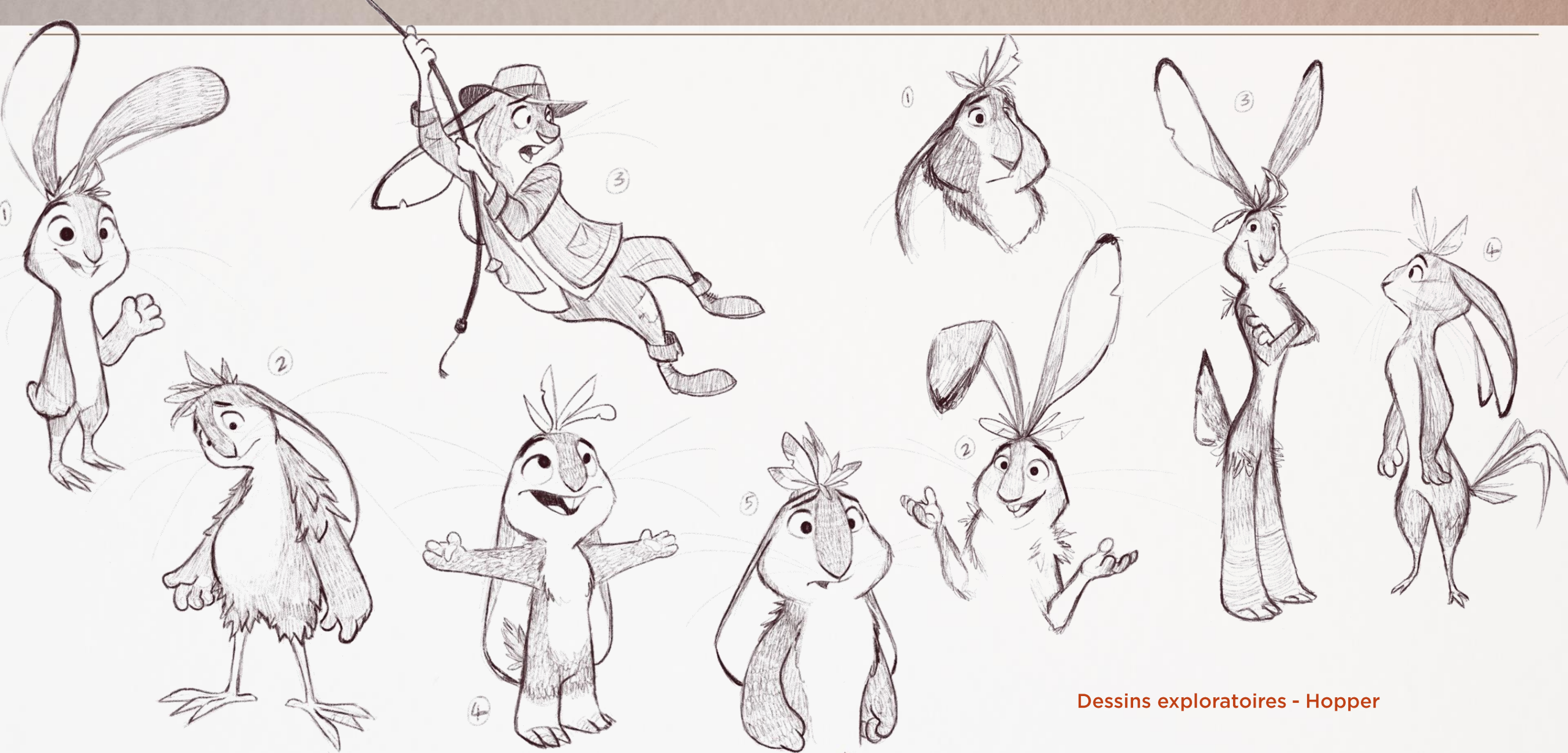
dans laquelle j'ai été impliqué très tôt et j'y ai investi beaucoup d'énergie. J'étais entouré de designers graphiques très compétents - Inge Van Der Veen et Dan Kelby. Pour Archie, il était seulement indiqué dans le scénario qu'il a une carapace démesurée. Quant à Meg, nous savions seulement qu'il s'agit d'une mouffette. J'ai voulu leur donner de grands yeux et un physique plutôt joufflu. C'est un design classique du film d'animation qui permet d'accrocher le regard des enfants.

Et Hopper ?

Son apparence a beaucoup évolué. Dans les premières versions du scénario, il était très éloigné de celui que nous connaissons. Au milieu du scénario, nous avons découvert qu'il a de longues oreilles qui pendent (mais il ne fallait pas en faire un personnage monstrueux !). Nous avons fait de nombreux dessins exploratoires: nous nous interrogeons sur ses vêtements, sur la présence de plumes sur ses poils... Nous en avons longuement discuté avec les designers et les storyboarders, car je tenais à ce que chacun donne son avis.

“Nous avons entière liberté pour imaginer les personnages !”





Dessins exploratoires - Hopper

interview de Benjamin Mousquet, co-réalisateur

Selon vous, quels sont les ingrédients d'un film d'animation réussi ?

S'il existait une recette, ça ne serait pas très intéressant car tous les films se ressembleraient. Le plus important, c'est de privilégier une organisation de travail propice à la créativité, afin que chacun conserve sa fraîcheur. Mon meilleur souvenir de cette production, ce sont les relations humaines au sein de l'équipe, les gens que j'ai rencontrés, les artistes que j'ai côtoyés, et le fait d'avoir tous travaillé dans le même esprit et avec le même objectif. Il est également nécessaire d'avoir des personnages réussis, qui doivent être forts et attachants.

C'est le cas des personnages de *Hopper et le Hamster des Ténèbres* ?

Chacun d'eux est très bien développé dans le scénario. Ils affichent tous une personnalité forte et ils remplissent une fonction précise.

Hopper est naïf, presque candide, il est prêt à changer et va vivre une évolution en profondeur. Archie et Meg gèrent, chacun à sa manière, la relation avec leur différence.

“Hopper est prêt à changer et va vivre une évolution en profondeur. Archie et Meg gèrent, chacun à sa manière, la relation avec leur différence”.

Archie est dans le déni, il est plutôt cynique, alors que Meg est positive et va devenir le mentor de Hopper. Ils se partagent les rôles du petit ange et du petit diable, tandis que Hopper se trouve au milieu.

Avez-vous un faible pour d'autres personnages ?

Je trouve que Harold, le « méchant », est excellent. Il fonctionne très bien et il est charismatique. J'aime aussi le Roi Arthur, le père adoptif de Hopper. Il a un rapport quasi maternel avec lui. Il n'est pas du tout dans un registre traditionnel, sur le mode « Sois un homme, mon fils ! ». L'important, à ses yeux, c'est que Hopper soit heureux. Je tenais à créer un roi bon et proche du peuple.

Quelles sont vos influences ?

Le cinéma, avant tout... J'ai une affection particulière pour les films d'animation de Hayao Miyazaki. Ils défendent des valeurs

universelles qui parlent à chacun d'entre nous, à travers une vision du monde très poétique. En les regardant, on a l'impression que les personnages ont déjà vécu une vie avant le film, hors écran. Je ne suis pas toujours friand de la culture américaine, mais je dois

reconnaître que les films Pixar sont très forts d'un point de vue émotionnel. C'est *Toy Story* qui m'a donné envie de faire ce métier, alors que je n'avais que 11 ou 12 ans. Outre la performance technique, les rapports humains sont d'une grande force qui m'a touché au cœur.

Comment avez-vous intégré ces trois piliers du film que sont l'aventure, l'émotion et l'humour ?

Au fil des visionnages, nous avons veillé à préserver l'équilibre entre ces trois dimensions. Il nous arrivait de nous dire : « tiens, ça fait longtemps que nous n'avons pas ri, ajoutons une pincée d'humour ! » L'émotion est essentielle, mais il ne faut pas tomber dans le mélo. Et le fait d'introduire de l'humour permet de ressentir encore plus cette émotion.

Parmi ces trois ingrédients, lequel est le plus dur à obtenir ?

Il est plus facile de créer de l'aventure que de l'émotion, et il est plus facile de créer de l'émotion que de l'humour... Faire rire, c'est difficile ! Surtout dans un processus créatif au long cours comme un film, car il n'est pas si simple de conserver la spontanéité d'une

blague. D'autant plus que l'humour reste une notion subjective qui varie selon les âges, les pays et les cultures. Donc, nous visionnons, nous testons et nous faisons appel à notre sensibilité. L'équipe d'animation est multiculturelle, avec des animateurs originaires de cultures et de pays variés, ce qui est un atout.

Avez-vous été confronté à des difficultés techniques au cours de la réalisation ?

Les Piggies ont représenté un véritable défi ! Je tenais à casser la crédibilité de leurs mouvements et la logique de leurs déplacements en les faisant bouger à angle droit, et il m'a fallu convaincre les animateurs de me suivre. La gestion de cette scène de foule n'a pas été évidente car je tenais à mettre en scène des mouvements de foule chaotiques et artificiels mais amusants à regarder, alors que les moteurs 3D de gestion des foules ont pour finalité d'obtenir le résultat inverse.

Quel est le message du film ?

La tolérance, mais aussi l'acceptation de soi et des autres. Ce sont des thèmes éternels qui sont particulièrement bien traités dans *Hopper et le Hamster des Ténèbres*. Le héros évolue en profondeur, et même les deux personnages intolérants que l'on découvre au début finissent eux aussi par changer.





Hopper
et le Hamster des Ténèbres



Hopper
et le Hamster des Ténèbres

interview de Ben Stassen, co-producteur et co-réalisateur

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

C'est la première fois que nous nous appuyions sur un aussi bon scénario dans lequel il y avait aussi peu de choses à

changer ! Nous avons seulement simplifié certaines scènes qui auraient coûté trop cher à réaliser, mais nous avons très peu réécrit ce que

Dave Collard et Keith Goldberg avaient développé.

Justement, quel équilibre budgétaire avez-vous trouvé sur *Hopper et le Hamster des Ténèbres* ?

Nos concurrents ne sont pas les autres studios européens mais les studios américains, dont les budgets sont cinq ou six fois supérieurs. Nous avons consacré une vingtaine de millions à *Hopper et le Hamster des Ténèbres*, contre une centaine pour un long-métrage américain. Mais les spectateurs, eux, ne se préoccupent pas de ces questions, et nous devons réaliser pour eux le meilleur film possible avec les moyens dont nous disposions. Vous voulez un de nos

secrets ? Une fois que nous avons terminé l'animation, nous ne changeons plus rien.

Quel rôle avez-vous joué dans la réalisation de *Hopper et le Hamster des Ténèbres* ?

Hopper et le Hamster des Ténèbres est le dixième long-métrage d'animation de nWave. J'ai réalisé seul *Fly Me to the Moon* et le *Voyage extraordinaire de Sammy*. Pour le deuxième *Sammy*, j'ai décidé de travailler avec un co-réalisateur, car je préparais en même temps un autre film qui m'obligeait à être régulièrement absent. Et je me suis rendu compte que la co-réalisation pouvait donner de très bons résultats !

Comment vous-êtes vous partagé le travail avec Benjamin Mousquet, le co-réalisateur ?

Hopper et le Hamster des Ténèbres est le premier film de Benjamin en tant que réalisateur, mais il avait déjà une remarquable expérience de l'animation et notamment de l'animation. Cette étape suit immédiatement le story-board. Elle consiste à découper l'action du film et à déterminer la position des caméras. A ce stade, il peut être

difficile de conserver une bonne vision d'ensemble car le travail d'animation est très fragmenté. On ne produit que quelques secondes de film par jour et on risque de perdre de vue l'essentiel. D'autant qu'une belle scène ne fait pas forcément un beau film, alors qu'une scène moins bien animée que les autres peut très bien fonctionner d'un point de vue dramatique et émotionnel. Benjamin suivait au jour le jour la mise en œuvre de l'animation. Au début, j'étais très présent pour le guider. Mais à partir de la deuxième moitié du film, j'ai pris du recul car il est très talentueux et faisait un travail excellent !

Quels ont été vos principaux défis techniques sur *Hopper et le Hamster des Ténèbres* ?

Dans nos précédents films, nous avons déjà animé des paysages sous-marins, des animaux à poils ou des humains. Mais c'était la première fois que nous devions fabriquer des scènes de foule, comme la course d'obstacles, la scène de poursuite avec les Piggies ou l'intrusion des hamsters dans Plumebarbe à la fin. C'était l'aspect technique le plus nouveau et le plus délicat.

Hopper et le Hamster des Ténèbres marque donc un tournant dans la vie de nWave ?

C'est une étape importante pour nous, car avec *Hopper* nous avons réussi à séduire un grand studio américain après avoir collaboré avec Netflix sur *Bigfoot Family*. Chaque nouveau film nous rend plus crédibles sur le plan international. La perception de nWave ne cesse de s'améliorer. Aujourd'hui, on nous envoie régulièrement des scénarios.

Avant, c'est nous qui devons frapper aux portes des studios pour

“Chaque nouveau film nous rend plus crédibles sur le plan international”.

leur demander s'ils n'avaient pas un bon scénario en réserve ! Pour les équipes du studio, c'est un véritable signe de reconnaissance.





Hopper
et le Hamster des Ténèbres



Hopper
et le Hamster des Ténèbres

interview de Caroline Van Iseghem, co-productrice

En quoi a consisté votre travail de productrice sur *Hopper et le Hamster des Ténèbres* ?

En tant que responsable du studio digital, j'ai d'abord mis en place une équipe à la hauteur de ce défi. Une des premières décisions importantes a été de donner à Benjamin Mousquet l'opportunité de co-réaliser le film avec Ben Stassen. C'était un choix audacieux et assumé puisqu'il n'avait pas d'expérience dans ce domaine... mais beaucoup de talent ! A cause du covid - ou plutôt grâce au covid - j'ai engagé comme directrice de l'animation Magali Rigaudias qui vit en Australie. C'était notre toute première collaboration, nous dépendions de fuseaux horaires différents, elle a pris ses fonctions sans possibilité de voyager à cause du covid donc sans connaître l'équipe, ses points forts et ses points faibles. Autant de challenges que nous sommes parvenus à dépasser tous ensemble.

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

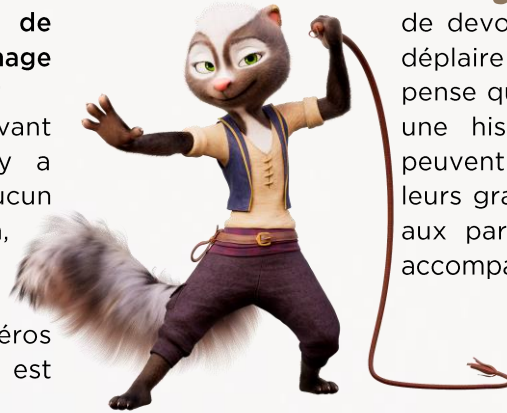
Le scénario de Dave Collard était prêt à l'emploi, il ne demandait pas de réécriture. Nous avons pu débiter directement la préproduction sur des bases solides. Ça, c'est vraiment un luxe !

Qu'est-ce qui fait de Hopper un personnage unique en son genre ?

Hopper est unique avant tout parce qu'il n'y a jamais eu, dans aucun autre film d'animation, un personnage qui ressemble de près ou de loin à notre héros mi-poulet mi-lapin. Il est attachant de par sa nature. C'est un anti-héros. Avant même avant qu'il ne fasse ses preuves, on a envie de s'embarquer à ses côtés et de vivre l'aventure avec lui.

Qu'est-ce qui en fait de *Hopper et le Hamster des Ténèbres* un film en phase avec le positionnement des studios nWave ?

Depuis les débuts de nWave, nos films s'adressent à un public familial. Nos 3 premiers longs métrages visaient un public plutôt jeune, avec un cœur de cible entre 3 et 7 ans. Ensuite, nous nous sommes efforcés d'élargir de plus en plus notre audience. Avec *Hopper et le Hamster des Ténèbres*, on vise un nouveau niveau d'attractivité et on devrait toucher un public plus large. C'est un défi



de devoir plaire à tout le monde et ne déplaire à personne ! Avec ce film, je pense que nous avons réussi à combiner une histoire et des personnages qui peuvent plaire aux plus jeunes enfants, à leurs grands frères et grandes sœurs, et aux parents et grands-parents qui les accompagneront au cinéma.

Qu'est-ce qui donne au film ce caractère universel et multigénérationnel ?

Tout le monde peut se retrouver dans les personnages et leur histoire. Les personnages sont inventés mais vraiment attachants. Les décors sont majestueux. Tout permet à l'imagination de s'envoler ! Dans un monde et une société qui sont de plus en plus divisés, je pense que notre film divulgue un message positif sur le besoin de vivre ensemble en harmonie.

Et quel est ce message ?

Grandir n'est pas toujours facile : il faut trouver son propre chemin, assumer ses différences, imposer ses choix et ses convictions, au risque de ne pas toujours plaire. Le cœur du film est d'insister sur le fait

"Tout dans ce film permet à l'imagination de s'envoler !"

que nos différences peuvent être un atout plutôt qu'un handicap.

En quoi *Hopper et le Hamster des Ténèbres* est un film d'animation ambitieux ?

Au niveau de la préproduction, il y a eu tout un univers à créer aussi bien au niveau des personnages qu'au niveau des décors. Le défi était de créer des personnages très différents les uns des autres mais capables de donner une impression d'unité, un style tranché et cohérent, une fois réunis. Les décors sont à la fois nombreux et grandioses. Nous avons mis beaucoup de temps à les créer : il fallait trouver pour chacun les bonnes textures, les matériaux qui leur donnent cette richesse visuelle.

Quel savoir-faire a été apporté par nWave ?

nWave est capable de travailler vite grâce à une équipe pluridisciplinaire. Tous les infographistes peuvent occuper plusieurs fonctions, ce qui nous offre une très grande flexibilité pour surmonter beaucoup de problèmes.

Qu'est-ce qui fait un film d'animation réussi ?

Le succès populaire bien plus que toutes les critiques, bonnes ou mauvaises !



interview de Vincent Philbert, directeur de production

Comment définiriez-vous votre rôle sur *Hopper et le Hamster des Ténèbres* ?

J'ai été un genre de « tour de contrôle » faisant en sorte que le film soit le meilleur possible (du point de vue de la narration comme de l'image, artistiquement et techniquement) tout en faisant respecter le budget et les délais impartis. Pour atteindre ces objectifs, j'ai notamment aidé les équipes à définir l'arc narratif et l'ordre des étapes de fabrication. J'ai eu à intervenir aussi bien pour décider s'il fallait consacrer plus de temps à une scène ou s'il fallait accentuer l'empathie pour le héros. J'ai dû avoir des discussions techniques avec n'importe lequel des collaborateurs et intégrer ses contraintes, même si j'étais incapable d'effectuer son travail. J'étais là pour ouvrir des portes aux différentes équipes.

Le personnage de Hopper est inspiré d'une bande dessinée. Comment cela vous a-t-il orientés ?

Nous nous sommes radicalement émancipés du style graphique du comic book, qui est

très simple. Ce n'est au fond pas le graphisme qui nous intéressait, mais le voyage initiatique du personnage principal ainsi que ses relations avec ses compagnons d'aventure.

À quoi ressemble le scénario ?

C'est un document factuel qui repose avant tout sur les dialogues entre les personnages et qui ne cherche pas à décrire le contexte de chaque scène. « *Un aventurier vêtu d'un blouson de cuir et coiffé d'un chapeau coupe des branches dans une jungle avec une machette. L'aventurier est un lapin.* » Cette phrase suffit pour lancer l'action ! Le storyboard se charge ensuite de définir les cadrages, puis les responsables des personnages et des décors

“Ce qui nous intéressait, c'est le voyage initiatique du personnage principal et ses relations avec ses compagnons d'aventure”.



prennent le relais. Comme dans n'importe quel scénario, une page correspond à une minute de film.

Quelle est sa fonction ?

Son but est de mettre en place les arcs narratifs et l'évolution des personnages. *Hopper et le Hamster des Ténèbres* se déroule en trois actes, comme dans une tragédie grecque. Hopper part à la recherche du Hamster des Ténèbres, porté par son rêve d'aventure et par la menace qui plane sur le Royaume. Puis, face aux dangers et au contact de ses amis, il commence à s'assumer. Enfin, il revient transformé par sa quête initiatique et il triomphe du « méchant ». Dans le premier acte, il rate lamentablement la course d'obstacles. Dans le troisième, il refait - involontairement - le parcours et il en sort vainqueur. Entretemps, il a appris et il n'est plus le même !

Quelle est la singularité de *Hopper et le Hamster des Ténèbres* par rapport aux autres films d'animation ?

L'originalité de son propos humaniste, qui peut résonner de la même manière chez les spectateurs de tous les pays du monde. C'est un message fort : si vous êtes différent des autres, dites-vous bien que cette différence fait votre force, qu'elle ne vous empêche pas d'être heureux - au contraire ! Et, à la différence de nos précédents longs-métrages qui étaient situés dans des univers connus, nous avons cette fois créé de toutes pièces un environnement original. Nos équipes ont fait preuve d'une inventivité sans bornes pour faire voyager les personnages et le spectateur à travers des univers fantastiques à la fois beaux, distinctifs et très immersifs.

Ce film représente donc une étape importante dans l'histoire de nWave ?

La technologie a évolué et nous donne aujourd'hui une plus grande liberté de manœuvre. Ce film nous a poussé à nous lancer dans des domaines que nous ne maîtrisions pas auparavant, comme la gestion d'une foule.



interview de Vincent Philbert, directeur de production



Qu'est-ce qui a permis au studio de relever le défi de ce film ambitieux ?

Nous avons réussi à produire *Hopper et le Hamster des Ténèbres* avec un budget raisonnable et des délais serrés (qui n'ont rien à voir avec ceux dont disposent les grands studios américains !) en faisant confiance au formidable talent de nos équipes, qui continuent de m'étonner par leur créativité, leur vision artistique, leur savoir-faire technique et la richesse de leurs influences. En tout, *Hopper et le Hamster des Ténèbres* nous aura demandé environ trois années de travail et aura mobilisé près de 200 personnes. C'est le tout premier film réalisé par Benjamin Mousquet, l'un de nos animateurs depuis plusieurs années. Il possède un œil sûr et un vrai sens du comique. Si les personnages sont aussi drôles et bienveillants, c'est aussi grâce à lui.

À part Hopper, pour quel personnage avez-vous un faible ?

J'aime bien Barry, le canard, même s'il appartient à la bande des « méchants ».

“Faire passer un message de tolérance à l'époque des réseaux sociaux qui incitent au rejet de l'autre, ce n'est pas rien !”

Il est toujours « à côté » : il veut bien faire mais il est le mal-aimé du grand chef, à tel point qu'on finit par se demander s'il ne s'est pas retrouvé malgré lui dans le mauvais camp !

Quels ont été les grands moments de cette aventure ?

Nous avons vécu un moment très fort lors de l'enregistrement de la bande originale. Nous avons tous frissonné, car la musique apporte au film un vrai supplément d'âme. Elle le rend plus beau et plus magique encore. Nous sommes aussi très heureux d'avoir réussi à produire notre film le plus ambitieux en étant confinés, en devant parfois s'organiser en à peine 24h et sans avoir licencié personne. Chacun avait à cœur de faire progresser cette histoire pour donner naissance au meilleur film possible.

De quoi êtes-vous le plus fier ?

De faire passer un message de tolérance et d'acceptation de la différence grâce à Hopper.

A l'époque des réseaux sociaux qui incitent au rejet de l'autre, ce n'est pas rien ! Nous souhaitons que notre propos soit universel et qu'il puisse aider les gens. Une fois que le film sera sorti, il ne nous appartiendra plus. Mais j'aime me dire que des familles, un peu partout à travers le monde, se lanceront peut-être dans une discussion autour de ces thèmes après l'avoir vu. C'est le plus beau cadeau que nous pouvons faire au public...



les personnages

Il n'y a pas de bon film sans des personnages multidimensionnels et bien caractérisés dans leur évolution psychologique, auxquels les spectateurs peuvent s'identifier.

Ce sont précisément les personnages de *Hopper et le Hamster des Ténèbres* qui ont donné envie à Benjamin Mousquet de porter ce scénario à l'écran. « *J'ai eu un vrai coup de cœur pour les personnages, qui sont attachants et authentiques. Je suis d'abord attiré par les rapports humains. C'est leur crédibilité qui me donne envie d'entrer dans une histoire* », explique le co-réalisateur du film. Qu'il s'agisse de Hopper, de Archie, de Meg, du roi Arthur ou du « méchant » incarné par Harold, chaque personnage est pris dans un faisceau de relations d'une grande justesse et trouve une place indispensable dans l'histoire.

Les trois stars - Hopper, Archie et Meg - campent des personnages inoubliables. Entre ces trois outsiders qui dissimulent chacun une blessure secrète, s'instaure une relation faite d'amitié sincère, de confiance mutuelle, d'esprit d'entraide et d'empathie, qui donne du « cœur » au film. Ils fonctionnent comme des « héros-miroirs » : ils reflètent les attentes et les préoccupations d'un jeune public en quête d'aventure, mais aussi de réponses aux questions qu'il se pose sur sa place dans le monde et ses relations avec les autres. En ayant grandi au terme de leur quête, lorsque le mot FIN apparaîtra à l'écran, Hopper, Archie et Meg auront donné des clés à leur public pour lui permettre de grandir à son tour.



Hopper
et le Hamster des Ténèbres

Hopper



HOW FEET CAN WORK?
(EVEN THOUGH HE WON'T STAND)





Hopper

Retenez bien ce nom singulier: Hopper Chickenson ! Car derrière se cache un personnage hors du commun, né mi-poulet mi-lapin. Abandonné quand il était bébé, il est recueilli par le Roi Arthur, le souverain de Plumebarbe - un explorateur intrépide, admiré par son peuple. Hopper aimerait lui ressembler et marcher sur ses traces. Il rêve d'intégrer l'Académie Royale des Aventuriers. Hélas, mal dans sa peau et maladroit, plein de bonne volonté mais parfois trop candide pour affronter la vie, Hopper échoue lamentablement le jour de la grande course d'obstacles organisée par l'Académie Royale. Le blouson de cuir, les bottes et le chapeau dont il s'affuble pour masquer ses plumes et ses pattes de poulet, ne suffisent pas à faire de lui un aventurier. Quand son oncle Harold menace de renverser son père en s'emparant du convoité Hamster des Ténèbres, Hopper se lance à sa poursuite. Entouré de son loyal ami Archie et rejoint par la sympathique Meg, il apprendra à puiser en lui de quoi accepter et dépasser sa différence, pour se révéler à lui-même... et pour sauver le royaume de Plumebarbe.





Hopper
et le Hamster des Ténèbres



Hopper
et le Hamster des Ténèbres

Archie



Serviteur de Hopper, Archie est aussi son meilleur ami. Il est toujours disponible pour l'accompagner à la Bibliothèque Royale, où Hopper passe des heures à dévorer des récits d'aventure. Archie est volontiers sarcastique et n'est pas très rapide – normal, c'est une tortue. Mais il est loyal et protecteur, érudit et raffiné – autant de qualités qui font de lui un ami fiable sur lequel Hopper peut compter. D'ailleurs, le jour où celui-ci lui propose de partir en quête du fameux Hamster des Ténèbres, une aventure qui promet d'être aussi exaltante que dangereuse, Archie accepte de le suivre – un peu à contrecœur. Car Archie n'est au fond pas si différent de Hopper. Tout comme lui, il a grandi avec un petit quelque chose qui le distingue des autres. Il est né sans carapace, contrairement à ce que pourrait laisser croire celle qu'il porte sur le dos...



Hopper
et le Hamster des Ténèbres



Hopper
et le Hamster des Ténèbres



Meg

Meg est une mouffette. C'est surtout une aventurière, une vraie. Une experte en arts martiaux qui n'a pas sa langue dans sa poche. Une fille qui n'a pas froid aux yeux et qui ne se laisse pas marcher sur les pattes. De celles qui n'ont peur de rien et qui trouvent toujours une solution aux problèmes. Le jour où elle croise Hopper et Archie, elle décide de leur servir de guide. Voilà trop longtemps qu'elle chemine en solitaire. C'est bien connu, à trois, on est plus fort ! Elle réalise enfin son rêve : trouver des compagnons d'aventure pour courir le monde. Entière et empathique, elle devient pour eux l'amie pleine de compassion et de bons conseils qui les aidera à surmonter leurs peurs et leurs complexes. D'autant qu'elle partage un point commun avec Hopper et Archie. Elle aussi a été rejetée à cause de sa différence : quand elle était jeune, les autres la fuyaient à cause de sa mauvaise odeur. Elle sait combien il en coûte de ne pas être accepté. Mais à la différence de ses deux nouveaux amis, elle a appris à dépasser ses faiblesses pour en faire des atouts...





Hopper
et le Hamster des Ténèbres



Hopper
et le Hamster des Ténèbres



Le roi Arthur



Arthur, le père adoptif de Hopper, n'est pas seulement un souverain intègre et bienveillant. Il est aussi un grand aventurier, adulé de tous. C'est d'ailleurs au cours de l'une de ses explorations qu'il a découvert, abandonné dans une pirogue, le petit Hopper qui n'était encore qu'un bébé. Attendri par cette créature irrésistible, Arthur n'a pas hésité une seconde à le prendre sous son aile. Depuis ce jour, il veille avec un soin quasi-maternel sur Hopper et fait de son mieux pour le réconforter quand Hopper se plaint d'être différent des autres, en lui expliquant que c'est justement sa différence qui le rend spécial. Le jour où le roi Arthur doit repartir à l'aventure pour défendre son royaume menacé par les ambitions de son propre frère, il refuse d'emmener avec lui le jeune Hopper qui voudrait tant lui ressembler mais qui fait mentir le fameux dicton « Tel père, tel fils ». Car Arthur est loin de se douter du potentiel de son rejeton, et d'imaginer que c'est bel et bien Hopper qui sauvera Plumebarbe...



Harold



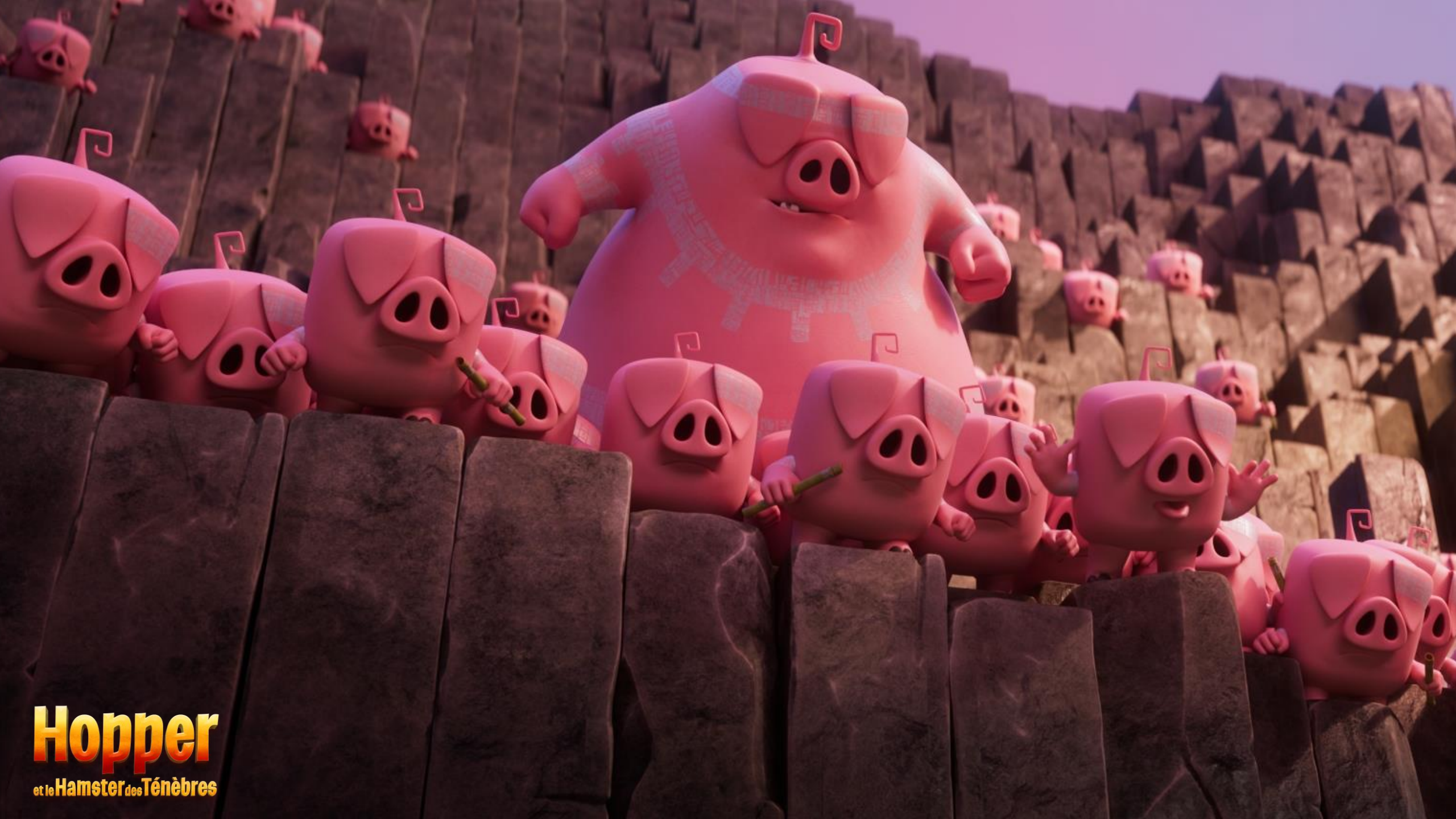
Si le monde a besoin de héros, les héros ont besoin de méchants. Dans *Hopper et le Hamster des Ténèbres*, le méchant de service s'appelle Harold. Il est le frère du roi Arthur et... l'oncle de Hopper. Il était présent à ses côtés le jour où celui-ci a trouvé le petit Hopper. Il a bien tenté de le dissuader de l'adopter, en anticipant que cet enfant accèderait au trône à sa place, un jour. Car Harold n'a qu'un but dans la vie : le pouvoir. Il rêve de diriger Plumebarbe. Hélas pour lui, son père lui a préféré son frère Arthur pour lui succéder. Mais Harold n'a pas dit son dernier mot. Cynique et manipulateur, cupide et dénué de scrupules, il possède toutes les qualités - ou plutôt, tous les défauts - pour parvenir à ses fins. Il ne lui reste plus qu'à se mettre en quête du Hamster des Ténèbres et du sceptre qui lui permettra enfin d'accéder au pouvoir. Et ce n'est certainement pas le pauvre Hopper, lancé à ses trousses, qui l'empêchera d'atteindre son but. À moins que...



Ne dites pas aux Piggies qu'ils ressemblent à des cochons-guimauves, vous risqueriez de les vexer ! De couleur rose, ces drôles de créatures possèdent une queue en tire-bouchon bizarrement plantée au sommet de leur tête. Mais la similarité avec tout animal connu s'arrête là. Peuplant une jungle de bambous, les Piggies se déplacent de manière curieuse, à angle droit, et s'assemblent les uns avec les autres à la manière des briques d'un jeu vidéo. Ils adorent un morceau de pierre en guise de divinité. Leur chef, féroce et hostile, a d'ailleurs prévu de lui sacrifier Hopper, Meg et Archie en les jetant dans un volcan. Certes, les Piggies ne sont pas d'une intelligence fulgurante. Mais ils sont néanmoins dangereux, et nos héros devront faire preuve de courage et d'inventivité pour leur échapper.

Les piggies





Hopper
et le Hamster des Ténèbres

interview de Magali Rigaudias, Directrice de l'animation

En quoi a consisté votre travail de superviseur de l'animation sur *Hopper et le Hamster des Ténèbres* ?

Le rôle du directeur d'animation, ou « chef anim' », est à la fois technique et créatif. Nos personnages ont été pris en charge par plusieurs animateurs, qui possèdent chacun leur style personnel, et je devais faire en sorte que l'animation reste cohérente d'un animateur à l'autre. Je devais notamment m'assurer que les mouvements de nos personnages – par exemple lorsque Hopper marche avec ses bottes ou lorsqu'il lance son lasso engoncé dans sa veste – soient crédibles. De même, quand nos personnages parlent, le spectateur doit avoir l'impression que leur voix sort bien de leur bouche. D'autre part, chaque personnage évolue tout au long d'un film. Sa personnalité change : c'est ce que l'on appelle son arc narratif. J'ai dû veiller à ce que cet arc reste conforme à la volonté du réalisateur. J'ai aussi travaillé en relation étroite avec le directeur de production, afin que le film soit livré dans les délais impartis. Il est toujours possible d'améliorer une animation, mais il faut aussi savoir s'arrêter...

Quel est l'arc narratif de Hopper ?

Au début du film, il n'est pas bien dans sa peau. Il est embarrassé par ses complexes et

cherche à tout prix à cacher sa différence, ce qui le rend terriblement maladroit et un peu mal à l'aise avec ses pairs. Il est rejeté pour tout cela. Il rêve d'être un autre... Mais à travers sa quête et ses nouvelles amitiés, Hopper comprendra que pour se rapprocher de son rêve, il lui faut juste être lui-même, pleinement. À la fin, Hopper a évolué, il a accepté sa différence et il en a même fait un atout.

“Chaque personnage évolue tout au long du film. Sa personnalité change : c'est ce que l'on appelle son arc narratif”.



Sur quelles expériences antérieures vous êtes-vous appuyée pour animer Hopper ?

Après avoir commencé ma carrière dans un studio français d'animation, je suis partie m'installer aux États-Unis où j'ai travaillé pendant neuf ans pour la société d'effets spéciaux de cinéma fondée par

George Lucas, le réalisateur de *Star Wars*. J'y suis restée pendant neuf ans et j'ai notamment travaillé sur les effets spéciaux de *Jurassic Park*. Je me suis ensuite installée en Australie, où j'ai travaillé avec George Miller – encore un George ! –, le réalisateur des *Mad Max*, sur *Happy Feet*, qui a reçu en 2007 l'Oscar du meilleur film d'animation.

Qu'est-ce qui vous plaît particulièrement dans le cinéma d'animation ?

Quand on s'occupe des effets spéciaux sur un film, la prise de vue est effectuée en amont et on intervient après, au stade de la post-production. On est limité par les mouvements de la caméra. Alors que sur un film d'animation comme *Hopper et le Hamster des Ténèbres*, on crée tout un univers ! Lorsque le personnage bouge, on garde le contrôle complet de la caméra qui le suit. Par ailleurs, le cinéma d'animation s'adresse à un public plus jeune, et j'aime l'attention toute particulière – le « care » – qu'il faut apporter à notre animation.

Qu'est-ce qui vous a séduite dans le projet *Hopper et le Hamster des Ténèbres* ?

Je suis tombée amoureuse de l'histoire en

lisant le scénario ! Elle est originale, rafraîchissante et bien racontée. Je l'ai trouvée à la fois belle et claire. Même si nous sommes dans le divertissement, les sentiments et les émotions devraient inciter les enfants et leurs parents à réfléchir et à s'y reconnaître. Les autres personnages sont là pour soutenir Hopper mais ils jouent un rôle important. Je suis aussi sensible à l'intensité des sentiments et aux relations entre les personnages qui s'installent au fur et à mesure du film.

Justement, comment est définie la personnalité des différents personnages ?

Au tout début de la production, une « bible » est rédigée sur chaque personnage. Elle le décrit en profondeur en imaginant son âge, son histoire, ses états d'âme... Ce travail incombe souvent au réalisateur, mais j'aime participer à cette étape y apportant mes propres références.

“Je suis tombée amoureuse de l'histoire en lisant le scénario ! Elle est originale, rafraîchissante et bien racontée”.



interview de Magali Rigaudias, Directrice de l'animation

Quelles sont les différentes étapes qui ont permis d'animer les personnages ?

À partir du scénario, le storyboard établit la transition entre l'idée écrite et l'image. Il permet de comprendre ce qui fonctionne et ce qui ne fonctionne pas. On passe ensuite à la prévisualisation ou layout, qui consiste à transcrire le storyboard en trois dimensions. Cette prévisualisation se focalise sur les cadrages, les mouvements de caméra et le placement des personnages, mais pas sur « l'acting », c'est-à-dire le jeu d'acteurs.

Quelle importance ont joué les voix des personnages ?

Les voix de *Hopper et le Hamster des Ténèbres* sont d'une grande richesse, pleines de sensibilité et d'humour.

Dans un film d'animation, nous travaillons dès le départ sur les voix, et nous commençons par faire intervenir les comédiens avant même d'animer les personnages. La voix fait partie de notre personnalité. Si on ne la connaît pas, il est difficile d'animer un personnage et il risque d'y avoir un décalage.

“Les héros posent toujours plus de problèmes que les méchants !”

Combien d'animateurs ont participé à la production de *Hopper et le Hamster des Ténèbres* ?

Un total de 24 animateurs ont travaillé sur le film, avec un « core crew » d'une quinzaine d'artistes. Nous avons également un lead animateur qui était responsable de soutenir l'équipe, techniquement et créativement.

En-dehors de Hopper, avez-vous un faible pour d'autres personnages du film ?

J'aime tout particulièrement Meg. C'est une fille et une aventurière. Elle a été raillée

étant enfant mais aujourd'hui, elle en impose car elle assume totalement sa différence – son odeur ! – et elle s'en sert même pour désarmer ses ennemis. Je me retrouve un peu en elle à

cause de son côté « garçon manqué ».

Quels personnages ont été les plus difficiles à animer ?

Les héros posent toujours plus de problèmes que les « méchants » ! Ces-derniers sont en général plus caricaturaux, alors que les « gentils » sont souvent plus subtils sur le plan psychologique. D'un point de vue technique,

quand Hopper devient adolescent, qu'il met sa grosse veste et ses bottes « pattes de lapin » qui lui font de grands pieds, il a du mal à marcher et il devient plus dur à animer. Mais les contraintes sont ce qui favorise l'inventivité et l'originalité ! Archie a de petites jambes et une grosse carapace. Il avance donc par petits pas, et c'est ce qui lui donne une certaine personnalité. Le but est de prendre ces contraintes comme des défis à relever et qui servent le personnage.

Quels autres défis avez-vous aimé relever sur *Hopper et le Hamster des Ténèbres* ?

Mon travail consiste parfois à veiller à ne pas trop en faire pour ne pas casser un moment d'intimité – comme dans cette scène décisive où Hopper et son père échangent sur leurs visions très opposées de la différence. En général, les animateurs aiment bien quand ça bouge... Mais un excès d'action peut être contreproductif. Il faut toujours garder en tête la nécessité de rester au service de l'histoire et du message. L'action est indispensable, notamment pour un jeune public dont la patience est limitée. Mais les films contemporains ont parfois tendance à aller trop vite, comme si les

enfants n'étaient pas capables de se poser et de réfléchir. Il ne faut pas avoir peur de mettre en scène un personnage qui ne bouge pas et qui se contente de parler : le message délivré sera plus fort.

“Il ne faut pas avoir peur de mettre en scène un personnage qui ne bouge pas et qui se contente de parler : le message délivré sera plus fort.”



les décors

Bienvenue dans le monde merveilleux de *Hopper et le Hamster des Ténèbres* ! Sous la direction artistique des co-réalisateurs et de Christopher Grao, les artistes du studio nWave ont donné naissance à une grande variété de décors, riches et immersifs, imaginés chacun comme un véritable microcosme.

L'aventure de Hopper commence dans un temple perdu au fin fond d'une jungle hostile, lieu de tous les dangers où la route du roi Arthur et de son frère Harold, en quête du Hamster des Ténèbres, croise celle de Hopper encore bébé. Puis le spectateur découvre le royaume de Plumebarbe, l'île merveilleuse sur laquelle règne le roi Arthur, pour lequel le directeur artistique s'est inspiré à la fois du Mont-Saint-Michel, de Saint-Paul-de-Vence et des toits colorés de Bourgogne. C'est là que sera enfermé Harold, dans une prison à l'ambiance crépusculaire et inquiétante (digne du film *Le Silence des agneaux*). C'est également à Plumebarbe que se déroule la tant attendue course d'obstacles qui confronte Hopper au regard impitoyable de la foule et aux pièges spectaculaires, pour lesquels réalisateurs et animateurs ont rivalisé

d'imagination. La quête de Hopper nous conduit ensuite dans la ville de Wallet City, à l'intérieur d'un bar fréquenté par des créatures... peu fréquentables. À l'exception d'une certaine Meg, experte en arts martiaux, qui accepte de servir de guide à Hopper et Archie. Son aide leur sera précieuse afin d'éviter les pièges du désert qu'ils s'apprêtent à traverser, qu'il s'agisse des fleurs-scorpions ou des sables mouvants. Dans la forêt de bambous peuplée des redoutables Piggies, ils passeront une nuit de captivité à contempler le volcan dans lequel ces créatures un peu stupides menacent de les sacrifier en hommage à la pierre qu'ils vénèrent. Avant de s'échapper pour atteindre leur étape finale : celle de la montagne, lieu magique et sacré, véritable sanctuaire qui recèle en son sommet le spectre convoité par l'infâme Harold.

Hopper et le Hamster des Ténèbres est un voyage à travers des ambiances visuelles contrastées créant un magnifique univers virtuel dans lequel le spectateur prendra plaisir à s'immerger.

Hopper
et le Hamster des Ténèbres

interview de Christopher Grao, Directeur artistique

Christopher, quel a été votre rôle dans la production de *Hopper et le Hamster des Ténèbres* ?

En tant que directeur artistique, je suis responsable de l'aspect général du film, en particulier des couleurs et des ambiances. Il est essentiel de maintenir une adéquation entre ce qui est dit et ce qui est montré !

Je suis intervenu sur la lumière, mais aussi sur les décors et les vêtements. J'ai travaillé avec le réalisateur - que je connais depuis une quinzaine d'années - mais aussi avec l'ensemble des équipes que j'étais chargé d'orienter artistiquement dans la « bonne » direction : celle qui respecte les choix artistiques de chacun sans entrer en contradiction avec la vision du réalisateur. C'est un équilibre parfois délicat à trouver...

Quelles sont vos principales influences ?

Avant tout, le cinéma ! Même s'il me semble que la jeune génération d'animateurs est plus influencée par le jeu vidéo dont les techniques servent désormais souvent à la construction de décors... Je regarde avec le même plaisir les blockbusters mettant en scène des super-héros et les films intimistes français. Mais je suis aussi fan de street art et

je fréquente beaucoup d'expositions. Je me nourris de mon intérêt pour l'architecture et aussi de mes voyages. Par exemple, pour imaginer le royaume de Plumebarbe, je me suis inspiré de mes visites au Mont-Saint-Michel et à Saint-Paul de Vence, ainsi que des toits colorés des maisons de Bourgogne.

Quels sont vos artistes favoris ?

J'adore le travail de Pierre Soulages qui m'a donné envie de m'intéresser au jeu avec la lumière. En apparence, sa peinture est simple, et pourtant elle émeut et elle nous raconte beaucoup de choses...

Quel est le rôle de la lumière dans *Hopper et le Hamster des Ténèbres* ?

La lumière est au service de la narration. Elle n'est pas là pour « faire joli », mais pour traduire la vision du réalisateur. Les effets spéciaux en font parfois trop, alors qu'ils ne doivent surtout pas être visibles. Par exemple, dans la scène où Hopper rend visite en prison à Harold, le « méchant », celui-ci est éclairé par en-dessous afin de lui donner un aspect inquiétant. Mais il ne fallait pas qu'il effraie nos plus jeunes spectateurs.

Quel a été le processus de création des décors pour *Hopper et le Hamster des Ténèbres* ?

Nous avons commencé par définir l'aspect général de chacun des « mondes » dans lesquels nous voulions que l'aventure se déroule, qu'il s'agisse de sociétés bien organisées (Royaume de Plumebarbe, Wallet City, territoire des Piggies dans la forêt de bambous) ou de paysages plus bruts et hostiles (désert, jungle, montagne). Ensuite, nous avons fait appel à différents artistes dont le style et les univers nous plaisaient. L'un est originaire du Nigéria, un autre des Pays-Bas, d'autres sont Français. A l'ère des réseaux sociaux, nous en avons même recrutés sur ArtStation, une sorte d'Instagram consacré au dessin, qui nous a permis de découvrir leur travail. Ils nous ont d'abord envoyé de simples crayonnés pour que nous puissions nous faire une idée, puis nous leur avons demandé de réaliser une version 3D de leurs esquisses. Nous avons commencé par travailler sur la chambre de Hopper. C'était l'élément de décor le plus simple à modéliser, car elle comporte peu de textures et elle ne nécessite pas beaucoup d'effets spéciaux. Cela nous a permis de finaliser très vite une vingtaine de minutes du film.

Quelle était votre ambition esthétique ?

Bien que le film comporte des éléments fantastiques et des univers grandioses, nous voulions d'une esthétique à la fois crédible et cohérente, qui privilégie le réalisme.

Quels sont vos personnages préférés ?

J'ai du mal à dissocier Hopper d'Archie et de Meg. Leur trio constitue une entité unique, chacun d'eux a une faiblesse mais finit par l'accepter et la dépasser. Le film s'attache à des valeurs qu'il est important de défendre. Et j'éprouve une vraie sympathie pour tous les personnages du film !

Quel est votre meilleur souvenir de cette aventure ?

La phase de préproduction, quand Benjamin et moi recevions chaque matin les images que nous envoyaient les dessinateurs. Nous étions très excités de découvrir la manière dont ils traduisaient les idées que nous leur avions proposées, parfois sous forme d'un simple croquis. Certaines séquences fonctionnent encore mieux que ce que nous avions espéré. Par exemple, nous avions une vision assez théâtrale de la fin, mais elle est bien plus épique que ce que nous avions imaginé ! Non seulement le film traduit ce

que nous avions en tête en le créant, mais le résultat dépasse toutes nos espérances...





Hopper
et le Hamster des Ténèbres



Hopper
et le Hamster des Ténèbres



Hopper
et le Hamster des Ténébres



Hopper
et le Hamster des Ténèbres



Hopper
et le Hamster des Ténèbres



Hopper
et le Hamster des Ténèbres



Hopper
et le Hamster des Ténèbres



Hopper
et le Hamster des Ténèbres

la musique

Avec *Hopper et le Hamster des Ténèbres*, nWave renouvelle sa collaboration réussie avec le groupe pop-rock Puggy et explore avec eux un tout nouveau registre : une musique orchestrale interprétée par des musiciens classiques, une ode au cinéma d'aventure et aux bandes originales d'anthologie de John Williams ou de Hans Zimmer.

Avec quatre albums à son actif, le groupe Puggy est bien établi dans le paysage musical européen et s'est vu récompenser par plusieurs « Octaves » en Belgique. Le trio pop-rock est né à Bruxelles en 2005 de l'association entre Matthew Irons, chanteur-guitariste belge d'origine anglaise, Romain Descampe, bassiste français, et Egil Franzen, batteur suédois que tout le monde surnomme « Ziggy ». Depuis leur première partie des Smashing Pumpkins à Paris Bercy et leur participation au Printemps de Bourges en 2008, les succès se sont enchaînés pour ce trio qui pratique une musique aux accents pop-

rock influencée par l'électro, portée par la voix douce et légère de Matthew. 2010 est l'année de la consécration auprès du grand public : leur deuxième album « *Something You Might Like* » devient disque d'or en Belgique.

Après avoir prêté certains de leurs morceaux à des génériques de séries ou des bandes annonces, Puggy relève le défi lancé par nWave de composer la bande originale de *Bigfoot Junior* et *Bigfoot Family*. Avec *Hopper et le Hamster des Ténèbres*, le groupe franchit une nouvelle étape et s'affranchit de sa couleur pop habituelle pour composer des thèmes musicaux faisant écho à la personnalité des personnages, à leurs émotions et au souffle épique de leur voyage. Puggy signe une partition orchestrale puissante et mélodieuse, enregistrée par une soixantaine de musiciens classiques sous la direction d'un chef d'orchestre à la prestigieuse Seine Musicale à Paris.

interview de Puggy

Comment avez-vous été associés à ce projet ?

Matthew Irons Nous avons déjà eu l'occasion de travailler avec le studio nWave sur la musique de deux films d'animation, *Bigfoot Junior* et *Bigfoot Family*. Quand le producteur Matthieu Zeller, nous a proposé d'écrire la bande originale de *Hopper et le Hamster des Ténèbres*, nous nous sommes lancés dans l'aventure avec enthousiasme.

Votre rôle est-il différent cette fois-ci ?

Egil "Ziggy" Franzén Oui et non. L'objectif reste identique : traduire les émotions du film à travers la musique. Mais nous avons effectué un énorme travail d'écriture pour un orchestre, une grande première pour nous !

Romain Descampe Il fallait se montrer à la hauteur de ce défi et écrire pour une soixantaine de musiciens classiques, ce qui était très excitant. D'autant plus que notre musique a été enregistrée dans le cadre prestigieux de la Seine musicale, à Paris.

"Nous avons effectué un énorme travail d'écriture pour un orchestre, une grande première pour nous !"

C'est vous qui dirigiez l'orchestre ?

Matthew Non, nous ne possédons pas ce savoir-faire ! C'est Stéphan Gaubert, un chef d'orchestre, qui était à

la manœuvre. Pavel Guerchovitch, un musicien classique, a retranscrit notre musique et nous a beaucoup aidés.

Quelle ambiance sonore avez-vous souhaité installer ?

Matthew Le but était de composer une musique orchestrale, nourrie des grandes partitions classiques de films d'aventure. Aujourd'hui, la technologie permet à quelqu'un qui n'a pas reçu de formation classique d'écrire une musique symphonique...

Romain Nous avons d'emblée en tête des arrangements inspirés par John Williams, l'auteur de la bande originale de *Star Wars*, *Indiana Jones*, ou encore *Jurassic Park*.

Ziggy Nous avons voulu retrouver la magie des bandes originales de John Williams ou de Hans Zimmer, et nos clins d'œil à leur travail sont parfaitement assumés ! Mais c'était tout aussi passionnant de découvrir quantité de musiques classiques du XXe siècle que nous n'avions jamais écoutées jusqu'alors.

"Nous avons voulu retrouver la magie des bandes originales de John Williams ou de Hans Zimmer"

Quelles étaient vos contraintes ?

Romain Nous devons proposer des mélodies exprimant tout à la fois l'aventure et l'émotion, avec

une pointe d'humour.

Matthew Nous avons beaucoup discuté avec le réalisateur car nous devions servir sa vision du film. Le véritable chef d'orchestre, c'est lui !

Ziggy Nos références étaient très proches, nous comprenions parfaitement ce qu'attendait le réalisateur et il a très peu remis en question nos choix.

Combien de temps avez-vous consacré à l'écriture ?

Ziggy Deux mois à temps plein, pendant lesquels nous n'avions plus de week-ends ni même de nuits dignes de ce nom...

Romain Nous avons la chance d'être trois. Un compositeur seul y aurait sans doute passé quatre ou cinq mois !



interview de Puggy

Quelles ont été les différentes étapes de votre travail ?

Matthew L'écriture d'une bande originale se déroule en trois temps. Elle commence par la composition, puis vient ensuite l'orchestration, c'est-à-dire le choix des instruments et leur répartition entre les différentes scènes du film, et enfin la réalisation, qui consiste à enregistrer les thèmes.

Aviez-vous vu le film avant de vous lancer dans la composition ?

Ziggy Nous sommes intervenus assez tôt dans le projet et nous avons vu le film dans un état encore très éloigné de sa version finale. Pour certaines scènes, nous ne disposions que d'un seul dessin.

Romain À chaque fois qu'une image était modifiée, il fallait refaire la musique car le rythme de la scène était bouleversé. Mais il aurait été impossible d'attendre que le film soit terminé avant de se lancer dans l'écriture.

Quelle est la fonction de la musique dans *Hopper et le Hamster des Ténèbres* ?

Matthew La musique est un outil qui permet de souligner les différentes émotions des personnages. Chaque thème musical traduit un sentiment ou une situation : le courage, l'apprentissage du héros, la relation entre Hopper et son père...

“Le plus dur était de travailler sur les scènes dans lesquelles la musique ne cherche pas se faire entendre.”

Quelles difficultés avez-vous rencontré sur ce projet ?

Romain Le plus dur était de travailler sur les scènes dans lesquelles la musique ne cherche pas se faire entendre. Parfois, le spectateur ne doit pas la remarquer. Pourtant, elle est essentielle pour le mettre dans l'ambiance. C'était d'autant plus délicat pour nous que nous sommes habitués, avec Puggy, à attirer l'attention du public. Dans un film, la musique se contente d'être aérienne et de servir de coussin à l'oreille du spectateur.

Une musique de film réussie, c'est celle que l'on n'entend pas ?

Romain Le but d'un film est de raconter une histoire. La musique participe à la narration, mais elle doit rester au service de cette histoire et ne pas prendre le dessus.

Ziggy Nous avons écrit environ soixante-dix minutes de musique. Elle est présente quasiment en permanence, parfois de manière très discrète.

La musique de votre groupe Puggy a-t-elle influencé la bande originale de Hopper ?

Romain Pour Hopper, nous nous sommes éloignés du style de Puggy car nous devions inventer une musique orchestrale, ce qui est très différent de notre registre habituel. La mélodie est très importante dans notre culture musicale, et je crois que cette attention à la

mélodie se retrouve dans la bande originale du film.

Ziggy La musique qui accompagne la scène avec les Piggies ressemble beaucoup à celle que nous jouons avec Puggy.

Comment écrire une musique qui s'adresse aux enfants comme aux parents ?

Matthew Je suis convaincu que la compréhension de ce que la musique exprime est innée, quel que soit l'âge du spectateur !

“La compréhension de ce que la musique exprime est innée, quel que soit l'âge du spectateur !”





Hopper
et le Hamster des Ténèbres



Hopper
et le Hamster des Ténèbres



Hopper
et le Hamster des Ténèbres



Hopper
et le Hamster des Ténèbres

Benjamin Mousquet

BIOGRAPHIE

Passionné par le cinéma et plus particulièrement le cinéma d'animation depuis son plus jeune âge, Benjamin passe une bonne partie de son enfance et de son adolescence à dessiner les films qu'il imagine. Après des études en arts appliqués et en communication visuelle, il intègre SUPINFOCOM en 2003 où il apprend pour la première fois à se servir d'un logiciel 3D, et obtient son diplôme de réalisateur numérique en 2005. Il intègre nWave Pictures cette même année pour y travailler sur le long métrage en 3D *Fly Me To The Moon* - le tout premier long métrage en images de synthèse et en 3D produit en Europe - commençant par de la modélisation de décors (set modeling) puis s'essayant à de l'animation. Puis il intervient sur le premier film de la franchise *Sammy* pour lequel il réalisera du character design, du layout et de l'animation. En 2010, il part enseigner l'animation en Inde à DSK Supinfocom International Campus pour un an. De retour chez nWave Pictures en 2011 avec l'ambition de se rapprocher de son rêve de réalisation, Benjamin développe une sensibilité artistique de plus en plus affirmée, s'appuyant sur son expertise en animation, sur un œil sûr et son humour subtil pour gravir peu à peu les échelons. En 2019, le studio lui confie la réalisation de son premier long métrage, *Hopper et le Hamster des Ténèbres*, en coréalisation avec Ben Stassen le fondateur du studio.

FILMOGRAPHIE

Hopper et le Hamster des Ténèbres (2022) : Co-réalisateur
Bigfoot Family (2020) : Layout
Royal Corgi (2019) : Layout
Bigfoot Junior (2017) : Animation
Robinson Crusoé (2016) : Animation, Layout
Le Manoir Magique (2013) : Layout
Sammy 2 (2012) : Layout
Le voyage extraordinaire de Sammy (2010) : Animation, Character Design, Layout
Fly Me to the Moon (2007) : Animation, Set modeling

Hopper
et le Hamster des Ténèbres

Ben Stassen

BIOGRAPHIE

Diplômé de la USC's School of Cinema and Television à Los Angeles, Ben débute sa carrière comme producteur du film *My Uncle's Legacy* qui lui a valu une nomination aux Golden Globes en 1990, dans la catégorie du Meilleur Film Etranger. Alors qu'il travaille sur son deuxième long-métrage, il se rapproche du fleuron belge de l'image de synthèse - la société Little Big One - avec l'idée folle de produire un film de simulation en images de synthèse qui pourrait être montré dans les plus grands parcs d'attraction du monde et asseoir la réputation de la société. *Devil's Mine Ride* rencontre un succès phénoménal et pose les bases d'un véritable marché pour ce format. Ben constitue alors un catalogue de films pour de telles attractions et devient leader dans la production et la distribution de contenus en images de synthèse pour l'industrie du divertissement. En 1996, sa société nWave produit son premier long-métrage pour écran géant (*Thrill Ride: The Science of Fun*) qui sera co-financé et co-distribué par Sony Pictures Classics. *Fly Me to the Moon*, le premier film d'animation en images de synthèse en 3D produit par Ben est aussi le tout premier film de ce genre à être réalisé en Europe. Distribué dans le monde entier, le film consolide la réputation de pionnier des studios nWave en matière d'animation 3D. Ben a depuis produit et réalisé une dizaine de films d'animation pour le cinéma, parmi lesquels *Le voyage extraordinaire de Sammy* (2010), *Le Manoir Magique* (2013) et *Bigfoot Junior* (2017) dont le sequel *Bigfoot Family* est devenu, au moment de sa sortie sur Netflix aux Etats-Unis, le film le plus vu sur la plateforme pendant 7 jours consécutifs. Depuis 2019, Ben collabore avec Matthieu et Benjamin sur *Hopper et le Hamster des Ténèbres* dont il est le co-producteur et le co-réalisateur.

FILMOGRAPHIE

Hopper et le Hamster des Ténèbres (2022) : Co-producteur et co-réalisateur
Bigfoot Family (2020) : Co-producteur et co-réalisateur
Royal Corgi (2019) : Co-producteur et co-réalisateur
Bigfoot Junior (2017) : Co-producteur et co-réalisateur
Robinson Crusoe (2016) : Co-producteur et co-réalisateur
African Safari (2013) : Réalisateur
Le Manoir Magique (2013) : Co-producteur et co-réalisateur
Sammy 2 (2012) : Co-producteur et co-réalisateur
Le voyage extraordinaire de Sammy (2010) : Co-producteur et réalisateur
Fly Me to the Moon (2007) : Co-producteur et réalisateur

Hopper
et le Hamster des Ténèbres

Matthieu Zeller

BIOGRAPHIE

Matthieu Zeller rejoint en 2012 le groupe Canal+ en tant que Directeur Général Adjoint en charge du Marketing Stratégique et de la Distribution France et Internationale de Studiocanal. Sa contribution à l'expansion du studio à l'étranger se traduit par le succès de plusieurs films (*Non-Stop* avec Liam Neeson, *Inside Llewyn Davis* des frères Coen, *Paddington*), par des accords de distribution dans de nombreux pays et par la création d'une filiale en Chine. Il collabore alors avec le studio nWave sur la distribution et la production des longs-métrages du studio.

En 2016, Matthieu Zeller fonde MZM avec l'objectif de promouvoir le savoir-faire culturel français et européen et lui ouvrir les portes du succès. Dans cette perspective, MZM rallie plusieurs sociétés de production à la fois ancrées dans leurs spécificités nationales et capables de répondre aux attentes du public et du marché. En misant sur un haut niveau de qualité et de compétences, MZM fédère les plus grands talents de France et d'Europe et développe à travers ses labels des contenus de qualité au fort potentiel commercial.

L'aventure nWave Studios commence en septembre 2018 : Matthieu Zeller devient actionnaire de la société aux côtés de ses fondateurs et de Belga Film, Belga Film Fund et Wallimage Entreprise. Il en est aujourd'hui le PDG et poursuit

l'ambitieuse politique d'internationalisation artistique et économique du studio qu'il a initiée, incarnée par les succès de ses productions *Royal Corgi* et *Bigfoot Family* (qui a rencontré un succès majeur aux Etats-Unis sur la plateforme Netflix), et par des accords de distribution de long terme entérinés avec des distributeurs européens indépendants leaders sur leurs marchés.

FILMOGRAPHIE

Hopper et le Hamster des Ténèbres (2022) : Co-producteur

Bigfoot Family (2020) : Co-producteur

Royal Corgi (2019) : Executive Producer

Bigfoot Junior (2017) : Distributeur

Robinson Crusoé (2016) : Distributeur

Le Manoir Magique (2013) : Distributeur

Sammy 2 (2012) : Distributeur

Le voyage extraordinaire de Sammy (2010) : Distributeur



Hopper
et le Hamster des Ténèbres

crédits et liste technique

Une production
NWAVE PICTURES

Coproduit par
OCTOPOLIS

En association avec
SONY PICTURES PRODUCTIONS
INTERNATIONAL

Producteurs :
Ben STASSEN
Caroline VAN ISEGHEM
Matthieu ZELLER

Réalisateurs :
Benjamin MOUSQUET
Ben STASSEN

Scénario :
Dave COLLARD
Sur la base des personnages de Chris GRINE

Producteurs délégués :
Mike RICHARDSON
Keith GOLDBERG

Musique originale et interprétée par :
PUGGY

Directeur de production :
Vincent "Kmeron" PHILBERT

Directeur de l'animation :
Magali RIGAUDIAS

Directeur artistique :
Christopher GRAO



Hopper
et le Hamster des Ténèbres