

FIDELITY FILMS PRESENTENT
 NOTRE INTELLIGENCE EST SANS LIMITE.
 NOTRE VENGEANCE SERA SANS PITIE.
THE PRODIGES 3D
 UN FILM DE ANTOINE CHARREYRON
 LIBEREMENT INSPIRE DU ROMAN DE BERNARD LENTERIC « LA NUIT DES ENFANTS ROIS » EN REGIE AUX COTES DE J. GILBERT ORBAN
 SCENARIO, ADAPTE ET DIRECTION DE MATTHIEU DELAPORTE, ALEXANDRE DE LA PATELLIERE, JULIEN VALLAUX ET VINCENT ANTONOV, LES CROQUEURS FIDELITY FILMS - OLYN FILMS - STUDIO 57 - TP - LUXEMBOURG - SCOPA PRETRES
 MUSIQUE COMPOSEE PAR DENIS CHEN, REALISEE AVEC LE CENTRE NATIONAL DU CINEMA ET LE FONDS ARISTOTELE EN LA PERSONNE DE CHARLES DE KOTLIK, A LA PRODUCTION EUROPEENNE DE CECILIO SOTER DE LUXEMBOURG
 ET AU PROGRAMME MEDIA DE L'UNION EUROPEENNE
 www.theprodiges-lefilm.com
 AU CINEMA LE 8 JUIN

FIDELITY FILMS PRESENTENT
 NOTRE INTELLIGENCE EST SANS LIMITE.
 NOTRE VENGEANCE SERA SANS PITIE.
THE PRODIGES 3D
 UN FILM DE ANTOINE CHARREYRON
 LIBEREMENT INSPIRE DU ROMAN DE BERNARD LENTERIC « LA NUIT DES ENFANTS ROIS » EN REGIE AUX COTES DE J. GILBERT ORBAN
 SCENARIO, ADAPTEMENT ET MONTAGE DE MATTHIEU DELAPORTE, ALEXANDRE DE LA PATELLIERE, JULIEN VALLAN, JULIE ROY, VICTOR ANTONOV, LES CORDONNEURS FIDELITY FILMS - DOREE FILMS - STUDIO 57 - TP - LUXEMBOURG - SCOPÉ PRETRES
 MUSIQUE COMPOSEE PAR DENIS CHEN, REALISEE AVEC LE CENTRE NATIONAL DU CINEMA ET LE FONDS ARISTOTELE A LA REGION ILE-DE-FRANCE, UN PRODUIT INTERNATIONAL A LA PRODUCTION EUROPEENNE DE L'UNION EUROPEENNE
 ET AU PROGRAMME MEDIA DE L'UNION EUROPEENNE
 www.theprodiges-lefilm.com
 AU CINEMA LE 8 JUIN
 FIDELITY FILMS | DOREE FILMS | STUDIO 57 | TP | LUXEMBOURG | SCOPÉ PRETRES
 UN FILM DE ANTOINE CHARREYRON
 MUSIQUE COMPOSEE PAR DENIS CHEN
 www.theprodiges-lefilm.com
 AU CINEMA LE 8 JUIN
 FIDELITY FILMS | DOREE FILMS | STUDIO 57 | TP | LUXEMBOURG | SCOPÉ PRETRES
 UN FILM DE ANTOINE CHARREYRON
 MUSIQUE COMPOSEE PAR DENIS CHEN
 www.theprodiges-lefilm.com

FIDELITY FILMS PRESENTENT
 NOTRE INTELLIGENCE EST SANS LIMITE.
 NOTRE VENGEANCE SERA SANS PITIE.
THE PRODIGES 3D
 UN FILM DE ANTOINE CHARREYRON
 LIBEREMENT INSPIRE DU ROMAN DE BERNARD LENTERIC « LA NUIT DES ENFANTS ROIS » EN REGIE AUX COTES DE J. GILBERT ORBAN
 SCENARISME, ADAPTATION ET MONTAGE DE MATTHIEU DELAPORTE, ALEXANDRE DE LA PATELLIERE, JULIEN VALLAN, ROLAND VANTOR ANTONOV, LES CORRECTIONS FIDELITY FILMS - DOREY FILMS - STUDIO 57 - TP - LUXEMBOURG - SCOPUS PRETRES
 MUSIQUE COMPOSEE PAR DENIS CHEN, REALISEE AVEC LE CENTRE NATIONAL DU CINEMA ET LE THEATRE NATIONAL DE LA REGION ILE-DE-FRANCE, UN PRODUIT INTERNATIONAL A LA PRODUCTION EUROPEENNE DE L'UNION EUROPEENNE
 ET AU PROGRAMME MEDIA DE L'UNION EUROPEENNE
 www.theprodiges-lefilm.com
 AU CINEMA LE 8 JUIN

FIDELITY FILMS PRESENTENT
 NOTRE INTELLIGENCE EST SANS LIMITE.
 NOTRE VENGEANCE SERA SANS PITIE.
THE PRODIGES 3D
 UN FILM DE ANTOINE CHARREYRON
 LIBEREMENT INSPIRE DU ROMAN DE BERNARD LENTERIC « LA NUIT DES ENFANTS ROIS » EN REGIE AUX COTES DE J. GILBERT ORBAN
 SCENARIO, ADAPTEMENT ET MONTAGE DE MATTHIEU DELAPORTE, ALEXANDRE DE LA PATELLIERE, JULIEN VALLAN, JULIE ROY, VICTOR ANTONOV, LES CORDONNEURS FIDELITY FILMS - DOREE FILMS - STUDIO 57 - TP - LUXEMBOURG - SCOPÉ PRETRES
 MUSIQUE COMPOSEE PAR DENIS CHEN, REALISEE AVEC LE CENTRE NATIONAL DU CINEMA ET LE FONDS ARISTOTELE A LA REGION ILE-DE-FRANCE, UN PRODUIT INTERNATIONAL A LA PRODUCTION EUROPEENNE DE L'UNION EUROPEENNE
 ET AU PROGRAMME MEDIA DE L'UNION EUROPEENNE
 www.theprodiges-lefilm.com
 AU CINEMA LE 8 JUIN
 FIDELITY FILMS | DOREE FILMS | STUDIO 57 | TP | LUXEMBOURG | SCOPÉ PRETRES
 UN FILM DE ANTOINE CHARREYRON
 MUSIQUE COMPOSEE PAR DENIS CHEN
 www.theprodiges-lefilm.com
 AU CINEMA LE 8 JUIN
 FIDELITY FILMS | DOREE FILMS | STUDIO 57 | TP | LUXEMBOURG | SCOPÉ PRETRES
 UN FILM DE ANTOINE CHARREYRON
 MUSIQUE COMPOSEE PAR DENIS CHEN
 www.theprodiges-lefilm.com

[illegible][illegible]

PIRELLA GÖTTSCHE LOWE PRÉSENTENT

NOTRE INTELLIGENCE EST SANS LIMITE.
NOTRE VENGEANCE SERA SANS PITIE.

THE PRODIGES 3D

UN FILM DE ANTOINE CHARREYRON

LIBREMENT INSPIRÉ DU ROMAN DE BERNARD LANTIERIC « LA NUIT DES ENFANTS ROIS » EN RAPO AUX CÔTÉS DE YVES L'ÉVANGÉLISTE
SCÉNARIO, ADAPTATION ET MONTAGE DE MATTHIEU DELAPORTE, ALEXANDRE DE LA PATELLIERE, JULIEN VALLÉE, ROLAND VANTOR ANTONOV, LES CORNOUILLERS FIDELITE FILMS - OLYMPIA FILMS - STUDIO 57 - TP - LUXEMBOURG - SCOPA PICTURES
MONTAGE VISUEL ET SÉQUENCES CHOCALY FILMS - MONTAGE SONORE ET CENTRE NATIONAL DU CINÉMA ET DE L'ÉCRITURE AUDIOVISUELLE DE LA PRODUCTION AUDIOVISUELLE DE LA PRODUCTION
ET AU PROGRAMME BÉBÉ DE L'UNION EUROPÉENNE

www.theprodiges-lefilm.com

FIDELITE FILMS OLYMPIA FILMS STUDIO 57 TP LUXEMBOURG SCOPA PICTURES

AU CINÉMA LE 8 JUIN

© 2011 PIRELLA GÖTTSCHE LOWE. TOUTES LES DROITS RÉSERVÉS.

Fidélité & Onyx Films
présentent

THE PRODIGES 3D

Un film de
Antoine Charreyron

Créateur de l'univers visuel : **Viktor Antonov**

Design des personnages : **Humberto Ramos & Francisco Herrera**

Scénario, adaptation et dialogues par **Matthieu Delaporte** et **Alexandre de la Patellière**

Librement inspiré du livre de **Bernard Lenteric**, La Nuit des enfants rois

(Paru aux Editions N°1 / OLIVIER ORBAN)

Musique composée par **Klaus Badelt**

Avec la voix de **Mathieu Kassovitz**

Une coproduction **Fidélité Films, Onyx Films, Studio 37/TP, Scope Pictures**

Durée : 1h36

SORTIE NATIONALE LE 8 JUIN 2011

en 3D dans les salles équipées

www.theprodigies-lefilm.com

Tout le matériel de presse est disponible sur

Mediapass.warnerbros.com

Distribution

WARNER BROS. Entertainment France
115-123, avenue Charles-de-Gaulle
92 200 Neuilly-Sur-Seine
Tél. : 01 72 25 00 00

Relations Presse

213 Communication
Laura Gouadain – Emilie Maison
Assistées par Bénédicte Dubois
welcome@213communication.com
Tél. : 01 46 97 03 20

Ils sont cinq, cinq adolescents prodiges dotés d'une intelligence hors norme, capables de prendre le contrôle de nos corps. • Ils ne se connaissent pas encore, mais ont conscience de leur différence. Jimbo Farrar est comme eux, et il a décidé de les réunir à New York. • Mais la nuit de leur rencontre, ils sont sauvagement agressés dans Central Park. Dévastés par l'épreuve, puis trahis par le monde adulte, ils décident alors de devenir maîtres de leur destin • Ensemble, liés pour ne faire plus qu'un, leur force et leur vengeance seront sans limite. • Jimbo va devoir choisir : combattre ses cinq semblables, ou se joindre à eux et abandonner ceux qu'il aime•••





NOTES DE PRODUCTION



DU LIVRE AU FILM

En 1981, le roman de Bernard Lenteric (1944 – 2009) *La Nuit des enfants rois*, salué par la critique, devient un best-seller et une œuvre culte plébiscitée par des millions de lecteurs. Cette histoire de jeunes prodiges malmenés par la vie, puis traumatisés par une agression qui les pousse à se liguier contre l'humanité interpelle tout particulièrement les lecteurs adolescents : ils retrouvent là, dans ce thriller fantastique, les frustrations, les tentations et les pulsions qui les taraudent dans la vraie vie... Parmi ces premiers lecteurs, Marc Missonnier, âgé de 12 ans, est fasciné par l'atmosphère particulière de cette histoire et par l'originalité de ses personnages.

Vingt ans plus tard, devenu le producteur de films comme GOUTTES D'EAU SUR PIERRE BRÛLANTE, 8 FEMMES, LE PETIT NICOLAS ou ANTONY ZIMMER, Marc Missonnier, avec son associé Olivier Delbosc, entreprend d'acheter les droits d'adaptation cinématographiques de *La Nuit des enfants rois* : « Pour d'obscurcs raisons, personne n'avait pu prendre d'option sur ces droits, en dépit de l'intérêt de nombreux producteurs. Au moment de sa parution, son style d'écriture tranchait avec ce que l'on lisait et son thème était particulièrement frappant pour les ados, puisqu'ils y retrouvaient des personnages de leur âge, dotés d'une intelligence inimaginable, mal dans leur peau, et qui subissaient des persécutions. Des personnages qui voulaient tout changer, tout casser, mus par une volonté autodestructrice, en se rebellant contre l'ordre établi. »

Quand ils acquièrent les droits, en 2002, ils envisagent une transposition classique de l'histoire, en prises de vues réelles. Ils travaillent avec des auteurs pour résoudre les difficultés liées aux ellipses narratives, ou aux scènes de violence du roman où les prodiges, qui ont entre 11 et 14 ans, sont sauvagement agressés à Central Park. La scène originale est si violente qu'il était inenvisageable de la représenter ainsi à l'image. Mais pour expliquer le parcours de ces enfants et justifier leur désir de vengeance, il était cependant indispensable de comprendre l'intensité de leur traumatisme...

Marc Missonnier et Olivier Delbosc ajoutent : « Nous voulions que les ados ressentent à la vision du film ce que nous avions ressenti à leur âge en lisant le livre. Il fallait que ce soit un film

coup de poing, un film très fort. Mais il fallait d'abord résoudre les problèmes narratifs et gérer la représentation de la violence. La dernière difficulté, c'était que l'action se déroulait aux Etats-Unis avec de nombreuses scènes d'action, ce qui allait coûter très cher. Tout cela nous conduisait dans une impasse. »

Dès le début de l'aventure de THE PRODIGES, ils reçoivent le soutien enthousiaste de l'auteur du roman mais Bernard Lenteric ne souhaitait pas prendre en charge ce travail d'adaptation. Marc Missonnier se souvient de leurs rencontres : « Nous allions voir régulièrement Bernard chez lui, et nous lui racontions nos avancées ou les difficultés que nous rencontrions. Je lui ai fait lire les différentes versions du scénario, mais il s'est toujours tenu en retrait. Bernard avait déjà un certain âge, et il se savait un peu déconnecté des préoccupations des adolescents actuels. »

Au fil des mois et des équipes de scénaristes qui se succèdent, deux solutions narratives importantes sont trouvées. La première consiste à aller plus loin dans la description des pouvoirs des jeunes prodiges : dans le livre, les enfants rois sont exceptionnellement intelligents. Dans le film, une des conséquences de cette intelligence hors norme est qu'ils ont aussi le pouvoir de contrôler le corps des autres. Grâce à ce tournant décisif, l'équipe de production dispose d'un premier moyen de décaler la violence de certaines scènes en la faisant basculer dans le fantastique. C'est un formidable atout supplémentaire pour s'adresser à un public adolescent abreuvé de comics américains et de mangas. « Cela poussait le film vers plus d'action, plus de spectaculaire, mais cela amplifiait aussi notre problème de budget » se souvient Marc Missonnier.





LA CLEF DU PROJET : L'ANIMATION

Malgré les difficultés, Marc Missonnier et son associé continuent à réfléchir à la meilleure manière de faire aboutir le projet : « *Le second déclic a eu lieu en 2007, au bout de cinq ans de développement. Nous avons réalisé que la solution allait être de transformer le projet en un film d'animation. Nous allions disposer de moyens graphiques pour rendre la violence plus elliptique. Nous avons pris la décision de nous associer avec un partenaire maîtrisant l'animation, et nous avons contacté Aton Soumache. J'avais vu et adoré RENAISSANCE, qu'il avait produit, et qui était une approche révolutionnaire de l'animation en France. Aton était d'autant plus enthousiaste qu'il avait lu lui aussi le roman quand il était ado, et qu'il était à la recherche d'un nouveau projet audacieux. Nous nous sommes donc lancés ensemble dans cette aventure, en établissant une co-production déléguée à 50/50, Aton se chargeant aussi de la production exécutive.* »

Marc Missonnier expose alors à Aton Soumache son idée d'adapter THE PRODIGES en manga, dans un univers à la GHOST IN THE SHELL, en animation traditionnelle des-

sinée à la main, et de faire réaliser le film au Japon. « *J'en ai parlé avec mes équipes d'Onyx Films se souvient Aton Soumache, et nous étions tous d'accord pour penser qu'il y avait là un potentiel très fort pour une adaptation en animation. Comme dans RENAISSANCE, où nous avons imaginé Paris en 2054, il fallait en partie recréer New York. Et penser des scènes de destruction ambitieuses, dans un univers original, ce qui représentait un pari assez compliqué. Très vite, c'est l'image de synthèse qui s'est imposée comme le bon moyen de réaliser le film.* »

« *L'aspect futuriste des environnements de l'histoire allait nous donner l'occasion de créer un univers décalé, de concevoir un graphisme particulier, en utilisant tout le potentiel de la 3D relief* » poursuit Aton Soumache. « *De même, nous allions pouvoir montrer un New York fantasmé et stylisé, car il ne faut pas oublier que c'est un auteur français, qui le décrit dans le roman, et qui s'adresse à toute une génération de lecteurs français, et non pas à des lecteurs américains. C'est un aspect important de l'impact du livre.* »

LE TRAVAIL D'ADAPTATION ET LE REGARD DE L'AUTEUR DU ROMAN ORIGINAL

Aton Soumache : *« Marc et moi, nous considérons que nous dépendions moralement des réactions de Bernard Lenteric. Dès que nous lui avons montré des designs de décors et de personnages, il a été très enthousiaste. Pour nous, c'était très émouvant de présenter à un auteur l'image de ses héros. Evidemment, il y a eu des centaines de croquis différents de chaque personnage, le processus a été assez long. Nous avons aussi réajusté ensemble l'âge des personnages. »*

C'est à ce moment que les deux producteurs font appel à Alexandre de la Patellière et Mathieu Delaporte, qui avaient déjà écrit le scénario de Renaissance pour Onyx Films.

« Connaissant bien les contraintes de l'animation, ils nous ont permis d'avancer beaucoup plus vite et de résoudre nos problèmes, » ajoute Marc Missonnier. Ayant lu eux aussi le roman pendant leur adolescence, les scénaristes se sont attelés à ce travail avec un grand enthousiasme.

Mathieu Delaporte : *« Alexandre et moi avons relu le livre pour comparer nos souvenirs à une nouvelle lecture à l'âge adulte et le plus troublant est que le ressenti restait le même. Mais si le livre est très astucieusement écrit, il est rempli de pièges qui entravent le travail d'adaptation en script, notamment tout ce qui concerne la gestion du temps. On ne lit pas un livre comme on regarde un long métrage. On voit un film d'un bout à l'autre, en étant conscient du déroulement du temps pendant l'histoire, tandis que la lecture d'un roman se fait en plusieurs fois. La gestion de l'information*



ne peut donc pas être la même. Dans *La Nuit des enfants rois*, il y a des « tricheries » sur le temps, des évènements qui se passent simultanément, des faits qui donnent l'impression de se dérouler sur deux mois alors qu'il s'agit de deux ans, bref, Bernard Lenteric a manipulé la chronologie de manière si élastique, que nous ne pouvions pas reprendre sa structure de roman dans le script. » Alexandre de la Patellière ajoute : « Dans le livre, il y a aussi un narrateur omniscient qui entre dans la tête de tous les personnages et qui offre des points de vue multiples sur toute l'histoire. Ceci, combiné aux sauts dans le temps, permet des accélérations formidables dans le récit. Cette narration a une grande modernité d'écriture, mais elle était impossible à transposer en scénario. Nous étions obligés d'adopter un point de vue et de ramener le récit aux faits, sans entrer dans la tête des personnages. » Les scénaristes trient ensuite les éléments qu'il fallait conserver et ceux qui pouvaient être écartés. Le livre ayant été écrit au début des années 80, la manière dont il décrit l'informatique reflète une perception un peu fantasmée des ordinateurs, qui n'étaient pas encore entrés dans la vie quotidienne des gens, dans tous les foyers. « Aujourd'hui, le fait que des adolescents puissent être des « hackers » et pénètrent dans le logiciel de sécurité d'une banque n'étonnerait plus personne, c'est presque devenu banal ! » remarque Mathieu Delaporte.

Alexandre de la Patellière : « En parlant de tout cela avec Marc et Aton nous nous sommes attachés à retranscrire les lignes de force du livre, la sensation que l'on éprouve à sa lecture et la modernité du récit. Toute cette histoire autour de la « fièvre sombre » de l'adolescence, tout ce ressenti, devait se retrouver dans le déroulement du film. Antoine était très attaché à transmettre aux spectateurs les mêmes impressions qu'il avait éprouvées en découvrant le roman. Pour retrouver des équivalences en situant l'action dans le monde d'aujourd'hui, il a fallu paradoxalement « trahir » beaucoup, afin de préserver ce qui nous semblait être l'essence du livre : la relation de Jimbo avec les jeunes prodiges et ce rapport schizophrénique entre l'âge adulte et l'enfance. » Après avoir établi tout cela, il restait encore une étape capitale à franchir : présenter ce travail à Bernard Lenteric.

Mathieu Delaporte : « Nous avons rencontré Bernard une première fois pour nous présenter et il nous avait frappé par son humour. Il était ravi que nous nous lancions dans une adaptation de son livre. » Alexandre de la Patellière poursuit : « Quand Bernard a lu notre adaptation, nous avons eu un retour extrêmement positif de sa part. Je pense qu'il a été sincèrement touché par cette démarche. Nous étions très inquiets, car nous avons fait des vrais choix, par exemple en réduisant le nombre des prodiges de sept à cinq, en inventant de nouveaux personnages, en imaginant le jeu télé *American Genius*, en changeant aussi l'histoire de Jimbo dans son rapport à sa femme... Bernard a été très sensible au fait que ces changements étaient un hommage à son travail et une continuité de son œuvre. Nous avons parlé avec lui de ces modifications, par exemple du fait que nous ayons donné aux enfants des pouvoirs mentaux paranormaux, alors que dans le livre, ils sont simplement des surdoués, dotés d'une intelligence phénoménale. Bernard a aimé que l'on souligne aussi le rapport biaisé au réel, et que l'on joue sur le doute, sur la fiabilité de la perception de Jimbo, sur sa tentation de rejoindre ou pas le groupe des prodiges. » Ces choix plus drastiques, poussant encore plus loin les idées principales du roman, lui plaisaient énormément.

Alexandre de la Patellière ajoute : « il avait apprécié aussi que nous ayons conservé les échanges entre Jimbo et son ordinateur, qui permettent de souligner son côté étrange, schizophrénique, puisque l'on voit cet homme dialoguer avec une machine. »

Soucieux de préserver l'efficacité du traitement cinématographique, les scénaristes ont préféré supprimer deux personnages d'enfants relativement passifs, qui se bornaient à suivre les leaders du groupe, tout en prélevant certaines de leurs caractéristiques pour les injecter dans les personnalités des cinq autres prodiges. Pour Alexandre de la Patellière, « ces synthèses de personnages étaient indispensables, car nous avons donné plus d'importance à Killian, la femme de Jimbo, Ann, ainsi qu'à Melanie et Jenkins. »

Marc Missonnier conclut : « Quand nous sommes arrivés à un certain point dans le travail de développement graphique du film et dans son écriture, Bernard nous a dit : " Bon, maintenant, à vous de jouer et de faire un bon film !" »



LA RENCONTRE AVEC ANTOINE CHARREYRON

Parallèlement aux travaux d'écriture, les producteurs rencontrent plusieurs réalisateurs d'animation, recherchant un profil particulier pour assurer la mise en scène du film.

C'est à Antoine Charreyron que les producteurs proposent la réalisation du film. Fort de son expérience de création de nombreuses séquences cinématiques de jeux vidéo et de sa maîtrise de la motion capture, Antoine Charreyron visualise immédiatement la manière de transposer le roman : « *J'ai lu La Nuit des enfants rois quand j'étais au collège. C'est une prof qui me l'a fait lire quand j'étais en classe de quatrième, car je traversais une période assez dure. Plusieurs décès dans ma famille m'avaient beaucoup perturbé. J'étais « en rejet », tendu, en colère. Cette enseignante avait compris que certains thèmes du livre pourraient m'aider. Ma prof avait raison, car en lisant, j'ai retrouvé les sentiments que j'éprouvais, mais j'ai réalisé aussi que je pourrais évoluer en grandissant, changer et trouver un apaisement. Quand on*

m'a proposé de réaliser l'adaptation du livre, je l'ai évidemment relu, et étant trentenaire maintenant, je me suis senti encore plus du côté du personnage de Jimbo qu'auparavant. J'attendais un projet de film qui porte un message utile, mature et je venais de le trouver. » Comme Marc Missonnier et Aton Soumache, Antoine Charreyron est conscient du potentiel novateur du projet : « *Je leur ai montré un court métrage que j'avais fait avec un artiste du monde du graff, à New York, qui s'intitulait GETTING UP dans lequel on mettait l'accent sur la variation de notre perception du monde suivant les passions qui nous traversent. Et dans La Nuit des enfants rois, les enfants ont une vision déformée de ce qui les entoure quand ils sont en proie à des émotions très intenses. Je voulais faire un film dans lequel les émotions étaient rendues de façon réaliste et la Mocap était la technique la plus adaptée. Je voulais aussi me servir de tout ce que j'avais appris en faisant des scènes cinématiques d'action de jeux vidéo, pour mettre en scène la colère des enfants avec des mouvements de caméras 3D spectaculaires. La liberté d'utilisation des caméras virtuelles allait nous aider à exprimer tout cela. »*

UN CONCEPT VISUEL ORIGINAL

Antoine Charreyron développe alors l'un des concepts visuels les plus importants dans la narration de l'histoire : l'idée que les décors s'estompent quand les émotions des enfants sont très intenses : *« L'idée initiale m'est venue en pensant à ce que je ressentais pendant cette période de deuil que j'avais connue, adolescent, et nous l'avons transposée graphiquement en trois étapes progressives. Le niveau 1, c'est la perception normale, le niveau 2, c'est celui de la tristesse, où l'on ne perçoit que des détails. On se souvient parfaitement d'une musique qui passait à la radio à un moment précis, et toute notre vie on associera cette mélodie ou d'autres petits détails insignifiants à ce souvenir. Le niveau 3, celui des émotions les plus intenses et de la sortie du réel, est inspiré des codes des comics américains dans lesquels les décors s'estompent énormément. Les dessinateurs de BD américains qui doivent produire 22 planches par mois n'ont pas le temps de dessiner les décors en détail. Ils utilisent donc tout un tas d'astuces pour les simplifier ou ne pas les dessiner du tout et se concentrent sur les actions des personnages. Nous avons utilisé ces trucs dans le niveau 3, et nous avons également déformé les personnages adultes agressifs jusqu'à en faire des monstres. »*

Pour concrétiser sa vision en images, Antoine Charreyron réalise alors une séquence-test en animatique avec son équipe, et la présente à Marc Missonnier et Aton Soumache. Très impressionnés, ils lui confient la réalisation du film. *« C'est à ce moment-là que nous avons choisi de réaliser l'animation avec la Mocap »,* ajoute Marc Missonnier, *« ce procédé nous permettait de garder l'impact et la dynamique des acteurs humains, sans nous contraindre à aller vers l'hyperréalisme. »*

Aton Soumache : *« Au sein d'Onyx, nous avons produit de l'animation 3D à la fois en key frame et en Mocap. On entend quelquefois les gens dire : « La Mocap, on l'utilise par frustration de ne pas pouvoir traiter le sujet en prises de vues réelles. » Mais ce n'est pas vrai, il s'agit simplement de deux outils complètement différents, que l'on décide d'utiliser pour obtenir des rendus différents en fonction de l'expression artistique voulue. Nous avons opté pour de la Mocap sur ce film parce qu'il fallait être au plus proche des émotions profondes des personnages. Et pour cela nous avons décidé de capter au plus près le jeu très intériorisé de vrais comédiens. L'expérience de RENAISSANCE nous a permis d'apprendre que les comédiens ont tendance à jouer de manière théâtrale sur un plateau de Mocap. Avec Antoine, nous avons travaillé pour obtenir un jeu très naturel. »*



LE GRAPHISME DES PERSONNAGES & LA CRÉATION DE L'UNIVERS VISUEL DU FILM

Marc Missonnier : « Nous voulions développer un style qui se situe entre les comics US et le manga japonais. Quelque chose qui ne soit ni l'un ni l'autre, qui ait une identité graphique européenne forte, et qui puisse se démarquer de tout le reste de la production d'animation. » Deux dessinateurs vedettes de Marvel, les mexicains Humberto Ramos et Francisco Herrera, acceptent de travailler sur les designs des personnages en France. Marc Missonnier : « Ils se sont immédiatement passionnés pour le projet. Nous leur avons demandé aussi de faire quelque chose qui ne soit pas totalement dans la ligne de ce qu'ils faisaient aux Etats-Unis. Il fallait trouver une identité graphique propre, différente du style des comics américains, ce qui leur plaisait beaucoup. *THE PRODIGES* leur permettait de s'adresser à un public de spectateurs ados et adultes nouveau pour eux. »

Puis ils engagent Viktor Antonov, créateur d'univers visuels réputé, dont le travail sur le jeu *Half Life 2* a marqué un tournant dans l'esthétique des jeux vidéo. Après avoir pris connaissance du projet, Viktor Antonov élabore une démarche artistique très cohérente : il décide d'ouvrir ses références à des champs généralement boudés en animation : des peintres modernes, des photographes contemporains et des réalisateurs naturalistes des années 70 : « Pendant longtemps, l'animation a essayé d'aller vers le photoréalisme pour représenter le monde. J'apprécie beaucoup ce que l'on peut faire en 3D avec toutes les technologies modernes, mais j'ai aussi une formation classique. J'ai appris à peindre, à dessiner, à faire de la sculpture et mes références sont liées à la source de l'image et non aux outils. Je m'attache d'abord à faire de bonnes compositions, comme celles des peintres classiques du XIX^{ème} avant la période impressionniste et celles des grands photographes des années 40 et 50. J'essaie d'éviter les références ressassées de science-fiction. C'était d'autant plus important pour ce projet que *THE PRODIGES* est un film indépendant européen, qui n'a à se conformer ni au style d'animation américain, ni au style japonais. Quand je suis arrivé, j'ai essayé de tout ramener à un concept logique, basé sur la

narration du récit. Je voulais aussi éviter tout recyclage de New York à la Gotham City et les clichés utilisés dans d'autres films. J'ai présenté un « pitch » à tous les partenaires et c'est à ce moment-là qu'ils m'ont donné carte blanche pour aller dans cette direction. »

Viktor Antonov se réfère au travail des chefs opérateurs des années 70, à l'aspect des images filmées avec de longues focales. « Ma référence principale était *THE FRENCH CONNECTION* de William Friedkin. C'est un film naturaliste, tourné en séquences dans de vrais décors, avec une photographie urbaine très soignée. Il y a quelquefois des problèmes de surexposition pendant les mouvements de caméras, des teintes un peu brûlées, qui donnent avec plus de réalisme le sentiment de participer à l'action, de la vivre sur place. Pour construire ma démarche artistique, j'ai commencé par me référer au travail d'Edward Hopper, le premier peintre classique qui a représenté la lumière des néons dans ses tableaux et l'a utilisée pour créer des atmosphères à la fois romantiques et réalistes. Il a peint des cafés, des stations service, des stations de bus, et inventé une poésie urbaine nouvelle dans le monde de la peinture. Ensuite, parmi les références des films des années 70, j'ai pensé aussi à *MEAN STREETS* et à *TAXI DRIVER* de Scorsese, dans lequel la lumière des néons devient presque un personnage. »

Après avoir fait valider son approche par les producteurs et le réalisateur, Viktor Antonov a constitué une équipe d'artistes, de sculpteurs, qui ne travaillent pas habituellement dans le domaine du film d'animation. « Le monde de l'animation est très compartimenté. Des gens comme les coloristes et les artistes de layout, par exemple, sont extrêmement spécialisés dans la fabrication d'image, et j'avais envie de faire appel à des artistes qui ont un regard un peu plus général sur les choses. J'ai demandé à des professeurs de l'école Penninghen qui ont été formés à l'école classique des Beaux Arts de nous rejoindre. J'ai voulu me rapprocher de véritables peintres pour éviter de penser seulement en termes de traits, afin d'obtenir des images avec des coups de pinceaux, des masses, des clairs et des foncés. Nous avons d'abord créé tout le film en noir et blanc, pour mieux poser les lumières et créer des ombres pures car en 3D, comme on peut placer des lumières partout, le risque c'est de perdre le contrôle de la vision artistique initiale. Dans *THE PRO-*





DIGIES, j'ai voulu qu'il n'y ait qu'une seule source de lumière, par exemple un rayon de soleil qui entre dans une pièce par la fenêtre. La lumière ne tombe jamais en douche, mais toujours à 45° pour obtenir des ombres portées. Et si l'on se trouve dans un appartement la nuit et qu'il n'y a qu'une ampoule dans la cuisine alors c'est par la porte ouverte de la cuisine qu'une autre pièce est éclairée.

Après cette étape préliminaire sur le noir et blanc, nous avons tout redessiné en couleurs et mis au point les décors définitifs. Ensuite, nous nous sommes penchés sur les personnages, au moment où il a fallu passer de la 2D – les dessins de Ramos & Herrera – à la 3D. Il s'agit d'une étape très délicate, car l'interprétation d'un dessin 2D en 3D est toujours très difficile. Dans la modélisation des personnages, nous avons évité les formes molles, douces et arrondies, pour pouvoir utiliser des facettes très nettes et des surfaces bien définies qui prennent bien la lumière. C'est à ce moment-là que nous avons embauché des sculpteurs provenant également du monde des Beaux-Arts (et non des infographistes) pour réinterpréter les dessins de Ramos &

Herrera sous la forme de bustes très « art déco », très facettés et très stylisés. »

Antoine Charreyron est ravi de travailler avec Viktor Antonov : « Ce qui a facilité notre collaboration, c'est que parmi mes références incontournables en matière de jeux, il y avait le travail de Viktor sur Team Fortress 2 et Half Life 2. Nous sommes tombés d'accord sur une approche très graphique de l'univers du film, inspirée par la peinture, tout en nous basant sur une photo de prises de vues réelles. Il n'était pas question d'aller vers des images aux couleurs acidulées, mais plutôt des visuels aux teintes désaturées, avec des ombres très fortes. A partir de ce moment-là, nous nous sommes lancés dans une collaboration que certains voyaient comme improbable : il y avait, moi avec mon côté « chien fou », féru de comics et de jeux et de l'autre Viktor avec son approche plus élégante, fondée sur sa culture classique, ses dons de peintre, et de vrai chef opérateur. Je faisais beaucoup de recherches de vignettes, de storyboards et lui dessinait beaucoup d'illustrations à la palette. Ensuite, j'allais le voir avec son équipe de designers et j'étudiais leurs propositions de décors, et leurs architectures influençaient mon storyboard. Inversement, je leur disais ce qu'étaient mes besoins de mise en scène et ils en tenaient compte dans leurs dessins. »

Viktor Antonov et son équipe sont également intervenus sur l'aspect final des personnages, en 3D : « Nous avons poursuivi notre démarche de stylisation dans le rendu de la peau, qui est simplifié, et nous avons fait en sorte que le rendu de l'éclairage modèle les personnages en 4 ou 5 zones de couleurs seulement, au lieu d'un dégradé avec beaucoup de nuances. Ce n'est pas aussi extrême qu'un effet de « cell shading » (les personnages 3D auxquels on donne des traits de contours et des couleurs en aplats, comme dans le cartoon), mais on évite ainsi le photoréalisme. Pour arriver à ce résultat très particulier, le studio a développé en interne son propre outil, dont l'effet est accentué par les volumes anguleux des visages et par la peinture des personnages, qui était appliquée à la main, comme avec des gros coups de pinceaux. Le même procédé a été appliqué aux décors, nous avons limité les effets de dégradés et travaillé avant toute chose sur les textures : pour nous la question du rendu était la plus importante, avant même les questions de design. »



QUAND NEW YORK DEVIENT UN PERSONNAGE

La plupart des scènes importantes de THE PRODIGES se déroulant à New York, il était important de trouver une approche visuelle originale pour décrire cette ville qui a servi de décor à d'innombrables films.

Antoine Charreyron est particulièrement attaché à ce lieu : « *New York, est une ville dans laquelle j'ai passé*

beaucoup de temps, c'est un endroit formidable, très photogénique, très graphique. Viktor Antonov l'a abordé avec toute sa culture de la photographie, de la peinture, du dessin et nous avons mélangé nos approches, nos sensibilités pour obtenir la manière dont la ville est restituée dans le film. » Viktor Antonov poursuit : « *A New York, ce qui est frappant, c'est l'omniprésence des travaux, des échafaudages, de la signalétique qui déborde partout. On est entouré de graphisme. Ce sont les nouvelles icônes contemporaines. »*



Aton Soumache : « Nous avons employé plusieurs méthodes pour recréer New York en 3D. L'approche graphique de Viktor élimine beaucoup de détails superflus. On reste dans l'essentiel : des effets de coups de pinceaux, des lumières et des ombres très réalistes, des fumées, la vapeur qui sort des bouches des trottoirs... Bien sûr, dans les plans larges, il reste beaucoup de choses à montrer. C'est lourd techniquement, mais nettement moins que si nous avions voulu être hyperréalistes, ce qui n'aurait eu aucun intérêt esthétique. Dans l'une des premières scènes, par exemple, on voit Jimbo traverser New York dans sa voiture. Ce qui nous a aidé pendant ce long travelling, c'est que beaucoup d'immeubles de New York se ressemblent. Nous avons pu créer des modèles génériques, avec des milliers de fenêtres, dont nous avons fait plusieurs versions en jouant sur les formats, les couleurs, les surfaces et les détails. Mais cela ne pouvait

marcher que pour les rues « anonymes ». Quand l'action se déroule à Time Square ou à Central Park, nous avons reproduit fidèlement les architectures des principaux

immeubles. L'avantage de la modélisation d'un objet en 3D, c'est que chaque objet est facile à dupliquer dans les décors : nous avons donc pu très simplement multiplier les éléments comme les lampadaires, les bouches de métro ou les boîtes aux lettres. »

Viktor Antonov pour refléter leurs personnalités : « Gil vivant dans un mobile home, dans la région du Nouveau Mexique, j'ai ajouté des fauteuils sur le toit en imaginant qu'il se serait créé ainsi son petit univers privé, son patio de luxe, sur le toit d'un mobile home assez miteux. Il y a un autre personnage qui provient d'un milieu social défavorisé, Harry, le garçon noir qui vient de Floride. J'ai essayé d'analyser au travers de films et de documentaires comment les familles noires dans une situation précaire décorent leurs intérieurs. Le point commun, c'était les rideaux de perles qui séparent les pièces, les vieux téléviseurs, les couleurs vives... L'enfant riche et obèse, Sammy, vit dans une très grande chambre d'un appartement luxueux qui donne sur Central Park, et il s'est isolé dans un coin où il a créé un petit décor de post-it et d'images collées au mur, avec un désordre typique des ados, tandis que le reste de la pièce est parfaitement rangé, vide et froid. L'environnement de Liza reflète le rôle que joue sa mère, qui est une ancienne reine de beauté qui la pousse à devenir mannequin. Sa famille fait partie de la classe moyenne aisée et la décoration choisie par sa mère frise le mauvais goût, avec ses éléments en plastique. Mais c'est justement son côté inintéressant qui rend ce décor efficace, car il explique pourquoi Liza a tant envie de s'en échapper... »





VERS UNE NOUVELLE APPROCHE DU TOURNAGE EN MOCAP

Venant du cinéma de prises de vues réelles, Marc Missonnier avait un point de vue un peu particulier sur la manière de tourner en Mocap : « Par le passé, on avait tendance à considérer que l'on pouvait prendre un même acteur pour jouer plusieurs rôles, et à se dire que l'on pourrait toujours corriger les choses plus tard, pendant la post-production. On pouvait tomber alors dans le piège qui consistait à choisir des acteurs parce qu'ils bougeaient bien plutôt que pour leurs talents de comédiens. J'ai voulu que l'on fasse les choses de manière différente : l'histoire se passant à New York, j'ai tenu à ce que l'on fasse un casting d'acteurs américains. Et pour cela, j'ai fait appel à l'une des plus grandes directrices de casting aux USA, Avy Kaufman. Elle est basée à New York et a travaillé par exemple sur *LE SIXIÈME SENS*. Avy a fait un casting d'adultes et un casting d'adolescents, parce que je voulais que les acteurs aient l'âge des personnages. Nous avons fait des essais avec eux comme on le fait pour n'importe quel film en prise de vues réelles. Antoine s'est rendu à New York pour les rencontrer et pour travailler avec Avy. Les essais qu'il a filmés avec les comédiens nous ont permis d'être sûrs, comme le dit si bien Aton, de combiner le meilleur du « live » avec le meilleur de l'animation. »

Antoine Charreyron : « Quand Marc Missonnier est venu sur le plateau, c'était le choc des cultures. Venant de la production en prise de vue réelle, c'était pour lui un peu difficile de comprendre ce qu'un réalisateur pouvait bien faire au milieu de bonshommes en combinaisons noires qui bougaient dans tous les sens. Marc m'a donné de nombreux conseils, et suggéré une méthode que je n'utilisais pas, celle d'écouter les dialogues au casque, plutôt que d'aller comme avant me coller aux comédiens sur le plateau. Quand on ne porte pas de combinaisons avec des capteurs, on est comme l'homme invisible sur un plateau de Mocap, on peut se déplacer dans l'image sans apparaître sur les données enregistrées. Marc m'a suggéré aussi de faire jouer les scènes avec plusieurs rythmes, d'une allure rapide à une allure

lente. La relation avec Marc a été passionnante, parce que deux univers se mélangeaient. C'est également la première fois que j'ai travaillé avec un producteur qui m'a dit : « On va faire un casting de très bons comédiens à New York ». Quand je suis entré dans le bureau d'Avy Kaufman, qui est la directrice de casting de Spielberg, j'ai vu que Marc ne s'était pas moqué de moi ! Et c'est ce qui nous a permis d'obtenir l'émotion du film, car nous avons collé au plus près du jeu de ces excellents acteurs. »

Antoine Charreyron se concentre sur la narration visuelle de l'histoire : « Il fallait que je tiens l'attention des spectateurs pendant 90 minutes en restant concentré sur les émotions et les motivations des personnages. Si on essaie de raconter une histoire en faisant bouger sa caméra dans tous les sens, ça ne marche pas. Il faut trouver un style et réfléchir à ce que chaque plan signifie et raconte. Dans le niveau 1, j'utilise des mouvements de caméras réalistes, basés sur ce que l'on fait sur un vrai plateau de cinéma, avec une dolly, un travelling, une grue, des champs/contrechamps classiques. Dans les niveaux 2 et 3, plus on entre dans les névroses et les affects, plus j'emploie un style qui n'est possible que grâce à la Mocap et aux caméras virtuelles. Ces différents niveaux nous ont permis de mettre en scène la séquence de l'agression des prodiges, en basculant dans le fantastique et dans le ressenti,

LA RÉALISATION

plutôt que de montrer les choses de manière froide. En mettant en place dès la première séquence l'idée des niveaux de perception dans le film, elle ne surprend pas quand on arrive à cette scène de Central Park. »

Aton Soumache : *« L'autre aspect des scènes que nous avons à créer en Mocap, c'était la figuration, les milliers de passants dans les rues de New York. Ces foules ont été gérées en animation procédurale, c'est-à-dire en dotant ces personnages d'une intelligence artificielle, et d'un vocabulaire d'attitudes et de mouvements qui leur permet de marcher sur les trottoirs de manière assez naturelle. Mais il fallait quand même les surveiller de près pour éviter les comportements absurdes. Antoine avait enregistré beaucoup de mouvements de marche différents avec beaucoup d'acteurs, et nous avons fait des copier-coller de ces différentes sessions de Mocap pour animer ces passants au moyen de « boucles d'animation ». Il y a toutes sortes de personnages, des grands, des petits, des gros, des adultes, des ados, des enfants. Il y a aussi des moments pendant lesquels les personnages s'arrêtent, regardent quelque chose et repartent ou entrent dans une bouche de métro, etc. Le but étant que tout cela semble le plus naturel possible. »*

Si la Mocap offre de nombreux avantages, elle contraint aussi les équipes à faire preuve d'astuce dès que des objets ou des vêtements jouent un rôle important dans une prise. Des accessoires ou costumes opaques cacheraient les repères sur les costumes : il faut donc recourir à des objets transparents, comme l'explique Aton Soumache : *« Quand un acteur doit s'asseoir sur une chaise, nous utilisons des objets en grillage de fil de fer ou en plastique transparent. Nous avons aussi à gérer le problème des vêtements. Si le personnage porte un manteau en velours, il faut trouver des matières transparentes qui se comportent comme du vrai velours, qui ait la même dynamique de mouvement. Les costumiers travaillent avec des tulles, avec des gélamines, et avec des tissus lestés de petits plombs pour obtenir les effets souhaités. De même, un comédien qui joue un personnage habillé avec un manteau en velours trempé par la pluie et alourdi doit pouvoir jouer avec un vêtement d'un poids équivalent sur le plateau de Mocap, sinon ses gestes seront faussés et il faudra les retoucher ultérieurement. »*

Dès le début du projet, Antoine Charreyron a créé une animatique (sorte de storyboard animé, réalisé en images 3D très schématiques) très poussée du film, dans laquelle il a injecté peu à peu les images en cours de fabrication : *« C'est un processus issu de l'animation, qui est souvent utilisé maintenant et j'avais pris l'habitude de l'employer depuis quelques années. En tout, j'ai fait quatre fois la mise en scène de THE PRODIGES : d'abord dans un storyboard filmé que l'on a monté, puis nous avons animé des petits personnages schématiques en 2D pour mieux mettre en place le rythme des scènes, puis j'ai tourné les scènes en Mocap et enfin je suis passé à la mise en scène avec les passes de cadrages de caméras virtuelles. La Mocap, c'est le moment où je dirige les acteurs, tout en sachant très bien où je placerai mes caméras, mais la réalisation proprement dite se fait après le tournage Mocap, en post-production. L'avantage de cette méthode, c'est que l'on sait déjà comment les personnages bougent dans l'espace virtuel. On peut donc placer les caméras pour les filmer de la manière la plus efficace possible. »*

Quand on l'interroge sur le style qu'il a voulu donner à sa mise en scène, Antoine Charreyron utilise toujours le même adjectif : *« Viscéral ! C'est un terme que j'utilise systématiquement, mais c'est ce que je ressens. C'est vraiment au niveau de mes tripes que je sens si un jeu d'acteur me touche ou pas, si une mise en scène est efficace ou pas, si le montage d'une séquence fonctionne ou pas. Pour arriver à mon but, je bénéficiais de tout l'apport de la 3D. En tant que jeune réalisateur, travailler en 3D m'a permis de disposer dans le virtuel de moyens dont très peu de metteurs en scène, même chevronnés, peuvent disposer en prises de vues réelles : l'équivalent de toutes les grues, louma, spydercam et autres appareils sophistiqués et coûteux à louer. »*

Aton Soumache ajoute : *« Dans l'animation, on a toujours tendance à faire venir le monteur à la fin, tandis que sur THE PRODIGES, le monteur nous a accompagné pendant toute la création du film. Antoine avait déjà commencé à monter la cinématique avec lui et nous avons continué tout au long des autres étapes du processus : animatique 2D et dessins 2D, animatique 3D, images en rendu provisoire, etc. Tout cela, c'est du cadrage/*



montage permanent et le retour du monteur sur ces choix était extrêmement important. Comme l'a dit Robert Zemeckis : « Ce qui est génial avec la Mocap, c'est que tout est possible et ce qui est dangereux, c'est que tout est possible. » Antoine a d'abord posé sa mise en scène, puis nous avons pu étudier les problèmes à régler au cas par cas. Ce qui est très gratifiant avec la Mocap, c'est que nous pouvions retravailler ces plans sans avoir à repasser par un tournage, puisque nous disposions des enregistrements des données. S'il manquait un gros plan, nous pouvions le faire. S'il fallait un mouvement de caméra plus rapide ou plus lent pour bien capter la scène, nous pouvions le créer. C'est un outil d'une souplesse extraordinaire. Dans certains cas, quand nous étions sceptiques, nous avons essayé une mise en scène complètement différente et nous avons fini par trouver ce qui marchait. »

UNE MISE EN SCÈNE CONCUE POUR 3-D RELIEF

Il est intéressant de noter que les producteurs de THE PRODIGIES ont choisi de le faire réaliser en relief avant que ne déferle, à partir de 2008, la grande vague des films en trois dimensions, dont le premier fut VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE 3-D. Marc Missonnier se souvient de cette décision : « Nous nous sommes lancés dans cette voie sans nous douter de l'importance qu'allait prendre le relief par la suite. Je dois dire que c'est Aton, qui est à la pointe de tout ce qui se fait en matière de technologie, qui nous a incités à aller dans ce sens, en utilisant non seulement la Mocap, mais aussi un rendu des images de synthèse en relief. »

Mis en scène en 3-D Relief authentique et non pas converti a posteriori, THE PRODIGIES bénéficie d'un véritable apport tridimensionnel, conçu par Antoine Charreyron et intégré à tous ses choix, des mouvements de caméra au cadrage jusqu'au montage : « *Le relief a eu un impact fort dans ma façon de concevoir chaque image, il est totalement intégré dans la mise en scène et dans la signification des plans. Dans toutes les scènes qui montrent le monde « normal », j'ai voulu jouer sur la profondeur, le réalisme et la durée. Le relief est ici très présent, mais au service d'un effet d'immersion du spectateur, sans effet spectaculaire. En revanche, dans les scènes d'action, les effets de jaillissement ont été essentiels pour produire des effets coup de poing.* »

L'ABOUTISSEMENT D'UN PARCOURS DE NEUF ANS

Une longue aventure de neuf ans se conclut aujourd'hui avec l'aboutissement de THE PRODIGIES. « *Nous avons exactement le film que nous voulions faire,* » déclare Marc Missonnier. « *Je crois que le choc de la découverte du film sera d'autant plus fort que nous avons refusé toute concession. L'idée originelle du film est toujours là, elle n'a perdu ni sa force, ni sa pertinence, ni son impact. Je ne sais pas quel sera le destin commercial du film, mais ce dont je suis sûr et certain, c'est qu'il fera date. D'un point de vue visuel, d'un point de vue artistique, c'est quelque chose que l'on n'a jamais vu.* »

Pour Aton Soumache aussi, THE PRODIGIES a été la source de nombreuses satisfactions : « *On retrouve dans le film à la fois l'univers, l'émotion et les scènes chocs de l'histoire de Bernard Lenteric. Autre grande satisfaction, avoir su réunir autour du talent d'Antoine Charreyron une équipe d'artistes internationaux au service d'un projet et particulièrement Viktor Antonov, qui s'impose comme un très grand directeur artistique.* »

Viktor Antonov : « *L'une de mes plus grandes satisfactions est de voir que les plans finalisés sont presque identiques aux concepts dessinés que nous avons faits. C'est rarissime. J'espère que THE PRODIGIES marquera le début d'une nouvelle époque de films d'animation et permettra à d'autres projets aussi originaux de voir le jour.* »

LA MOCAP : L'INNOVATION AU SERVICE D'UNE HISTOIRE

La MOCAP (motion capture / capture de mouvement) est un élément clé de la réalisation de THE PRODIGES.

Cette technique permet de retranscrire les attitudes et les expressions de chaque comédien, à l'aide de petites sphères réfléchissantes disposées sur son corps et son visage. Entourées de dizaines de caméras infrarouges, les silhouettes des comédiens sont ainsi réduites à une série de points lumineux apparaissant sur fond noir. L'ordinateur analyse les points de vue de toutes les caméras, en fait la synthèse, et reconstitue ainsi la position de chaque sphère dans l'espace tridimensionnel du plateau. Il crée alors en temps réel des silhouettes schématiques des personnages 3D joués par les comédiens. Les gestes et les mouvements du corps les plus subtils sont détectés ainsi. De la même manière, les mouvements des yeux sont essentiels pour retranscrire les émotions des personnages. On a donc décidé de capter les battements des paupières et les mouvements des yeux grâce à des caméras fixées sur les lunettes des comédiens, ce qui nous a permis de saisir davantage les émotions des personnages grâce aux micro-mouvements tenus de la pupille ou des paupières.

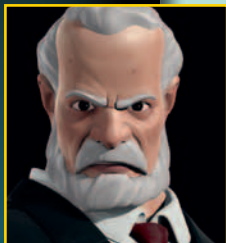
Ce n'est que dans un second temps, après que cet enregistrement des mouvements ait été achevé, que le réalisateur détermine le cadrage des plans, en plaçant sa caméra virtuelle dans l'espace 3D. La réalisation du film débute donc en post-production.

Contrairement à certaines utilisations précédentes de la Mocap, dans THE PRODIGES on ne cherche pas à s'en servir pour « cloner » de façon hyperréaliste des humains en 3D. Ici la Mocap s'intègre parfaitement au processus de création innovant, elle est au service d'un film d'une grande richesse graphique.



LES PERSONNAGES

LES ADULTES



CHARLES KILLIAN : Magnat de la presse américain, à la tête de la multinationale Killian Network, mais aussi homme de culture intéressé par les questions d'intelligence hors norme, Charles Killian a également créé la Fondation Killian pour surdoués. Agé et malade, doté lui aussi d'une intelligence et de capacités mentales exceptionnelles, Killian a décelé des dons identiques chez Jimbo alors qu'il était enfant. Il a décidé de l'adopter et de l'élever aux côtés de sa fille unique Melanie.



JIMBO FARRAR : est un chercheur mathématicien brillant, à la tête de la Fondation Killian pour surdoués. Toujours guidé par le désir impérieux de trouver d'autres prodiges comme lui et encore animé par les pulsions de colère qui ont marqué son enfance, il les domine grâce à l'amour de sa femme Ann, qu'il aime d'un amour fou.



MELANIE KILLIAN : Fille unique de Charles Killian, Melanie est l'héritière désignée de Killian Network, et une femme d'affaires aussi implacable qu'efficace. Jalouse des liens privilégiés qui unissent Jimbo à son père, elle tente de briller à ses yeux en dédiant sa vie à l'entreprise qu'il a fondée.



ANN : Présentatrice star du journal télévisé, jeune femme moderne, active et tendre, Ann est l'épouse de Jimbo. Elle semble être la seule personne adulte en mesure de le comprendre, de l'aider à s'ancrer dans le monde réel et de lui offrir une stabilité émotionnelle, un équilibre vital.

LES PRODIGES

GIL, 13 ANS : Issu d'un milieu social défavorisé, Gil vit loin de tout, dans le désert du Nouveau Mexique, dans un environnement de mobiles homes échoués là comme autant d'épaves. Souffre-douleur, Gil subit les brimades sans réagir, mutique, comme indifférent au monde. Mais tout change quand Jimbo le trouve et lui permet de rencontrer les autres surdoués. Gil révèle alors les aspects les plus sombres de sa personnalité...

LIZA, 14 ANS : Jolie et intelligente, Liza vit un cauchemar... le rêve que sa mère lui impose : devenir Miss Amérique. Cette adolescente qui a grandi dans une banlieue américaine typique ne supporte plus son environnement familial, son voyage à New York va changer sa vie.

Liza est la plus durement touchée par l'agression du groupe des prodiges. Profondément traumatisée, tourmentée par des sentiments complexes, jalouse d'Ann, elle sent monter en elle une terrible colère...

SAMMY, 15 ANS : Cloîtré dans sa vaste chambre qui domine Central Park, Sammy est terriblement seul. Sensible et obèse, Sammy souffre des nombreuses incompréhensions qui se sont créées entre lui et ses parents, qui appartiennent au gotha new-yorkais. Se sentant plus libre aux côtés des prodiges, il surmontera ses difficultés à communiquer avec les autres et deviendra le « grand frère » protecteur du groupe.

LEE, 13 ANS : Frêle, introvertie, ne parlant presque jamais, Lee se contente d'observer le monde qui défile dans l'épicerie de ses parents mais avec un regard acéré : celui d'une écorchée vive. Elle garde ses pensées secrètes pour tenter de maîtriser les terribles pulsions de violence qui l'habitent...

HARRY, 14 ANS : Elevé dans le ghetto noir de Miami, Harry a dû dès son plus jeune âge agir en chef de famille et s'occuper de ses frères et sœurs, tous délaissés par une mère irresponsable qui le prive d'enfance. Épuisé et brisé par tant de brimades, Harry rêve de revanche et laisse éclater sa colère...



MATHIEU KASSOVITZ est Jimbo



Mathieu Kassovitz débute sa carrière en tant qu'acteur à l'âge de 11 ans dans *AU BOUT DU BOUT DU BANC* (1979) réalisé par son père, Peter Kassovitz. Il se tourne vers la réalisation de courts métrages puis de son premier long, en 1994, *MÉTISSE*, dans lequel il joue aussi l'un des rôles principaux. Tourné en noir et blanc et racontant une bavure policière dans une cité, *LA HAINE* (1995) remporte un grand succès critique et public et devient un phénomène de société. Kassovitz réalise ensuite *ASSASSIN(S)* (1997) et revient devant les caméras. Jacques Audiard lui confie des rôles marquants dans *REGARDE LES HOMMES TOMBER* (1994) et *UN HÉROS TRÈS DISCRET* (1996). Sous l'impulsion de son ami Luc Besson, il se lance ensuite dans un film d'action à l'amé-

ricaine : l'adaptation du best-seller de Jean-Christophe Grangé *LES RIVIÈRES POURPRES* (2000). La même année, il joue aux côtés d'Audrey Tautou dans *LE FABULEUX DESTIN D'AMÉLIE POULAIN*, puis dans *AMEN* de Costa Gavras. En 2003, à l'invitation du producteur Joel Silver, Kassovitz réalise aux États-Unis le thriller fantastique *GOTHIKA*. Il incarne un agent du Mossad dans *MUNICH* (2005) de Steven Spielberg. Débute ensuite l'aventure de la réalisation de *BABYLON A.D.* (2008), adaptation du roman *Babylon Babies* de Maurice G. Dantec, dont le tournage chaotique laissera un goût amer au réalisateur. Son nouveau film *L'ORDRE ET LA MORALE*, est consacré à l'affaire des otages de la grotte d'Ouvéa en 1988 en Nouvelle Calédonie.

INTERVIEW

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

Je ne connaissais pas le livre original *La Nuit des enfants rois*, mais je savais qu'un projet de film se construisait autour de cette histoire, car c'est un scénario dont on a beaucoup parlé dans le milieu du cinéma. *THE PRODIGES* est un film d'animation atypique, puisqu'il n'est pas destiné aux enfants, mais aux adolescents et aux jeunes adultes. Son graphisme est différent de celui des productions américaines que l'on a l'habitude de voir. Il annonce que le projet a été conçu avec une approche plus mature, plus audacieuse, plus risquée. Il y a clairement là l'expression d'un esprit européen. L'ambition du projet, le fait qu'il soit réalisé en relief, qu'il soit fait en France, par un ami, sont autant de choses qui m'ont incité à travailler sur *THE PRODIGES*. Ce qui m'a touché dans cette histoire, c'est que l'on y parle de jeunesse brisée et d'enfants qui ont été éduqués dans la violence. Il y a un lien entre les protagonistes du film et la jeunesse d'aujourd'hui. On retrouve cette volonté de casser et de brûler tout ce qui les a fait. C'est une envie de révolte commune à la jeunesse de tous les pays et un thème dans lequel je me suis reconnu.

Pouvez-vous nous parler de votre personnage et de la manière dont vous l'incarne ?

Je suis Jimbo, un jeune homme qui a eu une enfance difficile. Ses capacités intellectuelles inimaginables et ce pouvoir mental qui lui permet de contrôler les autres lui ont causé beaucoup de problèmes. Il a toujours été traité comme un monstre de foire. Plus tard, devenu adulte, il part à la recherche de ses semblables et il arrive à en trouver cinq, qu'il réunit. Il ne sait pas ce qui le pousse à faire cela... Jimbo n'a qu'une envie : rester doux, gentil, parce qu'il sait qu'il peut devenir extrêmement dangereux s'il ne parvient plus à se contrôler. Ce qui m'a plu dans ce personnage, c'est sa fragilité, son ambigüité et son évolution au cours de son aventure...

Comment avez-vous collaboré avec Antoine Charreyron, le réalisateur ?

C'est Antoine qui m'a demandé de prêter ma voix à Jimbo. On a travaillé ensemble et c'était peut-être plus facile pour lui de me le demander ! Cela dit, je pense que le personnage colle assez bien à ma personnalité. Nous avons travaillé assez librement pendant l'enregistrement de la voix de Jimbo, en réécrivant parfois les dialogues. C'était un processus très participatif. J'ai essayé de donner corps au personnage 3D, en amenant un maximum de naturel, en apportant de l'humanité. Plus on amène de vie par la voix, plus le personnage animé prend forme, plus il acquiert une épaisseur qui permet de toucher les spectateurs et d'entrer en contact avec eux.

Selon vous, quel est le message du film ?

Un des messages forts du film est celui de la responsabilité que nous avons envers les enfants, et que eux ont ensuite envers nous. Les jeunes ont besoin d'être bien guidés, dirigés sur le bon chemin dès le début, afin qu'ils aient confiance en eux et puissent progresser dans la vie avec le plus de bagages sains possibles. Il ne faut pas qu'ils restent dans des systèmes qui ne leur permettent plus de comprendre ce qui se passe. Je crois que c'est l'un des problèmes actuels de la jeunesse internationale : ses valeurs sont virtuelles. Les adultes leur disent d'agir d'une manière et se comportent d'une autre. Cela engendre forcément un grand sentiment d'injustice, des désirs de vengeance et de rébellion.

Vous sentez-vous proche des personnages des *Prodiges* ?

Je ne m'associerais pas aux jeunes, je crois que je resterais du côté de Jimbo, qui est plus proche de moi. C'est-à-dire quelqu'un qui a fait des bêtises et qui essaie de rester civil pour communiquer avec les autres. Mais jamais à l'abri... de basculer! (rires) J'aime bien ce genre de personnage, toujours sur le fil du rasoir.

ANTOINE CHARREYRON Réalisateur



Antoine Charreyron obtient un DEUG de droit avant d'entamer un cycle d'études en infographie dans le cadre de l'école Supinfocom. C'est là qu'il réalise son premier court métrage, *MOUSE* (1999), qui sera sélectionné pour participer au festival d'Annecy dans la catégorie des films de fin d'études. Après avoir créé des animations 2D/3D pour des publi-

cités et des habillages de programmes, il se spécialise dans la création de séquences cinématiques de jeux vidéo. Il signe ainsi la séquence d'introduction de *Dead to rights* (2002) pour Namco, qui remportera le prix de « la cinématique de l'année » au festival E3 2002. Parmi ses autres cinématiques marquantes, on peut citer celles de *Tomb raider 6* (2002 - Core Design), *Terminator 3* (2003 - Infogrames USA / cinergi), *USS Antartica* (2003- capcom Japon), *Shadow ops* (2004 - Infogrames USA), *Godzilla* (2004 - Infogrames USA), *Donjons et Dragons* (2004 - Infogrames USA) et *50 CENT* (pour le célèbre rappeur 50cent - Vivendi universal). En 2005, il réalise les séquences 3D des matchs de la série d'animation *GALACTIK FOOTBALL* (2005-2006 - Alphanim), puis effectue des recherches de mise en scène pour des séquences en full 3D destinée au projet de film *THE AMAZING ADVENTURES OF KAVALIER AN CLAY* préparé par le réalisateur Stephen Daldry (Billy Elliot) pour le compte des productions Scott Rudin. En 2006, il crée la cinématique du jeu *The Wheelman* conçu par l'acteur Vin Diesel, puis celle de *Bourne Identity* (2007 - High moon Studio/Vivendi Universal), d'après le film réalisé en 2002 par Doug Liman, avec Matt Damon.

En 2007, Antoine Charreyron conçoit une séquence d'action pour le film de Mathieu Kassovitz *BABYLON A.D.* (production Legend/Fox), et participe à son tournage en tant que réalisateur de seconde équipe. C'est fin 2007 qu'il a entamé la préparation de *THE PRODIGES*, son premier long métrage de cinéma.







INTERVIEW

THE PRODIGIES est un film destiné aux adolescents et aux adultes. Quels étaient vos films, bandes dessinées et jeux vidéo préférés quand vous étiez ado ?

Je viens d'une famille qui n'était pas très cinéophile, ce n'était pas sa culture, mais quand j'étais gamin et que je regardais un film à la télévision, je remarquais toujours les coupes, les effets de montage et de mise en scène. Je dessinais beaucoup, je lisais beaucoup de BD comme *Spider-Man*, et je jouais énormément aux jeux vidéo. J'aimais beaucoup *Aquablue* de Vatine, les *X-Men* et les *Nouveaux Mutants*. J'adorais l'univers Marvel, parce qu'il est totalement intégré dans la vraie vie de tous les jours.

Du côté des séries, j'aimais beaucoup les codes et la mythologie des *Chevaliers du Zodiaque*.

Au début, c'était simplement une passion. D'ailleurs j'ai fait d'abord des études de droit avant d'assumer cette envie-là. Plutôt que de me lancer dans la mise en scène classique, j'ai eu envie de me diriger vers la conception de scènes cinématiques de jeux vidéo. J'ai étudié à SUPINFO-

COM, qui est une école où l'on apprend l'infographie, et j'ai fait de l'animation de personnages, ce qui m'a permis aussi d'apprendre à utiliser et à placer des caméras 3D, puis j'ai eu l'occasion de travailler dans le monde du jeu vidéo. Et comme j'étais fan de BD et de jeux, quand je me suis retrouvé en face de clients américains, vers 2002/2003, j'ai pu dialoguer facilement avec eux, car nous avions les mêmes références : c'était ma culture.

Comment votre expérience dans la réalisation de scènes cinématiques pour des jeux vidéo, puis votre collaboration avec Mathieu Kassovitz sur *BABYLON A.D.* vous a-t-elle aidé à vous préparer à un projet atypique comme *THE PRODIGIES* ?

Quand je me suis lancé dans la mise en scène, j'ai regardé combien il y avait de réalisateurs de cinéma à Paris et je me suis rendu compte qu'ils étaient 5000 ! J'ai compris que je ne pourrai jamais faire partie du groupe de tête. Comme j'avais envie de raconter des histoires et que je connaissais l'animation 3D, je me suis lancé dans les cinématiques de jeux. En tout, j'ai fait onze heures de séquences cinématiques pour

différents jeux avant de réaliser THE PRODIGES. Même si dans la plupart des cas, ce sont des personnages qui se tirent dessus, et pas des intrigues à la Shakespeare, c'était une excellente école de narration et d'apprentissage de la mise en scène. Ma façon de travailler, c'était de m'appuyer sur ma culture des films d'action japonais et américains, et d'essayer plusieurs approches de mise en scène d'une séquence, jusqu'au moment où j'en trouvais une qui me satisfaisait pleinement.

Je me donnais souvent des thèmes, par exemple quand j'ai fait les 25 minutes de cinématique du jeu *Terminator 3*, j'ai décidé de découper énormément l'action, en une multitude de plans, puis de les relier au montage, pour me rapprocher du style du film. Dans le projet suivant, j'ai décidé de n'utiliser que des plans-séquences, et de projet en projet, j'ai accumulé les expériences des plans. Plus tard, comme Mathieu Kassovitz avait vu ce que je faisais, il m'avait fait appeler pour la préparation de *BABYLON A.D.*, et m'a laissé carte blanche pour concevoir les mouvements de caméras de certaines scènes d'action. En ce qui me concerne, ce film reste une bonne expérience, malgré les problèmes de fabrication qui ont eu lieu. *BABYLON A.D.* a été aussi, parce qu'il est devenu un petit « *Lost in la Mancha* », un apprentissage de la manière dont on peut se sortir de situations de production compliquées. Au départ, sur le papier, le film était un superbe projet, mais le résultat a été altéré parce qu'il y a eu de gros problèmes entre les gens... Un film, c'est d'abord la gestion des rapports humains.

Quels sont les films qui vous ont inspiré dans votre travail de mise en scène ?

J'ai grandi avec Spielberg, et j'ai donc été influencé par ses mises en scène avec les personnages au centre et l'action autour d'eux. J'ai adoré toute la période hongkongaise de John Woo pour sa manière de faire ressortir les liens d'amitié ou d'estime de ses héros, même au milieu d'une fusillade démente, et j'aimais même son côté romantique naïf avec les colombes qui passent dans le champ ! J'adore aussi Fincher et Aronofsky, ce sont toutes ces mises en scène-là qui m'inspirent.

La production du film a duré trois années pendant lesquelles vous avez dû garder votre enthousiasme

et votre détermination, pour faire aboutir le film comme vous l'aviez conçu au départ...

Etant habitué à la réalisation de films animés en 3D, j'avais appris à être zen et patient en attendant que les problèmes de fabrication d'images soient réglés. C'est un des classiques de la 3D : au début du film, rien ne marche et petit à petit les choses fonctionnent et on termine en travaillant jour et nuit, week-ends compris, pour tout livrer à temps !

Quels sont les petits détails du film, dont le public ne sera pas forcément conscient et dont vous êtes le plus fier ?

Dans certains plans de *THE SOCIAL NETWORK*, David Fincher utilise des dialogues qui ne proviennent pas de ces images-là, mais d'autres prises. Fincher fait beaucoup de montage son comme cela, pour obtenir les meilleurs moments du jeu d'une part et les meilleures intensités de voix d'autre part. Nous avons procédé de la même manière avec les sessions de Mocap : nous avons fabriqué le film avec des milliers de petits bouts de captures que nous avons assemblés pour obtenir exactement la dynamique ou l'émotion recherchée dans la continuité de l'animation. Nous nous sommes servis des données numériques pour accélérer ou ralentir le jeu d'un comédien et nous assurer, par exemple, qu'une phrase tombait pile au bon moment pour le timing de la scène. Bien sûr, personne ne s'en rendra compte en voyant le film. Nous avons procédé de la même manière avec les enregistrements des voix françaises des personnages : nous avons fait de la dentelle en allant chercher les meilleurs moments de dizaines de prises.

Avez-vous des idées pour une suite du film ? Seriez-vous prêt à la réaliser ?

Je ne demande que ça ! J'ai même fait une proposition en ce sens ! J'ai passé trois ans de ma vie sur ce film et les personnages sont devenus mes bébés. Je n'ai pas envie de les lâcher. D'ailleurs nous avons développé plus d'histoires que celles que l'on voit dans le film, notamment la base d'un jeu vidéo et d'une bande dessinée que Herrera et Ramos feront peut-être un peu plus tard. L'idée était de concevoir un préquel et une suite. Mais avant, il faut voir quel sera l'accueil réservé au film.

VIKTOR ANTONOV Créateur de l'univers visuel



Viktor Antonov est diplômé du Art Center College of Design de Pasadena (Californie) et compte plus de dix années d'expérience dans l'industrie du divertissement en tant que conceptual designer, matte painter, directeur artistique et production manager. Il a occupé les fonctions de designer sur le film d'animation futuriste RENAISSANCE (2006 - Christian Volckman) et a réalisé les matte paintings de la série d'animation SKYLAND (2005 -2006).

Dans le domaine des jeux vidéo, Viktor Antonov a été le directeur artistique du célèbre *Half Life 2* (2004 – Valve Software corporation), qui selon la BBC « a élevé le jeu vidéo au rang d'art ». Viktor a notamment conçu le design de *City 17* et ses environs, ainsi que l'architecture et les technologies des extraterrestres. Son travail a été

récompensé par la Visual Effects Society, et lui a permis de remporter le titre de Meilleure Direction Artistique décerné par la British Academy of Film and Television ainsi que l'Outstanding Art Direction Award de l'Academy of Interactive Arts. *Half life 2* a par ailleurs reçu 33 prix de jeu de l'année dans le monde. Il est le designer et le co-auteur de *The Crossing*, FPS (First Person Shooter) de Arkane Studios. Il s'agit d'un des projets FPS les plus ambitieux de ces dernières années, notamment grâce à l'introduction du Crossplayer, fusion des modes multi-joueurs et solo.

Viktor est également co-auteur de l'ouvrage *Concept Art* ouvrage sur le concept design, écrit de nombreux articles sur le design et la direction artistique pour des revues du monde entier, et est intervenant récurrent en design à la Baden-Wuerttemberg Film Academy. Il a fondé en 2006 le studio de design *The Building* à Paris et a consacré trois années de travail à la création de l'univers visuel de THE PRODIGIES.

INTERVIEW

Vous venez du design industriel et du design automobile...

J'ai fait mes études au sein du Arts Center College of Design, qui est une des meilleures écoles de design. Elle est spécialisée dans la formation à la création de concept cars et de véhicules prototypes de tous genres, trains, bateaux, avions, et grosses machines industrielles. C'est là que j'ai appris à dessiner des formes et des volumes imaginaires, en les traitant de manière très réaliste. Le Arts Center College of Design a beaucoup de liens avec Hollywood. Syd Mead – le concepteur des véhicules et des décors de TRON et BLADE RUNNER – y a fait ses études et y a enseigné. Depuis, beaucoup d'élèves de cette école ont participé à des films de science-fiction.

Vous avez signé ensuite le design artistique de jeux vidéo comme *Half Life 2*...

Je me suis lancé dans ce domaine il y a une quinzaine d'années environ, parce que c'était un territoire vierge, un peu comme l'ouest sauvage : il y avait encore tout à faire, les jobs étaient disponibles et nous pouvions jouir d'une liberté créative énorme. Contrairement au cinéma, où un designer peut quelquefois créer un véhicule, une roue, ou un bout de décor d'un grand film, dans le jeu vidéo, on avait la possibilité de créer des univers entiers.

Quels sont les points communs qui existent entre le monde des décors de jeux et celui des décors de film d'animation ? La manière de guider le regard du joueur et du spectateur par la lumière et les volumes ?

Oui. Dans les jeux vidéo, on ne peut pas cadrer, ni zoomer. Tout se passe en « establishing shot », en plan très large. On est donc obligé de créer de très grandes compositions avec des immeubles, sans se préoccuper des petits détails. J'ai appris à utiliser la lumière de manière radicale, très forte, très franche, pour attirer le regard. J'ai appris que les rapports graphiques de clair et foncé sont très importants, tout comme la composition des volumes. Ce sont des choses qui manquaient alors dans les jeux vidéo, et j'ai essayé d'y apporter des approches photographiques

et cinématographiques, en terme de positions de lumières, de volumes et d'architecture. J'applique ces principes en travaillant pour le cinéma, sur THE PRODIGIES. La composition visuelle et l'utilisation de la lumière déterminent effectivement la hiérarchie du plan, et indiquent au spectateur où regarder dans un premier temps, puis dans un deuxième et un troisième temps. Cela permet de créer une ambiance, et aussi de donner une intention dramatique à un lieu, pour suggérer où la scène va se passer.

Dans le cinéma d'animation, on a aussi le souci que le personnage se détache toujours bien sur les décors ...

Absolument. C'est déjà le rendu du personnage, très différent de celui du décor, qui nous aide à obtenir cette lisibilité. Ensuite, c'est le cadrage et la mise en scène pure qui permettent de le faire ressortir par des gros plans, des plans moyens, des mouvements de caméra.

Vous êtes-vous servi d'une palette graphique pour travailler sur les illustrations préparatoires du film ?

Oui. J'adapte à chaque fois mon utilisation de cet outil au projet sur lequel j'interviens. Sur THE PRODIGIES, je n'ai pas travaillé au trait, j'ai disposé des masses et des clairs et foncés en travaillant très rapidement, pour poser les tonalités et l'ambiance générale. Je dessinais avec la fonction « pinceau », avec une pression qui imite le rendu d'un pinceau chargé de peinture. J'ai peint ainsi un certain nombre de scènes, j'en ai fini certaines, et après, une fois que le film était modélisé en basse définition et recadré pour le montage final, j'ai pris des images en 3D et j'ai peint à la palette graphique sur ces modélisations pour ramener un peu de l'ambition initiale, avant de passer au rendu 3D final. Je repassais sur toutes les images, à toutes les étapes, pour préserver l'approche picturale inspirée par le rendu de la peinture, et j'ai procédé ainsi jusqu'à la fin du film.

Comment avez-vous travaillé graphiquement l'idée des trois états de perception des enfants prodiges ?

C'est une idée qui m'intéresse depuis que j'ai vu le film RÉPULSION, que Polanski a réalisé en 1965. La femme qu'interprète Catherine Deneuve étant folle, Polanski change la manière dont elle perçoit son appartement.

Il a fait reconstruire l'appartement trois ou quatre fois, en changeant les perspectives et les volumes, ce qui produit un effet très puissant, sans que l'on comprenne comment il est créé. Le salon commence à grandir par rapport à elle, les couloirs s'allongent ou se raccourcissent. Ce sont des effets marquants, faciles à utiliser en 3D. La seconde idée, c'était d'utiliser le vocabulaire de la peinture : quand le peintre s'intéresse vraiment à un sujet, il le représente de manière très détaillée, quand il s'y intéresse peu, il ne le représente qu'en deux ou trois coups de pinceaux. Cette possibilité-là n'est jamais utilisée dans l'animation 3D, où tout est traité de la même manière, qu'il s'agisse d'un immeuble ou d'un caillou. Avec ces trois niveaux de perception, on bascule d'un rendu réaliste à un rendu plus expressionniste, au moment où les personnages ressentent des émotions très fortes. On représente ce que ressent la victime plutôt que de le montrer de manière voyeuriste.

Le niveau 1 est réaliste, tandis que dans le niveau 2, la caméra d'Antoine bouge davantage, flotte et s'envole. Le niveau 3 est celui de l'abstraction pure et des scènes de violence. Dans des moments de stress intense, c'est l'adrénaline qui prend le pas. On n'analyse plus les choses, on les ressent simplement. On retire donc la couleur et on simplifie le rendu de ces moments-là.

Comment estompez-vous les décors dans les niveaux 2 et 3 ?

J'utilise toutes sortes de méthodes. Je vais vous en donner un exemple : je n'aime pas les lignes droites parfaites que l'on trouve habituellement dans les images 3D, et qui rendent tout très rigide. J'ai donc demandé à nos programmeurs de développer un « shader », un logiciel qui perturbe toutes les lignes droites dans le film, dont on gère l'intensité des déformations au cas par cas, plan par plan. Un lampadaire de New York, n'est pas tout à fait droit : il est courbé comme s'il était issu du geste de la main d'un artiste. Pour revenir à la manière d'estomper les décors selon les niveaux, nous passons par un effet de « blur », de flou, que l'on resserre en le contrastant pour réduire les détails. Les textures sont

peintes à la palette, et on varie toutes ces techniques pour obtenir le rendu souhaité.

Pouvez-vous nous parler de la manière dont vous avez créé les décors ? Ce que vous avez puisé dans les descriptions du livre, ce que vous avez imaginé pour exprimer ces ambiances ?

L'action se déroulant aux Etats-Unis, et ce pays ayant une dimension mythique, je n'ai pas puisé dans les descriptions du livre, mais dans les images qui me venaient en tête à propos de New York ou de la Floride, en songeant à ce que l'on appelle « le rêve américain ». En Floride, par exemple, ce sont les bandes d'autoroutes qui se déploient partout dans le paysage, en composant des motifs presque floraux. Dans le Nouveau Mexique, on voit le désert et partout des mobile homes, et des petites communautés installées là. Ce sont ces images-là qui m'ont guidées.

Comment utilisez-vous la couleur dans les séquences-clé du film, pour exprimer certaines émotions ?

Avant de gérer la couleur, j'ai essayé de gérer le contraste pendant le pré-découpage du film, quand Antoine a travaillé sur l'alternance des atmosphères, d'une séquence à l'autre. Nous avons déterminé que les ambiances très contrastées convenaient bien aux scènes très dramatiques, tandis que les ambiances douces, plus diffuses, convenaient aux atmosphères plus romantiques. Ensuite, nous avons géré le niveau de saturation des couleurs. Si le décor est pastel, un peu délavé, c'est une ambiance calme. Nous augmentons la saturation des couleurs pendant les séquences qui se déroulent en Floride et au Nouveau Mexique, car l'ambiance y est plus tendue. Plus on va vers l'intensité des couleurs, plus on souligne le côté dramatique de la scène. Mais on peut également inverser l'effet : le décor paisible de la cuisine du policier rend encore plus saisissant le moment où les enfants s'en prennent à lui.

Comment avez-vous intégré la 3-D Relief à votre démarche artistique ?

Le relief a été une très bonne surprise pour moi, car il ouvrait un champ de possibilités supplémentaires sur la



manière de faire percevoir une image au spectateur. En relief, on utilise deux points de vues, celui de l'œil gauche et celui de l'œil droit, et donc, deux caméras. Quand on écarte les deux caméras l'une de l'autre, c'est comme si l'on agrandissait la tête du spectateur, comme s'il avait un point de vue de géant sur le décor et les personnages. A l'opposé, si on rapproche les caméras, on peut lui donner l'impression qu'il est aussi petit qu'un insecte, et que tout ce qui l'entoure est colossal. C'est un effet très intéressant, que nous utilisons dans plusieurs séquences, par exemple quand les enfants sont agressés, et que ceux qui les tourmentent semblent se transformer en monstres énormes. Nous jouons aussi sur la profondeur et sur le jaillissement

de certains éléments, notamment dans les scènes d'action. Le relief que nous utilisons est un relief natif, un vrai relief et non un relief obtenu en post-production, qui est artificiel et très limité. Le choix du point focal du relief, c'est-à-dire de l'endroit de l'image où l'on cale précisément l'effet 3-D, est également très important. Dans le cas d'un personnage qui est debout dans une grande rue, on peut avoir deux perceptions différentes de la scène : si on focalise le relief sur le fond de la rue et sa profondeur, le personnage devant paraîtra un peu plat. En revanche, si on focalise le relief sur le personnage, son visage et ses expressions prendront plus d'importance et on pourra le faire jaillir un peu de l'image pour souligner ce qu'il fait ou dit.

FRANCISCO HERRERA et HUMBERTO RAMOS Design des personnages



Francisco Herrera, jeune graphiste originaire de Mexico, entame sa carrière à l'âge de 16 ans. Son talent lui ouvre les portes des plus grands studios, notamment Disney Consumer Products (la division de Disney chargée de la conception des produits dérivés) et Warner Bros qui lui confie les bandes dessinées tirées des *Looney Tunes*. Il travaille aussi sur les adaptations en BD des *Simpson* pour le compte de Bongo Comics. En 2000, il se lance dans le comic book pour le compte de Dark Horse Comics sur des titres aussi célèbres que *Spy Boy* et *Star Wars*. Il crée ensuite avec son complice Humberto Ramos le projet original *Kamikaze*, publié par DC Comics. Enthousiastes, les dirigeants de la fameuse maison d'édition l'engagent et lui demandent de renouveler le design de *Thunder Cats*, *Superman* et de *Teen Titans Go!* Le succès remporté par son travail lui ouvre dès lors les portes de célèbres éditeurs, dont Marvel Comics, qui compte dorénavant sur lui pour dessiner deux de leurs titres principaux, *Peter Parker Spider-Man* et *Venom*.

Humberto Ramos, disciple du maître de la BD mexicaine Oscar González Guerrero, débute dans le comic book en 1995 au sein de DC Comics, sur la série *Impulse*. Il travaille également pour Marvel Comics sur *X-Nation 2099* et pour Wildstorm sur *DV8* avant d'exploser véritablement sur *Crimson*, série qui devient rapidement le plus grand succès de cet éditeur. En 2001, Ramos lance une nouvelle série, *Out There*. Il s'associe par la suite avec Francisco Herrera pour développer la minisérie *Kamikaze*. En 2003, Ramos saisit l'occasion de travailler sur le titre vedette de Marvel en lançant la série *The Spectacular Spider-Man* volume 2 avec le scénariste Paul Jenkins. Devenu star mondiale du comics, il a depuis entamé avec Jenkins une nouvelle minisérie, *Revelations*, publiée par Dark Horse, tout en signant un contrat avec Soleil pour réaliser la série *K*, une série dérivée de *Kookaburra*, sur des scénarios de Crisse.

Artistes majeurs de la bande dessinée contemporaine, Herrera & Ramos ont donné un style graphique nouveau aux personnages de THE PRODIGES, rompant avec les codes traditionnels du cinéma d'animation.

ALEXANDRE DE LA PATELLIERE et MATTHIEU DELAPORTE Scénaristes

Alexandre de la Patellière, auteur et producteur, est né en 1971. Il débute dans le cinéma comme assistant réalisateur, puis travaille ensuite aux côtés de Dominique Farrugia, il dirige le développement des longs métrages chez RF2K de 1997 à 2001.

Matthieu Delaporte, né la même année, est auteur, scénariste et réalisateur pour le cinéma et la télévision. Après des études d'histoire et de sciences politiques, il réalise son premier court métrage, *MUSIQUE DE CHAMBRE*. Il rejoint ensuite Canal + où il est en charge des fictions du *VRAI JOURNAL* de Karl Zéro (1996-2001).

En 2001, Alexandre et Matthieu rejoignent Onyx Films, la société de production d'Aton Soumache, pour y écrire le film de Christian Volckman *RENAISSANCE* (2006), (Grand Prix du Festival d'Annecy, présélectionné aux Oscars). Depuis, toujours en collaboration, ils

ont écrit de nombreux scénarios pour le cinéma et la télévision.

Pour le petit écran, ils écrivent la série *SKYLAND* (2005-2006), ainsi que deux adaptations : *LE PETIT NICOLAS* (2009) d'après Goscinny et Sempé, et *LE PETIT PRINCE* (2010) d'après Saint-Exupéry.

Pour le cinéma, ils écrivent ou co-écrivent *LES PARRAINS* (2004) de Frédéric Forestier, *L'IMMORTEL* (2010) de Richard Berry et *THE PRODIGES* (2011).

En 2005, Matthieu Delaporte a réalisé son premier long métrage, *LA JUNGLE*, écrit avec Julien Rappeneau et Alexandre de la Patellière. En 2009, ils sont également les producteurs associés de *SWEET VALENTINE*, premier film d'Emma Luchini.

Depuis septembre 2010, *Le Prénom*, leur première pièce mise en scène par Bernard Murat, avec Patrick Bruel, triomphe au théâtre Edouard VII. Ils en réaliseront l'adaptation cinématographique à la rentrée.



KLAUS BADELT Compositeur



Né en 1967 à Francfort, Klaus Badelt a entamé sa carrière de compositeur en signant les bandes originales de plusieurs films allemands.

En 1998, son compatriote et collègue Hans Zimmer lui propose de venir travailler à ses côtés en Californie, dans son studio de Santa Monica. C'est par *LA LIGNE ROUGE* et *LE PRINCE D'ÉGYPTE* (1998) que débute cette fructueuse collaboration. Suivront *GLADIATOR* ET *MISSION IMPOSSIBLE 2* (2000), *HANNIBAL*, *PEARL HARBOR* et *THE PLEDGE* (2001).

En solo, Badelt compose les musiques originales de *LA MACHINE À EXPLORER LE TEMPS*, *K-19 LE PIÈGE DES PROFONDEURS* et *EQUILIBRIUM* (2002). Il remporte un succès colossal avec la célèbre musique de *PIRATES DES CARAÏBES LA MALÉDICTION DU BLACK PEARL* (2003), suivie la même année par *LA RECRUE* et *NED KELLY*. *THE PROMISE*, salué par les critiques comme l'une de ses compositions majeures, *CONSTANTINE* (2005), *POSEIDON* (2006) et *PRÉMONITIONS* (2007) contribueront à faire de Klaus Badelt l'un des compositeurs les plus sollicités par Hollywood.

Mais Badelt n'en oublie pas le cinéma européen pour autant, ni son attirance pour les films français. Il a composé notamment les bandes originales de *POUR ELLE* et *CHASSEURS DE DRAGONS* (2008), *LE PETIT NICOLAS* (2009), *L'ARNACOEUR* et *L'IMMORTEL* (2010) et signe aujourd'hui celle de *THE PRODIGES*.

INTERVIEW

Vous avez composé la musique de nombreux films fantastiques et de science-fiction, comme *LA MACHINE À EXPLORER LE TEMPS*, *EQUILIBRIUM*, *PIRATES DES CARAÏBES*, *CONSTANTINE*, *PRÉMONITIONS*, *SOLOMON KANE* et à présent *THE PRODIGES*. Appréciez-vous particulièrement ces deux genres cinématographiques ?

Oui, car ces genres vous permettent d'explorer à l'infini les palettes sonores et ne vous limitent ni en termes de style ni en termes de couleur musicale. Quelquefois, quand on compose la musique d'un drame ou d'un film d'action, il faut aller vers un style d'écriture très précis. Dans le cas de *THE PRODIGES*, j'ai pu aborder cette bande originale avec une liberté artistique totale et une palette sonore illimitée.

Qu'est-ce qui vous a attiré dans *THE PRODIGES* ?

Je n'aime pas faire la même chose deux fois de suite. *THE PRODIGES* est un long métrage d'animation d'un nouveau genre, plus mature, dont les protagonistes sont des ados. Il me donne l'opportunité de créer une musique d'un genre totalement nouveau pour un film d'animation, avec des thèmes plus sombres et plus adultes, adaptés aux personnages.

Comment avez-vous collaboré avec Antoine Charreyron pour définir ce que la musique devait être ? Quelles sont les suggestions qu'Antoine vous a proposées pour vous guider ?

Antoine s'est beaucoup impliqué pour nous aider à donner forme et corps à la bande originale. Nous avons procédé à de nombreuses modifications de la musique, presque sur chaque image du film, car il tient à peaufiner tous les détails. Le film est sombre et s'appuie donc sur la musique pour soutenir et amplifier ces ambiances inquiétantes. Antoine est très doué pour sélectionner certains sons qu'il aime tout particulièrement, et cela nous a aidé à définir la musique de la B.O. et à l'amener à chaque fois dans la bonne direction émotionnelle. Antoine est venu travailler en Californie avec nous pendant plusieurs semaines et notre collaboration sur la musique a été fusionnelle.

Avez-vous écrit plusieurs thèmes musicaux récurrents ?

Oui plusieurs, puis nous avons fait un choix. Vous découvrirez les thèmes pour les prodiges, pour Ann, Jimbo et certains autres personnages. Vous les entendrez se mêler à la trame du film puis s'estomper, au fil des arrangements et des variations d'ambiances musicales. Je pense que le thème qui reviendra le plus souvent est celui des prodiges en lui-même. Il y a aussi des sons thématiques qui se transforment en thèmes musicaux, afin d'ajouter une touche de tension et d'angoisse à chaque fois qu'on les entend au cours du film.

Certaines scènes de THE PRODIGIES jouent sur le suspense, d'autres sont très inquiétantes...Comment composez-vous de la musique pour créer de la tension, pour effrayer ?

En tant qu'individus, nous réagissons chacun de manière spécifique aux sons et aux fréquences sonores, que ce soit dû à la façon dont nous avons associé ces sons à certaines expériences de notre passé personnel, ou simplement parce que c'est ainsi que nous les ressentons viscéralement.

On pourrait dire qu'il est très aisé de faire ressentir une impression de suspense à quelqu'un, mais ce qui est bien plus complexe, c'est d'y parvenir tout en faisant avancer la

narration du film, sans révéler les choses avant qu'elles ne se produisent. Dans THE PRODIGIES, nous avons choisi d'aller dans certains cas vers des ambiances d'une noirceur agressive, pleine de suspense, en utilisant non seulement la musique, mais aussi un design sonore et musical particulier. Déplacer ces effets dans l'espace en son surround 5.1 nous a également permis de faire surgir des bruitages de manière inattendue dans l'espace auditif de chaque spectateur.

Êtes-vous aussi allé à l'inverse des attentes des spectateurs dans certaines scènes, par exemple en employant un thème musical rassurant dans un moment de grande tension ?

Pratiquement jamais. Le film est sombre et cette ambiance se prolonge tout au long de l'histoire. On sent toujours une tension sous-jacente qui vous incite à vous tenir sur vos gardes. Il y a quelques moments au début du film où l'on voit Ann aborder des problèmes relationnels, mais cela ne dure pas très longtemps. Nous maintenons cette tension musicale tout au long du film, pour plonger les spectateurs dans une ambiance imprévisible.

Avez-vous incorporé des effets sonores dans votre musique ?

Absolument. Les effets sonores ne sont pas seulement ceux qui ont été créés par l'équipe des bruitages, mais aussi des créations qui font partie de notre large palette sonore, que nous utilisons tout au long du film, à des endroits très précis. Nous avons réalisé pour THE PRODIGIES un design d'effets sonores très complexes.

Quels ont été les aspects les plus intéressants de ce travail ?

Et bien le fait qu'il s'agisse d'un projet européen et international à la fois, d'un film d'action fantastique et une aventure troublante. Travailler avec un jeune réalisateur, sur une première collaboration, est toujours un voyage nouveau et passionnant. On commence à avancer ensemble et il faut trouver un terrain commun, une démarche qui fonctionne pour l'un comme pour l'autre. Cette relation avec le réalisateur devient une partie de l'interprétation et de la création de la bande originale.



En développement / tournage :

ASTERIX ET OBÉLIX 4

de Laurent TIRARD

Filmographie depuis 2005

2011 THE PRODIGES

d'Antoine Charreyron

LA CROISIÈRE

de Pascale Pouzadoux

CHEZ GINO

de Samuel Benchetrit

TOI MOI ET LES AUTRES

de Audrey ESTROUGO

LA CHANCE DE MA VIE

de Nicolas CUCHE

2010 ENTER THE VOID

de Gaspar NOE

SANS LAISSER DE TRACES

de Grégoire VIGNERON

2009 LE PETIT NICOLAS

de Laurent TIRARD

DE L'AUTRE CÔTÉ DU LIT

de Pascale POUZADOUX

2008 POUR ELLE

de Fred CAVAYE

DOROTHY

de Agnès MERLET

**2008 J'AI TOUJOURS REVÉ
D'ÊTRE UN GANGSTER**

de Samuel BENCHETRIT

PROMETS-MOI

d'Emir KUSTURICA

2007 ACTRICES

de Valeria BRUNI TEDESCHI

ANGEL

de François OZON

MOLIERE

de Laurent TIRARD

LE SERPENT

de Eric BARBIER

MON MEILLEUR AMI

de Patrice LECONTE

JEAN-PHILIPPE

de Laurent TUEL

2006 QUATRE ÉTOILES

de Christian VINCENT

2005 COMBIEN TU M'AIMES

de Bertrand BLIER

LE TEMPS QUI RESTE

de François OZON

ANTHONY ZIMMER

de Jérôme SALLE



Olivier Delbosc et Marc Missonnier
Producteurs

Filmographie sélective :

2012 UPSIDE DOWN

de Juan Solanas

2012 LE PRÉNOM

De Matthieu Delaporte
(Copro Chapter 2)

2012 MAUVAISE FILLE

De Patrick Mille
(Copro Chapter 2)

2013 LE PETIT PRINCE

de Mark Osborne

2011 THE PRODIGES

d'Antoine Charreyron

2011 CHAPLIN

(série d'animation)

2010 SWEET VALENTINE

de Emma Lucchini

2010 LIBRE ECHANGE

De Serge Gisquière
(copro Chapter 2)

2009 LES ENFANTS DE TIMPELBACH

de Nicolas Bary

2010 LE PETIT PRINCE

(série d'animation)

2009 LE PETIT NICOLAS

d'Arnaud Bouron
(série d'animation)

2009 IRON MAN

de Philippe Guyenne
et Stéphane Juffé
(série d'animation)

2007 LA LEON

de Santiago Otheguy

2006 SKYLAND

d'Emmanuel Gorinstein
(série d'animation)

2006 L'ÉCLAIREUR

de Djibril Glissant

2006 LA JUNGLE

de Matthieu Delaporte

2005 RENAISSANCE

de Christian Volckman
(long métrage d'animation)

2004 NORDESTE

de Juan Solanas

2003 L'HOMME SANS TÊTE

de Juan Solanas

Aton Soumache
Producteur



Alexis Vonarb
Producteur



FICHE ARTISTIQUE

Personnage	Acteur	Voix française
Jimbo	Jeffrey Evan Thomas	Mathieu Kassovitz
Jimbo enfant	Jacob Rosenbaum	Alexis Tomassian
Killian	Dominic Gould	Féodor Atkine
Melanie	Moon Dailly Monira	Julie Dumas
Ann	Isabelle Van Waes	Claire Guyot
Liza	Lauren Carter	Jessica Monceau
Gil	Jacob Rosenbaum	Thomas Sagols
Harry	Dante Bacote	Diouc Koma
Lee	Sophie Chen	Sophie Chen
Sammy	Nilton Martins	David Scarpuzza
Lorenzo	Alain Figlarz	Cédric Dumond
Lieutenant Smith	Yves Le Caignec	Alexandre Cross
Justin	Diego Mestanza	Gautier de Fauconval
Président	Tom Leick	Patrick Donnay
Docteur	Tom Leick	Jérôme Keen
Jenkins	Jérôme Cachon	Pierre François Pistorio
Mère de Liza	Solange Milhaud	Francine Laffineuse
Mère de Harry	Arnita Swanson	Annie Milon
Mère de Sammy		Colette Sodoyez
Mme Mc Kenzie	Solange Milhaud	Marie-Brigitte Lheritier
M. Mc Kenzie	Saul Jephcott	Patrice Melennec



WARNER BROS. PICTURES

© 2011 Warner Bros. Ent. Tous Droits Réservés

DISTRIBUE PAR WARNER BROS. PICTURES FRANCE



Warner Bros., Fidélité & Onyx Films présentent

THE PRODIGES

Un film d'**Antoine Charreyron**