



SAMUEL HADIDA ET VICTOR HADIDA
PRÉSENTENT

RETOUR À SILENT HILL

UN FILM DE
CHRISTOPHE GANS

AU CINÉMA LE 4 FÉVRIER



KONAMI



© DAVIS FILM 2006

METROPOLITAN FILMEXPORT DAVIS FILMS
en association avec KONAMI

présentent

un film de Christophe Gans

RETOUR À SILENT HILL

(Return to Silent Hill)

**Jeremy Irvine
Hannah Emily Anderson**

Scénario : Christophe Gans/Sandra Vo-Anh/William Schneider

Durée : 1h45

Sortie nationale : 4 février 2026

Vous pouvez télécharger le matériel marketing du film sur :
metrofilms.com

Distribution :

METROPOLITAN FILMEXPORT
29, rue Galilée - 75116 Paris
Tél. 01 56 59 23 25
info@metropolitan-films.com

Relations presse :

MENSCH AGENCY
Zvi David Fajol
35, Boulevard Paul-Émile Victor
92200 Neuilly-Sur-Seine
zvidavid.fajol@mensch-agency.com
Tél. 06 12 18 89 27

L'HISTOIRE

« Notre lieu à nous. Notre ville. Notre amour. C'était là et c'était partout. Et désormais, on ne cesse de me pousser à renoncer. À tourner la page. Mais comment abandonner lorsque tu m'appelles à l'aide ? »

Lorsqu'il reçoit une mystérieuse lettre de Mary, son amour perdu, James est attiré vers Silent Hill, une ville autrefois familière, aujourd'hui engloutie par les ténèbres. En partant à sa recherche, James affronte des créatures monstrueuses et découvre une vérité terrifiante qui le poussera aux limites de la folie.

NOTES DE PRODUCTION

RETOUR À SILENT HILL s'inspire du jeu vidéo immensément populaire *Silent Hill 2* sorti en 2001, relancé par KONAMI en octobre 2024. Résultat : le reboot, plébiscité par la critique, s'est vendu à plus d'un million d'exemplaires au cours des quatre premiers jours de sa sortie.

Mais cette histoire d'amour cauchemardesque, revisitée par Christophe Gans, puise dans un tout autre univers. Car, au fond, RETOUR À SILENT HILL est une relecture contemporaine du mythe d'Orphée et d'Eurydice dans laquelle James descend aux enfers pour ramener sa bien-aimée, Mary, dans le monde des vivants.

« *Orphée, c'est l'histoire d'un poète qui descend aux enfers pour ramener la femme de sa vie avec lui, et c'est, pour l'essentiel, ce qui se passe ici* », raconte le réalisateur. « *Dans le film, il s'agit d'un jeune artiste – un peintre –, James Sunderland, qui a perdu sa fiancée, qu'il adorait, et qui repart à Silent Hill pour aller la chercher. Mais il comprend que la petite ville a été transformée en une sorte d'enfer. Son propre enfer. Et à mesure qu'il s'enfonce dans cet univers de cauchemar pour la retrouver, il découvre une vérité le concernant.* »

Pour Christophe Gans, ce projet marque un retour particulièrement symbolique à une saga qu'il a contribué à installer durablement dans l'imaginaire du cinéma fantastique. Réalisateur du premier *Silent Hill* en 2006, le cinéaste retrouve aujourd'hui cet univers avec *Retour à Silent Hill*, dont la sortie est prévue le 4 février 2026, soit vingt ans après le premier volet. Un évènement rare, d'autant plus notable que cette nouvelle incursion dans la ville maudite se fait avec la même équipe créative et de production, réunie deux décennies plus tard.

À sa sortie, *SILENT HILL* avait rencontré un large succès critique et public, franchissant la barre des 100 millions de dollars de recettes mondiales. Pour le réalisateur de *LE PACTE DES LOUPS* et *LA BELLE ET LA BÊTE*, cette suite tardive mais attendue s'imposait comme une opportunité unique de prolonger une œuvre devenue culte.

Christophe Gans a d'abord été contacté par le producteur Victor Hadida. Ensemble, les deux hommes ont choisi de ressusciter la saga en adaptant la deuxième édition du jeu *Silent Hill*, sorti par la société japonaise KONAMI en 2001. Lui-même joueur passionné, Gans, tout comme de nombreux fans, a longtemps considéré *Silent Hill 2* comme l'un des meilleurs jeux vidéo de tous les temps. Face aux progrès majeurs des technologies et à la demande croissante, de la part du public, d'intrigues de plus en plus complexes en matière de films d'horreur, le réalisateur s'est dit que le moment était venu pour mettre en chantier une suite à *SILENT HILL*. « *Il y avait plusieurs raisons de s'y atteler* », indique Gans. « *Mais la période était idéale pour transposer à l'écran ce que je considère comme le chef d'œuvre de la série.* »

Le hasard a fait que, comme Gans et Hadida n'ont pas tardé à le découvrir, l'équipe de KONAMI, au Japon, envisageait de relancer le célèbre jeu exactement au même moment. « *C'est la toute première fois que la même licence – le même jeu – est exploitée, séparément, sous deux supports différents* », précise Hadida. Une collaboration étroite avec les développeurs du jeu s'est alors mise en place, notamment à travers la présence du compositeur et producteur Akira Yamaoka, largement considéré comme le parrain de la saga *Silent Hill*.

« *Tous les fans du jeu connaissent les airs d'Akira Yamaoka par cœur* », reprend Gans en insistant sur le rôle décisif que sa collaboration avec l'artiste a joué dans la mise en œuvre du projet. « *Grâce à sa musique, Akira a donné au jeu bien plus qu'un univers sonore – il lui a donné son âme.* » Yamaoka réplique : « *Ce qui est fascinant chez Christophe Gans, ce n'est pas seulement sa maîtrise technique, ses compétences, sa sensibilité, mais avant tout sa passion pour Silent Hill. Son attachement aux personnages et à l'intrigue, comme la profondeur de ses réflexions, sont extraordinaires. Spectaculaires. C'est pour ça que le film est aussi réussi.* »

« *Nous avons désormais hâte que les fans découvrent le jeu vidéo et le film qui constituent deux expériences différentes* », explique Hadida. « *Le premier se pratique chez soi, tandis que le second doit être vu dans une salle de cinéma bondée, sur un écran géant, - et nous pensons que les fans, comme le grand public, vont adorer le film.* »

« *Le jeu a connu un succès triomphal et c'est d'ailleurs la saga de jeux vidéo d'horreur la plus lucrative de tous les temps* », indique la productrice Molly Hassell qui s'est intéressée de près au projet, de Gans et Hadida, d'accompagner RETOUR À SILENT HILL. « *La technologie a fait des progrès incroyables depuis le premier film. Et bien évidemment, tout a été mis au goût du jour – les effets visuels, les créatures, etc. ont une allure très moderne. Mais le plus intéressant, c'est que l'histoire est également moderne : est-ce que James souffre d'une maladie mentale ? Est-il en deuil ? À quel problème a-t-on affaire ?* »

« *J'ai découvert le scénario lorsque Molly me l'a envoyé en me disant 'Il faut que tu lises ça'* », se souvient le producteur David M. Wulf qui s'est aussitôt passionné pour le projet et engagé dans l'aventure. « *Mais en portant ce script à l'écran, Christophe avait une vision singulière : il a story-boardé le film du début à la fin. On a donc convenu non seulement de produire le film, mais de rester extrêmement fidèle au projet qu'il avait mûri depuis plus d'un an.* »

Gans, qui a travaillé avec les scénaristes Sandra Vo-Anh (avec qui il avait collaboré pour LA BELLE ET LA BÊTE en 2014) et William Schneider (coauteur du remake de THE CROW produit par Molly Hassell), explore de nouveaux territoires au sein du genre horrifique en faisant de RETOUR À SILENT HILL un authentique thriller psychologique, dans le plus pur sens du terme.

D'après le cinéaste, « *RETOUR À SILENT HILL n'évoque pas seulement les retrouvailles avec une ville mythique, mais, comme on s'en rend vite compte, l'action se déroule dans l'esprit d'un homme brisé – et c'est, à mon avis, ce qui rend le film*

aussi contemporain. » Pour Christophe Gans, le personnage de « James Sunderland » n'est pas seulement l'alias qu'on incarne quand on joue au jeu vidéo, ou le protagoniste auquel on s'attache tout au long du film. « *C'est aussi le créateur de cet univers, quasiment un deus ex machina. C'est lui qui a imaginé tout ce monde et, à présent, il est perdu dans son propre labyrinthe, dans son propre imaginaire. On a eu beaucoup de chance de trouver, avec Jeremy Irvine, un acteur capable d'incarner ces différentes facettes du personnage : le combattant qui doit affronter le danger, mais aussi le créateur – littéralement, le peintre de l'univers dans lequel il évolue désormais.* »

JEREMY IRVINE DANS LE RÔLE DE JAMES SUNDERLAND

Une fois le scénario et le story-board finalisés, Gans, en collaboration avec la directrice de casting Neely Eisenstein (SNACK SHACK), installée à Los Angeles, n'a pas tardé à solliciter l'acteur anglais Jeremy Irvine pour le rôle principal. Surtout connu pour CHEVAL DE GUERRE de Steven Spielberg (et, plus récemment, MAMA MIA ! HERE WE GO AGAIN), cet ancien étudiant de LAMDA était de très loin le choix n°1 des producteurs. « *J'avais déjà travaillé avec lui (LES VOIES DU DESTIN, 2013) et Irvine est l'un des acteurs les plus doués de sa génération* », explique Victor Hadida. « *C'était aussi étrange de constater à quel point il ressemblait au personnage que Christophe avait envisagé* », ajoute David M. Wulf. « *Il s'est, tout simplement, imposé dans le rôle.* »

Étant donné qu'il avait déjà joué à *Silent Hill* quand il avait 11 ou 12 ans, Irvine était déjà un grand fan de la saga. « *Ce dont je me souviens surtout, en dehors du fait que c'est un jeu horrifique et terrifiant, c'est qu'il était imprégné d'une certaine mélancolie* », souligne l'acteur. « *C'est ce qui m'est resté en tête et qui, au départ, m'a séduit dans ce jeu.* » Après avoir rencontré Christophe Gans, il se sentait prêt à interpréter le personnage à l'écran – ce personnage auquel il s'était identifié dans le jeu plusieurs années auparavant.

« *J'ai adoré les idées que Christophe a proposées* », ajoute Irvine en évoquant le scénario de Gans et son travail préparatoire minutieux. « *De toute évidence, c'est un fan de la série et, comme il le disait lui-même, il voulait faire le film qu'il aurait voulu voir en tant que fan. Si seulement le gamin de 14 ans que j'étais à l'époque où je jouais à ce jeu avait su qu'un jour j'allais participer à son adaptation cinématographique !* »

« *Jeremy dégage quelque chose de romantique, mais, dans le même temps, il joue un type qui doit affronter ses propres démons* », note Gans. « *Son jeu est constamment intéressant parce qu'on s'attache à lui, même si on sait qu'il porte un masque. C'est ça qui est intéressant. Jeremy Irvine est toujours captivant à l'écran parce qu'il possède plusieurs facettes.* »

« *« Sa prestation est formidable », déclare Hadida. « Mais elle l'est d'autant plus que Hannah Emily Anderson joue Mary. C'est l'alchimie entre eux qui est déterminante. On a eu beaucoup de chance de les dénicher tous les deux. »*

« *« C'étaient non seulement les acteurs dont je rêvais, mais ils sont tellement agréables que c'était un bonheur de travailler avec eux », explique Gans. « En tant que metteur en scène, je peux affirmer que ça n'arrive pas tous les jours. »*

HANNAH EMILY ANDERSON DANS LE RÔLE DE MARY CRANE/ANGELA/MARIA/MOTH MARY

Souvent à l'affiche de films d'horreur, l'actrice canadienne Hannah Emily Anderson s'est illustrée dans la saga SAW (JIGSAW, 2017), WHAT KEEPS YOU ALIVE (2018) et la première saison de *The Purge/American Nightmare* (2018, adaptation de la saga signée James DeMonaco). Dans RETOUR À SILENT HILL, Hannah Emily Anderson campe quatre rôles différents – l'héroïne Mary Crane et ses diverses incarnations dans le psychodrame qui se joue dans l'esprit de James Sunderland.

« *« Je me souviens parfaitement du moment où j'ai remarqué Hannah Emily Anderson », relève Gans. « C'était dans la série The Purge et elle m'a aussitôt fasciné. Puis, j'ai vu WHAT KEEPS YOU ALIVE, un film d'horreur canadien brillant où elle interprète une tueuse en série. Dans une des scènes de ce film, elle change de personnalité dans le même plan. Ce passage m'a captivé et j'ai donc souhaité lui faire passer une audition et, en toute sincérité, elle était plus brillante que toutes ses rivales. »* David M. Wulf intervient : « *« Son audition a été extraordinaire. Je ne l'oublierai jamais. On sentait qu'elle avait un très large registre, ce qui était fondamental puisqu'elle doit incarner de nombreux personnages dans le film. »*

« *« J'ai voulu décrocher le rôle dès l'instant où j'ai lu la scène prévue pour l'audition »,* signale Hannah Emily Anderson. « *« Quand j'ai lu le scénario, que j'ai rencontré Christophe et que j'ai compris que j'allais jouer plusieurs personnages, j'ai été stupéfaite – et, bien entendu, cela n'a fait que renforcer ma motivation pour le rôle. Je n'avais jamais participé à un projet pareil. Et je savais que c'était l'occasion de nourrir mon jeu de tout ce que j'avais en moi. »*

Mais la comédienne a compris qu'en décrochant le rôle, elle n'avait pas encore remporté la bataille... « *« J'ai paniqué pendant trois mois environ parce que j'ignorais totalement comment j'allais pouvoir m'y prendre »,* dit-elle. « *« J'ai décidé de travailler avec une répétitrice, qui était aussi coach vocale, ce que je n'avais encore jamais fait. On parcourait tout le scénario, on décortiquait les scènes, les personnages, et j'apprenais à bien les dissocier. Elle m'a aussi appris une méthode qui me permettait de me défaire du personnage le soir, après la journée de tournage. Quand on est du*

genre à rester hanté par son rôle – surtout quand il est aussi sombre –, il vaut mieux être capable de s'en débarrasser à la fin de la journée. »

Bien entendu, l'actrice était également heureuse de donner la réplique à Jeremy Irvine. « *J'étais incontestablement intimidée et nerveuse en raison de son impressionnante filmographie et de ce qu'on avait à faire dans le film* », dit-elle. « *Mais j'ai rapidement surmonté mes appréhensions. Jeremy n'a pas d'ego, il adore rigoler, il a les pieds sur terre et il est super accessible. Il a insufflé une vraie légèreté au personnage de James qui compensait le côté très sombre de l'histoire. Du coup, c'était beaucoup plus facile pour moi.* »

« *On a essayé d'ancrer nos rapports dans la réalité, autant que possible* », explique Irvine. « *Hannah est formidable et on est devenus très amis. Elle était extrêmement bien préparée en arrivant sur le plateau – n'oublions pas qu'elle joue plusieurs rôles ! – et je trouve qu'elle est tout simplement épataante.* »

EVIE TEMPLETON DANS LE RÔLE DE LAURA

Pour le réalisateur, Evie Templeton s'est imposée naturellement pour incarner Laura, un personnage à la fois fragile et crucial dans l'architecture du film. « *Il était essentiel pour moi de trouver une actrice capable de comprendre la profondeur émotionnelle de Laura. Ce personnage n'est pas seulement un enfant dans un monde hostile, c'est une présence clé, presque un miroir de l'âme de Silent Hill* ». Le fait qu'elle ait déjà incarné Laura dans l'univers du jeu renforce ce choix et lui permet d'approfondir sa compréhension du personnage et de tisser un lien fort avec les fans de la franchise.

LE TOURNAGE

Le tournage de RETOUR À SILENT HILL a commencé le 17 avril 2023 et s'est achevé 50 jours plus tard. Il s'est déroulé dans les studios PFI de Belgrade (mais aussi dans les Alpes dinariques, à l'ouest de la Serbie), dans les studios Penzing de Munich et près du lac Walchen.

Christophe Gans tenait à adopter la même mise en scène que pour le premier SILENT HILL en 2006, tout en intégrant les derniers progrès technologiques. « *Dans le paysage cinématographique actuel, les réalisateurs chevronnés comme Christophe possèdent un talent très rare* », affirme Molly Hassell. « *Ils savent mêler l'atemporel et le contemporain, créant une œuvre à la fois nostalgique et résolument moderne grâce aux nouvelles technologies. Avec ce film, Christophe tient parfaitement ce délicat équilibre.* »

Les monstres de Silent Hill

C'est sans doute dans sa représentation des créatures légendaires – « Pyramid Head », alias l'Exécuteur (Robert Strange), ou « Armless » (Giulia Pelagatti) – qui vivent à Silent Hill que l'approche du cinéaste est la plus palpable. « *J'ai conservé l'une des idées centrales du premier opus, à savoir que toutes les créatures sont interprétées par des danseurs et des acrobates* », explique Gans. « *Par exemple, quand j'ai mis en scène la séquence avec les 'infirmières', c'était fabuleux de les voir campées par ces danseuses extraordinaires sous la direction du chorégraphe italien Roberto Campanella qui était déjà le chorégraphe du premier film (où il jouait également l'Exécuteur).* »

Installé au Royaume-Uni, le studio Millenium FX (qui a collaboré à IL FAUT SAUVER LE SOLDAT RYAN et la série *Doctor Who*) s'est vu confier la création et la supervision des effets créatures de RETOUR À SILENT HILL à partir des dessins originaux de Patrick Tatopoulos.

« *Chaque créature comportait ses propres difficultés techniques et artistiques* », souligne la directrice de Millenium, Kate Walshe, en se référant notamment au personnage tout en souplesse d'Armless (littéralement, la Manchote). Si, au départ, l'équipe avait envisagé une prothèse composée de plusieurs éléments synthétiques, elle a rapidement opté pour une combinaison intégrale portée par l'acteur lorsque son idée initiale s'est révélée inapplicable. « *On a eu beaucoup de chance que l'ensemble de nos interprètes – tous ceux à qui on demandait d'enfiler ces combinaisons – fassent preuve d'une telle patience et d'un tel esprit d'équipe* », insiste Kate Walshe. « *Nous construisons des accessoires, mais ce sont les interprètes qui les font exister à l'image. Si le fruit de notre travail a l'air réussi, c'est grâce à eux.* »

« *Ce qui me plaît particulièrement dans ce projet, c'est qu'il repose sur un véritable esprit d'équipe* », ajoute Robert Strange qui campe l'Exécuteur. « *Pour les créatures en particulier, on est le tout dernier maillon d'une longue chaîne d'artistes qui ont imaginé la créature, qui l'ont dessinée, sculptée, fabriquée, ajustée et peaufinée.* »

« *Au bout du compte, nous avons donné à ces créatures mythiques une tout autre dimension* », indique le chorégraphe Roberto Campanella. « *J'étais fou de joie. Et je suis enchanté par l'investissement de chacun.* »

Les décors

En collaboration avec les chefs-décoratrices Jovana Mihajlovic et Mina Buric, Christophe Gans et son équipe ont minutieusement conçu les différents éléments de décors (et accessoires) que James Sunderland croise sur sa route. Il s'agit d'un mélange de constructions en dur et d'extensions numériques inspirées par les divers environnements du jeu KONAMI.

La plupart de ces éléments de décors existent dans plusieurs dimensions, ajoutant une certaine complexité au tournage. Gans raconte : « *Par exemple, le même couloir peut avoir trois dimensions différentes : l'une ancrée dans la réalité, une autre dans le brouillard, et une troisième dans une sorte d'enfer post-industriel de métal et de rouille.* »

« *Pour résoudre cette difficulté, j'ai fait en sorte que le film soit aussi fluide et compréhensible que possible, que ce soit dans les choix de cadrages ou dans les aspects techniques* », poursuit-il. « *La structure et l'intrigue sont complexes, mais tout le reste est d'une précision au cordeau. C'était ma façon d'aborder cette problématique propre à Silent Hill.* »

D'autre part, le cinéaste a bénéficié du fait que la plupart de ses chefs de poste ont été nourris par la saga dans leur enfance, ce qui n'était pas le cas du premier opus.

« *J'ai eu la très belle surprise de constater que les décorateurs – comme l'équipe des costumes et d'autres aspects du film – avaient vu le premier opus ou joué au jeu vidéo* », note le cinéaste. « *L'expérience a donc été radicalement différente pour moi. Je n'ai pas eu à leur expliquer le concept du film. J'avais devant moi de jeunes collaborateurs qui connaissaient le jeu et le film et qui en étaient fous.* »

La photographie

Curieusement, pour Christophe Gans, c'est surtout la caméra qui avait changé entre le premier volet de la saga et ce nouvel épisode. « *C'est l'évolution majeure que j'ai notée* », constate le réalisateur. « *Quand j'ai tourné le premier opus en 2006, le numérique était encore tout nouveau. Je me souviens que j'ai dû convaincre mon*

chef-opérateur [Dan Lausten, qui a signé la lumière de JOHN WICK ou de LA FORME DE L'EAU] de s'en servir. Je venais de voir COLLATERAL, très grand film de Michael Mann avec Tom Cruise, tourné en numérique, et je l'ai convaincu d'utiliser le numérique pour le 'monde des ténèbres', l'une des nombreuses dimensions de ce film. »

« Ce nouvel opus a été intégralement tourné en numérique, tout simplement grâce à l'évolution des caméras », ajoute Gans. « J'étais fasciné de voir la manière dont Pablo Rosso (VENUS), mon directeur photo, a réussi à éclairer un couloir sombre de 25 mètres uniquement à l'aide d'une petite lampe. Cela aurait tout simplement été impossible il y a une vingtaine d'années. »

« Le plus difficile, c'était de rester fidèle au jeu vidéo en cherchant à reconstituer un univers que le spectateur connaissait déjà puisqu'il avait pratiqué le jeu », relève Rosso.

« C'était très exigeant sur le plan technique », explique le chef-opérateur d'origine argentine. « En général, quand on tourne une scène complexe, on tente de se servir de l'environnement dans lequel on travaille et d'en tirer le meilleur parti. Mais pour ce film, on a souvent dû consentir des efforts considérables pour obtenir l'image exacte qu'on recherchait en s'inspirant du jeu. »

Le tournage de RETOUR À SILENT HILL s'est achevé le 29 juin 2023. Tout comme James Sunderland, Christophe Gans, en renouant avec une saga qu'il a contribué à créer il y a une vingtaine d'années, replonge dans un nouvel univers. Car le cinéma d'horreur a profondément changé au fil des années. En revanche, contrairement au protagoniste, Gans n'a pas seulement accueilli cette transformation favorablement – il l'a appelée de ses vœux.

« Le regard sur le genre a radicalement changé depuis l'époque du premier opus », indique le réalisateur. « Les films d'horreur qu'aiment les gens à l'heure actuelle ne sont plus les mêmes que ceux qu'ils regardaient en 2006 : ils sont beaucoup plus troublants, ils reposent davantage sur la psychologie des personnages, et ils jouent sur différents niveaux de lecture. C'était exaltant pour nous tous. On a tous travaillé très dur pour y parvenir. Et j'espère que le spectateur sera aussi enthousiaste que nous. »

« C'est formidable de travailler avec un réalisateur qui aime expérimenter et qui ne se contente pas d'être dans la norme », indique Jeremy Irvine. « Christophe ne s'intéresse à la mise en scène que s'il peut effectuer des mouvements d'appareil audacieux, et j'aimerais continuer à tourner avec des cinéastes qui ont un sens visuel aussi développé. » Hannah Emily Anderson renchérit : « Ce film est vraiment le bébé de Christophe. Je ne crois pas avoir jamais rencontré quelqu'un d'aussi passionné par le cinéma. »

« C'est très impressionnant de voir ce que Christophe a accompli en matière d'effets visuels et de décors dans le cadre d'un film indépendant », ajoute Molly Hassell. « J'ai le sentiment qu'il s'est emparé des aspects les plus intéressants du jeu pour les

transposer dans le film. Je crois que le public, et les fans en particulier, seront sensibles à ce qu'il a fait pour préserver l'ADN du premier opus, tout en créant un film résolument original. »

« Les fans vont apprécier de le voir donner une envergure nouvelle à la saga », acquiesce David M. Wulf. *« Mais de manière générale, tous ceux qui sont fans du genre ou qui aiment les films qui vous bousculent vont aimer ce nouveau chapitre. »* Victor Hadida intervient : *« Je ne peux que vous conseiller d'aller voir le film sur un grand écran. Vous allez l'adorer. »*

« Je voudrais que le film dépasse les attentes des fans », complète Hannah Emily Anderson. *« J'aimerais qu'ils traversent la même émotion que j'ai ressentie en découvrant [le premier opus] il y a si longtemps au cinéma... Il faut le voir en salle. Il faut aller le voir avec une bande de copains, s'acheter du pop-corn avant la séance. C'est tellement jubilatoire de voir un film d'horreur au cinéma, au milieu d'autres spectateurs. Car le film a été conçu pour la salle. »*

Christophe Gans, bien entendu, est parfaitement d'accord, même s'il ajoute, taquin : *« Je conseille aussi fortement de voir ce film, seul, dans sa chambre, dans le noir, avec un casque sur les oreilles. »*

NOTE D'INTENTION DU RÉALISATEUR

Lorsque Victor Hadida m'a demandé de développer un nouvel opus de la saga SILENT HILL, j'ai aussitôt songé à adapter la deuxième génération du jeu. Cette version est largement considérée comme un chef d'œuvre – c'est, de toute évidence, la plus prisée des fans et on continue à parler d'elle sur d'innombrables sites web plus de vingt ans après sa sortie. Pour autant, j'ai été surpris quand on a contacté KONAMI pour leur parler de notre approche du projet. Ils nous ont avoué qu'ils préparaient également un reboot de *Silent Hill 2* pour la PS5 ! Bien entendu, j'ai interprété cela comme le signe qu'il était temps de repartir dans l'univers de *Silent Hill* – un univers atemporel, toujours d'actualité, et moderne.

On s'est retrouvés dans une situation aussi inédite qu'enthousiasmante : on allait raconter des histoires parallèles, sur deux supports différents, la première destinée à un jeu et la seconde à un film. On a échangé des informations et des réflexions, on a comparé nos idées, nos concepts, et on a donc travaillé en tandem dans l'intérêt des deux projets. Les fans auront ainsi droit à une double expérience – une immersion totale dans l'univers de *Silent Hill*, grâce à la collaboration étroite entre deux équipes artistiques, tout aussi passionnées et indépendantes l'une que l'autre.

En matière de narration, si on revoit le premier film inspiré du jeu, l'intrigue était très simple : une mère recherche son fils dans une ville labyrinthique qui existe à la fois dans notre réalité et dans une autre dimension. Le plus étrange, c'est que cette ville se métamorphose à intervalles réguliers. Il s'agit parfois d'une sorte de ville-fantôme noyée dans la brume. Parfois aussi, il s'agit d'un enfer de métal rouillé, envahi par les ténèbres et hanté par des créatures troublantes, toutes plus effrayantes les unes que les autres. Ces allers-retours entre les différentes dimensions font du premier SILENT HILL un pur film d'horreur, mais aussi une exploration palpitante d'un environnement hostile.

Dans RETOUR À SILENT HILL, nous poursuivons l'exploration de cet univers et de ses créatures grâce aux progrès technologiques accomplis par les effets spéciaux. Néanmoins, malgré cet acquis, nous avons fait en sorte de nous attacher en priorité à la dimension psychologique du jeu – une dimension essentielle pour raconter une histoire captivante correspondant à l'univers de *Silent Hill*. La ville n'est pas seulement un piège grandeur nature dans lequel il faut tenter de survivre – c'est aussi un miroir qui nous est tendu et qui révèle nos propres turpitudes, nos propres peurs, nos propres traumatismes psychologiques.

Comme toutes les grandes histoires d'amour, ce chapitre de la saga parle d'une relation qui a connu une évolution funeste. L'intrigue n'est pas sans rappeler les grands mythes. On peut penser à Orphée, contraint de se rendre en enfer pour retrouver sa bien-aimée Eurydice. James, notre protagoniste, s'en rapproche. Il lui faut survivre à Silent Hill pour retrouver Mary et affronter enfin ses propres démons

intérieurs, ce qu'il s'est toujours refusé à faire – des démons qui prennent la forme de créatures grotesques évoluant dans la ville.

Il y a vingt ans, le cinéma d'horreur se reposait sur les effets et la facilité des « jump-scares ». Depuis cette époque, il s'est aventuré dans des territoires plus intimes et dans la psychologie de ses personnages. Sans renoncer à leur force visuelle, ces films se plaisent à nous terrifier grâce à la nature profondément tourmentée de leurs personnages. Il s'agit d'une évolution que les jeux vidéo *Silent Hill* ont comprise très en amont, et dont ils se sont emparés, bien avant le cinéma. Dans ce contexte, je suis très heureux que le premier film soit désormais réputé comme l'une des adaptations les plus fidèles d'un jeu vidéo.

Pourtant, avec ce nouveau chapitre, je souhaite proposer au public une expérience radicalement différente du premier opus. Je veux que ce film soit plus troublant, plus terrifiant. Les spectateurs s'attendent à ce que nous repoussions les limites de la narration au sein du genre horrifique, et nous étions tout à fait prêts à répondre à leurs attentes.

Quand nous avons tourné le premier *SILENT HILL*, les jeux vidéo ne représentaient pas tout à fait un marché de niche, mais ils n'étaient pas non plus aussi populaires. Néanmoins, nous avons obtenu des résultats extraordinaires puisque le film s'est classé en tête du box-office américain et qu'il a généré plus de 120 millions de dollars de recettes mondiales. C'était grâce à la communauté très soudée de *gamers* – une communauté qui n'a cessé de se renforcer et de se développer au fil des années, et qui est composée de fans de plus en plus passionnés. Ces fans sont désormais innombrables et ils ont hâte qu'on leur raconte de nouvelles histoires appartenant à cet univers.

Ils ont hâte que nous repartions pour *Silent Hill*.

LE SAVIEZ-VOUS ?

- RETOUR À SILENT HILL s'inspire du 2^{ème} jeu vidéo, extrêmement populaire auprès des fans.
 - Le magazine *Time* a classé *Silent Hill 2* parmi les 100 meilleurs jeux vidéo de tous les temps (2012)
 - Il est classé parmi les 10 jeux les plus terrifiants de tous les temps (2006, GameTrailers)
 - Il est considéré comme le meilleur jeu de PlayStation de tous les temps (2000, IGN, 2005, GameSpy)
- En octobre 2024, KONAMI a sorti un reboot du jeu *Silent Hill 2* qui a rencontré un énorme succès :
 - <https://www.npr.org/2024/10/24/nx-s1-5150450/silent-hill-2-video-game-KONAMI-classics>
 - <https://www.KONAMI.com/games/us/en/topics/2779/>
 - Bande-annonce : <https://www.youtube.com/watch?v=9wwVxD7SKK>
- Le remake de *Silent Hill 2* par KONAMI a décroché d'innombrables prix :
 - Prix du meilleur jeu de l'année, de la meilleure interprétation, de la meilleure bande-originale, du meilleur jeu de survie et d'horreur aux Horror Game Awards
 - Nominations pour le meilleur jeu d'action/d'aventure, les meilleurs effets sonores, la meilleure histoire, la meilleure bande-originale, la meilleure musique et la meilleure interprétation aux Game Awards
 - Huit prix aux GameFest Game Awards (meilleur jeu de l'année, meilleure histoire, meilleure conception visuelle, meilleurs effets sonores, meilleure musique, meilleur remake/remaster, meilleure interprétation masculine, meilleur second rôle masculin)
 - Retrouvez la liste complète des prix et des nominations [ici](#).
- Après avoir réalisé le premier SILENT HILL en 2006, qui s'était classé en tête du box-office lors de son premier week-end d'exploitation, Christophe Gans signe de nouveau la mise en scène de RETOUR À SILENT HILL.
- Dans RETOUR À SILENT HILL, Christophe Gans renoue avec son approche prisée des fans, consistant à faire jouer les créatures par des acteurs plutôt qu'à recourir uniquement aux effets visuels.
- Le nombre de décors dans RETOUR À SILENT HILL est considérable et parfaitement fidèle à l'univers du jeu. Plus de 70% des plans sont rehaussés par les effets visuels pour contribuer à créer les différents mondes de *Silent Hill*.

DEVANT LA CAMÉRA

JEREMY IRVINE **James Sunderland**

Jeremy Irvine est un acteur anglais de théâtre et de cinéma. Il a fréquenté la London Academy of Music and Dramatic Art avant de se faire remarquer à Hollywood en incarnant un rôle dans CHEVAL DE GUERRE de Steven Spielberg, nommé pour l'Oscar du meilleur film et aux Golden Globes.

Irvine a été plébiscité pour son interprétation dans NOW IS GOOD aux côtés de Dakota Fanning, amenant les critiques à le compter parmi les acteurs les plus prometteurs d'Hollywood. En 2013, il a perdu plus de 11 kg et exécuté lui-même les scènes de torture dans l'adaptation cinématographique des VOIES DU DESTIN, qui retrace la vie d'un ancien prisonnier de guerre. En 2018, Jeremy a campé Sam, jeune – personnage de Pierce Brosnan – dans MAMMA MIA ! HERE WE GO AGAIN d'Ol Parker, aux côtés de Lily James.

On l'a encore vu dans LEOPARDI & CO, BAGHEAD, THIS IS CHRISTMAS, *Dalgliesh*, la série *Treadstone*, et L'ULTIME SACRIFICE avec Christopher Plummer et Samuel L. Jackson.

Il s'est encore produit dans PARADISE HILLS, BILLIONAIRE BOYS CLUB, THE PROFESSOR AND THE MADMAN, FALLEN 2, THE WORLD MADE STRAIGHT, STONEWALL, LA DAME EN NOIR 2 : L'ANGE DE LA MORT, et HORS DE PORTÉE, dans lequel il joue aux côtés de Michael Douglas.

On le verra prochainement dans l'un des rôles principaux du nouveau prequel de la série à succès *Outlander*, intitulé *Blood of My Blood*.

HANNAH EMILY ANDERSON **Mary Crane/Maria/Angela/Moth Mary**

Hannah Emily Anderson a récemment terminé le tournage de la série *Smoke* pour Apple+ aux côtés de Taron Egerton. Elle a également tourné le film indépendant DARK NATURE et joué dans X-MEN : DARK PHOENIX de Simon Kinberg.

Hannah Emily Anderson a tenu l'un des rôles principaux de THE CURSE OF AUDREY EARNSHAW et de la série à succès *The Purge/American Nightmare* inspirée de la saga cinématographique éponyme. Hannah Emily Anderson a joué dans le reboot de la saga JIGSAW, sorti le jour d'Halloween 2017.

On l'a encore vue dans la série canadienne *Shoot the Messenger*, la mini-série *Gangland Undercover, Reign : le destin d'une reine* et *LIZZIE BORDEN A-T-ELLE TUE SES PARENTS ?* dans laquelle elle a joué aux côtés de Christina Ricci.

ROBERT STRANGE

Pyramid Head

Robert Strange est un acteur anglais formé à Oxford, où il a d'abord étudié la biochimie avant de se tourner vers une carrière d'acteur. Il se partage entre Los Angeles et Londres.

Il a tout récemment tenu le rôle principal de *MEDORA: EMPRESS OF THE BADLANDS*, où il incarne le marquis de Morès, personnage historique français qui s'installe dans les Badlands d'Amérique dans les années 1880. Il a également joué dans la deuxième saison du *Seigneur des Anneaux : Les Anneaux de Pouvoir*, où il tient un rôle récurrent, ou encore dans la nouvelle série *Doctor Who* et *La Roue du temps*.

Acteur de composition, il s'est illustré dans *STAR WARS : L'ASCENSION DE SKYWALKER*, *The Crown*, *Penny Dreadful*, *Red Dwarf*, *BOYS FROM COUNTY HELL*, et *LE SECRET DES MARROWBONE*.

Il est aussi salué pour ses interprétations de créatures prothétiques.

GIULIA PELAGATTI

Armless/Spider Lady

Giulia Pelagatti est danseuse professionnelle et actrice débutante. Née à Prato le 5 avril 1999, elle commence la gymnastique rythmique et la danse à l'âge de 9 ans. De 11 à 14 ans, elle monte sur le podium de compétitions internationales organisées par l'IDO (International Dance Organization), remportant des titres mondiaux et européens en danse contemporaine, modern jazz, show dance et disco dance.

À partir de 14 ans, et jusqu'à ses débuts télévisés en 2016, elle décroche des récompenses prestigieuses dans divers concours et obtient d'importantes bourses d'études qui lui permettent d'enrichir sa formation.

En 2016, elle participe au télécrochet *Amici di Maria De Filippi*, marquant le début de sa carrière professionnelle. Elle intègre ensuite les troupes de danse de plusieurs émissions comme *Music*, *The Voice*, *Colorado*, *Il Cantante Mascherato*, *Felicissima Sera* et *Natale in Vaticano*. Elle se produit également comme danseuse lors d'événements majeurs liés à la mode, à la musique et au divertissement.

En 2021, elle devient la Velina brune de *Striscia la Notizia*, célèbre émission quotidienne de Canale 5. Cette expérience consolide son statut de danseuse

principale et lui ouvre les portes de nouvelles opportunités à l'étranger. En 2022, elle participe à la version française de *Star Academy* et se produit lors de la soirée du Nouvel An de TF1, avant de revenir en Italie pour intégrer la troupe régulière de *Viva Rai 2*, où elle reste jusqu'en 2024.

Alors qu'elle vit à Rome, elle entame des études d'art dramatique. En 2023, elle obtient le rôle de Armless dans *RETOUR À SILENT HILL*, où elle fait ainsi ses débuts officiels d'actrice.

EVIE TEMPLETON

Laura

Révélation montante du cinéma et des séries internationales, Evie Templeton s'impose comme l'un des jeunes talents les plus prometteurs de sa génération. Née le 31 décembre 2008 à la Barbade et élevée entre les Caraïbes et le Royaume-Uni, l'actrice développe très tôt une passion pour le jeu et la scène. Formée au théâtre musical dans des productions majeures telles que *Cats* et *Les Misérables*, elle intègre ensuite la prestigieuse Tring Park School for the Performing Arts, où elle affine une approche exigeante et sensible de l'interprétation.

En 2023, elle attire l'attention du public et des professionnels avec *LORD OF MISRULE*, film d'horreur dans lequel elle explore des registres psychologiques complexes, annonçant déjà son affinité avec les univers troublants et émotionnellement intenses.

Cette sensibilité la conduit naturellement vers l'univers de *Silent Hill*, où elle incarne le personnage emblématique de Laura dans le remake du jeu *Silent Hill 2*, à la fois par la performance vocale et la motion capture.

Parallèlement, Evie Templeton confirme son ascension en rejoignant la saison 2 de la série *Mercredi* sur Netflix, prouvant sa capacité à naviguer entre cinéma de genre et productions grand public.

DERRIÈRE LA CAMÉRA

CHRISTOPHE GANS Réalisateur/Scénariste

Passionné de cinéma depuis l'enfance, Christophe Gans étudie à l'IDHEC, célèbre école française de cinéma. Dans le cadre de ses études, il réalise notamment SILVER SLIME, court métrage dédié aux célèbres réalisateurs italiens Mario Bava et Dario Argento, qui est accueilli avec enthousiasme lors de sa présentation en 1982 au Festival du Film Fantastique de Paris.

À sa sortie de l'école, plutôt que de s'orienter vers l'assistanat, il fonde le magazine *Starfix* avec l'aide d'amis tout aussi passionnés. Couronné de succès dès son premier numéro, *Starfix* devient une référence pour une nouvelle génération de cinéphiles, mettant en lumière dès leurs débuts des auteurs aussi importants que John Carpenter, David Cronenberg, Dario Argento, Abel Ferrara ou John Woo.

À la fin des années 1980, Gans intègre la société de production Davis Films de Samuel et Victor Hadida pour développer ses propres projets. Il écrit plusieurs scénarios avant de partir aux États-Unis où il tourne le premier segment du film NECRONOMICON, film à sketches inspiré de H. P. Lovecraft. L'année suivante, il réalise CRYING FREEMAN, adaptation d'un célèbre manga retracant la guerre secrète entre les Yakuza et les Triades. Le film est un succès inattendu qui lui permet d'enchaîner rapidement avec ce qui deviendra son œuvre majeure : LE PACTE DES LOUPS, coproduit par Davis Films et StudioCanal. Ce film d'aventure, qui raconte la véritable histoire de la traque d'une bête monstrueuse dans la France du XVIII^e siècle, surprend le public en empruntant autant à la BD qu'aux films de chevalerie asiatiques.

LE PACTE DES LOUPS est un succès retentissant non seulement en France, mais dans le monde entier. Il devient l'un des films étrangers les plus rentables au box-office américain et continue d'être cité comme un film majeur des années 2000.

Le projet suivant de Gans se révèle tout aussi ambitieux : porter à l'écran l'univers sombre et complexe de la célèbre saga de jeux vidéo *Silent Hill*. Tourné entièrement en studio à Toronto, le film est un festival de décors et de créatures surréalistes conçu pour satisfaire les fans, réputés exigeants, de *Silent Hill*. Pari réussi : SILENT HILL se hisse au sommet du box-office américain à sa sortie. Aujourd'hui encore, il est considéré comme l'une des adaptations de jeu vidéo les plus fidèles.

Toujours désireux de changer de registre à chaque film, Gans décide de livrer sa propre version de LA BELLE ET LA BÊTE. Produit par Pathé, le film permet au réalisateur de conserver les racines françaises du conte. L'œuvre rencontre un grand succès en France, mais aussi au Japon et dans toute l'Amérique latine.

Après la disparition tragique de son collaborateur et ami Samuel Hadida, Gans décide de consacrer un nouveau film à la ville maudite de *Silent Hill*. Adapté du deuxième jeu de la franchise, considéré comme le meilleur et le plus effrayant, RETOUR À SILENT HILL sortira en 2026.

Avec quatre succès à son actif, Christophe Gans est l'un des rares cinéastes français capables de suivre l'évolution rapide de la pop culture afin de mieux séduire un public international.

SANDRA VO-ANH

Scénariste

Sandra Vo-Anh entame sa collaboration avec Christophe Gans en 2009. Ensemble, ils développent une large gamme de projets, allant du reboot d'un film culte sur un tueur en série à des adaptations ambitieuses de romans classiques. «*J'ai rencontré Christophe en 1990, alors que j'avais 20 ans. C'est un ami de longue date, un mentor et un modèle dont la vision a inspiré des générations de réalisateurs et de scénaristes*», témoigne-t-elle.

Ils coécrivent LA BELLE ET LA BÊTE, sorti en 2014, et se retrouvent en 2020 pour plonger dans l'enfer de *Silent Hill 2*. «*Travailler sur le jeu vidéo de KONAMI est un honneur et un défi. Mon objectif principal était de rester fidèle au chef-d'œuvre de Keiichiro Toyama, tout en explorant les dimensions cachées de cette histoire d'amour captivante et tragique pour Christophe.*»

Sandra Vo-Anh est également l'auteure de deux romans d'horreur, *Dégénérescence N°2* et *Dans mon dedans*, publiés en France (Fleuve Noir, Les Belles Lettres) et au Japon (Kodansha). Elle travaille actuellement sur un podcast de fiction gore intitulé *Dawn - Birth of a Woman-Bird*.

WILLIAM SCHNEIDER

Scénariste

Né en Colombie-Britannique, où il a grandi, William Schneider est une voix singulière en matière d'écriture de scénarios et il a prouvé sa capacité à relever les défis liés à l'adaptation de sagas internationales destinées à un public planétaire.

Récemment, il a eu l'immense plaisir de travailler avec Rupert Sanders sur la réinterprétation innovante et visionnaire de THE CROW. Il a collaboré activement au film, qu'il a coécrit avec Zach Baylin, et dont il est aussi producteur exécutif. Le film est interprété par Bill Skarsgård, FKA Twigs et Danny Huston.

S'il a coécrit RETOUR À SILENT HILL avec son fidèle collaborateur Christophe Gans, William Schneider a également participé à l'adaptation de plusieurs autres sagas internationales à fort potentiel, comme *Vampire Hunter D* de Hideyuki Kikuchi, la série de jeux vidéo *Fatal Frame* de Tecmo, et la remarquable série de romans graphiques *Corto Maltese* de Hugo Pratt.

VICTOR HADIDA

Producteur

Victor Hadida est producteur de cinéma et propriétaire de la société française de distribution Metropolitan FilmExport. Figure majeure du secteur cinématographique français et européen, Victor Hadida est également président de la Fédération nationale des éditeurs de films (FNEF), représentant plus de 50 sociétés françaises qui assurent plus de 70 % des entrées du pays, et président de la Fédération internationale des distributeurs de films (FIAD), regroupant 275 sociétés dans 12 pays européens. Outre son attachement au secteur et ses approches innovantes en matière de distribution, Victor Hadida est reconnu pour son travail en production, son expertise marketing et sa découverte de nouveaux talents.

Après que leur père David a fondé l'entreprise en 1978, Victor et son regretté frère Samuel ont emmené Metropolitan au sommet des sociétés de production et de distribution européennes avec des succès commerciaux et critiques tels que la Trilogie du SEIGNEUR DES ANNEAUX, RESIDENT EVIL, HUNGER GAMES, SILENT HILL, JOHN WICK, EXPENDABLES, et plus récemment LA FEMME DE MÉNAGE, avec aussi des œuvres de réalisateurs renommés comme George Clooney, Terry Gilliam, Brian De Palma, David Cronenberg, Alex Garland, Kevin Costner, George Miller, Christophe Gans, David Fincher, Chan-Wook Park, Hirokazu Kore-eda, Martin Scorsese, Sam Raimi, Claude Lelouch, David O. Russell, Terrence Malick et Steven Spielberg. Metropolitan reste le principal distributeur indépendant de films anglophones en France, défendant des films plébiscités tels que GREEN BOOK : SUR LES ROUTES DU SUD, À COUTEAUX TIRÉS, SCANDALE, CIVIL WAR et la saga EVIL DEAD. Grâce à leur qualité et leur originalité, plusieurs films distribués par Metropolitan ont été sélectionnés au Festival de Cannes et dans d'autres festivals prestigieux à travers le monde, comme THE SUBSTANCE et THE APPRENTICE.

Victor Hadida a conclu des partenariats à long terme entre Metropolitan et des sociétés de production majeures comme New Line, Lionsgate, DreamWorks, Millennium et STX. Avec son label HK, Metropolitan a fait connaître au public européen, depuis les années 80, des cinéastes asiatiques tels Tsui Hark, John Woo et Soi Cheang, ou encore des acteurs alors inconnus comme Jet Li, Jackie Chan, Chow Yun Fat et Michelle Yeoh. Plus récemment, Victor Hadida a fait de la société un investisseur majeur dans les nouvelles technologies de marketing et de distribution de contenus.

Metropolitan est aujourd’hui l’actionnaire de référence du service VOD français Le Meilleur du Cinéma, opérateur du service VOD de Metropolitan, et s’est étendu à l’international via la plateforme européenne Sooner.

Tout en développant l’activité de distribution de Metropolitan, Victor et Samuel Hadida se sont lancés dans la production cinématographique via Davis Films. En 1991, ils ont acheté un scénario signé d’un certain Quentin Tarantino, alors inconnu, et produit TRUE ROMANCE, réalisé par Tony Scott. Depuis, Davis a accompagné des productions et coproductions françaises, américaines et européennes majeures.

Parmi les productions de Davis Films, citons LE PACTE DES LOUPS, l’une des productions françaises ambitieuses de l’histoire, LES PLUS BELLES ANNÉES D’UNE VIE de Claude Lelouch, suite de son classique UN HOMME ET UNE FEMME, les films SILENT HILL et RESIDENT EVIL, L’IMAGINARIUM DU DOCTEUR PARNASSUS de Terry Gilliam et LES CRIMES DU FUTUR de David Cronenberg. La société est aujourd’hui plus active que jamais, produisant au moins deux films par an et ayant une demi-douzaine de projets en développement. Au cours des deux années passées, la société a produit la relecture moderne de THE CROW réalisée par Rupert Sanders, le troisième volet de la saga SILENT HILL, RETOUR À SILENT HILL, FLO le biopic de la célèbre navigatrice française Florence Arthaud, réalisé par Géraldine Danon et est actuellement en tournage du reboot de RESIDENT EVIL, réalisé par Zach CREGGER, qui a connu un succès mondial en 2025 avec ÉVANOUIS.

Victor Hadida est diplômé de la prestigieuse école de commerce École Supérieure de Commerce de Paris (ESCP) et de l’Université Paris-Dauphine en commerce international. Il vit à Paris.

MOLLY HASSELL **Productrice**

Molly Hassell est productrice de cinéma et s'est imposée comme une dirigeante très pragmatique tout au long de sa carrière, qui s'étend sur plus de vingt ans de cinéma. Constamment en quête de contenus originaux et puissants, elle a produit et financé plus de vingt films via sa propre société de production, Hassell Free Productions.

On lui doit récemment la relecture contemporaine de THE CROW, d'après le roman graphique original des années 1980 écrit par James O'Barr. Ce thriller d'action est réalisé par Rupert Sanders et réunit au casting Bill Skarsgård, FKA twigs et Danny Huston.

Molly Hassell a également accompagné le thriller TERMINAL, avec Margot Robbie, Simon Pegg et Mike Myers, produit en collaboration avec la société de production de Robbie, LuckyChap ; le thriller d'action BRAVEN, avec Jason Momoa ; THREE CHRISTS de Jon Avnet, avec Richard Gere, Peter Dinklage et Walton Goggins ; le thriller policier LE CASSE, avec Nicolas Cage et Elijah Wood ; le drame musical JACKIE & RYAN, avec Katherine Heigl et Ben Barnes ; le thriller plébiscité par la critique EDMOND, écrit par David Mamet et interprété par William H. Macy et Julia

Stiles ; et le documentaire primé au Sundance 2009 BIG RIVER MAN. Molly Hassell a été consacrée « Michigan Filmmaker of the Year » en 2013 après avoir tourné trois films à Detroit entre 2010 et 2012 : PARTS PER BILLION, avec Frank Langella, Rosario Dawson et Josh Hartnett ; VAMPS, avec Alicia Silverstone et Krysten Ritter ; et THE GIANT MECHANICAL MAN, avec Jenna Fischer et Chris Messina. De nombreux films produits par Molly Hassell ont été sélectionnés dans des festivals prestigieux à travers le monde, comme Cannes, Venise, Telluride et Toronto.

Parlant couramment le mandarin, Molly Hassell a entamé sa carrière en Chine, où elle a produit des films en mandarin tels que SPRING SUBWAY de Zhang Yibai. Molly Hassell est diplômée de Stanford et vit à Los Angeles.

DAVID M. WULF **Producteur**

David Wulf est un producteur et producteur exécutif de renom, dont la carrière s'étend sur plus de 17 ans. Il a contribué au financement et à la production de plus de 50 films depuis 2006, s'imposant comme une figure importante du secteur.

Outre RETOUR À SILENT HILL, il a récemment accompagné WARDRIVER (2025), produit avec des producteurs oscarisés de Starthower, et réunissant Dane DeHaan, Sasha Calle et Mamoudou Athie. WARDRIVER fait suite au succès de ARCADIAN, présenté au SXSW et interprété par Nicolas Cage, Jaeden Martell et Max Jenkins.

David Wulf a encore produit CALL JANE (2022), un film sur les droits des femmes qui a été présenté au festival de Sundance et réunissait au casting Elizabeth Banks, Sigourney Weaver et Kate Mara, ou encore THE CARD COUNTER (2021), de Paul Schrader, avec Oscar Isaac et Tiffany Haddish. THE CARD COUNTER a été classé parmi les dix meilleurs films de 2021 par le *New York Times* et présenté au Festival de Venise. David Wulf a également produit INHERITANCE (2020), thriller d'auteur avec Lily Collins, Simon Pegg et Connie Nielsen, et THE NIGHT CLERK (2020), avec Tye Sheridan, Ana de Armas, Helen Hunt et John Leguizamo.

David Wulf dirige sa propre société, spécialisée dans la production d'histoires tirées de faits réels, de contenus plébiscités par la critique et de projets commercialement réussis. Sa société produit régulièrement des films et des séries télévisées pour les studios et les chaînes.

David Wulf est titulaire d'un doctorat en droit de l'University of Utah College of Law et diplômé de l'Université Emory.

DAVID RATAJ CZAK

Directeur du développement visuel

David Ratajczak est directeur artistique, superviseur des effets visuels et membre de la VES. Il a entamé sa carrière dans l'industrie du cinéma il y a plus de dix ans.

Inspiré par les univers fantastiques de Guillermo del Toro et l'art révolutionnaire de Phil Tippett, David a été séduit par les possibilités artistiques du cinéma, consacrant sa carrière à la création d'images saisissantes.

Travaillant à la fois en prépa (en tant que directeur artistique) et en postproduction (en tant que superviseur VFX), David a apporté son expertise à de nombreux projets de grande envergure. Il a ainsi collaboré à *WONDER WOMAN*, *ALIEN: COVENANT* et plus récemment la série plébiscitée *Loki* sur Disney+.

En 2020, David a fondé Providence VFX, son propre studio, juste avant la pandémie mondiale. Sa passion pour l'œuvre de H.P. Lovecraft a intéressé Christophe Gans, qui a souhaité collaborer avec lui pour *RETOUR À SILENT HILL*.

PATRICK TATOPOULOS

Concepteur créatures

Avec ses créations, Patrick Tatopoulos influe sur le style du cinéma contemporain depuis plus de 30 ans. Ses réalisations en matière de décors, de costumes, de conception de créatures, de personnages, de véhicules marquent le secteur cinématographique.

Grâce à un style singulier, riche, complexe et diversifié, son travail témoigne de son imagination sans limites. Le style caractéristique de Patrick Tatopoulos est reconnaissable dans des films à succès comme *INDEPENDENCE DAY* (décor et conception d'aliens), *TOTAL RECALL* (décor et véhicules), *I, ROBOT* (décor, véhicules et robots), *JE SUIS UNE LÉGENDE* (conception de créatures), *DIE HARD 4 : RETOUR EN ENFER* (décor), *UNDERWORLD* (conception de créatures), *UNDERWORLD 2 : ÉVOLUTION* (décor, créatures, et effets maquillage), *SILENT HILL* (conception de créatures et personnages), *RESIDENT EVIL : EXTINCTION* (conception de créatures, effets maquillage), *PITCH BLACK* (conception de créatures), *DARK CITY* (décor), *GODZILLA* (création du monstre *Godzilla*), et *STARGATE*, *LA PORTE DES ÉTOILES* (conception de personnages et créatures, costumes), *10 000, VAN HELSING*, *LES CHRONIQUES DE RIDDICK*, *ALIEN VS PREDATOR*, *DRACULA*, *STUART LITTLE*, *SUPERNOVA*, *SPAWN*, *JADE*, *SEVEN*, *LA FAMILLE ADDAMS*, *LES DOORS*, *STAR TREK*, *HOFFA*, et bien d'autres.

En 2024, Patrick Tatopoulos a réalisé un spot publicitaire de grande envergure sur le thème délicat des violences sur mineurs pour Eliza Society et la Banque de Pirée, produit par The Newtons Laboratories et BOO Productions. Le spot a été qualifié par les critiques de « puissant avec des images saisissantes ». Patrick Tatopoulos a également donné sa première conférence à Athènes intitulée « Listen, Feel, Think, then Create », sur son approche personnelle du design au cinéma.

En 2023, il a été sollicité pour concevoir les créatures du très attendu RETOUR À SILENT HILL de Christophe Gans. La même année, après un an de développement, il a entamé la prépa du film Netflix LA DEMOISELLE ET LE DRAGON, prenant en charge les décors et la création du dragon dans ce conte de *dark fantasy* réalisé par Juan Carlos Fresnadillo. Le film a figuré dans le Top 10 de Netflix de tous les temps.

En 2021, le célèbre réalisateur Roland Emmerich a confié à Patrick Tatopoulos la création de « l'entité » pour son film MOONFALL. Il a également collaboré au clip très attendu du groupe Coldplay, HIGHER POWER, pour Freenjoy Productions et le réalisateur Dave Meyers.

En 2020, la société Wild Bunch lui a proposé de réaliser le pilote et les épisodes futurs de la nouvelle série *The Mars Project*, actuellement en dernière phase de développement.

Entre 2017 et 2018, Patrick Tatopoulos a assuré les décors et la création de personnages et de créatures pour la suite très attendue MALÉFIQUE : LE POUVOIR DU MAL, sa première collaboration avec Disney Studios.

En 2017, son travail a été exposé au Barbican, musée emblématique de Londres, partageant la scène avec deux légendes du cinéma, Harryhausen et Giger.

En 2016, Zack Snyder a fait revenir Tatopoulos comme chef-décorateur pour JUSTICE LEAGUE, le film très attendu du studio DC-Warner Bros. Il a ainsi créé l'univers des super-héros ainsi que le Batwing, le Crawler et l'avion de la Justice League, le Flying Fox.

En 2015, Tatopoulos a assuré les décors de BATMAN V SUPERMAN : L'AUBE DE LA JUSTICE, concevant l'univers des personnages et créant le Batmobile culte, la Batcave et les Parademons.

En 2014, il a assuré les décors de 300 : LA NAISSANCE D'UN EMPIRE.

Entre 2011 et 2014, et parallèlement à ses films, Tatopoulos a été juré pour le reality show *Face Off* sur la chaîne SY-FY.

En 2009, il a dirigé UNDERWORLD 3 : LE SOULEVEMENT DES LYCANS, issu de la saga Sony Pictures, qui a rapporté près de 100 millions de dollars dans le monde.

Entre 2001 et 2005, Patrick a également travaillé sur des projets télévisés tels que *Aquaman*, *Les Aventures de Flynn Carson*, *Saint Sinner* de Clive Barker et *Special Unit 2*.

Il a collaboré à plusieurs clips musicaux plébiscités, dont trois pour le groupe Linkin Park, et le titre IN THE END certifié disque de platine. Il a également réalisé deux clips pour l'artiste Coolio.

Dans le domaine publicitaire, il a collaboré sur plusieurs spots pour Mike's Hard Lemonade et Intel Pentium avec le Blue Man Group, ainsi qu'un spot Reebok « clones » pour Sam Bayer.

En 1993, Patrick Tatopoulos a créé sa propre société de création et d'effets maquillage et créatures. Jusqu'en 2009, Tatopoulos et son équipe ont pris en charge l'ensemble des décors.

Tatopoulos est né à Paris, où il a vécu jusqu'à 17 ans. Il a étudié aux Arts Décoratifs de Paris, aux Arts Appliqués de Paris et à la prestigieuse École des Beaux-Arts de Paris. Après des études en beaux-arts, il a déménagé à Rome pendant trois ans, puis à Athènes. En Grèce, Patrick a travaillé comme illustrateur indépendant pour plusieurs magazines, et comme décorateur d'intérieur pour des restaurants et bars en Grèce et en France. Passionné de moto, il a participé à des courses en Europe et aux États-Unis pendant de nombreuses années avant de se consacrer au cinéma, débutant sa carrière aux États-Unis en 1989.

MANUEL HUFSCHEID

Superviseur effets visuels

Manuel Hufschmid a entamé sa carrière dans l'industrie des effets visuels en 2010. D'abord producteur, il a rapidement élargi son expertise pour s'intéresser au compositing et acquérir une expérience précieuse sur les plateaux. Cette compréhension globale des effets visuels l'a naturellement conduit à évoluer vers le poste de superviseur VFX.

Au fil des années, Manuel Hufschmid a collaboré à une impressionnante série de projets, allant des longs métrages et des séries télévisées aux contenus pour plateformes de streaming. Sa capacité à passer d'un format à l'autre témoigne de sa volonté à incarner des visions artistiques grâce à des techniques VFX innovantes.

Il a récemment participé au remake de THE CROW.

PABLO ROSSO

Directeur de la photographie

Pablo Rosso est né à Córdoba, en Argentine, et possède la nationalité italienne. Installé en Espagne depuis plus de quarante ans, il mène une brillante carrière de directeur de la photographie sur de nombreux projets cinématographiques nationaux et internationaux.

Il a collaboré étroitement avec des réalisateurs tels que Paco Plaza et Jaume Balagueró ([REC] – quatre films –, À LOUER, VERÓNICA, MALVEILLANCE, EYE FOR AN EYE, MUSE, VENUS, etc.), Álex de la Iglesia (30 coins, VENECIAFRENIA) ou encore Pascal Laugier (SAINT ANGE), en plus de sa récente collaboration avec Christophe Gans sur RETOUR À SILENT HILL.

Son style se caractérise par sa capacité à créer des atmosphères crédibles, immersives, dynamiques et d'une grande intensité, faisant un usage appuyé de la lumière et de l'ombre, et recourant fréquemment à des sources lumineuses intégrées à l'action, telles que les bougies, les lanternes, etc. Pablo Rosso travaille en étroite collaboration avec les réalisateurs afin que chaque plan et chaque cadrage aient un sens narratif et dramatique au sein du récit.

MOMIRKA BAILOVIC

Chef-costumière

Momirka Bailovic a remporté de nombreuses distinctions internationales pour ses créations de costumes et compte plus de soixante projets au cinéma, à la télévision et au théâtre. Au cinéma, elle a été créatrice de costumes, chef-habilleuse et assistante costumière sur des films tels que MINAMATA d'Andrew Levitas, avec Johnny Depp ; CRAWL d'Alexandre Aja ; HELLRAISER de David Bruckner ; MAYHEM – LÉGITIME VENGEANCE de Joe Lynch ; 3 DAYS TO KILL, produit par Luc Besson, avec Kevin Costner et Amber Heard ; EVERLY de Joe Lynch, avec Salma Hayek ; CHRONIQUES DE TCHERNOBYL de Brad Parker ; LOCK OUT, avec Guy Pearce ; CAT RUN de John Stockwell, avec Paz Vega et Janet McTeer ; le drame français HUMAN ZOO ; SERBIAN SCARS de Brent Huff, avec Michael Madsen ; UNE ARNAQUE PRESQUE PARFAITE de Rian Johnson, avec Adrien Brody ; et FADE TO BLACK d'Oliver Parker.

Tout aussi active pour la télévision, elle a notamment collaboré aux quatre saisons de la très populaire série policière victorienne *Miss Scarlet, détective privée* pour Masterpiece PBS. Elle a également reçu le prix du Meilleur costume pour 12 WORDS au festival FEDIS en 2021.

Pendant ses études de création de costumes pour les arts du spectacle à la Faculté des arts appliqués de Belgrade, Momirka Bailovic s'était déjà constitué une solide expérience en travaillant pour le théâtre, le court métrage SAMI et le long métrage A

SMALL WORLD. À l'issue de sa formation, elle a poursuivi son travail sur des longs métrages et collaboré à des productions théâtrales récompensées à l'international. Son travail a remporté le prix du Meilleur costume au sixième Joakimfest en Serbie en 2009, puis le prix du Meilleur costume au 14e Festival du théâtre yougoslave l'année suivante. En 2024, elle a reçu le Prix spécial pour la création des costumes et des marionnettes pour *L'Histoire sans fin* au 23e Festival international des théâtres pour enfants de Banja Luka, ainsi que le Prix annuel du Petit Théâtre Duško Radović de Belgrade.

Côté théâtre, elle a collaboré à *Sonate d'automne* d'Ingmar Bergman pour le Théâtre national croate ; *Le Fils* de Florian Zeller pour l'Atelje Theatre de Belgrade ; *Roméo et Juliette* de Shakespeare pour le théâtre d'Oberhausen en Allemagne ; *Boat for Dolls* de M. Marković pour le Théâtre national serbe de Novi Sad ; *Crime et Châtiment* de Dostoïevski, dans l'adaptation d'Andrzej Wajda pour le Théâtre dramatique yougoslave de Belgrade ; et *Anna Karénine* d'Armin Petras, d'après le roman de Tolstoï, pour le Madlenianum de Belgrade. Plus récemment, elle a créé les costumes de *Mère Courage* de Bertolt Brecht au Théâtre national de Belgrade, *Shakespeare in Love* au Théâtre dramatique de Belgrade, et *L'Histoire sans fin* de Michael Ende au Petit Théâtre Duško Radović de Belgrade.

SÉBASTIEN PRANGÈRE **Chef-monteur**

Sébastien Prangère est un monteur français reconnu pour son travail dans le cinéma de genre. Il collabore depuis plus de vingt ans avec Christophe Gans, ayant monté LE PACTE DES LOUPS (2001), SILENT HILL (2006) et LA BELLE ET LA BÊTE (2014).

Il a également travaillé avec Pascal Laugier sur MARTYRS (2008) et THE SECRET (2012), contribuant à définir l'esthétique et le rythme d'une nouvelle vague du cinéma d'horreur français.

Sébastien Prangère travaille aussi à l'international puisqu'il a aussi assuré le montage du thriller sénégalais SALOUM (2021). Comptant parmi les rares monteurs français régulièrement impliqués dans des productions internationales, il apporte un style clair, précis et rigoureux à des films issus de cultures et de genres variés.

AKIRA YAMAOKA **Compositeur**

Akira Yamaoka est célèbré pour sa capacité unique à tisser des textures d'ambiance, rock et industrielles pour composer de véritables paysages sonores et créer des univers psychologiques évocateurs et profondément troublants qui marquent durablement l'esprit. Il est surtout connu pour son travail révolutionnaire sur la série

de jeux *Silent Hill*, qui a redéfini le rôle de la musique et du design sonore dans la création d'une expérience de jeux vidéo immersive et émotionnellement puissante.

La vision artistique d'Akira Yamaoka ne se cantonne pas à *Silent Hill*. Il a façonné les identités sonores emblématiques de *Shadows of the Damned*, *Let It Die* et *The Medium*, ainsi que celles de l'adaptation cinématographique *SILENT HILL* et de la série Netflix *Cyberpunk: Edgerunners*.

Ces dernières années, Akira Yamaoka a continué de repousser les limites de la narration sonore avec ses compositions atmosphériques et oppressantes pour *Slitterhead*, *Decarnation* et *Stray Souls*. Chaque œuvre témoigne d'un sens aigu du détail et d'une maîtrise artistique remarquable, confirmant Akira Yamaoka comme un créateur visionnaire toujours à l'avant-garde de son art.

ROBERTO CAMPANELLA **Chorégraphe**

Né à Rome, où il a grandi, Roberto Campanella se forme à la Scuola Italiana di Danza Contemporanea. En 1985, il intègre la Compagnia Italiana di Danza Contemporanea, avant de rejoindre le prestigieux Aterballetto. En 1993, Roberto Campanella entre au National Ballet of Canada, où il est rapidement promu soliste et interprète de nombreux rôles du répertoire classique et contemporain.

Roberto Campanella fait ses débuts de chorégraphe lors du Choreographic Workshop du National Ballet of Canada en 1995. À l'issue de sa carrière d'interprète en 1996, Roberto Campanella suit la formation du Teacher Training Program de la National Ballet School, dont il sort diplômé avec mention. Il est aujourd'hui un professeur invité très recherché, notamment par le National Ballet of Canada, le Stuttgart Ballet, ainsi que par de nombreuses compagnies en Italie, en Corée et au Japon.

Bien que Roberto Campanella travaille essentiellement pour ProArteDanza, il signe également de nombreuses commandes chorégraphiques pour des compagnies au Canada et à l'international. En 2001, Roberto Campanella est nommé au Bonnie Bird Choreography Award à Londres. En 2007, il reçoit le Fellowship Initiative Award du New York Choreographic Institute, affilié au New York City Ballet, puis en 2008 une Chalmers Professional Development Grant.

La première œuvre chorégraphique de grande envergure de Roberto Campanella, *Alice au pays des merveilles*, est créée au Ballet Augsburg en Allemagne en octobre 2008.

Roberto Campanella reçoit le Dora Mavor Moore Award de la meilleure chorégraphie, partagé avec le co-chorégraphe Robert Glumbek, pour ... *in between...*, créé lors de la saison 2010 de ProArteDanza.

Aujourd’hui, Roberto Campanella est un chorégraphe et directeur de mouvement très sollicité pour le cinéma et la télévision. Il a créé des chorégraphies et des mouvements pour la série *What We Do In The Shadows*, ainsi que pour les films ALLEY OF NIGHTMARES, ÇA : CHAPITRE 2 et LA FORME DE L’EAU, récompensé par quatre Oscars, ou encore pour la série *Star Trek: Strange New Worlds*, parmi de nombreux autres projets.

KATE WALSHE **Prothésiste/Conceptrice effets créatures**

Kate Walshe est patronne et copropriétaire de Millennium FX, l’une des principales entreprises européennes spécialisées dans les effets de prothèses et de créatures. Originaire du comté le plus plat d’Irlande, elle vit désormais dans les Chiltern Hills au Royaume-Uni, où elle évolue entourée de loups-garous et d’extraterrestres. Après une licence en cinéma obtenue au Dublin Institute of Technology, elle entame sa carrière de monteuse avant de reprendre ses études et d’obtenir un diplôme de troisième cycle en VFX et SFX à la National Film and Television School au Royaume-Uni. Elle rejoint Millennium FX en 2007 et a collaboré à une centaine de projets pour le cinéma et la télévision.

Tout récemment, Kate Walshe a participé aux séries *Foundation*, *Doctor Who*, *Silo*, et les films LA MAISON DU MAL et STARVE ACRE, ainsi que HAMNET de Chloé Zhao, BUGONIA de Yorgos Lanthimos, *Alien: Earth* et *The War Between*. Elle a également collaboré à THE TOXIC AVENGER de Macon Blair et KUNG FURY : THE MOVIE de David Sandberg. Millennium FX est une entreprise plusieurs fois récompensée qui conçoit des maquillages prothétiques, animatroniques, costumes spécialisés, maquettes et accessoires pour le cinéma, la télévision, les parcs à thème, le théâtre et des projets d’entreprise.

NEELY EISENSTEIN **Directrice de casting**

Au cours des dix dernières années, Neely Eisenstein a piloté le casting d’environ 30 films, comme le film d’apprentissage SNACK SHACK, écrit et réalisé par Adam Rehmeier, avec Gabriel LaBelle, Nick Robinson et le nouveau venu Conor Sherry ; la comédie romantique PLUS ONE, avec Jack Quaid et Maya Erskine ; et EXTREMELY WICKED, SHOCKINGLY EVIL AND VILE, avec Zac Efron, Lily Collins, Kaya Scodelario et Jim Parsons, particulièrement apprécié au festival de Sundance.

FICHE ARTISTIQUE

James Sunderland	JEREMY IRVINE
Mary Crane/Angela/Maria/Moth Mary	HANNAH EMILY ANDERSON
Pyramid Head	ROBERT STRANGE
Armless/Spider Lady	GIULIA PELAGATTI
Laura	EVIE TEMPLETON
Don King	CHAD COLEMAN
Rosie	JESS GABOR
Johnny Salters	ETHAN EMBRY

FICHE TECHNIQUE

Réalisation	CHRISTOPHE GANS
Scénario	CHRISTOPHE GANS
.....	SANDRA VO-ANH
.....	WILLIAM SCHNEIDER
Producteurs	VICTOR HADIDA
.....	MOLLY HASSELL
.....	DAVID M. WULF
.....	BRENT STIEFEL
.....	JUSTIN LOTHROP
.....	SYDNEY SWEENEY
Producteurs exécutifs	AKIRA YAMAOKA
.....	TETSU FUJIMURA
.....	JOE SIMPSON
.....	SIMON WILLIAMS
.....	JONATHAN BROSS
.....	JULIANA LUBIN
.....	NORMAN MERRY
.....	PETER HAMPDEN
.....	LORNA SOONHEE
.....	PAUL W. HAZEN
.....	JOE NEURAUTER
.....	JAY TAYLOR
Directeur de la photographie.....	PABLO ROSSO
Chef-monteur.....	SÉBASTIEN PRANGÈRE
Chef costumière	MOMIRKA BAILOVIC
Chefs-décoratrices.....	JOVANA MIHAJLOVIC
.....	MINA BURIC
Musique.....	AKIRA YAMAOKA
Superviseur effets visuels.....	MANUEL HUFSCHMID
Directrice de casting	NEELY EISENSTEIN
Concepteur créatures	PATRICK TATOPOULOS
Chef du développement visuel.....	DAVID RATAJCZAK
Chorégraphe	ROBERTO CAMPANELLA
Conceptrice prothèses/effets créatures	KATE WALSH

