



METROPOLITAN FILMEXPORT

Présente

Une production LAIKA

Un film de Travis Knight

LA PROPHÉTIE DE LA FORÊT

(Wildwood)

**Peyton Elizabeth Lee
Jacob Tremblay**

Scénario : Chris Butler

Durée : 2h12

Sortie nationale : 9 décembre 2026

Vous pouvez télécharger l'affiche et des photos 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 :

Delphine Olivier et Alexis Rubinowicz
delphineolivier.presse@gmail.com / 06 89 09 57 95
alexis@arpresse.com / 06 11 21 02 55

L'HISTOIRE

Prue, une jeune fille courageuse, part à la recherche de son petit frère, enlevé et retenu dans la forêt interdite peuplée de créatures enchantées, d'alliés inattendus et d'adversaires redoutables.

Ce qui débute comme une quête intime se transforme rapidement en une aventure spectaculaire aux enjeux colossaux, et c'est le destin de tout un monde caché qui dépend désormais de ses choix.



UN MESSAGE DE LAIKA

VINGT ANS D'ÉVOLUTION ARTISTIQUE GUIDÉS PAR UNE SIMPLE CONVICTION : LES HISTOIRES COMPTENT.

Depuis le début, nous sommes convaincus que les histoires nous aident à mieux comprendre le monde qui nous entoure. Elles façonnent nos peurs et nos espoirs. Elles nous rappellent que le courage se distingue de l'intrépidité, que l'amour est exigeant, et que même dans les moments les plus sombres, il y a de la place pour l'espérance.

Ce sont là les histoires que nous avons toujours eu envie de raconter. En vingt ans, les films que nous avons accompagnés sont sans doute radicalement différents dans leur style, leur tonalité et leur univers, mais ils ont en commun une solide conviction : les mondes les plus extraordinaires qu'ils traversent ne peuvent nous toucher que s'ils révèlent quelque chose de vrai sur le nôtre.

WILDWOOD – LA PROPHÉTIE DE LA FORÊT s'inscrit dans cette tradition.

À première vue, WILDWOOD est une aventure fantastique spectaculaire, mais comme toutes les histoires qui nous ont le plus inspirés, ses vrais enjeux sont profondément humains. Le film parle de deuil et d'amour. De la tension intenable entre le besoin de retenir et la nécessité de laisser partir. De la découverte d'un monde plus complexe, plus beau et plus interconnecté qu'on ne le pensait au départ. C'est une histoire qui parle d'espoir, de courage, de peur, et des choix impossibles que l'amour nous impose parfois de faire.

Si le contexte a largement évolué en vingt ans, nous avons accompagné cette histoire avec la même approche fondamentale que pour notre tout premier projet, CORALINE, un long métrage en stop-motion, procédé qui assume pleinement sa dimension artisanale et humaine.

Nous sommes convaincus que l'artisanat, effectué avec le plus grand soin, possède une dimension profondément humaine. Chaque film que nous produisons est fabriqué par des centaines d'artisans qui travaillent, plan par plan, en faisant preuve d'une infinie patience. Chaque image porte l'empreinte des artistes qui l'ont fait naître. Chaque marionnette est un objet tangible. Chaque décor est construit en dur. Chaque costume est cousu par des mains humaines. Pour chaque expression de visage, il a fallu qu'un artiste se penche sur une marionnette, retienne son souffle, et déplace un objet d'une fraction de millimètre, et accepte de croire que l'accumulation de milliers de gestes quasi imperceptibles finira, peut-être, par convaincre un inconnu qu'un assemblage d'acier et de silicone possède une âme.

C'est absurde d'y croire. Mais nous y croyons néanmoins.

Pour autant, la nature artisanale de notre travail n'est pas une fin en soi. C'est l'expression du dévouement, de la curiosité, et de l'humanité qu'insuffle chaque

artiste à l'œuvre. Depuis plus de vingt ans, cet engagement est resté inchangé. La technologie évolue. Les techniques font des progrès. Certains outils apparaissent, d'autres disparaissent. Mais l'objectif reste toujours le même.

Nous cherchons à raconter des histoires qui continuent de vivre en nous bien après que les lumières de la salle de cinéma se rallument. Des histoires qui nous rappellent que les ténèbres et la lumière ne sont pas des ennemies, mais des compagnons de route, que les gens ordinaires sont capables d'accomplir des exploits extraordinaires, et que c'est encore l'amour qui est le plus à même de nous faire évoluer.

Ces histoires-là comptent.

Et nous pensons que WILDWOOD en fait partie.

NOTE D'INTENTION DU RÉALISATEUR

Il existe des endroits dans le monde dont l'homme ne devrait jamais fouler le sol. Des forêts sombres où les arbres dissimulent des secrets plus sombres encore. Et cet endroit s'appelle... Wildwood.

Quand on me demande depuis combien de temps je travaille sur WILDWOOD – LA PROPHÉTIE DE LA FORÊT, je réponds généralement seize ans. C'est théoriquement vrai. Mais pour être tout à fait honnête, j'y travaille depuis toujours.

Bien avant qu'une ligne de scénario ne soit écrite, qu'une marionnette ne soit fabriquée ou une caméra installée, il y avait les histoires que ma mère me lisait. Des histoires de Tolkien, Lewis, Baum, Carroll. Des histoires qui affirmaient que le monde n'était banal que parce que nous n'avions pas appris à le regarder comme il faut. Et qu'au-delà des apparences d'un paysage familier, dissimulé derrière un arbre ou au détour du chemin, l'émerveillement nous attendait patiemment.

Et l'émerveillement m'attendait en effet quand j'ai découvert le manuscrit inachevé de Colin Meloy. Bien avant qu'il ne voie le jour sous la forme d'un roman, *Les Chroniques de Wildwood*, le texte magnifique de Colin m'a envoûté. En quelques pages, j'ai ressenti cette sensation rare, qui ne trompe pas, que chaque artiste redoute en secret :

« Oh non ! celui-ci est à moi. »

Pas au sens juridique, bien entendu. Au sens spirituel. Comme lorsqu'on croise le regard par hasard d'un bouledogue français abandonné. On l'emmène chez soi. On ne sait pas où il va dormir. Ou combien il va coûter. Ou s'il va détruire les meubles. Mais la décision est déjà prise.

Je suis aussitôt tombé amoureux de ce texte.

Et puis, j'ai découvert les illustrations de Carson Ellis. Personne ne voit tout à fait le monde comme elle. Elle semble dessiner le monde, non pas tel qu'il est, mais tel qu'il est filtré par le souvenir. Les arbres paraissent plus hauts, les hivers plus rigoureux, les étés plus étincelants. L'enfance glisse vers le mythe sans perdre de vue la réalité concrète du monde. La mémoire et l'imagination coexistent dans le même espace-temps. Ces illustrations sont magnifiques et, d'une certaine façon, rendent WILDWOOD plus fascinant encore.

J'ai ensuite pris conscience que l'histoire se déroulait à Portland, dans l'Oregon. Ma ville natale. Un peu comme si j'avais découvert *Le Seigneur des Anneaux* et appris que Fondcombe était juste à côté de Burnside Street, dans le centre de Portland, que le Balrog joue de temps en temps dans des festivals de folk indépendant et qu'Aragorn tient absolument à préparer son propre café éco-responsable.

C'était extraordinaire. Trop beau pour être vrai. Il fallait absolument qu'on fasse ce film.

Bien évidemment, nous avons acquis les droits d'adaptation du livre. Et, bien évidemment, nous avons découvert que nous ne savions absolument pas comment nous y prendre. Car vouloir faire quelque chose et être capable de le faire sont deux choses radicalement différentes. J'imagine que c'est l'une des prises de conscience les moins agréables du passage à l'âge adulte.

WILDWOOD – LA PROPHÉTIE DE LA FORÊT a donc dû attendre.

Sans rester passif pour autant. Les forêts ne sont jamais passives. Elles grandissent tout en donnant l'impression d'être immobiles. Elles puisent leur force dans le sol bien avant que les branches ne se découpent dans le ciel. Les saisons les traversent, comme de lentes méditations. Tout ce qui compte se déroule d'abord sous la surface.

Et WILDWOOD – LA PROPHÉTIE DE LA FORÊT a attendu.

Non pas parce qu'il se refusait à nous, mais parce que nous n'étions pas encore dignes de lui. Parfois, les histoires savent les choses avant nous. Certaines arrivent exactement au moment où nous en avons besoin, d'autres surviennent plusieurs dizaines d'années avant qu'on ne soit capable de comprendre ce qu'elles cherchent à nous dire.

Au cours de ces seize années, nous avons fait d'autres films. Chacun d'entre eux nous a appris quelque chose. Chacun d'entre eux nous a fait grandir d'une manière à la fois évidente et impalpable. Nous avons appris de nouvelles techniques, résolu d'anciens problèmes, tout en en inventant de nouveaux. Nous avons connu suffisamment d'échecs pour avoir un peu moins peur de les affronter.

Et pourtant, WILDWOOD – LA PROPHÉTIE DE LA FORÊT attendait toujours.

Sans vraiment nous en rendre compte, peu à peu, dans la douleur parfois, nous sommes devenus les auteurs et les artistes dont WILDWOOD avait besoin. Non pas parce que nous étions devenus plus doués, même si j'espère que c'est le cas. C'est plutôt parce que nous avons appris à écouter attentivement ce que l'histoire nous demandait. Chemin faisant, je crois que j'ai fini par bien comprendre la singularité de l'approche de LAIKA et du stop-motion.

Je pourrais parler des armatures et des visages de rechange, des peaux en silicone, des costumes miniatures, des caméras pilotées en motion-control, ou de l'ingéniosité hors du commun des artistes et artisans capables de bâtir des civilisations entières qui tiennent sur une table de salle à manger. Tout cela est vrai. Mais ce n'est pas dans cette direction qu'il faut chercher la véritable réponse.

La vraie réponse, c'est le soin et le dévouement avec lesquels on fait les choses.

La spécificité du stop-motion, c'est que tout ce qu'on voit à l'image existe car un être humain a pris le soin de le fabriquer. Chaque plan est le fruit d'une décision humaine. Quelqu'un a sculpté cet arbre. Quelqu'un a cousu ce minuscule manteau. Quelqu'un a trouvé la nuance précise de vert pour une feuille qui vole, balayée par le vent, vers le bord du cadre pendant moins d'une seconde, avant de disparaître à jamais. Rien n'arrive par hasard. Le moindre objet existe parce que quelqu'un a pris soin de le créer.

Il y a là quelque chose d'assez émouvant.

À une époque où la vitesse devient de plus en plus une injonction, où les images animées sont générées par quelques manipulations sur un clavier d'ordinateur, où des mondes tout entiers surgissent d'un simple clic de souris, et où même l'imagination devient automatisée, le stop-motion propose autre chose. Il nous rappelle que certaines méritent qu'on leur consacre du temps. Que l'attention est précieuse. Que le dévouement laisse des traces. Parfois, au sens littéral du terme.

Nous avons gommé la plupart d'entre elles à l'aide d'un pinceau.

Mais leur présence demeure malgré tout. Je suis profondément convaincu que l'acte de création d'une œuvre reste inscrit dans l'œuvre elle-même. C'est ainsi que chaque plan de WILDWOOD – LA PROPHÉTIE DE LA FORÊT est marqué par l'humanité de ceux qui l'ont créé. D'une certaine manière, la moindre image de n'importe quel plan de n'importe quel film témoigne de la foi qu'on a dans l'œuvre. Des centaines de personnes se sont réunies pour affirmer haut et fort que de toutes petites marionnettes fabriquées à la main peuvent faire rire, pleurer, espérer, et s'émouvoir de parfaits inconnus, et peut-être leur faire voir le monde sous un angle légèrement différent. Quand on dit cela à voix haute, cela paraît totalement absurde.

Et pourtant...

Elles sont bel et bien là. Et elles remplissent précisément ce rôle. Après avoir consacré plus de vingt ans à travailler comme un fou dans l'animation en stop-motion, je suis certain que le monde continue de tourner grâce à des gens qui font des choses absurdes avec des convictions déraisonnables chevillées au corps. Ils plantent des arbres à l'ombre desquels ils ne viendront jamais s'asseoir. Ils bâtissent des cathédrales qu'ils ne verront jamais achevées. Ils passent seize ans à animer des marionnettes en les faisant bouger d'à peine 2 cm à chaque mouvement, image par image, parce qu'ils sont convaincus que quelqu'un, quelque part dans le monde, sera un peu moins seul grâce à elles.

Absurde. Magnifique. C'est d'ailleurs peut-être la même chose.

Seize ans ont passé. La forêt s'est épanouie. Nous aussi. Quand je repense à toutes ces années, je ne pense pas qu'on les ait consacrées à donner vie au film. Je pense que c'est le film qui a passé seize ans à nous donner vie.

C'est le genre de phrase qu'on pourrait trouver sur un coussin brodé hors de prix. Mais il arrive que ce genre de coussin ait raison.

Bienvenue à WILDWOOD – LA PROPHÉTIE DE LA FORÊT.

Et si, par hasard, vous tombez sur un corbeau qui vous regarde d'un air supérieur et arrogant... Ne vous en faites pas.

Ces oiseaux ont toujours été comme ça.

Travis Knight

PDG de LAIKA

Réalisateur et producteur de WILDWOOD - LA PROPHÉTIE DE LA FORÊT

LES PERSONNAGES

Prue McKeel (Peyton Elizabeth Lee)

Prue a toujours eu l'air plus mûre que son âge. Intelligente et redoutablement débrouillarde, elle a une telle confiance en soi qu'on pourrait, par moments, la croire un rien arrogante. Autant dire qu'elle a hâte de quitter l'enfance. Mais lorsque son petit frère est enlevé par une nuée de corbeaux et transporté dans la forêt interdite qui s'étend au-delà de Portland, la belle assurance qu'elle s'est patiemment forgée est mise à l'épreuve. Dans son parcours, Prue ne se contentera pas de voler au secours de son frère. Elle découvrira que le courage ne consiste pas à ne pas avoir peur, que la maturité ne se confond pas avec le refus de l'enfance, et que l'amour est bien plus exigeant que toutes les aptitudes acquises par l'apprentissage.

Curtis Mehlberg (Jacob Tremblay)

Curtis est le genre d'enfant qui préfère lire des récits d'aventure plutôt que de les vivre ! Sérieux, maladroit, d'une curiosité insatiable et secrètement amoureux de Prue, il semble particulièrement mal préparé à affronter une expédition dangereuse au cœur d'une forêt enchantée. Mais c'est justement ce qui le rend indispensable. Alors que Prue a tendance à foncer tête baissée, Curtis observe. Il écoute. Il se pose des questions. Et, chemin faisant, il découvre que l'héroïsme prend la forme qu'on imagine et que la bienveillance, l'empathie et la conviction peuvent se révéler aussi puissantes qu'un glaive.

Alexandra (Carey Mulligan)

Bien avant qu'elle ne soit considérée comme une adversaire maléfique, Alexandra était tout simplement une mère. La mort de son jeune fils a dévasté son monde avec une telle violence qu'elle en refuse le caractère irréversible. En cherchant à vaincre la mort en personne, elle s'enferme dans sa souffrance, au mépris de sa compassion, de sa raison et, en définitive, de sa propre humanité. Car elle est en quête de l'impossible. Alexandra n'est pas animée par la cruauté, mais par un amour qui a viré à l'obsession. Une manière de nous souvenir que nos plus grandes valeurs, quand elles ne sont pas canalisées, peuvent devenir nos pires ennemies.

Brendan (Mahershala Ali)

Brendan est à la tête des Bandits, non parce qu'il a soif de pouvoir, mais parce que les autres estiment qu'il est capable de l'exercer avec sagesse. Redoutable quand il le faut, il est conscient que la force se mesure moins par la domination que par la retenue. Alors que les ambitions d'Alexandra menacent l'existence même de Wildwood, Brendan devient l'un des plus précieux alliés de Prue, reconnaissant chez elle la volonté – très rare – de suivre ses convictions plutôt que de céder à la facilité.

Le Général (Angela Bassett)

Cheffe de la Principauté des Oiseaux, le Général impose immédiatement le respect. Impériale, redoutablement intelligente et animée par un sens intègre du devoir, elle gouverne avec autorité et sagesse. Dans un monde déchiré entre diverses factions, elle demeure l'une des rares figures capables de dépasser les luttes politiques et d'agir dans l'intérêt de tous.

Septima (Awkwafina)

Petite, hirsute et sous-estimée par la plupart de ceux qu'elle croise, Septima s'en sort grâce à sa vivacité d'esprit, son culot et son talent presque surnaturel pour s'extraire des situations les plus désespérées. Si elle sert de guide et qu'elle apporte une touche de légèreté grâce à son humour et à ses farces, elle cache derrière ses remarques sarcastiques une indéfectible loyauté. Septima nous rappelle que les êtres les plus courageux de Wildwood sont aussi ceux les moins susceptibles d'être honorés.

Mme McKeel (Maya Erskine)

Chaleureuse, inventive et anticonformiste, Mme McKeel a bâti un foyer où dominent les livres, la musique, la confiture maison et l'amour inconditionnel ! Pour elle, le monde est d'autant plus passionnant qu'on l'aborde avec curiosité plutôt qu'avec des certitudes. Si Prue confond souvent la douceur de sa mère avec de la naïveté, elle finit par comprendre que la passion peut se révéler aussi efficace que la force.

M. McKeel (Jake Johnson)

Pragmatique, drôle et profondément attaché à Portland, M. McKeel se délecte des petits rituels de la vie de famille. Il ne prétend pas détenir toutes les réponses, mais il fait face avec patience, optimisme et un amour indéfectible. Dans un film où les guerriers et les sorciers mènent le jeu, sa fidélité sans faille prouve que de simples preuves d'affection peuvent, elles aussi, être héroïques.

Dmitri (Charlie Day)

Dmitri est ce qu'on peut appeler un soldat malgré lui. Invisible aux yeux des autres, constamment ébouriffé et poursuivi par une malchance stupéfiante, il passe l'essentiel de son temps à éviter de finir dévoré... Et pourtant, au-delà de ses angoisses et de ses mésaventures qui prêtent à rire, il reste d'une droiture inébranlable, malgré la cruauté du monde à son égard.

Maksim (Tom Waits)

Avec Maksim, chaque bouton est impeccablement lustré, chaque ordre est exécuté, la moindre faiblesse est objet de mépris. Maksim incarne l'arrogance séduisante du pouvoir autoritaire. La discipline est sa religion, l'obéissance sa valeur cardinale, et à ses yeux, la clémence un luxe réservé aux plus faibles. Il sert Alexandra avec un dévouement absolu, convaincu que le maintien de l'ordre justifie tous les sacrifices.

Owl Rex (Richard E. Grant)

Retiré dans un manoir en ruines, Owl Rex observe Wildwood depuis des années, mais il s'en tient étonnamment à distance. Raffiné, excentrique et d'une intelligence

aussi vive que fantasque, il est conscient que le destin des royaumes repose parfois sur les choix des enfants.

Niamh (Amandla Stenberg)

Intrépide au combat et farouchement loyale envers son peuple, Niamh a consacré sa vie à défendre Wildwood. Son courage, sa détermination et ses exploits au combat forcent l'admiration, mais c'est sa générosité qui marque avant tout les esprits.

Iphigenia (Tantoo Cardinal)

La doyenne de Wildwood sait bien que la sagesse ne s'accumule pas au fil des années, mais qu'il faut la transmettre. Patient, douée d'une grande empathie et totalement en phase avec les vibrations de la forêt, Iphigenia voit des liens entre les êtres là où les autres ne décèlent que des conflits. Elle sait que toute fin porte en elle les germes d'un nouveau commencement.

Le Directeur des Postes (Len Cariou)

Personne ne se repère mieux sur les sentiers secrets de Wildwood que le Directeur des Postes. À la fois passeur et conteur – malgré lui –, il ne se contente pas de livrer le courrier. Il transporte des nouvelles et des secrets mais parfois aussi de jeunes héros là où le devoir les appelle.

Lars Svik (Marc Evan Jackson)

Contrairement à Alexandra, Lars ne recherche pas l'amour. Ce qui l'intéresse avant tout, c'est le contrôle. Parfaitement maître de lui et d'un cynisme sans limite, il est convaincu que la civilisation se résume à l'art de gérer les ambitions des autres. Alors que les combattants s'affrontent au grand jour sur le champ de bataille, Lars estime que le destin des nations se joue le plus souvent à huis clos entre des gens qui n'ont guère besoin d'élever la voix.

NOTES DE PRODUCTION

AU CŒUR DE L'HISTOIRE

Une grande aventure et une preuve d'amour

Au début de WILDWOOD - LA PROPHÉTIE DE LA FORÊT, un événement terrible et défiant l'imagination se produit : une nuée de corbeaux enlève Mac, le petit frère de Prue McKeel, dans la forêt interdite qui s'étend au-delà de Portland. Prue fait alors ce que l'amour lui intime de faire.

Elle suit sa trace.

Une décision qui la conduit à franchir les limites du monde qu'elle connaît pour pénétrer dans Wildwood, territoire à la fois magnifique et périlleux, meurtri par d'anciennes blessures et menacé par une guerre imminente. Si, au départ, elle cherche avant tout à sauver son frère, elle découvre peu à peu la vie secrète de la forêt et, chemin faisant, la part d'ombre et de lumière qui coexiste en chacun de nous.

L'aventure de Prue est née avec le roman de Colin Meloy, best-seller inscrit sur les listes du *New York Times*, magnifiquement illustré par Carson Ellis. Ensemble, ils ont créé un univers qui a transformé la région du nord-ouest Pacifique en un territoire fascinant de contes de fée et de mythes. C'est dans ce monde que s'aventure Prue, accompagnée par son camarade de classe Curtis Mehlberg, aussi maladroit qu'attachant, pour finir par découvrir que la forêt est bien plus qu'une contrée sauvage et indomptée. Il s'agit d'une ancienne civilisation où la guerre menace d'éclater. Car Wildwood subit le joug de la Gouverneure Douairière Alexandra qui, bouleversée par la mort de son fils, a conduit le pays vers un destin tragique.

Alors que le temps devient compté pour retrouver Mac, Prue comprend que pour sauver son frère, elle devra risquer sa vie.

Puisant dans la tradition atemporelle de la littérature fantastique tout en restant résolument contemporain, le roman de Colin Meloy a captivé ses lecteurs grâce à son univers imaginaire foisonnant et sa justesse émotionnelle. Travis Knight, PDG du studio d'animation en stop-motion LAIKA, installé à Portland, fait partie des admirateurs du livre.

Entre une héroïne attachante, des personnages mémorables et une impressionnante richesse dramaturgique, Knight était convaincu que le roman était une source d'inspiration idéale pour LAIKA. Il a d'ailleurs envisagé d'adapter le livre pour le grand écran, bien avant sa publication.

« Ce qui m'a frappé avec Les Chroniques de Wildwood, c'est qu'il m'a semblé à la fois atemporel et très actuel », se souvient Knight. *« Il possédait l'ampleur et*

l'étrangeté des grandes aventures et des contes de fée que j'adorais quand j'étais petit, mais il était traversé par une énergie contemporaine. Il était drôle et effrayant, lyrique et frondeur. Il tenait parfois de la fable écologique, parfois aussi de la satire politique, avant de prendre la forme d'une aventure haletante, puis d'une histoire intime et profondément émouvante. On y sentait l'influence lointaine d'auteurs comme Tolkien et Roald Dahl, mais Colin et Carson ont créé un monde avec son propre rythme et sa propre identité. J'ai tout de suite su que je voulais l'adapter. C'est ensuite que j'ai commencé à avoir très peur... en prenant conscience de l'envergure de cet univers et en me demandant comment on allait bien pouvoir le transposer à l'écran sans en atténuer la force, la beauté et l'esprit. »

Knight a compris que l'ampleur de la dramaturgie dépassait les possibilités du cinéma en stop-motion à l'époque – même si, par ailleurs, ce défi colossal n'était pas pour lui déplaire. Avec une petite équipe d'artistes et d'experts des nouvelles technologies, il a continué à développer le projet, pendant que la notoriété de LAIKA n'a cessé de croître grâce à ses nouveaux longs métrages sortis en salle. Cette période d'incubation de seize années a permis à la structure de mieux maîtriser encore la narration propre au stop-motion en s'appuyant sur des avancées technologiques développées en interne. Une démarche essentielle dans la détermination du studio à mettre en œuvre son projet le plus ambitieux en stop-motion et à le faire découvrir au monde entier.

Pour écrire le scénario, Knight a sollicité son fidèle collaborateur Chris Butler, auteur de L'ÉTRANGE POUVOIR DE NORMAN, KUBO ET L'ARMURE MAGIQUE et MONSIEUR LINK, et également réalisateur (L'ÉTRANGE POUVOIR DE NORMAN, MONSIEUR LINK). Quand il a découvert le roman en 2013, Butler a été à la fois émerveillé et effrayé par la richesse des univers du livre. « À chaque film, on cherche à repousser les limites, mais ce livre possédait un souffle romanesque vertigineux et, honnêtement, c'était effrayant d'envisager son adaptation pour le cinéma », confie Butler.

Étant donné que WILDWOOD - LA PROPHÉTIE DE LA FORÊT était sa première adaptation – il n'avait écrit jusque-là que des scénarios originaux –, Butler estimait qu'il était crucial de rester aussi fidèle que possible au texte d'origine. Il a également cherché à démarquer ce conte moderne des grands classiques qui l'ont précédé, comme ALICE AU PAYS DES MERVEILLES ou, plus récemment, UN RACCOURCI DANS LE TEMPS – autant de récits d'apprentissage autour d'héroïnes courageuses confrontées à des univers extraterrestres.

Fidèle à la tradition de LAIKA qui, depuis vingt ans, cherche à se renouveler à chaque nouveau projet, Butler tenait à ce que WILDWOOD s'éloigne des codes traditionnels du fantastique.

« Pour moi, il s'agissait avant tout de déceler la vérité au cœur du fantastique. »

Chris Butler

Cette approche a nourri toutes les étapes de l'adaptation. Au lieu d'aborder WILDWOOD - LA PROPHÉTIE DE LA FORÊT comme une volonté de s'affranchir du monde réel, Butler a ancré l'intrigue dans une réalité émotionnelle tangible afin que l'univers extraordinaire du film semble habité, concret et profondément humain. Butler se souvient : *« J'ai commencé à me demander à quoi pouvait ressembler cet univers fantastique. Non pas à quoi il pouvait ressembler dans un film d'animation classique, mais en se demandant de quoi il aurait l'air si ce monde fantastique était réel. Soudain, les animaux se mettent à parler et on n'a plus de repères. Ce ne sont plus de mignonnes créatures aux yeux doux qui chantent, et c'est justement ce qui m'intéressait. Si un coyote savait parler, qu'est-ce qu'il dirait ? »*

Pour déjouer certains codes éculés du fantastique, Butler avait une alliée majeure dans sa manche : le personnage de Prue. Loin de la jeune protagoniste naïve, Prue est une héroïne débrouillarde qui connaît parfaitement les mécanismes des contes de fée. Dès lors qu'elle pénètre dans les terres sauvages pour retrouver Mac, elle est pleinement mobilisée par sa mission, sans se laisser distraire par l'étrangeté du monde qu'elle découvre.

« Pour Prue, je me suis vraiment dit que c'était une adolescente qui connaît parfaitement les ressorts de ce genre d'intrigue », explique Butler. *« Elle est elle-même ado dans un conte de fée, mais elle ne croit pas aux contes de fée ! C'est une approche radicalement différente du schéma traditionnel où l'héroïne est fascinée par la féerie d'un monde fantastique. Et pourtant, même si elle est futée et débrouillarde, elle découvre également que, contrairement à ce qu'elle croit, elle ne détient pas toutes les réponses. »*

À l'inverse, Curtis, son compagnon visiblement malchanceux, est, au départ, totalement innocent. Après avoir croisé Prue dans un café du quartier et l'avoir accompagnée au parc où Mac est enlevé, il accepte de la suivre jusque dans la forêt interdite tant elle le fascine. Une fois sur place, il est stupéfait de découvrir un monde habité par des animaux sachant parler, des bandits et une infâme matriarche qui cherche à retrouver sa puissance d'autrefois. *« Curtis est un personnage adorable, mais, dans un premier temps, Prue ne veut pas de cet acolyte »,* reprend Butler. *« Elle n'a pas du tout envie qu'il lui colle aux basques, même si, en réalité, ils sont les deux faces de la même pièce, dans la mesure où leur regard sur l'imaginaire et la réalité évolue tout au long du film. »*

Et tandis que Prue découvre que le monde comporte une part de féerie qu'elle ne soupçonnait pas, Curtis apprend que réaliser les rêves d'aventure qu'il avait, enfant, se paie au prix fort. *« C'est très facile de lire une BD ou de jouer à un jeu de cartes avec des héros armés d'épées, mais à quoi servent vraiment ces épées ? »,* s'interroge Butler. *« Sur le terrain, les batailles sont beaucoup plus concrètes. »*

La menace terrible qui pèse sur les différentes forêts de Wildwood est incarnée par la Gouverneure Douairière Alexandra (Carey Mulligan) qui, traumatisée par la tragédie qu'elle a vécue, est amenée à commettre des actes abominables. Mais comme pour Prue et Curtis, Butler tenait à donner à Alexandra la même complexité et la même

richesse intérieure qu'aux personnages humains. Elle évoque sans doute les reines maléfiques des contes de fée, mais elle n'est pas animée que par sa soif du pouvoir.

En réalité, elle cherche à tout prix le moyen de réparer une blessure de son passé. *« Il me semblait que c'était là une motivation beaucoup plus humaine », poursuit Butler. « C'est ce qui la rend plus attachante, même si elle commet des actes épouvantables. Au moins, on a une vision plus complète de sa personnalité. Elle n'est pas réduite à une simple caricature – c'est un véritable être humain. »*

Knight ajoute : *« Alexandra peut faire penser en apparence à une méchante de conte de fée, mais je ne l'ai jamais envisagée sous cet angle. Les 'méchants' les plus fascinants ne sont pas foncièrement mauvais – ce sont des êtres dont la souffrance a nourri la violence. Alexandra a perdu l'être qu'elle aimait le plus au monde, et elle ne peut s'y résoudre. Elle ne peut pas tourner la page. Elle cherche donc à soumettre le monde à sa souffrance. Je la comprends. Et je crois que c'est le cas de la plupart d'entre nous. Quand on souffre, ce qui est impossible semble négociable. La souffrance peut nous convaincre que, quand on dispose de suffisamment de temps et de pouvoir, on peut défaire ce qui a été fait. La tragédie d'Alexandra, c'est qu'elle suit à la lettre cette injonction, quitte à basculer dans l'abîme. Elle fait des choses terribles, mais son intention de départ est profondément humaine : l'amour, le deuil, et le refus catégorique de lâcher prise. »*

Entourés d'une vaste galerie de bandits, de bureaucrates, de coyotes, d'oiseaux qui parlent et d'un rat sympathique, Prue, Curtis et Alexandra sont devenus les piliers du scénario de Butler qui reprend les thèmes majeurs de l'œuvre de Meloy. En 2018, des story-boarders ont commencé à transposer le script en vignettes. Début 2020, le film était en préparation – quelques semaines à peine avant le début de la pandémie de COVID-19 qui a imposé le confinement au monde entier.

Après avoir travaillé sur divers aspects de la prépa depuis chez eux, les techniciens ont retrouvé le chemin du studio en juillet 2020 et le tournage a démarré en 2021, avec l'objectif affiché de réaliser le film le plus ambitieux, fascinant et complexe de l'histoire de LAIKA.

L'ART DE LA DISPARITION

Le plus grand tour de force du cinéma artisanal, c'est lorsque le spectateur ne voit plus le travail et commence à croire à l'histoire des personnages.

Pendant plusieurs décennies, le public était attaché au stop-motion parce qu'il y voyait la trace de la main de l'artiste. Avec WILDWOOD - LA PROPHÉTIE DE LA FORÊT, LAIKA a souhaité explorer une voie nouvelle. Si la conception reste avant tout manuelle, le spectateur n'a plus conscience de la présence de la main de l'artiste. C'est alors que le jeu des personnages, et non plus la technique, devient le vecteur émotionnel.

« Nous voulions que les émotions, dans WILDWOOD, soient justes et profondément humaines. L'émotion véritable ne naît pas du spectacle, mais de la sincérité. Cette conviction est inscrite dans chaque interprétation, chaque geste, chaque variation de lumière. Le film a été fabriqué à la main, image après image, et je crois que le spectateur peut ressentir cette présence humaine à chaque plan. Mais ce n'est pas le travail en tant que tel qui prime. Ce qui compte, c'est l'émotion. La technique ne sert qu'à communiquer une émotion intime et vivante. On ne réalise pas ces films pour que le public en remarque les coutures. On les réalise pour que, l'espace d'un instant, il fasse totalement abstraction des efforts que nous demandent ces projets et qu'il adhère aux parcours des personnages qui se déroulent sous ses yeux. »

Travis Knight

LA CONCEPTION DES PERSONNAGES

Début 2020, une fois que Travis Knight a décidé que LAIKA allait accompagner WILDWOOD - LA PROPHÉTIE DE LA FORÊT, après MONSIEUR LINK, il a commencé à travailler avec le principal concepteur de personnages, Thibault Leclercq, qui se fait appeler par son prénom dans son milieu professionnel. Ils ont d'abord évoqué l'allure de Prue et de Curtis.

Malgré son jeune âge, Prue témoigne d'une grande maturité quelles que soient les circonstances, tandis que Curtis est plutôt mal à l'aise, maîtrisant seulement ses devoirs d'école et ses loisirs d'enfant. *« Quand on découvre la silhouette, très verticale, de Prue, on est frappé par le fait qu'elle se tient droite et qu'elle en impose »,* indique Thibault. *« Même si elle est très jeune, on sent le courage et l'assurance chez elle. En revanche, Curtis est tout en courbes et sa gestuelle est très relâchée. C'est un adolescent en pleine croissance, à l'allure un peu ingrate, et ses vêtements ne tombent pas très bien. »*

Pour Alexandra, l'antagoniste, Thibault ajoute : *« On ne voulait pas que les traits de son visage soient trop durs pour ne pas effacer toute trace de la mère qu'elle a été, mais pour autant on ne voulait pas non plus que son visage soit trop doux car elle est extrêmement puissante et redoutable. »*

Pour le roi des bandits, Brendan (Mahershala Ali), Thibault a imaginé un autre type de personnage puissant et intimidant, doté d'une carrure physique et d'un code d'honneur inébranlable. Il a choisi de souligner les liens étroits du personnage avec la nature et sa personnalité solide sur qui on peut compter. *« C'est un chef guerrier extrêmement puissant, mais il s'agissait de mettre d'abord en valeur son port altier et son allure aristocratique »,* dit-il. *« Pour sa silhouette, je me suis inspiré d'un chêne afin de le rattacher à la force de la forêt. »*

Thibault s'est ensuite intéressé aux nombreux personnages d'animaux qui se sont révélés parmi les plus difficiles qu'il ait jamais eu à concevoir. Les animaux ne pouvaient en aucun cas avoir une allure cartoonesque. Thibault, en revanche, a cherché à restituer la véritable anatomie des bêtes, limitant les changements de leur physionomie en fonction des gestes à effectuer et de l'émotion à transmettre. *« Il*

fallait qu'on prenne quelques libertés car nous avons toujours tendance à éprouver plus d'empathie pour les animaux dont les traits ressemblent aux nôtres », dit-il.

Les costumes ont permis à Thibault d'humaniser les personnages tout en accentuant leurs caractéristiques animales. *« Les coyotes, qui composent l'armée d'Alexandra, sont imposants avec leur silhouette sauvage et terrifiante »,* remarque Thibault. *« Mais dans le même temps, on n'a pas exagéré leur taille et ils conservent leur anatomie de coyote. Ils n'ont pas d'épaules, mais des omoplates qui forment comme un angle. »* La cheffe-costumière Deb Cook et son équipe ont dû imaginer une silhouette uniforme, aux épaules tombantes, tout en lui conservant son allure extrêmement menaçante.

Si le second d'Alexandra, Maksim (Tom Waits), arbore une veste militaire parfaitement ajustée, ornée d'épaulettes et de finitions dorées en brocart, les autres coyotes du régiment semblent bien mal à l'aise dans leurs uniformes. *« Leurs costumes sont un peu trop grands et pas bien ajustés »,* notent Thibault et Deb Cook. *« L'idée, c'était de montrer que les coyotes n'ont pas choisi leur statut. Ils n'ont aucune envie de porter ces tenues inspirées de l'époque napoléonienne. »*

À l'inverse, le petit caraco de Septima (Awkwafina) entrave à peine son corps de rongeur tout en finesse, ce qui a permis aux animateurs de lui faire prendre des poses comiques accentuant son tempérament malicieux. *« Septima était un personnage très drôle »,* constate Thibault. *« Les rats ont la colonne vertébrale très souple, ce qui fait qu'on peut s'amuser avec les courbes de leur physionomie. »*

Mais tous les personnages d'animaux ne portent pas de costumes. S'agissant du Général (Angela Bassett), par exemple, Thibault et Knight estimaient tous les deux que cet aigle impressionnant et gigantesque, cheffe des oiseaux, n'avait aucunement besoin d'ornement supplémentaire. *« Le fait qu'elle ne porte pas de costume la rend encore plus réaliste »,* note Thibault. *« Elle est l'animal le plus imposant du film, mais aussi le plus grand oiseau de cet univers, si bien qu'on n'avait pas besoin d'ajouter quoi que ce soit pour que le spectateur perçoive son charisme. Rien qu'avec sa voix, son attitude, sa posture, on sait tout de suite qui elle est : la cheffe ! »*

Les personnages conçus par Thibault ont été sculptés de manière numérique à l'aide de logiciels comme Z-Brush et Houdini. Ces marionnettes préparatoires – ou « maquettes » numériques – ont servi de base de travail pour les marionnettes qui allaient s'animer entre les mains des animateurs. Ces mêmes fichiers ont servi pour les marionnettes physiques et les personnages infographiques qui jouent aussi un rôle crucial dans le périple de Prue et Curtis à travers cette nature luxuriante et dangereuse.

« Tout provenait des mêmes informations, si bien que les coyotes infographiques ressemblaient à s'y méprendre aux coyotes physiques, et c'était là une nouvelle méthode de travail pour nous », souligne le superviseur VFX Steve Emerson, nommé à l'Oscar, qui ajoute que les coyotes numériques ont été insérés dans les plans de foules du film. Une manière de suggérer que la Gouverneure Douairière dispose d'une armée innombrable à son service.

LA CONSTRUCTION DE L'UNIVERS DE *WILDWOOD* : UNE DÉCLARATION D'AMOUR À PORTLAND

Pour le chef-décorateur Nelson Lowry, la création du monde de *WILDWOOD* était particulièrement stimulante car il s'agissait non seulement de représenter Portland dans sa dimension excentrique, mais aussi dans sa splendeur naturelle. « *On voulait vraiment s'inspirer de la singularité et de l'originalité de Portland pour en faire un décor* », relève Lowry, originaire de l'Oregon, qui a grandi près de la capitale, Salem, et qui a collaboré à *KUBO ET L'ARMURE MAGIQUE* et *L'ÉTRANGE POUVOIR DE NORMAN*. « *Portland a la réputation d'être une ville étrange et on souhaitait jouer sur cette dimension sans tomber dans la caricature pour autant.* »

Il ajoute : « *Par ailleurs, Travis ne cessait de nous dire que la nature est magnifique à Portland. Il voulait la 'sublimier' et en accentuer la beauté. Du coup, même si l'histoire démarre à Portland, on a, en réalité, représenté l'Oregon dans son ensemble : Forest Park, les Painted Hills, qui se situent à l'est de l'État, Opal Creek, Mount Hood et le désert.* »

Très en amont, Lowry s'est intéressé à la maison des McKeel. Dans son roman, Colin Meloy précise que la famille habite dans le quartier historique de St Johns, au nord de Portland, à proximité de là où vit le chef-décorateur. Celui-ci a longtemps sillonné le quartier, photographiant plusieurs maisons pour y puiser son inspiration. Il a ensuite retenu certains aspects – l'architecture de l'une, la couleur d'une autre – pour imaginer la maison idéale de la famille McKeel.

« *J'ai commencé par prendre des centaines de photos des maisons, puis j'en ai sélectionné certaines et j'ai fait part de mes idées à Travis* », poursuit-il. « *On a choisi un bleu turquoise pâle qui est un peu plus vif et étrange que les autres couleurs des maisons afin qu'il s'en démarque. Il existe d'ailleurs une maison de Portland qui est de cette couleur – ce n'est sans doute pas exactement la même, mais quelqu'un qui passerait devant pourrait tout à fait se dire 'je me demande si ce n'est pas la maison du film'.* »

Tandis que Prue traverse Portland à vélo pour aller chercher un café avant d'emmener Mac au parc, elle passe par le centre-ville. Pour cette séquence, Lowry et son équipe ont construit plusieurs décors avec des reconstitutions miniatures de sites emblématiques de Portland, comme la Powell's City of Books. Cependant, les décors n'ont pas respecté scrupuleusement la topographie de la ville. « *On a un peu joué avec les emplacements des différents quartiers* », reconnaît Lowry en souriant.

Même si le film commence à Portland, à la fin du printemps, dès lors que Prue et Curtis s'enfoncent dans Wildwood, la forêt se pare de teintes automnales. Pour Lowry, ce choix artistique répondait à l'envie de donner le sentiment que cet univers a été peint dans une explosion de couleurs. Butler, dans le scénario, le décrit ainsi : « *C'est un monde radicalement différent – une profusion de verts éclatants, de fougères couleur émeraude, de lichens vert olive tirant sur le jaune et de sapins gris-*

vert. La lumière du soleil frappe la forêt à la verticale à travers les trouées du sous-bois touffu. »

Pour que cette région boisée soit réaliste et qu'elle ait du relief à l'image, Lowry s'est inspiré des moments qu'il a lui-même passés dans la nature à observer la silhouette de la forêt. *« Le monde de la nature obéit à une multitude de règles et de codes dont nous ne sommes pas conscients »,* remarque-t-il. *« Il y a ces formes organiques et sauvages, des arbres de toutes sortes, des densités de végétation différentes, et des motifs de feuilles qui semblent construire un langage. Il fallait qu'on montre que la nature est organisée pour qu'elle offre un écrin idéal à cette histoire – je voulais qu'on éprouve un sentiment de réconfort en voyant cette forêt, pas de chaos. »*

Par exemple, au lieu de créer un sol avec une couche de feuilles recouvrant la terre et des arbres en surplomb, l'équipe s'est attachée à donner l'illusion d'un sol irrégulier comme dans la nature. *« Les forêts se sont constituées au milieu d'arbres tombés au sol et de rochers »,* explique Lowry. *« On avait l'idée de prendre une dizaine d'arbres tombés, de les recouvrir de terre, d'installer un rocher imposant à proximité, d'en faire glisser un autre par-dessus, puis de le recouvrir de terre également. Ensuite, il fallait poser les rochers sur les arbres et, soudain, on disposait d'un environnement dans lequel la nature peut s'épanouir. Quand on a compris ça, on aurait dit qu'on avait une authentique forêt. »*

Néanmoins, au sein même des étendues de forêts, Lowry et son équipe devaient distinguer différents espaces de l'univers du conte de fée. Le Bois du Nord, avec son Arbre Sacré du Conseil devait se différencier de celui du Sud, où se trouve l'armée d'Alexandra. Bien que les mêmes matériaux aient été utilisés pour chaque territoire, leur agencement et leur éclairage ont donné à chacun sa singularité.

« Nous avons créé une sorte de réserve géante d'éléments naturels, comme le basalte, la roche mère, le granit, et des roches charriées par les glaciers, et nous disposions d'un catalogue d'arbres, de conifères et de peupliers d'Amérique », reprend Lowry. *« En fonction de la palette de couleurs, j'associais différents éléments de différentes manières. Pour le Bois du Sud, par exemple, j'ai utilisé beaucoup de trembles et de bouleaux, mais aussi de pailles et d'herbes. Leur emplacement et leur nombre permettaient de mieux se représenter la région. »*

Le Bois du Sud abrite la capitale animée de Wildwood, une ville banale de conte de fée qui réunit des boutiques, des tavernes et des chariots de nourriture, où les blaireaux et les cerfs vaquent à leurs occupations et les ratons-laveurs mendient de la nourriture aux croisements. La Longue Route traverse la ville, puis grimpe vers l'imposant Pittock Mansion, siège du pouvoir politique. Le bâtiment, qui domine la forêt, est flanqué de tourelles coiffées de toits rouges, de statues dorées, d'une terrasse de jade et d'un vaste balcon qui surplombe les paysages de forêt s'étendant à perte de vue.

Le bâtiment doit son nom au château de style Renaissance, situé dans les West Hills de Portland, et Lowry lui rend hommage à travers le style de Pittock Mansion. L'entrée principale du manoir était censée donner l'impression d'avoir été construite

en granit et en verre, avec un escalier majestueux reliant le rez-de-chaussée aux deux étages supérieurs. La propriété abrite également le bureau de la Gouverneure – occupé par Lars Svik (Marc Evan Jackson), son homme de main Roger (Jermaine Clement) et un redoutable chien de garde, de race dogue allemand – et une pièce, dans la tour nord, où Prue est provisoirement retenue en otage.

Si Pittock Mansion est un joyau grandiose et étincelant, la demeure d'Owl Rex, où se rend Prue à l'occasion d'un rendez-vous secret avec le majestueux volatile, s'en distingue radicalement. Lowry souhaitait donner l'impression qu'elle a été abandonnée. De lourds volets et des planches de bois condamnaient les baies à croisillons, tandis que, à l'intérieur, le papier peint se décollait, les tapisseries étaient défraîchies, et les meubles étaient couverts de toiles d'araignée.

Si la plupart des bâtiments du Bois du Sud s'inspirent de styles architecturaux traditionnels, le QG d'Alexandra semble sculpté dans la terre même. Pour la salle du trône, souterraine, la production a créé un espace impressionnant, de la forme d'un amphithéâtre, orné de motifs de racine et de tapis moelleux. Au centre de la pièce, se trouve le trône sculpté dans un énorme tronc d'arbre, décoré de barreaux et de fuseaux qui se rejoignent en une inquiétante couronne hérissée de pointes. *« On voulait que le rendu soit à la fois élégant et très dépouillé »,* remarque Lowry. *« L'idée, c'était qu'Alexandra avait amené dans cet endroit beaucoup d'objets de sa vie passée. »*

Cette forteresse renferme également un dédale de tunnels utilisés par ses soldats coyotes et un vaste atrium où nichent les corbeaux. *« La salle des corbeaux avait une structure en treillis qui évoquait une cage »,* note Lowry. *« Des brindilles et des branches étaient entremêlées, formant comme une immense cage, et nous avons ensuite répandu toutes sortes de débris un peu partout, ce qui donne à l'espace une tonalité grisâtre. »*

Autre défi majeur : la création du majestueux Arbre du Conseil, vieil arbre gigantesque dont les racines traversent Wildwood. C'est aussi un symbole sacré pour la secte des Anciens Mystiques à laquelle appartient la sage Iphigenia (Tantoo Cardinal). Pour trouver son inspiration, Lowry s'est rendu sur le sentier naturel d'Oak Island, sur l'île Sauvie, où il a découvert les chênes blancs de l'Oregon.

Même si cette exploration lui a permis de mieux cerner la silhouette qu'il recherchait, le chef-décorateur n'a, pour autant, pas trouvé l'arbre idéal. C'est en arpentant son propre quartier de Portland qu'il l'a déniché. *« J'habite à la lisière de Forest Park et il y a un chemin qui mène au bout d'une impasse située sur les hauteurs »,* explique Lowry. *« J'y étais allé à plusieurs reprises et il y a là un chêne qui est tellement imposant qu'on le voit sur Google Earth. J'ai tout de suite su que c'était notre arbre. »*

UNE HISTOIRE QUI SE RACONTE À TRAVERS LES COSTUMES

« Pour les costumes, on voulait sentir que, dès l’instant où on pénètre dans Wildwood et qu’on rencontre les coyotes, on n’est, de toute évidence, plus dans le monde réel », souligne la cheffe-costumière Deb Cook. « On est dans un nouvel environnement, sans savoir vraiment à quelle époque ou à quel pays il appartient. C’est un mélange de plusieurs périodes. Il y a un croisement entre des influences victoriennes, médiévales, et d’autres datant du début du XX^{ème} siècle, si bien qu’on n’a pas le sentiment que Prue et Curtis voyagent dans le temps ou se rendent à un endroit précis. C’est un univers à part entière. »

Pour WILDWOOD - LA PROPHÉTIE DE LA FORÊT, Deb Cook, cheffe-costumière sur l’ensemble des productions LAIKA, et Anja Poland, responsable du département costumes, ont été chargées de créer les tenues vestimentaires de quelque 200 marionnettes, soit deux fois plus que pour MONSIEUR LINK. L’envergure de la tâche était colossale, mais grâce à la variété extraordinaire des personnages, elles avaient une occasion unique d’explorer des voies inédites et de se dépasser.

Deb Cook a entamé un gros travail préparatoire de documentation en 2020, pendant le confinement lié au COVID-19, en établissant pour chaque personnage une fiche détaillée de ses costumes. Elle a relevé des traits de personnalité importants susceptibles d’influencer le style vestimentaire de tel ou tel personnage, sa fonction dans le récit, et les actions que le scénario exigeait de lui. En connaissant le nombre de changements de costumes des personnages principaux et les mouvements des marionnettes, Deb Cook disposait d’une base solide à partir de laquelle elle a commencé son travail de conception.

Tout comme Thibault, le concepteur de personnages, Deb Cook s’est nourrie des illustrations de Carson Ellis pour le roman. *« Son travail est à la fois fantaisiste, classique et populaire »,* explique-t-elle. *« Et pour que le film soit à la hauteur de la dimension spectaculaire que nous avions en tête, nous voulions transposer ses créations dans notre monde en trois dimensions. Nous l’avons fait à travers les lignes, les matières et les silhouettes, et pour restituer son style visuel caractéristique, nous avons donné aux costumes une allure de peinture à l’aquarelle. »*

S’agissant du caban bleu de Prue, Deb Cook voulait que le vêtement soit légèrement trop grand pour elle et que la jeune fille flotte un peu dedans au niveau des épaules, comme si elle l’avait déniché d’occasion, mais qu’elle ne l’avait pas beaucoup porté. *« À mesure qu’elle grandit, au cours du film, ses tenues sont un peu plus ajustées »,* relève Deb Cook.

Pour fabriquer les costumes, l’équipe a mis au point toute une gamme de tissus uniques, adaptés aux vêtements des marionnettes, qui doivent offrir suffisamment de souplesse pour permettre à l’animateur de faire bouger le personnage selon les exigences de la scène. Les tissus doivent également être fabriqués à une échelle adaptée à la marionnette afin qu’un motif ou un imprimé ne paraisse pas disproportionné une fois positionné sur le corps du personnage. Les couleurs sont

généralement appliquées aux tissus par sublimation thermique, tandis que les motifs et autres marques sont réalisés à l'aide d'une presse à chaud. « *On a appris à créer des tissus de base, puis à les enrichir et à leur donner des textures de surface adaptées à notre échelle* », complète Deb Cook.

Chaque costume achevé est ensuite patiné pour paraître vieilli, ou taché de sueur – les costumiers utilisent souvent du papier de verre pour user artificiellement des pièces flambant neuves – et, dans la plupart des cas, des fils métalliques sont cousus à l'intérieur des vêtements afin de donner davantage de contrôle aux animateurs. Ils peuvent ainsi, par exemple, positionner l'ourlet d'un manteau de manière à lui donner l'apparence d'un vêtement soulevé par le vent, en courbant les armatures intégrées à la structure.

Donner à chaque costume suffisamment de relief, de volume et de texture est essentiel pour que, à l'écran, les matières paraissent crédibles au toucher. En témoigne tout particulièrement la robe rouge foncé d'Alexandra, qui suggère que la Gouverneure Douairière a sombré dans un état de profonde détresse. Bordée de fausse fourrure en référence à l'armée de coyotes du personnage, cette longue robe présente un aspect subtilement moucheté obtenu grâce à une technique appelée *mark making*, qui consiste à appliquer différents motifs et textures sur le tissu. Anja Poland a ajouté des trous tout autour de l'ourlet pour accentuer l'aspect défraîchi du costume, tandis que la robe et les accessoires choisis pour le personnage soulignent aussi son port altier et sa fougue. « *Elle semble légèrement patinée* », explique Cook. « *Certains de ses bijoux évoquent un métal bruni.* »

Anja Poland ajoute : « *Ces petits détails scintillants que l'on aperçoit, nous voulions simplement qu'ils accrochent la lumière, comme autant de petites braises.* »

LA MAGIE EST AU COIN DE LA RUE

La féerie ne change pas le monde. Elle change notre regard sur lui.

WILDWOOD - LA PROPHÉTIE DE LA FORÊT s'ouvre dans un univers quotidien – dans les rues, sur les ponts, et dans les forêts qui bordent Portland. Le film pose une question toute simple : que se passe-t-il lorsqu'on prend *enfin* le temps de s'arrêter pour regarder ce qui nous entoure ? Ici, la magie n'est ni un portail, ni une formule – elle surgit du quotidien, mais elle est envisagée avec justesse. Wildwood est à la fois un environnement et une idée – une manière de nous rappeler que le merveilleux cohabite au cœur du tumulte du monde, si on prend la peine d'y prêter attention.

Travis Knight estime que l'animation en stop-motion – l'une des formes d'expression cinématographique les plus anciennes et le tout premier effet visuel – constitue ce qui se rapproche le plus de la magie à l'écran. Si les principes fondateurs du stop-motion n'ont pas changé depuis 125 ans, les artistes et les techniciens de LAIKA ont mis au point une approche révolutionnaire et à la pointe de la technologie, qui associe des techniques éprouvées à des innovations inédites. À chaque projet, le

studio repousse un peu plus les limites des possibilités du stop-motion. Le studio de Portland fonctionne comme un véritable laboratoire d'idées, où certains professionnels parmi les plus talentueux du cinéma contemporain imaginent et mettent au point des techniques en interne exploitées pour raconter des histoires extrêmement spectaculaires et riches en émotion.

Projet le plus ambitieux jamais porté par LAIKA, avec quelque 230 marionnettes physiques et 132 décors différents, WILDWOOD - LA PROPHÉTIE DE LA FORÊT a permis au studio de continuer à repousser les limites du stop-motion, dans la démesure et l'intime tout à la fois. Car il s'agissait aussi bien de mettre en scène les batailles les plus spectaculaires jamais entreprises avec cette technique que d'apporter aux marionnettes des modifications quasi indétectables afin de leur donner une allure encore plus vivante. *« À chaque projet, nous cherchons à aller vers plus de réalisme et à incarner nos personnages, mais ce sont des évolutions subtiles et révolutionnaires »*, indique Oliver Jones, responsable des personnages et des effets physiques chez LAIKA.

La véritable transformation qui se produit au cours du récit n'est pas une formule magique, mais une prise de conscience. Au départ, Prue est convaincue que la magie n'existe pas. À la fin, elle comprend que réalité et fantastiques ne sont pas antinomiques, mais que chacun permet de révéler l'autre. En acceptant l'existence des secrets de Wildwood, elle apprend à porter un regard sur ses parents et sur elle-même plus empreint de compassion. Curtis, qui a accepté l'univers étrange de Wildwood depuis le début, est désormais convaincu qu'il a bien plus à offrir qu'il ne le pensait. Wildwood pousse ses personnages – et le spectateur – à se replonger dans leurs racines, mais en y portant un regard neuf : ce n'est pas le monde extérieur qui a changé, mais leur perception. C'est là que réside le miracle délicat dont parle le film : comprendre que la magie n'a jamais existé dans des contrées lointaines, mais qu'elle était tout près, au coin de la rue ou sur le pas de la porte.

L'ÉVOLUTION DU JEU

L'innovation n'a qu'une seule finalité : faire surgir l'émotion avec toujours plus de justesse.

Pour WILDWOOD - LA PROPHÉTIE DE LA FORÊT, Travis Knight a engagé l'un des plus grands chefs-opérateurs au monde qui n'avait encore jamais participé à un film en stop-motion. Six fois nommé à l'Oscar, Caleb Deschanel a abordé le format avec l'instinct d'un directeur de la photo rompu aux prises de vue réelles : il n'a pas cherché à éclairer des marionnettes, mais à filmer le jeu des « acteurs. » Il a ainsi mis au point un langage visuel inédit dans l'histoire de LAIKA qui considère chaque marionnette et chaque plan comme s'ils faisaient partie d'un film en prises de vue réelles.

Caleb Deschanel, le chef-opérateur qui peint avec la lumière

Grâce à sa longue expérience dans le cinéma en prises de vue réelles, Deschanel a bouleversé la conception qu'avait LAIKA de la lumière. Au lieu de s'adapter aux codes

du stop-motion, il s'est posé les mêmes questions qu'il a soulevées depuis ses débuts : où doit se poser le regard du spectateur ? Que doit-il ressentir ? Comment la caméra peut-elle révéler la nature d'un personnage au lieu de se contenter d'enregistrer ses faits et gestes ?

« Caleb est une légende. Il a nourri WILDWOOD - LA PROPHÉTIE DE LA FORÊT de ses dizaines d'années d'expérience, mais il avait aussi la curiosité de celui qui cherche de nouveaux moyens de créer des images. Il est arrivé avec des idées audacieuses, parfois un peu folles, dont certaines étaient tout simplement irréalisables. Mais, chemin faisant, il a poussé notre équipe caméra et lumière à dépasser le langage habituel du format, en demandant à nos techniciens d'explorer des voies radicalement nouvelles. WILDWOOD ne ressemble à aucun autre film tourné en stop-motion. C'est une œuvre tactile, artisanale, mais aussi ample, organique, vivante. C'est grâce à Caleb. Il n'éclaire pas un monde – il en révèle l'âme. »

Travis Knight

Deschanel admirait depuis longtemps l'univers de LAIKA et s'est réjoui de pouvoir explorer un format totalement nouveau.

« Dans la plupart des films d'aventures en prises de vue réelles, on tourne une scène à la fois », explique le chef-opérateur. « On sait ce qu'on vient de tourner, ce qu'on va tourner ensuite et dans quel état émotionnel se trouvent les personnages. Ici, on travaille sur une centaine d'aspects du film en même temps. »

« Il y a plus de 70 plateaux en activité simultanément et, sur chacun, on tourne un plan bien particulier du film. Autant dire qu'il faut avoir une vue d'ensemble du projet en tête. On pouvait très bien tourner la scène d'ouverture sur un plateau et le moment le plus crucial de l'histoire sur un autre. À mes yeux, c'est ce qu'il y a de plus difficile quand on tourne en stop-motion. »

Très en amont, Deschanel a réalisé plusieurs essais caméra et lumière pour bien savoir comment filmer de tout petits personnages avec la même proximité émotionnelle que des acteurs en chair et en os.

« Il fallait qu'on évalue à quel point l'arrière-plan serait flou en fonction de la profondeur de champ », explique-t-il. « Il fallait que ces personnages soient aussi réels que d'authentiques comédiens. »

En travaillant en étroite collaboration avec Knight, Deschanel a élaboré une bible visuelle qui a servi de document de référence pour l'ensemble des plateaux. Puisant à la fois dans le cinéma en prises de vue réelles, la peinture et la photographie, cette bible définissait non seulement l'éclairage de chaque scène, mais la manière dont la caméra devait traduire les émotions.

« C'est parfois difficile à envisager quand on travaille image par image », reprend Deschanel. « On s'est donc appuyé sur des extraits de films en prises de vue réelles,

des tableaux et des photos pour nous guider. C'était au moment de la mise en place qu'on cherchait notre inspiration. »

La bible visuelle réunissait aussi bien LES OISEAUX d'Alfred Hitchcock pour l'enlèvement de Mac que les vastes paysages américains signés Albert Bierstadt pour le vol majestueux du Général à travers Wildwood.

Même pour les séquences les plus ambitieuses sur le plan technique, il fallait d'abord se poser des questions d'ordre dramaturgique. Les scènes d'action complexes étaient soigneusement chorégraphiées à l'aide de maquettes physiques en amont du travail d'animation, ce qui permettait aux mouvements d'appareil d'être fluides et de susciter de vrais moments d'émotion.

« Il y a énormément de scènes de combat au cinéma qui sont très difficiles à suivre », souligne Deschanel. « Il est essentiel de savoir où la caméra est censée se trouver pour que le spectateur comprenne parfaitement ce qui se déroule à l'image. »

En définitive, chaque choix d'ordre technique répondait au même objectif artistique.

« À chaque fois, il s'agit de trouver le moyen de faire surgir l'émotion pour le spectateur », reprend le chef-opérateur. « Les premières intuitions que l'on a sont souvent les plus évidentes. À mesure qu'on se plonge dans l'histoire, on commence à découvrir d'autres manières d'exprimer ce qui se joue à l'écran. C'est une vague émotionnelle qui vous porte tout au long du film. »

Le stop-motion a également changé le regard de Deschanel sur le jeu d'acteur.

« C'était vraiment merveilleux de voir les animateurs insuffler de la vie aux marionnettes car, à bien des égards, les animateurs sont les acteurs. On pourrait se dire que la marionnette n'a qu'à traverser la pièce, par exemple. Mais en fait, pas du tout – le personnage doit traverser la pièce, en effet, mais avec l'attitude d'une adolescente ou d'un coyote agressif. Tout passe par les expressions du visage, un mouvement de tête, un haussement d'épaule. C'est ce qui fait que le jeu est vivant. »

Caleb Deschanel

PROTOTYPAGE RAPIDE/ANIMATION DU VISAGE/EFFETS MARIONNETTES

Pour raconter WILDWOOD - LA PROPHÉTIE DE LA FORÊT avec justesse, LAIKA souhaitait que l'interprétation des personnages puisse conserver l'intimité émotionnelle du cinéma en prises de vue réelles. Les personnages devaient pouvoir hésiter avant de parler, se montrer pensifs, retenir leurs larmes et trahir des émotions à travers d'infimes inflexions du visage. Pour y parvenir, il a fallu repenser chaque étape du dispositif d'animation du visage mis en place par le studio.

Entre la durée du film, sa complexité émotionnelle, l'envergure de son univers et sa galerie de personnages, WILDWOOD - LA PROPHÉTIE DE LA FORÊT s'est révélé un projet bien plus exigeant pour l'ensemble des départements que les productions antérieures. Si le film réunit plus de 20 personnages parlants et des centaines de marionnettes, il bénéficie également d'interprétations nuancées rarement vues dans le cinéma en stop-motion. Pour répondre à ces exigences, il a fallu adopter de nouvelles démarches en matière de prototypage rapide, d'animation du visage et de conception de marionnettes. L'objectif était d'accroître encore l'expressivité du stop-motion.

Pour MONSIEUR LINK, le département de prototypage rapide de LAIKA avait produit environ 106 000 visages de rechange imprimés en 3D – un record pour un long métrage en stop-motion. Pour WILDWOOD - LA PROPHÉTIE DE LA FORÊT, ce nombre est passé à 142 030 visages, soit une augmentation de 34%. Mais cette prouesse ne se mesure pas seulement en chiffres. Chaque visage supplémentaire permettait aux animateurs d'affiner leur jeu sur un plan émotionnel, en faisant évoluer les expressions avec une plus grande précision, à la nuance près.

Contrairement au cinéma en prises de vue réelles, chaque personnage, chaque accessoire et chaque élément de décor d'un long métrage en stop-motion doit d'abord être conçu, fabriqué et produit. Les visages de rechange, qui expriment le jeu de chaque personnage, y jouent un rôle majeur. Si les animateurs créent tous les mouvements physiques sur le plateau, les expressions de visage sont élaborées entre le département de prototypage rapide, dirigé par Biran McLean (lauréat d'un Oscar scientifique et technique), et l'équipe d'animation infographique du visage, pilotée par Benoît Dubuc.

À partir des premiers story-boards et des enregistrements du jeu des acteurs, les animateurs ont d'abord créé des « vidéos de prises de vue réelles » pour explorer les intentions émotionnelles de chaque scène. Dès lors qu'elles étaient validées par Travis Knight et Brad Schiff, chef de l'animation, elles constituaient la base de travail de l'équipe d'animation infographique du visage, afin que chaque expression soit en adéquation avec l'interprétation physique sur le plateau.

« C'est très contre-intuitif de partager une interprétation entre deux équipes », remarque Dubuc, « surtout pour un studio spécialisé dans l'animation en stop-motion. Nous contournons cette difficulté en communiquant avec les animateurs en plateau et en leur demandant les vidéos de référence qui nous renseignent sur leurs intentions en matière d'animation du corps. Une fois qu'on a cette information, on superpose l'animation du visage sur l'animation du corps en faisant en sorte que les expressions correspondent aux mouvements du corps. Travis tient à ce que le rendu soit vrai, authentique, vivant. »

D'après Schiff, le travail d'équipe est essentiel.

« Le jeu est devenu si naturel et si subtil qu'on cherche à faire coïncider les visages et l'interprétation que livre l'animateur sur le plateau », dit-il. « Il y a le jeu pour la scène, et le jeu pour la caméra. Souvent, en animation, on a tendance à exagérer la

gestuelle, comme si on jouait pour le dernier rang d'un théâtre. Ce n'est pas notre approche. On souhaite que les personnages se comportent comme des personnes réelles, en faisant relativement peu de mouvements, et sans marteler chaque phrase avec un geste. »

Une fois validée, chaque expression est transformée en un visage de rechange en 3D grâce au procédé de prototypage rapide de LAIKA. Chaque personnage principal dispose d'un visage différent pour chaque plan d'animation, soit 24 visages par seconde de film utile. Et chacun de ces visages est conservé dans les archives de LAIKA comme une œuvre d'art à part entière.

Pour Brian McLean, l'innovation ne consistait pas seulement à imprimer davantage de visages, mais à mettre en place des interprétations si naturelles que le spectateur oublie qu'il s'agit de stop-motion.

« Le jeu du visage est absolument central dans ce projet », explique McLean. « Pour chaque film LAIKA, on repart de zéro. L'ADN qui réunit tous nos projets, c'est le soin qu'on y apporte, mais pas un style maison particulier. Travis nous pousse constamment à réinventer le format et à en repousser les limites pour tendre vers l'excellence. Pour WILDWOOD - LA PROPHÉTIE DE LA FORÊT, le dispositif de prototypage rapide a dû être repensé pour obtenir les résultats qu'attendait Travis en matière de jeu. »

DES ÉMOTIONS PALPABLES

Les scènes les plus fortes de WILDWOOD - LA PROPHÉTIE DE LA FORÊT reposent davantage sur des moments d'émotion intimes que sur des séquences spectaculaires. Les personnages souffrent, hésitent et s'effondrent. La représentation crédible d'un personnage en larmes a longtemps été l'un des grands défis techniques du stop-motion, mais pour ce film elles ne pouvaient tout simplement pas se réduire à un effet visuel : elles devaient faire partie intégrante du jeu.

« Dans ce film, il y a des moments très intenses où un personnage est traversé par des émotions très fortes », indique McLean. « Il y a beaucoup de larmes si bien qu'il fallait qu'on trouve un moyen efficace et inventif de les créer. »

La solution était d'une simplicité trompeuse. Des larmes transparentes ont été imprimées directement sur les visages de rechange, puis animées image par image, avant que les artistes n'appliquent à la main une finition brillante permettant à la lumière de se comporter naturellement sur leur surface. Le résultat n'était pas seulement une prouesse technique : il permettait au spectateur de ressentir l'émotion sans jamais se douter de la technique à l'œuvre.

« C'est ça qui est formidable quand on travaille chez LAIKA », souligne McLean. « On a une vraie satisfaction à voir les progrès à chacun de nos films. On a pu faire WILDWOOD - LA PROPHÉTIE DE LA FORÊT uniquement grâce à tous les projets qui l'ont précédé et aux acquis du studio, des artistes et des techniciens. C'est la confiance et la recherche qui stimulent l'innovation. Quand on mesure tout le travail

qui entre en jeu pour un seul plan – le nombre d'artistes qui ont élaboré l'arrière-plan, créé les accessoires, confectionné les cheveux et cousu les costumes –, c'est vertigineux. Il faut énormément de gens talentueux pour y parvenir. »

AU CŒUR DU RÈGNE ANIMAL

Dans WILDWOOD - LA PROPHÉTIE DE LA FORÊT, chaque animal devait avant tout donner le sentiment d'être une créature vivante, et un personnage fantastique dans un deuxième temps. Qu'il s'agisse d'un coyote, d'un aigle, d'une chouette ou d'un corbeau, chaque espèce devait avoir son propre langage corporel, sa propre gestuelle et sa propre anatomie afin que le spectateur ait instinctivement l'impression qu'elle appartenait à cet univers. Pour LAIKA, il s'agissait donc de relever un défi artistique différent pour chaque animal à l'image.

L'équipe a commencé par les coyotes. Leur fourrure devait avoir l'air naturelle, sans produire ces infimes variations d'une image à l'autre qu'on surnomme « fourmillement » et qui peut détourner l'attention du spectateur. Les méthodes de fabrication traditionnelles donnaient de très beaux résultats, mais les fibres de fourrure synthétique bougeaient imperceptiblement d'une image à l'autre, créant de légères variations parasites susceptibles de briser l'impression de naturel.

La solution a consisté à associer savoir-faire traditionnel et nouvelles technologies. Après avoir mis au point l'allure des coyotes grâce à des techniques de conception traditionnelles, l'équipe les a reproduits numériquement, avant de les imprimer en 3D, puis de les mouler en silicone. Ils conservaient ainsi l'aspect de la fourrure naturelle, tout en offrant une bien meilleure stabilité et une plus grande régularité à l'image.

« On a réussi à créer une version de la fourrure qui ressemblait à la version traditionnelle, tout en bénéficiant de la stabilité du silicone, de sa facilité de duplication et d'entretien », indique Oliver Jones. *« On a utilisé de la peinture pour retrouver les couleurs de la fourrure. C'était difficile de faire la différence entre la première version de la fourrure et celle en silicone. »*

L'équipe a mis au point ce qu'elle a baptisé le système de compression à redistribution dynamique (DRC), dispositif composé de plusieurs couches de petites billes de silicone souple placées sous la peau, qui permet au cou et aux épaules de se comprimer et de bouger naturellement au rythme des déplacements de la marionnette. Loin de paraître rigides, les coyotes ont ainsi acquis le poids et la souplesse d'animaux vivants.

« On est parvenus à donner aux animateurs un meilleur outil pour faire pivoter les têtes », indique Jones, précisant que la technologie DRC équipait également certaines marionnettes en dehors des coyotes. *« Ces billes sont extrêmement souples si bien qu'elles peuvent se déplacer à l'intérieur de la marionnette pour accompagner la rotation. On a ajouté une sorte de couche de graisse autour des billes. Cette couche amortit les formes des billes. Du coup, avec ces trois couches –*

les billes, la couche de graisse et l'enveloppe extérieure de la marionnette –, on reproduit le fonctionnement de la peau ou l'anatomie d'un cou. »

L'ART DU VOL

Il fallait que le vol procure un sentiment exaltant au spectateur et qu'il ne soit surtout pas mécanique. Personnage particulièrement fort sur un plan émotionnel, le Général devait s'élever avec la grâce, le charisme et l'autorité d'un véritable aigle royal. Reproduire cette sensation a été l'un des plus grands défis physiques de l'histoire de LAIKA.

L'expérience acquise pendant la construction du Squelette géant pour KUBO ET L'ARMURE MAGIQUE s'est révélée très précieuse, mais elle ne suffisait pas à répondre aux exigences du vol. Contrairement au Squelette, qui était suspendu, le Général plonge, vire, reste en vol stationnaire et pivote dans les airs. Ces mouvements nécessitaient une approche résolument nouvelle.

Plutôt que de faire effectuer ces mouvements à une seule marionnette, l'équipe a construit trois versions distinctes du Général, chacune étant conçue pour un type de vol particulier. La première était dotée d'épaules motorisées permettant de programmer et de reproduire avec précision les battements d'ailes.

« On a d'abord travaillé les plans où l'oiseau bat des ailes », explique Jones. « Les animateurs se servaient d'un ensemble de molettes pour programmer et enregistrer l'animation. »

La deuxième version intégrait un mécanisme d'engrenages dans les épaules, permettant aux animateurs d'ajuster la hauteur et la projection de chaque aile tout en gardant un contrôle total sur la silhouette de l'oiseau. C'est cette marionnette qui a été utilisée pour la séquence époustouflante où Prue chevauche le Général pour sillonner le ciel de Wildwood.

Pour la plupart des séquences aériennes les plus dynamiques, la caméra accompagne le Général au lieu de l'observer à distance. Pour créer la sensation du vol, l'aigle a été fixé sur une plateforme de mouvement à six axes, permettant aux animateurs d'associer les mouvements du corps à un travail indépendant sur chacune des ailes. Pour les figures les plus acrobatiques, l'équipe a utilisé une plateforme sur cardan de 3 m de large, capable de reproduire des virages spectaculaires, des montées et des piqués.

La troisième version a été conçue spécialement pour les moments où le Général replie ses ailes gigantesques. L'un des défis techniques les plus importants a justement consisté à obtenir cette silhouette fluide et élégante.

« Faire en sorte que les ailes se replient élégamment contre le corps de l'oiseau, qui doit conserver sa silhouette élancée, a été particulièrement difficile », confie Jones. « Nos matériaux sont si volumineux qu'il a fallu trouver le moyen de faire se chevaucher, puis se replier les différentes couches de plumes – les primaires, les

secondaires et les tertiaires. Nous avons même dû découper l'intérieur de la marionnette. Lorsque les ailes se replient, elles s'enfoncent dans une cavité située à l'intérieur du corps de l'aigle géant. »

Chaque plume participait, elle aussi, au jeu du personnage. Les plumes du Général et du majestueux Owl Rex (Richard E. Grant) ont été découpées au laser dans un tissu de satin synthétique spécialement mis au point pour capter et réfléchir la lumière, en reproduisant la complexité d'un véritable plumage.

« C'est un peu comme un costume gigantesque », poursuit Jones. « Ce satin synthétique est parcouru par un fil doré qui accroche la lumière. Il est ensuite teint pour y ajouter les autres couleurs présentes dans les plumes. Il est découpé au laser, puis gaufré. Certaines plumes sont doublées de feuilles métalliques, tandis que les plus longues comportent en leur centre un rachis que l'on peut animer. C'est ainsi qu'on a obtenu cette complexité pour le plumage. Le hibou avait sur le poitrail un duvet très doux réalisé en organza. C'était une matière très fine et transparente qui nous permettait de donner aux plumes ce léger aspect duveteux que l'on peut observer chez les vrais oiseaux. »

Contrairement au Général et à Owl Rex, les corbeaux d'Alexandra étaient si nombreux qu'il était impossible de fabriquer des milliers de marionnettes physiques. Mais il n'était pas question pour autant de renoncer au langage physique et visuel mis en place pour les autres animaux du film. Pour que cette nuée numérique appartienne au même univers que les personnages fabriqués de manière artisanale, LAIKA a d'abord réalisé un corbeau physique, qui a pu être filmé, numérisé et étudié avant que les artistes numériques ne s'en inspirent pour créer la nuée.

« Les corbeaux doivent appartenir au même univers que nos marionnettes », reprend Jones. « Nous avons donc fabriqué un corbeau grandeur nature, sans articulation. Il est simplement habillé avec ses plumes et ses magnifiques ailes fragiles en vinyle, toutes découpées au laser. Notre équipe numérique est partie de ce modèle et a travaillé avec le réalisateur pour s'assurer que sa version ressemble autant que possible à celle que nous aurions fabriquée si nous avions eu le temps d'en réaliser des milliers. »

Qu'ils soient physiques ou numériques, tous les animaux de WILDWOOD - LA PROPHÉTIE DE LA FORÊT ont été conçus selon le même principe artistique : le spectateur doit croire à leur existence sans remarquer la technique qui leur donne vie.

WILDWOOD - LA PROPHÉTIE DE LA FORÊT EN CHIFFRES

L'ampleur exceptionnelle de la production la plus ambitieuse de LAIKA.

Chaque chiffre traduit, en partie, la création de WILDWOOD - LA PROPHÉTIE DE LA FORÊT. Au total, ils révèlent l'ampleur extraordinaire de la production la plus ambitieuse de LAIKA – et les milliers de décisions artistiques qui ont abouti au moindre plan.

INFOS GÉNÉRALES

- **Durée de tournage** : 231 semaines, soit plus de 1155 jours.
- **Plans** : 2804 plans composent le film terminé.
- **Équipe** : plus de 1000 artistes, artisans, techniciens et chefs de poste ont contribué à WILDWOOD - LA PROPHÉTIE DE LA FORÊT.
- **Bataille finale** : 411 plans composent cette séquence de près de 12 minutes, la bataille la plus spectaculaire jamais réalisée pour un long métrage en stop-motion.
- **Le petit Mac** : sa voix a été enregistrée par le jeune fils du réalisateur Travis Knight. Ses pleurs ont été enregistrés pendant qu'on lui changeait sa couche.

LA CONSTRUCTION DE WILDWOOD - LA PROPHÉTIE DE LA FORÊT

- **Décors** : 132 décors physiques ont été construits dans 117 lieux distincts.
- **Décors extérieurs et intérieurs** : 89 extérieurs et 43 intérieurs ont donné vie à l'univers de WILDWOOD - LA PROPHÉTIE DE LA FORÊT.
- **Accessoires principaux** : environ 800 ont été fabriqués.
- **Arbres** : 728 arbres fabriqués à la main, représentant 10 espèces du Nord-Ouest Pacifique, ont été créés pour le film.
- **Maquette du Pittock Mansion** : 4,34 m de large × 3,07 m de haut × 2,69 m de profondeur. Sa fabrication a nécessité 11 semaines et demie de travail et l'intervention de 45 à 50 artistes.
- **Plus grand décor intérieur** : la grande entrée du Pittock Mansion, avec une superficie de 37 m².
- **Plus grand décor extérieur** : Lower Basilica West Slope, avec une superficie de 82,5 m².
- **Plus long décor physique** : Long Road – South Wood Suburbs, sur 16,2 m de long.

LE « JEU » DES MARIONNETTES EN CHIFFRES

- **Visages interchangeables** : 142 030 ont été créés pour permettre des interprétations d'une grande finesse.
- **Record sur un seul plan** : une scène a nécessité 1124 visages différents, dont 555 pour Prue et 569 pour Curtis.

- **Prue** : 12 textures de dégradation progressive ont été créées pour son visage, dont 7 variantes de plus en plus abîmées utilisées pendant la bataille finale.
- **Curtis** : 8 variantes de textures faciales.
- **Coyotes d'Alexandra** : 12 textures liées aux dégâts provoqués par les combats conçues sur mesure et 29 éléments de dégâts interchangeables, permettant des centaines de combinaisons.
- **Larmes** : 67 plans comportent des larmes visibles, soit plus de dix fois le précédent record de LAIKA (LES BOXTROLLS n'en comptait que six).
- **Maksim** : ses scènes de bataille comprennent 410 filaments de salive fabriqués individuellement à partir de colle chaude élastique.

MARIONNETTES ET PERSONNAGES

- **Marionnettes** : 233 marionnettes fabriquées à la main peuplent l'univers de WILDWOOD - LA PROPHÉTIE DE LA FORÊT.
- **Plus petite marionnette** : Mini Septima, haute de seulement 4,1 cm.
- **Mains** : 75 modèles de mains différents ont été créés pour les marionnettes des personnages principaux.
- **Modèles de marionnettes** : 83 modèles distincts ont été fabriqués.
- **Plus grande marionnette** : le Général mesure 86 cm du bec à la queue, pour une envergure de 1,63 m.
- **Coyotes réutilisables** : LAIKA a mis au point un nouveau système permettant d'appliquer, d'enlever puis de réappliquer salissures et dégâts de combat afin de réutiliser les mêmes marionnettes tout au long du tournage.
- **Coiffures** : WILDWOOD - LA PROPHÉTIE DE LA FORÊT présente la plus grande variété de coiffures et de textures de cheveux naturels jamais créée pour une production de LAIKA, avec notamment des tresses, des queues-de-cheval, des coiffures afro, des cheveux bouclés, ondulés ou raides.

LE RÈGNE ANIMAL

- **Ailes** : WILDWOOD - LA PROPHÉTIE DE LA FORÊT est la première production de LAIKA à présenter des marionnettes d'oiseaux dont les ailes peuvent s'ouvrir et se replier entièrement, comme celles des vrais oiseaux.
- **Le Général** : chaque marionnette compte 3794 plumes travaillées individuellement. Environ 16 500 plumes ont été fabriquées au total, pièces de remplacement comprises.
- **Owl Rex** : chaque marionnette compte 1696 plumes découpées au laser. Plus de 4240 plumes ont été créées pour l'ensemble des marionnettes et des pièces de remplacement.
- **Le Général** s'inspire de l'aigle royal, espèce emblématique du Nord-Ouest Pacifique.
- **Owl Rex** s'inspire du grand-duc d'Amérique, autre espèce emblématique de la région.
- **Ember** : bien qu'il ne s'inspire pas d'un oiseau en particulier, Thibault Leclercq s'est surtout appuyé sur le bruant chanteur comme référence visuelle.

LA CRÉATION DE L'IMPOSSIBLE

- **Composants d'armature** : 125 000 pièces ont été usinées avec une précision extrême.
- **Billes d'acier** : 39 353 billes d'acier trempé ont été percées par le département d'usinage.
- **Fil de laiton** : 1150 km ont été utilisés, puis entièrement recyclés après la production.
- **Mains de Brendan** : un nouveau système de charnières miniatures leur a permis de tenir pendant toute la production – un exploit sans doute inédit dans l'histoire du stop-motion.
- **Armatures d'arbres** : 1442 structures métalliques ont été soudées.
- **Plus grand arbre** : son armature mesurait 5,72 m de haut.
- **Caméras** : 146 ont servi à tourner le film.
- **Motion-control et grues** : 94 dispositifs de motion-control et 66 grues ont été utilisés.
- **Plateaux de tournage** : 112 plateaux, occupant au total plus de 14 400 m².
- **Rideaux** : plus de 3220 m linéaires ont été installés sur l'ensemble des plateaux.
- **Pieds en C** : 2080 ont servi à soutenir les équipements d'éclairage et de prise de vues.
- **Équipe caméra, éclairage et motion-control** : 35 membres.
- **Animateurs** : 49 ont contribué à WILDWOOD - LA PROPHÉTIE DE LA FORÊT, image par image.

DERRIÈRE LA CAMÉRA

TRAVIS KNIGHT

Réalisateur

Producteur

Réalisateur et producteur récompensé, Travis Knight est PDG de LAIKA et prend toutes les décisions importantes, tant sur le plan artistique que sur le plan économique, pour le studio. Il a été l'animateur principal de CORALINE, puis a occupé cette fonction sur L'ÉTRANGE POUVOIR DE NORMAN et LES BOXTROLLS tout en assurant la production de ces deux projets. Nommé à l'Oscar, il a remporté le Visual Effects Society Award et le BAFTA Award du meilleur film d'animation pour KUBO ET L'ARMURE MAGIQUE.

Sous sa direction, LAIKA s'est forgé une renommée internationale en associant le savoir-faire ancestral de l'animation en stop-motion aux avancées les plus pointues

du cinéma et aux techniques de fabrication les plus innovantes. Résultat : tous les longs métrages de LAIKA ont été nommés à l'Oscar du meilleur film d'animation.

Travis Knight a fait ses débuts comme réalisateur de prises de vues réelles en 2018 avec BUMBLEBEE, produit par Paramount. Il est également le réalisateur des MAÎTRES DE L'UNIVERS, pour Amazon/MGM. Il siège aux conseils d'administration de LAIKA, de NIKE et de l'Academy Museum of Motion Pictures.

CHRIS BUTLER

Scénariste

Chris Butler a remporté un Golden Globe pour MONSIEUR LINK, qu'il a écrit et réalisé. Il a écrit et coréalisé, aux côtés de Sam Fell, le deuxième film de LAIKA, L'ÉTRANGE POUVOIR DE NORMAN. Il a été chef story-boarder et scénariste sur KUBO ET L'ARMURE MAGIQUE, et chef story-boarder sur CORALINE. Avant d'intégrer LAIKA, Chris Butler a acquis une dizaine d'années d'expérience dans la conception graphique et le story-board sur de nombreux projets d'animation de premier plan, comme LES NOCES FUNÈBRES de Tim Burton.

Chris Butler a reçu deux nominations à l'Oscar, une nomination au BAFTA Award et cinq nominations aux Annie Awards, ainsi que la toute première nomination d'un long métrage d'animation aux GLAAD Awards. Par ailleurs, il a récemment écrit le scénario des MAÎTRES DE L'UNIVERS, réalisé par Travis Knight pour Amazon/MGM Studios.

SAM WILSON

Producteur

Sam Wilson a débuté chez LAIKA sur CORALINE, au sein de l'équipe des assistants de production, avant de devenir assistant réalisateur sur L'ÉTRANGE POUVOIR DE NORMAN, LES BOXTROLLS et KUBO ET L'ARMURE MAGIQUE. Il a ensuite été nommé directeur de production sur MONSIEUR LINK. Après avoir occupé ce même poste sur le film d'animation Netflix DANS TES RÊVES, Sam Wilson a rejoint LAIKA, où il est devenu producteur de WILDWOOD - LA PROPHÉTIE DE LA FORÊT, le projet le plus ambitieux jamais porté par le studio.

CALEB DESCHANEL

Directeur de la photographie

Bien qu'il ait mené une longue et prestigieuse carrière, WILDWOOD - LA PROPHÉTIE DE LA FORÊT marque la première incursion de Caleb Deschanel dans l'animation en

stop-motion. Diplômé de l'USC School of Cinema, il a également fait partie de la première promotion de l'American Film Institute. Il a fait ses débuts de directeur de la photographie sur L'ÉTALON NOIR de Carroll Ballard, suivi de BIENVENUE MISTER CHANCE de Hal Ashby, tous deux sortis en 1979.

Il s'est ensuite bâti une impressionnante filmographie qui lui a notamment valu six nominations à l'Oscar pour L'ÉTOFFE DES HÉROS (1983), LE MEILLEUR (1984), L'ENVOLEE SAUVAGE (1996), THE PATRIOT : LE CHEMIN DE LA LIBERTÉ (2000), LA PASSION DU CHRIST (2004) et L'ŒUVRE SANS AUTEUR (2018). Il a encore éclairé le remake en images de synthèse du ROI LION réalisé par Jon Favreau, JACK REACHER, LES CHRONIQUES DE SPIDERWICK, KILLER JOE, UN AMOUR D'HIVER, ABRAHAM LINCOLN, CHASSEUR DE VAMPIRES et BENJAMIN GATES ET LE TRÉSOR DES TEMPLIERS, entre autres.

Son travail a été récompensé par des nominations et des prix décernés notamment par l'American Society of Cinematographers (ASC), les BAFTA, le National Board of Review, la Los Angeles Film Critics Association et la Visual Effects Society. En 2010, il a reçu le Lifetime Achievement Award de l'ASC, qui récompense l'ensemble de sa carrière.

NELSON LOWRY

Chef-décorateur

Nelson Lowry a dirigé la remarquable équipe de décoration de LAIKA sur L'ÉTRANGE POUVOIR DE NORMAN, KUBO ET L'ARMURE MAGIQUE et MONSIEUR LINK. Il a également collaboré aux NOCES FUNÈBRES de Tim Burton (directeur artistique), FANTASTIC MR. FOX (chef décorateur), la comédie de Noël FRÈRE NOËL (directeur artistique des effets numériques) et SUNSHINE de Danny Boyle (peintre matte des effets visuels).

Sa participation à la série télévisée *The PJs*, créée et interprétée par Eddie Murphy, lui a valu un Emmy Award de la meilleure contribution individuelle à l'animation ainsi qu'une nomination aux Annie Awards. Il a remporté un Annie Award pour sa contribution exceptionnelle à la décoration du long métrage d'animation KUBO ET L'ARMURE MAGIQUE.

CHRISTOPHER MURRIE-GREEN

Chef-monteur

Membre important de l'équipe artistique de LAIKA depuis les débuts du studio, Christopher Murrie-Green a monté CORALINE, le long métrage d'animation en stop-motion de Henry Selick récompensé par de nombreux prix, qui lui a valu une nomination de l'American Cinema Editors (ACE) Il a également collaboré au court

métrage en images de synthèse du réalisateur, MOONGIRL. Il a par ailleurs assuré le montage de KUBO ET L'ARMURE MAGIQUE et de L'ÉTRANGE POUVOIR DE NORMAN, et a participé au montage des BOXTROLLS en tant que monteur additionnel.

Il a monté plusieurs courts métrages, comme DIA DE LOS MUERTOS de Kirk Kelly, ANANDA de Mark Gustafson et Mike Smith, et DEADENDERS de Mike Wellins. La publicité « Genie » de Mirinda qu'il a montée en 2000 a remporté un Annie Award. Il a également signé le montage de plusieurs campagnes pour la NFL diffusées sur FOX, récompensées par un Emmy Award, et de campagnes mémorables pour l'assureur britannique e-sure.

DARIO MARIANELLI

Compositeur

Après des études supérieures à la Guildhall School of Music and Drama, Dario Marianelli a poursuivi sa formation à la National Film and Television School de Londres, dont il est sorti diplômé en 1997. Avant WILDWOOD - LA PROPHÉTIE DE LA FORÊT, Marianelli avait composé la musique de deux longs métrages d'animation de LAIKA nommés à l'Oscar : KUBO ET L'ARMURE MAGIQUE et LES BOXTROLLS. On lui doit encore la partition de SOS FANTÔMES : LA MENACE DE GLACE (2024), UN GARÇON NOMMÉ NOËL (2021), LE JARDIN SECRET (2020), BUMBLEBEE (2018), PADDINGTON 2 (2017), LES HEURES SOMBRES (2017), JANE EYRE (2011), MANGE, PRIE, AIME (2010) et LE SOLISTE (2009).

Pour REVIENS-MOI (2007), Dario Marianelli a remporté l'Oscar, le Golden Globe et l'Ivor Novello Award. Sa collaboration au long cours avec le réalisateur Joe Wright comprend également ORGUEIL ET PRÉJUGÉS (2006) et ANNA KARÉNINE (2012), qui lui ont valu plusieurs nominations et récompenses aux BAFTA, aux Golden Globes et aux Ivor Novello Awards.

En dehors du cinéma, Dario Marianelli a composé des œuvres orchestrales pour des formations telles que le London Symphony Orchestra, le London Philharmonic Orchestra et le BBC Symphony Orchestra. Son concerto pour violon *Voyager* a été interprété dans le monde entier. Il a également beaucoup composé pour le théâtre, la danse et le ballet, notamment pour la Royal Shakespeare Company, le Royal Opera House et le Young Vic.

STEVE EMERSON

Superviseur effets visuels

Steve Emerson est un superviseur des effets visuels nommé à l'Oscar. Collaborateur de longue date de LAIKA, il a contribué aux cinq films primés du studio : MONSIEUR LINK, KUBO ET L'ARMURE MAGIQUE, LES BOXTROLLS, L'ÉTRANGE POUVOIR DE

NORMAN et CORALINE. Avant d'intégrer LAIKA, Steve Emerson a travaillé pendant près de vingt ans dans le domaine des effets visuels, en tant qu'artiste et directeur technique. Il a notamment travaillé sur de nombreux longs métrages et séries télévisées, parmi lesquels MATRIX RELOADED, TRANSFORMERS, THE DARK KNIGHT et la série *Sliders : Les Mondes parallèles* pour Universal Television.

Il a reçu à deux reprises le Visual Effects Society Award des meilleurs effets visuels pour un long métrage d'animation, pour MONSIEUR LINK (2019) et KUBO ET L'ARMURE MAGIQUE (2016).

DEB COOK

Cheffe-costumière

Originaire d'Angleterre, Deb Cook a étudié à la St. Martin's Art College de Londres, où elle s'est spécialisée dans la sculpture. Son expérience dans la fabrication de marionnettes et de costumes, sa formation artistique fondée sur des projets menés en autonomie et son approche novatrice du costume dans l'animation en ont fait une référence dans ce domaine, à la fois comme créatrice et fabricante de costumes.

Deb Cook possède une connaissance très précise du mouvement à l'échelle des marionnettes en stop-motion et de l'utilisation de tissus spécifiques permettant de restituer avec fluidité les mouvements du corps dans les costumes des marionnettes. Chaque costume fait l'objet d'un important travail de recherche, minutieux et approfondi, avant sa conception et sa fabrication.

Les sept derniers films sur lesquels Deb Cook a travaillé ont tous été nommés à l'Oscar : MONSIEUR LINK, KUBO ET L'ARMURE MAGIQUE, LES BOXTROLLS, L'ÉTRANGE POUVOIR DE NORMAN, CORALINE, LES NOCES FUNÈBRES et FANTASTIC MR. FOX. Deb Cook a également reçu une nomination de la Costume Designers Guild pour KUBO ET L'ARMURE MAGIQUE et une nomination de la Visual Effects Society pour CORALINE.

OLIVER JONES

Superviseur personnages et effets physiques

Oliver Jones a travaillé sur MONSIEUR LINK, KUBO ET L'ARMURE MAGIQUE, LES BOXTROLLS et L'ÉTRANGE POUVOIR DE NORMAN pour LAIKA. Il supervise l'ensemble de l'animation physique et mécanique, notamment les marionnettes, les accessoires et les systèmes de manipulation. Avant d'intégrer LAIKA, il avait notamment travaillé sur FANTASTIC MR. FOX et LES NOCES FUNÈBRES de Tim Burton.

Il est titulaire d'un diplôme de sculpture du Chelsea College of Art et d'un Master en animation du Royal College of Art de Londres. Il travaille chez LAIKA depuis 2007 et a été nommé à l'Oscar des meilleurs effets visuels pour son travail sur KUBO ET L'ARMURE MAGIQUE.

BRIAN MCLEAN

Directeur prototypage rapide

Brian McLean travaille chez LAIKA depuis les débuts du studio. En 2016, il a reçu une plaque – récompensant une contribution scientifique et technique – aux Oscars pour avoir été un pionnier dans l'utilisation d'imprimantes 3D pour la fabrication de personnages destinés à l'animation en stop-motion. En 2017, il a été nommé à l'Oscar des meilleurs effets visuels pour sa contribution à KUBO ET L'ARMURE MAGIQUE. C'était seulement la deuxième fois que l'Académie récompensait un film d'animation dans cette catégorie.

En 2009, McLean a remporté un Annie Award pour contribution exceptionnelle à l'animation pour son travail sur CORALINE et, après la sortie de L'ÉTRANGE POUVOIR DE NORMAN, *Variety* l'a désigné comme l'une des « figures majeures de l'animation » de 2012.

THIBAUT LECLERCQ

Concepteur personnages

Thibault Leclercq est le principal concepteur de personnages de LAIKA et il a réalisé le court métrage en images de synthèse du studio PARANORMAN: THE THRIFTING (2025), nommé aux Annie Awards. Il a auparavant travaillé dans la création de personnages, l'animation 2D et le story-board pour des studios comme Mikros Animation, House of Cool, Framestore, Fortiche Productions, Passion Pictures et Mathematics, contribuant à des films et séries comme *Arcane*, AGE OF SAIL, STUBBY et CHARLOTTE.

Avant THE THRIFTING, il a réalisé plusieurs courts métrages d'animation et en prises de vues réelles récompensés, comme HORS DE L'EAU, AU LAPIN AGILE, LES ÉVEILLÉS et IL Y A LE FEU, qui ont été distingués dans des festivals du monde entier.

BRAD SCHIFF

Superviseur animation

Responsable de l'animation chez LAIKA, Brad Schiff s'attache à repousser sans cesse les limites de l'animation en stop-motion. Superviseur de l'animation sur WILDWOOD - LA PROPHÉTIE DE LA FORÊT et sur les films de LAIKA nommés à l'Oscar MONSIEUR LINK, KUBO ET L'ARMURE MAGIQUE, LES BOXTROLLS et L'ÉTRANGE POUVOIR DE NORMAN, il dirige l'équipe d'animateurs de renommée internationale du studio, qui repousse toujours plus loin les possibilités offertes par cette technique.

Il a fait ses armes dans l'animation en stop-motion sur des séries télévisées populaires, notamment *Celebrity Deathmatch* sur MTV, ou *The PJs* sur FOX et *Gary & Mike* sur UPN/Comedy Central. Outre l'ensemble des films de LAIKA, il a collaboré à FANTASTIC MR. FOX et L'ÎLE AUX CHIENS de Wes Anderson, ainsi que LES NOCES FUNÈBRES de Tim Burton. Il a été nommé à l'Oscar dans la catégorie des effets visuels et a remporté un Visual Effects Society Award pour sa contribution à KUBO ET L'ARMURE MAGIQUE.

BENOÎT DUBUC

Superviseur animation infographique

Benoit Dubuc a mis son expérience des effets visuels au service du processus de prototypage rapide de LAIKA, contribuant ainsi à porter à un niveau inédit la qualité des performances permises par le procédé d'animation du visage en impression 3D du studio. Son travail sur MONSIEUR LINK lui a valu deux Visual Effects Society Awards (VES) : celui des meilleurs effets visuels pour un long métrage d'animation et celui du meilleur personnage animé pour un long métrage d'animation.

Benoit Dubuc a débuté sa carrière dans son Canada natal avant de s'installer à Londres en 2006 pour rejoindre l'équipe d'animation de personnages nouvellement créée de MPC, où il a notamment supervisé l'animation de 10 000. Il a encore collaboré à LA COLÈRE DES TITANS, X-MEN : LE COMMENCEMENT, LE SEPTIÈME FILS, LE MONDE DE NARNIA : L'ODYSSÉE DU PASSEUR D'AURORE, pour lequel il a reçu une nomination aux VES Awards, X-MEN : DAYS OF FUTURE PAST, CENDRILLON, TERMINATOR GENISYS, THE REVENANT, CHAIR DE POULE – LE FILM et SEUL SUR MARS, entre autres.

EMANUELA COZZI

Responsable story-board

Deux fois nommée aux Annie Awards, Emanuela Cozzi est responsable du story-board chez LAIKA. Depuis plus de cinq ans, elle dirige la talentueuse équipe chargée

du story-board de WILDWOOD - LA PROPHÉTIE DE LA FORÊT. Animatrice 2D et 3D et story-boardeuse, elle possède plus de 30 ans d'expérience dans le secteur de l'animation.

Après avoir obtenu un diplôme en architecture et décoration intérieure à l'Institut des arts de Rome, elle a travaillé à Londres pour Richard Williams Animation sur THE THIEF AND THE COBBLER et pour Amblimation sur LES QUATRE DINOSAURES ET LE CIRQUE MAGIQUE et BALTO CHIEN-LOUP, HÉROS DES NEIGES. Elle s'est ensuite installée à Los Angeles, où elle a commencé à collaborer avec DreamWorks Studios et Imagi Studios sur des films tels que LE PRINCE D'ÉGYPTE, LA ROUTE D'EL DORADO, SPIRIT : L'ÉTALON DES PLAINES, SINBAD : LA LÉGENDE DES SEPT MERS, GANG DE REQUINS, NOS VOISINS, LES HOMMES et ASTRO BOY.

Après avoir intégré LAIKA, elle a travaillé sur L'ÉTRANGE POUVOIR DE NORMAN, LES BOXTROLLS, KUBO ET L'ARMURE MAGIQUE et MONSIEUR LINK. Elle a également collaboré à BUMBLEBEE de Travis Knight et à son dernier film, LES MAÎTRES DE L'UNIVERS.

FICHE ARTISTIQUE

Prue	PEYTON ELIZABETH LEE
Curtis	JACOB TREMBLAY
Alexandra	CAREY MULLIGAN
Brendan.....	MAHERSHALA ALI
Le Général	ANGELA BASSETT
Septima	AWKWAFINA
Mme McKeel	MAYA ERSKINE
M. McKeel	JAKE JOHNSON
Dmitri	CHARLIE DAY
Maksim.....	TOM WAITS
Owl Rex.....	RICHARD E. GRANT
Niamh	AMANDLA STENBERG
Iphigenia	TANTOO CARDINAL
Le directeur des Postes.....	LEN CARIOU
Lars Svik.....	MARC EVAN JACKSON

FICHE TECHNIQUE

Réalisation TRAVIS KNIGHT
Scénario CHRIS BUTLER
Producteurs TRAVIS KNIGHT
..... SAM WILSON

Directeur de la photographie..... CALEB DESCHANEL
Chef-monteur..... CHRISTOPHER MURRIE-GREEN
Chef-décorateur NELSON LOWRY
Chef-costumière..... DEBORAH COOK
Compositeur DARIO MARIANELLI
Superviseur personnages et effets physiques OLIVER JONES
Directeur rototypage rapide BRIAN MCLEAN
Concepteur personnages THIBAUT LECLERCQ
Superviseur animation BRAD SCHIFF
Superviseur animation infographique..... BENOÎT DUBUC
Chef-story-boardeuse EMANUELA COZZI
Superviseur VFX..... STEVE EMERSON