

Disney

PRÉSENTE

UN FILM D'ANIMATION DES STUDIOS PIXAR

LES INDESTRUCTIBLES 2



AU CINÉMA LE 4 JUILLET 2018

Disney

PRÉSENTE
UN FILM D'ANIMATION DES STUDIOS PIXAR

Disney · PIXAR



LES INDESTRUCTIBLES 2

ÉCRIT ET RÉALISÉ PAR BRAD BIRD
PRODUIT PAR JOHN WALKER ET NICOLE GRINDLE
MUSIQUE ORIGINALE SIGNÉE MICHAEL GIACCHINO

AVEC POUR LA VERSION FRANÇAISE LA PARTICIPATION DE :
GÉRARD LANVIN, LOUANE EMERA, AMANDA LEAR ET THIERRY DESROSES

DURÉE : 1H57

AU CINÉMA LE 4 JUILLET 2018

#LESINDESTRUCTIBLES2

SITE OFFICIEL : WWW.DISNEY.FR

REJOIGNEZ-NOUS SUR :

 [HTTPS://WWW.FACEBOOK.COM/WALTDISNEYSTUDIOSFR](https://www.facebook.com/waltdisneystudiosfr)

 [HTTPS://TWITTER.COM/DISNEYFR](https://twitter.com/disneyfr)

DISTRIBUTION-PRESSE

THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE
DIRECTRICE DE LA COMMUNICATION PRESSE - FLORIANE MATHIEU - TEL : + 33 1 73 26 57 56
RESPONSABLE COMMUNICATION - STUDIOS - AUDE THOMAS - TEL : + 33 1 73 26 57 57

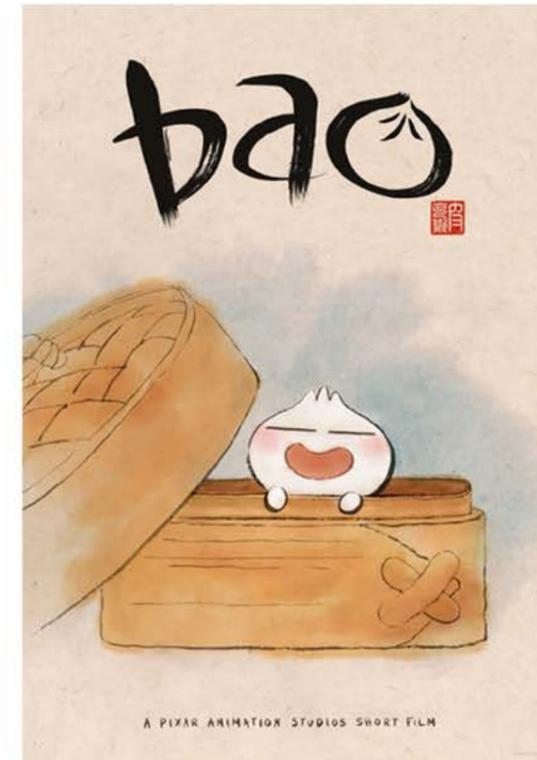
Disney

PROPOSE AU CINÉMA DÈS LE 4 JUILLET EN AVANT-PROGRAMME DU FILM **LES INDESTRUCTIBLES 2**

Disney · PIXAR

BAO

RÉALISÉ PAR DOME SHI ET PRODUIT PAR BECKY NEIMAN



Une mère de famille trouve sa vie bien vide depuis qu'elle n'a plus d'enfant à la maison. Mais tout change lorsque l'un de ses raviolis vapeur prend soudain vie comme par magie : la voilà à nouveau maman d'un petit garçon plein d'entrain et d'énergie ! La bonne humeur est enfin de retour, mais le gamin grandit bien vite, et elle constate à regret que rien ne reste petit et mignon pour toujours...

Cette nouvelle création des studios d'animation Pixar signée par la réalisatrice Domee Shi explore toute la richesse de la relation parents-enfants à travers le prisme coloré, luxuriant et savoureux de la communauté chinoise au Canada.

BAO sera présenté en avant-programme du nouveau film d'animation des Studios Pixar **LES INDESTRUCTIBLES 2** dès le 4 juillet au cinéma*

#BAO

*Le court métrage « BAO » est proposé aux exploitants qui se réservent le droit de le diffuser avant la projection du film « LES INDESTRUCTIBLES 2 »



NOTES DE PRODUCTION



SAUVER LE MONDE... EN FAMILLE

À la fin des **INDESTRUCTIBLES**, **Syndrome** a été vaincu grâce au petit **Jack-Jack** et à une cape qui a malencontreusement provoqué l'explosion de son jet et la destruction de la maison des **Parr**. La famille est sortie de l'aventure plus soudée que jamais : **Violette** a gagné en confiance tandis que **Flèche** a pris conscience qu'arriver en deuxième place n'est pas si terrible que ça. Tout est pour le mieux dans le meilleur des mondes... jusqu'à ce qu'un méchant baptisé le **Démolisseur** déclare la guerre à la paix et au bonheur. Quatorze ans plus tard nous découvrons enfin le sort réservé au **Démolisseur** dans **LES INDESTRUCTIBLES 2**, sur les écrans français le 4 juillet 2018.

LES INDESTRUCTIBLES a été sacré meilleur film d'animation aux Oscars et a rapporté plus de 633 millions de dollars dans le monde. Mais pour le scénariste et réalisateur **Brad Bird**, le succès du film n'a rien à voir avec les superpouvoirs des héros ou de leurs ennemis. Il déclare : «J'ai réalisé que ce qui m'intéressait le plus dans l'histoire, c'était la dynamique entre les personnages de la famille **Parr**, et non leur identité de super-héros. Je pense que les spectateurs se sont identifiés à eux et que c'est la raison pour laquelle ils les ont tant plébiscités. **LES INDESTRUCTIBLES** et **LES INDESTRUCTIBLES 2** racontent avant tout l'histoire d'une famille.»

Depuis la sortie des **INDESTRUCTIBLES** en 2004, les histoires de super-héros connaissent une popularité croissante au cinéma et à la télévision, que ce soit à travers de grandes franchises à succès ou via l'apparition régulière de nouveaux héros. **Brad Bird** observe : «Le paysage cinématographique et audiovisuel a beaucoup changé depuis le premier film, mais nos héros continuent à y occuper une place à part grâce à leurs préoccupations du quotidien tellement proches des nôtres, comme trouver un emploi et payer le loyer. La difficulté de conjuguer vie de famille et vie professionnelle – même lorsqu'on possède des superpouvoirs – est universelle.»

Dans **LES INDESTRUCTIBLES 2**, **Hélène** est chargée de mener une campagne pour redorer le blason des super-héros. Elle laisse donc à **Bob** le soin de gérer la vie quotidienne et de s'occuper de **Violette**, **Flèche** et du petit **Jack-Jack** – dont la famille est sur

le point de découvrir toute l'étendue des pouvoirs. Le réalisateur savait depuis longtemps qu'**Hélène** se retrouverait sur le devant de la scène dans ce second opus. Il confie : «Je tenais à ce que ce film soit le sien. J'étais par ailleurs curieux de voir comment **Bob** allait appréhender la situation et s'en sortir avec les enfants.»

Nicole Paradis Grindle, la productrice du film, déclare : «**Bob** n'est pas un mauvais père, mais au début, il a un peu trop confiance en lui. Il s'imagine que **M. Indestructible** n'aura aucun problème à faire face à la situation... Cependant, tous les parents savent bien que les enfants ont une redoutable capacité à vous épuiser, en particulier les tout-petits qui savent ce qu'ils veulent et ne supportent pas la contradiction. Et **Jack-Jack** ne fait pas exception à la règle... à ceci près que lorsqu'il se met en colère, il prend feu !»

LES INDESTRUCTIBLES 2 met en scène un nouveau méchant doté d'un plan machiavélique qui menace le monde entier. Le producteur **John Walker** raconte : «Ce nouvel ennemi est différent car il est capable de manipuler les gens à distance, ce qui ne facilite pas la tâche d'**Hélène**. Et si elle ne parvient pas à l'arrêter, sa mission, qui consiste à faire sortir tous les super-héros de l'ombre, échouera. L'enjeu est donc de taille.»

Ted Mathot, le superviseur de l'histoire, souligne : «L'histoire d'**Hélène** est pleine de contrastes : les Supers sont illégaux, donc pour faire changer la loi, elle doit l'enfreindre. Et pour sauver sa famille, elle doit la quitter.»

Pour ce deuxième opus, l'équipe a mis un point d'honneur à trouver l'équilibre entre aventure et vie de famille ordinaire. **Brad Bird** déclare : «Nous nous sommes efforcés de faire cohabiter le banal et le fantastique. L'un ne va pas sans l'autre : dès qu'un personnage se consacre à l'un de ces deux aspects de sa vie, l'autre le rattrape. Par exemple, **Hélène** n'hésite pas à répondre au téléphone alors qu'elle est en train de se battre contre des méchants pour aider son fils à trouver ses chaussures, tandis que **Violette** a recours à son pouvoir d'invisibilité parce qu'elle se sent humiliée.»

L'HISTOIRE

La Superfamille préférée des petits et des grands est de retour ! Cette fois, **Hélène** (voix de **Deborah Perret**) se retrouve sur le devant de la scène, laissant à **Bob** (voix de **Gérard Lanvin**) le soin de mener à bien les mille et une missions de la vie quotidienne et de s'occuper de **Violette** (Voix de **Louane Emera**), **Flèche** (Voix de **Timothé Vom Dorp**) et de bébé **Jack-Jack** (Voix de **Mila Pointet**). Le changement de rythme est difficile pour la famille, d'autant que personne ne mesure réellement l'étendue des incroyables pouvoirs du petit dernier... Lorsqu'un nouvel ennemi fait surface, la famille et **Frozone** (Voix de **Thierry Desroses**) vont devoir s'allier comme jamais pour déjouer son plan machiavélique.

Face à ce genre de situations, les spectateurs ne peuvent s'empêcher de s'identifier aux personnages : s'ils le pouvaient, ils feraient la même chose. »

La dualité de la vie des **Parr** se retrouve jusque dans le montage. Le chef monteur **Stephen Schaffer** explique : « On intercale constamment des scènes de la mission d'**Hélène** et des plans de ce qui se passe à la maison. La combinaison des deux donne de l'élan et est très amusante à voir ! »

Dans la version originale, **Holly Hunter** et **Craig T. Nelson** prêtent à nouveau leurs voix à **Hélène** et **Bob Parr**, qui ont toujours autant de mal à concilier leurs responsabilités de parents et de super-héros, tandis que **Sarah Vowell** double pour la deuxième fois **Violette**, la reine du sarcasme. **Huck Milner** rejoint la distribution pour donner la parole à **Flèche**, 10 ans. **Samuel L. Jackson** reprend quant à lui le rôle de **Lucius Best**, alias Frozone.

LES INDESTRUCTIBLES 2 rassemble également les voix de **Brad Bird** dans le rôle de la créatrice de mode visionnaire **Edna «E» Mode**, **Bob Odenkirk** dans celui de **Winston Deavor**, homme d'affaires avisé et fan de super-héros, **Catherine Keener** dans le rôle de l'ingénieuse **Evelyn Deavor**, **Jonathan Banks** dans celui de **Rick Dicker**, **Sophia Bush** dans le rôle de l'aspirante super-héroïne **Vortex**, et **Isabella Rossellini** dans celui d'une influente ambassadrice défenseuse des super-héros.

Dans la version française, **Deborah Perret** prête à nouveau sa voix à **Hélène Parr** et **Gérard Lanvin**, un des plus célèbres acteurs français, a parfaitement su se glisser dans le rôle de **Bob Parr**, alias **Mr Indestructible**. En plus de quarante ans de carrière, cet homme au charisme unique a su trouver une place à part dans le cœur du public en jouant dans plus d'une soixantaine de films dont **LE GOÛT DES AUTRES** et **LE FILS PRÉFÉRÉ** qui lui ont valu chacun le César du Meilleur comédien ou encore **TIR GROUPE**, **UNE ÉTRANGE AFFAIRE**, **MESRINE** : **L'ENNEMI PUBLIC N°1**, **LE CHOIX DES ARMES**, **LES LYONNAIS**, **AMITIÉS SINCÈRES**, **LES SPÉCIALISTES** ou encore **IL Y A DES JOURS...** ET **DES LUNES** pour n'en citer que quelques-uns.

Louane Emera - Chanteuse, musicienne et comédienne de talent - prête sa voix à **Violette**, l'aînée des

enfants **Parr**, une adolescente douée entre autre du pouvoir d'invisibilité. Depuis 2015 Louane enchaîne les succès et récompenses tant à la musique qu'au cinéma. Son nouvel album «*Louane*» s'est déjà écoulé à près de 400.000 exemplaires et elle est en tournée jusqu'à la fin de l'année dans les Zéniths de France et en Belgique, Allemagne, Suisse ... Au cinéma elle sera le 27 juin à l'affiche du premier film de Léa Fredeval «*LES AFFAMÉS*».

Amanda Lear redonne sa voix et son phrasé unique à **Edna Mode**, styliste et créatrice de talent au caractère bien trempé. Icône de la mode, actrice, animatrice de télévision et chanteuse, **Amanda Lear** a sorti plus de 18 albums vendus à des dizaines de millions d'exemplaires, du disco à ses reprises des classiques d'Elvis, en passant par la dance, la pop et les ballades, et a joué dans une vingtaine de films et séries. Star internationale, égérie de Salvador Dali, devenue chanteuse sur les conseils de David Bowie, elle s'est récemment tournée vers le théâtre où elle rencontre un véritable succès.



Capable de geler ses ennemis, Frozone doit sa voix française à l'acteur et réalisateur **Thierry Desroses**. Il a joué dans plus d'une vingtaine de pièces de théâtre et autant de films dont **UNE POUR TOUTES**, **ANTILLES SUR SEINE**, **LA MAISON DU BONHEUR** ou **LES ENFANTS DE TIMPELBACH**. Il est bien connu pour les séries «*Les Secrets du volcan*», «*Femmes de loi*», et les rôles du lieutenant Alain Porret dans «*PJ*»

et du professeur Volget dans «*La Cour des grands*». Il possède une grande expérience dans le doublage et est entre autres la voix française officielle de **Samuel L. Jackson**, qui interprète Frozone dans la version originale.

LES INDESTRUCTIBLES 2 est écrit et réalisé par **Brad Bird** (**LE GÉANT DE FER**, **LES INDESTRUCTIBLES**, **RATATOUILLE**) et produit par **John Walker** (**LES INDESTRUCTIBLES**, **À LA POURSUITE DE DEMAIN**) et **Nicole Paradis Grindle** («*Sanjay's Super Team*», productrice associée de **TOY STORY 3**). La production exécutive du film est assurée par **John Lasseter**. Découvert par le grand public grâce à son travail sur **LES INDESTRUCTIBLES**, le compositeur oscarisé **Michael Giacchino** (**LÀ-HAUT**, **À LA POURSUITE DE DEMAIN**) renoue avec l'univers de la franchise et signe la musique originale du film.

DERRIÈRE LE MASQUE : LES PERSONNAGES



Brad Bird, le scénariste et réalisateur du film, a puisé l'inspiration dans sa propre vie pour créer les personnages originaux des **INDESTRUCTIBLES**. Il explique : « Les pouvoirs des personnages sont inspirés de leur rôle au sein de la famille et de leur situation à ce moment précis de leur vie. Nous avons ainsi joué sur les archétypes traditionnels de la solide figure paternelle et de la mère multitâche, mais au final, je pense que la plupart d'entre nous peuvent dans une certaine mesure s'identifier à tous les personnages. Nous nous sommes tous un jour retrouvés dans la peau d'un enfant de 10 ans impatient ou d'une adolescente peu sûre d'elle. Nous avons tous connu la sensation d'avoir trop de responsabilités à assumer à la maison et au travail ou à l'école, et eu l'impression d'être tirillés de toutes parts. »

Brad Bird, le scénariste et réalisateur du film, a puisé l'inspiration dans sa propre vie pour créer les personnages originaux des **INDESTRUCTIBLES**. Il explique : « Les pouvoirs des personnages sont inspirés de leur rôle au sein de la famille et de leur situation à ce moment précis de leur vie. Nous avons ainsi joué sur les archétypes traditionnels de la solide figure paternelle et de la mère multitâche, mais au final, je pense que la plupart d'entre nous peuvent dans une certaine mesure s'identifier à tous les personnages. Nous nous sommes tous un jour retrouvés dans la peau d'un enfant de 10 ans impatient ou d'une adolescente peu sûre d'elle. Nous avons tous connu la sensation d'avoir trop de responsabilités à assumer à la maison et au travail ou à l'école, et eu l'impression d'être tirillés de toutes parts. »

Dans **LES INDESTRUCTIBLES 2**, la famille **Parr** tient une fois de plus un rôle central. Le chef animateur **Tony Fucile**, qui a participé à la création des personnages originaux, commente : « Bien qu'**Hélène** soit sur le devant de la scène dans ce film et que **Bob** l'ait été dans **LES INDESTRUCTIBLES**, je pense que c'est la famille tout entière qui tient le premier rôle des films. »

LES INDESTRUCTIBLES a été le premier film Pixar entièrement peuplé d'humains. Mais **Brad Bird**, qui a imaginé le design des personnages avec **Tony Fucile**, **Teddy Newton** et **Lou Romano**, ne voulait pas qu'ils aient l'air « trop » humain. Le réalisateur explique : « Nous avons fait en sorte de simplifier les personnages et de les rendre graphiques. Ainsi, plus on s'éloigne du centre du visage d'un personnage, moins il y a de détails. »



Mark Piretti, responsable de la modélisation et de l'articulation des personnages, explique : « Nos équipes sont revenues aux maquettes d'argile sculptées par **Kent Melton** pour le premier film. Nous avons traqué tous les petits détails qui à l'époque, n'avaient pas pu être intégrés aux modèles numériques des personnages. Nous avons aussi ressorti les premiers dessins des archives pour nourrir au maximum notre inspiration. Au final, nous avons pu aboutir à des designs qui semblent à la fois inédits et familiers. »

Rick Sayre, superviseur technique, ajoute : « Les yeux des personnages sont cette fois directement inspirés des yeux humains. C'est une avancée technologique subtile qui ajoute une lueur, un miroitement à leur regard, qui devient alors bien plus vivant et authentique. »

Bien sûr, étant des Supers, tous ces personnages sont doués de capacités extraordinaires qui peuvent aller jusqu'à défier les lois de la physique. Ces pouvoirs ont été méticuleusement développés par les créateurs du film pour correspondre et même définir chacun des personnages, à la fois dans son rôle de Super et au sein de sa famille. Cependant, les cinéastes ne voulaient pas pour autant qu'ils paraissent réellement indestructibles. **Tony Fucile** précise : « Nous voulions que le public puisse percevoir leur vulnérabilité. On doit se faire du souci pour eux, même s'ils ont des superpouvoirs. Il a fallu trouver l'équilibre entre leur nature de Supers et leur nature de mortels. »

La directrice de production **Sabine Koch O'Sullivan** explique : « Je suis tombée sous le charme des personnages en travaillant sur le premier film, mais les

choses ont bien évolué depuis. À l'époque, j'étais une jeune femme célibataire qui travaillait tout le temps. Les personnages me touchaient, je retrouvais en **Hélène** ma propre mère. Aujourd'hui, je suis mariée et j'ai deux enfants, et c'est moi que je vois en elle ! Ces personnages nous représentent tous, qui que nous soyons. Nous avons réussi quelque chose de très spécial – pour le premier film comme pour celui-ci. »

LES INDESTRUCTIBLES 2 marque le retour sur grand écran de la famille de super-héros qui a conquis le cœur des spectateurs en 2004, ainsi que de leurs acolytes **Lucius Best** (alias Frozone) et Edna « E » Mode. Le film introduit également plusieurs nouveaux venus, dont un bienfaiteur milliardaire et des aspirants Supers, qui forment une galerie de personnages éclectiques.

HÉLÈNE PARR, plus connue dans le monde des Supers sous le nom d'**Elastigirl**, pensait avoir définitivement raccroché son costume pour élever sa famille avec **Bob**, son mari, laissant derrière elle sa carrière de super-héroïne. Mais lorsqu'elle est contactée pour mener la campagne de réhabilitation des Supers, elle affûte à nouveau ses pouvoirs pour résoudre les mystères les plus complexes... et réalise qu'elle n'est pas si rouillée que ça.

Brad Bird déclare : « Nous avons choisi de traiter le fait d'être un Super comme une vocation, si bien que lorsque le gouvernement met un terme au programme de protection des super-héros qui leur fournissait une maison et des emplois, **Hélène** et **Bob** sont confrontés à un dilemme des plus réalistes : que vont-ils bien pouvoir faire ? Comment vont-ils payer les factures et subvenir aux besoins de leur famille ? Leurs préoccupations sont les mêmes que les nôtres. »

Par chance, une opportunité se présente à eux. Les frères et sœurs **Winston** et **Evelyn Deavor**, qui sont d'immenses fans des Supers, lancent une campagne afin d'améliorer leur image auprès du public et de leur redonner la place qui leur est due. Le producteur **John Walker** raconte : « **Evelyn** réalise une analyse coût-bénéfice dont les résultats prouvent qu'**Hélène** tend à résoudre les crimes en causant beaucoup moins de dégâts collatéraux que **Bob**. C'est la raison pour laquelle ils lui confient la mission. »

La productrice **Nicole Paradis Grindle** ajoute : « Pendant des années, **Hélène** a assumé les responsabilités domestiques pendant que **Bob** travaillait à l'extérieur. Pourtant, elle a toujours été très douée dans son rôle d'héroïne, même si elle l'a un peu oublié au fil du temps. Elle est donc très enthousiaste à l'idée de reprendre du service pour avoir un impact positif sur le monde. »

Pour aider Hélène dans sa mission de promotion, les **Deavor** lui fournissent un tout nouveau véhicule : l'**Elasticycle**. Vraiment spécial, il a été conçu exclusivement pour elle : cette moto high-tech est modulable afin de s'adapter aux changements de forme d'**Elastigirl**. Les cinéastes ont consulté un cascadeur afin de s'assurer que la position et toute l'action d'**Elastigirl** sur la moto seraient les plus authentiques possible. Le chef animateur **Alan Barillaro** se souvient : « Nous avons étudié de très nombreuses vidéos de motos pour étudier le comportement de ce type de véhicule. Il fallait entre autre comprendre comment faire passer à l'image la notion d'équilibre et la façon dont **Elastigirl** déplace son poids quand elle est juchée dessus. »

Les équipes ont également passé beaucoup de temps pour parvenir à une maîtrise totale du superpouvoir d'élasticité du personnage. Le chef animateur **Dave Mullins**, qui avait supervisé **Elastigirl** dans **LES INDESTRUCTIBLES**, est de retour sur **LES INDESTRUCTIBLES 2**. Il note : « Nous avons pu faire des choses qui étaient encore impossibles sur le premier film. Quand j'ai animé **Elastigirl** la première fois, j'avais défini mon propre cahier des charges, mes propres règles. Sur le deuxième, nous avons pu les appliquer et nous en servir comme base pour encore améliorer les choses. »

Dave Mullins explique : « Le rig d'animation d'**Hélène** est capable de s'étirer, mais nous avons créé un second rig qui ajoute plein de fioritures à partir du rig créé pour **Hank** dans **LE MONDE DE DORY** – et qui a également été utilisé pour la langue de **Dante** dans **COCO**. » Le chef animateur voulait s'assurer que les animateurs comprennent parfaitement comment incorporer les étirements d'**Elastigirl**, il a donc placé des élastiques sur leurs bureaux comme référence. Il précise : « Quand elle s'étire, elle est exactement comme un élastique. Plus elle s'étend, moins elle a de force. »

C'était très tentant de la faire s'étirer simplement parce que c'était possible, mais **Dave Mullins** précise : « Elle ne le fait pas gratuitement, elle ne s'étire pas à moins d'en avoir besoin. Et quel que soit le degré d'étirement de son corps ou de ses membres, sa tête et son visage restent inchangés. »

C'est aussi le cas de ses cheveux. « La chevelure d'**Hélène** défie la gravité, explique **Tiffany Erickson Klohn**, superviseuse de la simulation. Elle est graphique et très cool. Mais quand **Elastigirl** est sur le toit d'un train à 250 km/h et que le vent souffle dans ses cheveux, c'est un challenge de préserver son style habituel ! » Un nouveau système de génération des cheveux et un pipeline dédié ont été mis en place pour répondre aux besoins de la création de cette chevelure et de la simulation.



C'est **Holly Hunter** qui prête à nouveau sa voix à **Hélène Parr/Elastigirl** dans la version originale. Elle explique : «**Hélène** fait preuve d'une audace incroyable dans son rôle de Super. Mais quand il s'agit de ses enfants, elle a un très fort instinct de protection. Elle est animée par le désir de sauver ses semblables et de veiller sur les siens, et c'est un sentiment magnifique, surtout dans le monde aujourd'hui. »

Le chef animateur **Tony Fucile** commente : «**Holly Hunter** apporte beaucoup au personnage. Elle a une voix particulière, énergique, résolue et pleine d'esprit, et cela a influencé la manière dont bouge **Hélène Parr**. »

La personnalité d'**Hélène**, une femme tenace, courageuse et intelligente, a joué un rôle dans la manière dont les cinéastes ont tourné ses scènes d'action. **Mahyar Abousaeedi**, directeur de la photographie en charge de la caméra, explique : «Nous voulions faire passer l'idée qu'**Hélène** est une stratège, elle a toujours une longueur d'avance. Elle tourne tout ce qui l'environne à son avantage, ce qui n'est pas le cas de **Bob**. Elle est proactive, et c'est quelque chose que j'aime beaucoup chez elle. »

Holly Hunter raconte : «Le processus d'enregistrement a été très joyeux. **Brad Bird** jouait les autres personnages, et j'aime beaucoup son sens de l'humour. C'est quelqu'un qui adore jouer, dans tous les sens du terme ! »

BOB PARR n'est jamais plus heureux que dans son costume de **M. Indestructible** : un super-héros populaire doté d'une puissance surhumaine et de la capacité de terrasser à lui tout seul n'importe quel méchant. Mais depuis que les Supers ont été déclarés illégaux, **Bob** se fait discret et élève ses enfants avec sa femme, **Hélène**. Et lorsque cette dernière est choisie pour exercer ses pouvoirs et redorer le blason des super-héros auprès du public, **Bob** se retrouve à devoir gérer seul la maison... ce qui nécessite des superpouvoirs d'une tout autre nature.

Au début, **Bob** est blessé qu'**Hélène** ait été choisie pour mener la campagne de réhabilitation des super-héros. Le superviseur de l'histoire **Ted Mathot** explique : «**Bob** adore être un héros mais lorsqu'il combat le crime, il cause autant de dégâts qu'un éléphant dans un magasin de porcelaine ! Bien qu'**Hélène** soit la plus à même d'améliorer la réputation des Supers, **Bob** est surpris et sans doute un

peu déçu de ne pas avoir été choisi... ce qui ne l'empêche pas d'apporter un soutien sans faille à son épouse. »

Bob, pour qui la famille est ce qui compte le plus, n'a pas peur d'assumer les responsabilités domestiques, mais son nouveau rôle de père au foyer lui réserve quelques surprises. **Brad Bird** note : «**Bob** est parfaitement capable de s'occuper tout seul de **Violette, Flèche** et **Jack-Jack**. Mais comme tous les parents, il commet d'abord beaucoup d'erreurs, et l'échec n'est pas facile à accepter pour notre héros. »

Il faut dire que l'apparition des superpouvoirs de **Jack-Jack** est loin de lui faciliter la tâche. Le producteur **John Walker** commente : «**Bob** est très heureux de découvrir que son petit dernier possède des pouvoirs, mais il a bien du mal à les gérer. S'occuper d'un bébé est déjà suffisamment difficile comme ça sans qu'il se mette à projeter des rayons laser par les yeux ! »



Le personnage a un physique extrême, avec un énorme torse et de toutes petites jambes. Le chef animateur **Alan Barillo** détaille : «La scène où **Bob** lui enfle ses chaussettes était particulièrement délicate, avec les tout petits pieds de **Jack-Jack** et les grosses mains de **Bob**. **Jack-Jack** est presque uniquement une moitié supérieure de corps, et cela influe sur sa manière de bouger. Il est puissant, mais pas spécialement élégant. »

Tiffany Erickson Klohn, qui a supervisé la simulation, explique : «Les impressionnants muscles de **Bob** ont demandé toute l'attention du département simulation. Nous nous sommes efforcés de donner plus une impression de puissance que de montrer ses muscles. L'astuce consistait à rendre les choses les plus réalistes possibles au plan physique. »

Mahyar Abousaeedi, directeur de la photographie en charge de la caméra, explique : «Un grand nombre des scènes de **Bob** ont demandé une approche mesurée en termes de mouvements de caméra. Ce que vit **Bob** dans ce film est tout l'opposé de ce qui lui arrivait dans le premier. Ses scènes nécessitaient une caméra moins dynamique et un choix d'objectifs plus restreint. C'est un moyen de rappeler visuellement que les responsabilités familiales pèsent sur lui. »

Le personnage doit sa voix à **Craig T. Nelson**. L'acteur explique : «**Bob** préférerait être dehors, à sauver le monde dans son costume de **M. Indestructible**, mais il accepte son nouveau rôle, et ce faisant, il va découvrir des choses sur sa famille que je trouve essentielles.

«Il y a chez **Bob** beaucoup de choses dont je me sens proche, à commencer par le fait qu'il est père. J'ai moi-même trois enfants, huit petits-enfants et trois arrière-petits-enfants. Et je n'ai pas le moindre contrôle sur personne ! »

La productrice **Nicole Paradis Grindle** commente : «**Craig** a été formidable : il donne à la fois une impression de force et d'incapacité, d'une façon tout à fait charmante et attachante. **Bob** est une sorte de caricature de la figure paternelle à l'ancienne, tout en voulant faire de son mieux dans sa nouvelle mission de père au foyer, et **Craig** a su trouver l'équilibre parfait. »



VIOLETTE PARR, l'aînée de la famille, est une adolescente de 14 ans introvertie et intelligente qui a du mal à trouver sa place parmi ses camarades. Gauche, franche et sarcastique, **Violette** joue son rôle d'ado à la perfection tout en apprenant secrètement à maîtriser ses superpouvoirs d'invisibilité et de projection de champs de force. En bonne super-héroïne, elle n'aime rien de plus que combattre le crime aux côtés de sa famille.

La productrice **Nicole Paradis Grindle** déclare : «**Violette** a passé un cap à la fin du premier film. En partie grâce à son rôle au sein des Indestructibles, elle a commencé à prendre confiance en elle. Elle a enfin trouvé le courage d'inviter **Tony Rydinger**, dont elle est amoureuse depuis longtemps, à aller au cinéma. »

La confiance nouvelle de la jeune fille se sent dans son look. **Matt Nolte**, directeur artistique en charge des personnages, explique : «Pendant la plus grande partie du premier film, elle se cachait derrière ses longs cheveux. Cette fois, elle les porte en arrière. C'est le symbole du fait qu'elle n'a plus peur. »



Obtenir l'aspect désiré pour la coiffure de **Violette** en images de synthèse n'a pas été une mince affaire. **Tiffany Erickson Klohn** commente : «Ses cheveux sont ce qu'il y a de plus difficile à représenter en termes de synthèse d'image. C'est pour cette raison que l'on voit peu de personnages avec de longs cheveux raides. Ils devaient paraître lisses et soyeux, mais dans les scènes d'action, des mèches se séparent et il y a du mouvement. C'est techniquement très difficile de cumuler ces deux apparences. »

La superviseuse de la simulation poursuit : «Ajoutez à cela que **Violette** est très mince de constitution avec une tête plus large... Quand elle tourne la tête ou qu'elle bouge, ses cheveux n'ont pas beaucoup de contact avec son corps. »

Pele, le nouveau logiciel de grooming développé par le studio, tient son nom de la déesse hawaïenne des volcans (Pélé). Utilisé pour la première fois sur **LES INDESTRUCTIBLES 2**, il a permis aux artistes infographistes de visualiser les changements en temps

réel. **Beth Albright**, responsable du shading des personnages et du grooming, explique : «Avant, il était impossible de voir la silhouette et l'aspect général que nous étions en train de créer avant le rendu du plan. Grâce à **Pele**, nous pouvions visualiser des aspects complexes des chevelures en temps réel avec Presto, notre logiciel d'animation. »

C'est **Sarah Vowell**, auteure spécialiste de l'histoire des États-Unis, qui prête de nouveau sa voix à **Violette**. Elle commente : «Comme n'importe quelle adolescente, **Violette** est à mi-chemin de l'enfance et de la maturité, écartelée entre la confiance en soi et l'incertitude et le doute. Il se trouve qu'elle a une occupation secrète après l'école... C'est une super-héroïne. Ses pouvoirs – sa capacité à devenir invisible et à produire de puissants champs de force – sont aussi le reflet des désirs occasionnels d'une jeune adolescente de se protéger, de se couper du monde et d'échapper aux regards ou à la surveillance. »

Les champs de force renforcés et améliorés de **Violette** demandaient de nouveaux effets. **Bill Watral**, superviseur des effets, déclare : «Nous voulions commencer par un aspect visuel similaire au premier film, mais **Violette** fait des progrès rapides et est capable de réaliser de plus en plus de choses avec ses champs de force. Il a donc fallu déterminer comment traduire cela en termes visuels. Plusieurs composantes entrent dans la représentation – le bruit, l'électricité statique, la composante d'interaction. Il fallait aussi que ce soit cool parce que sinon, **Violette** n'utiliserait pas ce pouvoir. »

Le superviseur des effets poursuit : «**Violette** peut être très drôle, mais son sens de l'humour est souvent acerbe. Elle a tendance à faire des commentaires francs et directs sur la situation dans le feu de l'action. Moi-même, je n'ai pas la langue dans ma poche et j'adore les bons mots. Je suis sûr que tous les petits malins dans le public vont adorer ses sarcasmes et son incapacité à cacher ce qu'elle pense. Elle se moque des conséquences : quand elle a une opinion, elle la clame haut et fort. »

Nicole Paradis Grindle suspecte **Sarah Vowell** de bien comprendre son personnage pour une bonne

raison : «Sarah pense exactement comme **Brad Bird** voulait que **Violette** pense. C'est pour ça que ses répliques sonnent si juste. Même si doubler un personnage n'est pas du tout son job ! Elle est l'auteure de plusieurs ouvrages sur l'histoire et la culture américaine, et nous avons de la chance de l'avoir pour notre film. »

FLÈCHE PARR (voix de Timothé Vom Dorp) est un petit garçon de 10 ans agité, obstiné et curieux, capable de se déplacer à une vitesse extraordinaire. Doté d'un esprit aventureux et d'une énergie inépuisable, il ne rêve que d'une chose : utiliser ses pouvoirs et combattre les méchants, mais il ne comprend pas pourquoi cela doit rester un secret.

John Walker, le producteur du film, déclare : «**Flèche** a découvert les joies de la vie de super-héros dans le premier film, et retourner à une existence banale ne l'intéresse pas. Ce qu'il veut, c'est combattre le crime avec sa famille, et mieux encore : montrer au monde entier combien il est rapide. »

Le personnage a subi un relooking qui le rapproche davantage d'un autre Indestructible... Le superviseur du personnage **Bill Wise** commente : «Nous voulions qu'il ressemble davantage à son père, tel une sorte de mini-**Bob**. Nous avons consacré du temps à retravailler sa silhouette, à lui donner un front plus carré et une musculature plus présente. Les cheveux ont posé pas mal de problèmes. »

Flèche arbore en effet une vague de cheveux en pointe à l'arrière du crâne, qui donne l'impression qu'il court à une vitesse incroyable. **Beth Albright**, responsable du shading et du grooming, explique : «Quand nous placions le personnage dans



un plan, cette mèche n'était pas forcément visible. Si un animateur voulait la voir, **Pele**, le nouvel outil de grooming, offrait la possibilité d'interagir avec les crans dans sa chevelure et de courber plus ou moins la mèche pour obtenir la silhouette désirée. »

Cette mèche est un excellent exemple de l'attention méticuleuse que porte Pixar aux moindres détails, car la chevelure de **Flèche** était extrêmement complexe et le rendu très difficile. **Reid Sandros**, superviseur de l'optimisation et du rendu, explique : «La lumière rebondit sur la surface de chaque cheveu et passe au suivant, et ainsi de suite. Avec des cheveux blonds, la réflexion est encore plus forte, dans toutes les directions. Et la chevelure de **Flèche** est non seulement blonde, mais volumineuse, en particulier sa mèche à l'arrière. Tous ces reflets rendent le rendu difficile, le moteur de rendu a du mal à calculer la couleur finale, et cela se traduit par un bruit dans l'image. Il a donc fallu instaurer des critères spéciaux pour limiter la manière dont la lumière se comporte et se propage dans les cheveux, et obtenir une image nette. »

Puisque **Spencer Fox**, qui doublait le personnage dans le film original, est aujourd'hui âgé de 22 ans et n'a plus la voix d'un garçonnet de 10 ans, c'est donc **Huckleberry «Huck» Milner** qui interprète désormais **Flèche**. **John Walker** explique : «**Spencer Fox** a incarné **Flèche**... et même un peu trop bien ! Il était imprévisible, comme son personnage, mais il nous a offert des lectures très originales. **Huck** est le seul petit garçon que nous ayons rencontré qui ait permis cela. On ne savait jamais ce qu'on allait obtenir de lui, mais ce qu'on a pu capter est vraiment brillant ! »

Huck Milner confie : «Je me sentais très proche de **Flèche**. J'ai deux sœurs que j'adore faire tourner en bourrique. Et moi aussi je suis un garçon de 10 ans qui va à l'école et aime faire du sport. Ce que j'adore chez **Flèche**, c'est son pouvoir de courir aussi vite que l'éclair. »

Le chef animateur **Alan Barillaro** explique : «**Flèche** est à l'âge où on ne réfléchit pas beaucoup. Il aime l'existence qu'il mène, il adore regarder des dessins animés à la télé et manger ses céréales. Pour lui, la vie est belle. Mais nous avons apporté des nuances subtiles dans son comportement qui approfondissent un peu son personnage. Par exemple, il se réfère souvent à sa sœur pour savoir quelle attitude adopter dans une situation donnée. »

JACK-JACK PARR, le petit dernier de la famille, n'aime rien tant que siroter un biberon pendant qu'on lui raconte une bonne histoire. Expert en babillage et champion de lancer de nourriture, **Jack-Jack** a l'apparence d'un nourrisson tout ce qu'il y a de plus normal... mais il se pourrait bien qu'il soit en réalité le plus puissant des **Parr**.

Le producteur **John Walker** explique : « Ses parents et frères et sœurs ignorent totalement qu'il a des pouvoirs. À la fin du premier film, les spectateurs ont eu un aperçu de ce dont il est capable – comme prendre feu et se transformer en bébé démon – mais les **Parr**, eux, n'ont rien vu de tout cela... »

Jack-Jack reste cependant un enfant comme les autres avec ses besoins, ses envies et ses émotions changeantes que même les meilleurs parents au monde ne sauraient anticiper. Le scénariste et réalisateur **Brad Bird** commente : « N'importe qui ayant dû s'occuper jour et nuit d'un bébé sait à quel point ce peut être épuisant. Les enfants en bas âge sont curieux et bougent tout le temps, mais ils ne font preuve d'aucun discernement. Et **Jack-Jack** ne se contente pas de tester un seul pouvoir, il en possède une multitude ! »

Jack-Jack tient un rôle plus important dans **LES INDESTRUCTIBLES 2**, les cinéastes ont donc souhaité améliorer son physique. Le chef animateur **Tony Fucile** raconte : « Nous avons étudié la manière dont bougent les bébés. Ils ont toutes sortes de gestes particuliers que seule une observation détaillée permet d'identifier. La manière dont ils marchent sur leurs orteils, la façon dont ils se rattrapent quand ils tombent... C'est un mélange de capacités athlétiques quand ils parviennent à maîtriser leur corps, et de déplacement maladroit et d'équilibre chancelant

quand ils n'y arrivent pas. »

Le relooking du jeune enfant l'a doté d'un visage et d'un corps plus potelés, avec davantage de contrôles d'animation dans les traits qui le rendent bien plus expressif.

LUCIUS BEST est non seulement le meilleur ami de **Bob**, mais également un ancien Super capable de manipuler la glace. Même lorsqu'il ne combat pas le crime dans la combinaison de Frozone, **Lucius** a toujours un style impeccable. Vif d'esprit et volontaire, il n'y réfléchit pas à deux fois lorsqu'on lui demande de ressortir son supercostume pour aider à réhabiliter les Supers.

Le superviseur de l'histoire **Ted Mathot** déclare : « **Lucius** est le premier Super qu'approchent les **Deavor** dans le cadre de leur campagne. Séduit par le plan de **Winston** et d'**Evelyn**, il met très vite **Bob** et **Hélène** dans le secret. **Lucius** s'est bien adapté à la vie civile, mais comme **Bob**, il est prêt à saisir n'importe quelle occasion de redevenir un super-héros. »

Lucius doit à nouveau sa voix à **Samuel L. Jackson**. Celui-ci déclare : « **Lucius** est quelqu'un de sympathique et de facile à vivre. Il en faut beaucoup pour le déstabiliser. Il apprécie ses pouvoirs et adore qu'ils fassent de lui un type cool. »

Brad Bird observe : « **Sam** est une force de la nature. Il a beaucoup de personnalité, on le voit tout de suite quand il entre dans la pièce ! Quand il s'assoit, on dirait un félin, flegmatique et majestueux. Il a une autorité tranquille que les animateurs adorent parce qu'elle est très particulière. »

Samuel L. Jackson a une compréhension instinc-

tive du processus d'animation. Il déclare : « Lorsque nous utilisons notre voix, cela permet aux animateurs de créer quelque chose d'expressif, c'est un processus très spécial. Tous les acteurs et actrices ont été engagés pour apporter une dynamique vocale à leurs personnages, et leur voix est en quelque sorte traduite par les animateurs à travers le personnage. Il faut se mettre dans l'état d'esprit du personnage à l'intérieur du monde dans lequel il évolue, afin de lui donner vie dans son cadre spécifique. »

Il précise : « Les personnages sont faciles à cerner parce que ce sont au fond des gens ordinaires. Ils pourraient être n'importe qui. Ils se débattent pour joindre les deux bouts... et il se trouve simplement qu'ils sont dotés de superpouvoirs. »

EDNA « E » MODE possède un infaillible sens du design et de la mode, une parfaite connaissance des technologies de pointe, et des compétences hors pair. Créatrice visionnaire, elle rêve du retour des Supers pour pouvoir se remettre à confectionner des supercostumes à la fois fonctionnels et high-tech.

Le réalisateur et scénariste **Brad Bird**, qui prête sa voix à ce très populaire personnage dans la version originale, déclare : « E s'impose naturellement partout où elle va, peu importe que ses interlocuteurs soient plus grands et plus forts qu'elle. Même quand il s'agit de super-héros, elle domine par sa personnalité. Je pense que nous avons tous une part d'Edna en nous et que nous faisons appel à elle dès que nous avons besoin de montrer de l'assurance. »

Comme Edna partage plusieurs de ses scènes avec **Bob**, alias **M. Indestructible**, le directeur de la photographie chargé de la caméra, **Mahyar Abousaeedi**, a dû trouver le moyen de cadrer ces deux personnages dans la même image. Il explique : « Edna est si petite comparée à **Bob**... qui lui, est inhabituellement grand. Nous n'avons pas voulu tricher, nous avons préféré jouer le jeu de cette différence. Nous avons composé les moments où le duo apparaît dans 'l'esprit **INDESTRUCTIBLES**'. Edna a une présence, elle en impose, et parfois nous la cadrions de manière à ce qu'elle domine la composition de l'image, mais dans ce cas on continue à souligner la différence physique en intégrant une partie seulement du corps de **Bob**. C'est un moyen amusant de garder constamment à l'esprit leur différence de taille. »

WINSTON et **EVELYN DEAVOR** dirigent une entreprise de télécommunications internationale. **Brad Bird** explique : « Les parents de **Winston** et d'**Evelyn** étaient de fervents partisans des super-héros, si bien que lorsqu'ils ont hérité de la société, ils ont décidé d'aller encore plus loin en lançant une campagne pour soutenir et faire avancer la cause des Supers. »

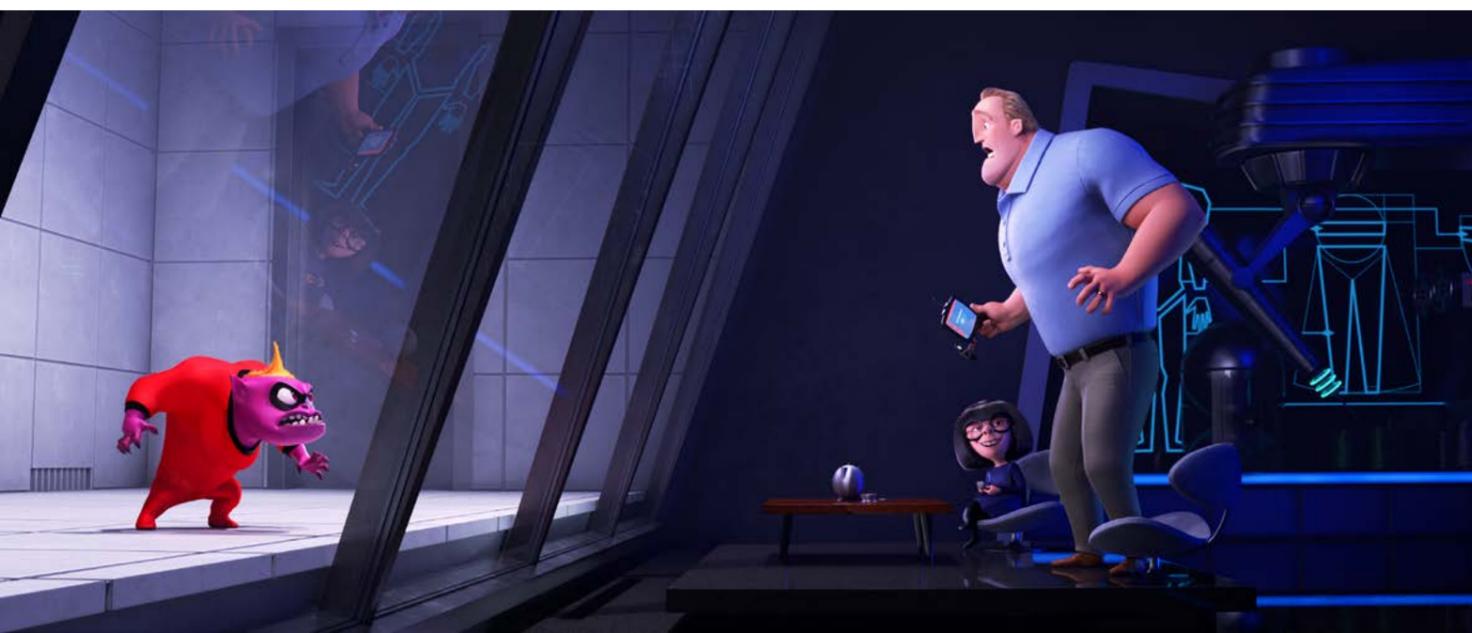
Le producteur **John Walker** ajoute : « Comme le gouvernement vient de mettre un terme au programme d'aide des super-héros, les **Deavor** décident d'intervenir. »

Le riche **Winston**, intelligent et charmant, voit tout en très grand – y compris le retour des super-héros sur le devant de la scène. Tout ce dont il a besoin, c'est d'un (ou trois) héros pour l'aider à modifier l'opinion publique et rendre leur légalité aux Supers.

L'apparence du milliardaire a changé à plusieurs reprises avant que les cinéastes ne se mettent d'accord sur le fait que sa détermination et sa motivation lui donnent des airs de requin. **Matt Nolte**, le directeur artistique en charge des personnages, commente : « Son visage est très anguleux tandis que son front et ses cheveux forment une sorte d'aileron. Et il porte un costume en tissu peau de requin ! »

C'est **Bob Odenkirk** qui double le personnage. Il déclare : « **Winston** est quelqu'un de très enthousiaste, il est capable de vendre n'importe quoi à n'importe qui. Et cette fois-ci, son objectif est de convaincre les Supers de sortir de l'ombre pour reprendre leur mission. »

L'acteur est parvenu à faire du milliardaire un personnage attachant, comme l'explique le producteur **John Walker** : « **Bob** possède un grand sens de l'humour qui s'exprime avec sobriété. **Winston** n'est pas un personnage comique à proprement parler, mais **Bob** livre une performance pleine d'humour. »



L'acteur commente : «J'écris des comédies depuis toujours et j'ai énormément de respect pour le travail et le talent des équipes Pixar. J'essaie sans cesse de m'améliorer en tant que scénariste, alors pouvoir assister à ce processus de l'intérieur était une raison suffisante pour moi de prendre part au projet ! »

Evelyn, sa brillante mais nonchalante sœur et associée, est une experte en technologie à qui aucun problème ne résiste. Lorsque **Hélène** est recrutée pour aider les **Deavor** à faire sortir les super-héros de l'ombre, **Evelyn** et elle deviennent les meilleures amies du monde. Elles échangent des idées, imaginent des stratégies, et rient énormément. **Nicole Paradis Grindle** commente : «Sœurs de cœur, elles se découvrent un tas de points communs car ce sont toutes les deux des femmes fortes et très intelligentes. »

Les cinéastes tenaient à ce que **Winston** et **Evelyn** aient un air de famille – c'est la raison pour laquelle leurs yeux ont la même forme tombante – tout en soulignant leurs différences. **Bard Bird** compare ainsi **Evelyn** à un chat tant elle est décontractée, sûre d'elle et à l'aise partout. Il raconte : «Lorsqu'elle entre dans une salle de réunion, elle se laisse choir dans un fauteuil et croise tranquillement les jambes. »

Catherine Keener, qui prête sa voix à **Evelyn**, est l'incarnation même de la nature bohème du personnage. **John Walker** commente : «Lorsqu'elle arrivait en studio, elle ôtait ses chaussures et s'asseyait par terre. Elle était on ne peut plus détendue et se comportait exactement comme son personnage, ce qui était assez fascinant. »

À propos de son personnage, l'actrice déclare : «**Evelyn** est très intelligente et technophile, mais également très cool. Je n'en reviens pas d'avoir pu prendre part à un film des **INDESTRUCTIBLES**, car le premier est à mes yeux l'un des meilleurs jamais réalisés par Pixar. »

Catherine Keener confie nourrir une affection particulière pour la famille **Parr**. «Comme nous, ils sont imparfaits. Quand on est parent, on est amené à faire des choix difficiles pour assurer le bien-être de ses enfants – non seulement dans le présent, mais également dans le futur. Ça n'est pas toujours évident, mais je pense qu'au final cela fait de vous des êtres meilleurs. »

RICK DICKER dirige le programme officiel de re-

localisation des Supers et aide les **Parr** à garder secrètes leurs super-identités, et connaissant cette famille, cela n'a rien d'évident. Mais Rick prend son travail très au sérieux – du moins jusqu'à ce que son service mette la clé sous la porte, obligeant les **Parr** à se débrouiller tout seuls.

La productrice **Nicole Paradis Grindle** déclare : «**Rick Dicker** est inspiré des personnages d'agents spéciaux des plus grands classiques du cinéma. Il est au service du gouvernement, c'est un agent fédéral. On va le découvrir plus détendu et vêtu d'une chemise hawaïenne. »

C'est **Jonathan Banks** qui lui prête sa voix.

L'HYPNOTISEUR est un super-méchant high-tech qui hypnotise ses victimes grâce à des projections de motifs lumineux. Ses méfaits attirent l'attention d'**Elastigirl**, qui tente tant bien que mal de contrer ses attaques, ce qui booste sa propre popularité.

Brad Bird déclare : «L'Hypnotiseur a le pouvoir de contrôler de larges foules par le biais des écrans de toute nature, mais quand **Elastigirl** se lance à sa poursuite, c'est elle qu'il prend pour cible. »

Les Supers trouvent un soutien de poids en la personne d'une respectable **AMBASSADRICE** étrangère, qui s'engage pour leur légalisation.

Pour incarner ce charismatique et éminent personnage, les cinéastes ont fait appel à **Isabella Rossellini**. **John Walker** explique : «À l'image de l'Ambassadrice, **Isabella** est charmante, drôle et captivante. »

L'actrice déclare : «Qui refuserait de prendre part à un film Pixar ? Ma famille et moi sommes des fans inconditionnels de tous leurs films. Incarner l'Ambassadrice m'a permis d'avoir un aperçu du processus créatif à l'œuvre sur un film d'animation et d'observer **Brad Bird**, que j'admire énormément, au travail. » Les «**ASPIRANTS** » SUPER-HÉROS sont un groupe



de Supers de second ordre qui rêvent de se joindre aux Indestructibles, à Frozone et aux autres héros populaires. Ils s'allient avec les **Deavor** afin de les aider à faire sortir les Supers de l'ombre.

•**VORTEX** est la plus grande fan d'**Elastigirl**. Jeune et ultra enthousiaste, elle a le pouvoir de manipuler et faire apparaître et disparaître les objets qui se trouvent autour d'elle en générant un vide dimensionnel. Pour réaliser cet effet à l'écran, l'équipe a dû innover sur le plan technique tant dans le layout que dans l'animation, comme l'explique le superviseur de la technologie globale **Darwyn Peachey** : «Nous avons développé un logiciel capable de dupliquer les personnages et de connecter entre elles différentes caméras de manière à ce que lorsqu'on regarde par une extrémité du vortex, on voie ce que filme la caméra située de l'autre côté. Si le personnage passe son bras dans le vide dimensionnel, nous pouvons ainsi en créer un double de l'autre côté. Cela peut paraître simple dit comme ça, mais c'est en réalité très compliqué à mettre en œuvre sur le plan mathématique. »

C'est **Sophia Bush** qui prête sa voix à **Vortex**, dont elle confie admirer la grande intelligence. Elle déclare : «Lorsque je m'adresse à des jeunes filles, je m'efforce de leur rappeler combien l'éducation est primordiale, que leur cerveau est ce qu'elles ont de plus précieux et que l'intelligence est sexy. Alors interpréter une mordue de science capable de manipuler l'espace est une chance incroyable de promouvoir ce message ! **Vortex** est un modèle pour toutes ces jeunes filles qui souhaitent poursuivre leurs études dans des filières scientifiques. »

•**BRICK** est, comme son nom l'indique, une armure à glace ultra-musclée et intrépide. **Bill Wise**, le superviseur des personnages, déclare : «**Brick** est incroyablement baraquée, ses proportions sont toujours ceux auxquels il est le plus difficile de donner vie, d'autant que **Brick** est également très anguleuse et porte une armure composée de plusieurs épaisseurs, ce qui complique encore les choses. »

•**REFLUX** est un sénior qui possède le troublant superpouvoir de cracher de la lave en fusion, ce qui lui permet de pénétrer dans les endroits les plus sécurisés. La difficulté majeure pour les artistes a consisté à rendre le personnage attachant. Pour

ce faire, ils ont eu l'idée de lui donner l'apparence d'une grenouille. **Matt Nolte** explique : «Cela le rend intrigant et drôle – même si son superpouvoir peut à première vue paraître répugnant. »

•L'esprit prime sur la matière pour **KRUSHAUER**, qui est doué du pouvoir de télékinésie. Il est ainsi capable de broyer une voiture sans même avoir à lever le petit doigt. **Matt Nolte** commente : «Il peut projeter des objets dans les airs grâce à son esprit et aplatir ce qui se trouve à plusieurs mètres de lui d'un simple geste de la main. »

•**PETIT DUC** a de grands yeux de hibou et une tête qui pivote à 360 degrés. Il peut aussi voler grâce à une paire d'ailes qu'il a confectionnée pour parfaire son look, mais son véritable pouvoir consiste à pousser des cris suraigus capables de faire voler le verre en éclats. **Bill Wise** déclare : «**Petit Duc** est sans doute l'aspirant Super qui nous a donné le plus de fil à retordre. Le mécanisme qui permet à ses ailes de fonctionner est très complexe et il a un col de plumes articulées qu'il a fallu empêcher de s'enchevêtrer lorsqu'il tourne la tête. Mais le résultat final est incroyable. »

•**HELECTRIX** projette quant à lui des éclairs avec les doigts. C'est un personnage sous haute tension, alors mieux vaut garder ses distances. La chef costumière **Bryn Imagire** commente : «Le supercostume d'**Helectrix** est très cool avec ses motifs en forme d'éclairs. Ils ont des reflets différents du reste de sa combinaison, ce qui rend son costume très dynamique lorsqu'il est en mouvement. »



LE RETOUR DU RÉTRO-FUTURISME

UNE FOULE D'ADMIRATEURS

Lors de la réalisation du premier **INDESTRUCTIBLES**, il était encore difficile pour les cinéastes de créer et d'animer de larges foules. **Gordon Cameron**, superviseur de la simulation, se souvient : «*Notre monde était alors plus limité, c'est pourquoi nous nous sommes efforcés d'élargir l'univers de ce deuxième film et de le peupler de davantage de personnages et de véhicules variés.* »

Pour **Paul Kanyuk**, le superviseur technique des foules, les attroupements de personnages offrent un spectacle unique. Il explique : «*Lorsqu'on voit apparaître une large foule à l'écran, on sait d'instinct que quelque chose d'important va se passer. Mais animer un personnage demande beaucoup de temps, alors imaginez lorsqu'il y en a dix ou cent dans une scène... On est obligé d'avoir recours à des astuces techniques pour animer autant de personnages en même temps.* »

La technologie qui permet de générer des foules a été améliorée depuis **REBELLE** et continue à l'être avec chaque film. Les cinéastes ont mis au point une technique astucieuse qui leur permet de créer des unités d'animation réutilisables en répliquant certains détails et en réduisant la somme d'informations que doivent gérer leurs systèmes. **Paul Kanyuk** commente : «*Il faut cependant que nous soyons très attentifs à ce que le public ne remarque pas cette duplication. Cela nécessite une chorégraphie très minutieuse et nous faisons très attention aux détails que nous ajoutons car les spectateurs ne perçoivent pas tout ce qui se passe à l'écran, il est donc important de les placer au bon endroit.* »

Pour plus d'authenticité, de nombreux personnages au sein de la foule ont été simulés. **Gordon Cameron** déclare : «*Il peut être compliqué de simuler tous les personnages d'arrière-plan, mais nous avons développé des moyens de les habiller et les coiffer en choisissant de manière sélective quand simuler leurs vêtements ou leurs cheveux. En pratique, nous pouvons choisir des versions simplifiées selon nos besoins. Nous avons par ailleurs la possibilité de mettre en avant certains personnages – ceux qui se trouvent près de la caméra ou qui portent des vêtements fluides par exemple – et de ne simuler que ceux-là pour donner à la foule une apparence générale dynamique.* »

En 2004, les spectateurs sont non seulement tombés sous le charme des personnages des **INDESTRUCTIBLES**, mais également de l'ambiance singulière du film inspirée des années 1950. Comme **LES INDESTRUCTIBLES 2** débute juste après les événements du premier film, l'esthétique demeure la même, mais elle a été améliorée grâce aux avancées technologiques réalisées depuis.

Pour le scénariste et réalisateur **Brad Bird**, l'esthétique nostalgique de la franchise s'inspire d'un genre cinématographique qui a nourri son imagination pendant le développement du premier épisode et se trouve à mille lieues de l'univers des comics. Il déclare : «*J'ai été inspiré par des séries et films d'espionnage tels que la franchise JAMES BOND, «Mission impossible», «Des agents très spéciaux», NOTRE HOMME FLINT ou encore le dessin animé d'aventures diffusé en prime time «Jonny Quest». C'est l'alliance d'élégance et de décontraction propre aux divertissements des années 1960 que nous avons essayé de reproduire à l'écran.* »

De l'architecture aux véhicules que l'on voit circuler dans les rues, en passant par les personnages eux-mêmes, tout dans le premier film évoquait les années 1950, mais avec une touche contemporaine et futuriste qui a donné naissance à un univers unique. Le chef décorateur **Ralph Eggleston** déclare : «*Notre objectif n'était pas de montrer les années 50 telles qu'elles ont existé mais telles que les gens se les représentent, en optant pour un style rétro-futuriste inventé.* »

L'équipe s'est ainsi inspirée du caractère épuré de l'architecture américaine du milieu du XXe siècle qu'elle a étudiée lors d'un voyage de recherche à Palm Springs. Un style qui peut se résumer en un mot : la simplicité. **Ralph Eggleston** commente : «*La justesse avec laquelle Brad a écrit les personnages et l'histoire nous a permis de créer un univers très caricatural. Nous n'avons pas cherché à créer un monde réaliste mais un monde vraisemblable, et sa vraisemblance est assurée par l'histoire bien plus que par les décors. Les personnages sont incroyablement authentiques – quand bien même les chevilles de Bob mesurent à peine plus de cinq centimètres de diamètre alors que ses épaules ne passent pas dans une porte !* »

Bien que **LES INDESTRUCTIBLES 2** se déroule à la même époque que l'original, l'équipe a choisi d'intégrer dans la ville des bâtiments dont le style est évocateur du début des années 60. Le chef décorateur explique : «L'esthétique des **INDESTRUCTIBLES** était clairement inspirée du style du milieu des années 50, mais cette fois-ci, nous voulions intégrer des éléments de la fin de la décennie et du début de la suivante. Sans être trop spécifiques, ils correspondent à l'atmosphère que nous voulions établir. »

Rick Sayre, le superviseur technique, ajoute : «Nous avons également modifié notre approche en matière d'éclairage par rapport au premier film. Nous nous sommes inspirés de ce qui se fait dans les films en prises de vues réelles et sommes capables à présent de pré-éclairer les décors de manière inédite. Nous pouvions déjà prévisualiser l'animation de base et les poses clés avec un éclairage brut pour nous faire une idée du résultat final sur nos courts métrages, mais c'est la première fois que nous le faisons sur un long métrage. »

La photographie a elle aussi évolué depuis **LES INDESTRUCTIBLES**, comme l'explique le directeur de la photo en charge de la caméra **Mahyar Abousaeedi** : «Il y a beaucoup plus d'action à chorégraphier et à filmer. L'expérience de **Brad** sur des films en prises de vues réelles a sensiblement influencé notre travail, nous avons pris beaucoup de plaisir à collaborer avec lui et l'équipe en charge de l'histoire. Il nous a encouragés à faire des choix dictés par les lois de la physique et par l'action. »

Le directeur de la photographie en charge de l'éclairage **Erik Smitt**, dont l'expertise s'étend de l'animation à la peinture en passant par le cinéma en prises de vues réelles, déclare : «Nous avons utilisé les éclairages virtuels présents dans les décors pour élargir nos horizons créatifs et cinématographiques, mais également toute sorte d'objets pour créer de vraies ombres et conférer de l'authenticité au film. »

Il poursuit : «**Brad** voulait que nous soyons inspirés par **LES INDESTRUCTIBLES**, sans que cela entrave notre créativité. C'est ce qui nous a encouragés à développer le style visuel du film tout en restant fidèles à l'original. »

UNE VILLE ORDINAIRE PAS TOUT À FAIT COMME LES AUTRES

Municiberg est la ville des **Parr**. C'est là qu'a eu lieu la bataille finale contre l'**Omnidroïd de Syndrome** dans **LES INDESTRUCTIBLES** et que le **Démolisseur** a proféré ses menaces. Dans **LES INDESTRUCTIBLES 2**, la ville accueille le siège de l'entreprise **Devtech** ainsi que le **Happy Platter**, le restaurant où **Bob** emmène dîner ses enfants. Après trois mois passés au **Safari Court**, un motel situé à la sortie de l'autoroute, la famille **Parr** est sur le point d'emménager dans une luxueuse propriété située en périphérie de **Municiberg** et surplombant toute la ville.

Municiberg est une ville américaine comme il en existe des milliers. Familière, elle ne possède cependant aucun repère qui permette de la situer précisément. **Ralph Eggleston**, le chef décorateur, déclare : «**Municiberg** s'est développée depuis le premier film, au moins du point de vue des véhicules et des personnages d'arrière-plan ainsi que des costumes de ces derniers. La technologie qui nous permet de créer ces éléments a évolué au fil des années, si bien que les possibilités sont aujourd'hui bien plus grandes. »

Nathan Fariss, le superviseur des décors, et son équipe ont néanmoins réutilisé certains bâtiments et décors du premier film, dont le stade où **Flèche** participe à une rencontre d'athlétisme et le collège de **Violette**. Il déclare : «Nous nous sommes contentés de les retravailler pour nous assurer qu'ils s'intègrent parfaitement au nouvel univers que nous avons créé. »

La production a fait le choix d'ériger la ville dans sa totalité plutôt que de créer des éléments individuels sans véritable lien logique. **Nathan Fariss** explique : «Faire sortir une ville de terre est une tâche titanessque. Il faut penser aux bâtiments, aux trottoirs, aux parcmètres, à la signalisation, aux boîtes à jour-

naux, aux terrasses des cafés, aux véhicules... Il y a évidemment d'autres moyens de le faire, comme le matte painting, mais nous ne voulions pas être limités, d'autant que l'histoire comprend une séquence de survol en hélicoptère au-dessus de la ville. »

Cette séquence a d'ailleurs poussé l'équipe en charge de l'éclairage dirigée par **Erik Smitt** à se surpasser. Il raconte : «**Elastigirl** s'étire d'un hélicoptère à l'autre tandis qu'ils survolent la ville. Il s'agit d'une séquence très dynamique avec des spots très lumineux et colorés dirigés vers le ciel qui projettent de grandes ombres. C'est un bon exemple du rôle que peut jouer l'éclairage dans l'intensification de l'action. »

Josh Holtsclaw, le directeur artistique en charge du graphisme, est à l'origine de toutes les pancartes et autres enseignes qui jalonnent les murs de la ville et confèrent à **Municiberg** son authenticité. Avec son équipe, ils se sont inspirés des affiches vintage des attractions de Disneyland et des expositions universelles des années 1940 aux années 1960. **Josh Holtsclaw** déclare : «Nous tenions à montrer que **Municiberg** a une histoire, c'est pourquoi nous avons choisi de peindre le logo géant d'une marque de soda sur un mur en briques et de le dissimuler sous l'enseigne en plastique d'une supérette. »



LE SAFARI COURT

Impossible de rater ce motel des années 1950 avec son enseigne au néon en forme de conga, sa piscine installée sur le parking et ses portes multicolores. Le chef décorateur **Ralph Eggleston** explique : « Il s'agit d'un motel de bord d'autoroute dont nous avons décoré les chambres de ridicules tableaux représentant l'océan, car nous voulions que la famille ait l'impression de se trouver sur un radeau. »

C'est au Safari Court qu'**Hélène** et **Bob** discutent de l'opportunité que leur offrent les **Deavor**. S'il a plaisir à éclairer les séquences d'action les plus spectaculaires, **Erik Smitt** confie que les scènes plus calmes ont tout autant d'intérêt à ses yeux. « **Hélène** et **Bob** partagent un moment d'intimité, déclare-t-il, c'est pourquoi nous avons opté pour un éclairage discret. La scène est très cinématographique mais reste réaliste, ce qui tranche avec les scènes d'action dans lesquelles apparaissent les super-héros. Mais lorsque **Hélène** traverse la pièce pour répondre au téléphone et accepter l'offre des **Deavor**, elle passe en mode **Elastigirl** et la lumière pâle du clair de lune qui filtre à travers les rideaux s'intensifie pour créer un halo autour d'elle. »

HAPPY PLATTER

Toutes les villes ont besoin d'un bon restaurant. C'est au Happy Platter, bien qu'assez loin de chez eux, que la famille **Parr** choisit d'aller dîner, incitée par un employé des plus spéciaux... L'équipe du film n'a rien omis lors de la création du restaurant, ni les banquettes en vinyle, ni les plantes décoratives et les couverts.

DEVTECH

Le siège de **Devtech** est installé dans un gratte-ciel du centre de **Municiberg**. **Nathan Fariss** déclare : « Les bureaux, toujours inspirés par les années 1950, ont été conçus comme un palace épuré et scintillant dans le ciel avec de hauts plafonds, des escaliers de verre et du béton blanc. Tout y est chatoyant, lumineux et aérien. »

LA NOUVELLE MAISON DES PARR

Puisque la maison de nos super-héros a été détruite à la fin du premier film, ils en avaient besoin d'une nouvelle dans **LES INDESTRUCTIBLES 2**. L'équipe du chef décorateur a donc créé une maison de près de 215 mètres carrés qui a plus tard dû être agrandie pour les besoins de l'histoire. La spacieuse maison d'architecte dotée des dernières technologies dans laquelle les **Parr** emménagent finalement leur est fournie par la famille **Deavor**. **Ralph Eggleston** déclare : « Il s'agit d'une maison en porte-à-faux construite au-dessus d'un précipice situé à la sortie de la ville. Sa structure très imposante et caricaturale est inspirée de la forme d'une fusée et du travail de différents architectes. »

La maison finale de plus de 3 500 mètres carrés virtuels comprend de multiples pièces et éléments architecturaux insolites. Le chef décorateur commente : « Nous voulions émerveiller les spectateurs tout en créant un lieu ancré dans le réel. Il a donc fallu imaginer une structure qui fonctionne pour l'histoire, au moment même où celle-ci en était encore au stade du développement. Cela n'a rien eu d'évident mais c'était essentiel pour établir un univers crédible. »

Cette demeure high-tech au style rétro-futuriste témoigne de l'immense richesse des **Deavor**. **Anthony Christov**, le directeur artistique en charge des décors, déclare : « Toute la maison est animée ; avec son design asymétrique, elle est complètement imprévisible. »

Les cinéastes ont ainsi créé une maison au réalisme fantastique faite de gadgets incroyables, de pièces d'eau et de planchers mouvants aux allures de puzzle géant. Le plafond du bureau est aussi le fond de la piscine, tandis qu'un garage secret est dissimulé derrière le rideau d'eau d'une cascade. **Anthony Christov** raconte : « Le contraste délibéré entre cette famille ordinaire et cette maison dernier cri est source de beaucoup d'humour dans le film. Les **Parr** ne s'y sentent pas très à l'aise, mais il leur faut du temps pour en prendre conscience. »

Nathan Fariss, le superviseur des décors, ajoute : « Cette maison est totalement inadaptée à une famille de cinq personnes, il y a des cheminées à foyer ouvert partout et notamment dans la chambre de **Jack-Jack**. »

Son équipe s'est chargée de créer tous les accessoires et éléments de décoration qui habillent l'immense propriété, du mobilier haut de gamme aux arbres et arbustes du jardin, en passant par la décoration intérieure. Il déclare : « Il a fallu absolument tout fabriquer nous-mêmes : les chaises et fauteuils, les lampes, les candélabres, les horloges, le grille-pain, la carafe, les casseroles et les poêles... Cette maison est un mille-feuilles dans lequel chaque élément doit venir s'ajouter aux autres et s'y allier à la perfection. »

Il poursuit : « Mon équipe et moi avons également été chargés d'apporter de la couleur et de la texture à chacune de nos créations. Pour cela, nous partons de la forme brute de l'objet en 3D, à laquelle nous ajoutons tous les éléments nécessaires pour le rendre le plus réaliste possible. Nous lui donnons de la couleur et déterminons son éclat. Nous choisissons le degré de finesse de la trame du tissu qui recouvre les chaises et les fauteuils. Nous donnons aux placards de la cuisine l'apparence de la laque et au plan de travail celle du marbre. Nous avons même fabriqué un sol en terrazzo. »





LA GRANDE VILLE

Lorsque **Hélène** est recrutée pour mener la campagne de réhabilitation des Supers, elle est conduite à **New Urbem**, une grande ville où les **Deavor** pensent qu'elle pourra démontrer toute l'étendue de ses pouvoirs. Le superviseur des décors **Nathan Fariss** explique : «**New Urbem** est un formidable terrain de jeu pour super-héros. Elle est plus sombre et plus sale que **Municipiberg** avec ses murs en pierre de taille, ses briques noires et ses clôtures en fer forgé. Elle nous a été inspirée par les plus grandes villes au monde, c'est un mélange de Chicago, New York et Hong Kong. »

Lors de la construction de **New Urbem**, les cinéastes ont choisi de conserver l'esthétique des années 1950 du reste du film, qu'ils ont associée à celles des décennies précédentes, le but étant de souligner l'âge de la ville. On découvre l'ampleur de la cité grâce à une séquence de course-poursuite dans laquelle un train est lancé à pleine vitesse. **Nathan Fariss** commente : «Chaque plan de cette scène nous entraîne dans un univers différent. On passe du centre-ville de **New Urbem** à une zone industrielle, puis à un quartier de construction avant d'atteindre la grande banlieue dans les collines. Et chacun de ces environnements nécessite des bâtiments, des accessoires et des éléments visuels différents. Le centre-ville, avec ses étincelants gratte-ciels de béton et d'acier, laisse progressivement place à des structures plus anciennes et plus délabrées ainsi qu'à des entrepôts en briques de formes et de tailles très différentes. Dans ce décor, nous avons intégré des sacs poubelle et des bennes à ordures, des conteneurs, du matériel de construction et des semi-remorques. »

Hélène, sur sa moto high-tech baptisée *Elasticycle*, se lance à la poursuite du train fou sur plusieurs dizaines de kilomètres. Mais le rythme effréné de la scène a rendu le travail de l'équipe très complexe. **Mahyar Abousaeedi**, le directeur de la photographie chargé de la caméra, explique : «Il y a un passage dans lequel **Elastigirl** passe de toit en toit, mais nous ne pouvions pas la suivre tellement elle allait vite. Alors au lieu de ralentir ses mouvements, nous avons travaillé en étroite collaboration avec le département artistique et le département en charge des décors afin qu'ils adaptent le design de la ville à l'action plutôt que l'inverse. Cela nous a permis de créer des mouvements plus fluides. »

Les artistes chargés des effets ont également contribué à la création de cette séquence survoltée dans laquelle **Hélène** passe à travers une fenêtre. Mais en raison de la vitesse de l'action et du montage rapide, les cinéastes avaient du mal à montrer le verre en train de se briser. **Amit Baadkar**, le responsable des effets de la séquence, explique : «Nous avons donc décidé d'enfreindre les règles en générant plus d'éclats de verre que n'en contiennent en réalité les fenêtres de l'entrepôt et en augmentant leur taille. Nous avons également réduit le flou dû aux mouvements de la caméra et nous sommes coordonnés avec le département éclairage pour qu'il y ait plus de lumière sur les éclats de verre afin qu'ils apparaissent de manière plus évidente à l'écran. »

Son équipe a par ailleurs généré de la fumée sur le passage de la moto d'**Elastigirl** tout au long de la séquence. Il commente : «Il est important qu'on ressente l'effet sans pour autant qu'il attire directement le regard. »

A scene from the movie 'The Incredibles' showing Elastigirl flying through a city at night. She is holding a long, thin pole that extends across the frame. The background features tall buildings with lit windows and a large, metallic structure, possibly a train or a piece of machinery, in the foreground. The lighting is dramatic, with a mix of blue and orange tones.

LE REPAIRE DE L'HYPNOTISEUR

Hélène est déterminée à arrêter L'Hypnotiseur, mais pour cela elle doit d'abord le localiser. En parcourant les ruelles sombres de **New Urbem**, elle finit par tomber sur son repaire... mais le méchant, lui, reste introuvable. La séquence a nécessité un décor élaboré, conçu pour enflammer l'imagination des spectateurs. **Nathan Fariss** déclare : *«L'intérieur du repaire de L'Hypnotiseur est le décor le plus dense du film. Il est rempli de gadgets, d'accessoires et d'outils en tout genre dont certains ont été fabriqués pour des besoins très précis de l'histoire – c'est le cas des cartes, des globes oculaires et des lunettes de protection. Mais il recèle également plein de gadgets tirés des précédents films Pixar. Nous avons tout simplement dévalisé le service accessoires du studio !»*

L'équipe chargée de l'éclairage est quant à elle parvenue à créer de la tension et du mystère en permettant à **Elastigirl** de passer de l'ombre à la lumière pendant qu'elle traque L'Hypnotiseur sur les toits de la ville. Le directeur de la photographie **Erik Smitt** explique : *«Il fait sombre et brumeux, il règne une atmosphère sinistre, et soudain on passe à une séquence de combat surexposée et très colorée.»*

PETIT MAIS... SUPERPUISSANT

Bien que les **Parr** n'aient pas encore découvert les superpouvoirs de **Jack-Jack**, les spectateurs, eux, connaissent déjà ses capacités. Certaines leur ont été dévoilées à la fin des **INDESTRUCTIBLES**, d'autres dans le court métrage de 2005 intitulé «**Ba-by-sitting Jack-Jack** », où le bambin terrorisait sa baby-sitter sans le vouloir, et lors de la sortie de la bande-annonce des **INDESTRUCTIBLES 2**. Mais **Jack-Jack** est loin d'avoir révélé tous ses secrets...

Parmi ses pouvoirs connus à ce jour figurent :

- la capacité de s'enflammer et de contrôler le feu (pyrokinésie)
- l'invisibilité
- la vision laser
- la lévitation et la capacité de se suspendre au plafond et aux murs
- la faculté de se démultiplier
- la capacité de passer à travers les portes
- la projection de décharges électriques
- la télékinésie
- la téléportation
- l'aptitude à se transformer en statue de métal
- la capacité à se transformer en démon

La plupart des pouvoirs de **Jack-Jack** ont été réalisés grâce aux effets, mais la création de ces effets n'est pas ce qui a posé le plus de problèmes aux artistes, comme l'explique le superviseur **Bill Watral** : «*L'une des difficultés majeures auxquelles nous avons été confrontés a été de maintenir l'apparence poupin de **Jack-Jack** en toutes circonstances, qu'il se transforme en matière gluante ou qu'il s'enflamme. Par exemple, personne n'a envie de voir un bébé en feu... c'est pourquoi nous avons fait en sorte qu'il soit toujours le plus mignon et le plus drôle possible dans chaque plan.* »

Les avancées technologiques réalisées depuis le premier film ont donné à **Bill Watral** et son équipe la possibilité de générer des effets qui permettent de continuer à distinguer le personnage derrière les flammes. Le superviseur des effets déclare : «*Il était essentiel*



que l'on puisse lire les expressions de **Jack-Jack**. Nous avons donc mis au point une technique de shading qui nous permet de lui donner des mimiques sans équivoque. De cette manière, on comprend qu'il va bien et qu'il s'amuse même lorsqu'il prend feu. Il était important que le public n'oublie pas qu'il s'agit d'un bébé doté de pouvoirs et que pour lui, tout cela est naturel. Les effets ne doivent jamais prendre le pas sur l'humour... ce qui peut être bien plus difficile que de réaliser une bonne grosse explosion ! »

Jack-Jack peut également se muer en bébé démon. Le chef animateur **Dave Mullins** déclare : «*Tous ceux qui ont déjà eu affaire à des nourrissons savent qu'ils ont la capacité de se transformer en monstres lorsqu'ils piquent une colère ! Voir **Jack-Jack** prendre l'apparence d'un démon avec de grandes dents et de gros muscles correspond exactement à ce que l'on ressent lorsque notre enfant devient ingérable.* »



L'équipe a créé un modèle séparé pour représenter le «double maléfique» de **Jack-Jack**. **Dave Mullins** explique : «*Tout commence lorsque **Jack-Jack** commence à se mettre en colère. Il devient tout rouge puis en l'espace d'une image, nous le remplaçons par l'autre modèle dont la taille et la couleur ont été atténuées. Nous lui donnons alors progressivement sa taille de bébé démon normale en quelques images. C'est indécélable à l'œil.* »

TOUT VIENT À POINT À QUI SAIT ATTENDRE

La création des plans à effets, comme ceux mettant en scène le petit **Jack-Jack**, a été révisée pour **LES INDESTRUCTIBLES 2**. La simulation, les plans de foules, les effets et l'éclairage sont en effet traditionnellement vérifiés indépendamment les uns des autres de manière à ce que le réalisateur puisse les approuver à chaque étape du processus. Mais sur **LES INDESTRUCTIBLES 2**, les différents départements ont travaillé en concertation pour créer des séquences complètes reflétant le travail de tous. **Mi-**

chael Warch, le directeur de production des plans du film, déclare : «*De cette manière, nous avons pu soumettre ces séquences à **Brad** à un stade déjà très avancé.* »

Ce changement a été en partie dicté par l'accélération du calendrier lorsque la date de sortie du film a été avancée d'un an. Mais il a également trouvé écho dans la manière de fonctionner de **Brad Bird**, influencée par son expérience dans le cinéma en prises de vues réelles. **Michael Warch** commente : «*Cela lui a permis de consacrer plus de temps aux performances des personnages. Les superviseurs des divers départements étaient tous des collaborateurs de longue date de Pixar qui connaissent bien la manière de travailler de **Brad** et ce à quoi il est sensible, il était donc légitime de leur confier davantage de responsabilités.* »

Il poursuit : «*Nous avons déjà envisagé cette idée sur nos précédents films, mais nous l'avons vraiment mise en œuvre pour la première fois sur **LES INDESTRUCTIBLES 2.*** »

L'HABIT FAIT LE SUPER-HÉROS

L'esthétique des années 1950 qui caractérise l'univers des **INDESTRUCTIBLES 2** a également influencé les costumes des personnages. Qu'il s'agisse de leurs supercostumes ou de leurs tenues de tous les jours, tous sont adaptés à leur morphologie et à leur personnalité. Créateurs, techniciens et artistes chargés des shaders ont ainsi travaillé main dans la main pour créer une garde-robe à l'image des personnages dans un processus similaire à celui mis en œuvre sur un film en prises de vues réelles.

Mais quelle pression ! Pour faire honneur à Edna «E» Mode, dont le sens de la mode a de quoi faire rougir ses plus grands concurrents, les artistes Pixar n'avaient pas le droit à l'erreur. **Fran Kalal**, chargée de la confection des costumes, explique : «*La présence de cette icône de la mode dans le film nous oblige à faire preuve d'une très grande exigence sur le plan esthétique. Il s'agit du monde d'Edna, et à ce titre, il se doit d'être éblouissant.*»

La morphologie singulière des personnages des **INDESTRUCTIBLES 2** n'a pas facilité la tâche de l'équipe. **Fran Kalal** poursuit : «*Ils sont très caricaturaux et ont été imaginés pour porter des combinaisons de super-héros, elles-mêmes conçues pour mettre en avant leurs superpouvoirs. Les tenues civiles ne sont donc pas très seyantes sur eux. Essayer de faire porter un pantalon de toile à M. Indestructible est à la fois étrange et hilarant !*»

Les cinéastes sont donc repartis du film original et ont retravaillé les personnages grâce aux avancées technologiques réalisées depuis 2004. **Matt Nolte**, le directeur artistique en charge des personnages, commente : «*On n'a pas toujours la chance de pouvoir revenir sur des personnages aussi emblématiques que les Indestructibles. Tout en conservant leurs particularités, nous avons utilisé la technologie dont nous disposons aujourd'hui pour leur donner une apparence plus détaillée et nuancée.*»

Entre les nouveaux personnages, les innombrables figurants et les nouveaux costumes des personnages principaux, des centaines de tenues ont dû être créées pour les besoins du film. Le chef décorateur **Ralph Eggleston** déclare : «*Nous avons puisé l'inspiration dans des magazines de mode vintage et des photos urbaines réalisées entre 1950 et 1962. Nous nous sommes limités à cette période pour les personnages d'arrière-plan, mais puisque **LES INDESTRUCTIBLES 2** ne se déroule ni à une époque ni dans un lieu spécifiques, nous nous sommes accordé davantage de liberté concernant les personnages principaux.*»



LES SUPERS ET LEURS ASSOCIÉS

Outre sa garde-robe quotidienne, **Hélène** alias **Elastigirl** porte trois supercostumes dans le film. Pour mettre au point ses tenues de tous les jours, les artistes ont puisé l'inspiration dans le monde réel. La chef costumière **Bryn Imagire** explique : «*Puisque **Hélène** a choisi de reprendre sa carrière de super-héroïne, nous nous sommes inspirés des femmes ayant réussi brillamment dans les années 1950 et 1960, à l'image de **Mary Tyler Moore**, **Marilyn Monroe** et **Audrey Hepburn**. Elle porte également des accessoires tels que des sacs et de grandes lunettes de soleil.*»

Les nouvelles technologies ont permis à l'équipe de créer un tissu encore plus souple et extensible pour tous les supercostumes, ce qui se révèle très utile pour **Hélène**. **Fran Kalal** déclare : «***Elastigirl** est une athlète de haut niveau, nous avons donc passé beaucoup de temps à mettre sa combinaison au point pour nous assurer qu'elle conserve son attrait même lorsqu'elle est étirée.*»

Pour générer les multiples supercostumes d'**Hélène**, les designers ont fait le choix de créer une combinaison de base dont ils ont modulé le shading et les logos afin d'obtenir trois styles bien distincts. Leur stratégie a nécessité la modification du costume original d'**Elastigirl**, dont le logo a été réduit et déplacé de manière à s'intégrer dans le nouveau modèle.

Le supercostume commandé par les **Deavor** a été conçu par le concurrent d'E, **Alexander Galbacki**, et présente une texture en nid d'abeille métallique. **Bryn Imagire** raconte : «*Il nous a été inspiré par les toutes premières combinaisons de plongée, et puisque le personnage combat principalement les méchants une fois la nuit tombée, nous voulions quelque chose de plus discret que son costume blanc et rouge original.*»

Cette nouvelle combinaison est volontairement

un peu terne. **Matt Nolte** explique : «*L'idée était de montrer que le retour d'**Hélène** sur le devant de la scène n'a rien d'évident. C'est un clin d'œil aux films de super-héros modernes dans lesquels les couleurs des costumes se sont progressivement affadies. Le bleu électrique et le rouge flamboyant d'autrefois ont laissé la place à des teintes plus feutrées. Le nouveau costume d'**Elastigirl** est sombre et avant-gardiste, ce qui lui permet de ne pas se faire repérer, mais elle est la première à le trouver un peu trop inquiétant.*»

Les cinéastes ont également dû déterminer quel type de tissu serait utilisé pour créer ces costumes, en se rapprochant le plus possible du mélange breveté d'Edna. **Fran Kalal** explique : «*Ce qu'on trouve de plus similaire dans le monde réel, c'est le néoprène fin. Il s'agit d'un mélange de néoprène, de Kevlar et de lycra ou d'élasthanne qui est confortable et permet la même liberté de mouvements qu'un justaucorps de gymnaste, tout en possédant la résistance du Kevlar. Nous voulions qu'il ait beaucoup de reflets tout en conservant sa caractéristique de compression.*»

- Les artistes ont réussi à travailler le tissu de manière stratégique afin, par exemple, de créer des plis sous les bras, aux creux des coudes et derrière les genoux, pour montrer que les Supers portent bien des costumes.

- L'équipe a par ailleurs développé un nouvel outil de simulation spécialement créé pour le film baptisé Slide on Surface, afin que l'apparence de leur logo reste identifiable malgré les mouvements de leurs combinaisons.

Lorsque **Hélène** appelle sa famille depuis sa chambre d'hôtel, elle porte un somptueux et épais peignoir blanc. **Fran Kalal** commente : «*Il est très doux et confortable. Pour obtenir ce résultat, notre artiste shading a dû faire pousser des poils sur le tissu.*»

La morphologie d'**Hélène**, comme celle de tous les Supers, est très caricaturale et imite celle des héros graphiques des comics. Ces silhouettes ne sont jamais autant mises en valeur que dans des supercostumes, c'est pourquoi elles sont souvent légèrement modifiées lorsque les personnages apparaissent en tenues civiles. Dans la scène où **Hélène** porte ce fameux peignoir par exemple, la production a ajusté son tour de taille selon qu'elle est assise ou debout afin de s'assurer que le tomber du vêtement soit naturel en toutes circonstances.

Bob découvre que s'occuper de trois enfants, dont un nourrisson doté – à sa plus grande surprise – de superpouvoirs, n'est pas de tout repos... C'est même épuisant ! Les cinéastes ont ainsi vêtu le personnage de manière à refléter son état d'esprit. Plus **Bob** est fatigué, plus ses vêtements ont des tons gris et beiges. Sa chemise immaculée du début, dont il finit par relever les manches, se froisse progressivement. Mais lorsqu'il décide de reprendre la situation en mains, sa garde-robe s'en ressent également. Sa nouvelle assurance se reflète alors à travers des choix vestimentaires plus colorés et une apparence générale plus soignée.

Mais la «supercarrure» de **Bob** n'a pas facilité le travail de l'équipe en charge des costumes, comme l'explique **Fran Kalal** : «Ses chemises nous ont posé de grandes difficultés car le personnage est bâti comme une armoire à glace ! Il a fallu que nous adaptions ses costumes à sa morphologie, et ce même lorsqu'il est en civil. Les poches ou les motifs ajoutent encore un degré de complexité, c'est pourquoi nous nous sommes montrés très stratégiques dans le choix des séquences qui nécessitaient ce genre de détails.»

L'équipe a fait réaliser un écusson brodé pour se faire une meilleure idée de l'apparence du logo des Indestructibles et de son comportement lorsqu'il est étiré. Mais ce modèle mesurait à peine plus de 15 centimètres de large. **Bryn Imagine** commente : «Il a fallu qu'on imagine ce que cela donnerait en trois fois plus grand, car le thorax de **Bob** est gigantesque !»

La silhouette disproportionnée de **M. Indestructible** a d'ailleurs été ajustée à la nouvelle vie – et à la nouvelle garde-robe – de père au

foyer de **Bob**. La taille de ses biceps et quadriceps a ainsi été réduite pour s'adapter plus facilement à ses tenues civiles, et après simulation, ses muscles ont pris une apparence plus naturelle ; ils s'aplatissent le long de son corps et laissent plus de place pour ses vêtements.

Violette a une morphologie en 8 inspirée par l'espace négatif entre deux champs de force adjacents. **Fran Kalal**, en charge de la confection des costumes, commente : «Le problème, c'est qu'il est difficile de trouver un jean adapté à ce genre de silhouette, nous avons donc ajusté son tour de taille pour que ses tenues civiles soient plus seyantes.»

L'équipe confie avoir pris certaines libertés avec la garde-robe des enfants **Parr**. **Bryn Imagine** explique : «Le style des années 1950 ne correspondait pas à la nature rebelle de **Violette**, c'est pourquoi nous avons davantage puisé l'inspiration dans la mode des années 1960 : jeans retroussés, gilets et tennis.»

Les tenues de **Violette** reflètent son évolution. On la découvre ainsi dans une chemise rose lorsqu'elle est sûre d'elle mais en col roulé à manches longues lorsqu'elle broie du noir et cherche à se cacher. Lorsqu'elle reprend confiance en elle, sa garde-robe s'éclaircit et retrouve des couleurs.

Flèche a le style très décontracté des enfants de son âge. **Fran Kalal** déclare : «C'est un petit garçon qui ne porte que des jeans et des t-shirts. Nous lui avons donc créé un haut rayé que nous avons décliné en plusieurs versions en changeant la couleur et les rayures.»

Les artistes ont réalisé que l'apparence de **Flèche** reposait sur... sa ceinture. **Fran Kalal** explique : «Si elle est placée trop haut, il a l'air d'un vieillard, et si elle est trop basse, il a l'air de préparer un mauvais coup !»

Malgré ses superpouvoirs, **Jack-Jack** ne saurait se passer de couches, élément phare de sa garde-robe. **Fran Kalal** commente : «Les bébés en grenouillère sont mignons comme tout avec leur derrière rembourré ! Nous avons donc simulé la couche de **Jack-Jack**, même lorsque celle-ci est cachée sous des vêtements.»

Le nourrisson porte d'ailleurs plusieurs nouvelles tenues dans le film, dont deux grenouillères et un supercostume. Mais il aime également se promener en couche, tout simplement.

Edna ne porte évidemment que ce qui se fait de mieux. Non contents de devoir habiller une ribambelle de Supers, les artistes des **INDESTRUCTIBLES 2** ont donc également dû vêtir Edna... Un défi auquel peu oseraient s'attaquer.

Ils ont commencé par imaginer un magnifique kimono. **Fran Kalal** confie : «Nous avons pris beaucoup de plaisir à fabriquer ce déshabillé doux et soyeux qu'elle porte chez elle. Il se devait d'être luxueux et satiné.»

Dans le film, Edna porte également une somptueuse robe inspirée de créatrices de mode japonaises telles que **Rei Kawakubo**, **Eiko Ishioka** et **Chitose Abe chez Sacai**. **Bryn Imagine** commente : «Contrairement aux vêtements qu'elles créent et font porter à leurs mannequins, elles ont toujours l'air de porter des

tenues très confortables.»

La chef costumière a abordé cette robe à la manière d'une sculpture. Elle poursuit : «Toutes les tenues qui me venaient à l'esprit, qu'il s'agisse d'un ensemble chemise-pantalon ou d'une robe, me semblaient trop classiques pour Edna. Je voulais quelque chose de plus abstrait, avec des formes audacieuses. C'est pourquoi j'ai puisé l'inspiration dans la nature – les animaux, les champignons, les fleurs –, comme cela se fait beaucoup au Japon.»

Finalement, c'est en expérimentant avec du fil de fer et des morceaux de papier chiffonnés qu'elle a mis au point la version finale de la robe. **Fran Kalal** commente : «Elle se compose de multiples pièces de tissus qui ressemblent à du papier plié ou à un origami, superposées les unes sur les autres et maintenues par des coutures très graphiques. Pour la matière, nous avons opté pour du néoprène afin qu'elle conserve sa forme.»



LES PETITS NOUVEAUX

Si **Winston** porte presque exclusivement son costume en tissu peau de requin, **Evelyn**, elle, possède une impressionnante garde-robe. Son style est beaucoup plus bohème que celui de son frère. **Bryn Imagire** déclare : «*Evelyn a des goûts éclectiques en matière de mode. Ses tenues nous ont été inspirées par Patti Smith, Diane Keaton et Annie Lennox car nous aimions l'idée qu'elle porte des chemises d'homme classiques légèrement féminisées.* »

Fran Kalal ajoute : «*Elle porte des matières luxueuses comme le tweed, le cuir et même du faux zèbre. Mais nous avons opté pour une palette de couleurs neutres que nous avons associées à des coupes masculines de manière à varier sa garde-robe et la rendre intéressante.* »

Bryn Imagire déclare : «*Evelyn est une femme indépendante, intelligente et sûre d'elle qui se moque du regard des autres. Quelle que soit sa tenue, elle la porte avec assurance.* »

LES FIGURANTS

Tandis que **LES INDESTRUCTIBLES** ne mettait en scène que de petits attroupements, les avancées technologiques réalisées ces 14 dernières années ont permis aux équipes des **INDESTRUCTIBLES 2** de générer de véritables marées humaines et une multitude de figurants... mais ce n'est pas parce qu'ils apparaissent en arrière-plan qu'ils n'ont pas besoin d'être animés et habillés.

La conceptrice de personnages et chef costumière **Deanna Marsigliese** commente : «*Vêtir les personnages permet de leur donner de la personnalité. Les costumes doivent étayer l'histoire, et lorsqu'ils sont bien faits, ils nous renseignent sur le personnage et sa trajectoire dans l'histoire. Mais nous devons également être efficaces, surtout quand il s'agit de figurants, et il y a littéralement des centaines d'hommes, de femmes et d'enfants dans ce film !* »

Le style vestimentaire des années 1950 s'est évidemment aussi appliqué aux personnages d'arrière-plan. **Deanna Marsigliese** poursuit : «*J'ai étudié les patrons de couture de l'époque afin de mieux comprendre la mode du milieu du XXe siècle, avec ses formes ajustées immédiatement reconnaissables et ses silhouettes épurées. Pour les figurants, l'objectif est de définir un style cohérent, simple et emblématique à la fois, sans détourner l'attention des spectateurs de l'action principale. Ils doivent enrichir le film sans jamais éclipser les personnages principaux.* »

L'équipe a ainsi créé une garde-robe entièrement interchangeable pour chaque groupe de personnages, et confectionné chaque pièce afin qu'elle puisse être adaptée à une multitude de morphologies. Ils ont aussi souvent pu créer plusieurs looks en associant différemment les pièces, à l'image d'un patron de couture que l'on réutilise à l'infini.



UNE INCROYABLE BANDE ORIGINALE

Le compositeur oscarisé **Michael Giacchino**, à qui l'on doit l'inoubliable bande originale des **INDESTRUCTIBLES**, la première qu'il ait composée pour le cinéma, fait son grand retour avec **LES INDESTRUCTIBLES 2**. Le scénariste et réalisateur **Brad Bird** déclare : «*Michael et moi entretenons une relation très étroite. Il a composé la musique de tous les films que j'ai réalisés depuis LES INDESTRUCTIBLES et j'espère bien que cela va continuer, car j'adore travailler avec lui. J'admire tout ce qu'il fait.* »

Michael Giacchino confie : «*LES INDESTRUCTIBLES tient une place très particulière dans mon cœur. Je me souviens qu'après avoir été choisi pour composer la musique du film, Brad m'a expliqué qu'il était important que nous travaillions main dans la main. Je n'ai jamais oublié cette première conversation, elle nourrit la manière dont j'aborde chacun de mes projets. Je mets un point d'honneur à collaborer avec les réalisateurs afin de les aider à matérialiser leur vision de l'histoire. Je ne travaille pas en autarcie ; composer de la musique est la forme artistique la plus collaborative qui existe.* »

Pour **Brad Bird**, le compositeur est en outre remarquablement polyvalent. «*Michael est un véritable caméléon musical capable de passer aisément d'un style à l'autre. En plus d'être un collaborateur de choix, il joue un rôle clé dans le film.* »

La musique des **INDESTRUCTIBLES 2** est enracinée dans le paysage musical désormais familier établi dans le premier par le compositeur en 2004. Il déclare : «*La bande originale de ce nouveau film se devait de trouver sa place dans l'univers des Indestructibles créé il y a 14 ans ; pour autant, je n'ai pas passé tout mon travail d'alors en revue car je tenais à adopter une nouvelle approche. Brad et moi voulions évidemment conserver le thème principal que j'ai retravaillé pour lui donner une nouvelle tonalité tout en restant dans le même esprit que le film original.* »

Le compositeur, dont la musique pour **LÀ-HAUT**, le film Disney•Pixar de 2009, lui a valu un Oscar, un Golden Globe, un BAFTA Award, un Critics Choice Award et deux Grammy Awards, affirme avoir beaucoup appris au cours des 14 dernières années. «*À l'époque, j'ignorais comment donner une sonorité années 1960 à mes créations. Pour m'aider, je me suis plongé dans les discographies de mes artistes préférés : Henry Mancini, John Barry et Hoyt Curtin.* »

Il note : «*Aujourd'hui, j'ai à ma disposition un arsenal beaucoup plus étoffé. Les spectateurs reconnaîtront immédiatement l'univers des Indestructibles avec ses influences jazz symphonique, mais j'ai pris plaisir à utiliser les cuivres de manière différente, et plus de trompettes cette fois-ci. Je me suis senti plus libre sur ce film.* »

Michael Giacchino a par ailleurs composé des thèmes pour plusieurs personnages. Il commente : «*J'étais très enthousiaste à l'idée d'écrire le thème d'Elastigirl, qui joue un rôle de premier plan dans ce film. Il y a également plusieurs nouveaux personnages qui possèdent leur propre musique. C'était un plaisir de pouvoir composer de nouveaux morceaux.* »

Le compositeur s'est aussi mué en parolier pour créer les «jingles» qui accompagnent le générique de fin sur les thèmes de **M. Indestructible**, **Elastigirl** et **Frozone**. Ces jingles ont également été utilisés pour les fausses publicités de jouets vintage diffusées en mai dans le cadre de la promotion du film.

Michael Giacchino, habitué à enregistrer avec un orchestre complet, a opté pour une approche un peu différente pour **LES INDESTRUCTIBLES 2**. Il explique : «*Mon ingénieur, Joel Iwataki, a suggéré que nous séparions les musiciens avec d'un côté le big band et de l'autre les cordes. Nous voulions enregistrer la musique du film de cette manière pour que lors du mixage, nous puissions plus ou moins isoler le big band selon nos besoins. Et je trouve le résultat incroyable.* »

Il poursuit : «*Cela donne de la clarté à la musique tout en conservant l'énergie d'un orchestre au grand complet. Les musiciens ont également apprécié cette organisation qui a permis aux membres du big band de s'entendre correctement. Cela créé une ambiance plus intime et plus groovy.* »

La bande originale des **INDESTRUCTIBLES 2**, qui rassemble les créations et les jingles composés par **Michael Giacchino**, sera disponible le 15 juin 2018 chez Walt Disney Records. Sa version numérique comprend également des bonus, dont les jingles et une reprise de «*The Glory Days*», tiré du film original, interprétés par **DCappella**, le groupe a capella de Disney Music Group.



LES PISTES

1. Episode 2
2. A Tony Perspective
3. Consider Yourselves Undermined!
4. A Matter of Perception
5. Diggin' the New Digs
6. This Ain't My Super-Suit?
7. Elastigirl Is Back
8. Train of Taut
9. Rocky vs. Jack-Jack
10. Ambassador Ambush
11. Hero Worship
12. Searching for a Screenslaver
13. Super Legal Again
14. Renouncing the Renunciation
15. World's Worst Babysitters
16. Helen of Ploy
17. A Dash of Reality
18. Hydrofoiled Again
19. Jack Splat
20. A Bridge Too Parr



21. Together Forever and Deavor
22. Elastigirl's Got a Plane to Catch
23. Looks Like I Picked the Wrong Week to Quit Oxygen
24. Happily After-Deavor
25. Out and a Bout
26. Incredits 2
27. Here Comes Elastigirl - Elastigirl's Theme
28. Chill or Be Chilled - Frozone's Theme
29. Pow! Pow! Pow! - Mr. Incredible's Theme
30. Devtechno!
31. Chad Tonight Talk Show Theme
32. Chad Tonight Newscast Bumper
33. Here Comes Elastigirl - Elastigirl's Theme - DCappella (Bonus Track)
34. Chill or Be Chilled - Frozone's Theme - DCappella (Bonus Track)
35. Pow! Pow! Pow! - Mr. Incredible's Theme - DCappella (Bonus Track)
36. The Glory Days - DCappella (Bonus Track)

LES CRÉATEURS

BRAD BIRD

Réalisateur et scénariste

Brad Bird est depuis longtemps considéré comme l'un des créateurs les plus inventifs, les plus doués et les plus passionnés du cinéma. On lui doit notamment deux films Pixar couronnés aux Oscars, RATATOUILLE et LES INDESTRUCTIBLES.

Avant d'entrer chez Pixar, il a fait des débuts de réalisateur de long métrage très remarquables en 1999 avec le film d'animation LE GÉANT DE FER, dont il a coécrit le scénario. Accueilli avec enthousiasme aussi bien par le public que par la critique, le film a remporté dix Annie Awards décernés par l'International Animated Film Society dont celui du meilleur long métrage d'animation.

Brad Bird est ensuite entré chez Pixar. Réalisateur et scénariste du premier film LES INDESTRUCTIBLES, dans lequel une famille de super-héros est obligée de mener discrètement une vie ordinaire, il prêtait en outre sa voix au personnage d'Edna Mode dans la version originale. LES INDESTRUCTIBLES a valu à Brad Bird son premier Oscar du meilleur film d'animation et a remporté celui du meilleur montage son. Il a été nommé dans deux autres catégories dont celle du meilleur scénario original pour Brad Bird. Il a également été nommé au Golden Globe du meilleur long métrage de comédie.

En 2007, Brad Bird a écrit et réalisé RATATOUILLE, le film d'animation Pixar qui lui a valu son second Oscar du meilleur film d'animation. Le film ayant pour héros un petit rat qui rêve de devenir cuisinier a été nommé à quatre autres Oscars dont celui du meilleur scénario original pour Brad Bird.

Brad Bird a commencé à réaliser son premier film d'animation à 11 ans et l'a achevé trois ans plus tard. Sa création fut remarquée par les studios Disney, et il avait 14 ans lorsque Milt Kahl, l'un des « Nine Old Men », les animateurs légendaires des studios, le prit sous son aile. Brad Bird travailla par la suite comme animateur chez Disney et pour d'autres studios.

Il a été consultant sur la série animée à succès « Les Rois du Texas » et sur « Les Simpson », les deux séries d'animation les plus populaires de tous les temps et qui ont connu la plus longue durée de diffusion. Il a en outre réalisé plusieurs épisodes mémorables des « Simpson », dont « Krusty est viré » et « Tel père, tel clown ». Il est aussi le créateur – scénariste, réalisateur et coproducteur – de l'épisode « Family Dog » des « Histoires fantastiques » de Steven Spielberg.

Brad Bird a aussi écrit le scénario du film en prises de vues réelles MIRACLE SUR LA 8E RUE, réalisé par Matthew Robbins.

Il a par ailleurs réalisé deux films en prises de vues réelles. En 2011, MISSION : IMPOSSIBLE – PROTOCOLE FANTÔME, quatrième opus de la série dont Tom Cruise incarne le héros. Énorme succès mondial, le film Paramount Pictures a rapporté près de 700 millions de dollars dans le monde. Et en 2015, il a écrit, réalisé et produit À LA POURSUITE DE DEMAIN pour Walt Disney Studios, dans lequel il dirigeait George Clooney, Birt Robertson et Hugh Laurie.

JOHN WALKER

Producteur

John Walker a mené une carrière éclectique qui l'a conduit jusqu'aux studios d'animation Pixar. Il a travaillé dans l'animation mais aussi dans le théâtre et le spectacle vivant.

Avant de rejoindre Pixar, il a été producteur associé des films d'animation Warner Bros. OSMOSIS JONES de Peter et Bobby Farrelly et LE GÉANT DE FER, qui marquait sa première collaboration avec Brad Bird. Il est entré chez Pixar comme producteur des INDESTRUCTIBLES, réalisé par Bird, qui a remporté l'Oscar du meilleur film d'animation. Il a de nouveau fait équipe avec le réalisateur sur À LA POURSUITE DE DEMAIN, comme producteur exécutif pour les studios Disney. Le film était interprété par George Clooney.

Né à Elgin, dans l'Illinois, John Walker a étudié l'anglais à la Notre Dame University. Son diplôme obtenu, il a poursuivi ses études à l'American Conservatory Theatre de San Francisco avant de revenir à Chicago. Il a alors entamé sa carrière au théâtre, notamment comme directeur général du Victory Gardens Theatre, où il a produit plus d'une trentaine de nouvelles pièces en sept ans.

Il a par ailleurs été président de la League of Chicago Theatres pendant trois ans, directeur du Royal George Theatre et du Peninsula Players Theatre, et directeur général de Cullen, Henaghan & Platt, une société de production de spectacles.

John Walker a coproduit avec sa femme Pamela « Hauptmann » de John Logan au Cherry Lane Theatre de New-York off-Broadway, avant de s'orienter vers le cinéma et d'entrer chez Warner Bros.

NICOLE PARADIS GRINDLE

Productrice

Nicole Paradis Grindle a rejoint les studios d'animation Pixar en 1995 en tant que productrice du jeu interactif sur ordinateur « Toy Story Activity Center ». Elle a dirigé des équipes sur de nombreux longs métrages Pixar, dont 1001 PATTES de John Lasseter et Andrew Stanton, MONSTRES & Cie mis en scène par Pete Docter, David Silverman et Lee Unkrich, et LES INDESTRUCTIBLES, le film oscarisé de Brad Bird. Elle a en outre été directrice de production sur le court métrage nommé aux Oscars « L'homme-orchestre » et sur RATATOUILLE, le film oscarisé de Brad Bird, et productrice associée sur TOY STORY 3 de Lee Unkrich, et MONSTRES ACADEMY de Dan Scanlon.

Elle a depuis produit le court métrage nommé à l'Oscar « Sanjay's Super Team ».

Nicole Paradis Grindle a intégré Pixar après sept ans d'expérience dans le domaine de la production de films d'animation. Chez Colossal Pictures, elle a travaillé sur la série « Liquid Television » pour MTV en qualité de productrice associée, et sur « The Wish That Changed Christmas », le téléfilm de Catherine Margerin, en tant que productrice. Elle a entamé sa carrière au cinéma au sein d'Industrial Light and Magic sur QUI VEUT LA PEAU DE ROGER RABBIT ? réalisé par Robert Zemeckis.

Nicole Paradis Grindle est née et a grandi à Washington, D.C. Elle est diplômée de l'université de Pennsylvanie de Philadelphie et a un Master dans le domaine du film documentaire de l'université Stanford. Elle vit à San Francisco avec son mari et leurs deux enfants.

JOHN LASSETER

Producteur exécutif

John Lasseter supervise la création de tous les films et projets associés des studios d'animation Walt Disney, Pixar et Disneytoon. Il s'implique également dans de nombreuses activités chez Walt Disney Imagineering.

Il a marqué l'histoire du cinéma en 1995 en signant la réalisation du premier long métrage d'animation entièrement réalisé en images de synthèse, TOY STORY, pour lequel il a reçu un Oscar spécial pour avoir guidé et inspiré l'équipe de création du film. Lasseter et ses scénaristes ont été nommés à l'Oscar du meilleur scénario original – c'était la première fois qu'un film d'animation était nommé pour son scénario.

John Lasseter a obtenu de nouveaux succès en tant que réalisateur de 1001 PATTES en 1998, avec Andrew Stanton, puis de TOY STORY 2 en 1999, coréalisé par Ash Brannon et Lee Unkrich, et de CARS en 2006, en collaboration avec Joe Ranft. Il a repris le volant comme réalisateur de CARS 2 en 2011, coréalisé par Brad Lewis.

Il a été producteur exécutif des films d'animation Disney ZOOTOPIE de Byron Howard et Rich Moore, Oscar du meilleur film d'animation 2017, LES NOUVEAUX HÉROS de Don Hall et Chris Williams, Oscar du meilleur film d'animation 2015, et LA REINE DES NEIGES de Chris Buck et Jennifer Lee, couronné par deux Oscars en 2014, celui du meilleur film d'animation et celui de la meilleure chanson originale pour « Let It Go/Libérée, délivrée ».

Depuis 2006, John Lasseter assume la direction artistique des deux studios d'animation Pixar et Disney ; il a donc été producteur exécutif de tous les films Walt Disney Animation Studios à partir de cette date, dont VOLT, STAR MALGRÉ LUI, (2008), LA PRINCESSE ET LA GRENOUILLE (2009), RAIPONCE (2010), WINNIE L'OURSON (2011), LES MONDES DE RALPH (2012), VAIANA, LA LÉGENDE DU BOUT DU MONDE (2016) et le prochain RALPH BREAKS THE INTERNET: WRECK-IT RALPH 2. Il a également été producteur exécutif des films Disneytoon Studios, dont CLOCHETTE ET LA FÉE PIRATE (2014), PLANES 2 (2014) et CLOCHETTE ET LA CRÉATURE LÉGENDAIRE (2014).

Il a en outre été producteur exécutif de tous les films Pixar depuis MONSTRES & Cie, film de 2001 nommé à l'Oscar, dont neuf lauréats de l'Oscar du meilleur film d'animation : LE MONDE DE NEMO (2003), LES INDESTRUCTIBLES (2004), RATATOUILLE (2007), WALL•E (2008), LÀ-HAUT (2009), TOY STORY 3 (2010), REBELLE (2012), VICE-VERSA (2015) et COCO (2017). Il a assuré la même fonction sur le long métrage de 2015, LE VOYAGE D'ARLO, et en 2016 sur LE MONDE DE DORY, puis sur CARS 3 en 2017. À ce jour, les films Pixar ont rapporté plus de 11 milliards de dollars dans le monde, et 17 d'entre eux sur 19 se sont classés en tête du box-office à leur sortie.

John Lasseter a par ailleurs écrit, réalisé et animé les premiers courts métrages Pixar. Les plus connus sont « Luxo Jr. », qui a révolutionné l'animation par ordinateur et a été le premier film en images de synthèse 3D à être nommé à un Oscar, celui du meilleur court métrage d'animation, en 1986 ; « Red's Dream » en 1987 ; « Tin Toy », qui a été le premier film en images de synthèse 3D à remporter un Oscar, celui du meilleur court métrage d'animation en 1988 ; et « Knick Knack » en 1989. Il a été producteur exécutif de tous les autres courts métrages suivants du studio, dont « Le Joueur d'échecs » (1997), « Drôles d'oiseaux sur une ligne à haute tension » (2000) et « Piper » (2016) qui ont valu à Pixar trois autres Oscars. Parmi les plus récents figurent « La Luna » (2011), « Le Parapluie bleu » (2013), « Lava » (2015), « Sanjay's Super Team » (2015) et « Lou » (2017).

Il est aussi producteur exécutif des courts métrages Walt Disney Animation Studios, dont les films oscarisés « Paperman » (2012) et « Le Festin » (2014) ; le court métrage Mickey « À cheval ! » (2013), « La Reine des Neiges : Une fête givrée » (2015), « Raison, déraison » (2016) ainsi que dernièrement « Joyeuses Fêtes avec Olaf », présenté en première partie de COCO.

En tant que conseiller principal à la création chez Walt Disney Imagineering, John Lasseter a joué un rôle clé dans la réalisation de Cars Land, une extension de 5 hectares du Disney California Adventure Park ouverte en 2012, dans laquelle le public peut retrouver les personnages de CARS et les décors de Radiator Springs.

En 2009, John Lasseter a reçu le Lion d'Or pour sa carrière exceptionnelle au 66e Festival international de Venise. Il a été récompensé en 2010 par la Producers Guild of America qui lui a remis le David O. Selznick Achievement Award in Motion Pictures – il est le premier producteur de films d'animation à recevoir cette distinction. Parmi ses multiples distinctions, il a également reçu en 2004 un prix prestigieux de l'Art Directors Guild pour sa contribution exceptionnelle à l'imagerie cinématographique. Il a été couronné par un diplôme honorifique de l'American Film Institute. En 2008, il a reçu le Winsor McCay Award de l'ASIFA-Hollywood pour l'ensemble de sa carrière et sa contribution à l'art de l'animation.

Avant la création de Pixar en 1986, John Lasseter a travaillé au département imagerie numérique de Lucasfilm Ltd. Il a conçu et animé « The Adventures of André and Wally B », le tout premier dessin animé mettant en scène des personnages animés par ordinateur, et a été notamment le concepteur et l'animateur du spectaculaire personnage du chevalier de vitrail du film LE SECRET DE LA PYRAMIDE, produit par Steven Spielberg et réalisé par Barry Levinson en 1985.

John Lasseter a été étudiant lors de la toute première année du programme de formation à l'animation de personnages mis en place par le California Institute of the Arts. Il a obtenu sa licence de cinéma en 1979. Les deux films d'animation qu'il a réalisés à l'époque, « Lady and the Lamp » et « Nitemare », ont reçu chacun un Oscar du film d'animation d'étudiants en 1979 et 1980. Il est le seul à avoir remporté cette récompense à deux reprises.

John Lasseter est né à Hollywood et a grandi à Whittier, en Californie. Passionné de dessin et d'animation depuis son plus jeune âge, il a connu son premier succès à l'âge de 5 ans en remportant un prix de 15 dollars décerné par le Model Grocery Market de Whittier pour son dessin au crayon du Cavalier sans Tête.

MICHAEL GIACCHINO

Compositeur de la musique originale

Michael Giacchino est l'un des compositeurs de musique de films les plus demandés. En 2016, il a signé avec ZOOTOPIE la musique de son premier long métrage pour Walt Disney Animation Studios, après celle du court « Prep & Landing: Naughty vs. Nice », pour laquelle il a été nommé à l'Emmy Award 2012. Toujours en 2016, il a composé la musique de STAR TREK : SANS LIMITES, réalisé par Justin Lin, DOCTOR STRANGE de Scott Derrickson, avec Benedict Cumberbatch, et ROGUE ONE : A STAR WARS STORY de Gareth Edwards, premier film de l'univers STAR WARS dont John Williams n'a pas écrit la musique. En 2017, il a écrit les musiques de THE BOOK OF HENRY de Colin Trevorrow, SPIDER-MAN : HOMECOMING de Jon Watts et LA PLANÈTE DES SINGES : SUPRÉMATIE de Matt Reeves. On lui doit dernièrement la musique de COCO, le film Disney Pixar réalisé par Lee Unkrich et coréalisé par Adrian Molina, et celle de JURASSIC WORLD : FALLEN KINGDOM de J.A. Bayona. Au cours de sa carrière, Michael Giacchino a composé pour des projets extrêmement variés : émissions de télévision, courts métrages d'animation, jeux vidéo, et même des morceaux symphoniques. Les amateurs des séries « Alias » et « Lost – Les disparus » connaissent bien son travail puisqu'il a composé la musique de plusieurs saisons. Il a d'ailleurs reçu un Emmy Award pour la musique du pilote de « Lost ». On lui doit également les partitions de plusieurs grands succès du cinéma.

Michael Giacchino a composé sa première partition pour un long métrage avec LES INDESTRUCTIBLES. Le film, réalisé par Brad Bird, a obtenu un Annie Award de la meilleure musique pour un film d'animation et une nomination au Grammy Award de la meilleure bande originale. Il a ensuite signé la musique de L'ÉCOLE FANTASTIQUE de Mike Mitchell, de la comédie dramatique ESPRIT DE FAMILLE de Thomas Bezucha, de LOOKING FOR COMEDY IN THE MUSLIM WORLD de et avec Albert Brooks, du thriller MISSION : IMPOSSIBLE III de J.J. Abrams et de SPEED RACER des Wachowski.

Michael Giacchino a été nommé à l'Oscar de la meilleure musique originale pour la première fois en 2008 pour RATATOUILLE, écrit et réalisé par Brad Bird et coréalisé par Jan Pinkava, qui a obtenu l'Oscar du meilleur film d'animation, ainsi qu'un Grammy Award de la meilleure bande originale et un Annie Award de la meilleure musique pour un film d'animation. Cette même année, il a été le directeur musical de la 81e cérémonie de remise des Oscars. Il a remporté la statuette en 2010 pour la musique de LÀ-HAUT de Pete Docter et Bob Peterson, qui lui a aussi valu le Golden Globe, le BAFTA Award, le Critics Choice Award de la Broadcast Film Critics Association et deux Grammy Awards.

Parmi les musiques de films qu'il a composées ces dernières années figurent celles de STAR TREK de J.J. Abrams, LE MONDE (PRESQUE) PERDU de Brad Silberling, LAISSE-MOI ENTRER de Matt Reeves et BIENVENUE À MONTE CARLO de Thomas Bezucha. Il a retrouvé J.J. Abrams pour SUPER 8 et a travaillé ensuite sur les musiques de CARS 2 de John Lasseter, MISSION : IMPOSSIBLE – PROTOCOLE FANTÔME de Brad Bird et JOHN CARTER d'Andrew Stanton.

Depuis, Michael Giacchino a signé les partitions de STAR TREK : INTO DARKNESS de J.J. Abrams, LA PLANÈTE DES SINGES : L'AFFRONTMENT de Matt Reeves, THIS IS WHERE I LEAVE YOU de Shawn Levy, JUPITER : LE DESTIN DE L'UNIVERS des Wachowski, VICE-VERSA, le film d'animation de Pete Docter et Ronnie Del Carmen, À LA POURSUITE DE DEMAIN de Brad Bird, et JURASSIC WORLD de Colin Trevorrow.

À 10 ans, Michael Giacchino passait son temps entre le cinéma local et son jardin à Edgewater Park, dans le New Jersey, où il réalisait des films d'animation 8 mm en stop-motion. Il a fait par la suite ses études à la School of Visual Arts de New York, dont il est diplômé en cinéma et en histoire. Il a étudié la composition à la Juilliard School puis à l'UCLA, tout en travaillant chez les agences de publicité new-yorkaises d'Universal et de Disney. Deux ans plus tard, il entrait aux studios Disney de Burbank, au département publicité des longs métrages. Il passe du marketing à la production chez le tout jeune département Disney Interactive, et se met également à composer la musique des jeux vidéo produits par la société. Il rejoint ensuite le département DreamWorks Interactive récemment créé, où Steven Spielberg le remarque et lui confie l'écriture de la musique du jeu « The Lost World: Jurassic Park », qui sera le premier jeu PlayStation à avoir une musique enregistrée en live avec un orchestre, puis de « Medal of Honor ».

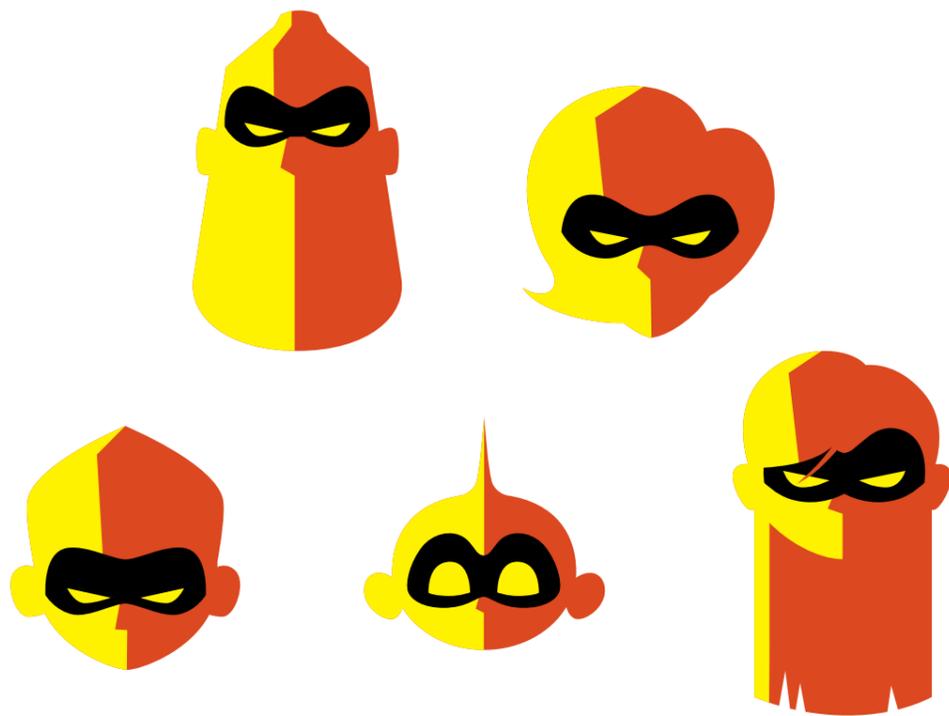
En mai 2001, la musique originale composée par Michael Giacchino pour le jeu DreamWorks Interactive « Medal of Honor Underground » remporta le Prix de l'Academy of Interactive Arts and Sciences de la meilleure musique originale. Peu de temps après, Giacchino composa de nouvelles musiques pour « Medal of Honor Frontline », qui remporta elle aussi un Prix de la meilleure musique originale, et « Medal of Honor Allied Assault », également enregistrée par le Seattle Symphony.

C'est son travail sur ces jeux qui a amené J.J. Abrams à proposer à Michael Giacchino d'écrire la musique de sa série « Alias ». À son tour, « Alias » devint son tremplin vers LES INDESTRUCTIBLES. La collaboration entre J.J. Abrams et Michael Giacchino s'est poursuivie sur la série « Lost – Les disparus » et les deux hommes se sont retrouvés par la suite au cinéma.

Michael Giacchino a collaboré avec Disney Imagineering sur la musique des attractions Space Mountain, Star Tours (avec John Williams) et Ratatouille à Disneyland Paris.

La musique de Michael Giacchino est régulièrement jouée en concert. Des ciné-concerts – des projections du film illustrées par la musique jouée par un orchestre symphonique en direct – ont été organisées dans plusieurs pays pour les trois films STAR TREK, et pour RATATOUILLE.

Michael Giacchino est membre du comité consultatif d'Education Through Music Los Angeles. Il est gouverneur du département Musique de l'Academy of Motion Picture Arts and Sciences.



LES VOIX ORIGINALES

Bob Parr/M. Indestructible	CRAIG T. NELSON
Hélène Parr/Elastigirl	HOLLY HUNTER
Violette Parr	SARAH VOWELL
Flèche Parr	HUCKLEBERRY MILNER
Evelyn Deavor	CATHERINE KEENER
Winston Deavor	BOB ODENKIRK
Lucius Best/Frozone	SAMUEL L. JACKSON
Vortex	SOPHIA BUSH
L'Ambassadrice	ISABELLA ROSSELLINI

LES VOIX FRANÇAISES

Bob Parr/M. Indestructible	GÉRARD LANVIN
Hélène Parr/Elastigirl	DEBORAH PERRET
Violette	LOUANE EMERA
Flèche Parr	TIMOTHE VOM DORP
Jack-Jack Parr	MILA POINTET
Edna Mode	AMANDA LEAR
Frozone	THIERRY DESROSES
Evelyn Deavor	CAROLINE MAILLARD
Winston Deavor	LAURENT MAUREL
Vortex	YOUNA NOIRET
L'Ambassadrice	EMMANUÈLE BONDEVILLE

Directeur artistique:Barbara Tissier
Adaptateur:Houria Belhadji

LES CRÉATEURS

Réalisateur et scénariste	BRAD BIRD
Producteurs	JOHN WALKER NICOLE PARADIS GRINDLE
Producteur exécutif	JOHN LASSETER
Musique originale	MICHAEL GIACCHINO
Superviseur de l'histoire	TED MATHOT
Directeur artistique des personnages	MATT NOLTE
Chef monteur	STEPHEN SCHAFFER
Responsable de la modélisation et de l'articulation des personnages	MARK PIRETTI
Superviseur technique	RICK SAYRE
Directrice de production	SABINE KOCH O'SULLIVAN
Chefs animateurs	TONY FUCILE ALAN BARILLARO DAVE MULLINS
Superviseurs de la simulation	TIFFANY ERICKSON KLOHN GORDON CAMERON
Directeur de la photographie chargé de la caméra	MAHYAR ABOUSAEEDI
Responsable du shading des personnages et du grooming	BETH ALBRIGHT
Superviseur des effets	BILL WATRAL
Superviseur des personnages	BILL WISE
Superviseur de l'optimisation et du rendu	REID SANDROS
Superviseur de la technologie globale	DARWYN PEACHEY
Chef costumière	BRYN IMAGIRE
Superviseur technique des foules	PAUL KANYUK
Directeur de la photographie en charge de l'éclairage	ERIK SMITT
Superviseur des décors	NATHAN FARISS
Directeur artistique en charge du graphisme	JOSH HOLTSCLAW
Directeur artistique en charge des décors	ANTHONY CHRISTOV
Responsable effets séquence	AMIT BAADKAR
Directeur de production des plans	MICHAEL WARCH
Chargée de la confection des costumes	FRAN KALAL
Conceptrice de personnages et chef costumière	DEANNA MARSIGLIESE

Textes : Pascale & Gilles Legardinier

