



Kaena, la prophétie

de Chris Delaporte & Pascal Pinon

Fiche technique

Canada/France - 2002 -
1h30

Réalisateurs :

Chris Delaporte & Pascal Pinon

Scénario :

Chris Delaporte & Tarik Hamdine

Directeurs de l'animation :

Patrick Bonneau, Patrick Daher & Phillip Giles

Montage :

Bénédicte Brunet

Musique :

Farid Russlan

Voix :

**Cécile de France (France),
Kirsten Dunst (US)**

(Kaena)

**Michael Lonsdale (France),
Richard Harris (US)**

(Opaz)

**Raymond Aquaviva (France),
Michael Mc Shane (US)**

(Gommi)

**Victoria Abril (France),
Anjelica Huston (US)**

(La Reine)

**Jean-Michel Farcy (France),
Greg Proops (US)**

(Assad)



Résumé

L'Axe est un arbre gigantesque qui s'élève au-delà des nuages. Sur ses hautes branches vit une petite communauté imaginaire en danger de mort. La sève a en effet tendance à se raréfier. Les dieux sont implorés en vain.

Kaena, une jeune fille déterminée et rebelle, défie le Grand Prêtre et les croyances ancestrales. Allant à l'encontre des siens, elle se lance dans un périlleux voyage pour découvrir quels sombres desseins se cachent derrière les nuages.

Autour du film

Pour la création de **Kaena, la prophétie**, plus de 80 infographistes se sont affairés. Le film est composé d'environ 1300 plans. Plus d'un million de polygones composent le plus gros monstre du film. L'animation s'effectue à 24 images par seconde et un film de 90 minutes en 3D est fait de 129 600 images. L'animation de **Kaena** nécessite la modélisation de 40 visages différents. Le film représente environ 65 000 heures de calcul.

Génèse d'un projet

Les deux auteurs du scénario de **Kaena, la prophétie**, Chris Delaporte et Patrick Daher, proposent dans un premier temps un jeu vidéo "Kaena" à la société de production "Chaman". Puis ils réalisent un téléfilm de 52 minutes, l'accueil étant plus que positif, ils décident d'en faire un film.

La "French Touch" selon Denis Friedman, producteur du film

"En France, nous avons la chance de com-

L E F R A N C E

www.abc-lefrance.com

biner trois facteurs fondamentaux pour la création de contenus exceptionnels. Tout d'abord, une culture séculaire de l'image qui a produit de grands peintres, des grands cinéastes, et aujourd'hui des grands infographistes. Ensuite, un système éducatif extrêmement performant dans le domaine de l'image. Et enfin, un marché très vivace aussi bien dans le jeu vidéo que dans celui de l'audiovisuel." Denis Friedman

Des voix en or

Pour interpréter les voix des personnages de **Kaena, la prophétie**, l'équipe a fait appel à un casting impressionnant : pour la version française, Cécile de France, Michael Lonsdale, Victoria Abril, Jean Piat, Francois Siener, la version anglaise est interprétée par Kirsten Dunst, Richard Harris, Anjelica Huston, Keith David.

www.allocine.fr

L'avis de la presse

Le Parisien - La rédaction

Un petit chef d'oeuvre qui installe la France au niveau des plus grands studios américains. Une révolution dans le cinéma d'animation européen.

Figaroscope - La rédaction

Un joli film d'animation qui évoque le voyage initiatique et fantastique d'une jeune fille au caractère rebelle, Kaena.

Ciné Live - Sandra Benedetti

Un chef-d'oeuvre visuel dans un univers de rêve. De la 3D comme on n'en a jamais vu, dont la somptuosité n'est atténuée que par un scénario trop confus.

Première - Gérard Delorme

La réalisation est soignée et l'histoire se tient, mais on a du mal à rester impliqué dans cet univers touffu qui souffre de la

comparaison avec les inévitables modèles auxquels il fait quelques emprunts, notamment Miyazaki et Giger.

Mad Movies - Bertrand Rougier

Le film évite le manichéisme, assume son athéisme et se montre plus inventif que Hironobu Sakagushi dans **Final Fantasy**. Malheureusement, la technique traîne la patte et fait souvent trébucher la mise en scène.

www.allocine.fr

Le cinéma d'animation connaît depuis quelques années un âge d'or grâce entre autre au numérique et à l'image de synthèse, surtout aux Etats-Unis et au Japon. Voici que la France se lance également dans l'aventure.

Le long métrage **Kaena, la prophétie**, premier film d'animation 3D réalisé en France, n'a rien à envier aux autres grosses productions du genre. Le film est à couper le souffle. Ses décors hallucinants, ses personnages réalistes et attachants et surtout sa musique originale de Farid Rouslan donnent une force bien réelle à ces images de synthèse.

(...) **Kaena** nous emmène au cœur de la science-fiction. Un futur hypothétique, des vaisseaux intergalactiques, des êtres extraterrestres, des monstres apocalyptiques... la couleur du cocktail est parfaite. Ce qui pêche c'est le fond. Enfin quoi : une population soumise à un despote, un, ou une, jeune qui ne se plie pas à l'ordre établi – le fameux grain de sable – le bannissement de l'individu perturbateur qui le mènera à une longue et initiatique traversée du désert, puis la révélation. Le jeune initié retourne au village et sauve SON peuple après de longues luttes. Enfin rien de bien nouveau, disons même que les ayants droit de la Bible pourraient presque se plaindre pour plagiat.

Cela dit, cette sensation de déjà-vu

n'enlève rien à l'aventure mystique qu'est celle de Kaena et de son village. Laissez-vous guider par cette jeune intrépide, elle vous présentera Axis, son monde, ses habitants, ses amis et elle vous racontera son histoire ; et c'est déjà beaucoup.

Pablo Chimienti

<http://www.commeaucinema.com>

Huit ans après **Toy Story**, voici enfin le premier film d'animation français en images de synthèse 3D. Surprise : il se démarque nettement des films américains produits par Pixar et Dreamworks (**Mille et Une Pattes, Fourmiz, Shrek...**).

D'abord, ce n'est pas une comédie. Pas de look cartoon mais un parti pris esthétique original : semi-réalisme des personnages, couleur quasiment monochrome, toute en ombres mordorées et sépia, décors fascinants d'un monde de lianes et de racines entremêlées... Bref, une french touch qui s'impose en beauté.

Côté scénario, les auteurs ont fait preuve de moins d'invention. Kaena est une jeune sauvageonne en rébellion contre le grand prêtre maléfique qui terrorise sa tribu. Sa cavale est ponctuée de combats multiples et de rencontres avec des créatures monstrueuses. C'est **Dark Crystal**, avec un soupçon d'**Alien**, en plus ténébreux encore.

(...) Ce grand retour de *l'heroic fantasy* peut néanmoins séduire les ados amateurs de BD fantastique.

Bernard Génin

Télérama - 4 juin 2003

Propos du réalisateur

Les débuts de l'aventure Kaena...

"C'était en 1995. Je travaillais sur le jeu vidéo *Heart of Darkness*, dans lequel il y avait 35 minutes d'animation en pure 3D. Nous avons fait une démo qui avait été montrée à l'époque à Los Angeles, et qui avait attiré la curiosité de Steven Spielberg, des studios Disney, de George Lucas... Spielberg avait invité dans son bureau l'équipe qui dirigeait le projet pour lui proposer de travailler ensemble sur un film, à la seule condition qu'il ne soit pas la cinquième roue du carrosse.

Mais il a essuyé un refus ! La partie dont j'étais chargé, sur les graphismes, était terminée, et avec Patrick Daher, nous nous sommes dit que nous allions monter d'autres projets. Lui avait très envie de faire un jeu, tandis que moi, je souhaitais créer un univers. L'intérêt porté par Spielberg m'avait ouvert les yeux sur la possibilité de faire un film en 3D, et de le vendre aux Etats-Unis, en passant par le biais d'un jeu vidéo. En soignant parfaitement les scènes cinématiques, je pensais qu'il pouvait se passer quelque chose."

L'équipe...

"Il était impossible de réunir une équipe d'experts en long métrage 3D car personne n'avait une telle expérience en France. Avec l'aide de Virginie Guillemot, qui m'a épaulé en endossant le rôle d'assistante à la réalisation, nous avons réuni une équipe très hétéroclite. Nous avons plus misé sur le talent et la motivation des gens, que sur leur expérience. Le noyau dur étant surtout constitué d'artistes venant du jeu vidéo choisis pour leur polyvalence et leur aptitude à relever les défis les plus fous. Ensuite sont venus se greffer aussi bien des infographistes débutants à peine sortis de l'école, que des professionnels issus de l'audiovisuel.

Il a fallu du temps avant que tout le monde parle le même langage et que

j'apprenne à me faire comprendre de tous. Mais la passion que nous avons tous pour ce projet a lissé nos différences et ce film s'est enrichi de l'expérience de chacun."

La direction d'acteur...

"J'avais l'aide d'un directeur de voix à chaque fois. C'est un luxe qui est propre à l'animation et qui m'a permis de me sentir à l'aise sur cette partie délicate et cruciale de la fabrication du film. Le directeur de voix est chargé de traduire à l'acteur mes intentions de jeu. Il est important d'avoir une vision commune des personnages car la direction se fait à deux. L'expérience de Jean Marc Pannetier et surtout notre bonne entente ont été déterminantes pour arriver à ce résultat..."

Le casting...

"Il a été fait au début de l'automne 2002. Nous avons fait, il y a longtemps, un premier casting ; quand Xilam est arrivé dans la production, on a remis en cause le casting, et on a tout refait, pour arriver à des choix assez différents. Le casting est très réussi."

Les décors...

"Tarik Hamdine et Bernard Bittler ont été les deux personnes qui m'ont permis de pousser le design aussi loin. Pour le village, que j'ai réorganisé au dernier moment, je souhaitais avoir des maisons suspendues en grappes aux branches d'Axis. Avec Tarik, nous avons créé un espace très vaste, que j'ai finalement voulu réduire pour le rendre plus humain. J'ai organisé les maisons comme des favellas. Le temple devant être le point central. D'ailleurs, c'est quasiment tout ce qu'on voit du village et de sa vie. Tout est centré sur le côté mécanique de leur vie, c'est-à-dire l'offrande, la messe..."

Tout est axé sur le côté religieux. Pour les Sélérites, je voulais que ça se passe dans la carcasse du vaisseau, et que ce soit très central par rapport au pied de

l'Axe. Comme une sorte d'entonnoir qui récupère tout ce que l'arbre peut donner. Tout est donc construit dans cet esprit de centralisation ; il y a une tour centrale, un amphithéâtre... Tout converge vers la Reine. Et je voulais qu'elle soit en face de Vécanoï pour que l'on comprenne ce combat mené depuis 600 ans. D'ailleurs, on voit toujours Vécanoï dans le reflet de ses yeux.

C'est vraiment l'obsession de sa vie. Quant à la base Vécarienne, après de multiples recherches graphiques, j'ai décidé d'opter pour la sobriété. La base est une construction métallique usée par le temps. Je voulais vraiment donner au lieu une atmosphère zen : il y a très peu d'objets, de bruit... Ça donne un peu l'impression d'être dans une retraite. Celle d'Opaz. Pour la base, comme pour l'ensemble du monde d'Axis, j'ai voulu garder une dimension verticale."

<http://www.commeaucinema.com>

Propos de Marc Du Pontavice (Producteur)

Les débuts de l'aventure Kaena...

"C'est en 1999 que j'ai racheté Gaumont Multimédia, qui est ensuite devenu Xilam. A l'époque nous produisions entre autres pour la télévision les **Zinzins de l'espace** et **Oggy et les cafards**, puis un peu plus tard **Les Nouvelles Aventures de Lucky Luke**. A travers toutes ces années, nous avons beaucoup exploré la 3D. Nous avons commencé en 1997, via le jeu vidéo, puis nous l'avons utilisée dans nos séries d'animation. Assez peu dans l'animation des personnages, mais surtout dans les décors, les accessoires, les mouvements de caméra. **Kaena** est arrivée au moment où l'on commençait à préparer un long métrage en 3D, **Stupid invaders**, dont la production démarrera au mois de juin 2003. En 2001, les banquiers de Chaman m'ont parlé de la

situation de cette société qui avait commencé le film. Tout a ensuite été très rapide, puisque Chaman n'a pas survécu à ses problèmes financiers dans les jours suivants cette information..

Ma découverte du film a été une expérience étonnante. J'avais bien sûr entendu parler de **Kaena**, mais, malgré le peu d'images finalisées, j'ai été littéralement fasciné par ce que j'ai vu. Je ne pouvais pas imaginer quelque chose de ce niveau-là. Ça a été ma première surprise. La deuxième a été le script, dont je n'attendais pas une telle ampleur. Vu de loin, j'avais de **Kaena** une image un peu compliquée, celle d'une histoire d'*heroic fantasy* un peu fumeuse. Or, quand j'ai lu le scénario, je me suis rendu compte que c'était une histoire très inspirée, très belle, avec un univers très dense.

Dotée d'un personnage principal qui porte le film de bout en bout, et d'une dramaturgie qui fonctionne très bien. L'histoire tient le spectateur jusqu'au bout, en utilisant le principe de la révélation progressive. Un procédé assez habile, mais difficile à tenir. Quand j'ai compris que le film risquait de ne pas se faire, nous avons décidé de voir ce que nous pouvions faire."

Les moments les plus durs...

"Ça a été le passage du numérique à l'argentique. Car les scènes étaient sublimes sur le flâne, mais une fois sur argentique, nous avions l'impression qu'il fallait tout recommencer."

Vos meilleurs souvenirs...

"La bande-son, et notamment la musique. La composition de Farid était très belle, mais comme Chaman n'avait pas les moyens, tout était fait sur synthétiseur. Le résultat était donc très pauvre, et l'émotion ne décollait pas. Il n'y avait pas d'espace, pas de souffle... Il a fallu en catastrophe trouver à Londres des arrangeurs de très haut niveau qui puissent réarranger la musique pour un orchestre. Puis nous

sommes allés à Sofia enregistrer avec 60 musiciens. Tout le travail sur les effets sonores a été passionnant, et a permis au film d'évoluer. Progressivement, il trouvait son identité et sa force. Le son fonctionne un peu comme la troisième dimension du film, sans laquelle le film reste à plat, privé d'émotions."

<http://www.commeaucinema.com>

Le réalisateur

D'abord Grapheur (et non Tagger), Chris Delaporte commence en 1988 à s'exprimer sur les murs et autres supports de l'environnement urbain. La route s'ouvre pour vivre de plus en plus intensément avec son époque, il a besoin d'exister, de revendiquer et surtout d'être vu...

Ensuite c'est la toile qui deviendra son espace d'expression. Mais peut être trop limité par l'espace et finalement trop banalisé, il commence à s'intéresser aux champs inexplorés de la 3D. Son esprit pionnier l'entraîne donc vers la création de films 3D par ordinateur.

Le cinéma d'animation lui permet enfin de s'exprimer pleinement. Il lui permet aussi d'exaucer son rêve : raconter des histoires. Il veut "entrer et faire entrer" dans un univers, partager le fantastique avec le spectateur, vœu difficile à réaliser sur un mur ou sur une toile. Car la fresque est imposée au regard, elle frustre le public et parfois aussi l'artiste. Curieusement la fresque est un art d'adolescent. Un peu seul contre tous.

A partir de ce constat, Chris Delaporte se tourne définitivement vers le cinéma d'animation. Il ne pense que 3D même si ça lui est difficile d'expliquer la notion de 3D par des mots. Car quand on y réfléchit bien, l'idée de volume ne fonctionne pas avec l'écran : l'écran est plat !

<http://www.nvidia.fr>

Filmographie

Kaena, la prophétie 2002

Documents disponibles au France

Revue de presse importante
Positif n°508
CinéLive n° 64, 69
Fiches du Cinéma n°1703

Pour plus de renseignements :
tél : 04 77 32 61 26
g.castellino@abc-lefrance.com