



au cinéma le 25 mars

DISTRIBUTION



33, Rue Vivienne - 75002 Paris
Tél. : 01 80 49 10 00
contact@bacfilms.fr

RELATIONS PRESSE

GAMES OF COM

Aurélie Lebrun

aurelie.lebrun@gamesofcom.fr

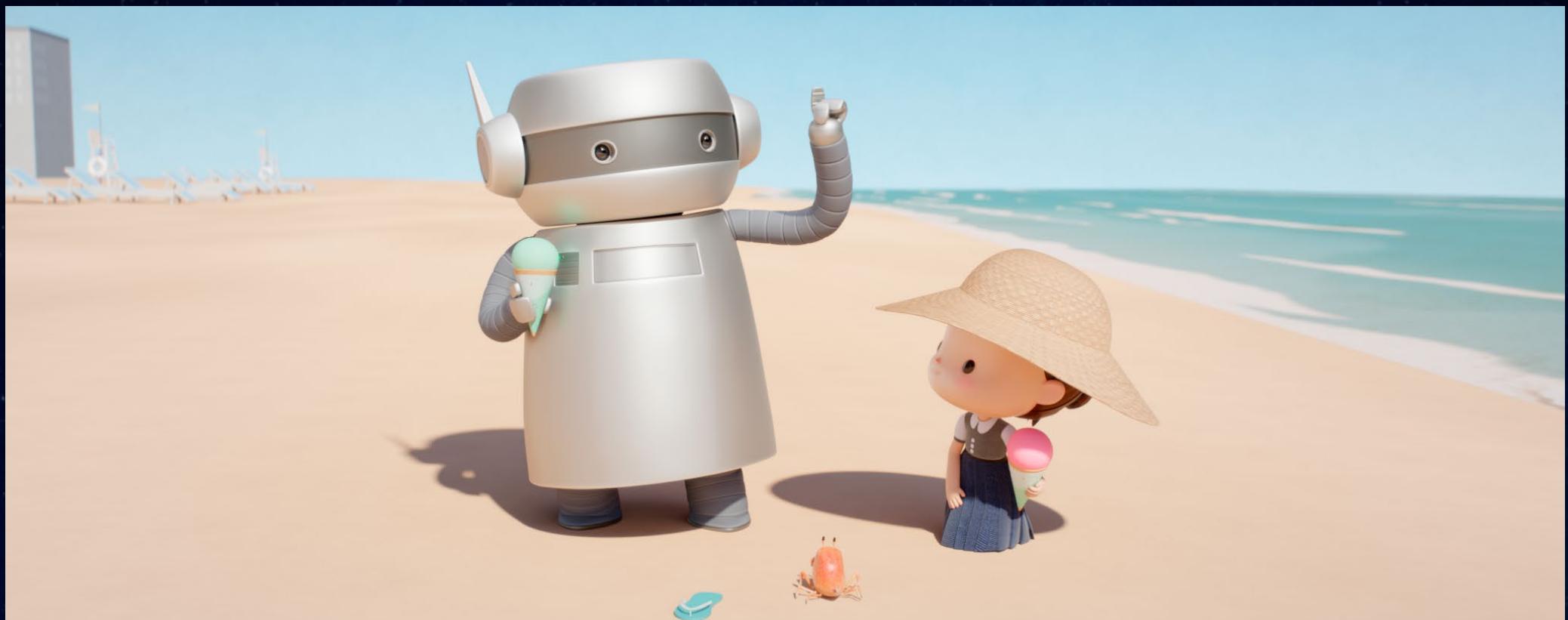
06 84 50 75 74

Emmanuelle Verniquet

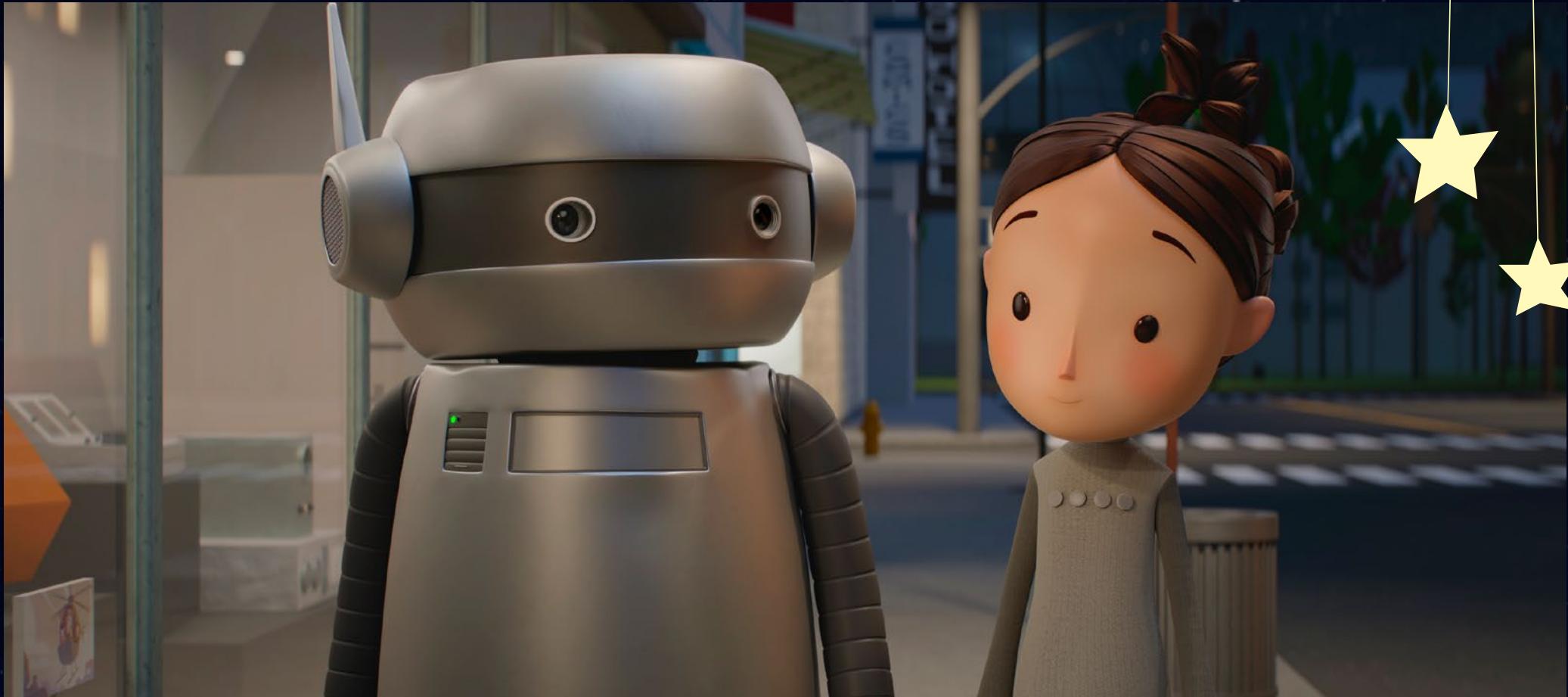
emmanuelle.verniquet@gamesofcom.fr

06 18 11 16 08

Une fable lumineuse
sur le pouvoir de chacun à évoluer

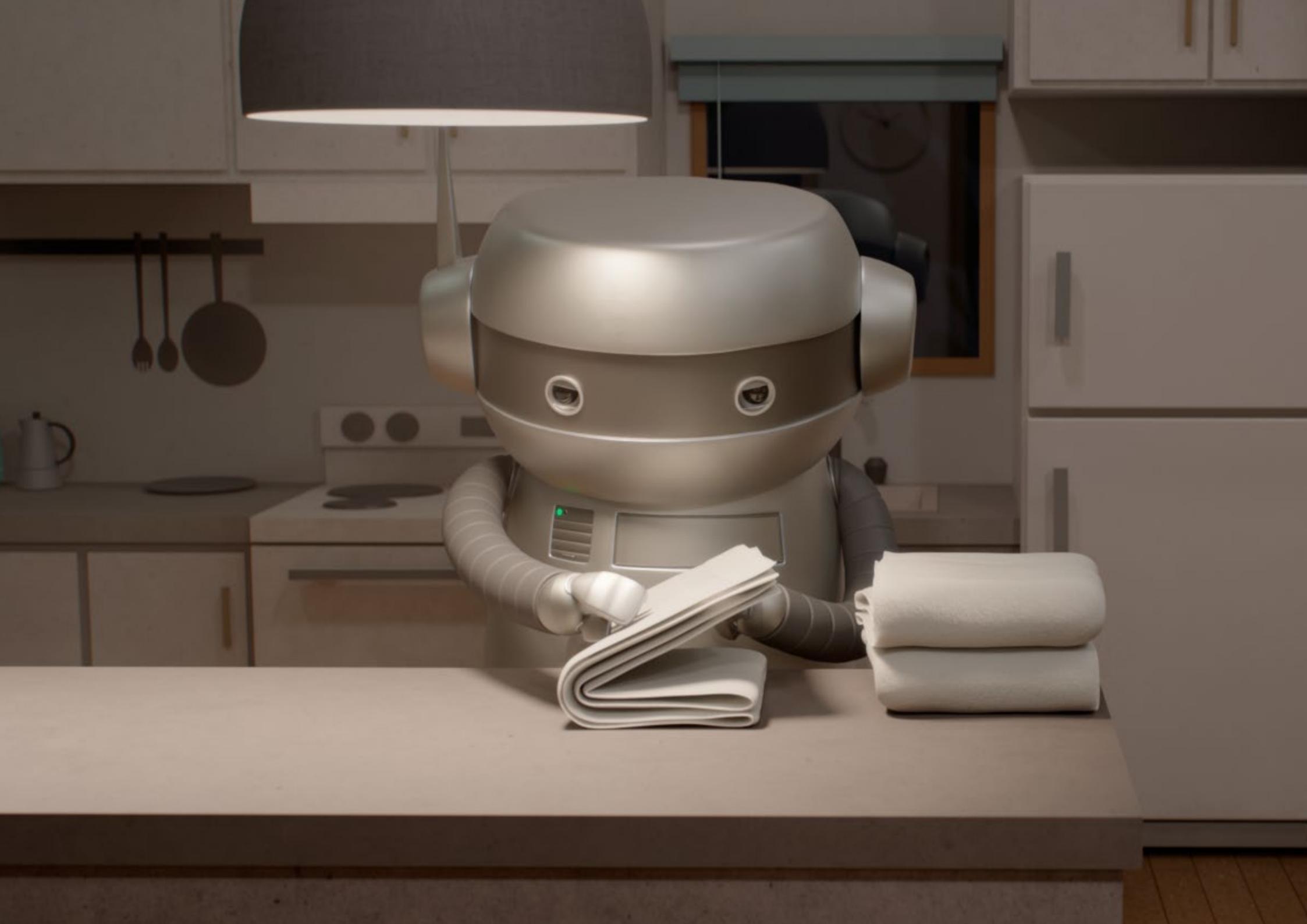






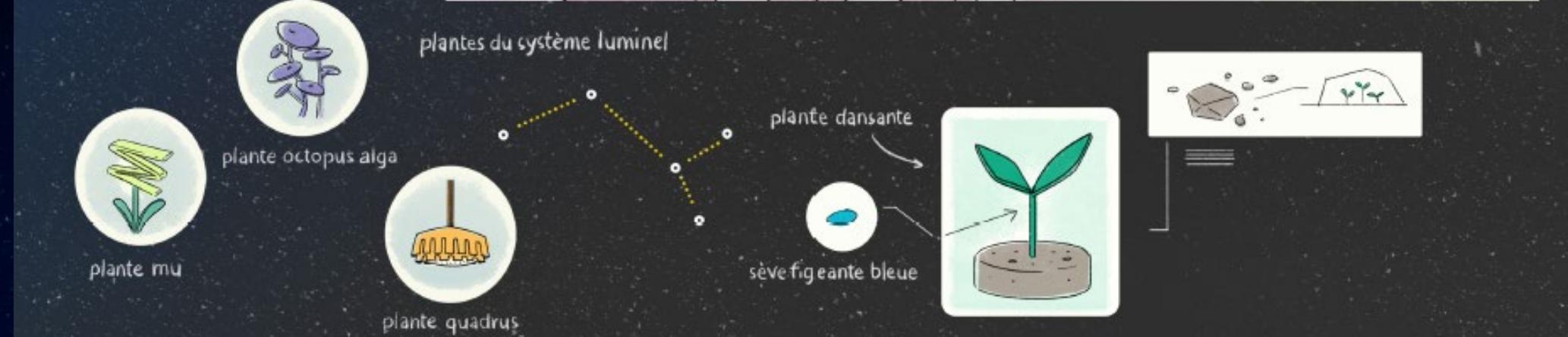
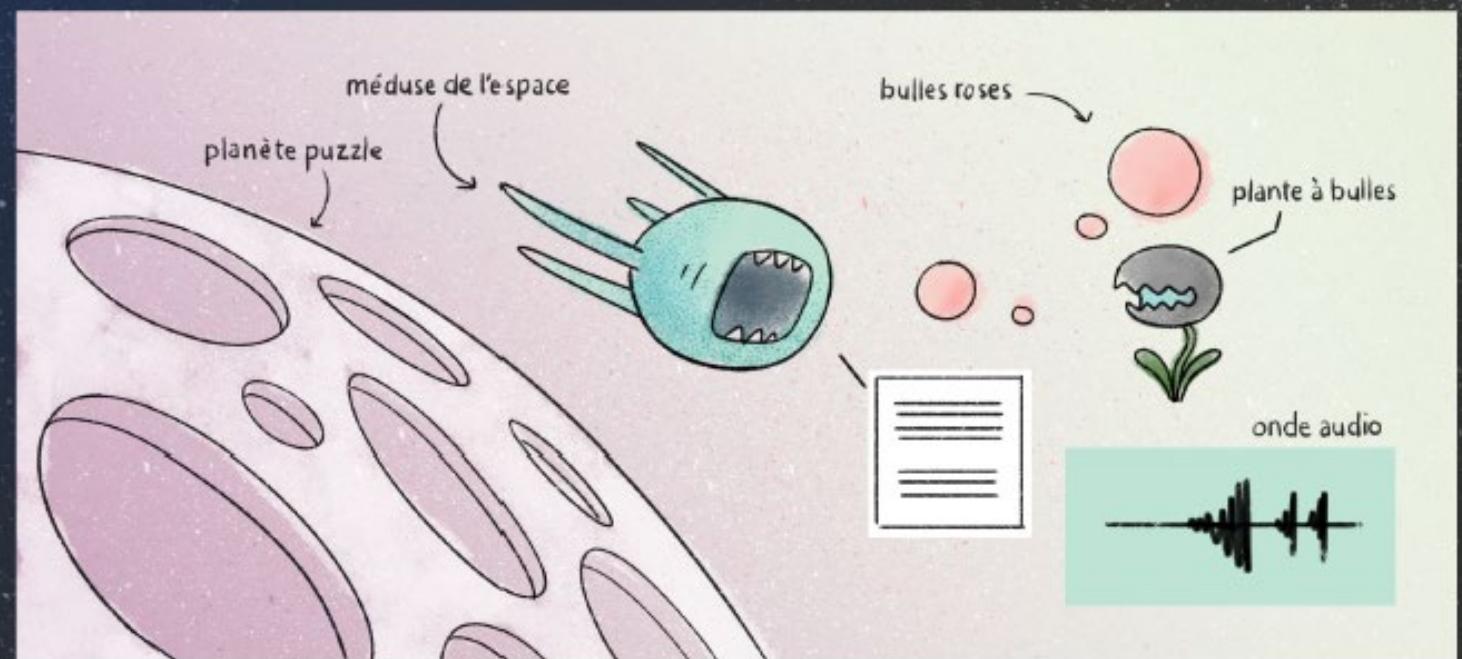
Depuis son enfance, Céleste vit avec son meilleur ami, un robot, qui l'aide à accomplir son rêve : devenir astronaute ! Mais lorsqu'elle embarque pour sa première mission interstellaire, son robot se retrouve seul sur Terre et doit faire face à sa solitude pendant que Céleste affronte des dangers imprévus. Leurs souvenirs communs leur donneront le courage et la force de lutter pour pouvoir se retrouver.

synopsis



Space cadet

lexique de l'espace sidéral





Kid Koala alias Eric San

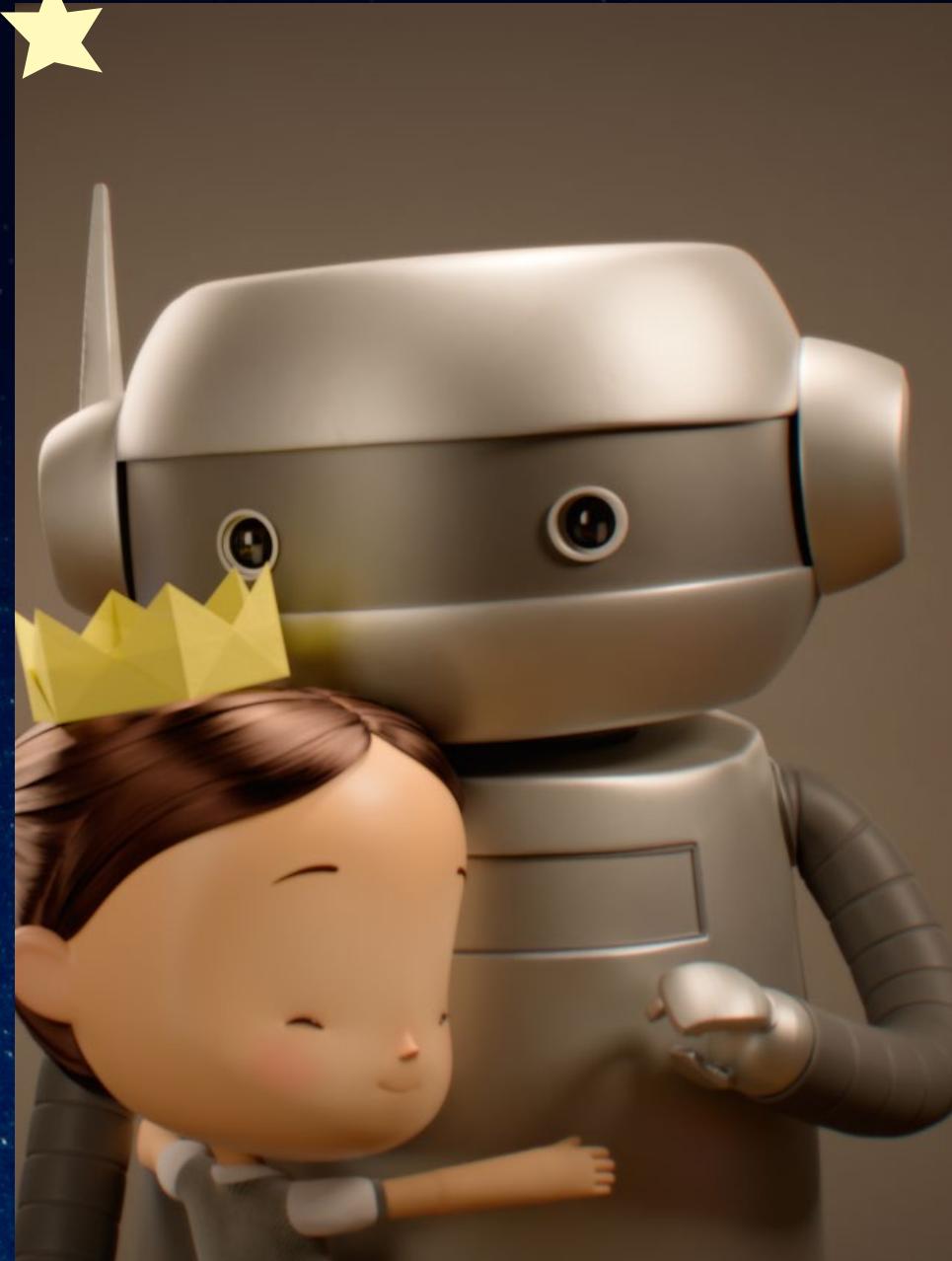
réalisateur et compositeur

Kid Koala alias Eric San est un scratch DJ, compositeur de musique de film, producteur de théâtre et artiste visuel basé à Montréal. Connu pour ses albums solos, il a également contribué à la composition de nombreuses trames sonores. Il a participé aux tournées de Radiohead, The Beastie Boys et The Preservation Hall Jazz Band. Il a également collaboré avec Gorillaz, Deltron 3030 et a produit la série d'albums Music To Draw To, qui met en lumière, entre autres, les chanteuses Emiliana Torrini et Trixie Whitley.

Kid Koala a composé de la musique pour des productions de l'Office national du film du Canada, Cartoon Network, Sesame Street, Adult Swim, les Jeux olympiques d'hiver, ainsi que pour des films tels que The Great Gatsby, Baby Driver, Scott Pilgrim vs. the World et Looper. Il a également créé la musique de plusieurs jeux vidéo, dont la bande sonore complète du jeu Floor Kids sur Nintendo Switch, primé à plusieurs reprises.

Kid Koala est l'auteur et l'illustrateur des romans graphiques maintes fois récompensés Nufonia Must Fall et Space Cadet. Ses spectacles en direct, dont Vinyl Vaudeville, Nufonia Must Fall, Satellite Turntable Orchestra et The Storyville Mosquito, combinent musique, animation en direct, cinéma et expériences interactives créant des récits uniques à chaque représentation.

Space Cadet, son premier long métrage d'animation inspiré de son roman graphique, a été présenté en première mondiale dans la section Generation Kplus de la Berlinale. Le film poursuit sa tournée en festivals avec des sélections dans de grands événements internationaux, dont le Festival international du film d'animation d'Annecy et le Festival international du film de Toronto (TIFF).



Ginette Petit

productrice et productrice exécutive

Avec plus de trente ans d'expérience dans la production cinématographique, Ginette Petit a produit de nombreux courts et longs métrages acclamés, dont Il pleuvait des oiseaux de Louise Archambault, Ça sent la coupe de Patrice Sauvé, Hôtel La Louisiane de Michel La Veaux, Le vieil âge et le rire et À la lumière du soir de Fernand Dansereau et Le ring d'Anaïs Barbeau-Lavalette.

Pendant les dix années où elle a dirigé le programme Cinéma à L'inis, elle a joué un rôle déterminant dans l'accompagnement et le lancement de créateurs émergents. Parallèlement, elle a mené une carrière prolifique, développant et produisant des projets innovants en tant que productrice artistique et scénariste. Fondatrice des Films OUTSIDERS, elle a produit des documentaires primés et des films à succès alliant profondeur humaine et accessibilité. Elle continue de développer des projets ambitieux, animée par son engagement envers un cinéma audacieux et porteur de sens.

Ginette Petit est productrice et productrice exécutive du long métrage d'animation Space Cadet de Kid Koala, présenté en première mondiale dans la section Generation Kplus à la Berlinale. Le film poursuit son parcours en festivals avec des sélections dans de grands événements internationaux, dont le Festival international du film d'animation d'Annecy et le Festival international du film de Toronto (TIFF).



Mylène Chollet

scénariste

Après des études en journalisme et en scénarisation, Mylène Chollet a occupé divers postes dans l'industrie audiovisuelle, d'abord comme productrice au développement pour le cinéma (In Extremis Images, micro_scope), puis comme directrice de création, conceptrice multiplateforme et scénariste. Elle a développé certains des premiers projets convergents au Québec (Anamorphoses, Inuksite) et a contribué au développement de Pôle Nord Portable, pionnier des expériences immersives personnalisées.

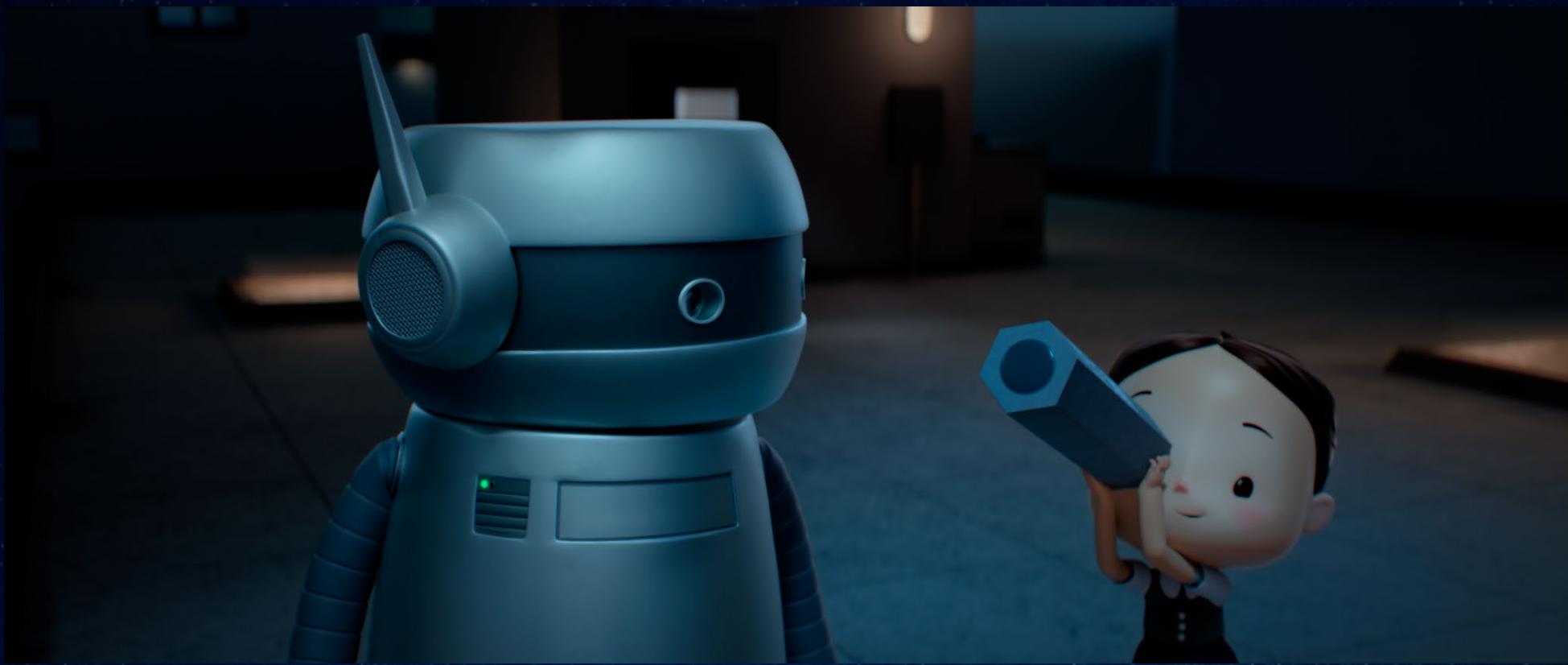
Depuis 2018, elle occupe une place importante dans le paysage télévisuel québécois, signant des textes pour plusieurs séries à succès. En 2017, elle a conçu le concept et coécrit Le jeu, une série finaliste aux Rockies Awards du Banff World Media Festival en 2019. Elle a ensuite participé à la deuxième saison de Fugueuse avant d'assumer le rôle de scénariste principale de la populaire série L'Échappée, ce qui lui a valu deux nominations aux Prix Gémeaux (2021, 2023).

Scénariste de Space Cadet, un long métrage d'animation inspiré du roman graphique primé de Kid Koala, elle apporte sa sensibilité unique à une histoire humaine riche et complexe. Sélectionné dans la section Generation Kplus de la Berlinale ainsi que dans de grands événements internationaux, dont le Festival international du film d'animation d'Annecy et le Festival international du film de Toronto (TIFF), le film met en lumière son talent à créer des récits profonds et captivants qui touchent un large public.





La musique du cœur te guidera toujours.



ENTRETIEN
avec Kid Koala

ENTRETIEN
avec Kid Koala

**Avec *L'Odyssée de Céleste (SPACE CADET)*,
vous adaptez votre propre roman graphique en long
métrage. Comment est née l'idée de transférer l'histoire
d'un médium à un autre ?**

L'idée de transformer le livre en film est venue de notre productrice Ginette Petit, des Films Outsiders. Mon roman graphique *Space Cadet*, accompagné d'une bande sonore a été publié en 2011. À bien des égards, c'était une sorte de film muet. J'avais composé de la musique pour certaines scènes du livre et l'avais incluse sur un CD joint au roman graphique. Nous avons également fait une tournée de concerts pour lancer le livre et la musique. Ginette a assisté à l'un des concerts. Elle a tellement apprécié le spectacle et la manière dont il intégrait les images de l'histoire avec la musique de la bande sonore du livre, qu'elle a voulu en faire un film.

Lorsque je l'ai rencontrée, j'ai tout de suite su qu'elle prendrait grand soin de diriger cette production cinématographique. Elle m'a présenté l'incroyable scénariste Mylène Chollet, qui a brillamment enrichi l'histoire originale pour en faire une expérience cinématographique long métrage. Quand j'ai lu le premier jet du scénario, j'ai ri à haute voix (ce que je ne fais généralement pas en lisant) et j'ai même versé quelques larmes à la fin. Le scénario avait tout le charme et l'émotion que j'aurais pu espérer dans une adaptation. C'était magnifique.

**Quelles nouvelles facettes avez-vous pu découvrir
dans l'histoire lors de son adaptation ? Existe-t-il des
avantages artistiques à raconter une histoire au cinéma
qui n'existent peut-être pas sur papier ?**

Quand j'écris des romans graphiques, j'ai un certain contrôle sur le rythme de l'action. Mais au final, c'est le lecteur qui décide de la vitesse à laquelle il lit les cases et de ce sur quoi il choisit de se concentrer. Le cinéma, lui, a un rythme plus figé et nécessite la synchronisation de nombreux autres outils pour créer une ambiance. L'animation, la musique, les mouvements de caméra et l'éclairage ajoutent chacun une dimension supplémentaire à l'expérience. Mon objectif a été de trouver un équilibre entre tous ces éléments en mouvement pour donner le plus de ressenti possible à chaque scène. J'avais déjà passé

plusieurs années à travailler sur l'histoire de *Space Cadet* sous la forme d'un livre illustré en 2D, alors j'étais très enthousiaste à l'idée d'explorer ce récit dans un nouveau médium et un style différent qui lui donneraient vie à l'écran.

Pour cette adaptation, nous avons basé l'animation sur le scénario de Mylène Chollet. Je suis très reconnaissant envers Mylène et la manière dont elle a développé avec poésie les thèmes de la vieillesse, de l'amitié, des cycles entre les générations et de la connexion.

**Le film se passe de dialogues, la parole n'y est présente
qu'à travers des chansons. Ce n'est ni un film muet ni
une comédie musicale. Parlez-nous de l'importance du
langage - ou de son absence - dans votre film.**

Je me souviens qu'à l'âge d'environ 7 ans, j'ai regardé *Les Temps modernes* de Charlie Chaplin avec mes parents et ma grand-mère. C'est un souvenir rare et précieux de mon enfance, car c'était l'une des seules fois où je me rappelle que trois générations de ma famille étaient réunies, captivées et appréciant le même film ensemble. Je n'avais jamais entendu ma grand-mère rire autant. C'est un souvenir joyeux qui m'a profondément marqué. J'ai su, en grandissant, que je voulais créer ce même type d'émotions chez les gens. J'ai compris très jeune qu'il était possible de réaliser des œuvres très marquantes sans dialogues.

Au fil des années, j'ai écrit des romans graphiques sans dialogues et présenté à travers le monde des productions théâtrales de marionnettes, de quatuor à cordes et les sets en tant que dj (une autre forme d'art sans dialogues, finalement). Il est devenu évident pour moi que c'est vraiment l'un de mes formats préférés pour raconter des histoires. Je crois que le public se connecte différemment à une œuvre sans paroles. C'est interactif, comme un casse-tête où le spectateur doit puiser dans ses propres expériences pour deviner ce que le personnage pense ou ressent.

Je suis ravi d'avoir pu travailler avec autant d'artistes formidables qui ont une compréhension si fine de leur art. Je suis impressionné par les milliers de petites décisions que chacun a prises pour créer chaque moment du film. Je ressens leur énergie dans chaque image, et combien tout est harmonisé. Pour moi, c'est véritablement magique.

Prenons l'exemple de Robot. C'est une machine qui n'est pas seulement douée d'émotion, elle est aussi capable d'empathie. Le fait de choisir un design si épuré pour représenter ses émotions complexes a-t-il été un défi ?

Mon expérience en théâtre de marionnettes m'a appris que les émotions les plus touchantes peuvent parfois être exprimées par des mouvements très subtils. Nous avons conçu le personnage en ayant cela en tête. Ce style et ce rythme de mouvements, très mesurés, laissent de l'espace au public pour réfléchir à ce que chacun des personnages ressent et à la façon dont cela résonne pour eux.

C'est la première fois que vous réalisez un long métrage. Quelle expérience cela a-t-il été pour vous ? Y a-t-il eu UN grand défi ? Y a-t-il eu des aspects pour lesquels votre expérience passée dans la composition de bandes originales de films vous a été utile ?

Au cours des dernières années de production de *L'Odyssée de Céleste*, j'ai appris à parler en « images ». Artistiquement, j'ai commencé par la musique, avec le piano dès mon plus jeune âge. Auparavant, je pouvais parler du ton et du rythme d'une scène en termes de notes classiques et de tempo. Mais pour la première fois, je travaillais avec une équipe d'animateurs et j'ai dû apprendre le langage des « images ». C'est devenu une manière de parler de ressenti, de rythme et de temps, un peu comme on le ferait avec la cadence et le tempo en musique. Au lieu de dire : « gardons cela pendant la durée d'une demi-note » ou « faisons marcher le robot sur le rythme de la pulsation », cela devenait : « prenons 40 images pour que le robot se tourne et incline la tête ». L'autre défi pour moi a été d'apprendre les systèmes derrière la création d'une animation en images de synthèse. Lorsque j'écris ou que je dessine un roman graphique, je travaille simultanément sur la mise en page, le cadrage et l'éclairage.

Dans un film d'animation, chacun de ces éléments est réalisé à des étapes différentes de la production, par des équipes distinctes. On commence par la conception et les textures, puis on passe au layout et au choix des objectifs de caméra pendant plusieurs semaines, ensuite à l'animation, puis à l'éclairage. C'était un travail très minutieux que

d'équilibrer le timing, le mouvement, la couleur, la lumière et le son. Maintenir le ton, ainsi que le rythme émotionnel ou l'humour, tout au long de chaque étape du processus de production a été un nouveau défi très inspirant pour moi.

À chaque étape du processus, il y avait des découvertes et l'occasion de voir jaillir une étincelle. C'est un aspect que j'ai beaucoup aimé dans la réalisation de ce film. Je travaillais avec chaque équipe pour explorer les possibilités offertes par chaque phase, afin de rendre l'expérience du film plus forte, plus drôle, plus touchante, plus prenante, plus marquante.

Les chansons du film viennent d'artistes très différents
- Karen O (*Yeah Yeah Yeahs*), Mariana "Ladybug" Vieira (*Digable Planets*), Emiliana Torrini et vous-même, pour n'en citer que quelques-uns. Comment ces collaborations se sont-elles concrétisées ?

La musique est le moteur principal qui guide l'émotion dans le film. C'était un rêve devenu réalité de voir ces artistes contribuer au film ! J'admiré leurs albums depuis de nombreuses années. Une partie de la bande sonore de *L'Odyssée de Céleste* a été développée autour de quelques chansons jazz classiques et intemporelles, réimaginées et réenregistrées dans le cadre de la narration musicale du film.

J'ai contacté certains de mes chanteurs préférés pour voir s'ils souhaitaient participer à la bande originale. Nous discutions des thèmes de l'histoire et je leur montrais le film pour voir si une scène particulière résonnait en eux. De nouvelles idées musicales émergeaient, et aujourd'hui le film contient à la fois des chansons jazz classiques et des chansons originales entièrement nouvelles. Chacune des voix élève l'émotion des scènes de manière unique. Parfois joyeuse et festive. Parfois obsédante et douce-amère. Parfois comme une voix réconfortante.

L'esthétique du roman graphique et celle du film sont assez différentes - pouvez-vous nous parler du style d'animation et expliquer pourquoi vous l'avez choisi pour porter l'histoire à l'écran ?

Le roman graphique original était réalisé en noir et blanc sur scratchboard (planche à gratter), avec un style de lignes fines en hachures croisées. Au début du développement du film, nous avons fait quelques tests dans ce style ; nous nous sommes rapidement

rendu compte que c'était trop chargé et distrayant pour l'esthétique visuelle du film. J'ai donc décidé d'inviter Lillian Chan et Corinne Merrell à rejoindre le projet pour s'occuper de la direction artistique. J'avais travaillé avec chacune d'elles sur des films et des productions théâtrales précédentes, et je suis un grand admirateur de leur travail. Elles ont toutes les deux un sens du design exceptionnel ainsi qu'une maîtrise remarquable de la couleur et de la composition. L'expérience de Lillian en animation 2D et celle de Corinne en animation en stop-motion et en théâtre ont été de grands atouts pour le projet.

En travaillant dans le domaine de l'animation 3D, nous avons constaté que nous pouvions créer l'immensité de l'espace à travers les décors et environnements de l'histoire tout en conservant un style ancré dans le fait main et la miniature, avec un rendu carton et papier mat, similaire à nos productions théâtrales comme *Nufonia Must Fall* ou *The Storyville Mosquito*.

On observe une tendance dans les films d'animation, pas uniquement destinés aux jeunes spectateurs, à inviter le public à aborder des thèmes émotionnellement plus complexes – comme la perte ou la fugacité, par exemple. Est-ce votre intention de toucher et de divertir le public tout en le faisant réfléchir profondément ?

Très simplement, mon intention en réalisant ce film était d'apporter quelque chose de divertissant et de lumineux dans le monde. Le film aborde des sujets tels que le temps, la mortalité et les cycles des générations. Mais je crois qu'il le fait d'une manière qui célèbre la vie et les souvenirs. Les enfants ont une sensibilité, un intérêt et une intuition innés pour ces notions. Le temps et la mortalité font partie des grands mystères de la vie, des concepts auxquels chacun doit tôt ou tard se confronter. Qui sait ? Peut-être que ce film pourrait servir d'outil pour amorcer une discussion sur ce sujet avec de jeunes spectateurs.

J'ai écrit le livre à une période de ma vie où j'essayais de surmonter la perte de ma grand-mère tout en anticipant l'arrivée de ma première fille. C'était un moment très existentiel pour moi, où je réfléchissais au concept du temps et à ma propre mortalité. Je me remémorais le passé tout en étant assez nerveux pour l'avenir. Le livre *Space Cadet* parle du cycle des générations. C'est une histoire très personnelle,

enveloppée dans une aventure spatiale fantastique et imaginaire. Créer le roman graphique m'a aidé à faire face à la perte de ma grand-mère et à me préparer à devenir parent.

Au fond, peu importe à quel point les scénarios, les robots ou les voyages spatiaux sont fantastiques, il y a une histoire très humaine au cœur du récit. Une histoire qui célèbre ces moments doux partagés avec nos êtres chers. Et c'est souvent ces mêmes moments partagés qui deviennent nos souvenirs les plus précieux, ceux qui façonnent ce que nous sommes.

Votre roman graphique a été créé avant l'arrivée de votre première fille. Est-ce que vous vous êtes inspiré d'elle, devenue enfant, pour créer la version animée de Céleste ?

Oui, mes deux filles ont été et continuent d'être une grande source d'inspiration. Elles me surprennent toujours par leur façon unique de voir le monde. Pendant la réalisation du film, je me suis aussi replongé dans de beaux souvenirs d'apprentissages vécus avec mes parents et mes grands-parents.

Aviez-vous un public cible ou une tranche d'âge spécifique en tête en racontant cette histoire ? Pensez-vous que les enfants et les adultes retireront des choses différentes du film ?

L'Odyssée de Céleste est une histoire sur le temps qui passe et une célébration de la vie. Nous avons réalisé ce film pour qu'il puisse être apprécié par les personnes de tous âges. J'espère qu'il résonnera, qu'il apportera du réconfort et du plaisir, et qu'il deviendra un film que l'on pourra regarder et partager avec les trois générations de sa famille, si on le souhaite. Certains spectateurs aiment rêver de l'avenir, d'autres se replongent dans le passé aisément. J'espère qu'ils ressentiront tous un lien à travers notre histoire.

Le film est une ode aux petits moments partagés de l'enfance, ces instants d'émerveillement et de découverte. Ce sont les souvenirs de Céleste, notre personnage principal, combinés à son ingéniosité actuelle, qui deviennent les clés pour débloquer son avenir.

D'ailleurs, on voit que Céleste parvient à faire redémarrer son vaisseau en faisant appel à des ressources naturelles, les plantes à bulles. Était-ce important pour vous de montrer que la nature et la technologie pouvaient s'associer ?

Il était important pour moi que les compétences et l'ingéniosité propres à Céleste, combinées aux connaissances qu'elle avait apprises de Robot et de sa mère, l'aident à trouver une solution. En regardant vers le passé tout en créant dans le présent, elle parvient à avancer sans nuire à qui que ce soit, ni à quoi que ce soit.

L'Odyssée de Céleste joue beaucoup avec l'idée de la mémoire et de sa conservation. Et vous, quel souvenir souhaitez-vous garder de la fabrication de ce film ?

J'ai eu la joie de travailler avec un collectif d'artistes remarquable et d'apprendre le processus du film d'animation. Quand je regarde le film, je ressens tout l'amour et l'énergie que l'équipe a mis dans chaque image. Je voulais au départ créer quelque chose de beau, mais grâce à l'équipe, cela s'est transformé en quelque chose de beaucoup plus profond que ce que j'aurais pu espérer.





“ L'histoire de *L'Odyssée de Céleste* est racontée à travers le regard d'un gardien-robot et d'un enfant, de la technologie et de l'humanité, du passé et du présent. Elle aborde des thèmes de connexion et le pouvoir inné de chacun à évoluer. C'est une célébration de l'amour et de la vie... des cycles des générations et des liens qui nous unissent. ”

Kid Koala



équipe artistique



Un film de Kid Koala

Une production de Ginette Petit et Nathalie Bissonnette

Musique originale Kid Koala

Chansons originales Karen O Mariana "Ladybug" Vieira Kid Koala

Chansons interprétées par Emiliana Torrini Martha Wainwright Meaghan Smith Trixie Whitley

Scénario Mylène Chollet d'après le roman graphique de Kid Koala

Producteurs exécutifs Nathalie Bissonnette Ginette Petit Michel Pradier

Conception de l'esthétique et cheffe de l'histoire Lillian Chan

Direction artistique Corinne Merrell arrangements des cordes et orchestration Vid Cousins

Son Olivier Calvert Lise Wedlock Gavin Fernandes montage Alain Baril et Corinne Merrell

Studio d'animation Studio Singing Frog direction du studio d'animation François Vachon

Direction de production Léa Nivet supervision CG François Beaudry

programmation

Philippe Lux
01 80 49 10 01
p.lux@bacfilms.fr

Andréa Wacquin
01 80 49 10 02
a.wacquin@bacfilms.fr

Marie Demart
06 26 20 86 14
mariedemart@yahoo.fr

MC4 Arnaud de Gardebosc
04 76 70 93 80
arnaud@mc4-distribution.fr