



Textes : COMING SOON COMMUNICATION • Design : Fabrication Malsen / TROIKA

SILENT HILL

A close-up, high-angle shot of a doll's face. The doll has long, dark, wavy hair and is wearing a white collared shirt and a dark blue necktie. The doll's face is pale and has a cracked, textured appearance, particularly around the eyes and mouth. The doll's eyes are wide and staring. The background is dark and out of focus.

SILENT HILL



SAMUEL HADIDA

présente

une production SILENT HILL DCP INC. et DAVIS FILMS PRODUCTION
en association avec KONAMI

un film de CHRISTOPHE GANS

SILENT HILL

RADHA MITCHELL
SEAN BEAN
LAURIE HOLDEN
DEBORAH KARA UNGER
KIM COATES
TANYA ALLEN
avec ALICE KRIGE
et JOELLE FERLAND

D'après le jeu vidéo édité par Konami «SILENT HILL»

Scénario de ROGER AVARY

Une production France-Canada

Durée : 2 h 07

SORTIE NATIONALE
LE 26 AVRIL 2006

www.metrofilms.com
www.silenthill-lefilm.com

DISTRIBUTION
METROPOLITAN FILMEXPORT
29, rue Galilée - 75116 Paris
info@metropolitan-films.com
Tél. : 01 56 59 23 25
Fax : 01 53 57 84 02

PROGRAMMATION
Région Paris GRP-Est-Nord
Tél. : 01 56 59 23 25
Région Marseille-Lyon-Bordeaux
Tél. : 05 56 44 04 04

RELATIONS PRESSE
KINEMA FILM / François Frey
15, rue Jouffroy-d'Abbans
75017 Paris
Tél. : 01 43 18 80 00
Fax : 01 43 18 80 09

**PARTENARIATS
ET PROMOTION**
AGENCE MERCREDI
Tél. : 01 56 59 66 66
Fax : 01 56 59 66 67



SYNOPSIS

Dans ses crises de somnambulisme de plus en plus fréquentes et dangereuses, la petite Sharon parle d'un endroit mystérieux... Silent Hill ! Bien décidée à comprendre le mal dont souffre sa fille, Rose découvre que Silent Hill pourrait bien être une ville abandonnée en Virginie. Contre l'avis de son mari, elle décide d'emmener l'enfant sur place. Alors qu'elles pénètrent dans cet endroit lugubre, Sharon disparaît. Rose se lance à sa poursuite, mais se rend vite compte que le lieu ne ressemble à rien d'habituel. Noyée dans le brouillard, peuplée d'étranges créatures, régulièrement envahie par des ténèbres qui transforment littéralement tout ce qu'elles touchent, cette dimension va peu à peu livrer ses terrifiants secrets.

Aidée de Cybil, une femme-flic égarée elle aussi dans cet univers sinistre, Rose se lance dans une quête éperdue pour arracher sa fille aux pièges de Silent Hill. D'indices en épreuves, elle va lever le voile sur l'effroyable malédiction qui s'est emparée de la ville depuis trente ans !



NOTES DE PRODUCTION

Une ville à la frontière des mondes, une mère prête à tout pour retrouver sa fille, des créatures de cauchemar qui rôdent dans les ténèbres. Vous êtes au cœur des secrets de Silent Hill...

C'est sur le plateau du PACTE DES LOUPS qu'est née l'idée de porter à l'écran le légendaire jeu vidéo « Silent Hill », crée par Akira Yamaoka sous l'égide de Konami. LE PACTE DES LOUPS était le troisième film sur lequel le réalisateur Christophe Gans et le producteur Samuel Hadida faisaient équipe. Alors qu'ils cherchaient un projet sur lequel poursuivre cette collaboration, Gans a confié à son ami sa passion pour le jeu et sa conviction qu'il recélait un fort potentiel cinématographique. Le producteur se souvient : « Christophe était vraiment emballé. Je le connais depuis des années et jamais je ne l'avais vu aborder un sujet avec une telle conviction. » L'aventure commençait.

Première étape, il fallait convaincre la compagnie Konami de céder les droits d'adaptation de leur fleuron. C'est finalement l'enthousiasme de Gans qui a poussé le célèbre éditeur de jeux à accepter ce qu'il avait systématiquement refusé jusque-là. Samuel Hadida observe : « Esthétiquement, le jeu est magnifique. C'est aussi une histoire complexe qui puise notamment son inspiration dans le cinéma d'aujourd'hui - les créateurs japonais ont eu pour influences certains maîtres du cinéma d'horreur.

Christophe, qui possède une connaissance encyclopédique en la matière, était la personne idéale pour maîtriser et valoriser tous ces courants d'inspiration. »

La compétition pour obtenir les droits a été très dure, Samuel Hadida et Christophe Gans devant rivaliser avec certaines des plus puissantes majors hollywoodiennes. Mais la vision de Christophe Gans et sa passion bien réelle pour le jeu ont fait la différence. Dans un premier temps, il a su convaincre le créateur du jeu Akira Yamaoka, qui s'est ensuite lui-même chargé de convaincre le conseil d'administration de Konami... Christophe a obtenu les droits d'adaptation de Silent Hill avant toute chose parce que les auteurs du jeu avaient le sentiment qu'il était le seul à en saisir pleinement l'essence et l'esprit.



Samuel Hadida explique : « SILENT HILL va plus loin que ce que l'on voit d'habitude au cinéma. Le jeu vidéo est populaire sur toute la planète parce que chaque joueur vous dira qu'il a expérimenté quelque chose de différent lorsqu'il y a joué. En fait Silent Hill dépasse le cadre du jeu vidéo. C'est une excellente histoire, un climat unique. Le film prolonge cette expérience en ajoutant une dimension supplémentaire, une ampleur mythologique, à ce qui était déjà un concept extraordinaire en soi. »

Le producteur poursuit : « J'ai fait la connaissance de Christophe au Festival du Film de Paris en 1982. J'y présentais un film, EVIL DEAD, et lui était là pour son court métrage, "Silver Slime". Durant toutes les années où nous avons travaillé ensemble, nous avons attendu un grand projet, réellement unique, qui nous permette de rendre dignement hommage au cinéma d'horreur et d'épouvante qui nous avait réunis au départ. SILENT HILL est ce film-là. »

Le producteur Don Carmody avait déjà collaboré avec Samuel Hadida sur la série des RESIDENT EVIL. Il se souvient : « L'idée d'adapter SILENT HILL m'a tout de suite intrigué parce que c'est un jeu qui ne repose nullement sur l'action et la mise à mort de tout ce qui bouge, mais joue beaucoup sur la dimension psychologique, ce qui est stimulant intellectuellement et lui confère un

potentiel cinématographique particulier. »

Samuel Hadida reprend : « SILENT HILL est très différent des autres films du genre. Ici, le même monde existe dans quatre dimensions différentes : la ville de Silent Hill dans les années 70, lorsqu'elle était encore habitée, Silent Hill de nos jours qui est une zone condamnée, Silent Hill la ville-fantôme perdue dans le brouillard et enfin Silent Hill lieu infernal plongé dans les ténèbres. Il n'a pas été facile de montrer ces quatre niveaux de réalité à l'image. Nous avons construit des décors immenses, tellement nombreux qu'il a fallu cinq studios pour les accueillir tous. Et pour chacun de ces décors, il fallait souvent prévoir deux ou trois incarnations différentes... »

Le producteur exécutif Andrew Mason, qui a travaillé sur THE CROW, DARK CITY et la trilogie des MATRIX, a toujours été attiré par les cinéastes capables de construire de toutes pièces des univers cohérents. Passionné de science-fiction, il avoue un penchant pour les réalités alternatives... Il observe : «SILENT HILL est une histoire sur la mort et le destin, et peut-être aussi une histoire sur l'existence d'une autre dimension que la nôtre, dans laquelle il est possible de rester indéfiniment piégé. Ce film parle en fait de la crainte de la solitude, de la peur du noir, de notre refus d'assumer notre part de ténèbres et certaines de nos responsabilités.»

Samuel Hadida commente : «Dans le jeu, les créateurs vous placent en permanence dans un environnement potentiellement menaçant, rien ne semble pouvoir vous apporter le moindre réconfort. Le film reproduit cette expérience pour un public beaucoup plus large.»

Christophe Gans explique : «J'ai toujours été fasciné par la richesse de cet univers, par sa beauté, son mystère. Lorsque l'on joue, on ne sait pas grand-chose de la ville, mais au fil des niveaux, certains indices vous sont distillés. Nous sommes partis des jeux pour construire notre histoire, mais nous voulions d'abord un climat, des enjeux humains forts, une magie... Il ne s'agit pas simplement d'horreur pure, mais d'une tension constante, d'une terreur psychologique.

«Ce qui me fascinait, c'était de créer une mythologie complète à partir des indices trouvés dans les quatre jeux. Mais nous n'avons pas non plus voulu tout expliquer, parce que je tenais à ce que cet univers conserve jusqu'au bout son onirisme et sa poésie.

«Cette histoire pourrait sortir tout droit de "La Quatrième Dimension". Elle parle de surnaturel mais aussi de certaines émotions très familières. L'intrigue, tissée à travers des dimensions différentes, fait intervenir des personnages qui sont tous plongés dans la souffrance. On est quelque part à la frontière de la tradition du mélodrame romanesque et de la science-fiction surréaliste. Une fois que l'on est piégé dans Silent Hill, on est condamné à y errer pour toujours.»



Dans son adaptation du jeu, Christophe Gans a apporté un changement déterminant : le personnage central n'est plus un homme, mais une femme. Le réalisateur explique : «Introduire des femmes dans cette histoire - les personnages clefs du film sont presque tous féminins - était une façon de conserver une certaine lumière dans l'obscurité, une Grâce salvatrice dont on a bien besoin quand on traite de questions aussi dérangeantes que la mort violente d'une enfant. Sur ce genre de thèmes, le point de vue féminin me paraît plus complexe et en même temps, plus ambivalent.»

Les leitmotifs de SILENT HILL sont la maternité, la foi et la persécution. Le film de Gans LE PACTE DES LOUPS avait pour héros Mani, un shaman aborigène nord-américain croyant aux forces de la nature. L'héroïne de SILENT HILL en est la contrepartie féminine qui permet cette fois-ci au réalisateur d'explorer la puissance de la maternité face à l'intolérance.

Le réalisateur explique : «Rose, qui est la mère adoptive de Sharon, aime tellement sa fille qu'elle est devenue la chair de sa chair. Plusieurs fois dans le film j'évoque l'Immaculée Conception, le lien absolu par le spirituel.»

Tous les personnages féminins de SILENT HILL ont des manières différentes de considérer la maternité... Cybil, l'officier de police qui s'engage aux côtés de Rose, évoque sa mère à

un moment tragique. Dahlia est une mère qui souffre d'avoir perdu son enfant, alors qu'elle était endoctrinée par un culte fanatique. Cristabella s'est détournée de la maternité pour le bien de la communauté. Anna, l'innocente, s'accroche à tout ce qui se rapproche d'une mère. Il y aussi ce personnage mystérieux, Dark Alessa, qui s'occupe de son homonyme avec toute la sauvagerie qui constitue parfois la part d'ombre de l'instinct maternel.

Par extension, SILENT HILL évoque aussi les sorcières et les chasseurs de sorcières. Christophe Gans explique : «Au XVII^e et au XVIII^e siècle, en Europe, les sorcières que l'on brûlait étaient souvent des femmes qui voulaient être libres, qui désiraient qu'on les considère comme des entités conscientes.»





Dan Laustsen, le directeur de la photo, qui retrouve Christophe Gans après avoir éclairé LE PACTE DES LOUPS, explique : «Christophe avait une vision très précise, tout simplement fantastique. Je n'ai jamais travaillé avec quelqu'un qui en sache autant sur le cinéma. Il est complètement visuel. Pour SILENT HILL, il ne voulait pas d'horreur pure. Le film est effrayant, mais il est aussi très poétique, avec des images magnifiques et bouleversantes qui lui donnent une puissance extraordinaire.»

DANS TOUTE SA DIMENSION

Le processus d'adaptation d'un jeu vidéo pour le cinéma a certains points communs avec l'adaptation d'un roman, mais il a aussi ses propres spécificités. Un roman doit souvent être synthétisé, alors qu'un jeu vidéo doit au contraire être développé. Akira Yamaoka, le créateur du jeu, avoue s'être inspiré des œuvres de surréalistes comme Hans Bellmer et d'artistes modernes comme Francis Bacon, en y ajoutant une dose de Kafka.

Le producteur exécutif Andrew Mason observe : «Il était logique d'approcher la version cinéma du point de vue des surréalistes. Dans SILENT HILL, il y a plusieurs niveaux d'histoire, et chaque fois que vous pensez avoir compris, il se passe quelque chose qui vous oblige à tout réévaluer. Adapter ce jeu a davantage consisté à trouver son essence, tout en conservant l'intensité du mystère et du suspense.

Samuel Hadida précise : «Lorsque nous avons décidé d'adapter "Silent Hill", nous y avons vu l'opportunité de montrer toute l'intelligence et la richesse du jeu. En considérant le sérieux du jeu, nous considérons aussi celui du joueur.»

Pour écrire l'histoire, Hadida et Gans se sont tournés vers Roger Avary, avec qui Samuel Hadida avait déjà travaillé à plusieurs reprises en produisant notamment KILLING ZOE et en distribuant LES LOIS DE L'ATTRACTION. De cette collaboration est né un univers dense, inquiétant, dans lequel se déroule une histoire totalement réinventée.

Roger Avary se souvient : «J'ai pleuré lorsque j'ai joué à "Silent Hill 2". C'est une véritable œuvre d'art. Mais il fallait la déconstruire pour créer quelque chose de nouveau.»

Ensemble, Avary et Gans ont passé des heures à étudier non seulement les éléments de l'histoire, les détails, mais aussi comment la caméra «flotte» dans le jeu. Avary précise : «Nous savions devoir rester absolument fidèles à l'esprit du jeu. Mais quel était donc l'esprit de ce rêve enfiévré qu'est "Silent Hill" ? C'est le seul point sur lequel Christophe et moi n'étions pas d'accord. Je crois au pardon, et Christophe

en la juste vengeance. Et il me semble bien que c'est Christophe qui a gagné... Je suis heureux du résultat, explique le scénariste. Christophe comprend le jeu aussi bien que ses créateurs. D'abord comme joueur, ensuite comme scénariste puis comme réalisateur, il a intégré les éléments métaphoriques nécessaires du jeu, puis s'est fondé sur son interprétation, la mienne et d'autres aussi. Un million d'autres cinéastes auraient pu donner leur propre interprétation du jeu, mais pas un seul n'est aussi assoiffé de médias que Christophe. Vous savez, il absorbe tout, mangas, romans, films, émissions télévisées, jeux vidéo, musique.... Il n'y avait que lui pour faire ce film, parce qu'il vit et respire son sujet, et qu'il prête la plus grande attention aux créateurs, au jeu et aux fans...»

PERDUS DANS SILENT HILL

Christophe Gans confie : «Je voulais des acteurs et actrices qui puissent incarner une version sophistiquée des personnages. Mon casting vient du cinéma indépendant, un cinéma érudit, ce qui apporte une certaine épaisseur au film.»

Radha Mitchell incarne **Rose DaSilva**, la mère de Sharon, une petite fille tourmentée que ses crises de somnambulisme entraînent dans des endroits dangereux. Tout en étant endormie, Sharon ne cesse de demander qu'on la ramène «chez elle, à Silent Hill». Contre l'avis de son mari, Rose la conduit dans la ville abandonnée de Silent Hill, à l'ouest de la Virginie, pour y trouver des réponses. Alors qu'elles pénètrent dans la ville, Rose perd le contrôle de sa voiture. Lorsqu'elle reprend connaissance, Sharon a disparu. Une longue quête commence.



Christophe Gans explique : «Radha a quelque chose de Grace Kelly et de Mia Farrow tout à la fois. Elle joue ici une femme riche qui a jusque-là mené une vie insouciant et protégée. Radha apporte sa sophistication et sa vulnérabilité à un personnage que je n'ai pas voulu sympathique de prime abord. Elle est élégante, avec un style un peu années 60 que je trouve séduisant. Elle est Rose, ma Rose.» Radha Mitchell confie : «La première fois que j'ai lu ce scénario, j'ai dû m'arrêter au bout de dix pages parce que j'avais peur de continuer. J'ai fini par le lire, mais en plein après-midi, au soleil... C'était très prenant, passionnant à lire, mais ça me fichait la trouille ! C'est finalement pour ça que j'ai accepté le rôle... Au fil de l'histoire, mon personnage devient plus dur, plus fort. On plaisantait sur le plateau en disant que Christophe était notre entraîneur personnel : pendant les premiers jours de tournage, il me disait tout le temps "Cours, Radha, cours !". C'était très physique !»

L'actrice poursuit : «SILENT HILL est un mystère en soi. C'est le genre de film qui excite l'imagination et le cœur, c'est un voyage, un frisson. C'est une fête visuelle avec des choses nouvelles à voir dans chaque scène. La vision de Christophe est si intense, si vaste... C'est une expérience formidable.»

Sharon, le personnage central de SILENT HILL, est incarné par Jodelle Ferland, 10 ans, qui a été la plus jeune actrice nommée de l'histoire des Daytime Emmy Awards. Elle tient ici un rôle triple, incarnant à la fois Sharon, Alessa

et Dark Alessa, trois petites filles qui existent simultanément dans des espaces et des époques différentes. Cerner ces trois personnalités avec précision puis donner trois interprétations différentes a représenté un véritable exploit pour une actrice si jeune.

Christophe Gans se souvient : «Lorsque je travaillais avec Roger Avary sur le scénario, nous étions inquiets de ce que nous avions créé parce que nous avions peur de ne pas trouver de jeune actrice capable de jouer ce triple personnage ! Nous avons même brièvement envisagé des triplées. Puis je me suis souvenu de Jodelle dans "Kingdom Hospital" et j'ai demandé à visionner son casting pour

TIDELAND de Terry Gilliam... Sur le plateau de SILENT HILL, elle a touché juste dès la première prise. A chaque fois ! C'est une petite fille de 10 ans, mais c'est aussi une actrice complète à l'intelligence pointue. Elle est tout simplement brillante. Je n'avais jamais rencontré une enfant comme elle !»

Gans a dirigé la jeune actrice avec beaucoup de souplesse et de douceur. Pour communiquer ils utilisaient entre eux un dialecte spécial, à base de miaulements. «Christophe est très gentil, confie Jodelle Ferland. Je l'aime beaucoup. Jouer trois personnages n'est pas si difficile que ça, surtout Dark Alessa qui nécessite que je porte beaucoup de maquillage et un uniforme d'écolière en piteux état !»



Si le personnage de Rose est nouveau dans SILENT HILL, l'officier de police **Cybil Bennett** est bien connue des joueurs. Incarnée par Laurie Holden, Cybil est une solitaire, une survivante. Elle a vécu un événement tragique des années auparavant et n'a pas trouvé le réconfort qu'elle espérait dans la religion. Elle a perdu la foi, mais son instinct pour servir et protéger la conduit à apporter son aide à Rose, pour tenter de sauver son enfant.

Laurie Holden commente : «Le scénario était captivant et spectaculaire. Il y a tellement de niveaux et de merveilleux thèmes... Pour moi, travailler avec Christophe a été une bénédiction : c'est un artiste, un vrai. Il avait un tel respect pour nous tous... Il explore le développement des personnages comme aucun autre réalisateur. Lorsque je suis arrivée, avec mon costume et mon maquillage, je lui ai demandé : "Cette Cybil, qui est-ce ?". Il m'a regardée avec intensité et





m'a dit : "Tu es mon loup blanc." Non seulement cela expliquait tout, mais cela me donnait une direction évidente à suivre pour devenir le personnage.»

Christophe Gans avait vu Laurie Holden dans THE MAJESTIC aux côtés de Jim Carrey. «Elle était magnifiquement féminine dans ce film sur le MacCarthyisme, injustement sous-estimé. Je l'ai choisie pour qu'elle puisse montrer son autre facette, forte et lisse. Pour moi, Laurie est une parfaite image d'ange gardien qui aurait pris vie à l'écran.»



Deborah Kara Unger joue **Dahlia**. Christophe Gans connaît l'actrice depuis bien avant le film CRASH de David Cronenberg - qu'il lui avait d'ailleurs conseillé d'accepter. Depuis leur rencontre il y a plus de dix ans, Gans espérait tourner avec elle.

«Lorsque vous connaissez quelqu'un depuis longtemps, explique-t-il, vous voulez lui offrir quelque chose qui sorte vraiment de l'ordinaire. Quand je lui ai finalement

proposé de jouer cette femme de 60 ans, suffisamment bizarre pour m'effrayer, je me demandais si elle n'allait pas me balancer le scénario à la figure...»

Elle a au contraire bondi d'enthousiasme. Elle explique : «Dahlia rappelle John Procter dans LA CHASSE AUX SORCIERES. C'est quelqu'un qui ne dit pas ce qu'elle pense mais l'exprime en énigmes. Quelqu'un autrefois aveuglé par sa foi et dont le silence a causé des blessures. Elle est la seule présente dans tous les mondes de "Silent Hill", commentant la lumière et les ténèbres un peu comme un prophète. Elle est une énigme qui s'intègre parfaitement au jeu.»

Deborah Kara Unger note : «Dahlia est le rôle le plus opératique que j'aie jamais interprété. C'est un personnage extrêmement étrange, que Christophe a conceptualisé de manière très approfondie. Ce film, c'est un peu "Alice au Pays des Merveilles" qui rencontre "L'Enfer" de Dante...»

Cristabella est, aux yeux de Gans, l'un des personnages les plus complexes et difficiles. Il précise : «Cristabella a décidé volontairement et en toute conscience de ne pas être une mère, et pourtant, elle veille sur ses fidèles comme sur des enfants. Elle est aussi le catalyseur secret de toute cette histoire.»

Pour l'incarner, Christophe Gans a choisi Alice Krige, en raison de son travail dans le cinéma indépendant, dans des films comme INSTITUTE BENJAMENTA



ou TWILIGHT OF THE ICE NYMPHS...

«Je savais, en choisissant Alice, qu'elle jouerait son personnage avec un mélange unique de passion et d'étrangeté. Confrontée à Rose, elle campe Cristabella avec une alliance parfaite d'élégance et de violence.» L'actrice confie : «Cristabella est une figure dominante qui contrôle une secte religieuse aux antécédents puritains. Ils sont convaincus que c'est à eux d'affronter l'Apocalypse.»

Pour préparer son personnage, Alice Krige a étudié le livre d'Erna Paris, «The End of Days», sur le développement de l'Inquisition espagnole durant trois siècles et son aboutissement sous Isabelle d'Espagne.

«Je m'attendais à ce que ce rôle soit difficile, et il l'a été, confie-t-elle. Mais Christophe a une imagination tellement fertile, tellement vivace, qu'il vous entraîne sur les terrains les plus audacieux...»

En marge du brouillard et des ténèbres de Silent Hill existe une autre dimension : notre réalité. C'est là que **Christopher DaSilva**, incarné par Sean Bean, et l'officier Gucci, joué par Kim Coates, luttent pour retrouver Rose et Sharon.

Christophe Gans remarque : «Le rôle de Sean Bean est difficile. Lorsque vous excluez le mari, le père, de la dimension où les femmes se battent, c'est, par définition, très romantique. Christopher ne peut agir qu'en déployant l'amour qu'il porte à sa femme et à sa fille, il ne peut rien faire d'autre. Il ne peut qu'exister dans la douleur, chercher et attendre, essayer de comprendre. J'aimais bien que l'homme de l'histoire montre sa faiblesse, sa tendresse.»

Sean Bean explique : «Mon personnage a perdu sa famille, et il n'a aucune piste pour la retrouver. Il n'a pas conscience de ce qui est en train d'arriver, mais il le ressent et il en a le cœur brisé. Je crois même que son désespoir commence à le



rendre fou. Le réalisateur a développé un monde si vivant et si réel qu'il n'a pas été difficile pour moi de me mettre dans la peau de mon personnage. Christophe aime ces choses bizarres et inconnues, parce qu'il s'y révèle.»

Kim Coates, qui incarne l'officier Gucci, confie : «Je dois dire que c'est de loin le film le plus étrange que j'ai jamais fait ! Il y a deux films en un ! Sean et moi sommes dans l'un ; Radha, Laurie et Jodelle dans l'autre. Les hommes ne mettent jamais un pied dans le monde du brouillard et des ténèbres. Mon personnage a ses secrets, quelque chose lui est arrivé quand il était jeune, et cela l'a changé, mais il garde tout cela pour lui. Comme Sean, j'ai été dirigé très précisément, de façon très présente, par Christophe.»



Samuel Hadida conclut : «Dans l'histoire, chacun des personnages affronte ses propres enjeux. Tous ressortiront changés par leur passage dans l'univers de SILENT HILL. Ils sont humains, proches de nous d'une façon ou d'une autre. Ce qu'ils défendent ou ce qu'ils affrontent nous parle viscéralement. C'est l'une des forces du film.»

L'INSPIRATION AU BOUT DES DOIGTS

Christophe Gans confie : «Comparé à d'autres jeux, "Silent Hill" est bien plus mature et ésotérique. Il est empreint d'une vraie vision, très perturbante. C'est de loin le jeu le plus original auquel il m'ait été donné de jouer. D'où l'envie de raconter l'histoire qui se cache derrière.»

Le premier «converti» de Gans a été le scénariste Roger Avary. Ce dernier a passé plus d'une centaine d'heures sur «Silent Hill» pendant l'écriture du scénario. Les chefs des départements décors et costumes y ont joué eux aussi, pour faire l'expérience de l'environnement auxquels ils allaient donner vie.

Voulant se montrer fidèles au jeu, les acteurs se sont tous lancés dans «Silent Hill» avec enthousiasme. Radha Mitchell raconte : «Jouer à ce jeu a eu un effet indéniable sur mon interprétation. C'était une manière intéressante d'aborder les personnages. Ceci dit je n'ai pas réussi à aller suffisamment loin dans le jeu pour voir les créatures que j'affronte dans le film !»

Laurie Holden raconte : «Jouer à "Silent Hill" a constitué une approche passionnante pour la création du rôle. J'ai été stupéfaite de découvrir de quoi il s'agissait vraiment. C'était absolument terrifiant, et diablement bon d'y jouer ! Je m'y suis même rencontrée - enfin, mon personnage !»

Deborah Kara Unger, elle, a littéralement plongé ! «J'ai joué, et j'ai adoré ça ! Rencontrer les personnages dans le jeu après les avoir découverts dans le scénario était un peu comme faire la connaissance de ses voisins !»

LES CREATURES

Parmi les terrifiantes créatures de Silent Hill figurent Pyramide Rouge, les Enfants Gris, les Hommes-troncs, le Concierge, les Cafards et les Infirmières Sombres. Toutes ont pris vie grâce au concepteur des créatures, Patrick Tatopoulos, à Los Angeles, et au superviseur des prothèses de maquillage et cocréateur Paul Jones à Toronto - qui a également signé tous les effets de blessures «organiques». Ils ont travaillé en étroite collaboration avec Wendy Partridge, la chef costumière, la productrice des effets visuels Holly Radcliffe, et le chorégraphe, Roberto Campanella.

Les Cafards, à l'origine les comptables et les avocats de Silent Hill comme aime à le répéter Andrew Mason, ont été entièrement créés en images de synthèse. En revanche **Pyramide Rouge** est d'abord né des dessins de Patrick Tatopoulos.

«Nous sommes restés très proches du design du jeu, précise celui-ci, mais pour moi, tout était une question de proportions et d'élégance. Superbe ne veut pas forcément dire joli. Si vous arrivez à conserver l'élégance de la créature et une certaine humanité dans son aspect, elle en devient fascinante.

«Les différents éléments composant Pyramide Rouge ont été envoyés à Toronto, et l'équipe de Paul Jones s'est chargée de son exécution. L'équipe a aussi travaillé avec Wendy Partridge pour fabriquer le tablier de cuir et les bottes à semelles compensées de 40 cm portées par le chorégraphe lui-même, Roberto Campanella. L'une de ses bottes est un peu moins haute que l'autre, ce qui lui donne cette démarche claudicante.»

L'Enfant Gris, qui a été multiplié en post production, est la créature préférée de Patrick Tatopoulos. Un costume de corps a été fabriqué pour la danseuse Yvonne Ng, à partir d'une fibre synthétique élastique sur laquelle a été pulvérisé du silicone pour donner l'aspect d'une peau translucide. De très petite taille, Yvonne Ng a imité la posture des enfants, le ventre en avant, les épaules un peu rejetées en arrière et le balancement de la démarche, mais c'est son visage qui constitue une véritable œuvre d'art.





Tatopoulos commente : « Christophe voulait que chaque créature soit sensuelle à sa façon. Pour l'Enfant Gris, il tenait à donner l'impression d'un rictus permanent. Le visage de l'Enfant Gris est certes humain, mais comme allongé, déformé, la peau tirée en arrière, avec une bouche tordue dans un hurlement sans fin. »

Le danseur de hip-hop Michael Koda joue l'Homme-tronc emprisonné dans sa propre peau comme dans une camisole de force. Son aspect visuel est lui aussi proche du personnage du jeu, mais plus fonctionnel. Tatopoulos explique : « Même s'il n'a pas de bouche, on ressent l'impression d'un cri perpétuel sous la peau. »

Les Infirmières Sombres sont remarquables par leurs uniformes échancrés qui semblent ne faire qu'un avec leur peau. Leur visage ne présente aucun trait. Elles s'animent, comme des marionnettes érotiques, lorsque la lumière vient éclairer l'obscurité de l'hôpital.



Le personnage du Concierge a été créé spécialement par Christophe Gans pour le film. Paul Jones a conçu et réalisé à la fois sa version momifiée que l'on croise dans le Silent Hill brumeux, et l'être rampant et torturé qui hante le Silent Hill nocturne. Ayant lui-même beaucoup joué, Jones lui a donné une allure qui évoque des figures familières du jeu, dont l'utilisation dérangeante de fils de fer barbelé.

Toutes ces créatures ont été remaniées numériquement lors de la postproduction. La peau de l'Enfant Gris a été travaillée pour évoquer un épiderme en combustion, les jambes des Hommes-troncs ont été allongées et déformées, et les mouvements des Infirmières Sombres ont été décalés rythmiquement.

TOUTES LES DIMENSIONS D'UN MONDE

Pour réaliser le monde vaste et complexe de « Silent Hill », il a fallu coordonner les décors en dur et les images de synthèse. Il s'agit d'un univers qui comporte pas moins de trois dimensions parallèles : la réalité de nos jours ; le monde du Brouillard et celui des Ténèbres. Il y a en outre des flashbacks sur le Silent Hill d'il y a trente ans.





Né au début des années 60, à la fin de l'époque des grands films d'aventures, Christophe Gans est depuis toujours fasciné par l'image en Cinémascope. «Il y avait quelque chose de grand dans les films en Scope des années 50/60, fait-il remarquer. LAWRENCE D'ARABIE, LE BON, LA BRUTE ET LE TRUAND... J'ai toujours aimé voir un être humain au milieu d'un immense décor !

«Nous avons recréé la ville à travers plus d'une centaine de décors. Cela la rend étrangement réelle. Bien sûr il y a aussi des effets visuels, parce qu'il est impossible de faire un tel film sans eux.»

Le producteur Samuel Hadida confie : «Nous avons veillé à ce que les fans retrouvent leurs repères, mais ils auront aussi l'occasion d'aller plus loin

encore, de découvrir des recoins encore inexplorés de Silent Hill.»

Radha Mitchell confie : «La ville est un personnage à part entière. Si nous avons joué devant des fonds verts, cela n'aurait pas été aussi naturel. Ces décors, cette ambiance, nous ont tous imprégnés. Personne ne traînait le soir sur le décor désert...»

La création des décors a commencé par les storyboards dessinés par Thierry Segur, collaborateur attitré de Gans depuis NECRONOMICON. Leur style était très influencé par le manga. On le sait aujourd'hui, les mangas utilisent des techniques visuelles qui évoquent celles du cinéma, comme le zoom, le panoramique, les gros plans des personnages. Les indications données à la chef décoratrice Carol Spier par Christophe Gans ont de fait été particulièrement détaillées.

«Je travaille avec des storyboards très précis, explique Christophe Gans. Traiter trois dimensions différentes, souvent en les faisant interférer, vous oblige à être extrêmement clair, sinon le spectateur pourrait perdre pied. C'était aussi une façon de tester ma vision avant de passer derrière la caméra.»

La chef décoratrice Carol Spier a élaboré à partir de ces storyboards un monde en ruines, littéralement apocalyptique. Ces décors délabrés constituent environ

90 % de l'environnement du film, alternant la détérioration du Silent Hill brumeux et la corrosion de la ville au coeur des ténèbres.

Carol Spier explique : «Nous sommes passés de la 3D du jeu à la réalité du film avec un grand luxe de détails. Lorsque les joueurs verront Rose descendre en courant la rue principale de Silent Hill, ils y retrouveront tous les magasins abandonnés du jeu.»

La chef décoratrice a également puisé son inspiration dans de nombreuses photos de Tchernobyl et d'anciens hôpitaux psychiatriques abandonnés et lugubres du nord de New York.

Les décors auront ensuite été «étendus» par des studios d'effets visuels comme Buf à Paris et Mr X et Core à Toronto, le tout sous la direction de la productrice des effets visuels, Holly Radcliffe.

Radha Mitchell conclut : «Les décors sont impressionnants, les images somptueuses. Je ne suis pas une joueuse de "Silent Hill", mais c'est un film qui a de quoi captiver même ceux qui n'y connaissent rien. "Silent Hill" est certainement un bon jeu vidéo pour les spécialistes, mais SILENT HILL sera un film impressionnant pour tout le monde !»



RENCONTRE AVEC CHRISTOPHE GANS

BIEN PLUS QU'UN JEU

Dans leur très grande majorité, les jeux sont basés sur la nécessité d'exterminer ses adversaires. «Silent Hill» va bien au-delà de cela. Ce jeu a été le plus grand moment de terreur de ma vie, celui qui m'a fait cauchemarder en m'impliquant psychiquement et moralement. Je connais peu de gens qui en sortent indemne. Le joueur est immergé, amené à prendre des décisions qui le plongent de plus en plus dans la fébrilité et la terreur. «Silent Hill» est captivant au plus haut degré. C'est un monde en soi, un contexte particulier à mi-chemin entre les romans de l'écrivain Clive Barker et les histoires à chute de «La Quatrième Dimension». Les enjeux affectifs, les nombreuses considérations philosophiques et mystiques que comporte «Silent Hill» en font un jeu dense, riche, qui a frappé les imaginaires et dépasse de loin le strict cadre des jeux vidéo.

L'ENVIE D'ALLER PLUS LOIN

Il y a six ans, je jouais au premier «Silent Hill». Au bout de quelques heures, je me suis vite dit que ce jeu ferait un film fascinant ! Dès le lendemain, j'en ai parlé à Samuel Hadida, en lui décrivant une expérience globale, un choc à la fois esthétique et narratif. Avec «Silent Hill», on se trouve entraîné dans une espèce d'univers cabalistique qui échappe à tous les clichés du genre. Je pense que cela vient du fait que ce jeu a été créé par des Japonais étrangers à la vision judéo-chrétienne du Bien et du Mal. Pour eux, le positif et le négatif cohabitent en chacun de nous et seuls nos choix intimes valorisent l'un ou l'autre. Le jeu est aussi très intéressant car il établit un parallèle entre des univers alternatifs et le fait que les personnages puissent se scinder, devenir des doubles d'eux-mêmes, «Bon» et «Obscur». En cela SILENT HILL serait presque un film de

science-fiction. Mais sans l'être finalement ! Car ces différentes dimensions sont l'expression de l'éclatement d'une ou de plusieurs personnalités. Dans «Silent Hill», les personnages sont littéralement perdus dans un labyrinthe d'où ils ne peuvent s'échapper, un univers peuplé de créatures qui ont toutes une part de diabolique et d'angélique. L'horreur y est élevée au niveau d'allégorie divine.

CONVAINCRE LES CREATEURS

Pendant plusieurs années, Samuel Hadida et moi avons vainement tenté de joindre Yamaoka. Je savais que les Japonais sont fascinés par les lettres d'intention, ces déclarations formelles sensé décrire votre degré de motivation. Or il s'est trouvé que je devais donner une interview pour un DVD de supplément spécial sur «Silent Hill». J'ai accepté à condition de pouvoir l'envoyer, sous-titrée, aux créateurs. J'y exposais ma perception, mon attachement à «Silent Hill» et pourquoi le jeu ferait un excellent film. Quelques semaines plus tard, Yamaoka

nous donnait son accord ! J'étais fou de joie. C'était un rêve qui se réalisait, mais accompagné de l'angoisse de ne pas être à la hauteur ! Etant donné le nombre incroyable de fans dans le monde (plus de 16 millions aux dernières nouvelles !), la pression était considérable ! Pourtant il ne s'agit pas ici d'une simple adaptation de jeu vidéo. J'appartiens à une génération qui s'est beaucoup cultivée par association. Je me souviens être allé voir 2001, L'ODYSSÉE DE L'ESPACE quand j'avais huit ans, d'y avoir entendu la musique de Strauss, et de m'être mis à écouter ses œuvres. On lisait un livre qui nous plaisait, puis d'autres livres du même auteur, puis on allait voir le film qui en était tiré, et si on aimait ce film on essayait d'en savoir plus sur le



réalisateur, et ainsi de suite... Tout était une invitation à sauter d'un genre à l'autre et à se passionner pour tout. J'ai fait la même chose avec les jeux. Pour moi, un bon jeu, c'est exactement comme ouvrir un bon livre ou écouter un bon disque. En fait peu importe le support, seule compte la qualité de l'émotion. Mon travail de réalisateur consiste simplement à trouver la façon la plus efficace et la plus respectueuse de porter cette expérience dans un nouveau médium - le cinéma en l'occurrence. J'avais déjà pratiqué cela avec CRYING FREEMAN, adapté d'une bande dessinée culte, mais c'était plus complexe pour «Silent Hill» dans la mesure où tous les gens qui ont joué à ce jeu ont en quelque sorte visité Silent Hill et en ont gardé des souvenirs qui leur sont propres. Ceux qui avaient lu «Crying Freeman» se souvenaient des cases de la bande dessinée que je pouvais reproduire telles quelles dans le film. Pour SILENT HILL, chaque joueur risque de confronter sa propre expérience à ce que j'ai choisi de transcrire à l'écran.

UN MIROIR DU MONDE

Issu de la contre-culture, le cinéma fantastique a toujours été le révélateur des angoisses du monde. Je pense que, depuis quelques années, la notion de Bien et de Mal s'est brouillée, et que nous ne savons plus vraiment où est la frontière, la ligne de partage. Je crois que les conflits apparus depuis cinq ans sur Terre ont complètement désintégré les repères hérités de la Seconde Guerre mondiale. Avant, les choses étaient simples : d'un côté, la civilisation et de l'autre, le chaos. Depuis, on assiste à un effondrement, une remise en question globale. «Silent Hill» aborde aussi cela et je crois que c'était le moment où jamais. Cette fragilisation des repères a ouvert la voie à de nouvelles mystiques, aux intégrismes de toutes sortes... Pour moi, faire ce film aujourd'hui sur ce sujet précis avait un sens tout particulier.

SAUVER CEUX QUE L'ON AIME

SILENT HILL est d'abord l'histoire d'une femme qui aime viscéralement son enfant et cherche à la sauver. C'est une mère qui oppose l'amour à ceux qui brandissent une

foi sectaire. L'une des forces des quatre jeux de la série «Silent Hill» tient au fait que le personnage central est invariablement à la recherche de l'être qu'il aime le plus. Dans le film, c'est une femme qui a perdu sa petite fille. Sa quête pour retrouver cette enfant l'entraîne sur un chemin initiatique qui est en fait une illustration de sa propre culpabilité. Sans avoir jamais joué au jeu, on peut se sentir concerné par cela. On suit cette femme qui aime cette enfant d'un amour démesuré. Ce qui vous guide dans Silent Hill est d'abord un enjeu humain. Quand Cristabella demande à Rose si elle est croyante, celle-ci lui répond qu'elle croit en son amour pour son enfant. C'est un dialogue que j'ai tenu à mettre dans le film et auquel je crois. La croyance peut revêtir différentes formes. Aimer son enfant est aussi valable qu'aimer Dieu.

ADAPTATION

Pour moi, adapter «Silent Hill» relevait presque de l'expérience autobiographique. J'ai passé tellement de temps à y jouer que j'avais l'impression parfois d'être revenu d'un pays étranger et de vouloir raconter ce voyage. On ressent quelque chose de très personnel en s'immergeant dans un tel jeu. Lorsque j'ai montré le film à son créateur Akira Yamaoka, il a été saisi par la grande similitude entre les angles de prise de vue du jeu et du film. Je lui ai expliqué que les souvenirs que j'avais conservés du jeu avaient été réactivés par le tournage.

Au départ, nous souhaitions adapter le second jeu de la série, le meilleur de l'avis général. Mais nous voulions aussi expliquer pourquoi Silent Hill est devenu cet espace de Triangle des Bermudes urbain où l'on peut éventuellement pénétrer mais dont on ne peut pas ressortir. C'est donc le premier jeu qui nous a finalement inspiré. Nous avons commencé par coucher sur le papier le script du premier «Silent Hill». Cela nous a à la fois permis d'avoir une idée claire du potentiel du jeu mais aussi de nous révéler tout ce qu'il restait à approfondir pour en tirer un film digne de ce nom. Par exemple, il nous a paru clairement que le personnage central du jeu – un homme nommé Harry Mason – se comportait avec l'instinct maternel et la vulnérabilité d'une femme. Plutôt que de trahir ce personnage en le durcissant, nous avons préféré en faire

une femme. Yamaoka a beaucoup ri quand je lui ai fait part de mon point de vue, mais il a été d'accord. Je pense que si son personnage était un homme, c'était d'abord pour une question d'identification et parce que seul un homme peut décentement affronter les épreuves du jeu. Mais il lui avait en fait donné une nature totalement féminine ! Dans un jeu, on demande simplement aux personnages de bien réagir aux inflexions de la manette... Dans un film, on doit travailler sur des arcs psychologiques et des notions plus subtiles. J'ai développé le script en accord constant avec Yamaoka. Je lui envoyais les scripts, les storyboards et je l'appelais chaque fois que je me posais des questions d'ordre «philosophiques». Par exemple, dans «Silent Hill», on rencontre des insectes, des cafards. Je lui ai demandé comment il était possible que des cafards se trouvent dans le Silent Hill des ténèbres, qui est une figuration de l'enfer, alors qu'ils n'ont rien à se reprocher ! Pour moi, on ne peut pas trouver d'animaux en enfer ! Yamaoka, qui est imprégné de bouddhisme, s'est amusé de ma question. Je lui ai proposé que ces cafards ne soient plus tout à fait des cafards mais des damnés prisonniers de leur carapace. Il s'est enthousiasmé pour cette idée. Cet incident reflète parfaitement notre démarche. L'adaptation a été l'occasion de nous poser des questions et d'aller un peu plus au fond des choses. C'était très ludique. De plus, le script présente la particularité d'avoir été travaillé par trois réalisateurs : Roger Avary, Nicolas Boukhrief (LE CONVOYEUR), et moi-même. Nous sommes tous les trois de vrais gamers fans de «Silent Hill» mais nous avons chacun notre vision, notre perspective. Lorsque nous tombions d'accord, c'était bon signe !

Roger Avary est d'origine canadienne mais il vit aux Etats-Unis. Il est très au fait de l'évolution morale de ce pays et de la poussée religieuse actuelle. Nous avons pu constamment confronter des points de vue nord-américain et européen et par là même, nourrir le contexte du film. C'est de Roger que viennent les citations bibliques que j'ai placées dans les décors. J'attendais beaucoup de son point de vue puisque le film traite aussi incidemment des Pères Fondateurs de l'Amérique et de leur définition

du Bien et du Mal. Ce n'est pas que j'avais l'intention de faire un film à message - je ne me sens pas en droit de donner des leçons à quiconque - mais j'aime simplement que les spectateurs puissent trouver différents niveaux susceptibles de nourrir leur intellect.

FEMININ

Avec ce film, je me suis retrouvé face à des thèmes auxquels je n'ai jamais été personnellement confronté, comme l'amour d'un enfant. L'histoire exigeait des scènes simples, censées présenter l'attachement de cette femme pour cette petite fille. Sur ce genre de scène, pas question d'en faire des tonnes ou de s'en remettre à des artifices de mise en scène. Il faut aller droit au cœur des choses. Je me suis obligé à travailler simplement. Tous les rôles principaux sont tenus par des femmes - Radha Mitchell, Laurie Holden, Jodelle Ferland, Deborah Kara Unger, Alice Krige. L'univers de SILENT HILL est en un sens matriarcal. Les hommes en sont exclus. Les personnages incarnés par Sean Bean et Kim Coates restent bloqués dans la réalité. De par leur nature, ils échouent à passer dans l'autre dimension.

SHARON : L'ENFANT DU MYSTERE

Lorsque j'écrivais le scénario, je me demandais comment trouver une petite fille capable de jouer plusieurs incarnations différentes d'un même personnage. Pour les interpréter, j'avais donc besoin d'une enfant remarquablement mature. Je me voyais chercher des mois cette perle rare et paradoxalement, j'ai trouvé Jodelle Ferland tout de suite. Elle est la première à avoir été castée. Je l'avais remarquée dans un feuilleton américain, «Kingdom Hospital», adaptation de L'HOPITAL ET SES FANTOMES de Lars Von Trier. Je l'avais trouvée fabuleuse. Grâce à elle, ce qui me semblait la chose la plus difficile de tout le film a été la plus simple à surmonter. Je lui dois une fière chandelle.



ROSE : TOUT POUR SA FILLE

En règle générale, je ne fais pas vraiment de casting. Je repère les gens dans les très nombreux films que je regarde. Je venais de voir Radha Mitchell dans NEVERLAND puis dans le Woody Allen, MELINDA ET MELINDA. Je l'ai choisie à l'instinct, sans trop me poser de questions. Pour son rôle, comme pour les autres d'ailleurs, je souhaitais des acteurs plutôt pointus, ayant l'habitude de jouer dans des films d'auteur. J'aime travailler avec des comédiens qui ont précédemment tourné avec des metteurs en scène dont la préoccupation majeure est de l'ordre du sensible, essentiellement tournée vers la psychologie. Je connais mes forces et mes faiblesses. J'arrive facilement à créer des personnages iconiques, mais je m'efforce toujours de ne pas accentuer cette tendance. Poussée trop loin, elle tombe dans la caricature. C'est pour cette raison que je préfère choisir des acteurs qui viennent d'un cinéma préoccupé par la sensibilité de l'histoire et la profondeur des personnages.

CYBIL : L'ALLIÉE

On la connaît à cause de ses apparitions dans la série X-FILES, mais en fait j'avais remarqué Laurie Holden dans THE MAJESTIC. J'ai pensé qu'elle serait superbe dans le rôle de Cybil. C'est un personnage fondamental du premier jeu. C'est quasiment elle qui apparaît la première. Les joueurs l'adorent. Probablement parce qu'elle est la seule à vous aider quand vous êtes perdu dans Silent Hill ! C'est un personnage très attachant que nous avons essayé de développer en lui donnant un passé et un destin assez différent. Beaucoup de joueurs se souviennent de sa mort effroyable ! Ici nous l'avons entraînée vers un destin qui n'est pas tellement plus aisée. Je trouve aussi que Laurie Holden possède un côté «western» qui correspondait bien à son personnage de femme flic, revolver à la hanche.

CHRISTOPHER : PRISONNIER AUX LIMITES D'UN MONDE

Le personnage de Sean Bean est très inspiré par James, le héros du deuxième jeu «Silent Hill». Mari et veuf, il retournait à Silent Hill pour tenter d'y retrouver sa

femme morte d'un cancer quelque temps auparavant. Sean Bean ressemble physiquement au personnage et comme lui il est assez obsessionnel. Dans le film, le couple Rose/Christopher souffre d'un dysfonctionnement. Leur petite fille a un grave problème. Or la femme aime par-dessus tout sa petite fille, alors que le mari aime par-dessus tout sa femme. Cela conduit à la désintégration de cette famille et c'est sur ce sentiment de perte, de gachis, que repose beaucoup le film. J'aime le côté hanté du personnage de Christopher, finalement assez européen. Les acteurs américains aiment à définir leur personnage de manière immédiate, instantanée. Alors que je voulais des personnages en demi-teinte qui se définissent sur la longueur, qui entretiennent leur ambiguïté, ce que les acteurs européens ou canadiens savent bien faire. Sean Bean devait pouvoir évoluer, devenir de plus en plus psychotique au fur et à mesure de l'intrigue.

D'UNE DIMENSION A L'AUTRE

Il existe quatre matérialisations de la ville : Silent Hill il y a trente ans, Silent Hill aujourd'hui, le monde du Brouillard qui figure le Purgatoire et pour finir une version métallique et rouillée qui figure l'Enfer. Les personnages passent d'un univers à l'autre, souvent à leur corps défendant. L'action se déroule dans plus de 100 décors différents, 106 exactement, et il était de fait impossible de tourner

dans l'ordre chronologique. J'étais donc le fil conducteur ! en me reposant sur mon storyboard, il m'arrivait de tourner un plan en sachant que le contrechamp serait tourné quatre semaines plus tard dans un autre décor ! Il y avait donc un jeu constant entre ces univers différents et les comédiens étaient souvent complètement perdus. Tous les week-ends, nous avons eu des réunions pour resituer les choses.

Ce film est un puzzle. Pendant le montage il était assemblé au fur et à mesure par Sébastien Prangère, qui avait déjà monté LE PACTE DES LOUPS et SAINT-ANGE, un film que j'avais produit. Tous les soirs, j'allais en salle de montage pour voir les plans réels remplacer progressivement ceux du storyboard. La





confection de ce film s'est apparenté beaucoup plus à celle d'un dessin animé qu'à celle d'un film classique. Mais à l'arrivée il a une ligne très claire, très précise en termes de cadre et de composition, ce qui à mon sens, permet de suivre cette histoire de la manière la plus instantanée. Même si l'intrigue échappe aux codes de mise en scène habituels, je crois qu'on ne se perd jamais.

BIENVENUE A SILENT HILL

106 décors, un plan de travail de 60 jours, et tellement de sentiments extrêmes ne pouvaient pas donner lieu à un film facile à réaliser ! C'était un cauchemar logistique. Au départ, la ville de Silent Hill semble effroyablement banale, une petite ville américaine comme il en existe beaucoup autour de certaines industries. Nous savions donc que nous pourrions trouver ce genre de décor dans une région frappée par la crise. Au Canada, autour de Toronto, on trouve plusieurs de ces bourgades qui vivaient autrefois dans la prospérité, notamment grâce aux aciéries, et dont de nombreux quartiers sont depuis tombés en désuétude. C'est

là que nous avons trouvé quatre pâtés de maisons complets où il n'y a quasiment plus personne depuis trente ans. Nous avons pu y tourner très librement, avec des mouvements de caméra très amples. Avec ma décoratrice, Carol Spier, nous nous sommes emparés de cet énorme espace en prenant soin de replacer sur les façades tous les signes que les fans du jeu connaissent.

Je souhaitais évidemment retrouver les cadrages du jeu à travers des points de vue généralement plongeants. Dans le film, ils prennent ici une signification particulière. Ils font peser comme une fatalité sur les personnages. C'est quelque chose de vraiment signifiant. J'ajouterai que plus de la moitié des plans du film est tourné à la grue.

Si environ 40 % des décors sont naturels, éventuellement remaquillés, le reste a été construit en studio, en fonction des mouvements de caméra et d'angles spécifiques prévus à même le storyboard. Souvent ces décors n'existaient d'ailleurs que sous un seul angle, avec des perspectives forcées. Ils avaient tous des points de jonction permettant de les réunir. Par exemple, une porte s'ouvre

dans un décor réel sur un décor de studio. Certains mouvements de caméra pouvaient joindre trois lieux différents en un seul travelling coulé. Voilà pourquoi je parle d'un immense puzzle dont chaque pièce devait raccorder, créant ainsi un environnement complet.

Le film est une recreation fidèle de l'esthétique du jeu, lui-même inspiré de l'art moderne, de créateurs comme Francis Bacon, de photographes comme Belmer. Personnellement, je pense que par opposition à l'art classique qui représente la beauté, l'art moderne a toujours essayé de matérialiser les aspects les plus sombres de notre époque. C'est aussi ce que le film devait pouvoir illustrer. Avec ma directrice artistique, nous nous sommes beaucoup documentés sur Hiroshima, Tchernobyl... pour essayer de suivre l'art moderne dans la figuration des grandes angoisses du siècle dernier. D'où l'esthétique concentrationnaire de cet univers infernal. Bien qu'à mon sens aucune création horrifique ne peut égaler où même se comparer aux vrais drames de l'Histoire !

LES CREATURES

Dans SILENT HILL, les créatures ne sont pas uniquement là pour faire peur. Toutes ont une fonction bien précise. J'ai inventé de toutes pièces celle du Concierge et j'étais inquiet de la réaction de Yamaoka lorsqu'il la découvrirait. Par contrat, il avait le droit de me la faire retirer du film si elle ne lui plaisait pas ! En fait, il a adoré cette créature vraiment immonde qui hante les toilettes de l'école, rongée par une espèce d'infection vénérienne ! Le Concierge joue un rôle essentiel dans l'intrigue et il est l'une des clés de cet univers, en fait une punition géante administrée par une petite fille auquel on a fait du mal. Les créatures de Silent Hill ont toutes une dimension pathétique. Elles ne sont pas les vrais monstres de cet univers mais simplement des projections de la culpabilité, de la punition et du remords. Ce ne sont pas des monstres au sens habituel du terme. Ils ne nous attendent pas dans les coins pour nous sauter dessus. Ce sont de pauvres choses qui déambulent dans l'obscurité, attirées par le simple fait que vous êtes toujours vivant. Leur promiscuité est déplaisante et va bien au-delà du



danger réel qu'elles représentent. Les vrais monstres du film sont bel et bien les êtres humains ! En cela, les créatures de Silent Hill ont une fonction dantesque. Car lorsque Dante descend aux Enfers, ce qui le frappe d'abord dans le spectacle des damnés, c'est l'horreur de la condition humaine !

UNE EXPERIENCE POUR CHACUN

Je suis heureux d'avoir réussi à exprimer en termes simples une histoire aussi complexe. Si je n'avais pas puisé dans des sentiments vrais et essentiels, je n'y serais pas arrivé. SILENT HILL a été pour moi une étape supplémentaire sur le plan humain. Paradoxalement, malgré tout ce que nous avons tourné, malgré la

performance des comédiens, les décors, les effets, ma séquence favorite reste celle au début du film où la mère et sa fille s'endorment sous un arbre majestueux. Ces deux êtres sont heureux. Je savais que face aux mondes sombres et infernaux de « Silent Hill », je devais figurer ma propre version du Paradis. La lumière, la nature environnante, la puissance de sentiments absolus, cet instant idéal justifie le combat de cette mère pour son enfant. J'ai 45 ans et je n'ai toujours pas d'enfant. Cette scène est ma façon d'imaginer ce que pourrait être ma vie avec un enfant. Cela dit aussi mon espoir d'en avoir un jour et de pouvoir lui offrir une vie formidable.

J'ai rêvé de faire SILENT HILL dès que j'ai découvert le jeu. Je n'aurais pas supporté que quelqu'un d'autre s'en charge ! J'ai été ému que le créateur du jeu m'ait dit que j'avais réussi à en élargir l'univers. Il m'a confié qu'il en tiendrait compte pour la création du prochain opus. Je me sens d'abord un illustrateur au service de l'univers qu'il a créé et je suis heureux qu'il me considère un peu comme de la famille. Mais surtout, que ceux qui verront le film vivront une expérience à part entière, plongeant dans un monde fascinant, effrayant, émouvant, qu'ils soient fans du jeu ou complètement étrangers à son univers. SILENT HILL est une histoire de métamorphoses : celle des personnages de cette histoire, celle de ceux qui l'ont raconté, et je le souhaite, celle de ceux qui vont la découvrir.

DEVANT LA CAMERA

RADHA MITCHELL

Rose Da Silva

Radha Mitchell a partagé dernièrement avec Josh Hartnett la vedette du film de Petter Naess *CRAZY IN LOVE*, écrit par Ron Bass, et a tenu le double rôle principal de *MELINDA ET MELINDA* de Woody Allen, avec Will Ferrell et Chloe Sevigny. On avait pu la voir auparavant dans *NEVERLAND* de Marc Forster, pour lequel elle a été nommée au Screen Actors Guild Award de la meilleure interprétation d'ensemble avec ses partenaires Johnny Depp, Kate Winslet et Dustin Hoffman. Elle y incarnait Mary, l'épouse solitaire de J. M. Barrie. Le film a été nommé à de nombreux autres prix, notamment au Golden Globe du meilleur film dramatique.

Radha Mitchell avait déjà tourné sous la direction du réalisateur Marc Forster en 2000 dans *EVERYTHING PUT TOGETHER*, dont elle était aussi productrice. Le film avait été nommé à l'Independent Spirit Award.

Radha Mitchell tient ses premiers rôles à la télévision lorsqu'elle est au lycée, notamment dans la série «Neighbours» et dans «Blue Heelers». Elle fait ensuite des études de cinéma et de psychologie. C'est à cette époque qu'elle fait la connaissance d'Emma-Kate Croghan, qui la choisit pour jouer Danni dans sa comédie romantique *LOVE AND OTHER CATASTROPHES*. Le film sera présenté aux festivals de Cannes et de Sundance. Radha Mitchell sera à nouveau remarquée pour son film suivant, *HIGH ART* de Lisa Cholodenko, dans lequel elle incarne Syd, la jeune éditrice qui tombe amoureuse de sa voisine, jouée par Ally Sheedy.

Elle joue depuis aussi bien dans des blockbusters que dans des films indépendants. Elle a été l'interprète de *KICK* de Linda Heys, *PITCH BLACK* de David Twohy, avec Vin Diesel, *COWBOYS AND ANGELS* de Gregory C. Haynes, *TEN TINY LOVE STORIES* de Rodrigo Garcia, *NOBODY'S BABY* de David Seltzer, avec Gary Oldman et Skeet Ulrich, *WHEN STRANGERS APPEAR*, écrit et réalisé par Scott Reynolds, avec Josh Lucas.

Elle a joué ensuite dans *DEAD HEAT : PARI A HAUT RISQUE*, écrit et réalisé par Mark Malone, avec Kiefer Sutherland et Anthony LaPaglia, *PHONE GAME* de Joel Schumacher, avec Colin Farrell, et *MAN ON FIRE* de Tony Scott, avec Denzel Washington.

Côté télévision, elle a partagé avec Hank Azaria et Donald Sutherland la vedette de la minisérie à succès «Uprising», réalisée par Jon Avnet.

Elle a réalisé et interprété en 2002 le court métrage «Four Reasons».

SEAN BEAN

Christopher Da Silva

Sean Bean est célèbre dans le monde entier pour avoir incarné Boromir dans la Trilogie culte de Peter Jackson *LE SEIGNEUR DES ANNEAUX*. Il a reçu avec les autres acteurs principaux du *RETOUR DU ROI* le Screen Actors Guild Award, le Critics Choice Award et le National Board of Review Award. On l'a retrouvé très récemment dans *FLIGHTPLAN* de Robert Schwentke, aux côtés de Jodie Foster, où il incarnait le commandant Rich, *THE DARK* de John Fawcett, avec Maria Bello et *L'AFFAIRE JOSEY AIMES* de Niki Caro, avec Charlize Theron et Frances McDormand.

On l'a vu auparavant dans *THE ISLAND* de Michael Bay, aux côtés d'Ewan McGregor et Scarlett Johansson. Il avait précédemment incarné Ian Howe dans *BENJAMIN GATES ET LE TRESOR DES TEMPLIERS* de Jon Turteltaub, avec Nicolas Cage, et Ulysse dans *TROIE* de Wolfgang Petersen, aux côtés de Diane Kruger, Brad Pitt, Eric Bana et Orlando Bloom.

Il a été remarqué pour ses rôles dans *ESSEX BOYS* de Terry Winsor, *RONIN* de John Frankenheimer, *ANNA KARENINE* de Bernard Rose, *GOLDENEYE* de Martin Campbell, *WHEN SATURDAY COMES* de Maria Giese, *BLACK BEAUTY* de Caroline Thompson, *JEUX DE GUERRE* de Phillip Noyce, *CARAVAGGIO* de Derek Jarman, *THE FIELD* de Jim Sheridan, *UN LUNDI TROUBLE* de Mike Figgis, et *WINDPRINTS* de David Wicht. Il a interprété le thriller de science-fiction *EQUILIBRIUM* de Kurt Wimmer, avec Christian Bale, *PAS UN MOT* de Gary Fleder, avec Michael Douglas, et *TOM AND THOMAS* d'Esme Lammes. Il a joué depuis dans le film indépendant *THE BIG EMPTY* de Steve Anderson, avec Jon Favreau, Kelsey Grammer, Daryl Hannah, Rachel Leigh Cook et Joey Lauren Adams, présenté à l'AFI en 2003. Né à Sheffield, dans le Yorkshire, Sean Bean est diplômé de la Royal Academy of Dramatic Arts de Londres. Il est ensuite entré à la Royal Shakespeare Company, avec laquelle il s'est produit dans «Roméo et Juliette», «Fair Maid of the West» et «Le songe d'une nuit d'été», et a aussi joué dans plusieurs pièces dans le West End, au Royal Court Theatre et au Glasgow Citizen Theatre. Il a fait un retour triomphal au théâtre en 2002 avec «Macbeth» dans le West End à Londres, face à Samantha Bond.

Il a été la vedette de productions de la BBC comme «Sharpe's Rifle», où il incarnait

Richard Sharpe, héros des guerres napoléoniennes. Le téléfilm a eu tant de succès qu'il a donné lieu à 14 suites entre 1994 et 1997 et a fait de Sean Bean une star du petit écran. Il a joué aussi dans «Bravo Two Zero», «Lady Chatterley», «Clarissa», «Prince», «Tell Me You Love Me» et de nombreux autres téléfilms.



Laurie Holden

Cybil

Laurie Holden a été remarquée par Frank Darabont alors qu'elle se produisait sur scène au célèbre Larry Moss Acting Studio. Il lui a confié le rôle principal de son film THE MAJESTIC, dans lequel elle incarne l'amour perdu de Jim Carrey.

Elle a joué depuis dans le film d'action et d'aventure LES 4 FANTASTIQUES de Tim Story, puis dans le film familial indépendant OSCAR LE CHIEN QUI VAUT DES MILLIARDS de David Devine, avec Tim Curry, Jon Lovitz, Jennifer Tilly et Dean Cain. Elle retrouvera prochainement Ben Kingsley pour le film indépendant THE KNIGHTS OF IMPOSSINGWORTH PARK.

Possédant la double nationalité canadienne et américaine, Laurie Holden a reçu son diplôme de l'UCLA avec mention, puis le Natalie Wood Acting Award de la meilleure comédienne. Elle a étudié les classiques sur la scène londonienne à la Webber Douglas Academy of Dramatic Art. Elle a partagé la vedette de la mini-série «Young Catherine» avec Vanessa Redgrave et s'est fait connaître du public avec le rôle de Marita Covarubbias, l'informatrice de Fox Mulder aux Nations-Unies dans la série culte «X-Files». Elle a par ailleurs joué dans «Due South», pour laquelle elle a été nommée au Gemini Award, l'équivalent canadien de l'Emmy. Elle a aussi tenu le seul rôle féminin du remake des SEPT MERCENAIRES, le téléfilm «The Magnificent Seven», avec Michael Biehn.

Deborah Kara Unger

Dablta

Deborah Kara Unger a été dernièrement la partenaire de Michael Keaton dans LA VOIX DES MORTS de Geoffrey Sax, celle de Thomas Jane dans STANDER de Bronwen Hughes, et celle de John Travolta et Scarlett Johansson dans A

LOVE SONG FOR BOBBY LONG de Shainee Gabel. Elle a partagé avec Sir Ian McKellen la vedette d'EMILE de Carl Bessai, pour lequel elle a obtenu le Geraldine Page Best Actress Award à l'American Method Festival. En 2003, elle a été nommée au Genie Award canadien de la meilleure actrice dans BETWEEN STRANGERS d'Edoardo Ponti, avec Sophia Loren, Mira Sorvino et Gérard Depardieu. Elle avait été citée en 2002 comme meilleure actrice dans un second rôle pour SUNSHINE d'Istvan Szabo, avec Ralph Fiennes et William Hurt.

Elle a tourné en 2003 trois longs métrages dont 1.0 de Jeff Renfroe et Martein Thorsson, présenté en compétition officielle au Festival de Sundance 2004.

Depuis qu'elle a obtenu son diplôme du prestigieux National Institute of Dramatic Art d'Australie - elle a été la première Canadienne à y être admise - Deborah Kara Unger a joué dans des films comme HURRICANE CARTER de Norman Jewison, avec Denzel Washington, PAYBACK de Brian Helgeland, avec Mel Gibson, THE GAME de David Fincher, avec Michael Douglas et Sean Penn, CRASH de David Cronenberg, avec Holly Hunter et James Spader, qui a remporté le Prix spécial du Jury au Festival de Cannes. Elle a tenu son premier rôle au cinéma dans PRISONERS OF THE SUN de Stephen Wallace, avec Russell Crowe.

A sa filmographie figurent également THIRTEEN de Catherine Hardwicke, avec Holly Hunter, SALTON SEA de D.J. Caruso, avec Val Kilmer, SIGNS AND WONDERS de Jonathan Nossiter, avec Stellan Skarsgard et Charlotte Rampling, LEO de Mehdi Norowzian, avec Joseph Fiennes et Dennis Hopper, FEAR X de Nicolas Winding Refn, avec John Turturro, NO WAY HOME de Buddy Giovinazzo, avec Tim Roth, LUMINOUS MOTION de Bette Gordon et THE WEEKEND de Brian Skeet, avec Gena Rowlands, qui a obtenu le Best Ensemble Acting Award lors du Festival de Seattle 1999.

Elle a joué depuis dans ALIBI de Matt Checkowski, avec Rebecca Romijn et Steve Coogan, et THINGS THAT HANG FROM TREES d'Ido Mizrahi, avec Ray McKinnon et Laila Robbins.

Côté télévision, elle a incarné Ava Gardner dans le téléfilm de HBO de 1998 «The Rat Pack», et a joué dans la mini-série primée «Bangkok Hilton» avec



Nicole Kidman. En septembre 2004, Deborah Kara Unger a reçu le Prix d'Excellence au Festival international de cinéma de Vladivostok, en Russie, et en avril 2004, l'Imagery Award de Cinema Epicuria. En mai 2003, elle s'était vu remettre le Libertae Award au Festival de Dubrovnik pour sa défense de l'esprit d'indépendance au cinéma.

Kim Coates

L'officier Gucci

Kim Coates est né à Saskatoon, Saskatchewan, au Canada. Il mène sa carrière aussi bien dans son pays natal qu'aux Etats-Unis. Avec à son actif plus d'une trentaine de films, il a été l'interprète d'OTAGE de Florent Siri, avec Bruce Willis, ASSAUT SUR LE CENTRAL 13 de Jean-François Richet, avec Ethan Hawke et Laurence Fishburne, OPEN RANGE de et avec Kevin Costner, avec Robert Duvall et Annette Benning, HOLLYWOOD NORTH de Peter O'Brian, avec Matthew Modine et Alan Bates, INDESTRUCTIBLE de Rodrigo Garcia, avec Wesley Snipes, et des films oscarisés LA CHUTE DU FAUCON NOIR de Ridley Scott et PEARL HARBOR de Michael Bay.

Il a joué également dans LE DERNIER SAMARITAIN de Tony Scott, INNOCENT BLOOD de John Landis, LE CLIENT de Joel Schumacher, WATERWORLD de Kevin Reynolds, MEMOIRES SUSPECTES de John Dahl, EN ROUTE POUR L'ECOLE d'Arthur Hiller, TERRE : CHAMP DE BATAILLE de Roger Christian, AUGGIE ROSE de Matthew Tabak, et FULL DISCLOSURE de John Bradshaw.

A Broadway, il a incarné Stanley Kowalski dans «Un tramway nommé désir» et «Macbeth» au légendaire Stratford Theatre.

Il a joué également dans une vingtaine de téléfilms dont «Scream Team» avec Eric Idle, «Thoughcrimes» avec Joe Flannigan, et dans la série «Fallen Angels» avec Bill Pullman. Il a été nommé au Gemini Award du meilleur acteur dans un second rôle pour «Dead Silence» et de la meilleure guest star dans une série dramatique pour «Au-delà du réel, l'aventure continue». Il a depuis tourné la mini-série «Hercules», le téléfilm «Friend of the Family» et «Grilled» avec Ray Romano.



Tanya Allen

Anna

Tanya Allen est bien connue pour son rôle dans la série primée de Ken Finkleman «The Newsroom», pour lequel elle a remporté le Gemini Award - l'équivalent canadien de l'Emmy - de la meilleure interprétation dans une comédie. Après avoir étudié à la prestigieuse American Academy of Dramatic Arts à New York, elle a entamé sa carrière professionnelle avant même ses 20 ans, en jouant dans des séries comme «The Adventures of Shirley Holmes» et «Kung Fu : The Legend Continues». Elle a aussi tourné divers téléfilms comme «Lives of Girls & Women», qui lui a valu une citation au Gemini en 1994.

Elle s'est imposée grâce au rôle-titre du téléfilm canadien «Lyddie», un drame historique sur une jeune fille qui quitte sa famille pauvre pour travailler dans une filature, et à son rôle principal dans la série «The Newsroom». Elle a tenu ensuite le rôle principal du drame se déroulant durant la Seconde Guerre mondiale «Regeneration», avec Jonathan Pryce et Jonny Lee Miller.

L'année suivante, elle s'installait à New York pour jouer dans le téléfilm «Platinum» de Bruce McDonald, pour lequel elle a été citée au Gemini Award de la meilleure actrice, et dans les films CLUTCH de Chris Grismer, avec Tom Green, APPEL AU MEURTRE de Kari Skogland, avec Wesley Snipes et Linda Fiorentino, WHITE LIES de Ken Selden, avec Sarah Polley. Elle est devenue une des actrices préférées des fans de SF avec son rôle dans la série «Starhunter». Elle a repris ce rôle pour «Starhunter 2300», puis a joué dans la comédie dramatique CHICKS WITH STICKS, réalisée par Kari Skogland.

Alice Krige

Cristabella

Alice Maud Krige est née à Uppington, en Afrique du Sud. Après quatre ans d'études à la Rhodes University de Grahamstown, en Afrique du Sud, elle part à Londres où elle se forme au métier d'actrice à la Central School of Speech and Drama.

Elle fait ses débuts professionnels en 1979 dans «Play for Today» sur BBC. En



1980, elle tient son premier rôle au cinéma dans LES CHARIOTS DE FEU de Hugh Hudson, Oscar du meilleur film, où elle incarne Sybil Gordon. La même année, elle joue dans l'adaptation télévisée «Charles Dickens' A Tale of Two Cities», puis tient un double rôle dans GHOST STORY de John Irvin en 1981. Elle débute parallèlement au théâtre dans le West End, dans une production de la pièce de George Bernard Shaw «Arms and the Man». Elle reçoit le Plays and Players Award et un Laurence Olivier Award de la meilleure révélation de l'année.

Elle choisit ensuite de travailler avec la prestigieuse Royal Shakespeare Company. Elle se produit dans «Le Roi Lear», «La tempête», «La mégère apprivoisée» et «Cyrano de Bergerac». Elle joue parallèlement dans des films comme LE ROI DAVID de Bruce Beresford,

BARFLY de Barbet Schroeder, LA NUIT DECHIRÉE de Mick Garris, CODE NAME : CHAOS d'Anthony Thomas, SEE YOU IN THE MORNING d'Alan J. Pakula ou encore INSTITUTE BENJAMINA de Stephen et Timothy Quay.

Elle est particulièrement remarquée pour son interprétation de la Reine Borg dans STAR TREK : PREMIER CONTACT de Jonathan Frakes, qui lui a valu le Saturn Award 1997. Elle est ensuite l'interprète d'AMANDA de Bobby Roth, HABITAT de Rene Daalder, TWILIGHT OF THE ICE NYMPHS de Guy Maddin, THE COMMISSIONER de George Sluizer, MOLOKAI : THE STORY OF FATHER DAMIEN de Paul Cox, LE PETIT VAMPIRE d'Uli Edel et LE REGNE DU FEU de Rob Bowman.

Elle a dernièrement joué dans SHADOW OF FEAR de Rick Cowan et dans un téléfilm biographique sur la vie de Natalie Wood, a participé à l'attraction pour parc à thème Borg Invasion, et a tourné une version téléfilm de «Dynasty». On la retrouvera dans le film LONELY HEARTS de Todd Robinson.

Elle a souvent joué à la télévision, notamment dans la mini-série «Ellis Island» et dans «Wallenberg : A Hero's Story». Elle a participé à des séries comme «Beverly Hills» et «Becker». Elle a joué plus récemment dans la mini-série «Dinotopia», et dans «Children of Dune», et a tenu un rôle régulier dans la série «Deadwood».

Elle a été nommée il y a peu docteur honoris causa en littérature de la Rhodes University et produit à présent son premier long métrage.

JODELLE FERLAND

Sharon, Alessa, Dark Alessa

Agée aujourd'hui de 11 ans, Jodelle Micah Ferland a déjà joué au cinéma et à la télévision, à la radio et dans des spots publicitaires. Née en 1994 à Namaimo, en Colombie britannique, au Canada, elle a tenu son premier rôle à la télévision dans un épisode de «Cold Squad» en 1998. Elle a rapidement obtenu son premier rôle principal dans un film avec «Mermaid», à l'âge de 4 ans. Son interprétation de Desi lui a valu d'être citée au Daytime Emmy Award - elle a été la plus jeune actrice jamais nommée. Son interprétation lui a également valu un Young Artist Award of Hollywood.

Elle a joué depuis dans près d'une trentaine de téléfilms et séries dont «Sole Survivor» d'après Dean Koontz, «Special Delivery», «Trapped» de Deran Sarafian, «Miracles of the Cards», «Carrie» et récemment «Too Cool For Christmas».

Elle a tenu son premier rôle au cinéma dans DEADLY LITTLE SECRETS de Fiona MacKenzie puis dans THEY de Robert Harmon et Rick Bota. Elle a joué dernièrement dans TIDELAND de Terry Gilliam.

Jodelle Ferland a été la guest star de «Dark Angel» en 2000, «Smallville» en 2001 et «Le messager des ténèbres» en 2004. On a pu la voir très récemment dans «Stephen King's Kingdom Hospital», dans lequel elle joue une petite fille torturée qui hante les couloirs de l'hôpital.



DERRIERE LA CAMERA

CHRISTOPHE GANS

Réalisateur

Christophe Gans est né en 1960 à Antibes. Passionné de cinéma depuis son plus jeune âge, il réalise ses premiers films en Super-8 à l'adolescence, et à la fin des années 70, publie le fanzine «Rhesus Zero» pour partager sa passion pour la science-fiction, le kung-fu et les autres films de genre.

En 1980, il entre au prestigieux Institut des Hautes Etudes Cinématographiques, l'IDHEC, où il réalise un court métrage intitulé «Silver Slime», hommage à Mario Bava, qui est accueilli avec enthousiasme au Festival du Film Fantastique de Paris 1982.

En 1982 également, il fonde le magazine Starfix, spécialiste du cinéma fantastique et d'effets spéciaux, qui deviendra rapidement une référence. Il y soutient des cinéastes comme David Cronenberg, Dario Argento, Russell Mulcahy, David Lynch, John Carpenter ou Sergio Leone. Il anime également la chronique cinéma dans l'émission d'Antoine de Caunes «Rapido».

Il travaille par la suite sur plusieurs scénarios, dont une adaptation de la bande dessinée underground culte de Liberatore, «RanXerox». C'est comme scénariste et réalisateur d'un épisode du film à sketches NECRONOMICON de Lovecraft, en 1994, qu'il attire l'attention d'investisseurs du cinéma japonais. Ce segment, «Hotel of the Drowned», les persuade de lui confier la réalisation de l'adaptation en prises de vues réelles de la populaire série de manga et d'animé «Crying Freeman». Le film CRYING FREEMAN crée l'événement et remporte le Prix du Public au Festival du Film Fantastique de Suède en 1995, et est nommé à l'International Fantasy Film Award du meilleur film au Festival Fantasporto 1996. Toujours fan de kung-fu, Christophe Gans crée la collection vidéo «HK» dans laquelle il rassemble les chefs-d'œuvre du genre. Il travaille ensuite pendant deux ans sur une adaptation de «20 000 lieues sous les mers» de Jules Verne avant de réaliser LE PACTE DES LOUPS. Sortie en 2001, cette histoire sur la Bête du Gévaudan a obtenu quatre citations et un César, et huit nominations aux Saturn Awards 2002 dont ceux du meilleur réalisateur, du meilleur film et du meilleur scénario par l'Academy of Science Fiction, Fantasy & Horror Films. Le film a été également nommé au Grand Prix du Festival International du Film Fantastique de Bruxelles en 2002, et a remporté le Grand Prix du Film fantastique européen au Festival International du Film de Catalogne 2001 de Sitges, en Espagne.

Christophe Gans a diversifié récemment ses occupations en co-produisant le premier film du talentueux Pascal Laugier, SAINT-ANGE, avec Virginie Ledoyen et Lou Doillon.

ROGER AVARY

Scénariste

Né au Canada, Roger Avary est un cinéaste hors norme qui a su se faire une place aussi bien à Hollywood qu'à l'avant-garde du cinéma indépendant. Ancien vendeur dans un magasin de vidéo à Manhattan Beach, en Californie, il se proclame lui-même «membre de la génération vidéo», la première génération de cinéastes de l'âge de l'information à avoir eu un accès total à des dizaines de milliers de films à tout moment...

Le premier film qu'il a écrit et réalisé, KILLING ZOE, a obtenu en 1994 de nombreux prix dont ceux du meilleur film au Festival International de Yubari au Japon, au Mystfest en Italie et un Prix Spécial du Festival de Cannes. Interprété par Eric Stoltz, Julie Delpy et Jean-Hughes Anglade, le film a reçu un accueil enthousiaste et est considéré comme l'un des meilleurs premiers films de ces vingt dernières années. Son second film comme réalisateur et scénariste, LES LOIS DE L'ATTRACTION, une adaptation visuellement frappante du roman de Bret



Easton-Ellis interprétée par James Van Der Beek, Shannyn Sossamon, Jessica Biel et Kip Pardue, a été lui aussi un succès, au point que Avary et Greg Shapiro ont acheté les droits d'un autre roman de Easton-Ellis, «Glamorama». Le film est actuellement en développement sous la bannière Kingsgate Films, la société de production de Shapiro. Avary a en outre travaillé sur le prochain film d'animation de Robert Zemeckis, BEOWULF.

Roger Avary a cosigné avec le réalisateur Quentin Tarantino le scénario de PULP FICTION, qui a remporté la Palme d'Or au Festival de Cannes. Avary et Tarantino ont obtenu l'Oscar et le BAFTA Award du meilleur scénario original. Ils ont remporté les Prix du meilleur scénario de la Los Angeles Film Critics Association, du New York Film Critics Circle, de la Boston Society of Film Critics et de la National Society of Film Critics. A la suite de ce succès, Roger Avary a été amené à travailler avec les plus grands studios, dont Warner Bros, Paramount, Dreamworks. Il a travaillé avec Paramount Pictures sur le remake de L'OPERATION DIABOLIQUE, un film de John Frankenheimer réalisé en 1966. Roger Avary est également un producteur très actif, tant à la télévision que dans le cinéma indépendant : c'est à lui que l'on doit BOOGIE BOY de Craig Hamann et THE LAST MAN de Harry Ralston.

Roger Avary est porte-parole de Apple Computer et de leur logiciel de montage Final Cut Pro, avec lequel il a monté son film 35 mm LES LOIS DE L'ATTRACTION. Ardent défenseur d'Apple, il a publié des articles dans Daily Variety, le Hollywood Reporter, Post Magazine, Rez Magazine, Videography Magazine, Millimeter Magazine et bien d'autres. Il donne chaque année des conférences à l'Art Center College of Design.

Il collectionne et restaure les jeux d'arcade anciens Atari X-Y.

Roger Avary monte actuellement un long métrage vidéo numérique intitulé GLITTERATI. Il prépare également un nouveau scénario qu'il réalisera.

SAMUEL HADIDA

Producteur

Samuel Hadida est l'un des producteurs et distributeurs les plus réputés du cinéma. Il dirige à Paris avec son frère Victor la société Metropolitan Filmexport, qu'ils ont créée avec leur père David au début des années 80. Metropolitan est devenue depuis la première société française indépendante de distribution de films en langue anglaise. Sous la bannière Metropolitan ont été distribués de très nombreux films à succès, notamment la Trilogie culte du SEIGNEUR DES ANNEAUX de Peter Jackson, HISTORY OF VIOLENCE nominé dans la catégorie meilleur film étranger aux César et COLLISION Oscar 2005 du meilleur film. Diriger la croissance de sa société de distribution a apporté à Samuel Hadida une remarquable

expérience en matière de distribution et de marketing, et franchir le pas pour devenir producteur de ses propres films était pour lui une évidence.

Samuel Hadida a découvert et produit le premier scénario de Quentin Tarantino, TRUE ROMANCE. Réalisé par Tony Scott, le film réunissait Christian Slater, Patricia Arquette, Brad Pitt, Denis Hopper, Christopher Walken, Gary Oldman et James Gandolfini. Hadida produit ou coproduit à présent plusieurs films par an à travers Davis Films, la société de production qu'il possède et dirige avec son frère. Ces productions comprennent des fleurons du cinéma français, des productions et coproductions européennes et des productions américaines. Outre SILENT HILL, Samuel Hadida a récemment produit DOMINO de Tony Scott, avec Keira Knightley et Mickey Rourke, et le thriller de Fabian Bielinsky, EL AURA. Il a également produit RESIDENT EVIL de Paul Anderson et RESIDENT EVIL : APOCALYPSE d'Alexander Witt, avec Milla Jovovich, LE PONT DU ROI SAINT-LOUIS de Mary McGuckian, avec Robert De Niro, NOUVELLE-FRANCE de Jean Beaudin et AU BOUT DU MONDE A GAUCHE d'Avi Nesher. Il a par ailleurs été le coproducteur exécutif du film de George Clooney GOOD NIGHT, AND GOOD LUCK.

Samuel Hadida entretient une collaboration suivie avec le scénariste et réalisateur Roger Avary, dont il a produit le premier film, KILLING ZOE, interprété par Jean-Hugues Anglade et Julie Delpy. Il a ensuite été le producteur exécutif des LOIS DE L'ATTRACTION, avant de faire appel à lui pour écrire le scénario de SILENT HILL, d'après le très populaire jeu vidéo.

En 1995, Samuel Hadida a produit le premier film de Christophe Gans, NECRONOMICON. Une longue collaboration entre les deux hommes donnera naissance à CRYING FREEMAN puis au PACTE DES LOUPS, succès du box-office français et international avec Samuel Le Bihan, Mark Dacascos, Vincent Cassel, Monica Bellucci et Emilie Dequenne, nommé à quatre César et à huit Saturn Awards. Parmi les autres productions de Samuel Hadida figurent le thriller psychologique de David Cronenberg SPIDER, avec Ralph Fiennes et Miranda Richardson, LA LOI DU PLUS FORT de Sheldon Lettich, le premier film d'arts martiaux sur la Capoeira, qui a révélé Mark Dacascos, DANCING AT THE BLUE IGUANA de Michael Radford, le film pionnier mêlant images de synthèse et réelles PINOCCHIO de Steve Barron, avec Martin Landau, FREEWAY de Matthew Bright, libre adaptation du Petit Chaperon Rouge coproduite avec Oliver Stone - ce film, le premier rôle de Reese Witherspoon, a remporté le Grand Prix du Festival de Cognac, et NIRVANA de Gabriele Salvatores.

Parmi ses projets figurent ONIMUSHA, adaptation du célèbre jeu vidéo Capcom, et JUDGE DEE, qui sera adapté de la série de livres de Robert Van Gulik.





DON CARMODY

Producteur

Don Carmody est producteur de cinéma depuis près de trente ans. Il a été vice-président de la production de la société canadienne Cinepix (devenue depuis Lions Gate Films), où il a coproduit les premiers films de David Cronenberg, *THEY CAME FROM WITHIN* et *RAGE*, ainsi que la comédie *ARRETE DE RAMER*, *T'ES SUR LE SABLE* d'Ivan Reitman.

En 1980, Don Carmody fonde sa propre société de production, et produit *PORKY'S* puis *PORKY'S II* de Bob Clark, *A CHRISTMAS STORY* du même réalisateur, *LE GUERRIER DE L'ESPACE : AVENTURES EN*

ZONE INTERDITE de Lamont Johnson, *MURMURES D'OUTRE-TOMBE* de Douglas Jackson, *LA GAGNE* de Ben Bolt, *SCOOP* de Ted Kotcheff, *PREUVE A L'APPUI* de Michael Crichton, et plusieurs films avec Chuck Norris, dont *L'ARME SECRETE* et *SIDEKICKS*.

Il revient ensuite à la comédie avec *WEEK-END CHEZ BERNIE* de Ted Kotcheff et *WEEK-END CHEZ BERNIE 2* de Robert Klane.

Don Carmody a produit près de 75 films, dont *JOHNNY MNEMONIC* de Robert Longo, *STUDIO 54* de Mark Christopher, *WILL HUNTING* de Gus Van Sant, *THE THIRD MIRACLE* d'Agnieszka Holland, *GET CARTER* de Stephen T. Kay, *MON VOISIN LE TUEUR* de Jonathan Lynn, *THE PLEDGE* de Sean Penn, *DESTINATION : GRACELAND* de Demian Lichtenstein, *ANGEL EYES* de Luis Mandoki, *BRAQUAGES* de David Mamet, *CITY BY THE SEA* de Michael Caton-Jones, *DETOUR MORTEL* de Rob Schmidt.

Il a été producteur exécutif de *GOTHIKA* de Mathieu Kassovitz, avec Halle Berry, Penélope Cruz et Robert Downey Jr., producteur de *RESIDENT EVIL : APOCALYPSE* d'Alexander Witt, avec Milla Jovovich, et producteur exécutif d'*ASSAUT SUR LE CENTRAL 13* de Jean-François Richet, avec Ethan Hawke, Laurence Fishburne, Gabriel Byrne et Maria Bello. Il a plus récemment été producteur exécutif de *LUCKY NUMBER SLEVIN*, tourné à Montréal avec Bruce Willis, Josh Hartnett et Morgan Freeman, et producteur de *SKINWALKERS* à Toronto.

VICTOR HADIDA

Producteur exécutif

Directeur général de Metropolitan Filmexport, Victor Hadida compte plus de vingt années d'expérience dans le financement de longs métrages et la distribution.

Il a été le producteur exécutif de *CRYING FREEMAN*, réalisé par Christophe Gans. Il s'est impliqué dans tous les projets de Davis Films, et notamment *PINOCCHIO* de Steve Barron, *LA LOI DU PLUS FORT* de Sheldon Lettich, *FREEWAY* de Matthew Bright, *NIRVANA* de Gabriele Salvatores et *RESIDENT EVIL*, réalisé par Paul W. S. Anderson.

Il a également assuré la production exécutive du thriller psychologique de David Cronenberg *SPIDER*, présenté en sélection officielle au festival de Cannes et interprété par Ralph Fiennes et Miranda Richardson, de *RESIDENT EVIL :*

APOCALYPSE d'Alexander Witt, *AU BOUT DU MONDE A GAUCHE* d'Avi Neshet, *NOUVELLE-FRANCE* de Jean Beaudin et *LE PONT DU ROI SAINT-LOUIS* de Mary McGuckian, d'après le roman de Thornton Wilder lauréat du Prix Pulitzer. Il a dernièrement été producteur exécutif de *DOMINO* de Tony Scott, avec Keira Knightley et Mickey Rourke et le coproducteur exécutif du film de George Clooney *GOOD NIGHT, AND GOOD LUCK*.

Passionné, Victor Hadida contribue également à la recherche, la restauration et la distribution de tous les chefs-d'œuvre du cinéma asiatique à travers la collection «HK» dirigée par Christophe Gans.

C'est en 1984, après des études supérieures de commerce et d'affaires internationales, qu'il a rejoint son père et son frère au sein de Metropolitan Filmexport. Il se consacre à présent au montage financier des futures productions Davis Films ainsi qu'aux prochains films distribués.





ANDREW MASON

Producteur exécutif

Andrew Mason a passé l'année 2004 en Roumanie pour produire le thriller horrifique LA CRYPTÉ, premier long métrage de l'Australien Bruce Hunt, interprété par Cole Hauser, Eddie Cibrian et Lena Headey.

Andrew Mason a entamé sa carrière dans le cinéma comme monteur de documentaires et de films publicitaires au début des années 70. Il s'est orienté ensuite vers la production, et a dirigé une société de production d'émissions de télé prospère. Il a créé le premier studio australien d'effets visuels en 1983, et a supervisé les effets de nombreux films australiens. En 1990, il est revenu à la

production et a entamé une longue collaboration avec le réalisateur Alex Proyas, produisant nombre de ses clips et films publicitaires. En 1993, il a été superviseur des effets visuels et réalisateur de la 2^e équipe sur le film de Proyas THE CROW. En 1996, Andrew Mason a produit DARK CITY d'Alex Proyas, puis MATRIX des frères Wachowski, coproduit avec Joel Silver et Barrie Osborne. Il a ensuite été producteur exécutif de MATRIX RELOADED et MATRIX REVOLUTIONS. En 2001 et 2002, il a produit SWIMMING UPSTREAM de Russell Mulcahy, avec Judy Davis et Geoffrey Rush. En 2002, sa société, City Productions, a produit DANNY DECKCHAIR, une comédie romantique avec Rhys Ifans et Miranda Otto, écrite et réalisée par Jeff Balmeyer. Il a aussi été producteur exécutif de PLANETE ROUGE d'Anthony Hoffman.

Il a été producteur exécutif de trois films en 2002 et 2003, SCOOBY DOO de Raja Gosnell, avec Matthew Lillard, Freddie Prinze Jr., Sarah Michelle Gellar et Linda Cardellini, LA REINE DES DAMNES de Michael Rymer, avec Stuart Townsend et KANGOUROU JACK de David McNally, avec Jerry O'Connell et Estella Warren.

Andrew Mason est membre du comité de direction de la Macquarie Film Corporation, créée par la banque australienne Macquarie Bank pour financer des productions cinéma et télévision, et président délégué du New South Wales State Film and Television Office.

AKIRA YAMAOKA

Producteur exécutif

Akira Yamaoka a composé la musique de plusieurs dizaines de jeux vidéo Konami. Après avoir étudié le design industriel et l'architecture intérieure au Tokyo Art College, il a entamé une carrière de compositeur de musique freelance.

Il est entré chez Konami le 21 septembre 1993. Il est particulièrement connu pour son travail sur la série des quatre jeux «Silent Hill», dont il a composé toute la musique et créé tous les effets sonores. Il a joué également un rôle clé en tant que producteur de «Silent Hill 3» et «Silent Hill 4».

Il a travaillé par ailleurs sur le son et la musique de plusieurs autres franchises Konami. Akira Yamaoka a récemment sorti son premier album solo et a aussi travaillé sur la musique du film SILENT HILL.



DAN LAUSTSEN, D.F.F.

Directeur de la photographie

Dan Laustsen retrouve Christophe Gans après avoir éclairé LE PACTE DES LOUPS. On lui doit aussi la photo de LA LIGUE DES GENTLEMEN EXTRAORDINAIRES de Stephen Norrington, et de NUITS DE TERREUR de Jonathan Liebesman.

Il a travaillé sur une trentaine de films dans son pays natal, le Danemark, et à l'étranger. Il a reçu quatre fois l'équivalent danois de l'Oscar de la meilleure photo pour DINA d'Ole Bornedal, qui lui a aussi valu le Prix de la meilleure photo au Robert Festival, THE MIRACLE IN VALBY d'Ake Sandgren, et L'OMBRE D'EMMA





et THUNDERBIRD de Soren Kragh-Jacobsen. Il a remporté un Prix Spécial aux Boldi Awards pour GUMMI-TARZAN de Soren Kragh-Jacobsen.

Il a aussi signé la photo de GISELLE d'Anne Wivel, THE BOYS FROM ST. PETRI de Soren Kragh-Jacobsen, MIMIC de Guillermo Del Toro, NIGHTWATCH d'Ole Bornedal, HEART OF LIGHT de Jacob Gronlykke, CRINIÈRE AU VENT de Sergueï Bodrov, BEYOND d'Ake Sandgren, CARMEN AND BABYFACE de Jon Bang Carlsen, et ELISE de Claus Ploug.

Dan Laustsen a étudié la photo et a été photographe de mode avant de se former pendant trois ans à la Danish Film School. Il a éclairé son premier film à l'âge de 25 ans.

CAROL SPIER

Chef décoratrice

Carol Spier crée depuis plus de vingt ans des décors aussi bien pour le cinéma que pour la télévision.

Elle a créé les décors de douze films de David Cronenberg, commençant comme directrice artistique sur VIDEODROME et SCANNERS et remportant le Genie Award canadien pour ceux du FESTIN NU et de FAUX SEMBLANTS. Nommée chef décoratrice sur DEAD ZONE, on lui doit aussi ceux de EXISTENZ, CRASH, M. BUTTERFLY, LA MOUCHE, CHROMOSOME 3 et FAST COMPANY, et dernièrement A HISTORY OF VIOLENCE.

Elle a débuté comme ensemblière, décoratrice de plateau et chef accessoiriste sur THE MOURNING SUIT de Leonard Yakir au Canada. Elle s'est ensuite installée à Toronto, où elle a travaillé comme assistante du directeur artistique sur EQUUS de Sidney Lumet et WHY SHOOT THE TEACHER de Silvio Narizzano, avant de devenir directrice artistique sur AGNES DE DIEU de Norman Jewison et LES ENVOUTES de John Schlesinger.

Elle a par la suite été chef décoratrice du BOSS de Les Mayfield, LA LIGUE DES GENTLEMEN EXTRAORDINAIRES de Stephen Norrington, NOEL de Chazz Palminteri, MIMIC de Guillermo Del Toro, SUPER NOEL de John Pasquin, CANADIAN BACON de Michael Moore, JOE'S APARTMENT de John Payson, JEUX D'ADULTES d'Alan J. Pakula et FLIC ET REBELLE de Jack Sholder. Elle a depuis signé ceux de BLADE II de Guillermo Del Toro, L'ELUE de Chuck Russell et DRACULA 2001 de Patrick Lussier.

Elle a obtenu un Gemini Award canadien pour les décors de la série «Anne of Green Gables». Elle a aussi créé ceux des téléfilms «Dash and Lily», «Gotham», pour lesquels elle a été nommée à l'ACE Award des meilleurs décors, «Escape From Iran», «Overdrawn at the Memory Bank», «Friday's Curse», «Scales of Justice» et «X-Rated».



Née au Canada, Carol Spier a étudié la décoration d'intérieur à la Faculté d'architecture de l'University of Manitoba et a débuté comme décoratrice d'intérieur à Winnipeg, dans le Manitoba, et en travaillant comme costumière et décoratrice pour différentes troupes de théâtre dont le Manitoba Theater Center.

PATRICK TATOPOULOS

Conception des créatures

Patrick Tatopoulos est l'un des concepteurs de créatures et d'effets spéciaux les plus réputés du cinéma. Il a travaillé dernièrement sur UNDERWORLD 2 EVOLUTION de Len Wiseman, LA CRYPTTE de Bruce Hunt, CURANDERO d'Eduardo Rodriguez, et VENOM de Jim Gillespie.

Il a créé et supervisé les créatures de I, ROBOT d'Alex Proyas, UNDERWORLD de Len Wiseman, et de GODZILLA, INDEPENDENCE DAY et STARGATE de Roland Emmerich. Sur ce dernier film, il a travaillé avec Emmerich d'abord comme concepteur des décors extraterrestres, ensuite comme créateur des créatures et des maquillages spéciaux. Il a créé les effets de PITCH BLACK de David Twohy, LE PEUPLE DES TENEBRES de Robert Harmon, CURSED de Wes Craven, SUPERNOVA de Walter Hill, SUPER MARIO BROS. Il a créé la souris animatronique de STUART LITTLE de Rob Minkoff. Il a créé le concept visuel des créatures de VAN HELSING de Stephen Sommers, LES CHRONIQUES DE RIDDICK de David Twohy, et ERAGON de Stefen Fangmeier. Il a été



consultant visuel sur ALIEN VS. PREDATOR de Paul Anderson et coordinateur de plateau sur DRACULA de Francis Coppola, LES DOORS d'Oliver Stone, SEVEN de David Fincher.

Il a conçu et réalisé les maquillages spéciaux et les créatures du téléfilm «Saint Sinner», réalisé par Josh Butler d'après Clive Barker.

En 2000, il a écrit et réalisé son premier court métrage, «Bird of Passage». Cette première réalisation lui a ouvert les portes du clip, et il a été engagé pour réaliser, créer les décors et les maquillages spéciaux de deux clips de Coolio.

Il a par ailleurs été chef décorateur de UNDERWORLD 2 EVOLUTION de Len Wiseman, I, ROBOT et DARK CITY d'Alex Proyas, INDEPENDENCE DAY, et de la série télévisée «Special Unit 2». Il a même signé certains costumes de STARGATE.

Patrick Tatopoulos est né à Paris d'un père grec et d'une mère française. Il a fait ses études aux Arts Décoratifs, aux Arts Appliqués et aux Beaux-Arts à Paris. Il s'est ensuite installé à Rome pour peindre et dessiner, et a travaillé comme graphiste pour des illustrations de bande dessinée, ainsi que dans la décoration d'intérieure. Il est resté trois ans en Italie avant de partir pour Athènes. Il y a été illustrateur pour plusieurs magazines, restaurants et bars, et a travaillé pour Liberis Publications, qui possède plusieurs magazines de mode et de sport. Il s'est ensuite installé aux Etats-Unis en 1989 pour faire carrière dans le cinéma.

SEBASTIEN PRANGERE

Chef monteur

Né à Paris, Sébastien Prangère a obtenu son diplôme de l'ESRA en 1991. Il a monté des courts métrages, des bandes annonces et des documentaires comme «Perfect Day», «Numéro 26», «Brushing Sue Helen», «L'appel de la cave», «Benson & Edges», «4e sous-soul», et «Dans la nuit».

Il a monté ses premiers longs métrages avec LE PACTE DES LOUPS de Christophe Gans en 2001 et LES ENTRAILLES DE LA BÊTE, un documentaire making-of réalisé par Pascal Laugier. Après BROCELIANDE de Doug Headline, il a retrouvé Pascal Laugier pour son premier long métrage SAINT ANGE et 9 A de Reza Rezai.

Il a par ailleurs réalisé des documentaires et supervisé des DVD pour des sociétés comme Metropolitan et Studio Canal.

WENDY PARTRIDGE

Chef costumière

Wendy Partridge est née en Angleterre et vit au Canada. Elle a travaillé pour la première fois dans le cinéma sur FAST COMPANY de David Cronenberg en 1978. Assistante à la création des costumes sur THE MAD TRAPPER et KLONDIKE, elle est devenue chef costumière sur HIGH COUNTRY. Elle a ensuite créé les costumes de téléfilms comme «Anatomy of a Hate Crime», «High Noon», «Black Fox», et «Children of the Dust» et de la série «Lonesome Dove : The Outlaw Years». Elle a par ailleurs travaillé sur «Snow Day» avec Iggy Pop et Pam Grier, «In Cold Blood», et «Call of the Wild».

Côté cinéma, elle a créé les costumes de UNDERWORLD de Len Wiseman, BLADE II de Guillermo Del Toro, HIGHLANDER : ENDGAME de Douglas Aarnikowski, et TEXAS RANGERS de Steve Miner. Pour la section tournée au Canada du film d'Oliver Stone ENTRE CIEL ET TERRE, elle a habillé six mille guerriers samouraïs du XVI^e siècle. Elle a été nommée quatre fois au Genie Award canadien et l'a remporté en 1986 pour LOYALTIES d'Anne Wheeler. Elle a depuis créé les costumes de HELLBOY de Guillermo Del Toro, pour lequel elle a été nommée au Prix des meilleurs costumes de l'Academy of Science Fiction, Fantasy & Horror Films, LES 4 FANTASTIQUES de Tim Story, UNDERWORLD 2 EVOLUTION de Len Wiseman et LA CRYPTTE de Bruce Hunt. Elle a été nommée au Genie Award 2003 des meilleurs costumes pour «Come L'America».

Elle a également contribué à créer les costumes de la cérémonie d'ouverture des Jeux olympiques canadiens.





ROBERTO CAMPANELLA

Chorégraphe,

Interprète de Pyramide Rouge et du Concierge

Roberto Campanella a suivi une formation de danseur à Rome, à la Scuola Italiana di Danza Contemporanea, avant de devenir premier danseur au sein de la Compagnia Italiana di Danza Contemporanea. Il est ensuite entré au prestigieux Aterballetto sous la direction d'Amedeo Amodio, où il a dansé des œuvres de George Balanchine, Glen Tetley et Mauro Bigonzetti.

En 1993, il a rejoint le National Ballet of Canada, dont il est rapidement devenu danseur étoile. Il a fait ses débuts de chorégraphe au Choreographic Workshop du National Ballet en 1995.

En 2001, il a été nommé au Bonnie Bird Choreography Award à Londres. Avec Robert Glumbek, il a chorégraphié des interprétations du poème de Michael Ondaatje «The Nine Sentiments» au bénéfice de la lutte contre le cancer et de l'alphabétisation. «The Nine Sentiments» a été récemment filmé dans le cadre de «Opening Night» sur CBC, sous la direction de l'ancienne prima ballerina du National Ballet of Canada, Veronica Tennant. Roberto Campanella a récemment chorégraphié son septième programme pour Kurt Browning, champion du monde à quatre reprises de skate-board en figures.

Après avoir quitté le National Ballet en 1996, il a passé un diplôme avec mention du National Ballet School Teacher Training Program et est à présent invité à enseigner au National Ballet of Canada, à la National Ballet School, ainsi qu'à la Randolph School of the Arts, au Stuttgart Ballet, aux Ballets nationaux du Portugal et de Corée, au Teatro Comunale de Bolzano en Italie et à l'I.A.L.S. à Rome. Roberto Campanella a par ailleurs tenu le rôle principal du film de Mose Mossanen «The Year of the Lion», pour lequel il a été récemment nommé au Gemini Award de la meilleure interprétation dans une émission artistique. Il a retrouvé Mossanen pour «Time to Time», dans le cadre de «Opening Night» sur CBC. Il est le fondateur et le directeur artistique de la compagnie de danse contemporaine ProArteDanza, créée en octobre 2004.

PAUL JONES

Maquillages spéciaux et prothèses

Lorsqu'il est arrivé au Canada, Paul Jones a commencé par concevoir et réaliser tous les maquillages spéciaux et les effets animatroniques des deux saisons de la série télévisée «F/X : Effets spéciaux». Il a par la suite créé les prothèses de maquillage de LA FIANCEE DE CHUCKY de Ronny Yu, dans lequel il lui fallait «mutiler» John Ritter. Il a travaillé sur une nouvelle approche des lous-



garous pour GINGER SNAPS de John Fawcett, à partir d'animatroniques classiques et de prothèses de maquillages. Pour le film de Vincenzo Natali NOTHING, il a créé des têtes blessées ultra réalistes et des parties de corps pour les acteurs David Hewlett et Andrew Miller. Il a ensuite travaillé sur les prothèses de maquillage de DETOUR MORTEL de Rob Schmidt, sur lequel il a contribué à la création du méchant, Three Finger, joué par Julian Riching. Plus récemment, il a créé un costume animatronique élaboré pour Nemesis dans le film d'Alexander Witt RESIDENT EVIL : APOCALYPSE, avec Milla Jovovich. Son travail a été nommé au Saturn Award.

Avant de s'établir au Canada, Paul Jones a travaillé plusieurs années chez Image Animation, l'un des meilleurs studios d'effets de maquillage du Royaume-Uni, installé aux studios de Pinewood. Au sein de l'équipe, il a été responsable de nombreux effets d'HELLRAISER 2 : LES ECORCHES de Tony Randel, avant de passer créateur effets sur CABAL de Clive Barker, dont il a créé les prothèses et les personnages animatroniques. Il s'est ensuite rendu en Argentine pour concevoir et réaliser l'effet de décapitation de Michael Ironside pour HIGHLANDER 2 de Russell Mulcahy, et plusieurs autres effets. Le film HELLRAISER 3 : L'ENFER SUR TERRE d'Anthony Hickox l'a amené à reconcevoir le maquillage du célèbre Pinhead pour l'acteur Doug Bradley, et à superviser les divers effets de prothèses et effets animatroniques.



JEFF DANNA

Musique

Jeff Danna a composé la musique de films comme SPINNING BORIS de Roger Spottiswoode, avec Jeff Goldblum, Anthony LaPaglia et Liev Schreiber, THE GOSPEL OF JOHN de Philip Saville, avec Christopher Plummer, OTHELLO 2003 de Tim Blake Nelson, avec Mekhi Phifer, Josh Hartnett et Julia Stiles, GREEN DRAGON de Timothy Linh Bui et THE BOONDOCK SAINTS de Troy Duffy.

Il a plus récemment signé la musique de RESIDENT EVIL : APOCALYPSE d'Alexander Witt et du documentaire THE KID STAYS IN THE PICTURE de Brett Morgen et Nanette Burstein, avec Robert Evans, ainsi que celle de RIPLEY UNDER GROUND de Roger Spottiswoode et TIDELAND de Terry Gilliam.

Pour la télévision, il a écrit les partitions des téléfilms «Ice Bound», avec Susan Sarandon, «A Wrinkle in Time», «Mafia Doctor» avec Paul Sorvino et Olympia Dukakis, «The Matthew Shepard Story» de Roger Spottiswoode, avec Stockard Channing et Sam Waterston, «Baby» et «My Own Country». Il a aussi travaillé sur des séries comme «Kung-Fu: The Legend Continues» avec David Carradine, et «Bevely Hills».





FICHE TECHNIQUE

Réalisateur
Scénariste
Produit par
Producteur exécutif
Producteurs exécutifs
Producteur
Directeur de la photographie

CHRISTOPHE GANS
ROGER AVARY
SAMUEL HADIDA
ANDREW MASON
VICTOR HADIDA, AKIRA YAMAOKA
DON CARMODY
DAN LAUSTSEN, D.F.F.

Chef décoratrice
Chef monteur
Musique
D'après le jeu vidéo créé par
Conception des créatures
Chef costumière
Distribution des rôles

CAROL SPIER
SEBASTIEN PRANGERE
JEFF DANNA
KONAMI
PATRICK TATOPOULOS
WENDY PARTRIDGE
DEIRDRE BOWEN

FICHE ARTISTIQUE

Rose Da Silva
Christopher Da Silva
Cybil Bennett
Dahlia Gillespie
L'officier Thomas Gucci
Anna
Christabella
Sharon / Alessa
L'archiviste
Le vieux mécanicien
Sœur Margaret
Le jeune officier de police
L'employée de la station-service
La femme en détresse
L'assistante de Christabella
Adam
Les anciens

Les femmes de la congrégation

RADHA MITCHELL
SEAN BEAN
LAURIE HOLDEN
DEBORAH KARA UNGER
KIM COATES
TANYA ALLEN
ALICE KRIGE
JODELLE FERLAND
COLLEEN WILLIAMS
RON GABRIEL
EVE CRAWFORD
DEREK RITSCHER
AMANDA HIEBERT
NICKY GUADAGNI
MAXINE DUMONT
CHRIS BRITTON
STEPHEN R. HART,
SIMON RICHARDS, IAN WHITE
ELIZABETH HARPUR, JANET LAND,
FLORENCE MacGREGOR,
LYNN WOODMAN

Les écolières

Pyramide Rouge / le Concierge / Colin
L'Homme-tronc
L'Enfant Gris
Alessa adulte
L'Infirmière Rouge
L'Infirmière Sombre au scalpel
Les Infirmières Sombres

HANNAH FLEMING,
HOLLY MAKARCHUK,
TATIANA HAAS
ROBERTO CAMPANELLA
MICHAEL COTA
YVONNE NG
LORRY AYERS
EMILY LINEHAM
DONNA MILBURN
NADIA BAROSSO, NOELLE BOGGIO,
VICTORIA BOLAND,
RHOSLYNNE BUGAY,
ALICIA BUNDY, CARRIE CLAYTON,
RACHEL CROWTHER, ZSUZZANA CSEH,
JUDIT KOVACS, STEPHANIE LAUDER,
CHANTELLE LEONARDO,
EMILY LINEHAM, ONIKA NDUKE,
KAT OLSEN, MELISSA PANTON,
SYLWIA PLUTA, LISA SHAW,
TAMARA SMEATON,
NICOLE-ANN ST. HILL

Coordinateur gestuelle et mouvements **ROBERTO CAMPANELLA**
Coordinateur des cascades **STEVE LUCESCU**

CASCADEURS

MARCO BIANCO, SHANE CARDWELL, DEAN COPKOV, MAXINE DUMONT, TIG FONG, PLATO FOUNTIDAKIS, BRIAN JAGERSKY, CIARA JONES, DANA JONES, BRIAN KAULBACK, KYM KRISTALIE, DANNY LIMA, PATRICK MAR, JOHN MacDONALD, DWAYNE McLEAN, CHRIS McGUIRE, ALLISSA OURAKOVA, ED QUEFFELEC, VANESSA REID, JENNIFER RICCI, TODD WILLIAM SCHROEDER, SHANYA SEAGAL, ALICIA TURNER, JENNIFER VEY

PRODUCTION

Directrice de production **DEB LE FAIVE**
1^{er} assistant réalisateur **PIERRE HENRY**
2^e assistant réalisateur **SIMON BOARD**
Consultants à la production **LESLEY KRUEGER, NICOLAS BOUKHRIEF**

Storyboard **THIERRY SEGUR**
Cadreurs caméra A **MARTIN HUME, DANIELE MASSACCESI**

1^{er} assistant caméra A **G. CHRISTOPHER RAUCAMP**
2^e assistante caméra A **NICOLE BLANCHARD**
Chargement caméra A **MICHAEL BLATCHFORD**
Cadreur caméra B **FRANÇOIS DAIGNAULT**

1^{er} assistant caméra B **JIM CHIRAYOUTH SAYSANA**
2^e assistante caméra B **DARCIE McISAAC**
Opérateur playback vidéo **BEN GERVAIS**
Ingénieur du son plateau **DAVID LEE**

Perchiste **DENIS BELLINGHAM**
Câblages **JASON McFARLING**
Chef machiniste **MONTY MONTGOMERIE**
Assistant chef machiniste **MICHAEL BURAK**

Machiniste dolly **THOMAS CARE**
Machinistes **GARY BOWER, STEVE COCKS, DEREK PARKES, PAUL SWEENEY**

Chef machiniste décors **DON IRVINE**
Assistant chef machiniste décors **ROBERT ORZECOWSKI**
Machinistes décors **MARTIN STOCK, PETER SCHALAKOWSKY] et TIM SAUDER**

Chef électricien **BRYAN FORDE**
Assistant chef électricien **SAM BOJIN**
Electriciens **DON CAUFIELD, THOMAS LOO, HUGH MONTGOMERIE JR. et KEN WYKE**

Opérateur générateur **TOM FENNESSEY**
Chef électricien décors **DAVE BOUSKILL**
Assistant chef électricien décors **MAREK KRAWCZYK**
Electriciens décors **GREG HADDOW, BOB FAYLE**
Ensemblier **PETER NICOLAKAKOS**

Ensemblière adjointe **DANIELLE FLEURY**
Assistant ensemblier **KEVIN HAEBERLIN**
2^e assistant ensemblier **GEORGE VENCKUS**
Décorateur de plateau **BRENTON BROWN**

Approvisionnement **GINA HAMILTON**
Chef accessoiriste **CHRISTOPHER GEGGIE**
Assistant chef accessoiriste **BRIAN PATRICK**
Assistant accessoires **MALCOM GIBSON**

Chef paysagiste **JIM PETERS**
Assistant paysagiste **WALTER WOLOSCHUK**
Paysagiste de plateau **BARBARA WALLACE**
Chef maquilleur **PAUL PATTISON**

Chef coiffeuse **KAROLA DIRBERGER**
Maquilleuses **AKIKO WILSON, ROSE-MARY HOLOSKO**

Assistants coiffeurs **SONDRA TREILHARD, VINCENT SULLIVAN**
Supervision du script **SAMANTHA TIMMERMAN**
Communication sur tournage **CYNTHIA AMSDEN**

Photographe de plateau **RAFY**
Cinéaste documentaire **SCOTT C. CLEMENTS**
Assistante directeur de casting **AGNIESZKA PONINSKA**
3^e assistant réalisateur **MIKE PELESHOK**

Assistant réalisateur stagiaire **BEAU FERRIS**
Associé au casting **CHRISTOPHER RICHARDS**
Casting figuration **JANE ROGERS**
Assistants casting **MISHA SKORIC, JODI A. TARIO et JENNIFER DYER**

Répétiteur dialogues **JOHN NELLES**
Assistante directrice de production **LISA GILBERT THOMAS**
Coordinateurs de production **MELISSA GIROTTI, ANDREAS HASS**

Assistante coordinatrice de production **CLAIRE SMITH**
Secrétaire de production **STEPHANIE HOLINSKI**
Assistants de production **HEATHER DAHLSTROM, JAMES BURKE, SHANYA DEJCAK**

Assistants de Mr Carmody **CLYDE WAGNER, STACIA PETERS**
Assistante de Mr Hadida **GUDRUN GIDDINGS**
Assistante de Mr Gans **DONNA “CHIPMUNK” McCUSKER**

Assistante du producteur français **HARRIET SPALDING**
Comptable de production **BARBARA PECS**
1^{ère} assistante comptable **SARAH MacINTOSH**

1^{ère} assistante comptable / Gestion des salaires **NADIA CARNEVALE**
Assistantes comptables **STEPHANIE STONLEY, KYLA McFEAT, et ROSE-MARIE KONYARI**

Régisseur d'extérieurs **JONATHAN MATTHEWS**
Assistant régisseur **DRAZEN BARIC**
Assistant régisseur de plateau **RONALD TAILLEUR**
Assistant de production régie **ANTHONY PACE**

Repérages **BETH BOIGON, BRAD GRATKOWSKI**
Effets spéciaux **LAIRD McMURRAY FILM SERVICES**

Responsables effets **DAVID GAUTHIER et JIM McGILLIVARY**
Technicien mise en place **STEPHEN WALLACE**
Techniciens effets spéciaux **UMBERTO LARIZZA, SAM MUJKANOVIC et JIM REISCHL**

Approvisionnement **LISA PACITTO**
Dressage animaux **RICK PARKER**
Armurier **CHARLIE TAYLOR**
Restauration **BY DAVIDS'CAPERS / CATERING ON LOCATION**

Restauration d'appoint **STAR GRAZING**
Responsable restauration d'appoint **SEAN LONGLEY**
Service **NATALIE OTT**
Infirmier de plateau **DENNIS DOYLE**

Préceptrice **ANNE WILKINSON**
Chef des transports **ROBERT SMITH**
Chef chauffeur **RON COLES**
Chef chauffeur adjoint **MICHAEL BILLARD**

Responsable véhicules prise de vues **JACK LOGAN**
COSTUMES
Assistante création des costumes **ANN HENSHAW**
Approvisionnement **LEONIE REID**

Tailleur **NANCY DA SILVA**
Mise à plat des modèles **JAI CHONG**
Couturières **MARIA BELPARIO, TANIA ETIENNE, RITTA KOLEVA, NADIA ONGARO**

Superviseurs de plateau **ALEXIA KLYSH, WAYNE GODFREY**
Superviseur camion **MONICA WEIR**
DECORS
Directeurs artistiques **ELINOR ROSE GALBRAITH et JAMES McATEER**

Décorateurs **MICHAEL MADDEN et GRANT VAN DER SLAGT**
1^{er} assistants directeurs artistiques **JAE PAK et VLADISLAV FEDEROV**

2^e assistant directeur artistique **BRAD MILBURN**
Coordinateur département décoration **DUSTY REEVES**
Apprentie **ITSUKO KURONO**
Illustrateurs **BARTOL RENDULIC et ROBERT McCALLUM**

Chef peintre décors **JOHN BANNISTER**
Chef peintre **TIM CAMPBELL**
Assistant chef peintre **LUKE GIBSON**
Assistante peinture **JANET CORMACK**

Peintre de plateau **BRAD FRANCIS**
Peintres **PATRICIA CHARD, NOEL DOYLE, JOHN FLYNN, DARRYL HOSKINS, JUDY KUNTZ, EVAN LEVY, HALINA LEWANDOWSKI, O'TUCKY McLEAN, LESLIE McCULLAGH, IAN McEUNE, VICTOR MUSCAT, JAMES O'MEARA, DOUGLAS RENNIE, PAUL SCHOFIELD, CHARLES SHARUN, JAY SONDERER**

Coordinateur de construction **JOE CURTAIN**
Chef charpentier **PAUL JEFFERSON**
1^{er} assistant chef charpentier **RICHARD McSTAY**
2^e assistant chef charpentier **KEVIN CURTAIN**

Chef charpentier - Oshawa **MICHAEL BUTT**
Chef charpentier - Brantford **RICK MARSHALL**
Chef charpentier - Irwin Toys **FLAVIAN BULFON**
Audit construction **ROBERT STEINER**

Equipe construction **NEIL CRAWFORD et SCOTT HOWES**
Charpentiers **CHRISTIAN ARIZAGA, SHAWN BARON, DANIEL WILLIAM BROWN, WARREN BULLOCK, BRIAN CLANCY, MARLENE CHAPELLE, ATTILIO CIMINI, BOB CLAUSE, LOWELL DOYLE, JOE FRASER, GORD HALDANE, PAUL HANNIGAN, GREG HEARD, JACQUES LAMARRE, KEVIN LAMPKIN, SABRI LARIANI, ALOIS LEDINEK, GREG LENNOX, BRIAN LUMLEY, ALLAN McISAAC, CRAIG McLAUGHLAN, DENIS PERRIER, PAUL RAPATI, JOHN REDEKOP, FRED SEEMAN, COLIN SHAW, DOUG ST. AUBIN, MATHEW STINSON, SHANE WANSTALL, RUSSELL WHITEMAN, MIKE ZINGRONE**

DEUXIEME EQUIPE

Réalisateur **BILL GEREGHTY**
Directrice de production **LYNN MALLAY**

1^{er} assistant réalisateur **ALAN GOLUBOFF**
2^e assistant réalisateur **CATHERINE GOURDIER**
3^e assistant réalisateur **CRAIG NEWMAN**

Directeur de la photographie **PETER BENISON**
Cadreur **KEVIN JEWISON**
1^{ère} assistante caméra A **CAROLYN COX**
2^e assistante caméra A **CAROLINE CAMPBELL**

Cadreur caméra B / Steadicam **ROD CROMBIE**
1^{er} assistant caméra B **ERNIE SPITERI**
2^e assistant caméra B **MICHAEL WILLIAMS**
Chargement caméra **TRICIA MEYER**
Vidéo de contrôle **JAN BRUNTON**

Coordinatrice de production **ALICE WICKWIRE FOSTER**
Assistante coordinatrice de production **JILL ORDOWICH**
Assistante de production **BARBARA McCULLAM**
Supervision du script **CATHERINE TAYLOR**
Chef électricien **CHRISTOPHER TAKACS**

Assistant chef électricien **KEVIN RICHTER**
Opérateur générateur **JOHN PIVA**
Chef machiniste **DAVE “STRETCH” PAMPLIN**
Assistant chef machiniste **RON SCHROEDER**

Machiniste dolly **DAN NARDUZZI**
Chefs coiffeuses **CAROL HARTWICK et LINDA MONTGOMERIE**
DEBORAH E. WILLIAMS

Chef maquilleuse **COLIN ADAMS**
Décorateur de plateau **DAMION SALIANI**
Responsable de plateau costumes **JANE FIEBER**
Superviseur camion costumes **BYRON McKIM**

Assistant régie **DAVID FRANKLIN**
Chef accessoiriste **KEVIN LISE**
Responsable effets spéciaux **PETER SISSAKIS**
1^{er} assistant effets spéciaux **STANI VESELINOVIC**

Peintre additionnel **NORM KELNER**
Restauration d'appoint **ELAINE HUGHES**
Chef chauffeur **ROBERT DAVIS**

PRISES DE VUES ADDITIONNELLES

Directrice de production **LISA GILBERT THOMAS**
Coordinatrice de production **LORI PUMPUTIS**
1^{er} assistant réalisateur **ANDREW SHEA**
2^e assistant réalisateur **SARA CAMPBELL**
3^e assistant réalisateur **JOEL HAY**

Vidéo de contrôle **PETER BOWMAN**
Chef électricien **SEAN SKARUPA**

Chef machiniste **PAUL SWEENEY**
Assistant régisseur **ROGER LUMYOUNG**
Supervision du script **SHEONA McDONALD**
2^e assistante directeur artistique **JENNY MacDONALD**

Assistant ensemblier **SEAN FLANNERY**
Décorateur de plateau **PATTON NAM**
Ingénieur du son plateau **MICHAEL LACROIX**
Perchiste **DARYLL PURDY**

Chef des transports **MICHAEL GABORIE**
Chef des transports adjoint **ROBERT THOMAS**
Responsable véhicules action **SHAWN McGEE**
Superviseur camion costumes **TANIA ETIENNE**

MAQUILLAGES SPECIAUX ET CONCEPTION DES CREATURES

Maquillages spéciaux conçus et créés par **PAUL JONES**
Artistes principaux maquillages spéciaux **CHRIS BRIDGES, SEAN SANSOM et C.J. GOLDMAN**

Département maquillage **PATRICK BAXTER, KYLE GLENCROSS, NEIL MORRILL, PETER EDMONDS, BOB WELSH, DAVID AXFORD, FRANÇOIS DAGENAIS, DAMON BISHOP**

Assistants prothèses **JESSICA HAINER, MATT HAMILTON, et STEVEN DAWLEY**
Créatures créées chez **PATRICK TATOPOULOS DESIGNS**

POSTPRODUCTION

Superviseur de postproduction **GREGOR HUTCHISON**
Montage additionnel **DAVID WU**
1^{er} assistant monteur **DENIS BEDLOW**
Coordinatrice de postproduction **LORRAINE SAMUEL**

Assistant postproduction **PAUL RIIKONEN**
Comptabilité postproduction **KATMADU, MADELAINE WAZANA, et CATHERINE CURRY**

Montage négatif **TOM MAYCLIM, EXACT CUT**
Intermédiaire numérique **DELUXE EFILM TORONTO**
Coloriste senior intermédiaire numérique **CHRIS WALLACE**
Producteur intermédiaire numérique **NICK IANNELLI**

Intermédiaire numérique / scan effets visuels / Enregistrement **NICK PAULOZZA**
TREVOR LEWIS
Montage intermédiaire numérique **DAVE MUSCAT**

AHMAD ISMAIL



Trucages optiques numériques **CHRIS MacKENZIE, MOTASSEM YOUNES**

Laboratoire film / Postproduction image **LTC, PARIS**

Intermédiaire numérique **LTC, PARIS**

Coloriste **NORA SECHES**

Superviseur étalonnage couleurs **YVAN LUCAS**

Directeur de projet **LTC GERARD DASSONVILLE**

Transferts pellicule et vidéo **SCANLAB, PARIS**

Transfert son optique **DUBBING BROTHERS, PARIS**

Création générique de début et séquence flashback **KOOK EWO, PARIS**

POSTPRODUCTION SON

Ingénieur du son **NICOLAS BECKER**

Superviseur montage effets sonores **JANE TATTERSALL**

Superviseur montage dialogues **ADR DAVID McCALLUM**

Monteur effets sonores **KEN YASUMOTO**

1^{ère} assistante monteuse son **KATHY CHOI**

Monteuse **ADR JILL PURDY, M.P.S.E.**

Monteurs son **ROD DEOGRADIS, ROB WORCHOL, MARK SHNURIWSKY, MISHANN LAU**

2^{ème} assistants monteurs son **BRENT PICKETT et DAVID CAPORALE**

Assistant monteur son stagiaire **STEVE MEDEIROS**

Bruiteurs **ANDY MALCOLM et GORO KOYAMA**

Assistant bruitages **ROBIN WILDS**

Enregistrement bruitages **DON WHITE et LOU SOLAKOFSKI**

Assistante enregistrement bruitages **ANNA MALKIN**

Ambiances vocales **CATHERINE MacKINNON, ANSELMO DESOUSA**

Bruitages enregistrés chez **FOOTSTEPS**

Enregistrement et mixage postsynchro **POST-PRODUCTION SOUND INC. DUBBING BROTHERS, PARIS**

Mixé chez **DELUXE TORONTO**

Ingénieurs du son mixage **LOU SOLAKOFSKI, TODD BECKETT, et MARK ZSIFKOVITS**

Assistant mixage **JAMIE GOULD**

MUSIQUE

Monteur musique **KEVIN BANKS, M.P.S.E.**

Musique enregistrée et mixée chez **METALWORKS STUDIOS, TORONTO**

Ingénieur **BRAD HAEHNEL**

Assistants ingénieurs **CHRIS CRERAR et LUKE FOUNTAIN**

EFFETS VISUELS

Productrice effets visuels **HOLLY RADCLIFFE**

Monteur effets visuels / Création **JEAN XAVIER HASSON**

Assistante monteuse effets visuels **SUE LEN QUON**

Superviseur données effets visuels **SEAN NOWLAN**

Producteur effets visuels additionnels **ERIC J. ROBERTSON**

Coordinatrice effets visuels **LYNDA McKENZIE**

Opérateur composition numérique **KEVAN BYRNE**

BUF COMPAGNIE

PIERRE BUFFIN
(Transformations ténébreuses / Visions de l'Enfer / Barbelés / Scène dans l'église)

Superviseur effets visuels **STÉPHANE CÉRETTI**

Superviseur infographie **NICOLAS CHEVALLIER**

Superviseurs séquences **FLORENT ANDORRA, OLIVIER CAUWET, LAURENS EHRMANN, STÉPHANE NAZÉ**

Infographistes **NICOLAS BERNARD, FLORENT CADEL, ANTOINE CARLON, ROBIN DELEDICQUE, JEFF D'IZARNY, NADIA ESSID, MIKAEL GENACHTE LEBAIL, NOËL HOCQUET, YANN LAGOUTTE, DAVID LEBRUN, LORIS PAILLER, LAURENT PANISSIER, XAVIER-LOÏC PÉROL, EKKARAT RODTHONG, JESSICA SERAPHIM, BAPTISTE SOLA et MATHILDE TOLLEC**

Artiste Flame **JONATHAN LAGACHE**

Développement logiciel **RYUSUKE VILLERMIN, XAVIER BEC, CHRISTOPHE VERSPIEREN**

Productrice effets visuels **AURÉLIA ABATE**

Coordinatrice effets visuels **CHARLOTTE RAFFI**

LOGICIEL PAR BUF - IMAGES CALCULEES
AVEC MENTAL RAY®
MENTAL IMAGES GmbH & CO. KG. BERLIN

C.O.R.E. DIGITAL

(Enfants Gris / Homme-tronc / Brouillard / Oiseaux / Cendres / Ecole)

Superviseurs effets visuels **BRET CULP et KYLE MENZIES**

Responsables composition numérique **LISA CARR-HARRIS, MARIA A GORDON, JOE RAASCH et MARK THOMAS-STUBBS**

Composition numérique **DANIEL ABRAMOVICH, PAUL ARION, MICHAEL BECKI, INSUNG CHOI, OVIDIU CINAZAN, AURELIAN CIOBOTA, JOSH CLARK, DAVID COULTER, TONY CYBULSKI, PAUL DEOLIVEIRA, THEO DIAMANTIS, DI HE, MATTHEW HORNER, BRIAN HOWALD, ASHRAF KOTAAL, DANIEL LEE, EDWARD LEE, TINA MCGILL, ROUBINA MESSERKHANIAN, GARY O'BRIEN, RICK SMITH, JAY STANNERS, CLAUDE THERIAULT, TIM M. TOWNSEND, TRACEY VAZ, ALPHONSO YOUNG**

Artistes 3D **JEFF BASTEDO, RYAN CROMBIE, MAHMOUD RAHNAMEA, AMIR SHACHAR, JI HYUNG SUNG, PAUL WAGGONER, DAVID WILLOWS, PATRIK WITZMANN**

Directeurs de production effets visuels **SUSAN REICHERT, MARIO ANTOGNETTI, et JOSA PORTER**

Coordinatrice effets visuels **TARA TUCKER-MATHESON**

MR. X INC.

(Le Concierge, les cafards)

Productrice effets visuels **FIONA CAMPBELL WESTGATE**

Coordinateur effets visuels **BRENDAN TAYLOR**

Superviseur technique senior **COLIN WITHERS**

Superviseur images composites **AARON WEINTRAUB**

Directeur technique senior simulation cafards **COLIN HUI**

Animation 3D **DANIEL MIZUGUCHI, PETE DYDO, ELLIOT MALLON, MICHAEL MULOCK et JEREMY DINEEN**

Animation effets **KYLE YONEDA**

Artistes modèles / Textures **IAN MacLEOD et MATT RALPH**

Mise en lumière **JASON EDWARDH et ETHAN LEE**

Opérateurs composition numérique **ROB DEL CIANCIO, ROBERT GREB, MICHAEL STEWART, FRED CHU**

Directeur de production **DAVID SINGER**

Assistant de production **LUKE GROVES**

Producteur exécutif effets visuels **DENNIS BERARDI**

INTELLIGENT CREATURES

(Chute de l'ascenseur)

Superviseur effets visuels **LON MOLNAR**

Productrice associée effets visuels **PAULINE BURNS**

Superviseur 3D **WAYNE TRAUDT**

Artiste 3D SAM LEE
Artiste transparences numériques TIM WARNOCK
Artistes composition numérique Digital Fusion GREG ASTLES,
LEV KOLOBOV et CLANCY SILVER

INVISIBLE PICTURES

(Transparences aériennes / Cartes vertige)

Superviseur effets visuels /
Responsable composition numérique NOEL HOOPER
Producteur effets visuels NEIL WILLIAMSON
Responsable effets visuels CHRISTA TAZZEO
Responsable Textures / Transparences ALLAN WALKER
Artistes 3D HAYDN MASUDA, AARON POZER,
et MICHAEL BIELEK

FRANTIC FILMS

(Images composites conduite)

Superviseur infrastructure effets visuels MIKE SHAND
Producteur effets visuels MARK HALSALL
Superviseur images composites CRISTINE ALBERS
Responsables images composites KERT GARDNER
et JASON BOOTH
Opérateurs composition numérique JARED BARBER,
MELISSA BEST, ANNE KIM et GEORGE TAYLOR

MOKKO

(Fin du monde / Dahlia et Rose)

Producteur effets visuels MARC A. ROUSSEAU
Coordinateur effets visuels DAVE MASSICOTTE
Artistes concepts / Transparences numériques MEINERT HANSEN
MATHIEU RAYNAULT
Assistant transparences numériques NICOLAS CLOUTIER
Artistes infographie LOUIS DESROCHERS,
DANNY LÉVESQUE et JEAN-PIERRE RIVERIN

Superviseur images de synthèse /
Superviseur composition numérique ALAIN LACHANCE
Opérateurs composition numérique JEAN-CHRISTOPHE BOUE
KONSTANTIN HRISTOZOV,
MARC MASSICOTTE et CHARLES RICHER
Effets visuels additionnels par OPTIX
Trucages optiques numériques additionnels par FILM EFFECTS INC.

LOGISTIQUE

Conseil juridique Canada HEENAN BLAIKIE, L.L.P.
STEVEN LEWIS, BOB TARANTINO

Assistante juridique SUBRENA PERSANT
Conseil juridique France EPSTEIN, LEVINSOHN, BODINE,
HURWITZ & WEINSTEIN, L.L.P.,
SUE BODINE, ALISON S. COHEN,
JOSHUA M. SANDLER

Conseils et finances France MANIFEST INTERNATIONAL LLC,
BRUCE LILLISTON, B.J. MILLER

Finances Davis Films OLIVIER FADDA
Comptabilité Davis Films CHANTAL LEFEVRE
Juridique Davis Films CYRIL BURKEL
Coordination Davis Films LARISSA VOLOSHIN
Équipement caméra PANAVISION FRANCE
Pellicule KODAK FRANCE
Audit et conseil JOE IACONO C.A.

WEISBORD DEL GAUDIO IACONO
Financement de la production NATEXIS BANQUES POPULAIRES,
HSBC BANK U.S.A.,
UNION BANK OF CALIFORNIA

Banque de la production HSBC BANK CANADA
Garantie de bonne fin FILM FINANCES,
KURT WOOLNER, DAVE BENNETT,
GREGORY TRATTNER, PAULA SCHMIT
B.F. LORENZETTI & ASSOCIATES INC.

Assurances
Gestion des droits
et aspects légaux ENTERTAINMENT CLEARANCES INC.
Publicité à l'international DENNIS DAVIDSON & ASSOCIATES

LES CHANSONS

“Waiting for You (SHF1)”

Chant : Mary Elizabeth McGlynn
Composée et interprétée par Akira Yamaoka
Avec l'accord de Konami

“Letter-From the Lost Days (SHF2)”

Chant : Mary Elizabeth McGlynn
Composée et interprétée par Akira Yamaoka
Avec l'accord de Konami

“Ring of Fire”

Interprétée par Johnny Cash
Paroles et musique de June Carter et Merle Kilgore
Avec l'accord de Painted Desert Music Corp.

“Lost Carol (SHF3)”

Composée et interprétée par Akira Yamaoka
Avec l'accord de Konami

“You're Not Here (SHF4)”

Chant : Mary Elizabeth McGlynn
Composée et interprétée par Akira Yamaoka
Avec l'accord de Konami

“Tears of... (SHF5)”

Composée et interprétée par Akira Yamaoka
Avec l'accord de Konami

“Theme of Laura (SHF6)”

Composée et interprétée par Akira Yamaoka
Avec l'accord de Konami

REMERCIEMENTS

Les producteurs et le réalisateur tiennent à remercier :

DAVID HADIDA
ANGEL
MIMI

La ville de HAMILTON, Ontario
La ville de BRANTFORD, Ontario
Erich Lessing / Scala / Art Resource, N.Y.
Glenbow Museum - NA-1234-5

Les extérieurs ont été tournés dans l'Ontario, au Canada.
Avec le soutien de Ontario Media Development Corporation.

CE FILM ET SA BANDE ORIGINALE SONT PROTEGES
PAR LES LOIS DE COPYRIGHT ET LA LEGISLATION EN VIGUEUR.
TOUTE REPRODUCTION, EXPLOITATION OU PROJECTION
NON AUTORISEE DE CE FILM PEUT FAIRE L'OBJET
DE POURSUITES JUDICIAIRES.

LES PERSONNAGES, EVENEMENTS ET SOCIETES
DECRTS DANS CE FILM SONT IMAGINAIRES.
TOUTE RESSEMBLANCE AVEC DES
PERSONNES, EVENEMENTS OU SOCIETES EXISTANT
OU AYANT EXISTE SERAIT FORTUITE ET INVOLONTAIRE.

Une coproduction France - Canada.

© Copyright 2006 Silent Hill DCP Inc. et Davis Films Production.

Couleur - Année : 2006 - Durée : 127 minutes
Format : Scope (2.35) - Son : Dolby SR - Dolby SRD - DTS

