

Xilam
présente



FESTIVAL DE CANNES
SÉLECTION OFFICIELLE 2026

LUCY LOST

Un film d'OLIVIER CLERT

Durée: 1h29

DISTRIBUTION

Le Pacte

5, rue Darcet – 75017 Paris

tél : 01 44 69 59 59

www.le-pacte.com

LE 28 OCTOBRE AU CINÉMA

RELATIONS PRESSE

Florence Narozni

florence@lebureaudeflorence.fr

0686502441

Mathis Elion

mathis@lebureaudeflorence.fr

0777388685

Matériel presse téléchargeable sur www.le-pacte.com



SYNOPSIS

Lucy vit avec sa famille dans un village sur une petite île isolée. Ses dons extraordinaires suscitent le rejet des habitants. Lorsqu'elle rencontre Milly - une petite fille qu'elle seule peut voir - Lucy embarque dans une grande aventure pour percer le secret de ses mystérieux pouvoirs.

ENTRETIEN CROISÉ

ENTRE LE RÉALISATEUR DE *LUCY LOST*, OLIVIER CLERT, ET SON PRODUCTEUR, MARC DU PONTAVICE, FONDATEUR DU STUDIO D'ANIMATION XILAM (*J'AI PERDU MON CORPS, OGGY ET LES CAFARDS, LES ZINZINS DE L'ESPACE...*).

Qui est Michael Morpurgo, l'auteur du roman original *Listen to the Moon* ?

Marc du Pontavice : Après J. K. Rowling, c'est le romancier contemporain le plus populaire en Angleterre: il a vendu plus de quarante millions d'exemplaires. Il est surtout auteur de romans jeunesse, des grandes aventures avec beaucoup d'émotion. Il a écrit *Cheval de Guerre*, adapté au cinéma par Spielberg, notamment, mais aussi *Le Royaume de Kensuké*, qui a fait l'objet d'un film d'animation, sorti il y a trois ans. *Listen to the Moon* n'est pas le plus connu de ses romans, mais ça fait partie de ses très belles œuvres.

Comment l'avez-vous découvert ?

MP : Un peu par hasard en 2017 - donc il y a longtemps ! J'avais rencontré un artiste qui travaille avec nous de temps à temps. On a parlé littérature, et il m'a conseillé ce livre. Je l'ai lu et j'ai trouvé cette histoire incroyable. À l'époque, aucun roman de Michael Morpurgo n'avait encore été adapté en film d'animation. Son éditeur était même surpris quand j'en ai fait la demande! J'ai acheté les droits d'adaptation

parce que je trouvais cette histoire de mémoire, d'identité et de tolérance, aussi passionnante qu'actuelle. J'aime beaucoup les sujets sur la mémoire, surtout quand elle touche aux enfants, parce que, d'une certaine manière, tous les adultes cherchent une partie de l'enfance qu'ils ont oubliée. C'est totalement parcellaire, la mémoire de l'enfance, et ça parle à tout le monde. Le roman m'a donc beaucoup touché, et pour Xilam, ça correspondait à un moment où on se disait que quitte à faire du cinéma, autant se démarquer de la comédie familiale à l'américaine. On souhaitait faire un pas de côté par rapport à ce qui est très dominant sur le marché. Ma génération a grandi avec les vieux Disney où il y avait des vrais drames. Et même des trucs un peu flippants, angoissants, avec des traumas. Je pense que ça fait aussi partie de la construction des enfants d'être capables de voir des histoires un peu difficiles. Et puis, de l'autre côté, on a aussi grandi avec le modèle japonais qui ne craint pas d'affronter des sujets difficiles. Je me suis donc dit que c'était le moment en Europe pour essayer d'aller sur des sujets qui mettent en scène des enfants confrontés à des situations dramatiques.

Comment avez-vous travaillé l'adaptation, du roman au film ?

MP: J'ai erré assez longtemps sur cette adaptation! J'étais coincé par la structure du livre. On a travaillé avec plusieurs scénaristes, mais on était toujours bloqués par ces structures parallèles, qui ne se croisaient jamais, sans trouver de solution.

Olivier Clert: Le livre commence par la découverte de Lucy après son accident, complètement mutique. Et elle reste mutique tout au long de l'histoire. En parallèle, on suit le récit de Milly, une petite fille qui vit aux Etats-Unis et dont le père a été blessé. La construction du livre repose sur la progression en parallèle de l'histoire de ces personnages marqués par la guerre. Mais les deux fillettes ne se rencontrent jamais vraiment.

MP : Or pour un film, ça ne fonctionnait pas. J'ai travaillé avec d'excellents scénaristes sur cette problématique, mais on ne trouvait pas le concept narratif. Et puis, Olivier est arrivé sur le projet...



Comment cela s'est passé ?

OC : J'avais vu des premières images de *Lucy Lost* à l'époque où Xilam était en train de le développer. Et j'étais très attiré par ce côté « classique », dans le bon sens du terme. C'est-à-dire, quelque chose qui ne répondait pas à une mode ou à une posture graphique, mais qui était surtout là pour raconter une vraie belle histoire, quelque chose d'intemporel. Ce n'était pas forcément le genre de projet sur lequel j'avais l'habitude de travailler. Je suis entré en relation avec Xilam en pensant que j'y ferais juste du storyboard.

MP : Parce qu'Olivier a une très grosse expérience dans l'art de raconter des histoires à travers le storyboard.

OC : Oui, j'en ai beaucoup fait. J'ai été *Head of Story* sur plusieurs longs-métrages. J'ai aussi travaillé pour Sergio Pablos, le réalisateur de *Klaus*, et pendant longtemps, je ne faisais que développer des histoires. Il me proposait un pitch, comme : « *Je veux raconter l'origine du père Noël* ». Et on travaillait ensemble pour trouver ce qui allait se passer. J'adore ce genre d'exercice. Alors, quand je suis arrivé à Xilam, on m'a laissé m'amuser avec ce

projet qui était un peu en stand-by à l'époque. De là, je suis revenu avec plusieurs versions de l'histoire, dont celle-ci. Et on est tous tombés d'accord pour creuser cette idée. Ça s'est fait assez naturellement.

MP : Olivier est venu avec cette proposition incroyable : faire venir Milly dans le monde de Lucy. Le tout, en se concentrant sur le point de vue de Lucy. Pour que cela fonctionne, il fallait la rendre plus active, qu'elle ne soit plus muette, parce qu'elle a quelqu'un à qui parler. Dans le livre, on est du point de vue des adultes, jamais de celui de Lucy. Et cette grande idée qu'a eue Olivier a tout débloquent sur la narration. Du coup, Olivier est reparti du livre, il a écrit un traitement d'une quinzaine de pages qui a posé toutes les bases de l'histoire. Et ensuite, avec Helen Blakeman, une excellente scénariste britannique, ils ont travaillé ensemble pour aboutir à un vrai scénario de cinéma.

Et vous avez repris une partie du titre français du livre, qui était *Le mystère de Lucy Lost*.

OC : Oui. Michael Morpurgo nous avait dit qu'il avait d'abord proposé le titre *Lucy Lost* à son éditeur, qui n'en avait pas voulu. Pour lui, retrouver ce premier titre c'était un juste retour des choses et il en était très content. Et ça fonctionne bien, je trouve, ça replace Lucy au centre de l'histoire.

Comment avez-vous trouvé le style visuel du film ?

MP : Souvent, dans l'animation, les Américains sont très américains, les Japonais sont très japonais. L'Europe, en revanche, représente

un creuset d'influences extraordinairement différentes, sans être jamais figée sur un modèle. Ainsi, on est capable de produire des identités graphiques un peu singulières. Les bases de l'univers visuels ont été posées un peu avant qu'Olivier arrive par l'illustratrice Jade Khoo, à qui j'avais fait appel. Elle a commencé à mettre en place un univers qui n'était ni vraiment japonais, ni vraiment américain, mais autre chose de plus singulier et ça nous plaisait.



OC : Ce sont ses images qui m'ont enthousiasmé dès le début. C'est à la croisée de plusieurs influences.

MP : Ensuite, Olivier a travaillé sur le design des personnages. Qui, pour le coup, est très éloigné des propositions de Jade.

OC : Oui, celles de Jade étaient beaucoup plus réalistes. On est partis sur un design de personnages un peu plus rond, plus stylisé, semi-réaliste. Cela paraissait mieux convenir à la nouvelle tonalité de l'histoire. Il faut dire aussi qu'on a rajeuni les personnages par rapport au livre, et on a beaucoup développé l'imaginaire de Lucy. Il fallait donc un style graphique plus stylisé, plus malléable.

MP : C'est la différence entre un travail d'illustration et un travail de cinéma. Au cinéma, il faut dessiner des personnages auxquels on va pouvoir s'attacher, dont le « jeu » est porteur d'émotions. Pour ça, on a été rejoint par Camille Bozec qui a fait quasiment tous les personnages du film.

OC : On a eu du mal à trouver la Lucy qu'on voulait. Mais la proposition de Camille était parfaite. Elle a compris le personnage et le ton qu'on voulait pour le film. Il fallait qu'on retrouve cette tendresse de l'enfance.

Le film parle d'enfance mais aussi de problématiques adolescentes : le mal-être, le rejet, la peur de ne pas être accepté dans un groupe...

MP : Oui. D'ailleurs, les personnages ont onze et douze ans, ce sont des préados, en fait. C'est un âge passionnant à raconter, on commence à se projeter dans l'adolescence, et en même temps, l'enfance est encore bien là. C'est ce moment très délicat et bouleversant du passage de l'enfance à l'adolescence qu'on a essayé de chercher.

Le film se déroule en grande partie sur les îles Scilly, cet archipel du sud de l'Angleterre. Comment avez-vous travaillé pour reconstituer ce décor, qui est aussi un personnage du film ?

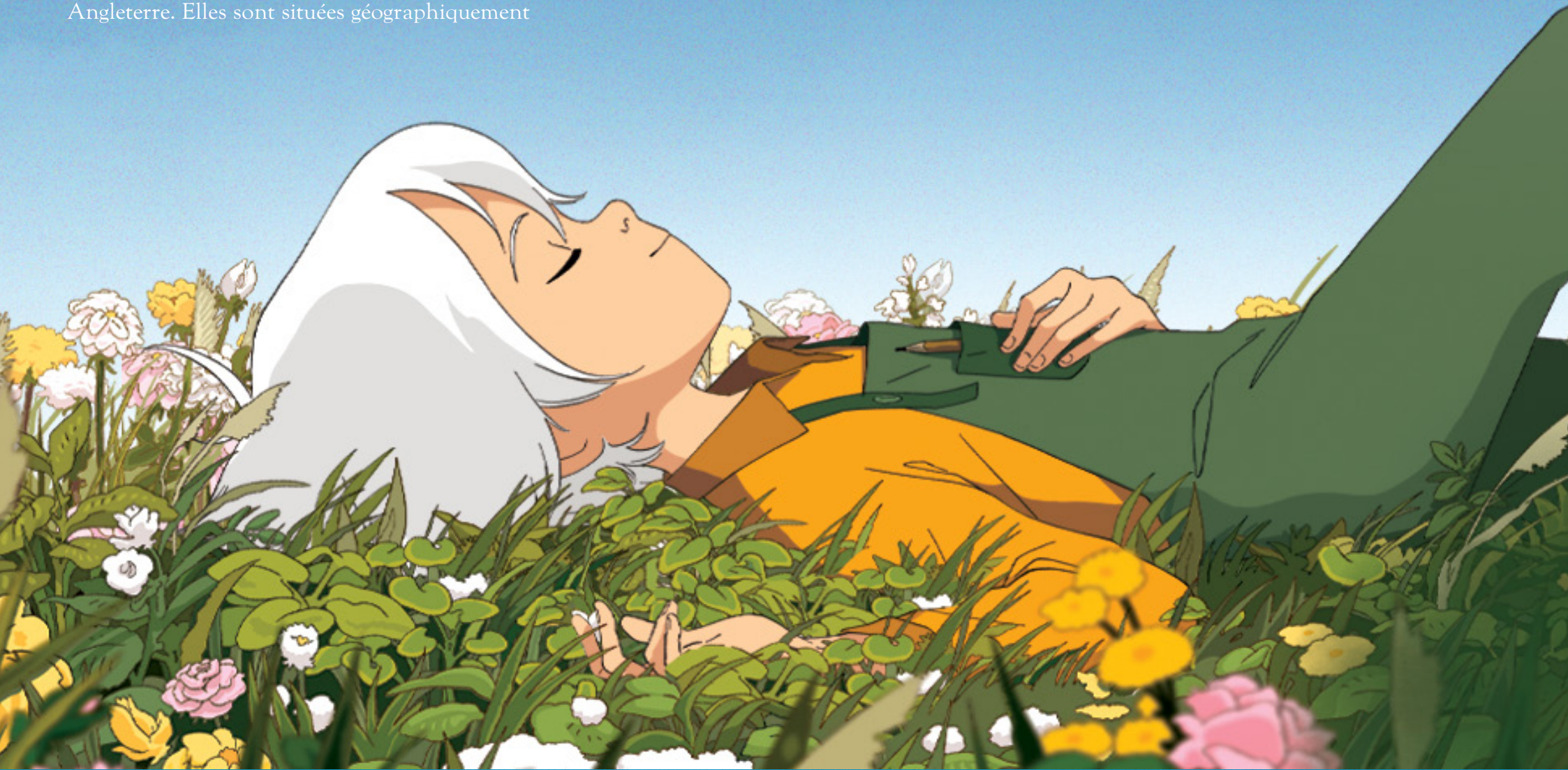
OC : Au début, j'ai commencé à faire le storyboard du film d'après des photos, en essayant d'imaginer. Mais très vite, je me suis rendu compte qu'il fallait aller sur place, pour comprendre cet esprit insulaire.

MP : Ce sont des îles un peu mythiques en Angleterre. Elles sont situées géographiquement

dans un lieu où il y avait énormément de naufrages. En plus, il y a un microclimat et une végétation très particulière. C'est un archipel d'une centaine d'îles, certaines très petites et assez mystérieuses. Narrativement, c'est extrêmement intéressant.

OC : D'autant qu'il faut voyager pour aller d'une île à l'autre. Et c'est très reculé, très difficile d'accès. Il y a aussi tout un folklore avec plein de légendes, notamment autour des naufrages—à une époque, les gens de l'île avaient développé toute

une économie autour de ce qu'ils récupéraient sur les bateaux. C'était important pour moi de comprendre tout ça, de me rendre sur place, pour réaliser le film. Au début, on n'imaginait pas que les enfants pouvaient être pieds nus, par exemple, on les dessinait avec des chaussures. Et il y a la géographie des îles, les fortes amplitudes de marées, qui permettent à Lucy de traverser à cheval. Il y a aussi cet îlot isolé, où l'on mettait les gens en quarantaine lorsqu'ils avaient la peste, et où l'on découvre Lucy. C'est un lieu qui existe vraiment.



MP : Et ce lieu est important, parce qu'il nourrit la superstition des gens, bien avant qu'ils pensent que cette petite fille est une ennemie. Elle a les cheveux blancs, elle a des comportements bizarres, des talents extraordinaires, mais surtout, elle a été découverte dans un lieu entouré de légendes.

Tout cela crée une ambiance, qui passe aussi par le travail sur la couleur et la lumière, avec beaucoup de scènes d'aube ou de crépuscule...

OC : C'est quelque chose de très important pour moi. La lumière, c'est un super moyen de raconter une histoire, de dramatiser une scène, d'apporter des émotions. J'avais mis des indications sur la lumière dès le storyboard. Et on a beaucoup travaillé pour trouver la bonne teinte et la bonne lumière pour chaque scène.

MP : Il faut dire qu'on a réussi à avoir la couleur et la lumière particulière du film qu'on voulait à l'étalonnage grâce à une petite innovation. Comme c'est un film en 2D, il y a des moments où, de temps en temps, dans une image numérique, le trait s'intègre mal dans la couleur et dans la lumière. Alors, on a shooté la source numérique du film en pellicule. Mais le problème, c'est que la pellicule apportait trop de grain. Le laboratoire Transperfect a alors eu une idée géniale : gérer plan par plan la superposition du numérique et de la pellicule. Le résultat est dingue, c'est comme si le trait s'enfonçait dans la couleur. Ça gomme

la perfection très froide de la ligne numérique, mais sans avoir le grain de l'argentique, qui aurait trop altéré notre travail sur les couleurs et la lumière. C'est assez étonnant.

Combien de personnes ont-elles travaillé sur la fabrication du film ?

MP : Plus de 500 personnes, dont 300 dessinateurs. L'animation, c'est passionnant, mais c'est un énorme travail. Pour que ça fonctionne, il faut garder la direction, le cap. On avait de super chefs de postes. C'est un film principalement fait en 2D, un process de production très expert chez Xilam, mais on a quand même rencontré quelques difficultés techniques qu'il a fallu résoudre - notamment toute la partie sur l'eau.

OC : On pensait faire l'eau en 2D de manière assez classique. Mais on s'est rendu compte qu'il y avait énormément de plans d'eau, que c'était infaisable dans les délais qu'on avait. On a donc dû développer un rendu de mer en 3D, tout en gardant un look très dessiné, pour laisser au film son homogénéité.

Et puis, il y a la scène où les souvenirs de Lucy réapparaissent, dans un style évoquant les croquis, en noir et blanc...

OC : Je ne voulais surtout pas que les flashbacks soient juste des plans, les uns après les autres. Et cela aurait été un gâchis de traiter ce moment comme le reste du film. Je voulais quelque chose

d'hyper organique, parce qu'une pensée, ce n'est pas un cadre avec une image, mais quelque chose de beaucoup plus volatile. Il fallait le traiter comme ça.

La musique d'Anne-Sophie Versnaeyen contribue à l'onirisme de ces séquences. Elle est souvent assez mystérieuse, avec beaucoup de cordes et des chœurs

OC : Quand je faisais mon storyboard j'écoutais plein de musiques de films, pour pouvoir accompagner l'animatique (le storyboard animé). J'y avais notamment mis des musiques d'Anne-Sophie Versnaeyen. J'aimais beaucoup son style et plusieurs de ses partitions collaient bien à ce que j'avais en tête. On l'a donc contactée pour faire la musique du film. Le thème de l'ouverture était sa toute première proposition. On ne l'a quasiment pas retouché depuis.

MP : Elle a le talent d'associer des éléments très mélodiques et très étranges en même temps. Il y a bien sûr un fond assez néo-classique dans la construction, mais elle a aussi ajouté des instruments très surprenants, comme le cristal Baschet, qui est un instrument assez hallucinant et qui donne une sonorité, une étrangeté absolument sublimes.

OC : Elle utilise des instruments rares mais sans aller chercher quelque chose de trop folklorique. Plutôt pour donner une couleur, une identité, à la bande-son. Il y a parfois des scènes très épiques, qui nécessitaient des partitions très orchestrales et d'autres séquences où l'on voulait davantage de pudeur et de retenue. La musique d'Anne-Sophie n'accable jamais le spectateur,





mais accompagne la narration avec beaucoup de délicatesse.

MP : Il faut dire que l'image est tellement porteuse d'émotion elle-même qu'elle n'a pas cherché à en rajouter.

La musique accompagne aussi la première scène du film qui est très mystérieuse, et qu'on ne comprend que bien plus tard dans l'histoire...

OC : C'est une scène que j'ai écrite assez tôt. Dans le livre, il y a des passages où Lucy est comparée à une sirène, ou à une créature un peu mystique, mais ça ne va pas plus loin dans le fantastique. C'est quelque chose qu'au contraire, on avait envie de creuser.

MP : On ne voulait pas faire un film historique. Les enfants n'ont pas de rapport à l'Histoire, ce qui les intéresse dans la représentation du passé, c'est ce qui stimule leur imaginaire. Donc, il fallait aller du côté du conte pour échapper à l'historicisation. C'est pour ça que le film commence de cette manière, c'est une façon de dire aux spectateurs que l'histoire qu'on va leur raconter ne sera pas aussi simple qu'elle en a l'air.

OC : On essaye de suggérer aux spectateurs qu'on est dans une histoire où il y a peut-être une part de surnaturel. Peut-être que les fantômes ou les esprits existent. Que cette petite fille a effectivement accès à tout un monde invisible. Et puis, à l'arrivée, il y a une forme de conclusion un peu plus concrète. Mais on est dans un monde où les rêveries sont sans doute un peu vraies.

Et pourquoi a-t-elle les cheveux blancs ?

MP : C'est un phénomène psychologique très identifié. Des gens, à tous âges, peuvent avoir les cheveux qui perdent toute leur pigmentation à cause d'un traumatisme.

OC : Sans parler de l'étrangeté que confèrent à Lucy ses cheveux blancs. Quand je commençais à réfléchir à l'histoire, je lisais un livre sur les contes et légendes des Îles Scilly. J'avais lu cette histoire que les enfants se racontent dans le film, où l'on dit que les cheveux blancs sont la marque des sorcières. C'est une vraie légende qui n'est pas dans le livre de Michael Morpurgo. C'était trop beau pour ne pas l'utiliser. Les cheveux blancs de Lucy, c'est la marque qu'elle a croisée un jour la noirceur d'un monde qu'elle n'aurait pas dû voir, c'est donc quelque chose qu'on a ajouté par rapport au roman, mais ça a beaucoup plu à l'auteur.

A quel moment Michael Morpurgo a-t-il découvert ce travail d'adaptation ?

OC : Je ne l'avais pas rencontré jusqu'à l'année dernière. Le film était déjà bien avancé. On commençait presque l'animation. On ne lui avait encore rien dit sur ce qu'on avait modifié dans son histoire...

MP : Je pense qu'il fallait lui montrer quelque chose de très abouti, qu'il comprenne ce qu'on était en train de faire. Je lui avais déjà montré des dessins, des images qui l'avaient beaucoup rassuré sur les ambitions artistiques du film. Mais il n'avait aucune idée des choix dramaturgiques qu'on avait faits.

OC : Il est alors venu voir l'animatique. On avait déjà les voix définitives. On ne l'a même pas préparé à l'idée qu'on avait fait toutes ces modifications, comme celle de faire parler Lucy. Autant dire que je n'étais pas très à l'aise! Mais il a beaucoup aimé. Je pense qu'avant tout, il aime qu'on lui raconte une belle histoire.

MP : C'est aussi un monsieur d'une très grande bienveillance. Il n'a plus rien à prouver et n'a aucune trace d'ego. Il a juste vu devant lui une histoire magnifique racontée d'une façon différente. Mais dans l'esprit, fondamentalement, le livre et ses enjeux sont présents. On a simplement trouvé un processus narratif différent. Il nous a même dit qu'il aurait écrit l'histoire autrement s'il avait vu le film avant! Franchement, c'est le plus beau des compliments.



Comment avez-vous trouvé les voix de vos personnages ?

OC : On les a enregistrées avant l'animation. On a fait un casting. L'idée, c'était quand même d'avoir des vraies voix d'enfants, parce qu'il y a des choses qu'un adulte ne peut pas fabriquer, une forme de naturel et d'innocence quel'on n'aurait pas pu retrouver.

MP : Les enfants ne sont pas des acteurs qu'on dirige, qui ont un métier. Donc, il faut créer les conditions de la spontanéité. On avait mis en place un dispositif qui était super : un grand studio où on projetait l'animatique, et on les a enregistrés avec une perche pour qu'ils puissent jouer avec leur corps.

OC : On a essayé de sortir de la récitation, pour être davantage dans le ressenti. Et ce qui est génial avec les enfants, c'est que parfois, il y a de petits accidents ou des intonations qu'on n'aurait pas pu imaginer, et qui donnent toute la saveur d'un dialogue. Ce sont ces petits trucs qui ont pu nourrir les artistes par la suite, lorsqu'il a fallu animer les personnages.

Le film se passe dans un monde anglophone – vous l'avez immédiatement imaginé en français ?

MP : Oui très vite. Parce que, notre langue naturelle, c'est quand même le français, et on voulait être dans une confiance totale dans ce qu'on faisait.

OC : Et puis, assez vite, on était tellement contents des voix qu'on n'a plus réfléchi à une autre version possible. Un jour, ces petits personnages s'exprimeront dans une autre langue. Mais pas pour l'instant...

Lucy Lost a été sélectionné au festival de Cannes dans une « Séance famille ». Cela correspond bien au film, qui s'adresse aussi bien à un public d'enfants que d'adultes...

MP : On est ravis ! C'est quand même très peu commun à Cannes de voir des films qui s'adressent à la famille, et c'est aussi peut-être

une façon de dire que celui-ci est suffisamment exceptionnel pour qu'il y ait sa place. On avait envie d'une histoire qui puisse avoir une forme de double entrée, aussi bien pour des adultes que pour des enfants. Pas pour les trois, quatre ans, évidemment, mais sur des âges un petit peu plus grands, c'est très accessible. Et je pense que c'est très important que les parents le voient avec leurs enfants. Parce que le film porte des messages qui sont très actuels.

Il y a des dialogues qui résonnent particulièrement aujourd'hui...

MP : Bien sûr. Quand on parle de New York qui accueille tout le monde... Il y a plein de messages lumineux. Même sans aller chercher du côté de la géopolitique: ça parle de tolérance, de peur de l'étranger - des sujets hélas très contemporains...

OC : Et qui le sont même de plus en plus... Depuis le moment où j'ai commencé à me pencher sur cette histoire, il s'est passé tellement de drames dans le monde. Ce sont des choses qui ont beaucoup marqué l'écriture du film, et qui donnent à notre histoire une actualité plus forte encore qu'au début de mon travail. Je pense que je n'aurais jamais écrit de cette



manière la scène où Milly regarde les avions et parle de «*cette guerre qu'on ne voit pas mais dont on parle dans les journaux*» si je n'avais écrit en même temps que débutait la guerre en Ukraine. Et le personnage de Lucy, qu'on accuse des méfaits du camp auquel elle est censée appartenir, alors que c'est juste une enfant, ça résonne beaucoup avec aujourd'hui.

MP : Il y a plusieurs moments dans le film qui montrent des points de vue complexes et qui rappellent à quel point la haine pousse à voir les choses de manière fautive et binaire.

OC : Et puis, c'est une escalade: au début, Lucy est exclue à cause de sa différence. Il y a les messes basses des adultes et le comportement des enfants. Et puis, la violence s'emballe...

MP : C'était important aussi de montrer que les enfants eux-mêmes sont capables de violence. Il peut y avoir une vraie cruauté dans les cours d'école.

OC : Qui est aussi marquée par ce qu'ils entendent des adultes. Dans le film, les enfants rapportent surtout les propos de leurs parents. Il y a cette



contamination, ce glissement vers la folie et la haine de tout un groupe qui finit par se focaliser sur une personne juste parce qu'elle est différente. A nouveau, ce sont des choses qui semblaient presque caricaturales quand j'ai commencé à travailler sur le film. Et puis quand on a enregistré les adultes hurlant «pas d'étrangers chez nous!», c'était à l'époque où Trump lançait des déclarations similaires. On était tous frappé de la résonance que cela prenait alors. Si j'avais enregistré des années plus tôt, on aurait pu se dire qu'on en faisait trop. Ce n'est plus le cas aujourd'hui hélas.

Lucy Lost a aussi été sélectionné en Compétition au festival d'animation d'Annecy, là où *J'ai perdu mon corps* réalisé par Jérémy Clapin, la précédente production cinéma de Xilam, a triomphé en 2019, remportant le Cristal du Meilleur Long Métrage et le Prix du Public. Ce nouveau film s'inscrit dans la continuité du développement du studio vers le cinéma ?

MP : Il y a plusieurs raisons pour lesquelles le cinéma est important pour Xilam. D'abord, parce qu'il offre parfois une liberté d'écriture incroyable. On ne cherche pas à se conformer à un modèle marketing éprouvé. *J'ai perdu mon corps* était

ainsi très radical dans son écriture, et c'était passionnant à produire. Et puis, malgré toutes les difficultés qu'on a rencontrées pour monter le financement de ce premier film, quand on a vu comment il était accueilli, on a voulu mettre en place une vraie stratégie. Xilam devait être alors capable de sortir plusieurs films, ça devait devenir un élément fort de notre identité. Il faut dire que le marché de l'animation devient aujourd'hui très conformiste. On traverse une crise assez violente, où pèse cette ombre angoissante de l'IA. Pour moi, *Lucy Lost* est une belle réponse à cette peur. Parce qu'à la base de ce film, il y a quand même beaucoup de dessins. C'est un long-métrage qui est absolument impossible à faire avec l'IA. Elle est incapable, techniquement et artistiquement, d'aller sur ce terrain-là. Beaucoup de gens aujourd'hui disent qu'on va pouvoir faire des films d'animation beaucoup moins chers, que tout va être beaucoup plus facile, que le prochain Pixar naîtra dans la chambre d'un enfant, comme l'a dit je ne sais plus quel imbécile dans la presse. C'est effarant! Mais si on veut s'en sortir, il ne faut pas répondre à cette injonction du *low-cost*. Il faut au contraire répondre par le haut en essayant d'aller chercher justement ce que l'IA n'est pas capable de faire: comme avec *Lucy Lost* et les autres longs-métrages que l'on prépare — une adaptation du Loup de Jean-Marc Rochette, qui sera un film beaucoup plus adulte, et le nouveau film de Jérémy Clapin. On va explorer des champs assez variés. C'est très stimulant pour les artistes. On est en train de créer une identité très forte chez Xilam autour du cinéma, et les sélections à Cannes et Annecy valident ces ambitions.

LISTE ARTISTIQUE ET TECHNIQUE

Réalisateur	Olivier Clert
Producteur	Marc du Pontavice
Co-productrice	Lucie Bolze
Histoire & adaptation	Olivier Clert
Scénaristes	Olivier Clert Helen Blakeman
Directrice artistique	Joyce Colson
VOIX	
Lucy	Charlie Rosenzweig
Alfie	Zach Valentin-Dattas
Mary	Jessica Monceau
Jim	Quentin Faure
Zeb	Keanu Peyran
Casting et direction artistique des voix	Céline Ronté
AUTEURS GRAPHIQUES	
Créations graphiques	Jade Khoo
Création graphique des personnages	Julien Le Rolland
Créations graphiques additionnelles des personnages	Camille Bozec
PRODUCTION	
Productrice exécutive	Claire Darras
Directeurs de production	Hélène Cica Sébastien Semo
MISE EN SCENE	
Premières assistantes réalisateur	Lucie Giros Fanny Courtillot
FABRICATION	
Storyboard	Olivier Clert
Cheffe layout posing	Juliette Laurent
Directeur de l'animation	Carlo Toselli
MUSIQUE	
Musique originale	Anne-Sophie Versnaeyen
POSTPRODUCTION	
Cheffe monteuse	Ivy Buirette
Chef sound designer	Manuel Drouglazet
Mixeur	Jérôme Wiciak