Disney
LES NOUVEAUX
HÉROS

présente

Disney

LES NOUVEAUX HÉROS

Un film réalisé par **Don Hall** et **Chris Williams** et produit par **Roy Conli**

Producteur exécutif : **John Lasseter**
Scénario : **Robert L. Baird** & **Daniel Gerson** et **Jordan Roberts**
Musique : **Henry Jackman**
Chanson originale **"Immortals"** par **Fall Out Boy**

Avec la participation de **Kyan Khojandi** qui prête sa voix à **Baymax** dans la version française

Sélection officielle
Hors compétition

Le 11 février 2015 au cinéma

En 2D et en 3D dans les salles équipées

Durée: 1 h 42

Sur le site officiel Disney.fr Sur Facebook Sur Twitter

Disney

Les photos sont disponibles sur le site www.image.net

Directrice de la communication presse
Floriane Mathieu (Floriane.mathieu@disney.com)
+ 33 1 73 26 57 56

Responsable communication
Aude Thomas (Aude.thomas@disney.com)
+ 33 1 73 26 57 57

Distribution / presse
THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE
25, quai Panhard et Levassor
75013 Paris
Tel : 01 73 26 50 00

LE Disney festin

PRÉSENTÉ EN AVANT-PROGRAMME DES SÉANCES DU FILM

Disney LES NOUVEAUX HÉROS

Plébiscité lors du Festival International du Film d'Animation d'Annecy en juin, **LE FESTIN**, le nouveau court métrage des studios d'animation Walt Disney, est la première réalisation de **Patrick Osborne**, responsable de l'animation sur **PAPERMAN**.
Produit par **Kristina Reed**, le film raconte l'histoire de la vie amoureuse d'un homme vue par son chien, Winston, et révélée au fil des repas qu'ils partagent.

L'HISTOIRE

Un petit génie de la robotique nommé Hiro Hamada découvre qu'un complot criminel menace de détruire la ville de San Fransokyo. Avec l'aide de son plus proche ami, Baymax, un robot infirmier, et de ses compagnons qu'il va transformer en une bande de super-héros high-tech, Hiro va tout faire pour sauver la ville et la population de l'infâme Yokai...

NOTES DE PRODUCTION

Réalisé par l'équipe de **LA REINE DES NEIGES** et **LES MONDES DE RALPH**, le film des studios d'animation Disney **LES NOUVEAUX HÉROS** est une comédie d'aventure pleine d'action, une histoire d'amitié pas comme les autres entre un imposant robot gonflable, **Baymax**, et un petit génie de la robotique nommé **Hiro Hamada**.

Le réalisateur **Don Hall** déclare : *"**Tadashi**, le grand frère de **Hiro**, a créé **Baymax** dans le but d'aider et de soigner les gens. L'unique désir que comporte son programme se résume à savoir de quelle façon il peut apporter son aide. Ce robot est plein de compassion. Et **Hiro** est un adolescent qui ne sait plus trop où il en est. Leurs personnalités se répondent et se complètent d'une manière à la fois drôle et émouvante."*

Lorsqu'une terrible catastrophe s'abat sur la ville de San Fransokyo et que **Hiro** se retrouve catapulté au cœur du danger, il se tourne vers **Baymax** et ses plus proches amis : **GoGo Tomago**, l'accro à l'adrénaline, **Wasabi**, le maniaque de la bande, **Honey Lemon**, la surdouée en sciences, et **Fred**, le fan. Bien décidé à sauver la population, **Hiro** transforme sa bande d'amis en super-héros high-tech : les Nouveaux Héros.

Le réalisateur **Chris Williams** raconte : *"Un mystérieux personnage masqué sévit dans la ville et mijote un mauvais coup. **Hiro** entreprend non seulement de découvrir son identité et ce qu'il manigance, mais également de l'arrêter par tous les moyens."*

Il poursuit : *"L'héroïsme tient une place centrale dans le film. Les liens d'amitié que noue **Hiro** avec **Baymax** lui ouvrent les yeux quant au véritable sens du mot héros."*

Le producteur **Roy Conli** remarque : *"Le cœur de ce film repose sur l'esprit de famille, celle du sang ou celle du cœur. C'est un thème puissant qui trouve un écho en chacun de nous. La complexité des relations des personnages dans des films très émouvants comme **BAMBI** ou **LE ROI LION** est absolument passionnante. Il y a dans ces histoires quelque chose de spécial, quelque chose qui touche profondément les gens."*

LES NOUVEAUX HÉROS se déroule dans un futur pas si lointain, au cœur de la ville fictive de San Fransokyo, sorte de fusion entre San Francisco et Tokyo. Une ville si étendue et si détaillée que l'équipe chargée de la technologie des Walt Disney Animation Studios a dû créer pour la bâtir un tout nouveau moteur de rendu baptisé Hyperion. Les décors du film atteignent par conséquent un degré de richesse et d'originalité remarquable.

L'équipe du film compte également le producteur exécutif **John Lasseter**, les scénaristes **Robert L. Baird** & **Daniel Gerson** (MONSTRES & Cie de Pete Docter, David Silverman et Lee Unkrich et MONSTRES ACADEMY de Dan Scanlon) et Jordan Roberts (LA MARCHE DE L'EMPEREUR de Luc Jacquet, DE PÈRES EN FILS dont il est aussi réalisateur), ainsi que le compositeur **Henry Jackman** (CAPTAIN AMERICA : LE SOLDAT DE L'HIVER d'**Anthony** et **Joe Russo**, LES MONDES DE RALPH de Rich Moore). Le groupe **Fall Out Boy** a en outre écrit et interprété la chanson originale du film intitulé "**Immortals**".

Alliant toutes les émotions et l'humour qui ont fait le succès des studios d'animation Walt Disney, **LES NOUVEAUX HÉROS** sortira en France le 11 février 2015.

Baymax : ***"Je ne comprends pas en quoi la capacité de voler fait de moi un meilleur robot infirmier."***

Hiro Hamada : ***"Et moi je ne comprends pas que tu ne comprennes pas que c'est carrément dément !"***

UN GARÇON ET SON ROBOT

Les cinéastes du film **LES NOUVEAUX HÉROS** souhaitaient créer un film où se mélangent action, humour et émotion – mais pas forcément en proportions égales, comme le précise le producteur **Roy Conli** : *"L'émotion et l'humour sont très importants pour nous. Nous voulons que l'action ait un sens au sein du récit, et pour cela il faut qu'elle s'appuie en permanence sur un contexte émotionnel fort. Dans **LES NOUVEAUX HÉROS**, l'émotion et l'humour vont de pair avec l'action."*

Inspiré de la bande dessinée Marvel "**Big Hero 6**", **LES NOUVEAUX HÉROS** se caractérise par des scènes d'action propres aux comic books, mais raconte avant tout l'amitié naissante entre **Hiro** et **Baymax**.

Le scénariste **Robert L. Baird** raconte : *"**Hiro** est un petit génie de 14 ans qui a décroché son bac à 13 ans. Mais il n'utilise pas ses dons pour le bien de l'humanité : il préfère passer son temps à participer à des combats de robots clandestins."*

Tadashi, le frère aîné de **Hiro**, arrive cependant à lui ouvrir les yeux. Le scénariste **Daniel Gerson** raconte : *"**Tadashi** est un jeune homme intelligent et sûr de lui. Il emmène son frère à San Fransokyo Tech et **Hiro** est époustouflé par ce qu'il y découvre. Il rencontre le professeur qui a inventé les servocommandes magnétiques qu'il a utilisées pour créer ses robots combattants. **Hiro** tombe sous le charme et envisage alors de poursuivre des études supérieures."*

Le réalisateur **Don Hall** déclare : *"**Hiro** doit présenter un projet pour être accepté à l'université. Il invente alors des robots miniatures contrôlés par la pensée qu'il baptise Microbots. Ils sont capables de prendre n'importe quelle forme et de se transformer en outils – leurs capacités sont infinies."*

Mais bien entendu, les choses ne se passent pas comme prévu. Le réalisateur reprend : *"**Tadashi** meurt tragiquement dans un accident alors qu'il tente de sauver son professeur, et **Hiro** est accablé de chagrin. Son frère lui manque énormément et il perd pied. C'est alors que **Baymax** – un robot infirmier plein de compassion créé par **Tadashi** – s'anime et l'aide à reprendre goût à la vie."*

Chris Williams ajoute : *"C'est l'histoire de deux êtres qui deviennent très proches. Nous avons décidé en amont que cette relation entre **Hiro** et **Baymax** serait le point d'ancrage du film, alors que **Hiro** lutte pour surmonter la douleur de la mort de son frère. Nous voulions une histoire drôle, divertissante, qui possède en même temps une résonance émotionnelle profonde. Ce film offre bien davantage que ce à quoi l'on pourrait s'attendre."*

UNE HISTOIRE D'ORIGINE

L'histoire illustre ce qui se passe lorsque deux entités en apparence très différentes sont réunies, comme un adolescent et un robot, par exemple – le mélange des genres fait partie du tissu même du projet.

C'est dans les comics Marvel que **LES NOUVEAUX HÉROS** trouve son origine,. **Don Hall** commente : *"Enfant, j'adorais les comics Marvel. Lorsque je travaillais sur **WINNIE L'OURSON**, j'ai demandé à **John Lasseter** si je pouvais explorer l'univers Marvel pour mon prochain film, ce qu'il m'a encouragé à faire. C'est alors que je suis tombé sur "**Big Hero 6**". Je n'en avais jamais entendu parler, mais j'ai aimé le titre et l'influence japonaise de la B.D."*

Le cinéaste affirme avoir toujours été soutenu dans sa démarche. Il déclare : *"Dès le départ, on nous a encouragés à nous approprier l'histoire."* C'est ainsi que les scènes d'action caractéristiques de Marvel se sont mêlées au style plus classique des films Disney. **Roy Conli** commente : *"Il s'agit d'un film Disney influencé par l'univers Marvel. Les membres de l'équipe Marvel nous ont beaucoup soutenus dans ce projet, ils ont assisté à toutes les projections et nous ont soumis leurs remarques. Ils ne nous ont jamais donné d'autre directive que celle de faire un bon film. Nous avons tous beaucoup d'admiration pour le style Marvel, nous tenions donc à ce qu'il fasse partie intégrante de l'histoire, mais nous voulions également qu'elle soit émouvante et drôle, car c'est ce qu'attend le public d'un film d'animation Disney."*

LES RECHERCHES

Lors du développement du film, les cinéastes se sont intéressés à la robotique pour concevoir le personnage de **Baymax**. **Don Hall** a passé du temps auprès des chercheurs de l'université Carnegie-Mellon. Il raconte : *"Nous avons eu des conversations passionnantes sur la place des robots dans la culture populaire. J'ai appris qu'ils menaient des recherches sur la "robotique souple" ou "robotique douce" associant des matières et des formes plus douces, proches du vivant. Ils travaillent notamment sur un bras en vinyle gonflable au contact non agressif qui est actuellement capable d'accomplir des tâches simples comme par exemple brosser les dents de quelqu'un. Les possibilités envisageables sont infinies."*

Accompagné de quelques membres de l'équipe de production, **Don Hall** a visité plusieurs universités de la côte Est américaine, dont Harvard et le Massachusetts Institute of Technology (MIT). C'est là qu'est née l'inspiration pour les laboratoires de San Fransokyo Tech. Les chercheurs ont quant à eux aidé l'équipe à définir la place de la technologie dans le film. Le réalisateur déclare : *"Les robots ne sont pas toujours présentés sous leur meilleur jour, mais après avoir vu ce bras en vinyle, c'est toute la personnalité de **Baymax** qui nous est apparue."*

Les recherches ont également permis à l'équipe de définir la personnalité de **Hiro**. Le responsable de l'histoire **Joe Mateo** explique : *"Nous avons rencontré des jeunes gens et les avons interrogés sur leurs centres d'intérêt et leurs loisirs."*

La passion de **Hiro** pour la robotique a en partie été inspirée par des chercheurs japonais. **Don Hall** commente : *"Ils étaient tous influencés par la pop culture japonaise et les robots des films et séries d'animation qu'ils avaient vus. Leurs robots sont différents des robots occidentaux. Au Japon, les robots sont considérés comme l'incarnation d'un futur plein d'espoir. Ils rendent le monde meilleur."*

Les remarquables Microbots de **Hiro** ont également été développés grâce aux recherches de l'équipe. Le cinéaste poursuit : *"Nous nous sommes renseignés sur le travail des chercheurs de l'UCLA sur les nanorobots, ces robots à l'échelle moléculaire. Nous nous sommes ensuite rendus à l'université Carnegie-Mellon et au MIT, où nous avons rencontré des gens qui travaillent sur des robots miniatures. C'est comme ça que les Microbots ont vu le jour. Si les inventions de **Hiro** restent futuristes à ce jour, la technologie existe bel et bien. Elle est en train d'être développée quelque part dans le monde, j'en suis convaincu. Nous essayons de rester à la pointe de la technologie, mais elle nous rattrape à toute vitesse."*

Pour la séquence finale du film, les cinéastes ont consulté **Sean Carroll**, physicien théoricien à Caltech. Celui-ci déclare : *"J'étudie la gravité, la cosmologie, l'univers dans son ensemble, la physique des particules et la mécanique quantique. J'ai trouvé très intelligent de la part de l'équipe du film d'essayer de relier les événements extraordinaires qui se produisent dans le film à la réalité de la recherche scientifique. Cela confère un certain réalisme à l'histoire. Et puis les scientifiques sont des gens créatifs qui ont parfois de très bonnes idées."*

L'équipe s'est également penchée sur la question du deuil, et en particulier comment cela affecte quelqu'un de l'âge de **Hiro**. Plusieurs membres de la production ont passé trois heures avec la psychologue clinicienne **Michelle Bilotta Smith**. Elle déclare : *"Je travaille avec des patients qui ont connu de graves traumatismes et qui ont perdu des proches."*

Michelle Bilotta Smith a aidé l'équipe en charge de l'histoire à définir la réaction de **Hiro** face à la perte de son frère aîné – le processus de deuil des adolescents diffère en effet de celui des adultes. La psychologue commente : *"Ils voulaient connaître le comportement d'un adolescent déprimé, savoir à quoi ressemblerait sa chambre et ce que serait son quotidien."*

Chris Williams, qui a travaillé sur la scène dans laquelle **Hiro** découvre **Baymax**, raconte : *"L'histoire débute juste après le décès du frère de **Hiro**, et c'est assez compliqué d'introduire un personnage dans ce contexte. J'ai un faible pour les personnages innocents comme **Baymax**, qui découvrent le monde sans a priori ; ils nous permettent de poser un regard neuf sur le monde à travers eux. **Baymax** est un personnage naïf, angélique, simple et bon. Et c'est très drôle de voir combien cela exaspère **Hiro** !"*

PORTRAIT DE GROUPE

Pour faire honneur au titre du film, l'équipe du film **LES NOUVEAUX HÉROS** était consciente qu'il lui faudrait créer des personnages forts, auxquels le public puisse s'identifier. Là où Marvel et les studios d'animation Walt Disney se retrouvent justement, c'est sur la création des personnages. Le responsable de l'histoire **Paul Briggs** déclare : *"Les personnages créés par **Stan Lee** ont des problèmes, des défauts et des faiblesses. Ils ne sont pas parfaits, mais on les aime quand même parce qu'ils sont authentiques. Dans **LES NOUVEAUX HÉROS**, les personnages n'ont pas de pouvoirs magiques. Ils ne peuvent compter que sur la technologie et leur intelligence."*

Le producteur **Roy Conli** précise : *"Du comic book de Marvel, nous avons conservé ces six personnages d'adolescents brillants que nous avons plongés dans un univers futuriste, ce qui nous a permis de les réinventer pour le film."*

En fait, le film met en scène 17 personnages principaux, dont le groupe des six et leurs super alter ego, et compte plus de personnages principaux par plan que n'importe lequel des précédents films des Studios d'Animation Disney. Les personnages secondaires – et même la population de l'immense San Fransokyo – sont quant à eux plus détaillés et variés que jamais grâce aux progrès réalisés dans les domaines artistique et technologique. Le film comprend près de 700 personnages uniques. Après **LES MONDES DE RALPH**, nommé aux Oscars 2012, qui avait battu le record avec 185 personnages, **LES NOUVEAUX HÉROS** révolutionne à nouveau le monde de l'animation.

HIRO HAMADA

"La seule limite, c'est l'imagination."
Hiro Hamada

Jeune prodige de la robotique, **Hiro** a le cerveau d'un génie – et le cœur d'un ado de 14 ans. Ses robots high-tech sont des stars dans l'univers underground des combats de robots qui font fureur dans les bas-fonds de San Fransokyo.

Heureusement, son grand frère, **Tadashi**, l'encourage à utiliser ses capacités hors du commun autrement que pour concevoir ses machines de guerre : il le pousse à entrer à l'Institut Technologique de San Fransokyo.

Roy Conli explique : *"Nous voulions avant tout que **Hiro** et **Tadashi** soient de vrais frères. **Tadashi** se montre un mentor intelligent vis-à-vis de son cadet. L'air de rien, il le présente à ses amis du San Fransokyo Tech, ce qui permet à **Hiro** de découvrir leurs travaux. Lorsque le jeune garçon voit **Wasabi**, **Honey**, **GoGo** et même **Fred** en action, il prend conscience qu'il existe autre chose que les combats de robots, quelque chose de bien plus intéressant."*

Mais lorsqu'un coup du sort bouleverse la vie de **Hiro**, celui-ci va métamorphoser un robot nommé **Baymax** et nouer un lien indestructible avec lui. Le garçon et le robot vont devenir une partie d'un groupe de héros high-tech engagés dans une mission de la plus haute importance…

Le réalisateur **Don Hall** déclare : *"Dans cette histoire, **Hiro** passe de l'enfance à l'âge adulte, il devient un homme. C'est un moment difficile pour la plupart des adolescents, et certains d'entre eux développent ce côté narquois, désobligeant, cette attitude blasée."*

C'est le dessinateur **Shiyoon Kim** qui a réalisé les premières esquisses de **Hiro**. Et ce n'est pas par hasard si le personnage a les cheveux en bataille. **Shiyoon Kim** explique :
*"La coupe de cheveux de **Hiro** est inspirée de plusieurs tendances, mais surtout du style des adolescents japonais – sa coupe est très populaire au Japon."*

Mais cela n'a pas facilité la tâche de l'équipe d'animation. Le superviseur de l'animation **Nathan Engelhardt**, qui a supervisé l'essentiel de l'animation du personnage, commente :
"Nous avons posé toutes sortes de règles pour créer ce chaos capillaire ! Nous savions quelle mèche allait dans quel sens, et comment faire en sorte qu'on voie toujours ses sourcils et ses expressions sous cette tignasse."

Son style vestimentaire est également influencé par la mode japonaise, c'est notamment le cas de ses shorts baggy. Et à la demande de **Don Hall,** les animateurs ont donné à **Hiro** un look débraillé au design stratégique. L'artiste chargée du développement visuel **Lorelay Bove** a ainsi créé un tee-shirt rouge sur lequel on peut voir un robot afin de le relier à **Baymax**. Elle déclare : *"Son sweat à capuche ne tient pas bien sur ses épaules car **Don** tenait à ce que son look soit légèrement asymétrique."*

La personnalité de **Hiro** évolue au fil de l'histoire, les animateurs se devaient donc d'illustrer ce changement. **Nathan Engelhardt** commente : *"Dans le film, on voit Hiro mûrir. Au début, c'est un gamin égoïste qui sait tout mieux que tout le monde, mais progressivement il se transforme en un leader sûr de lui et altruiste."*

L'équipe d'animation a utilisé plusieurs moyens pour illustrer les deux facettes de la personnalité de **Hiro**. Au début du film, il a les paupières mi-closes, ses mouvements sont nonchalants et son attitude est arrogante. Plus tard, ses expressions s'adoucissent et deviennent plus sincères.

BAYMAX

Voix française : Kyan Khojandi

"Sur une échelle de 1 à 10, à combien estimes-tu ta douleur ?"
Baymax

Baymax soigne et prend soin des autres. C'est sa fonction. L'appellation officielle de cet imposant robot en partie gonflable est "Compagnon de santé personnel". En réalisant un simple scan, il est capable d'effectuer un diagnostic complet d'un humain, et en fonction du seuil de douleur du patient, il peut soulager pratiquement toutes les souffrances et soigner quasiment toutes les maladies. Conçu et construit par **Tadashi Hamada**, **Baymax** pourrait bien révolutionner l'industrie de la santé...

Si c'est la visite de **Don Hall** à l'université Carnegie-Mellon qui a donné l'idée à l'équipe de créer un robot gonflable en vinyle, ce sont les publicités japonaises qui ont inspiré la forme du personnage. **Shiyoon Kim** déclare : *"Pour vous vendre un cuiseur à riz, par exemple, les Japonais insistent davantage sur l'esthétique du produit que sur ses qualités techniques. Nous voulions que ce soit la même chose pour **Baymax**, car cela le rend en apparence moins menaçant."*

Mais le fait que ***Baymax*** soit en vinyle a constitué un défi de taille pour l'équipe d'animation en termes d'éclairage. **Adolph Lusinsky**, le directeur de la photographie en charge de l'éclairage du film, commente : *"Nous avons réalisé de nombreux tests en studio en utilisant des ballons de plage en vinyle, puis nous avons réitéré le test avec Hyperion. La lumière à l'image se reflétait exactement comme lors de notre test en conditions réelles."*

Pour créer les mouvements de **Baymax**, les animateurs ont utilisé de nombreuses références. **Zach Parrish**, le responsable de l'animation, raconte : *"Nous nous sommes inspirés de vrais robots, de robots de cinéma mais aussi de bébés et de koalas. Nous nous sommes finalement arrêtés sur les bébés pingouins parce qu'ils ont des proportions physiques similaires – un grand torse et de petites jambes – et qu'ils n'utilisent pas leurs ailes lorsqu'ils marchent. Les robots aussi bougent uniquement les parties de leur corps dont ils ont besoin pour accomplir un mouvement. Les pingouins ont en outre une étrange manière de bouger la tête avec le cou rentré, ce qui leur donne beaucoup de personnalité."*

Baymax n'ayant pas de bouche, les animateurs ont dû faire preuve de créativité. Le chef animateur 2D **Mark Henn** commente : *"Nous avons épuré le personnage au maximum. Les animateurs ont souvent tendance à vouloir trop en faire, alors que pour **Baymax** moins on en fait, mieux c'est. Ça a été un vrai défi d'arriver à saisir rapidement une expression, une posture facile à déchiffrer. Et lorsqu'il parle, tout est question de timing, qu'il s'agisse d'incliner la tête ou de cligner des yeux."*

Zach Parrish ajoute : *"Nous lui avons donné une posture bien droite pour exprimer la fierté, et lorsqu'il penche la tête ou qu'il cligne deux fois des yeux, cela montre qu'il est désorienté. Ce qui est intéressant lorsqu'on crée un personnage aussi minimaliste, c'est que cela permet au public de projeter ce qu'il ressent sur lui, ce qui lui donne un rôle actif dans le film."*

L'apparence de **Baymax** a façonné sa personnalité. **Don Hall** commente : *"**Baymax** voit les choses sous un seul angle : il veut aider les gens. Il considère **Hiro** comme son patient. Au début, **Baymax** pense que **Hiro** est en pleine crise de puberté, et il veut l'aider sur ce plan. Mais il va comprendre que le garçon souffre en fait de la perte de son frère, et sa mission va devenir alors de soigner son cœur brisé."*

Don Hall a non seulement été séduit par l'idée de ce robot rassurant, mais aussi par son potentiel d'évolution.

Il explique : *"**Hiro** passe une bonne partie du film à essayer de transformer ce robot infirmier compatissant en un guerrier impitoyable, mais cela a de dangereuses conséquences."*

Pour **Hiro**, ce robot-soignant va se révéler bien davantage que ce à quoi le destinait sa fonction première : il devient un héros, et sans doute le meilleur ami du garçon. Après une habile reprogrammation, **Hiro** va équiper **Baymax** d'un poing-fusée, d'une force colossale et de propulseurs qui vont lui permettre de voler. **Baymax** va devenir un des Nouveaux Héros.

FRED

"Tu le sens ? Notre histoire commence. On va devenirs des super-héros !"
Fred

Fred donne l'image d'un garçon décontracté, sans véritable but dans la vie. Le scénariste **Daniel Gerson** déclare : "***Fred*** *ne fréquente pas San Fransokyo Tech. Durant la journée il est la mascotte de l'école, et... la nuit aussi."*

Fan dans l'âme, il adore brandir et faire virevolter des panneaux, lire des comics, et c'est un mordu de monstres en tous genres. Oui, il est capable de faire des trucs... mais seulement s'il se sent fin prêt. Par exemple, il n'hésite pas une seconde à rejoindre l'équipe des Nouveaux Héros, et il a plein d'idées pour ses pouvoirs de super-héros. Son féroce alter ego cracheur de feu possède des crocs, des griffes, un système de communication intégré et il est capable de faire des bonds impressionnants. Et l'expérience de Fred en tant que mascotte pourrait s'avérer bien utile...

GOGO TOMAGO

"Arrête de pleurnicher. Ressaisis-toi."
GoGo Tomago

Comme son nom l'indique, **GoGo** fonce, c'est une rapide. C'est une sportive, une dure à cuire et une fille loyale jusqu'au bout des ongles. Mais c'est loin d'être une pipelette... Ne comptez pas sur elle pour vous faire un brin de causette. Entre deux bulles de chewing-gum, elle lâche volontiers une bonne vanne, mais pas plus. De son personnage, **Jamie Chung** dit : "***GoGo*** *est une vraie dure à cuire. Avant même de se transformer en super-héroïne, elle est déjà coriace. Elle est forte physiquement et n'a besoin de personne pour se défendre."*

Le responsable de l'histoire **Paul Briggs** ajoute : *"**GoGo** est très directe, ce qui est très rafraîchissant et très amusant à jouer. J'aime beaucoup son côté casse-cou."*

Daniel Gerson ajoute : *"C'est sans doute le personnage qui est le plus fait pour devenir un super-héros. Elle s'adapte sans aucun problème à son nouveau statut !"*

Accro à l'adrénaline, **GoGo** aime se déplacer avec tout ce qui a des roues, et lorsqu'elle rejoint les Nouveaux Héros, elle s'en donne à cœur joie, utilisant des disques à sustentation électromagnétique pour se déplacer, mais aussi pour se protéger et se défendre. **Don Hall** commente : *"Elle est très débrouillarde. Pour son personnage, nous nous sommes inspirés des coursiers à vélo."*

Les animateurs se sont quant à eux tournés vers des acteurs tels que **John Wayne**, **Clint Eastwood** ou **Gary Cooper** pour étudier leurs expressions stoïques et leur réserve. Ils se sont également inspirés des patineurs de vitesse afin de déterminer le physique et les mouvements de **GoGo**. Le responsable de l'animation **Zach Parrish** déclare : "***GoGo*** *est rapide et directe, elle a beaucoup de caractère. Elle choisit toujours le chemin le plus court pour arriver à un point donné, et puis, impassible, elle fait une bulle avec son chewing-gum. Avec ce geste qui signifie "laisse tomber, je suis trop cool pour toi", on comprend tout de suite à qui on a affaire."*

WASABI

"Il y a une place pour tout – tout doit être à sa place."
Wasabi

Pour **Wasabi**, tout est une question de précision. Il est super intelligent – et un tout petit peu névrosé... Ce grand costaud déteste le désordre et la saleté ! Mais quand **Hiro** a besoin de lui et qu'il faut se salir les mains, il répond présent sans hésiter.

Le réalisateur **Chris Williams** explique : *"J'ai toujours été un grand fan de **Wasabi**. C'est un garçon prudent – c'est le plus normal de ce groupe de fondus. C'est lui qui ancre le film dans sa deuxième partie, et il va en quelque sorte devenir la voix du public en soulignant combien ce qu'ils font est complètement dingue."*

Initialement, **Wasabi** était un personnage ultra-zen avec des dreadlocks, mais l'équipe a opté pour la version névrosée du personnage, beaucoup plus drôle à regarder selon **Nathan Engelhardt**. En transformant sa personnalité, ils ont également décidé de transformer sa coupe de cheveux, trop hippie pour quelqu'un d'aussi maniaque. Mais cela n'a pas duré car tout le monde le préférait avec ses dreadlocks.

Au sein des Nouveaux Héros, **Wasabi** fait preuve d'encore plus de minutie que dans la vie et utilise un impressionnant arsenal de lames plasma. C'est un garçon tellement "affûté" que les animateurs ont dû être particulièrement attentifs à l'utilisation des lames. **Zach Parrish** explique : *"D'un simple mouvement du poignet, **Wasabi** pourrait se couper la main. Les animateurs ont donc fait attention à ce que ses mains soient en permanence protégées."*

HONEY LEMON

"Ça, c'est de la réaction chimique !"
Honey Lemon

La chimie, **Honey** a ça dans le sang. Ne vous faites pas d'idée sur elle en la jugeant sur ses lunettes et sa drôle de façon de s'habiller. Cette fille peut être douce comme le miel de son prénom, mais elle a littéralement le feu aux tripes et quand elle se lance, impossible de l'arrêter.

Chris Williams commente : *"C'est le genre de personne qui voit toujours le verre à moitié plein. Mais elle a un côté savant*

fou et l'étincelle dans ses yeux peut être explosive ! Avec elle, il ne faut surtout pas se fier aux apparences, c'est une fille bien plus complexe que ça."

L'équipe du film a capitalisé sur la personnalité hors du commun du personnage en s'appuyant sur ses traits exagérés et en s'inspirant pour ses postures des personnages des dessins animés japonais. Mais trouver le juste équilibre s'est révélé compliqué. **Nathan Engelhardt** explique : *"**Honey** est fun et pétillante, mais elle est loin d'être idiote, elle est même très intelligente. Son domaine, c'est la chimie. Pour autant, nous nous sommes amusés à exagérer sa personnalité, surtout lorsque **Hiro** fait sa connaissance. Elle est presque ingérable : elle parle sans arrêt, elle est survoltée, mais elle est aussi très avenante."*

Honey est brillante. Sa connaissance de la chimie va s'avérer précieuse lorsque cette grosse tête bien faite et bien pleine entre dans la bande des Nouveaux Héros et concocte des mixtures de son invention qu'il lui suffit de lancer pour se sortir de quasiment toutes les situations, y compris les pires.

TANTE CASS

"Nourrissons ces cerveaux affamés."
Tante Cass

Tante Cass, est la tutrice légale de **Hiro** et **Tadashi**. Bien que débordée par son travail, elle a toujours été un soutien indéfectible pour ses neveux. L'actrice déclare : *"**Tante Cass** est le genre de tata cool qu'on aimerait tous avoir, ou être. Elle aime profondément **Hiro** et **Tadashi**."*

Propriétaire d'une très populaire boulangerie-pâtisserie-coffee

shop de San Fransokyo, **Tante Cass** est une femme fière, exubérante, éperdue d'admiration pour ses deux petits génies de neveux. Elle est toujours partante pour une bonne partie de rigolade ou pour un gros câlin. On peut compter sur son soutien indéfectible – et sa délicieuse cuisine maison.

Chris Williams déclare : *"Je voulais que **Tante Cass** fasse penser à San Francisco. Je l'ai imaginée comme une hippie de deuxième ou troisième génération. Elle est drôle, pleine d'énergie, assez laxiste."*

Maya Rudolph déclare : *"L'équipe m'a vraiment encouragée à m'approprier le personnage, en utilisant par exemple mon propre humour. L'histoire est un millefeuille d'émotions, et **Tante Cass** les éprouve toutes aux côtés de **Hiro**."*

TADASHI HAMADA

"Réfléchis. Utilise ton cerveau pour t'en sortir."
Tadashi Hamada

Tadashi est un garçon fiable et droit. Il a imaginé, fabriqué et programmé un robot infirmier dernier cri, un "robodoc", un "Compagnon de santé personnel" nommé **Baymax** qu'il espère capable d'aider des millions de gens dans le monde. Mais surtout, **Tadashi** est un grand frère exceptionnel. Tous les enfants rêveraient d'avoir un frère aîné comme lui pour veiller sur eux, et **Hiro** est bien conscient de sa chance.

Tadashi est également suffisamment intelligent pour savoir comment remobiliser un adolescent comme **Hiro**. L'acteur explique : *"Il faut parfois avoir recours à la manipulation pour arriver à faire prendre conscience de certaines choses à autrui. C'est pourquoi au lieu de dire à **Hiro** ce qu'il devrait faire, **Tadashi** réussit à lui faire réaliser par lui-même ce qui est bon pour lui."*

Chris Williams déclare : *"Ces deux-là sont vraiment très proches. Ayant moi-même un frère, j'en sais long sur les rapports fraternels. On se moque du petit frère, on s'amuse à ses dépens, mais il y a en même temps beaucoup d'amour entre des frères. Le grand ne laissera personne chercher des ennuis au petit !"*

LE PROFESSEUR ROBERT CALLAGHAN

"Ici, nous repoussons les limites de la robotique."
Robert Callaghan

Le professeur **Callaghan** dirige le département robotique du très prestigieux Institut Technologique de San Fransokyo. C'est le professeur de **Tadashi** et son mentor. Quand **Hiro** vient visiter l'université pour la première fois, il est ébloui par ce célèbre spécialiste des robots. Le professeur, lui, décèle immédiatement l'incroyable potentiel de ce garçon de 14 ans et encourage le jeune prodige à mieux utiliser son cerveau.

ALISTAIR KREI

"Je me présente : Alistair Krei, Krei Tech Industries."
Alistair Krei

Homme d'affaires pionnier, entrepreneur et gourou de la technologie, **Alistair Krei** est le plus illustre des anciens élèves de l'Institut Technologique de San Fransokyo. Il est le propriétaire de la plus grande société de technologie du monde, Krei Tech. **Krei** est toujours à l'affût des projets les plus audacieux et les plus rentables. Il assiste au salon à San Fransokyo Tech et se montre très, très impressionné par l'ingéniosité de **Hiro**.

YOKAI

"Si nous voulons avoir une chance d'arrêter ce type, il faut que je vous mette tous à jour."
Hiro Hamada

C'est l'homme masqué qui a orchestré la terrible tragédie qui frappe San Fransokyo et fait basculer la vie de **Hiro**. Le créateur de personnages **Shiyoon Kim** déclare : *"J'ai imaginé plein de versions différentes du masque Kabuki de **Yokai**. Mais nous avons finalement opté pour un masque blanc à l'expression mystérieuse car il offrait un contraste intéressant avec la tenue noire du personnage."*

Pour le contrer, **Hiro** va transformer un groupe de geeks en une équipe de héros combattant le crime grâce à la haute technologie : les Nouveaux Héros. Leur mission : retrouver **Yokai** et le livrer à la justice...

UN FILM OÚ IL Y A FOULE...

Outre les personnages principaux, **LES NOUVEAUX HÉROS** met en scène plusieurs centaines de personnages secondaires et figurants. Les cinéastes se sont attachés à rendre la ville fictive de San Fransokyo aussi vraisemblable que possible. Et une ville telle que San Fransokyo se devait d'avoir des habitants – beaucoup d'habitants – d'apparences, de tailles, de cultures et de styles vestimentaires différents.

Pour y parvenir, l'équipe des studios d'animation Walt Disney a utilisé un logiciel propriétaire de sa création baptisé Denizen, qui révolutionne la manière dont les artistes créent et animent les foules. **John Kahwaty**, superviseur du squelettage des personnages, déclare : *"Il a fallu mettre au point une méthode pour créer les personnages en animation procédurale afin de pouvoir les faire évoluer en même temps que l'action et les générer rapidement en fonction des besoins de l'équipe."*

Pour **John Kahwaty**, Denizen est en quelque sorte une usine à personnages. Il explique : *"Le logiciel intègre un petit nombre de personnages qui correspondent au style du film, puis les analyse et les compare. Il permet ensuite à chaque créateur de personnage de voir tous les profils créés en un coup d'œil et de les mélanger pour donner vie au modèle final, squelette, vêtements et cheveux compris, que l'on peut tout de suite insérer dans un plan et animer."*

Denizen a ainsi permis la création de 670 personnages uniques, contre 270 dans **LA REINE DES NEIGES**, 185 dans **LES MONDES DE RALPH** et 80 dans **RAIPONCE**. Chacun de ces 670 personnages possède jusqu'à 32 tenues vestimentaires, ainsi que 32 couleurs de cheveux ou de peau différentes ... Soit 686 080 possibilités ! Et c'est grâce à Denizen qu'un tel degré de customisation des personnages est devenu possible.

Les employés des studios d'animation Walt Disney ont en outre été encouragés à servir de modèles pour les figurants : 200 d'entre eux font ainsi une brève apparition dans le film.

LES DÉCORS

SAN FRANSOKYO

Les cinéastes ont situé l'histoire dans un univers inédit aux influences japonaises, un décor imaginaire complètement nouveau. **Don Hall** raconte : *"J'ai pensé d'abord à San Francisco, mais j'ai trouvé plus intéressant, plus amusant et plus exotique de mélanger San Francisco et Tokyo. C'était un univers que nous étions parfaitement capables de créer dans ses moindres détails, et les possibilités visuelles de cette ville imaginaire, rencontre de deux cultures et de deux architectures très différentes, étaient absolument fantastiques. On pouvait réellement créer tout un monde."*

Le producteur **Roy Conli** déclare : *"San Francisco est une ville emblématique et forte d'une incroyable richesse historique – c'est une ville connue dans le monde entier. Tokyo, avec ses néons et son dynamisme, est extrêmement belle. La combinaison des deux était parfaite pour ce film."*

L'équipe du film **LES NOUVEAUX HÉROS** s'est rendue sur la côte californienne afin de visiter la première de ces deux villes. **Don Hall** raconte : *"Nous avons passé trois jours à nous promener dans les rues de San Francisco, nous sommes allés au Golden Gate Bridge, à la Coit Tower, sur Market Street et à Japantown. Nous avons également passé du temps sur Angel Island."*

L'équipe a parcouru la ville en voiture et à pied, mais aussi depuis les airs, en hélicoptère. Et San Francisco est devenue plus qu'une simple source d'inspiration. Le réalisateur explique : *"Nous voulions que d'un point de vue géographique, San Fransokyo ressemble exactement à San Francisco."*

Les animateurs ont alors utilisé un logiciel qui leur a permis d'obtenir une sorte de carte de la ville de San Francisco : du tracé des rues à la taille des terrains, en passant par les quartiers d'affaires et résidentiels. Le chef décorateur **Paul Felix** déclare : *"Nous avons pu accéder au plan officiel de San Francisco, puis l'avons décomposé et avons spécifié le types de bâtiments que nous voulions sur tel ou tel terrain ou quartier. Nous avons pu créer des prototypes qui ont été multipliés par le programme pour créer une grande variété architecturale. Aucun bâtiment n'est identique à un autre alors qu'ils sont tous globalement similaires."*

Le superviseur technique **Hank Driskill** commente : *"De loin, San Fransokyo ressemble à San Francisco, les bâtiments sont au bon endroit et de la bonne dimension. Tout n'a pas été inventé, la ville a été créée à partir de données véritables afin qu'elle ait l'air authentique."*

Les artistes qui ont travaillé sur le film ont cependant tout fait pour rendre San Fransokyo unique en la stylisant : certaines pentes sont plus escarpées qu'à San Francisco et certains bâtiments du centre-ville sont beaucoup plus hauts que dans la réalité, mais tout a été imaginé à partir de la véritable topographie de la ville.

Tokyo a quant à elle davantage servi d'inspiration esthétique, comme l'explique **Paul Felix** : *"Nous avons adopté le style visuel de l'architecture tokyoïte. Nous nous sommes inspirés du design urbain de la ville, avec ses gigantesques bâtiments publics et son incroyable densité, mais aussi de la manière dont certaines rues sont arrangées : les trottoirs sont par exemple réduits au minimum dans certaines zones. Nous tenions à intégrer ce genre d'éléments au film pour que le public ait l'impression de se trouver en Asie."*

Les animateurs ont en outre créé d'innombrables panneaux signalétiques ; un graphiste a été engagé pendant plus de deux ans pour imaginer tous les panneaux nécessaires pour remplir les rues de la ville.

HOME SWEET HOME

Hiro et **Tadashi Hamada** vivent avec leur tante au-dessus de sa boulangerie. C'est le directeur artistique **Scott Watanabe** qui a créé cette maison de trois étages au style à la fois japonais et victorien. L'intérieur est décoré dans un esprit bohème. **Paul Felix** déclare : *"Il y a un fauteuil suspendu, une plante araignée, du macramé et des posters colorés aux murs. Il y a aussi du mobilier typiquement japonais, comme une table à manger basse, et du papier peint à motifs victoriens au style légèrement japonisant."*

Il ajoute : *"Nous tenions à ce que la maison ait une âme, un passé, et qu'elle n'ait pas l'air trop apprêtée."*

SAN FRANSOKYO TECH

Le campus de San Fransokyo Tech est un mélange entre l'architecture de Stanford et le style japonais. Le chef décorateur commente : *"Nous nous sommes inspirés de campus comme celui de Caltech, avec ses bâtiments d'origine du début du XXe siècle, et ses bâtiments plus récents, construits au fil du temps dans différents styles architecturaux."*

Le superviseur technique **Hank Driskill** a accompagné **Paul Felix** et le superviseur des effets visuels **Kyle Odermatt** au Jet Propulsion Lab de Pasadena. Il raconte : *"Nous avons visité les laboratoires du JPL et nous sommes particulièrement intéressés à leurs ateliers de fabrication pour nous documenter sur la manière dont Hiro et ses amis allaient fabriquer leurs costumes – le JPL se spécialise justement dans la fabrication de composants uniques pour leurs sondes et leurs atterrisseurs. Nous avons également visité leurs laboratoires spécialisés en nanotechnologie et en robotique. Cela nous a permis de compléter les précédentes visites réalisées par les réalisateurs dans des laboratoires en robotique à travers les États-Unis et à l'étranger, et ça nous a beaucoup aidés pour la création du laboratoire de San Fransokyo Tech."*

La technologie est omniprésente dans la ville futuriste de San Fransokyo, c'est pourquoi les cinéastes ont eu l'idée d'intégrer des éoliennes au paysage. L'idée était bien entendu de conférer à la ville, une atmosphère de ville verte et autosuffisante du futur. C'est ainsi que l'artiste **Kevin Nelson** a créé de

gigantesques éoliennes inspirées par les cerfs-volants japonais. **Paul Felix** commente : *"C'est plein de fantaisie et en même temps fonctionnel. **Kevin** a intégré une touche d'ingénierie à ses créations de sorte qu'elles sont à la fois ludiques et techniques : le mix idéal pour San Fransokyo."*

HYPERION

La création de San Fransokyo – ville immense mais aussi très détaillée et peuplée de millions d'habitants – n'aurait pas été possible sans une innovation majeure baptisée Hyperion.

Brent Burley, **Sean Jenkins** et **Chuck Tappan** des studios d'animation Walt Disney ont dirigé l'équipe de développeurs à l'origine de ce nouveau moteur de rendu révolutionnaire. **Brent Burley**, le principal ingénieur logiciel, déclare : *"Nous avons dû composer avec deux difficultés majeures : la complexité croissante des images et les limites des mémoires opérationnelles. Nous tenions également à pouvoir créer plus facilement des éclairages plus élaborés et plus complexes."*

Hank Driskill, superviseur technique sur **LES NOUVEAUX HÉROS**, explique : *"La plupart des logiciels de rendu actuels chargent l'ensemble des aspects et du volume de la scène sur la mémoire. Mais la capacité des ordinateurs n'étant plus suffisante pour traiter notre projet avec l'ambition de détail et de complexité que nous souhaitions, il fallait donc décomposer les scènes en différentes couches pour les travailler individuellement avant de les réassembler afin d'obtenir l'image finale. Gérer les données devenait de plus en plus compliqué pour les artistes à chaque nouveau film."*

Hyperion permet aux artistes spécialisés dans la mise en lumière de se concentrer sur l'aspect artistique de leur travail sans avoir à gérer cette énorme quantité de données. **Adolph Lusinsky**, le directeur de la photographie en charge de l'éclairage, commente : *"Hyperion est capable de gérer des données très complexes et de créer des simulations d'éclairage très réalistes en dépit de cette complexité. En même temps, c'est un logiciel intuitif et simple d'utilisation car il y a moins de contrôles à gérer pour l'artiste pour un meilleur résultat."*

Hyperion réussit à approcher le rendu réel, comme l'explique **Andy Hendrickson**, le directeur technique des Walt Disney Animation Studios : *"Nous avons modélisé les propriétés physiques du monde réel pour définir la manière dont les rayons lumineux se reflètent ainsi que la façon dont ils interagissent avec les différents matériaux."*

Le logiciel permet la création de reflets multiples, comme le font les rayons lumineux dans la réalité. Le producteur **Roy Conli** commente : *"Une fois l'aspect technique et physique maîtrisé, les artistes peuvent se concentrer sur l'esthétique du film. Un film en prises de vues réelles n'est pas éclairé de manière naturelle, tout est pensé de manière stratégique. Aujourd'hui, l'équipe en charge de l'éclairage d'un film d'animation peut passer autant de temps à éclairer une scène qu'ils le feraient pour un film traditionnel."*

Sean Jenkins, superviseur technique pour Hyperion, déclare : *"**Baymax** est une sorte de gros ballon, et lors des tout premiers tests, nous avons découvert que le vinyle était l'une des matières les plus compliquées à éclairer, car la lumière le traverse et diffracte dans toutes les directions. Il a donc fallu que nous conduisions de nombreux essais avant qu'il commence à ressembler à ce que nous cherchions. Sans ce nouvel outil, il aurait été très difficile – voire impossible –, de créer Baymax tel qu'on le voit dans le film."*

Hyperion a en outre permis aux cinéastes d'explorer davantage l'univers qu'ils ont créé. **Chuck Tappan**, qui a travaillé à l'intégration artistique des plans Hyperion, explique : *"Il y a des plans dans lesquels on survole des centaines de personnages, c'est notamment le cas lorsque **Baymax** et **Hiro** font leur premier vol et qu'ils passent au-dessus de San Fransokyo. Cette séquence est à couper le souffle. L'art met la technologie au défi."*

Le logiciel était en développement depuis deux ans lorsque **LES NOUVEAUX HÉROS** a commencé à être tourné. Le film est donc tombé à point nommé. Il s'agissait également du film parfait pour tester ce nouvel outil de rendu car il se déroule dans des décors complexes qu'Hyperion a été pensé pour générer. **Brent Burley** commente : *"Nous n'aurions pas pu réaliser **LES NOUVEAUX HÉROS** avec les outils que nous avons utilisés sur **LA REINE DES NEIGES**."*

Chuck Tappan observe : *"La philosophie des studios d'animation Walt Disney nous permet de prendre des risques en termes de nouvelles technologies. Hyperion représente un changement fondamental dans le monde de l'animation. Créer un nouveau logiciel de rendu était l'un des plus grands changements que nous puissions apporter. Maintenant que nous l'avons fait, nous avons le sentiment que tout est possible !"*

LA MUSIQUE

Dans un film caractérisé par le mélange des genres, il n'est pas surprenant que la musique mêle les morceaux orchestraux du compositeur **Henry Jackman** avec des sonorités synthétiques et un titre original du groupe de rock américain **Fall Out Boy**. Le réalisateur **Don Hall** déclare : *"La musique confère beaucoup d'émotion au film et connecte merveilleusement les scènes les unes aux autres. Nous voulions une bande originale mélodique qui comprenne des thèmes récurrents, tout en repoussant les limites techniques avec de la musique électronique. Et **Henry Jackman** a brillamment réussi à mêler tout cela."*

Le compositeur, à qui l'on doit la musique de **CAPTAIN AMERICA : LE SOLDAT DE L'HIVER** et des **MONDES DE RALPH**, a créé une musique originale qui reflète le style d'action propre aux comic books, mais aussi l'aspect technologique et émotionnel du film. **Henry Jackman** commente : *"Il y a de nombreux morceaux hybrides qui mêlent musique orchestrale et musique électronique. Il aurait été très tentant de créer un thème aux sonorités robotiques pour **Baymax**, et son thème comprend en effet des sonorités synthétiques, mais à mesure que l'histoire se développe, on réalise que la relation qui unit **Hiro** et **Baymax** est de la même nature qu'entre les différents autres personnages humains du film. Les scènes avec **Hiro** et **Baymax** sont accompagnées d'une musique très personnelle et souvent orchestrale. Il s'agit d'un des duos les plus intimes qu'il m'ait été donné de voir au cinéma."*

La musique du film a été enregistrée par un orchestre de 77 musiciens. Le compositeur commente : *"Pour une bande originale telle que celle-ci, pleine d'émotion, d'héroïsme et de danger, je trouve très important de permettre aux musiciens de jouer ensemble. Lorsqu'on peut rassembler tout le monde dans une même pièce, c'est magique, car tous les instruments se répondent."*

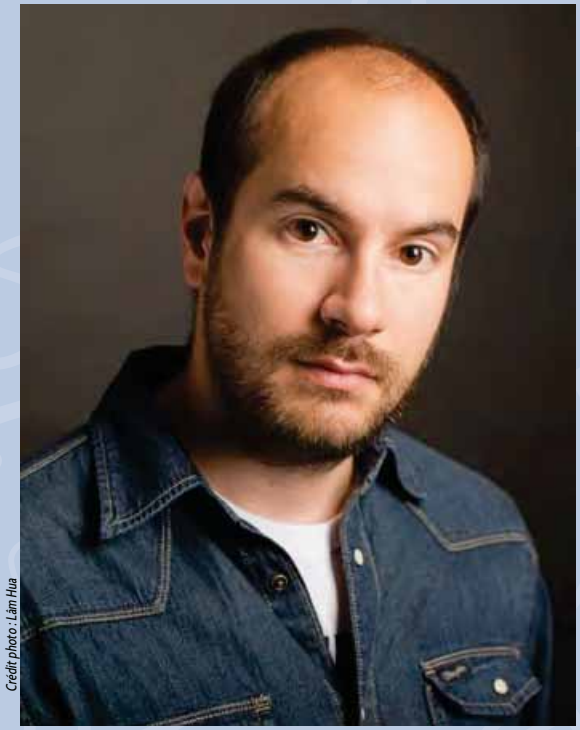
Le titre écrit et interprété par **Fall Out Boy** accompagne quant à lui la séquence du film dans laquelle nos six petits génies sont transformés en super-héros high-tech. Leur mission ? Aider **Hiro** à démasquer **Yokai** et comprendre ce qui est arrivé à **Tadashi**. **Patrick Stump**, le chanteur du groupe, déclare : *"Le titre de la chanson "Immortals" est inspiré par le courage de **Hiro**. Nos victoires ne sont pas seulement les nôtres, c'est pourquoi le fait qu'il soit aidé dans sa mission par tous ses amis nous a beaucoup touchés."*

Pete Wentz, bassiste et parolier de **Fall Out Boy**, raconte : *"Dans cette scène, ils testent leurs costumes de super-héros pour la première fois. Certaines choses fonctionnent, d'autres pas. On sent véritablement qu'ils sont sur le point d'endosser de nouvelles responsabilités. Le film correspond parfaitement à l'esprit de **Fall Out Boy**, car il s'agit d'une histoire authentique sur un héros improbable – et dans le groupe, nous nous sommes toujours identifiés aux antihéros."*

Le groupe s'est tout de suite trouvé des atomes crochus avec l'équipe du film, avec laquelle il partage les mêmes intérêts et une passion créatrice. **Patrick Stump** commente : *"Nous avons pu voir des extraits du film avant d'écrire "Immortals", et ce qui m'a frappé, c'est le degré d'investissement de l'équipe dans les personnages. Leur énergie était palpable, leur dévouement est une source d'inspiration."*

La bande originale du film, disponible chez Walt Disney Records depuis le 24 octobre 2014, comprend les titres suivants :

1. Immortals *(écrite et interprétée par Fall Out Boy)*
2. Hiro Hamada
3. Nerd School
4. Microbots
5. Tadashi
6. Inflatable Friend
7. Huggable Detective
8. The Masked Man
9. One of the Family
10. Upgrades
11. The Streets of San Fransokyo
12. To the Manor Born
13. So Much More
14. First Flight
15. Silent Sparrow
16. Family Reunion
17. Big Hero 6
18. I Am Satisfied With My Care
19. Signs of Life
20. Reboot



Crédit photo : Lâm Hua

KYAN KHOJANDI EST LA VOIX FRANCAISE DE BAYMAX !

Kyan Khojandi, humoriste, acteur, scénariste et réalisateur français, révélé avec le succès fulgurant de la série télévisée "**bref**" dans "Le Grand Journal" sur Canal+, prête sa voix à **Baymax**, le robot plein de sollicitude, inséparable compagnon de **Hiro**. Une voix pleine de caractère et d'humour pour un personnage choc, aussi amusant qu'attachant !

Dès l'âge de six ans **Kyan Khojandi** entre au conservatoire musical de Reims où il apprend le violon alto pendant 12 ans. Après un bac ES, il entame des études de droit. Il arrête en maîtrise pour intégrer le Cours Simon à Paris en septembre 2004. Pendant trois ans, il suit une formation de comédien sous la tutelle de **Chantal Brière**. Il écrit ses premiers textes en 2006, puis enchaîne les scènes ouvertes, les premières parties d'artistes et se fera vite remarquer par la télévision.

Sur scène, **Kyan** joue de mars 2008 à février 2010, son spectacle intitulé "**La Bande-annonce de ma vie**" mis en scène par **Christine Giua**.

Il jouera d'ailleurs plusieurs de ses sketchs dans l'émission "**Pliés en 4**" sur France 4 et passera régulièrement sur Rires & Chansons.

A la rentrée 2009 **Kyan** tient une chronique cinéma sur France 4 : "**Le Festival de Kyan**". Sous forme de sketches originaux de deux minutes, dans un décor de chambre d'ado aux murs couverts de posters, **Kyan** décortique avec insolence et humour un film par semaine. Puis il enchaîne les scènes Parisiennes (Le Bordel Club) comme New Yorkaises (Le Comic Strip, Le Comix Comedy Club, Le Stand up New York) pour rôder son spectacle solo. Il jouera, tous les mercredi au Théâtre de Dix-Heures accompagné de son co-auteur **Navo**.

Depuis le 29 août 2011, il est auteur, réalisateur et personnage central de sa propre série "**bref**"., diffusée deux fois par semaine à 20h30 dans l'émission Le Grand Journal de Canal+.

A l'occasion du 65ème Festival de Cannes, il se verra confier avec **Navo** la co-écriture du discours d'ouverture et de clôture de **Bérénice Bejo**.

Il fait une apparition en 2013, dans le film **CASSE-TÊTE CHINOIS** de **Cédric Klapisch**. On le retouvera en 2014 dans le premier film de **Julien Neel LOU!** aux côtés de **Ludivine Sagnier**.

Il vient actuellement de finir de tourner les films **NOS FUTURS** de **Rémy Bezançon** et **NOUS TROIS OU RIEN** de **Kheiron**.

Kyan Khojandi insiste sur l'importance de sa famille et de ses proches dans sa vie. Exactement comme pour **Baymax** !

LE SAVIEZ-VOUS ?

LES PERSONNAGES

BALÈZE – Sans l'armure que **Hiro** lui a fabriquée, **Baymax** mesure 1,83 mètre et pèse... 34 kilos seulement ! Comme l'explique **Zach Parrish,** le responsable de l'animation : "Il est uniquement composé d'air !" Mais avec son super costume, il mesure plus de 2,13 mètres et peut soulever plus de 450 kilos.

INSPIRATION WESTERN – Pour développer l'attitude impassible de **GoGo Tomago**, les animateurs ont étudié les expressions d'acteurs de western tels que John Wayne, Clint Eastwood ou Gary Cooper.

CLIN D'ŒIL – Le responsable de l'animation **Zach Parrish** déclare : *"**Baymax** cligne des yeux comme n'importe quel personnage, mais nous avons joué sur la vitesse de ses battements de paupières. Le laps de temps qu'il lui faut avant de cligner des yeux est très révélateur : plus il met de temps à traiter l'information, plus il met longtemps à cligner des yeux ! Il révèle également sa confusion en clignant deux fois, comme cela se produit à plusieurs reprises dans le film. Nous aurions aussi pu utiliser ce "truc" pour un personnage humain."*

À VITESSE GRAND V – Les animateurs se sont inspirés des patineurs de vitesse afin de déterminer le physique et les mouvements de **GoGo Tomago**, passionné de vitesse.

ÇA GLISSE – Les animateurs se sont inspirés de snowboardeurs, de skateurs et de surfeurs afin de développer les mouvements et les postures de **Fred**.

COOL, RAOUL – **Wasabi** était initialement un personnage très zen avec des dreadlocks. Mais lorsque l'équipe a modifié sa personnalité, ils ont également décidé de transformer sa coupe de cheveux, trop hippie pour un aussi grand maniaque de la propreté. Cela n'a pourtant pas duré car tout le monde le préférait avec ses dreadlocks.

LES DENTS DU BONHEUR – Pour s'assurer que le charmant espace entre les dents de **Hiro** soit identique sous tous les angles, des contrôles d'animation ont été spécialement assignés à ses dents ! Les animateurs pouvaient ainsi faire des ajustements chaque fois que c'était nécessaire.

QUESTION DE CHIFFRES

L'ÉQUIPE S'AGRANDIT – Plus de 100 personnes (103 pour être exact) ont travaillé sur l'animation du film **LES NOUVEAUX HÉROS**, soit 15 animateurs de plus que sur **LA REINE DES NEIGES** (2013).

ARTS MARTIAUX – L'équipe a choisi d'ajouter le karaté à la liste des talents de **Baymax**, mais les animateurs ont dû ajuster certains mouvements à la carrure et au volume imposants du personnage. Quelques-uns d'entre eux se sont rendus dans un studio d'arts martiaux afin de mieux appréhender la discipline. Ils ont demandé à des spécialistes de réaliser certains mouvements à genoux pour se rapprocher au maximum des proportions de **Baymax**.

VOLTIGE – L'équipe du film a fait appel à **Jason McKinley**, qui a travaillé sur **PLANES** et **PLANES 2** des studios Disney, afin de chorégraphier et exécuter les séquences de vol de **Baymax** et **Hiro**.

RECORD BATTU – L'équipe des studios d'animation Walt Disney a utilisé un logiciel propriétaire de sa création baptisé Denizen afin de créer des foules plus importantes et plus réalistes. Denizen a ainsi permis la création de 670 personnages uniques, contre 270 dans **LA REINE DES NEIGES**, 185 dans **LES MONDES DE RALPH** et 80 dans **RAIPONCE**.

- Chacun de ces 670 personnages possède jusqu'à 32 tenues vestimentaires, ainsi que 32 couleurs de cheveux ou de peau différentes... Soit 686 080 possibilités de personnages distincts.
- Les studios d'animation Walt Disney ont mis Denizen à la disposition de tous leurs employés et les ont encouragés à servir de modèles pour les personnages des foules. 200 d'entre eux font ainsi une brève apparition dans le film.

LE COMPTE EST BON – La scène qui se déroule dans le port de San Fransokyo compte plus de 6 000 personnages.

- 23 quartiers ont été construits en 3D.
- 83 149 bâtiments sur les 150 000 que compte San Francisco ont été reproduits pour le film.
- L'équipe a utilisé 18,8 millions d'éléments de construction.
- Les décors comptent 215 000 réverbères.
- Et pas moins de 260 000 arbres !

LES CRÉATEURS

DON HALL RÉALISATEUR

Don Hall a réalisé en 2011 le film des studios d'animation Disney **WINNIE L'OURSON**, en collaboration avec **Stephen J. Anderson**.

Avant cela, il a participé à **LA PRINCESSE ET LA GRENOUILLE** en 2009 en tant que superviseur de l'histoire. À ce titre, il a travaillé en collaboration avec les réalisateurs, **Ron Clements** et **John Musker**, durant les réunions sur le développement de l'histoire et les sessions d'enregistrement, et il était notamment chargé de superviser l'équipe de scénaristes, de réaliser les storyboards des séquences mais aussi d'écrire.

Don Hall a débuté aux studios d'animation Walt Disney en juin 1995 en tant que scénariste stagiaire sur **TARZAN**. Il a travaillé comme storyboardeur sur plusieurs longs métrages parmi lesquels **KUZCO, L'EMPEREUR MÉGALO** et **CHICKEN LITTLE**, ainsi que sur divers projets en développement. Il a été promu responsable de l'histoire sur **BIENVENUE CHEZ LES ROBINSON**. Déjà nommé aux Annie Awards pour le storyboard de **KUZCO, L'EMPEREUR MÉGALO**, il a de nouveau été cité à cette récompense pour son travail sur **BIENVENUE CHEZ LES ROBINSON**.

Don Hall est diplômé d'une licence de dessin et de peinture de l'université de l'Iowa et d'une licence en animation de personnages obtenue au California Institute of the Arts. Il a ensuite enseigné le développement de scénario dans cette même université.

Originaire de Glenwood, dans l'Iowa, **Don Hall** vit à Pasadena avec sa femme et leurs deux enfants.

CHRIS WILLIAMS RÉALISATEUR

Chris Williams a réalisé le film d'animation Disney **VOLT, STAR MALGRÉ LUI** en collaboration avec **Byron Howard**. Le film a été nommé à l'Oscar du meilleur film d'animation en 2009.

C'est en 1994 qu'il entre au studio animation de Floride comme stagiaire. En 1998, il fait partie de l'équipe de scénaristes qui signent **MULAN**, le premier film d'animation entièrement réalisé dans les studios Disney de Floride. Il part ensuite travailler dans le studio de Californie sur l'histoire de **KUZCO, L'EMPEREUR MÉGALO**. Il est nommé pour son travail sur ce film à l'Annie Award du meilleur scénario pour un film d'animation. Il est par ailleurs storyboarder sur **LILO & STITCH** en 2002.

Après avoir réalisé **VOLT, STAR MALGRÉ LUI**, il a fait partie du département histoire des **MONDES DE RALPH** en 2012 et de **LA REINE DES NEIGES**, Oscar 2014 du meilleur film d'animation et de la meilleure chanson originale.

Chris Williams a par ailleurs écrit et réalisé le premier court métrage Disney en images de synthèse, "Glago's Guest", couronné par un Annie Award.

Il a remporté un Emmy Award du meilleur programme animé en tant que producteur exécutif de "Lutins d'élite – Mission Noël" pour ABC.

Chris Williams est diplômé des Beaux-Arts de l'université de Waterloo, et a étudié l'animation au Sheridan College.

ROY CONLI, P.G.A. PRODUCTEUR

Après une brillante carrière au théâtre en tant que producteur et metteur en scène, **Roy Conli** a fait ses débuts de producteur pour les studios d'animation Walt Disney en 1993 avec **LE BOSSU DE NOTRE-DAME**.

Né à Los Angeles, **Roy Conli** a étudié le théâtre à l'université Cal Poly Pomona ainsi qu'au Pacific Conservatory of Performing Arts. En 1976, il a reçu une bourse pour étudier au prestigieux American Conservancy Theater (ACT) de San Francisco où il a commencé à s'intéresser à la production et à la mise en scène.

Grâce à une rencontre fortuite avec un groupe d'acteurs de la Pasadena Playhouse en 1979, il a obtenu un poste dans ce théâtre légendaire pour finalement en devenir le directeur des opérations, fonction qu'il occupera pendant quatre ans. Durant cette période, il a initié la restauration du lieu, a apporté ses talents d'administrateur et a mené le théâtre à sa réouverture officielle en 1983.

En 1984, il a emménagé à Boston où il a poursuivi ses études à la Boston University et a obtenu un master. Il est ensuite devenu producteur associé du Camden Shakespeare Festival situé dans le Maine où, durant plus de deux ans, il a supervisé la production de la programmation et mis en scène plusieurs pièces.

En 1989, il a rejoint l'équipe de production du Mark Taper Forum à Los Angeles. Au cours des quatre années qui ont suivi, il a pris en charge tous les projets spéciaux ainsi que les tournées de spectacles et les productions spéciales pour le Los Angeles Festival. À ce poste tant artistique qu'opérationnel, il a participé à la création de pièces aussi importantes que "Angels in America", "Jelly's Last Jam" ou encore "The Kentucky Cycle".

Roy Conli a rejoint les studios d'animation Walt Disney en 1993 et, après avoir rassemblé l'équipe de création pour **LE BOSSU DE NOTRE-DAME** et mis le projet en route, il s'est installé en France pour superviser le travail de l'équipe d'animation basée à Paris durant les deux ans qu'a duré la production. Une fois le film achevé, il est resté en France et a collaboré à **HERCULE** et **TARZAN** avant de retourner aux studios de Burbank, en Californie, pour produire **LA PLANÈTE AU TRÉSOR, UN NOUVEL UNIVERS**.

Roy Conli a été depuis producteur du 50e film d'animation des studios Disney, **RAIPONCE**. Il fait partie de l'équipe de direction des studios d'animation Walt Disney.

JOHN LASSETER PRODUCTEUR EXÉCUTIF

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

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

John Lasseter a obtenu de nouveaux succès en tant que réalisateur de **1001 PATTES** en 1998, avec **Andrew Stanton**, puis de **TOY STORY 2** en 1999, coréalisé par **Ash Brannon** et **Lee**

Unkrich, et de **CARS, QUATRE ROUES** en 2006, en collaboration avec **Joe Ranft**. Il a repris le volant comme réalisateur de **CARS 2** en 2011, coréalisé par **Brad Lewis**.

Il a dernièrement été producteur exécutif du film d'animation Disney **LA REINE DES NEIGES** en 2013, couronné par deux Oscars, celui du meilleur film d'animation et celui de la meilleure chanson originale pour "Let It Go". Ce film est le plus gros succès de tous les temps en matière de films d'animation : il a franchi la barre du milliard de dollars de recettes en mars 2014. **John Lasseter** assume en effet la direction créative des deux studios d'animation depuis 2006. Il a donc été producteur exécutif de tous les films Disney Animation Studios depuis, dont **VOLT, STAR MALGRÉ LUI**, (2008), **LA PRINCESSE ET LA GRENOUILLE** (2009), **RAIPONCE** (2010), **WINNIE L'OURSON** (2011), et **LES MONDES DE RALPH** (2012). Il a également été producteur exécutif des films Disneytoon Studios, dont **CLOCHETTE ET LA FÉE PIRATE** (2014) et **PLANES 2** (2014), et le futur **CLOCHETTE ET LA CRÉATURE LÉGENDAIRE**.

Il a en outre été producteur exécutif de tous les films Pixar depuis **MONSTRES & Cie**, film de 2001 nommé à l'Oscar, dont les sept lauréats de l'Oscar du meilleur film d'animation : **LE MONDE DE NEMO** (2003), **LES INDESTRUCTIBLES** (2004), **RATATOUILLE** (2007), **WALL-E** (2008), **LÀ-HAUT** (2009), **TOY STORY 3** (2010) et **REBELLE** (2012). Il assure la même fonction sur les films prévus pour 2015, **VICE-VERSA** et **THE GOOD DINOSAUR**. À ce jour, les films Pixar ont rapporté plus de 8,5 milliards de dollars dans le monde, et 14 d'entre eux se sont classés en tête du box-office à leur sortie.

John Lasseter a par ailleurs écrit, réalisé et animé les premiers courts métrages Pixar. Les plus connus sont "Luxo Jr.", qui a révolutionné l'animation par ordinateur et a été le premier film en images de synthèse 3D à être nommé à un Oscar, celui du meilleur court métrage d'animation, en 1986, "Red's Dream" en 1987, "Tin Toy", qui a été le premier film en images de synthèse 3D à remporter un Oscar, celui du meilleur court métrage d'animation en 1988, et "Knick Knack" en 1989. Il a été producteur exécutif de tous les autres courts métrages suivants du studio, dont "Le Joueur d'échecs" (1997) et "Drôles d'oiseaux sur une ligne à haute tension" (2000) qui ont valu à Pixar deux autres Oscars. Parmi les plus récents figurent "La Luna" (2011), "Le parapluie bleu" (2013) et le nouveau court métrage Pixar "Lava", qui sera projeté en première partie de **VICE-VERSA** l'année prochaine. Il est aussi producteur exécutif des courts métrages Walt Disney Animation Studios, dont le film oscarisé "Paperman" (2012), le court métrage Mickey "À cheval !" (2013), "Feast", présenté en première partie du film **LES NOUVEAUX HÉROS**, et le futur "Frozen Fever".

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

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

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

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

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

ROBERT L. BAIRD SCÉNARISTE

Robert L. Baird a contribué comme scénariste à plusieurs des films d'animation les plus populaires de ces dernières années.

Pour les studios d'animation Pixar, il a travaillé sur le scénario de **MONSTRES & Cie** en 2001, et de **CARS, QUATRE ROUES**, couronné aux Golden Globes en 2006. Il a plus récemment collaboré à celui de **MONSTRES ACADEMY** (2013).

Pour les studios d'animation Disney, il a travaillé sur **CHICKEN LITTLE** en 2005, **BIENVENUE CHEZ LES ROBINSON** en 2007, et sur le court métrage de 2012 "Le mariage de Raiponce".

Robert L. Baird a débuté sa carrière d'auteur en écrivant pour une station de radio de rock alternatif à Toronto. Il est parti s'installer à Los Angeles en 1996 et a été engagé sur la série "Classe croisière", avec **Ryan Gosling**. En 2001, il a rejoint les équipes Pixar comme scénariste sur **MONSTRES & Cie** avec celui qui allait devenir un partenaire d'écriture de longue date, **Daniel Gerson**.

Né à Ottawa, dans l'Ontario, **Robert L. Baird** a passé son enfance dans les provinces canadiennes de Nouvelle-Écosse et du Nouveau-Brunswick. Il a fait ses études à l'université Ryerson à Toronto, dont il a une licence de radio et télévision. Il a commencé à s'intéresser à l'écriture et à la narration à travers les œuvres classiques d'**Isaac Asimov**, **Stephen King**, **Ray Bradbury**, entre autres. Il a par la suite été nourri des influences comiques des Monty Python, de "SCTV" et de "Kids in the Hall".

Il vit à Los Angeles avec sa femme et leurs deux enfants.

DANIEL GERSON SCÉNARISTE

Daniel Gerson est né à New York et s'est établi à Los Angeles au milieu des années 90 après avoir achevé ses études supérieures à la prestigieuse école de cinéma de la New York University. Il a commencé par être scénariste de télévision sur des émissions telles que "Duckman", "Joyeuse pagaille", "La Nouvelle Famille Addams", "Le Loup-garou du campus" et "Misguided Angels".

Il a fait ses débuts de scénariste chez Pixar Animation Studios en travaillant sur le scénario de **MONSTRES & Cie** (2001) avec celui qui allait devenir un partenaire d'écriture de longue date au fil des ans, **Robert L. Baird**. Tous deux ont dernièrement travaillé sur **MONSTRES ACADEMY** (2013).

Il vit à Los Angeles avec sa femme et leurs enfants. Sa fille figure au générique de **MONSTRES & Cie** et son fils à celui de **CARS** dans la liste des "Bébés de la production".

LES VOIX

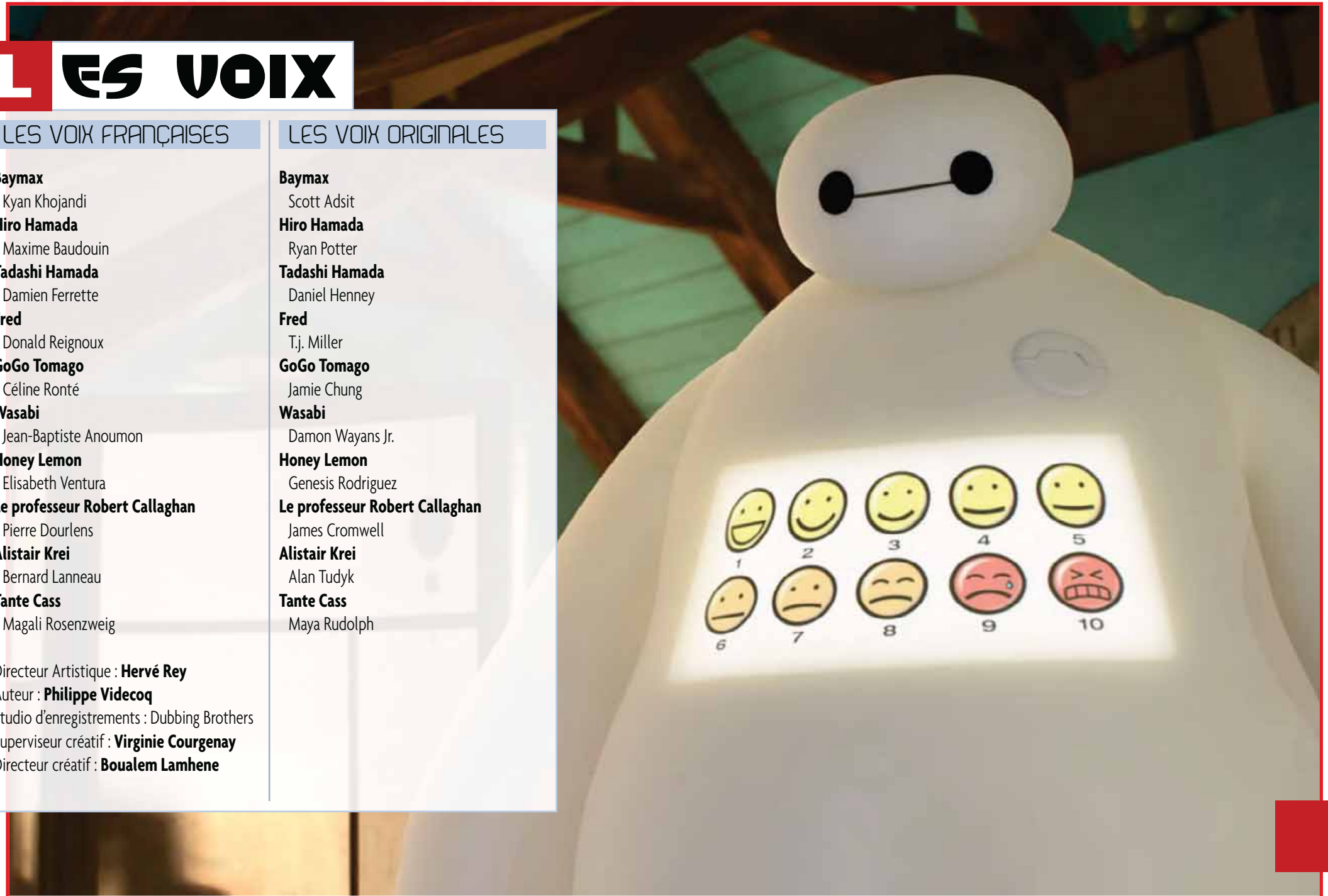
LES VOIX FRANÇAISES

Baymax
Kyan Khojandi
Hiro Hamada
Maxime Baudouin
Tadashi Hamada
Damien Ferrette
Fred
Donald Reignoux
GoGo Tomago
Céline Ronté
Wasabi
Jean-Baptiste Anoumon
Honey Lemon
Elisabeth Ventura
Le professeur Robert Callaghan
Pierre Dourlens
Alistair Krei
Bernard Lanneau
Tante Cass
Magali Rosenzweig

Directeur Artistique : **Hervé Rey**
Auteur : **Philippe Videcoq**
Studio d'enregistrements : Dubbing Brothers
Superviseur créatif : **Virginie Courgenay**
Directeur créatif : **Boualem Lamhene**

LES VOIX ORIGINALES

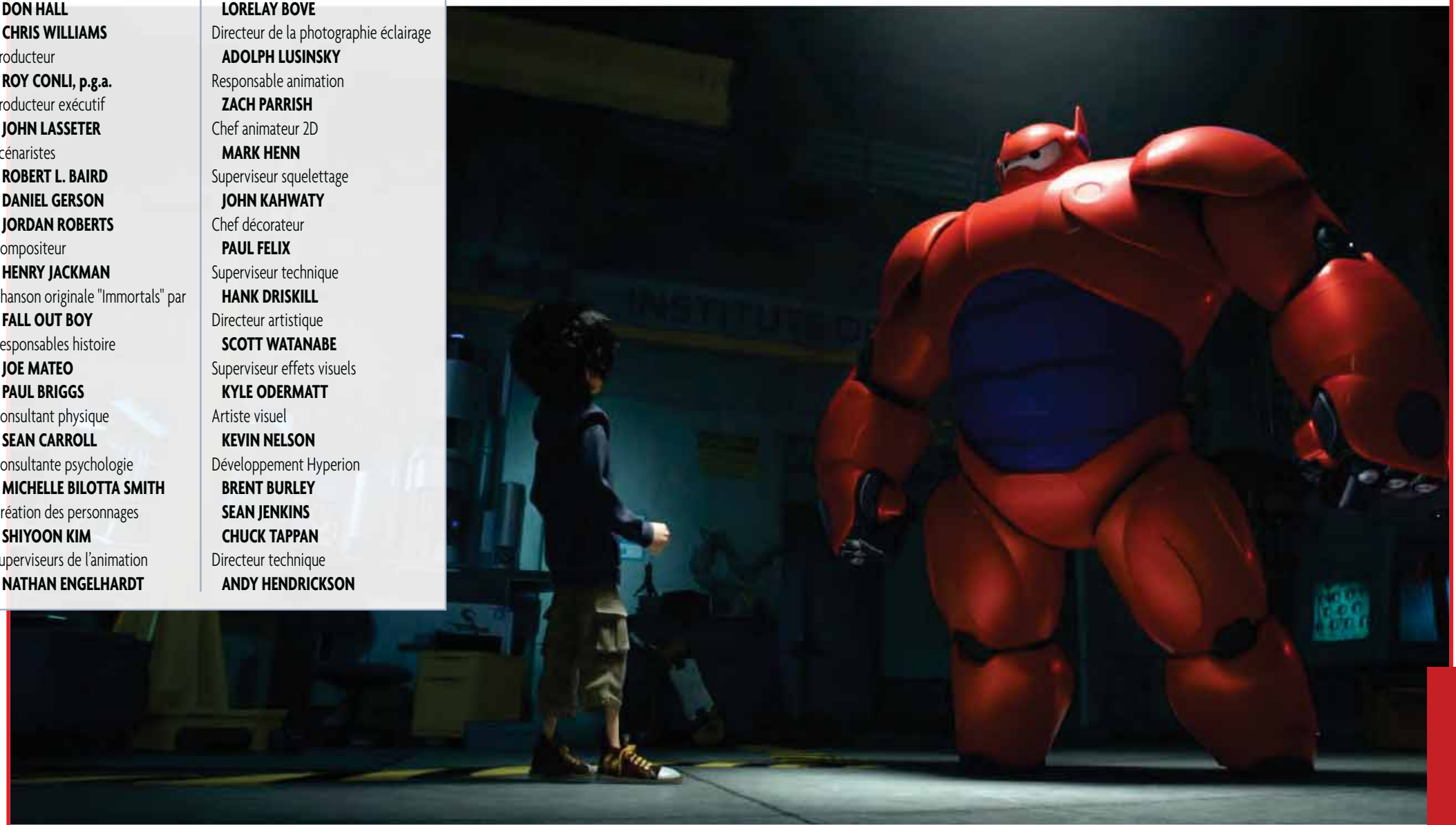
Baymax
Scott Adsit
Hiro Hamada
Ryan Potter
Tadashi Hamada
Daniel Henney
Fred
T.j. Miller
GoGo Tomago
Jamie Chung
Wasabi
Damon Wayans Jr.
Honey Lemon
Genesis Rodriguez
Le professeur Robert Callaghan
James Cromwell
Alistair Krei
Alan Tudyk
Tante Cass
Maya Rudolph



FICHE TECHNIQUE

Réalisateurs
DON HALL
CHRIS WILLIAMS
Producteur
ROY CONLI, p.g.a.
Producteur exécutif
JOHN LASSETER
Scénaristes
ROBERT L. BAIRD
DANIEL GERSON
JORDAN ROBERTS
Compositeur
HENRY JACKMAN
Chanson originale "Immortals" par
FALL OUT BOY
Responsables histoire
JOE MATEO
PAUL BRIGGS
Consultant physique
SEAN CARROLL
Consultante psychologie
MICHELLE BILOTTA SMITH
Création des personnages
SHIYOON KIM
Superviseurs de l'animation
NATHAN ENGELHARDT

Artiste développement visuel
LORELAY BOVE
Directeur de la photographie éclairage
ADOLPH LUSINSKY
Responsable animation
ZACH PARRISH
Chef animateur 2D
MARK HENN
Superviseur squelettage
JOHN KAHWATY
Chef décorateur
PAUL FELIX
Superviseur technique
HANK DRISKILL
Directeur artistique
SCOTT WATANABE
Superviseur effets visuels
KYLE ODERMATT
Artiste visuel
KEVIN NELSON
Développement Hyperion
BRENT BURLEY
SEAN JENKINS
CHUCK TAPPAN
Directeur technique
ANDY HENDRICKSON



PLONGEZ DANS L'UNIVERS DU FILM LES NOUVEAUX HÉROS

Les aventures de Hiro et Baymax continuent dans l'application LES NOUVEAUX HEROS

Dans l'application Les Nouveaux Héros, les joueurs combattront Yama, devenu obsédé par la vengeance suite à sa défaite cuisante face au prodige en robotique de 14 ans - Hiro Hamada. Yama vole une technologie secrète pour améliorer ses robots, mais les robots attrapent un virus. Ces derniers se mettent à tout détruire sur leur passage et infectent les autres robots. C'est maintenant au joueur de stopper l'infection et de protéger les habitants de San Fransokyo !

Dans l'application Les Nouveaux Héros, les joueurs devront trouver et améliorer des robots pour créer l'équipe ultime. Pour activer une attaque, le joueur devra associer au moins trois cellules d'énergie à un robot de même couleur.
Les robots déclencheront leurs capacités spéciales pour créer les plus gros combos possibles afin d'écraser leurs ennemis et de vaincre Yama.

Les joueurs pourront faire appel aux pouvoirs spéciaux des héros du film comme Baymax, Hiro, Gogo, Honey, Fred et Wasabi et aussi demander de l'aide à des amis pour gagner leurs batailles.

Application Les Nouveaux Héros disponible en janvier 2015 sur iOS, Android, Windows Phone et Windows Store.

Les Nouveaux Héros : Combat dans la baie

Le jeu se déroule après les évènements du film.

Le gameplay donne vie à une histoire racontée à la façon d'un comics et permet au joueur de contrôler les stars du film, chacun de manière différente, dans un jeu de combat-plateforme bourré d'action.

Chacun des 20 niveaux de l'histoire a été conçu pour démontrer et tester les talents d'un personnage spécifique face à divers types d'ennemis et les dangers liés à l'environnement.

Le jeu propose également des confrontations épiques avec de puissants boss, de collecter de nombreux objets cachés qui permettent de débloquer des améliorations importantes pour l'équipe et un Mode Défi pour chaque niveau.

Sur Nintendo 3DS™ et Nintendo DS le 11 Février.
Licencié : Avanquest
Prix indicatif* : 30 €

Hiro et Baymax rejoignent la collection de figurines Disney Infinity 2.0

Les figurines de Hiro et Baymax seront disponibles dans la Toy Box de Disney Infinity 2.0 dès le 14 janvier 2015. Les fans pourront utiliser les pouvoirs mentaux de Hiro, la super force de Baymax, ainsi qu'une centaine d'objets, de lieux, de décors et de gadgets des univers Disney et Marvel, pour créer de toutes nouvelles aventures nées de leur imagination.

Les Nouveaux Héros, le guide officiel

Pour tout savoir sur Les Nouveaux Héros : des personnages à l'intrigue, en passant par les décors de San Fransokyo !

64 pages
Licencié : Hachette
Prix indicatif* : 8,90 €

Les nouveaux héros l'histoire du film

L'incroyable aventure de Hiro Hamada, petit génie de la robotique, et de son robot Baymax, unis pour sauver San Fransokyo d'un terrible complot !

96 pages
Licencié : Hachette
Prix indicatif* : 8,90 €

Baymax le manga

Découvrez Baymax, une histoire inédite, inspirée du film LES NOUVEAUX HEROS, en format manga !

194 pages
Licencié : PIKA
Prix indicatif* : 7,20 €

*Les prix mentionnés le sont à titre strictement indicatif, ils ne sont pas contractuels et sont susceptibles de variations. En particulier, ces prix ne tiennent pas compte des variations liées à des éventuelles promotions ou soldes.

Peluches 14 cm

Des peluches toutes douces pour emmener ses héros préférés partout avec soi.

Licencié : Bandai
Âge : 4 ans et +
Prix indicatif* : 10 €

Peluche Baymax en armure

Même avec son armure rouge vive, Baymax est toujours là pour un câlin ! La peluche représente Baymax prêt à combattre le crime. Elle est ornée d'un détail brodé et possède des ailes en relief.

Disney Store
Prix indicatif* : 28 €

Peluche Baymax

Lottissez-vous contre Baymax, le gentil robot du film LES NOUVEAUX HÉROS ! Une peluche toute douce ornée de détails brodés avec des bras mobiles.

Disney Store
Prix indicatif* : 28 €

Baymax Rocket Fist

Éjection du poing en mousse adapté à la taille des enfants à plus de 2 m pour se prendre pour Baymax.

Licencié : Bandai
Âge : 4 ans et +
Prix indicatif* : 27 €

Masque Big Hero 6

Le casque est doté de lanières ajustables, de coussinets de confort et d'une visière de protection pour les yeux.

Licencié : Bandai
Âge : 4 ans et +
Prix indicatif* : 10 €

Figurine Géante 25 cm

Cette figurine est dotée de 5 points d'articulations et permet aux fans de rejouer des scènes du film.

Licencié : Bandai
Âge : 4 ans et +
Prix indicatif* : 18 €

*Les prix mentionnés le sont à titre strictement indicatif, ils ne sont pas contractuels et sont susceptibles de variations.
En particulier, ces prix ne tiennent pas compte des variations liées à des éventuelles promotions ou soldes.

Contact presse The Walt Disney Company :
Elisabète Gonçalves - Tél. : 01 73 26 55 13 - E-mail : elisabete.goncalves@disney.com