

KMBO présente



SKY DOME 2123

(aka WHITE PLASTIC SKY)

Un premier film de Tibor Bánóczki et Sarolta Szabó

Animation, Science-Fiction - 2023

Hongrie, Slovaquie - 112 min - Image : 2.39

VOSTFR et VF

SORTIE NATIONALE LE 24 AVRIL 2024

DISTRIBUTION

KMBO / Vladimir Kokh
Grégoire Marchal
105, rue La Fayette
75010 Paris
Tél : 01 43 54 47 24
vladimir@kmbofilms.com
gregoire@kmbofilms.com

PRESSE

Sophie Bataille
Tél : 06 60 67 94 38
sophie_bataille@hotmail.com
www.sophie-bataille.com

PROGRAMMATION

KMBO / Léa Belbenoit
Louise de Lachaux
105, rue La Fayette
75010 Paris
Tél : 01 43 54 47 24
lea@kmbofilms.com
louise@kmbofilms.com

Matériel téléchargeable sur kmbofilms.com

SYNOPSIS

2123. Dans un futur où la sécheresse a ravagé la Terre, l'humanité est contrainte de sacrifier une partie de la population : toute personne de plus de 50 ans sera transformée en arbre. La société est régie par des règles impitoyables. Le jour où Stefan voit sa femme condamnée prématurément par le système, il décide de prendre les plus grands risques pour changer son destin.

NOTE D'INTENTION DES RÉALISATEURS

Il y a quelques années, nous étions assis ensemble dans le plus beau parc de Budapest, sur l'île de Margit, pour esquisser le concept de base de *Sky Dome 2123*. A ce moment-là, nous n'osions même pas imaginer que la réalité puisse ressembler à notre histoire fictive – si tôt, qui plus est. Ou bien même que nous ferions un film post-apocalyptique pendant les jours d'une véritable « apocalypse ».

Le réchauffement climatique, les réfugiés climatiques, la pandémie, la guerre, la crise énergétique. Le descriptif « Poly-Crise » fait désormais partie de nos vies. La science-fiction, c'est imaginer un avenir possible. Or *Sky Dome 2123* semble correspondre à ce qui passe ici et maintenant.

Les films post-apocalyptiques racontent généralement l'histoire d'êtres humains et la suprématie de la race humaine sur le monde. A la fin de la plupart de ces histoires, les personnages poursuivent leur vie, en dépit des dégâts causés par les humains à la planète. Les héros survivent grâce à ce qu'il reste de la nature et la civilisation reprend, avec la promesse que les générations futures reconstruiront le monde. Ces films semblent nous rassurer sur le fait que l'espèce intelligente et supérieure que nous appelons avec orgueil Homo Sapiens brillera à jamais d'un glorieux éclat, peu importe à quel point nous détruisons l'environnement dans lequel nous vivons. Ces films nous réconfortent : si nous sommes capables de sauver la planète sur un écran de cinéma, pourquoi ne serions-nous pas capables de le faire en vrai... Mais le pouvons-nous réellement ?

Sky Dome 2123 est notre réponse à la question : « À quoi ressemblera le futur de l'humanité ? ». Le film n'a jamais eu pour vocation de donner une réponse facile et rassurante à cette question. Dès les premières esquisses, nous avons voulu raconter une histoire différente.

Sky Dome 2123 est une histoire d'amour. Les personnages principaux, Stefan et Nóra, ne sont pas des héros. Ce sont des gens ordinaires qui ont dû faire (face à) un choix important.

Que se passerait-il si, pour un instant, la race humaine pouvait considérer qu'elle n'est qu'une partie de quelque chose de plus grand ? Si nous pouvions comprendre que la vie elle-même est plus importante que la vie humaine ? Et si nous ne nous contentions pas d'effleurer la surface avec des mots mais que nous franchissions le pas vers un avenir transhumain ?

Nous avons essayé d'équilibrer l'histoire afin de donner au spectateur une plus grande liberté d'interprétation pour la fin. D'un côté, cette histoire traduit qu'il n'est pas nécessaire de préserver l'humanité à n'importe quel prix ; de l'autre côté, grâce à leurs agissements, nos personnages principaux sauvegardent quelque chose de profondément humain : c'est aux spectateurs de décider ce qu'ils en retiennent. Stefan choisit-il de suivre Nóra parce qu'il veut sauver la vie sur Terre, ou simplement parce qu'il veut simplement être avec elle pour toujours ? Son acte est-t-il héroïque, ou bien est-ce un simple acte d'amour (égoïste) ? La fin inévitable de leur vie humaine peut-elle vraiment marquer le début d'un autre type de vie – pour eux comme pour la planète ?

La science-fiction a le pouvoir d'être divertissante, tout en permettant la réflexion. Ce serait être idéaliste que de penser que les films peuvent changer la manière dont les gens pensent. Cependant, nous espérons que notre film pourra susciter une discussion avec des opinions divergentes, des réactions émotionnelles, peut-être même de l'indignation. Ouvrir le débat autour d'un film est tout ce dont nous pouvons rêver en tant que réalisateurs.

Nous devons repenser notre manière de traiter la planète. *Sky Dome 2123* nous donne une idée de ce qu'il se passera si nous ne le faisons pas.

AU SUJET DE L'ANIMATION ET DU STYLE VISUEL

Nous avons toujours pensé *Sky Dome 2123* comme un film hybride un peu spécial, à mi-chemin entre les prises de vues réelles et l'animation. Nous voulions que nos personnages animés puissent exprimer des émotions réelles, de la même manière qu'un acteur. C'est pour cette raison que nous avons souhaité travailler avec de vrais acteurs.

Nous pensons que la rotoscopie (qui consiste à redessiner par-dessus les acteurs), ainsi que notre approche artistique de l'esthétique visuelle, permettent de rendre ce film vivant et attractif pour un large public. En revanche, notre technique de rotoscopie n'est pas digitale : elle n'est pas effectuée par un logiciel. Tout est dessiné à la main par une équipe d'artistes, qui s'inspirent de l'animation 2D traditionnelle.

Les décors de *Sky Dome 2123* sont construits en 3D. Tous les arrière-plans ont des textures réalistes, qui reposent sur une bibliothèque de photos d'objets naturels et de matières que nous avons photographiées et collectées au cours de ces dernières années. L'utilisation de la photographie avec des couleurs et des effets spéciaux (sable, pluie, poussière, etc.) crée un environnement spectaculaire, mêlant une sensation réaliste et une forte touche artistique. Les spectateurs vont pouvoir voyager aux côtés des personnages principaux, à travers de nombreux endroits visuellement forts et en même temps familiers : la ville futuriste de Budapest, le Lac Balaton qui cache le Générateur, le désert avec les ruines des villes abandonnées, ou encore les montagnes slovaques des Tatras.

Nous avons conçu chaque parcelle de ce monde en s'appuyant sur l'histoire imaginaire de cette société futuriste, tout en gardant en mémoire que chaque détail ou objet devait raconter la même histoire. Pendant plusieurs années, nous avons élaboré avec soin le mode de vie de cette société : quel genre d'énergie ils utiliseraient, quel type de technologie serait à leur disposition, ou bien comment l'architecture actuelle de Budapest aurait pu se transformer au cours des siècles. Tous les modèles de bâtiments, en passant par les voitures et les objets, sont le reflet du défi environnemental que le futur nous réserve.

En voyageant à travers ce monde futuriste, nos personnages principaux réalisent à quel point ils ont perdu leur vraie nature. Il semblerait que la longue évolution de la vie sur Terre, à son pic avec l'Homo Sapiens, touche finalement à sa fin. Ainsi, ils décident d'être les premiers à faire partie d'un nouveau cycle d'évolution. À présent, alors que le monde entier semble paralysé par la peur, les humains ont une occasion unique de comprendre ce qu'ont compris nos personnages. Qu'il est temps de rendre à la nature sa liberté.

ENTRETIEN AVEC SAROLTA SZABÓ ET TIBOR BÁNÓCZKI

Sky Dome 2123 aborde de nombreuses questions contemporaines préoccupantes : la mortalité (à la fois individuelle et en tant qu'espèce), le lien – ou l'absence de lien – de l'humanité avec la nature, et les craintes pour l'avenir de notre planète. Le film est en préparation depuis quelques années : qu'est-ce qui vous a poussé à l'écrire, et votre point de vue sur ces thèmes a-t-il changé au cours du processus ?

Cela fait sept ans que nous travaillons sur le film *Sky Dome 2123* et, peu à peu, le monde ressemble de plus en plus à celui de notre histoire. Ironiquement, nous pourrions dire que nous avons eu de la chance que notre idée initiale ne soit pas devenue obsolète, mais ça laisse un goût amer dans la bouche. Le monde serait peut-être plus heureux si l'objet de notre histoire n'était plus d'actualité, mais c'est tout le contraire qui s'est produit. Il est évident qu'au début du processus d'écriture, il y avait déjà de nombreux signes de l'apocalypse qui menaçait l'humanité, mais ils n'étaient pas aussi présents quotidiennement dans les médias. Depuis, nous n'avons pas seulement à craindre le changement climatique, les pandémies et la guerre dans un pays voisin font également partie de notre réalité.

Vous avez travaillé avec des géologues, des botanistes, mais également des météorologistes, pour imaginer le monde dans lequel se déroule Sky Dome 2123 : comment ces conversations vous ont-elles aidés à façonner la narration et à construire l'univers du film ?

Bien que nous ayons fait beaucoup de recherches nous-mêmes, nous avons bénéficié d'une aide précieuse de la part de personnes issues de différents domaines scientifiques afin d'établir une base scientifique pour le monde que nous créions. L'un des sujets les plus intéressants était de savoir comment le monde pourrait survivre sans les plantes. Y aurait-il encore de l'oxygène ? Et si oui, pour combien de temps ? Comment les conditions météorologiques changeraient-elles ? Et quels types de matériaux les humains utiliseraient-ils pour construire de nouvelles choses, de nouveaux objets et de nouveaux bâtiments ? Mais, bien sûr, nous avons souvent dû renoncer à suivre la science et nous résoudre à créer une fiction, parce que cela servait mieux l'histoire. Cependant, nous pensons que nous avons créé une dystopie assez réaliste, hormis la plante qui pousse à partir de l'homme.

Pouvez-vous nous parler du processus d'animation ? Qu'est-ce qui vous a fait choisir la technique de la rotoscopie plutôt qu'un autre style d'animation ?

Nous avons commencé à visualiser le film pendant le processus d'écriture. C'est l'histoire qui détermine le style d'animation, il faut suivre ce qu'elle nous dicte. Notre histoire contient un voyage émotionnel profond et, très vite, nous avons été persuadés que seuls de vrais acteurs pouvaient incarner nos personnages et faire naître ce genre d'émotions. Nous avons fait appel à des acteurs hongrois extraordinaires qui étaient très enthousiastes à l'idée de participer à un projet aussi intéressant. Le défi était de transformer le jeu des acteurs en animation sans perdre aucune nuance. Nous n'avons pas utilisé de logiciel pour la rotoscopie, tous les dessins ont été réalisés par des

artistes très doués. Grâce à leur sensibilité, ces dessins ont non seulement réussi à préserver le jeu des acteurs, mais ils y ont aussi superposé une couche d'une expression artistique différente.

L'utilisation de la rotoscopie correspond également au concept artistique de notre histoire, sur les différentes formes de vie. Nous aimons à penser que *Sky Dome 2123* est un film hybride, qui se situe entre l'animation et les prises de vues réelles.

Pouvez-vous nous expliquer pourquoi vous avez combiné ce qui ressemble à des arrière-plans réels avec des personnages animés ?

Ce ne sont pas de vrais décors, nous les avons conçus, construits, éclairés et texturés à l'aide d'un logiciel 3D. En plus de l'écriture et de la réalisation, nous avons créé tous les décors nous-mêmes, en concevant les bâtiments, les décors, les meubles et de nombreux autres objets, jusqu'aux couverts. Pour aller avec l'animation réaliste des personnages, nous voulions créer un environnement dans lequel le public puisse facilement s'immerger et se perdre.

Le film est visuellement époustoufflant : quelle a été votre inspiration pour imaginer à quoi ressemblerait la planète dans un siècle ?

Nous nous sommes inspirés de nombreuses photographies et nous avons fait beaucoup de recherches sur des lieux et paysages abandonnés. La tentation était grande de pousser les décors vers un aspect plus futuriste, mais nous voulions garder un équilibre et éviter une ambiance trop science-fiction, car cela aurait été contraire à la simplicité et à la poésie de l'intrigue principale.

Il s'agit de votre premier long métrage d'animation : quels sont les défis que vous avez dû relever et qui vous ont semblé différents par rapport à vos travaux précédents ?

La quantité de contenu nécessaire pour un long métrage a été à la fois un défi et une source de joie. Nous aimons beaucoup le cinéma lent, et le long métrage nous a permis d'instaurer le rythme que nous aimons vraiment. Le plus grand défi a été les conditions de production. *Sky Dome 2123* a démarré dans le cadre du programme "Incubateur du Fonds national hongrois pour le cinéma", qui soutient les films à très petit budget, et nous avons rapidement opté pour une coproduction avec la Slovaquie. Au cours de la production, nous avons réussi à obtenir davantage de fonds de l'Institut national du film hongrois, du Fonds audiovisuel slovaque, d'Eurimages et de RTVS - Radio et Télévision slovaque. Mais nous avons dû constamment nous adapter à l'évolution du budget et de l'équipe.

Comment décririez-vous le processus de collaboration visant à donner vie à vos deux visions ?

Nous travaillons ensemble depuis plus de quinze ans maintenant, et nous avons chacun un grand respect pour le talent, le goût et l'éthique de travail de l'autre. Lorsqu'il s'agit de développer un film, nous sommes tous deux conscients des règles fondamentales qui consistent à faire tout son possible pour se mettre au service du contenu, bien que celui-ci soit en perpétuelle évolution. Bien sûr, les idées font l'objet de discussions et d'argumentations constantes. Nous construisons les idées pas à

pas, et nous devons tous les deux être d'accord sur chaque idée ; chaque détail, même le plus petit, doit être approuvé par nous deux.

Le film imagine un avenir qui ne semble pas très éloigné du monde d'aujourd'hui : à une époque où le changement climatique est au cœur des débats quotidiens, quel type de réactions espérez-vous que le film suscite ?

Bien qu'il y ait de la beauté et de la poésie dans le film, il est suffisamment dur et osé pour toucher le public. Ce serait déjà bien s'il pouvait provoquer un débat. Nous ne voulons pas faire la leçon au public, mais remettre en question le sens de notre existence et montrer différents choix au travers de nos personnages. Nous acceptons tout à fait que les gens aient des opinions diverses. Le monde est plein d'hésitations en ce moment. Il n'y a pas de réponses claires. Comment pourrait-il en être ainsi à une époque où les questions elles-mêmes sont floues ?

SAROLTA SZABÓ ET TIBOR BÁNÓCZKI - BIOGRAPHIE

Sarolta Szabó et Tibor Bánóczy forment un duo de réalisateurs hongrois.

Tous deux sont diplômés de l'université Moholy-Nagy d'Art et de Design à Budapest. Sarolta a ensuite poursuivi ses études au Royal College of Art et Tibor à la National Film and Television School au Royaume-Uni. Ils entament alors leur partenariat artistique en se concentrant sur des projets de films d'animation.

En 2010, ils s'installent en France, où ils réalisent deux courts métrages d'animation, *Les Conquérants* et *Leftover*, sélectionnés dans de nombreux festivals tels que le festival de Sundance et celui de Clermont-Ferrand. Les deux films ont été présélectionnés pour les Césars. Ils vivent et travaillent actuellement en Hongrie.

Sky Dome 2123 est leur premier long métrage d'animation.

FILMOGRAPHIE SÉLECTIVE

2023 SKY DOME 2123

2014 LEFTOVER (court-métrage d'animation)

2011 LES CONQUÉRANTS (court-métrage d'animation)

LISTE TECHNIQUE

Réalisation	Sarolta Szabó et Tibor Bánóczki
Scénario	Sarolta Szabó et Tibor Bánóczki
Storyboard	Sarolta Szabó et Tibor Bánóczki
Prise de vues réelles	Sarolta Szabó et Tibor Bánóczki
Département 2D	Andrea Gabányi
Département 3D	Botond Tobai, Zénó Mira, László Fazekas, Gergő Gieda
Musique originale	Christopher White
Son	Judit Sós
Montage son	Stefan Smith
Montage	Czakó Judit Hse
Assistant réalisateur	Krstan Petrucz
Costumes	Petra Szűcs
Coproducteurs	Viktória Petrányi
Producteurs	József Fülöp, Orsolya Sipos, Juraj Krasnohorský
Producteurs exécutifs	Mónika Mayer, Henrieta Cvangová

LISTE ARTISTIQUE

Stefan Tamás Keresztes

Nóra Zsófia Szamosi

Professor Géza Hegedüs D.

Dr. Madu Judit Schell

Directeur István Znamenák

Márk Zsolt Nagy

Capitaine Márton Patkós

Zoltán Renátó Olasz