

KYMA L'ONDE MYSTERIEUSE

Au cinéma le 5 août



DOSSIER DE PRESSE

DISTRIBUTION
SONY PICTURES
ENTERTAINMENT
FRANCE
36, rue Marbeuf
75008 Paris

PRESSE
Agence Cartel
Jean-Baptiste Péan
Léa Krouri

Synopsis

Tony, un adolescent solitaire, est passionné par les animaux, il voit son existence bouleversée lorsqu'il rencontre dans son petit village une créature mystérieuse : la Kyma, onde sonore vivante capable de briser la matière. Tony l'apprivoise, sans réaliser le danger qu'elle représente...



A propos de PARASOMNIA PRODUCTIONS :

PARASOMNIA PRODUCTIONS a été lancé en 2021 par Sony Pictures France, en association avec le producteur Marc Missonnier.

L'ambition de PARASOMNIA PRODUCTIONS est de promouvoir le cinéma de genre en France, incluant entre autres les films fantastiques, d'horreur, de surnaturel destinés à une sortie en salles de cinéma.

Son objectif est de produire des films originaux et ancrés dans la société française pour un budget maximal d'1 million d'euros par projet.

Le premier film 37 – L'OMBRE ET LA PROIE est sorti en novembre 2024.



Dans une volonté de rendre KYMA accessible au plus grand nombre, le film bénéficie d'une audiodescription, réalisée avec le soutien de la **Fondation VISIO**.

Conçue pour les personnes aveugles et malvoyantes, l'audiodescription est disponible dans les cinémas équipés via les dispositifs dédiés, mais également sur l'application **La Bavarde**, qui permet de télécharger la piste audio directement sur son smartphone afin d'en profiter pendant la séance

ENTRETIEN AVEC Romain Daudet Jahan

Réalisateur



Pour commencer, quel est le point de départ du film ? Comment tout a commencé ?

Le point de départ, c'est le désir de raconter l'histoire de personnages marginaux qui se transforment au contact du surnaturel. Dans la continuité de mes courts-métrages, je voulais porter à l'écran un récit de science-fiction qui surprenne et qui émerveille. Je désirais l'ancrer dans nos paysages, avec notre langue, nos références, notre sensibilité.

J'ai grandi avec le goût du *sense of wonder*, cet émerveillement que procuraient les films Amblin ou certains romans de science-fiction. Avec *Kyma*, je voulais retrouver cette émotion-là : une science-fiction sensorielle, humaine et spectaculaire, héritière de la science-fiction française, depuis le merveilleux scientifique (Jules Verne, Rosny Aîné...) jusqu'aux grandes visions contemporaines, en passant par *Métal Hurlant*.

Voilà comment est né *Kyma* : d'un désir de s'emparer de la science-fiction pour raconter une histoire d'amitié et de solidarité.



Tu parlais des films Amblin, qui semblent évidemment être une référence. Quand tu as écrit ce film avec Émilie, et quand vous avez travaillé sur son identité narrative et visuelle, quelles étaient vos références ?

Ma co-scénariste Émilie Dubois et moi avons écrit et réfléchi à la partie visuelle en parallèle. Ce qui m'intéressait, dans le côté Amblin, ce n'était pas de faire du copier-coller, mais plutôt de m'inspirer de ce que Spielberg avait fait dans ces années-là : filmer le quotidien de façon mystérieuse.

Comment représenter des décors qu'on a l'habitude de voir tous les jours et leur insuffler une inquiétante étrangeté, un mystère ? Ça m'intéressait de filmer des villages, des endroits où j'ai grandi, où j'étais avec mes frères quand j'étais petit, chez mes grands-parents ou chez ma tante. Des endroits apparemment banals, mais qui, lorsqu'ils sont filmés, éclairés, cadrés d'une certaine façon, génèrent soudain de l'étrangeté ou de la peur.

Il y a *Super 8* de J.J. Abrams, lui-même inspiré par *Rencontres du troisième type* ou *Poltergeist*. Il y a aussi *Les Géants* de Bouli Lanners, qui est un film un peu plus méconnu, mais qui est une sorte de western francophone belge, tourné avec des jeunes dans la campagne qui vivent des aventures.

Concernant cette créature intraterrestre, quelles mythologies ou histoires ont nourri ton imaginaire ?

Je suis un passionné de biologie et j'avais une forme de lassitude de voir les extraterrestres représentés de façon anthropomorphe. La découverte d'un auteur canadien, Robert Charles Wilson, notamment avec sa trilogie *Spin*, ou de Maurice Renard et son roman *Le Péril bleu* m'ont ouvert les yeux sur le fait qu'on peut représenter la vie de façon différente.

Oui. À partir du moment où j'ai eu l'idée de cette créature, c'était comme une grosse pelote de laine dont il fallait tirer le fil. Dès le début, j'ai aussi envisagé que la Kyma, la créature, l'entité intraterrestre, soit un personnage à part entière, avec des émotions et dont les fréquences changent en fonction de son état. C'est ce qu'on a essayé de faire à l'écriture avec Émilie.

Cela amène aussi un travail visuel sur la matérialité du son, sur les ondes, les grains de sable, qui évolue en fonction de son état...

Oui. À partir du moment où j'ai eu l'idée de cette créature, c'était comme une grosse pelote de laine dont il fallait tirer le fil. Dès le début, j'ai aussi envisagé que la Kyma, la créature, l'entité intraterrestre, soit un personnage à part entière. J'ai toujours voulu qu'on ne l'envisage pas comme un objet, mais vraiment comme un personnage avec des émotions, dont les fréquences changent en fonction de son état. C'est ce qu'on a essayé de faire à l'écriture avec Émilie.

À l'écriture, c'est une chose. Mais quand il faut commencer à mettre en scène l'invisible, qui n'est qu'auditif, est-ce que tu t'es rendu compte de la complexité de ce que tu avais écrit ?

Oui. Dès l'écriture, j'ai commencé à percevoir ça quand on me posait la question : *"Mais qu'est-ce qu'on voit ? Qu'est-ce qu'on perçoit ?"* Je me suis dit que cette idée d'une créature entièrement sonore était une bonne idée de science-fiction, mais que ça ne suffisait pas.

On fait du cinéma, c'est un art sonore, certes, mais également visuel. Il fallait donc qu'il y ait des interactions, comme faire trembler les corps, les matières, modifier le timbre de la voix, briser des objets. Cela pouvait être doux, mais également très violent, puisqu'elle est capable de tuer.

Il y a quelque chose d'intéressant dans le fait d'avoir une créature invisible : elle n'est pas palpable, et cela installe une question de croyance. On retrouve ce trope de celui qui sait, que les autres ne croient pas, et qui doit essayer de les convaincre.

Oui, ça me parle beaucoup. Je ne l'ai pas dit, mais j'ai aussi eu une activité dans le monde de l'hypnose pendant des années. Je me suis formé à cette pratique parce que j'étais passionné par les croyances, par la façon dont elles s'inscrivent dans le cerveau, et par la manière dont on peut percevoir le monde différemment selon ce que l'on croit. C'est l'un des champs d'étude de l'hypnose moderne.

Enfin, qu'est-ce qui a été le plus compliqué dans la conception visuelle de la Kyma ?

Le plus compliqué, c'était de faire se rencontrer différents champs artistiques : la décoration, les effets spéciaux plateau, les effets visuels numériques, la musique et le sound design.

Il fallait réussir à trouver le juste point de rencontre entre ces cinq domaines, pour que le talent de tous les artistes avec qui j'ai eu la chance de travailler puisse s'additionner, plutôt que de se marcher dessus. Il a donc fallu beaucoup préparer, de façon à ce que la créature existe sans qu'on se dise : *"Tiens, là, il a utilisé un système de vibration."* Il fallait que tout cela se marie harmonieusement.

C'est un vrai défi de fabrication, avec un challenge artistique. Mais ce qui nous a aidés, c'est ce que je disais tout à l'heure : pour moi, Kyma est un personnage. Dans les scènes où elle est représentée, elle a des émotions, des états. Il s'agissait donc d'abord de se demander quel est son état, comment elle se sent, quelle est son humeur. Et assez naturellement, les techniques utilisées pour la représenter en découlent.

C'est aussi comme ça que tu as pu diriger tes trois comédiens principaux face à quelque chose d'invisible sur le plateau ? En leur décrivant où se situe Kyma, son émotion, son état ?

Oui, c'est compliqué parce qu'il faut se concentrer sur du hors-champ. Mais finalement, c'est ce que faisait Ewan McGregor dans *Star Wars* : ils étaient sur des fonds verts. Là, nous étions déjà dans des décors en dur.

Ce qui nous a aidés, c'est qu'en amont du tournage, nous avons fait des sessions de sound design avec le sound designer, de façon à avoir déjà des choses à faire entendre, différents états émotionnels de la créature. Les comédiens avaient donc une référence auditive.

Ensuite, sur le tournage, on a beaucoup utilisé d'effets spéciaux plateau, notamment des systèmes de vibration qu'on collait aux tables ou aux objets. Les ados avaient donc une référence. Ça faisait un bazar pas possible sur le plateau, ça faisait du bruit, mais ça aidait à se projeter dans l'état de peur ou d'appréhension provoqué par la créature.

Comment as-tu fabriqué le son de la Kyma concrètement ?

J'ai eu le bonheur de travailler avec un grand sound designer français, Pascal Villard, qui était déjà, à la base, un passionné de science-fiction. Comme il n'a pas souvent l'occasion d'en faire en France, il était très intéressé par *Kyma*, par l'idée de faire exister une créature uniquement par le son, et d'inventer un son qui soit plausible.

Le très gros challenge de *Kyma*, c'était l'identité sonore de la créature. Il fallait qu'elle soit à la fois animale et vibratoire, qu'elle ne soit pas trop métallique, mais qu'elle reste organique. Cela a donc été une exploration presque biologique de la créature, en se posant des questions de naturaliste.

Par exemple : si elle vibre, quelle forme a-t-elle ? Comment s'entretient-elle ? Si elle vibre dans la matière, comme dans cette table en bois, prend-elle une coloration boisée ? On peut se dire qu'à la base, elle a un son propre, mais qu'on ne peut jamais vraiment l'entendre, puisqu'elle est toujours dans la matière, dans la pierre ou dans les corps.

Bref, cela a été un champ d'exploration absolument génial.

Pour revenir sur le casting. L'un des personnages, Zoé, est atteint de surdité.

Pourquoi avoir choisi ce handicap-là ? Au-delà du lien évident avec la Kyma qui n'est que son, qu'est-ce que cela représentait pour toi ?

D'abord, on s'est forcément posé la question de la représentation. On a cherché et réfléchi à des comédiens, et plus particulièrement à une comédienne, qui serait concernée par cette déficience. Puis il y a eu une rencontre évidente avec Lucy, et aussi le fait que ce handicap, chez le personnage, n'était pas un élément fondamental de sa personnalité, mais un aspect de sa personnalité.

Zoé, comme Ousmane et Tony, est un personnage apparemment un peu décalé, qui pourrait se sentir en état de faiblesse, là où elle en est dans sa vie, parce qu'elle est isolée, un peu étrange, un peu à part. Ce qui nous intéressait au scénario, et ce qui m'intéressait dans la mise en scène, c'était de faire de ces faiblesses une force.

En l'occurrence, un handicap auditif donnait une force supplémentaire, puisqu'il s'agissait d'être beaucoup plus sensible aux vibrations de la créature, et donc de développer une capacité en plus, une sorte de super-pouvoir.

Tu disais que le casting de Lucy avait été une sorte d'évidence. Comment s'est passé le casting des trois comédiens principaux ? Qu'est-ce que tu cherchais exactement ? Comment constitue-t-on une équipe de trois ados ?

Pour le personnage de Tony, je cherchais un acteur capable de faire exister la Kyma face à un simple objet. Pendant le casting, les comédiens devaient jouer une scène face

à un radiateur électrique en imaginant la créature à l'intérieur. Quand Jules l'a fait, il a immédiatement rendu la Kyma réelle dans son regard et dans ses émotions. Ça a été une évidence.

Pour Ousmane, je voulais une force tranquille, de maturité et de délicatesse. Mamadou possédait naturellement cette présence calme et très juste. Zoé, elle, devait être intense, passionnée, très directe tout en restant profondément attachante.

Avec mon frère Virgile, qui accompagnait le coaching des jeunes comédiens, nous avons ensuite travaillé les différentes combinaisons du trio. Très vite, leur complémentarité et leur complicité se sont imposées naturellement.



On a parlé de la technique, de la manière de donner vie à Kyma sur le plateau, et du trio d'acteurs. C'est ton premier long métrage. Y a-t-il un aspect que tu n'avais pas anticipé, qui a été particulièrement complexe ?

Peut-être l'endurance. Il faut garder la tête froide malgré la fatigue.

Ça s'est plutôt bien passé, parce que j'étais entouré de gens avec qui j'avais fait mes courts métrages. On était vraiment entre alliés. Je savais que ce serait un tournage avec des moyens limités, mais on a toujours des moyens limités quand on fait un film. Je pense que même Nolan est obligé de faire des arbitrages.

Je me disais donc qu'on allait essayer de tourner ça à notre avantage, en faisant en sorte que, malgré les conditions, ce soit une sorte d'aventure collective. D'ailleurs, je n'ai jamais envisagé de faire des films autrement que comme ça. Je m'entoure de gens avec qui c'est un plaisir de travailler, des gens passionnés, des artistes auxquels j'essaie de donner de l'espace pour qu'ils puissent exprimer leur talent dans le cadre du film, que ce soit à la décoration, aux accessoires ou en post-production.

Ce que je n'avais peut-être pas anticipé, c'est que c'était mille fois plus intense qu'un court métrage, mais dans le positif. Les amitiés, l'intensité des échanges et des relations se développent exponentiellement avec la fatigue et avec les challenges à remplir.

Chez Parasomnia, les films sont produits avec un budget d'environ un million d'euros. On dit souvent que du manque de budget naît un sens de la débrouille. Est-ce qu'il y a un élément du film qui illustre ça ?

Oui, je pense que les repérages et l'inscription du film dans les décors du Grand Est sont un bon exemple. Il y a pas mal de décors dans *Kyma*, mais c'était rendu possible parce que, dès le début, j'avais envisagé une forme de studio à ciel ouvert.

Ce que je veux dire par là, c'est un camp de base où l'on dort, mais qu'on utilise aussi comme décor, avec des décors situés à quinze minutes maximum en voiture aux alentours. On a donc repéré en essayant de trouver cette espèce de studio à ciel ouvert autour du village où l'on a tourné.

Pour moi, c'est un bon exemple. Si on avait dû tourner à l'étranger ou déplacer toute l'équipe, faire des *company moves*, changer de décor à chaque fois, cela aurait été un bazar pas possible. Tandis qu'envisager un lieu, ou un ensemble de lieux, comme un grand terrain de jeu, c'était une bonne solution.

Un autre exemple, c'est la façon de faire exister *Kyma*. Il fallait faire feu de tout bois et utiliser tous les moyens possibles. On a utilisé du matériel de sport Décathlon, des systèmes de BTP pour faire vibrer les choses, des souffleurs de feuilles, des objets qui, apparemment, n'étaient pas faits pour ça. Et ça, c'était vraiment fun.

Le “*film de genre*” est une expression un peu fourre-tout, qui peut désigner autant l'horreur que le fantastique. À quel genre appartient ton film, selon toi ?

Je dirais que c'est un teen movie d'aventure et de science-fiction. C'est un imaginaire très présent dans la littérature française, mais encore assez rare dans notre cinéma. Pourtant, je pense qu'il existe aujourd'hui une génération de cinéastes — et surtout un public — qui ont envie de voir émerger ce type de récit.

Les retours en festivals ont beaucoup tourné autour de cette singularité : voir un film de science-fiction profondément ancré dans des territoires, une langue et des références françaises. Les spectateurs étaient aussi très curieux de la création de la

créature et de sa fabrication, autant du point de vue du cinéma que de la science. Et c'était exactement l'expérience que j'espérais provoquer.



FILMOGRAPHIE

Films

AN MIL (en écriture) - écrit par Romain Daudet-Jahan & Emilie Dubois
Aide à l'écriture du CNC (2025), aide à l'écriture Région Grand Est (2025)
Résidence Maison Bleue, Contis (2024).

En développement LE BASCULEMENT - écrit par Romain Daudet-Jahan & Emilie Dubois – Produit par Gaumont
Atelier Scénario de la Fémis (2021).

2026 – KYMA L'ONDE MYSTERIEUSE (long-métrage) - écrit par Romain Daudet Jahan & Emilie Dubois
Lauréat de l'appel à projets Parasomnia.

Court Métrages

2021 – COLONIE - écrit et réalisé par Romain Daudet-Jahan
Lauréat Résidences SO FILM de genre 2020
Œil d'or du court-métrage & Prix Ciné +Frisson PIFFF 20200
Prix de la critique APULIA Film Festival
Sélectionné dans 70 festivals à travers le monde

2020 – LES CHAMPS MAGNETIQUES – écrit et réalisé par Romain Daudet-Jahan
Lauréat Bourse Beaumarchais-SACD
Prix du public du scénario – Premiers Plan 2019
Best Children Films, Kuki Berlin
Prix du jury Corse au ArteMare FF
Prix du Public Festival Plein la Bobine
Sélectionné dans 30 festivals à travers le monde dont le PIFFF 2021

2016 - EN TOURNEE EN ASIE AVEC GIOVANNI MIRABASSI- Documentaire de Romain Daudet-Jahan

ENTRETIEN AVEC

Lucy Loste, Jules Lefebvre et Mamadou Haidara

Comédiens



Pour commencer, individuellement, pouvez-vous me raconter comment s'est passé le casting ? Est-ce que vous vous souvenez de ce qu'on cherchait, et comment cela s'est déroulé pour vous ?

Mamadou Haïdara : J'ai reçu le casting par mon agent. Au départ, je ne me projetais pas forcément dans le rôle, puis j'ai rencontré Romain (réalisateur) et Virgile (son frère), et j'ai tout de suite accroché à leur univers. Après un premier casting qui s'est très bien passé, j'ai eu un callback quelques semaines plus tard. Entre-temps, je me suis énormément préparé avec mon coach, parce que je m'étais vraiment attaché au personnage. Quand on m'a annoncé que j'avais le rôle, j'étais très heureux.

Lucy Loste Berset : Pour moi, c'est pareil, c'est passé par mon agent. Quand j'ai reçu le casting et lu le synopsis, j'étais à fond dedans. C'était vraiment différent des films que j'avais déjà tournés. Il y avait de l'action, mon personnage était débrouillarde, assez rigolote, avec une façon de parler assez vulgaire, mais surtout elle sait ce qu'elle veut dans la vie. J'aimais beaucoup ça.

Et puis il y avait le handicap, et ça, ça me stressait. Je savais qu'il fallait que je parle fort quand mon personnage n'a pas son appareil, donc j'ai regardé des documentaires, des vidéos, pour voir comment les personnes malentendantes parlent quand elles n'ont pas leur appareil. C'était très dur à faire, mais en même temps, c'était trop cool à travailler.

Quand j'ai rencontré Romain à Paris, ça s'est super bien passé. Vraiment, un mec enor. Comme Mamadou, je ne m'attendais pas du tout à ça. Il était jeune, gentil, à fond dans son projet, et ça se voyait qu'il était passionné. Le casting s'est passé, puis deux jours après, on m'a rappelée pour me dire que j'avais le rôle. J'étais comme une furie, je sautais partout, je criais. J'étais trop contente.

Jules Lefebvre : Moi, c'est ma maman qui a trouvé le casting sur Facebook. Elle me l'a montré, on en a parlé avec mon agent, et mon agent m'a dit que ce serait cool de le faire. J'ai envoyé une vidéo en selftape, et ça a marché. Le réalisateur, Romain, a aimé. On s'est rencontré une première, et deux semaines après, j'avais un autre rendez-vous où je devais jouer face à un radiateur, pour faire comme si on était possédés par la Kyma, avec Mamadou. Ensuite, j'ai été pris.

Romain m'a parlé de la scène du radiateur. Il m'a dit que c'était important de voir si tu étais capable d'imaginer une créature à l'intérieur d'un objet. Selon lui, peu de gens arrivaient à le faire, et toi tu y arrivais avec beaucoup de facilité. C'était si facile que ça ?

Jules Lefebvre : En fait, pendant presque tout le tournage, on joue avec quelque chose qui n'existe pas. Il faut donc avoir une certaine créativité. Pour moi, c'est un peu inné. Je ne veux pas me la raconter, mais depuis tout petit, je m'amuse tout seul à imaginer des monstres, des gens devant moi, des combats, des guerres...

Donc oui, pour moi, c'était assez facile. J'étais à fond dans le truc. Et Romain nous a donné des références, comme *E.T.*, des films qui étaient importants pour lui et qui nous permettaient de mieux nous projeter dans l'univers du film.

Comment avez-vous préparé vos rôles ? Chacun de vous a un personnage différent, avec une préparation différente. Je pense notamment à toi, Lucy, avec le handicap et la surdité, mais aussi à toi Mamadou, qui parlait de coaching.

Lucy Loste Berset : J'ai surtout travaillé la voix. Mon personnage enlève souvent son appareil auditif à cause des vibrations de la Kyma, donc il fallait trouver une façon naturelle de parler plus fort sans en avoir conscience. Je me suis beaucoup entraînée chez moi, puis Romain me guidait énormément sur le plateau.

Mamadou Haïdara : Je voulais surtout construire une vraie alchimie avec Lucy et Jules. On a beaucoup travaillé avant le tournage, notamment avec mon coach, pour être totalement immergés dans l'histoire.

Jules Lefebvre : Le plus important, c'était la cohésion du groupe. On a passé du temps ensemble avant le tournage, et très vite, une vraie complicité s'est créée entre nous.

Lucy a déjà un peu décrit son personnage. Mamadou, Jules, comment décririez-vous le vôtre ?

Mamadou Haïdara : Ousmane, c'est un mec tranquille, qui ne veut pas de problème. Si tu ne l'embêtes pas, il ne t'embête pas. Mais il ne faut pas toucher à ses amis. C'est vraiment ça.

Jules Lefebvre : Tony, c'est quelqu'un de profondément sensible, qui a du mal à être en connexion avec les humains. Il préfère se rapprocher des animaux, parce que les animaux ne le jugent pas. Les humains jugent, les animaux ne jugent pas. Ça lui permet de se sentir mieux, plus à l'aise.

Il a aussi eu une relation compliquée avec ses parents, et il a aussi un côté très protecteur : on ne touche pas à ses amis. Et on ne touche pas à la Kyma non plus.

Vous disiez que Romain était tranquille. Vous avez tous les trois déjà eu des expériences de tournage, mais pour lui, c'était son premier long métrage. Comment cela s'est senti sur le plateau ? Est-ce que vous avez senti une différence avec vos expériences précédentes ?

Jules Lefebvre : Moi, je trouvais que Romain avait l'air très à l'aise, comme s'il avait déjà fait dix tournages avant. Il était très juste, très direct dans ce qu'il voulait, très précis. Si ce n'était pas ça qu'il voulait, il le disait. Il était cash, sans avoir peur de nous vexer ou de nous rendre tristes. Il savait ce qu'il faisait. J'ai beaucoup aimé ce côté très carré, surtout pour un premier film.

Mamadou Haïdara : Je suis d'accord avec Jules. Romain était vraiment passionné, il savait ce qu'il voulait. Si quelque chose n'allait pas, il nous le disait mais jamais méchamment. Il disait : *"Ce n'est pas ce que je veux, donc on recommence."* Quitte à prendre du retard sur la journée de tournage, on le faisait jusqu'à ce que ce soit carré.

Lucy Loste Berset : Moi, je trouve qu'on a tout de suite eu une relation assez amicale avec Romain. Quand on ne tournait pas, c'était vraiment un ami. Ce qui était aussi très cool, c'est qu'on mangeait tous ensemble le midi et le soir. Ce n'est pas le cas sur tous les tournages : le soir, généralement, chacun rentre chez soi. Là, on avait une vraie cohésion de groupe avec Romain et toute l'équipe. On mangeait avec eux, et c'étaient vraiment tous nos amis.

Mais dès qu'on était sur le plateau, en mode travail, Romain devenait vraiment le réalisateur. Il gardait toujours cette dimension amicale, il était très doux dans ses propos, mais aussi très direct et très précis dans ce qu'il voulait, parce qu'il est passionné. Il y allait toujours avec tendresse, il s'assurait qu'on allait bien, qu'on se sentait bien. Il était très soucieux de notre bien-être, et aussi du fait qu'on s'amuse, parce que c'est important sur un tournage.

Jules Lefebvre : Il faut aussi savoir que Romain avait des limites budgétaires, des limites de temps, beaucoup de pression. Ce n'était pas un tournage classique où tout était tranquille. Je trouve qu'il a vraiment su gérer ça correctement.

Lucy Loste Berset : Oui, parfois, on devait quand même accélérer. On savait qu'on n'avait pas beaucoup de temps. Par exemple, sur une scène, il ne restait plus que deux prises pour l'avoir. On avait quand même un minimum de pression.

C'était surtout l'équipe qui avait mille choses à penser, mais moi, je sentais parfois la pression : *"Là, on a une limite de temps, il faut que ce soit correct, je n'ai pas le droit de me tromper."* Il fallait retenir le texte, les déplacements, être prête, et y aller. On voulait faire au mieux pour que le film soit le meilleur possible.

Si je ne me trompe pas, c'est la première fois que vous faites tous les trois ce qu'on appelle un film de genre, ici entre science-fiction et fantastique. Souvent, sur ce type de films, on imagine beaucoup de fonds verts, de fonds bleus, des objets inanimés... Là, vous avez tourné dans de vrais décors, et Romain m'expliquait qu'il avait fait en sorte que vous puissiez ressentir les vibrations, voir les décors bouger, pour que ce soit palpable. Est-ce que cela vous a aidés ?

Mamadou Haïdara : Personnellement, je trouvais ça dingue. On avait tous déjà joué avant, mais pas dans ce genre de rôle. S'imprégner de quelque chose comme ça, c'est autre chose. Ça m'a donné l'impression de débloquer une nouvelle palette de jeu. On peut imaginer les choses, mais les ressentir, être en situation sur le tournage, c'est fou.

Lucy Loste Berset : Je suis complètement d'accord. Le décor nous a énormément aidés à nous immerger. Je me rappelle d'une scène dans l'entrepôt avec vous deux. Moi, j'étais sur le côté, je n'étais pas dans la scène, et je regardais.

Vous aviez de la poussière dans les mains. Dans la scène, vous jetiez cette poussière et Kyma la faisait bouger. Je sais que vous le ressentiez, que vous étiez à fond dedans, mais de l'extérieur, moi, j'étais morte de rire. Je me moquais un peu de vous parce que je vous voyais jeter de la poussière et faire : *"Oh !"* (rires)

Mais évidemment, le cadre nous aidait vraiment à nous dire : *"OK, là, on est dans quelque chose de différent."* On était dans une nouvelle énergie. Dès qu'on était dans le décor, on était vraiment tous dedans.

Jules Lefebvre : Et l'accessoiriste nous a aussi beaucoup aidés, notamment dans les scènes où je découvre la Kyma, où je lui donne de la nourriture, où le verre explose. Tout était réel. Il y avait de gros canons pour certains effets, et pour faire trembler la main, il y avait un moteur de chantier. C'était quand même assez réaliste. On vivait

vraiment le truc, donc ça nous aidait à imaginer. Il y avait beaucoup d'éléments concrets.

Quand vous revoyez le film, quelle est la scène dont vous êtes le ou la plus fière ?

Jules Lefebvre : Pour moi, c'est la scène de bagarre. C'est une scène où l'on avait des chorégraphies à faire, donc c'était compliqué. Il y avait beaucoup de plans, c'était long, je crois que ça a pris une demi-journée, mais c'était vraiment super. J'attendais cette scène depuis le début du tournage, parce qu'on avait déjà fait des entraînements de cascade avant.

Lucy Loste Berset : Moi, c'est la scène où l'on est, entre guillemets, possédés par Kyma, et où l'on essaye de la remettre dans le trépan. Cette scène était tellement compliquée à jouer.

Malgré ça, je devais contracter tous mes muscles, avoir l'air complètement crispée, comme si je souffrais de Kyma en nous. C'était très dur à faire, pas forcément seulement par l'émotion, mais aussi parce que j'avais vraiment mal physiquement. Je devais être hyper concentrée. Mais c'était aussi très fun à faire, quand même.

Mamadou Haïdara : Moi, c'était complètement autre chose. Il y avait une scène après un incident avec un cheval que je gardais. Jules vient me voir, et l'émotion que j'ai ressentie sur le plateau, je ne l'avais jamais ressentie avant.

À la base, je ne devais pas pleurer dans cette scène. Et là, j'ai pleuré. La caméra était très serrée sur moi, Jules était juste derrière, et j'ai commencé à avoir des larmes qui coulaient. Il y avait un silence sur le plateau, personne ne parlait. Le réalisateur a dit "*coupez*", et tout le monde a applaudi.



FILMOGRAPHIE JULES LEFEBVRE

Films

2026 – **KYMA : L'ONDE MYSTERIEUSE** de Romain Daudet-Jahan

2019 – **PROFESSION DU PERE** de Jean-Pierre Ameris

2017 – **DUELLES** de Olivier Masset-Depasse

Télévision

2022 – **ENNEMI PUBLIC (Saison 3)** de Matthieu Frances & Gary Segher

FILMOGRAPHIE LUCY LOSTE BERSET

Films

2026 – **KYMA : L'ONDE MYSTERIEUSE** de Romain Daudet-Jahan

2024 – **LE COMBAT D'ALICE** de Thierry Binisti

2023 – **FORTUNE DE FRANCE** de Christopher Thompson

2022 – **BARDOT** de Danièle et Christopher Thompson

2022 – **MALAMOUR** de Pascal Roy

2021 – **LA COUR** de Hafsia Herzi

Prix du Jeune espoir ADAMI féminin Festival de La fiction de La Rochelle 2022

2020 – **LE TEMPS DES SECRETS** de Christophe Barratier

FILMOGRAPHIE MAMADOU HAIDARA

Films

2026 – **KYMA : L'ONDE MYSTERIEUSE** de Romain Daudet-Jahan

2024 – **SUR LA BONNE VOIE** de Anouar El Hami & Hos Copperfield

2024 – **4 ZEROS** de Fabien Onteniente

2022 – **LA VIE DE MA MERE** de Julien Carpentier

Séries

2020 - 2025 – **LUPIN** de Louis Leterier

2024 – **FLEUR BLEUE (Saison 2)** de Enya Barroux et Martin Darondeau

2024 – **NOS VIES EN L'AIR** de Jonathan Cohen-Berry et Anthony Jorge

ENTRETIEN MARC MISSONNIER

Producteur



Ce n'est pas le premier projet Parasomnia. Qu'est-ce qui vous a plu en premier lieu dans celui-ci ?

Ce qui m'a plu, c'est qu'il abordait un registre différent des autres films Parasomnia : le fantastique, avec une particularité qui était assez peu présente dans les projets qu'on nous avait proposés jusque-là, à savoir des adolescents comme protagonistes.

Ce mélange entre le genre fantastique, un groupe d'ados au centre du récit et la rencontre avec une créature, ce sont des ingrédients que je trouvais très excitants. La question que je n'arrêtais pas de me poser, par rapport à un projet comme celui-là, quand Romain et Émilie nous l'ont proposé, c'était : *"Est-ce qu'on va réussir à le faire, à le fabriquer, compte tenu de nos contraintes ?"* Mais, en tout cas, j'ai tout de suite accroché à l'histoire.

Quand on pense au "genre", on pense souvent au film d'horreur, un peu moins au fantastique, encore moins aux films d'adolescents. C'est quelque chose de rare en France. Pourquoi, selon vous ?

Je pense qu'il y a plusieurs raisons. L'une d'elles est budgétaire. *Kyma* fait exception, mais, en général, ces films-là demandent des moyens importants.

Ensuite, les cinéastes français, qu'ils soient scénaristes ou réalisateurs, ont parfois une certaine réticence à basculer vers le fantastique. Parce qu'il existe aussi, chez le public

français, une forme de résistance à accepter que des histoires françaises s'inscrivent dans un registre fantastique.

On l'accepte quand ça vient d'ailleurs, des États-Unis ou d'Asie par exemple, parce qu'on ne parle pas d'une réalité que le public connaît. Mais quand on parle d'une réalité française, il y a une espèce de fond rationnel chez le public qui fait qu'une résistance apparaît.

Pourtant, le public est là. Parfois, il faut justement forcer un peu la porte et le convaincre que l'on peut partir d'une réalité française tout en abordant ce genre.

Quand on vous présente un projet autour d'une créature qui n'est que sonore, et donc invisible, est-ce que vous voyez cela comme un avantage ou comme un inconvénient, en tant que producteur ?

Franchement, je trouvais ça très excitant, parce que c'est quelque chose que je n'avais jamais vu. Le cinéma, c'est l'utilisation de l'image et du son. Donc, d'un point de vue cinématographique, je trouvais ça très fort, au contraire.

Je ne sais pas si vous vous souvenez du film *Planète interdite*, où il y a un monstre invisible, qu'on ne voit quasiment jamais et qui est pourtant absolument terrifiant. Je me souviens l'avoir vu à la télé quand j'étais gamin. C'est un film qui m'a marqué alors que, finalement, on ne voit pas grand-chose. Cela joue sur ce que le cinéma sait faire de mieux : la suggestion.

De ce point de vue-là, c'était un défi cinématographique très excitant. Et évidemment, en plus de cela, ça pouvait nous permettre de répondre à une partie de la question des contraintes budgétaires. Mais je dirais que cette dimension-là est venue dans un second temps.

Comment avez-vous accompagné les deux scénaristes ? Quel était votre rôle de producteur en amont du tournage ?

Les séances de travail que nous avons faites sur le scénario n'ont pas tant porté sur la fabrication que sur l'histoire elle-même et les personnages. C'est vraiment le cœur du travail de développement.

Après, on a évidemment essayé d'adapter l'histoire. On avait en tête le fait qu'il fallait que ce soit un lieu suffisamment contraint, qu'on ne pouvait pas multiplier les décors ni les personnages. Mais je dirais que Romain et Émilie avaient intégré cela dès le départ.

Même si c'est le premier long métrage de Romain, il a déjà réalisé des courts métrages, donc il sait ce qu'est la réalité d'un tournage, et comment cela se traduit en nombre de jours. Notre discussion n'a donc pas tant porté sur les contraintes que sur le texte lui-même, les enjeux, les personnages, la manière dont se crée l'amitié entre eux, et la construction de l'histoire.

Un élément intéressant, et assez rare, c'est qu'une partie du développement de l'histoire s'est aussi faite par la création sonore de Kyma, qui a irrigué l'écriture, la préproduction, puis la production. Tout le monde avait ainsi une idée de ce à quoi pouvait ressembler, auditivement, Kyma. Était-il nécessaire de travailler aussi tôt avec le sound design ?

C'était nécessaire parce qu'on en revient aux personnages. Nous avons un personnage dont on ne connaissait rien, et il fallait comprendre qui était ce personnage, comment il fonctionnait, quelles étaient les règles.

Dans un film comme celui-là, un film de genre, un film fantastique, il faut poser un certain nombre de règles pour le spectateur, puis s'y tenir. Il a donc fallu inventer ces règles. Romain et Émilie ont dû inventer les règles de la Kyma.

Est-ce que la Kyma peut déplacer de la matière ? Est-ce qu'à un moment donné elle apparaît ? Il y a eu des versions où elle apparaissait, finalement nous avons un peu laissé tomber cette piste. Est-ce qu'elle tue des gens ? Est-ce qu'elle peut tuer des gens ? À quel point est-elle consciente ? Quel niveau de langage, quel niveau de communication se développe entre les personnages et Kyma ?

Tout cela, ce sont des questions liées à l'identité de cette créature. Qui est-elle ? Quelle est-elle ? Et ces questions ont évidemment influencé l'écriture et le développement de l'histoire.



Entre la créature invisible, le casting jeune et les contraintes de fabrication, quel a été, pour vous, le plus gros challenge sur ce film en tant que producteur ?

Le gros challenge, c'était d'essayer de faire en sorte que les contraintes financières qui pesaient sur le film ne portent pas préjudice au résultat. J'ai l'impression que nous avons su raconter cette histoire. Bien sûr, si nous avions eu plus de moyens, certaines scènes auraient peut-être été un peu plus spectaculaires. Mais au final, je pense que nous aurions quand même raconté cette histoire-là.

Je ne veux pas trop m'étaler sur le manque de moyens, parce que, pour le spectateur qui va en salle, c'est un discours abstrait. Il paye un ticket, le même prix que pour un blockbuster ou pour un film d'auteur. Cette notion de prix ou de budget est donc totalement abstraite pour le spectateur de base. Je ne veux pas que le débat se polarise là-dessus.

Cela fait partie des contraintes de départ, mais notre but, c'est d'abord et avant tout de raconter une bonne histoire. Le challenge, pour revenir à votre question, était donc de faire en sorte que ces contraintes très fortes ne pèsent pas, au final, sur l'impression que le film donne au spectateur.

Romain disait que le film avait été montré à des lycéens, et que la réponse avait été très forte. En même temps, les références du film renvoient à des productions des années 1980. On pourrait donc imaginer qu'il joue aussi sur une forme de nostalgie. Selon vous, le film peut-il toucher tout le monde, ou vise-t-il en priorité un public jeune ?

Je pense qu'il faut différencier le public qui va être attiré par le film et qui va avoir envie de le voir, du public qui n'est pas forcément attiré au départ, mais qui va l'apprécier une fois devant le film.

Notre public de départ, celui qui est le plus susceptible de se déplacer, ce sont les ados. C'est notre public cible. Ils ont le même âge que les personnages, et les problématiques de ces personnages vont leur parler.

Il y a cette notion d'amitié, de groupe, de découverte face à l'inconnu, qui renvoie aussi à des questions que l'on se pose à l'adolescence. Tout à coup, des ados se retrouvent livrés à eux-mêmes. Les adultes ne sont plus là. Les problématiques abordées par le film parleront beaucoup aux adolescents, et c'est pour cela que nous pensons que c'est le premier public qui peut y aller.

En revanche, si d'autres personnes viennent, des gens plus âgés, leurs parents, leurs grands frères ou leurs grandes sœurs, on a pu vérifier en projections qu'il peut y avoir

un double effet Kiss Cool, si j'ose dire. Cet effet nostalgique dont vous parlez, lié aux productions Amblin, peut jouer. On retrouve un peu cette ambiance : ce petit village à la campagne, ces ados livrés à eux-mêmes, qui doivent se mettre ensemble pour résoudre un mystère.

C'est quelque chose qui nous interpelle par rapport à des films que nous avons vus dans notre enfance ou notre adolescence. Mais je ne pense pas que ce soit le premier public visé.

Ce public jeune est aussi un public qui entend souvent dire que la France ne sait pas faire de productions fantastiques ou de films d'horreur. Est-ce important, pour vous, de montrer que non seulement ce savoir-faire existe en France, mais que ce type d'histoire peut aussi se dérouler dans un petit village français, et pas seulement à New York ou Los Angeles ?

Oui, c'était très important. C'était déjà le cas dans le précédent film *Parasomnia* que vous avez vu, *37: l'ombre et la proie*, et ce sera aussi le cas dans le prochain : faire en sorte que nos histoires soient ancrées sur le territoire français, avec des personnages qui résonnent avec le public français.

Cela ne veut pas dire pour autant qu'on ne peut pas être universel. Ces histoires peuvent voyager et s'adresser à tout un tas de publics. Mais nous voulons avant tout raconter, pour *Kyma*, l'histoire d'un groupe de jeunes dans un petit village de la campagne française.

Et je ne sais pas ce que vous en pensez, mais en voyant le film, on ne se pose pas la question. On trouve ça naturel. On ne se dit pas : "Ah, ça fait film américain." Non, on se pose pas la question.

Ces derniers mois, ces dernières années, il y a eu quelques grands succès dans le cinéma de genre français. Avez-vous l'impression que le public est aujourd'hui plus réceptif à ce type de propositions françaises ?

Je ne sais pas. J'espère. C'est toujours difficile de faire des pronostics.

Ce que l'on constate, en tout cas, et ce sont des faits, c'est qu'il y a de plus en plus de films d'horreur qui sortent en salles. Pas français pour le coup, plutôt typiquement américains, mais ils font de plus en plus d'entrées. Il y a donc un public, vraiment jeune, qui aime ces films et se déplace très régulièrement, parfois même en donnant des scores incroyables à certains d'entre eux.

Ce public, jusqu'à il y a quelques années, n'était pas là de façon aussi massive. Il était peut-être présent de temps en temps, mais là, cela se débloque de manière beaucoup plus forte. Je me dis donc qu'il y a eu une forme d'éducation de ce public à un genre.

Là, on pense aux films d'horreur, et *Kyma* n'est pas dans ce genre-là. Mais il y a une appétence pour un cinéma de pur divertissement, où l'on voyage, où l'on part ailleurs. C'est ce que nous essayons de faire avec Parasomnia : des films de divertissement, qui transportent le public dans un autre univers.

Il y a eu quelques exemples. Celui qui, évidemment, nous intéresse le plus, c'est *Le Règne animal*, qui a su allier une cible jeune et un public un peu moins jeune, plus cinéphile.

Est-ce que ce sera une tendance de fond ? Pour pouvoir répondre à cette question, il faudrait en faire suffisamment pour créer une habitude, et pour qu'au milieu de ces films, des pépites émergent. La clé, comme pour les autres genres — les films plus intimistes, les drames, les comédies —, c'est qu'il y en ait suffisamment pour que, parmi eux, certains films rassemblent. Quand on ne fait que deux ou trois films par an dans ce genre-là, il est très difficile de viser juste à chaque fois.

Vous citez *Le Règne animal*, un exemple intéressant parce qu'il a réussi à toucher le grand public, un public plus cinéphile, tout en relevant du genre et en portant un discours. *Kyma*, c'est aussi le cas : derrière son amour du fantastique et de la science, le film parle du vivre-ensemble, du collectif, avec notamment un personnage racisé et un personnage atteint de surdit . Il parle aussi de cette France-l .

Complètement. Les films de genre ont toujours été un moyen de raconter des choses sur la société de façon indirecte, mais de raconter vraiment quelque chose sur la société.

J'assume complètement le fait de faire un film de divertissement qui, néanmoins, raconte quelque chose. C'était aussi le cas dans *37: l'ombre et la proie*, le précédent film Parasomnia. Nous essayons toujours de le faire de façon indirecte : nous ne mettons pas le message au premier plan. Nous présentons d'abord une histoire avec des personnages. Et il se trouve que, chemin faisant, le film lui-même véhicule un discours.

Cela fait cinq ans qu'a été lancé le label Parasomnia, avec l'ambition de produire des films de genre à moindre coût. Quel bilan tirez-vous de ces premières années ? Est-ce aussi simple que vous l'imaginiez ?

Je pense que, lorsque nous nous sommes lancés dans cette aventure avec Sony, il y avait peu de films de genre en salles. Depuis, il y a eu une multiplication des films de genre, non pas français pour le coup, mais américains.

Aujourd'hui, il y en a quasiment un par semaine quand on regarde les programmes de sortie. On se confronte donc d'autant plus à la concurrence, puisque ces films sont en concurrence quand ils sortent en salles. Il faut donc être encore plus exigeants, tenir encore davantage nos promesses vis-à-vis du spectateur.

Le bilan que je tire, pour l'instant, c'est que j'espère que parmi les trois premiers films Parasomnia que j'ai faits — dont un seul est sorti pour l'instant, à savoir *37: l'ombre et la proie* —, il y aura au moins un succès suffisamment important pour valider notre schéma, notre façon de fonctionner, et nous permettre d'en faire d'autres.

Je trouve aussi que c'est un formidable laboratoire pour repérer des talents. Par exemple, j'ai été très content que, pour *37: l'ombre et la proie*, les deux acteurs principaux fassent partie de la liste des Révélation des César. Je travaille aussi sur le deuxième film d'Arthur Môlard, qui a réalisé *37: l'ombre et la proie*.

Je pense que c'est aussi un bon moyen de tester ses capacités, de former non seulement de jeunes réalisateurs, mais aussi des scénaristes, des techniciens, des acteurs. Nous avons donné leur chance à beaucoup de gens sur ces films-là. C'est souvent le premier film du chef opérateur, du monteur, du premier assistant, du compositeur...

C'est l'occasion de faire émerger une nouvelle génération, de donner leur chance à des idées, à de jeunes talents. Et moi qui ne suis plus exactement un jeune talent, je trouve ça formidable. En tout cas, j'adore ça.

Marc Missonnier – Producteur délégué chez Moana Films et Président de l'Union des Producteurs de Cinéma

LISTE ARTISTIQUE

Jules Lefebvre	Tony
Lucy Loste Berset	Zoé
Mamadou Haïdara	Ousmane
Patrick D'assumção	Solal
Eve Duranceau	Mylène
Stéphane Guerin-Tillié	Emile
Quentin d'Hainaut	Major

LISTE TECHNIQUE

Réalisation	Romain Daudet-Jahan
D'après une idée originale de	Romain Daudet-Jahan
Scénario, adaptation, dialogues	Romain Daudet-Jahan & Emilie Dubois
Directeur de la photographie	Thomas Rames
Cheffe Décoratrice	Margaux Mémain
Cheffe costumière	Jenn Pocobene
Compositeur	Grégoire Letouvet
1 ^{er} assistant mise en scène	Matthias Castegnaro
Scripte	Virginie Cheval
Directrice de Casting Adultes	Marine Albert
Directrice de Casting Adolescents	Lucie Desclozeaux
Régisseur Général	Elise Lobry
Directrice de production	Elsa Boutault-Caradec
Directeur de postproduction	Christophe Gagnot
Productrice exécutive	Christine de Jekel
Produit par	Marc Missonnier
Une production	Moana Films
Distribution Salles France	Sony Pictures Entertainment