

NOTES DE PRODUCTION



Le 19 juin au cinéma

L'HISTOIRE

Riley est désormais une adolescente, ce qui n'est pas sans déclencher un chamboulement majeur au sein du quartier général qui doit faire face à quelque chose d'inattendu : l'arrivée de nouvelles émotions !

Joie, Tristesse, Colère, Peur et Dégoût - qui ont longtemps fonctionné avec succès - ne savent pas trop comment réagir lorsqu'Anxiété débarque. D'autant qu'il semble qu'elle ne soit pas seule...



NOTES DE PRODUCTION

VICE-VERSA 2 de Disney et Pixar nous invite à retourner dans la tête de Riley, une adolescente dont l'esprit connaît une pleine phase d'ébullition. Selon le réalisateur **Kelsey Mann**, accueillir de nouvelles émotions dans la tête de la jeune fille relevait de l'évidence : « *Je souhaitais mettre l'accent sur l'Anxiété, au point d'en faire un personnage central. Cette émotion commence vraiment à se manifester à l'adolescence et nous pouvons tous la comprendre. J'ai fait beaucoup de recherches sur ce qui se passe dans notre cerveau à cet âge et cette réflexion a abouti à l'idée d'un boulet de démolition dans le quartier général, avec un tas d'ouvriers prêts à tout casser. C'est un énorme chamboulement ressenti par à peu près tous les ados. Et c'est chaotique.* »

De nouvelles émotions contribuant au trouble qui sévit dans l'esprit de Riley rejoignent Anxiété au quartier général : Envie, toujours admirative ; Embarras, souvent justifié ; et Ennui, « *un mélange d'abattement, de dédain et d'air blasé* » poursuit **Kelsey Mann**. « *Si vous avez déjà demandé à un ado comment s'est passée sa journée et qu'il vous répond laconiquement "bien", pas de doute : c'est Ennui qui parle.* »

--- Première incursion dans l'esprit de Riley ---

Selon **Mark Nielsen**, producteur associé sur VICE-VERSA, si le film a trouvé un tel écho auprès des spectateurs, c'est parce qu'il parle à tout le monde. Il précise : « *La personnification de nos émotions s'est avérée une matière riche à explorer. Pas seulement en raison de son potentiel comique, mais aussi parce que chacun d'entre nous pouvait s'identifier.* »

La productrice associée **Kim Collins** partage cet avis : « *Ces personnages transcendent la façon dont les familles expriment ce qu'elles ressentent. De plus, ils légitiment les sentiments : tous peuvent être partagés, tous ont de la valeur et il ne faut pas en enterrer certains pour ne garder que les plus heureux.* »

Pete Docter, directeur de la création chez Pixar et réalisateur de VICE VERSA, ajoute : « *Le concept a touché les gens parce que, même au niveau inconscient, ceux-ci ont connaissance de leur vie émotionnelle intérieure. Ils savent ce que l'on ressent lorsque l'on est paralysé par la peur, submergé par la colère ou rongé par le chagrin. Nous avons donc à notre disposition un concept fondamental qui pouvait parler aux spectateurs et les intéresser.* »

Le timing du premier film était parfait : la propre fille de **Pete Docter** avait à peu près l'âge de Riley et grandissait, donnant ainsi naissance à une histoire qui s'est avérée universelle pour les parents et les enfants du monde entier. Il raconte : « *VICE VERSA est*

né de l'association fortuite d'une recherche que j'effectuais sur l'animation & les émotions en tant que personnages et du fait qu'à l'époque ma fille traversait une période de chamboulements. Je me souvenais avoir moi-même beaucoup changé au collège, devenant plus silencieux, plus conscient de moi-même, moins exubérant. D'où cette question : " Qu'advient-il de la joie enfantine? " Puis, cinq ans après la sortie du film, Kelsey Mann m'a dit que VICE-VERSA avait vraiment résonné en lui parce que ses enfants étaient aussi passés par là. »

Les enfants du réalisateur ont bien sûr atteint l'adolescence, inspirant une toute nouvelle histoire qui pourrait s'avérer tout aussi universelle. Il n'a pas fallu longtemps aux équipes de Pixar pour témoigner de leurs expériences en tant qu'adolescents ou parents d'adolescents. **Pete Docter** déclare : *« Nous avons senti qu'on pouvait encore développer ces personnages, qu'ils pourraient affronter de nouveaux défis via les affres de cette période spéciale de la vie. »*

En réalité, cette nouvelle étape avait été initiée des années auparavant. VICE-VERSA se termine par une phrase provocatrice de Joy, alors qu'un nouveau bouton marqué "puberté" apparaît sur la console : *« Après tout, Riley a 12 ans maintenant. Qu'est-ce qui pourrait-il mal tourner ? »* Le producteur associé **Mark Nielsen** reconnaît : *« C'est à ce moment-là que nous nous sommes rendu compte que ce premier film mettait en place la prochaine étape de la vie de Riley. »*

Comme le premier film, **VICE-VERSA 2** n'a pas peur d'aborder des sentiments pénibles. **Kim Collins** note : *« Le film souligne magnifiquement que des émotions plus complexes entrent en jeu quand les enfants deviennent adolescents. Ces changements s'appuient sur des données scientifiques réelles. Nous savions que nous tenions une histoire qui parlerait aux enfants, aux parents, à tout le monde. »*



Kelsey Mann souligne : *« Nous avons invité un groupe d'émotions complexes dans la tête de Riley, en abordant des sentiments tels que l'envie, l'embarras et l'anxiété. L'anxiété est très répandue de nos jours : elle est invalidante pour beaucoup. Pourtant,*

l'histoire traite de cette transition avec gentillesse, empathie, et finalement avec joie. »

--- Emotions adolescentes ---

Son entrée dans l'adolescence a fourni à l'équipe artistique un canevas idéal. **Mark Nielsen** se souvient : *« Nous avons rencontré des experts, lu de nombreux ouvrages et parlé avec des psychologues de ce qui se passe dans le cerveau des ados, à cette période de leur vie où leur esprit se développe. Très vite nous est apparu le potentiel comique de ce nouveau groupe d'émotions qui déboule et perturbe Joie, Tristesse, Colère, Peur et Dégoût alors qu'elles viennent à peine de comprendre comment travailler ensemble. »*

Pete Docter ajoute : *« Ce qui est amusant, c'est qu'en effectuant nos recherches pour le film original, il était évident qu'il y avait plus de cinq émotions. Mais le monde et l'histoire étaient si complexes que nous avons besoin de les simplifier. Cette suite nous a donné l'occasion d'introduire certaines d'entre elles que nous n'avions pas pu utiliser. Il est évident que les jeunes enfants ressentent de l'embarras ou de l'envie, mais notre mensonge de les faire apparaître plus tardivement s'est avéré payant, étant donné l'intensité des sentiments éprouvés à l'adolescence. J'ai eu beaucoup de plaisir à développer des personnages plus drôles, caricaturaux et identifiables. C'est d'ailleurs la première raison qui nous a décidé de faire le film. »*

Et **Mark Nielsen** de renchérir : *« Il est incontestable que l'adolescence fait surgir des émotions plus complexes. Anxiété faisait partie de notre histoire depuis le début. Au regard de l'impact que ces dernières années ont eu sur nous tous - et en particulier sur les jeunes gens - cela nous a paru le moment idéal pour aborder un tel sujet. »*

LA BANDE DE RILEY

Les équipes voulaient s'assurer que l'histoire de cette adolescente et des nouvelles émotions qu'elle traverse soit aussi authentique que possible. C'est pourquoi ils se sont tournés vers l'ultime recours : des ados. Un groupe de neuf filles, connu sous le nom de « La bande de Riley », a été constitué sur recommandation d'organisations et de membres de l'équipe du studio. Les filles étaient âgées de 13 à 16 ans au moment du lancement de l'initiative en 2021. Elles venaient de Californie, de Washington et de Louisiane.

« Nous voulions un groupe diversifié de jeunes filles aux origines et aux intérêts variés », explique le producteur **Mark Nielsen**. *« Certaines aiment la musique, d'autres l'art pictural, d'autres encore sont des étudiantes athlètes. Elles nous ont accompagnés depuis le tout premier visionnage. »*

Les membres de la bande de Riley ont vu le film régulièrement pendant trois ans. **Mark Nielsen** poursuit : *« Nous leur avons envoyé des cahiers pour qu'elles prennent des notes. Ensuite, nous les rencontrons sur Zoom et leur posons des questions : -Qu'est-ce qui a fonctionné pour vous ? -Qu'est-ce qui vous dérange ? -Avez-vous compris le système des croyances ? -L'interaction vous a-t-elle semblé réelle ? »*

Leur engagement s'est achevé en apothéose par une invitation à la première de

--- Émotions partagées ---

VICE-VERSA 2 de Disney et Pixar revisite les personnages rendus célèbres depuis VICE VERSA. Selon le producteur délégué **Jonas Rivera** - qui oeuvrait déjà au même poste en 2015 - s'atteler à une suite a fait surgir chez les cinéastes toute une vague d'émotions. Il raconte : « *Je me souviens être entré dans une salle de projection pour TOY STORY 4. Voir Woody dans un test d'animation m'a donné l'impression de renouer avec un proche, de retrouver un vieil ami. Du coup, reprendre l'aventure avec Riley et retourner au quartier général avec Joie, Tristesse, Colère et tous les autres fait surgir chez moi l'idée d'une réunion de famille sympa.* »

Et d'ajouter : « *Quand on fait une suite, on sait que le public viendra au cinéma avec ses propres attentes, justement parce qu'il connaît les personnages. C'était pour nous l'occasion rêvée de proposer quelque chose de surprenant.* »

Pour ce nouveau défi, le réalisateur **Kelsey Mann** a pu s'appuyer sur deux points de vue des plus concrets : « *J'ai deux enfants de 16 et 15 ans donc autant dire que je suis en plein dedans. Je me suis concentré sur l'adolescence de Riley parce que cela a été une période difficile de ma propre vie. Le premier film a fait beaucoup de bien aux gens en leur offrant une manière inédite de parler de leurs sentiments. Avec VICE-VERSA 2, j'espère que nous aurons réussi à proposer au public une aussi belle expérience, cette fois à destination des ados du monde entier.* »

Lorsqu'une équipe de construction se présente pour faire place à de nouvelles émotions, il se déclenche comme une sorte de réinitialisation dans l'esprit de Riley. Pris au dépourvu, Joie, Tristesse, Peur, Colère et Dégoût ne savent pas trop quoi faire des nouveaux arrivants.

Ana Gabriela Lacaze - qui supervise les personnages - indique que les émotions qui habitent l'esprit de Riley ne sont pas solides mais constituées de nombreux composants semi-translucides différents : « *L'aspect éthéré est obtenu en combinant des surfaces, des volumes et des particules. Les particules de certaines émotions - comme Tristesse, Embarras ou Envie - sont douces, translucides et se fondent parfaitement dans les volumes. Pour Colère, Anxiété ou Ennui, elles se font plus opaques et se comportent presque comme des cristaux de sucre, si bien que les volumes qui les bordent sont moins visibles.* »

« *Joie scintille toujours : elle est entourée d'un grand halo extérieur d'un bleu très doux* », continue **Ana Gabriela Lacaze**. « *C'est également le seul personnage à avoir des particules en traîne, qui tombent derrière elle et se dissipent quand elle se déplace.* »

Selon la directrice artistique lumière **Rona Liu**, l'éclairage devait tenir compte de la riche palette de couleurs que les personnages apportent au monde de l'esprit : « *Il y a tellement de protagonistes qu'ils doivent être facilement identifiables par leur couleur*

caractéristique. L'éclairage devait donc être diffus et doux pour que la teinte de chaque personnage brille. »

Les efforts de l'équipe chargée de l'éclairage ont été compliqués par une console nouvelle génération qui change de couleur en fonction de l'émotion qui la contrôle. **Rona Liu** ajoute : « *Nous avons dû faire très attention à la maîtrise de l'impact de cette lumière colorée sur les protagonistes. Trop de vert sur un personnage rouge n'aurait pas été attrayant par exemple. Nous avons la possibilité de la réduire de 50 % pour obtenir le résultat le plus agréable possible. »*

Les personnages, dont beaucoup ont été conçus il y a une dizaine d'années, ont dû être recréés dans les systèmes actuels de Pixar. Le superviseur de la technologie globale **Patrick Coleman** et son équipe ont entrepris d'améliorer les originaux. Il confie : « *L'un des principaux objectifs de ce film était de permettre à nos artistes de travailler plus rapidement, surtout si l'on tient compte des nouvelles émotions. Nous nous sommes donc assis et avons examiné ce que nous avons fait sur SOUL et ÉLÉMENTAIRE et nous nous sommes dit : "-Comment pouvons-nous améliorer cela ? Comment faire en sorte que ce soit moins un outil d'ingénierie au service des artistes et plus un ensemble d'outils raffinés et conviviaux pour eux ? »*



Le système s'appelle Hexport. « *Il s'agit d'une combinaison permettant à un pipeline de faire circuler les données et d'une interface pour travailler avec Houdini, un logiciel tiers que nous utilisons* », précise **Patrick Coleman**.

Les émotions sont constituées de volumes et de particules, ce qui peut être compliqué à animer. **Patrick Coleman** poursuit : « *Lorsqu'un animateur façonnait un personnage, il ne pouvait pas voir exactement le rendu. Nous avons intégré une représentation approximative de ces éléments dans Presto, notre logiciel d'animation, afin que les animateurs puissent en exécuter une version allégée et ainsi avoir une meilleure idée de ce à quoi le personnage ressemblerait. »*

--- Les personnages ---

JOIE

Voix de **Charlotte Le Bon** en VF, **Amy Poehler** en VO

Joie est prête à affronter l'adolescence, quand bien même celle-ci l'oblige à se confronter à des hauts enthousiastes, des bas larmoyants, des frustrations éprouvantes, d'incontrôlables changements d'humeur sans compter tous les moments gênants que le nouveau monde de la puberté procure à Riley. Le bonheur de la jeune fille restant sa priorité, Joie est déterminée à protéger l'estime de soi de Riley et à l'aider à rester l'enfant heureuse qu'elle a toujours connue et aimée. Optimiste, légère et débordante d'idées pour l'avenir, rien ne viendra entraver son plan pour le quartier général - du moins jusqu'à ce que de nouvelles émotions viennent s'y greffer...

Selon **Jonas Rivera** : « *Joie a tendance à aimer les choses immuables. Elle est du genre à dire : "L'été dernier était le meilleur, non ?" Ça nous a fait beaucoup rire de terminer le premier film sur elle oubliant toutes les leçons apprises. Ce deuxième opus lui donne l'occasion de tirer un nouvel enseignement fondé sur une autre phase de la vie de Riley.* »

D'après **Kelsey Mann**, Riley remet en cause son propre système de valeurs. Il confie : « *C'est ce que Joie veut protéger plus que tout. Depuis longtemps, elle bosse dur pour permettre à la jeune fille de ne focaliser que sur le positif. Elle prend littéralement les pensées négatives que nous avons tous - ces moments où nous sommes durs envers nous-mêmes - pour les renvoyer au fond de la tête de Riley.* »

Il est facile de s'identifier à Joie. **Amy Poehler**, la voix originale du personnage, affirme que Pixar excelle dans l'art d'établir un lien entre les gens. « *Ils trouvent des biais magnifiques, tant sur le plan artistique que sur celui de l'animation, pour nous rappeler notre propre humanité* », confie-t-elle. « *Dans VICE-VERSA 2, ils nous demandent de faire un voyage à l'intérieur de notre propre esprit, de notre propre cœur. En quoi croyons-nous ? Qu'est-ce qui nous tient à cœur ? Toutes ces grandes questions existentielles sont réunies dans ce film très énergique et profondément drôle.* »

Selon la comédienne, les spectateurs verront Riley plonger à pieds joints dans l'adolescence : « *Quand nous retrouvons Riley, elle débute son voyage. Elle est plus maladroite. Elle porte un appareil dentaire. Ses amis sont plus importants que sa famille. La réalité brutale de l'adolescence veut qu'on fasse beaucoup plus attention à la façon dont les gens nous perçoivent. À cause de tout cela, un tas de nouvelles émotions déboule pour semer le chaos. Anxiété remet Joie en question car cette dernière s'accroche à une ancienne version de Riley.* »

Ana Gabriela Lacaze explique que les cheveux de Joie - comme ceux de toutes les émotions - sont créés de façon singulière : « *Du point de vue de l'éclairage, les mèches*

ressemblent et se comportent au premier abord comme des cheveux, mais en y regardant de plus près, elles sont en fait composées de points étincelants qui ont l'apparence d'un halo éthéré. »

*

ANXIÉTÉ

Voix de **Dorothee Pousséo** en VF, **Maya Hawke** en VO

Véritable boule d'énergie, Anxiété veille avec enthousiasme à ce que Riley soit préparée à toutes les éventualités. Protégeant la nouvelle adolescente des dangers qu'elle ne peut anticiper, elle est déterminée à faire en sorte que la jeune fille s'intègre à tout prix auprès de ses camarades. Armée de listes et de plans méticuleusement organisés pour s'assurer qu'elle ne commette jamais aucune erreur, Anxiété échafaude dix scénarios à l'avance et n'hésite pas à partager ses doutes. Elle sait qu'elle est difficile à gérer mais pense qu'en poussant Riley vers la perfection, elle se rapprochera un peu plus de ses objectifs.

Anxiété joue un rôle important dans le jeu social de Riley. « *Pour s'assurer que la jeune fille est en sécurité, protégée et finalement acceptée par les autres, Anxiété la pousse à changer* », commente **Kelsey Mann**. « *C'est le cas de beaucoup d'adolescents, dont moi. Nous changeons de visage, nous nous transformons afin d'être acceptés. Mais devons-nous renoncer à qui nous sommes juste pour être aimés ?* »

La superviseuse du scénario **McKenna Harris** insiste cependant sur le fait que même si Anxiété incarne l'antagoniste, elle n'est pour autant jamais l'ennemie : « *Dès le début, nous avons souhaité mener cette bataille contre le perfectionnisme auquel nombre de jeunes sont confrontés, et même que nous affrontons tous d'ailleurs. Nous avons donc traité Anxiété avec empathie et compassion afin de nous assurer que le personnage ne soit pas perçu comme un classique méchant de cinéma. Anxiété, à son niveau, ne veut que le meilleur pour Riley.* »

Maya Hawke, qui prête sa voix au personnage dans la version originale, explique : « *Il existe un livre intitulé « Le pouvoir positif de la pensée négative » auquel j'ai beaucoup réfléchi alors que je travaillais sur Anxiété. Il développe l'idée selon laquelle l'angoisse, le stress et les pensées négatives sont mauvais, mais qu'ils peuvent malgré tout vous protéger. Si vous êtes trop joyeux tout le temps, vous ne vous souviendrez jamais par exemple d'emporter votre parapluie.* »

Selon le superviseur des personnages **Michael Comet**, Anxiété se résume « *à peu près à une bouche avec des globes oculaires collés dessus.* » Son équipe a donc travaillé sur la base d'une bouche et de dents. Il ajoute : « *Nous avons ensuite ajouté une deuxième couche – cette fois plus flexible - afin que l'équipe d'animation puisse contrôler la bouche elle-même ainsi que la silhouette extérieure du personnage. Nous avons également fait en sorte qu'il soit possible de cacher ou de montrer les dents en fonction de la pose utilisée par l'animateur.* »

L'équipe de modélisation a également conçu pour Anxiété des bras fins, semblables à des tubes, que les animateurs pouvaient modeler en courbes douces. « *Le système de bras en forme de nouille nous permet de modifier ces formes, d'adoucir le coude ou de le transformer en tuyau en caoutchouc* », précise **Michael Comet**.



Et de poursuivre : « *La chevelure du personnage ressemble beaucoup à des plumes et nous pouvons obtenir des mouvements de cheveux réalistes grâce à la simulation. Mais il existe également un certain nombre de commandes d'animation qui permettent d'obtenir des formes sculptées qui peuvent être pilotées vers le haut et vers le bas, donnant une impression de cheveux tristes et tombants ou bien excités et électriques.* »

Adam Habib, directeur de la photographie en charge du layout, explique comment l'équipe a voulu faire ressentir aux spectateurs le fait qu'Anxiété soit aux manettes de la table de contrôle : « *La caméra est plus active et tenue à la main lorsqu'Anxiété est devant la console, ce qui nous donne l'impression d'être un peu désaxés, un peu déséquilibrés. Nous utilisons également des objectifs grand angle pour déformer un peu la perspective. Lorsque vous êtes dans un état d'appréhension, il arrive que de petites choses prennent des proportions énormes, ce que nous illustrons par cette vision un peu poussée et exagérée du monde.* »

*

COLÈRE

Voix de **Gilles Lellouche** en VF, **Lewis Black** en VO

Tout autant tête brûlée que têtu, Colère est prêt à se battre pour ce qui lui semble juste dès qu'il s'agit de Riley. Passionné, il peut parfois se montrer excessif, voire explosif.

Même s'il est important pour lui de fixer des limites, il n'a pas peur d'écraser tout obstacle qui se placerait en travers de sa route dès lors qu'il pense que c'est pour le bien de Riley.

Le producteur **Mark Nielsen** explique : « *Ce qui est amusant avec Colère, c'est qu'il se retrouve confronté au monde extérieur. Il sort de sa zone de confort qu'est le quartier général et doit faire face à des circonstances qu'il peut juger frustrantes. Si son premier réflexe est de frapper à la tête, on sait qu'il y a bien plus en lui et qu'il ne faut pas s'arrêter à l'image qu'il peut renvoyer originellement. La joie peut aussi bien être triste que la colère heureuse.* »

Colère est à nouveau doublé par **Lewis Black** en version originale. Celui-ci explique que son émotion touche une corde sensible pour une bonne raison : « *La colère est un sentiment que nous avons tendance à réprimer. Le fait de l'entendre s'exprimer intrigue car de tels sentiments sont rarement exprimés à voix haute.* »

Selon **Michael Comet**, « *La colère représentait un défi dans VICE VERSA et le personnage n'a pas été vraiment plus facile à animer cette fois-ci. Il est si petit, si enveloppé et si épais que c'est un casse-tête de le mouvoir sans qu'il ne se coupe lui-même ou n'ait l'air cassé. Sa bouche doit également faire bouger ses vêtements puisque quand il crie, sa cravate et sa chemise tombent automatiquement.* »

*

PEUR

Voix de **Pierre Niney** en VF, **Tony Hale** en VO

Peur protège Riley et la met à l'abri des dangers visibles - quelle que soit leur taille - des palets de hockey aux coupures de papier. Véritable panneau d'avertissement ambulancier, Peur l'éloigne consciencieusement des situations risquées, des dangers imminents et des menaces sérieuses. Et s'il était trop protecteur ? Il faut pourtant bien que quelqu'un s'en tienne aux protocoles de sécurité !

« *La peur est ce sentiment que l'on éprouve face à une menace connue* », explique **Kelsey Mann**. « *L'anxiété quant à elle est liée à la menace perçue.* » Ce qui fait dire à la scénariste **Meg LeFauve** : « *En fait, Peur admire un peu Anxiété : il est très impressionné par les progrès qu'elle peut apporter au système d'alerte.* »

D'après le directeur de l'animation **Shaun Chacko**, Peur a un design qui au premier abord semble simple, mais lorsqu'il s'agit d'animer le personnage, c'est tout sauf facile : « *Peur est le plus réactif des personnages : il est toujours en état d'alerte, avec des yeux écarquillés, à la recherche d'un danger éventuel. Sa bouche se fait très petite ou très grande au gré des circonstances. La nature de son design fait qu'il ne regarde bien que sous certains angles. Nous ne le voyons jamais de face, en raison de la relation entre ses yeux et son nez. Les animateurs ont dû le traiter d'une manière graphique différente afin de lui donner cette apparence. Il est superbe avec son torse bombé et ses yeux mi-clos.* »

*

TRISTESSE

Voix de **Marilou Berry** en VF, **Phyllis Smith** en VO

Tristesse commençait tout juste à prendre ses marques quand le groupe de nouvelles émotions a débarqué. Heureusement, tout le monde comprend l'importance de son rôle dans la vie de Riley, si bien qu'elle se sent beaucoup plus à l'aise dans ses baskets mélancoliques. Même si l'entrain n'est pas son fort, elle est en revanche à fond dès lors qu'il s'agit d'aider Riley à supporter les changements qui se présentent à elle, même si cela implique de prendre en charge une mission cruciale.

Mark Nielsen déclare : « *Joie comprend la valeur de Tristesse, à tel point qu'elle a eu l'idée de lui confier une tâche importante. C'est ainsi qu'elle l'a transformée en une héroïne d'action.* »

Selon l'animatrice en chef **Amanda Wagner**, les performances de Tristesse sont principalement intuitives : « *C'est un personnage simple. Elle est molle et fait de son mieux pour rester debout, sans résultat pour autant. La plupart du temps, nous la contenons, de sorte que même si elle exécute un grand geste, il reste dans les limites de son corps. S'effondrer sur le sol est le plus grand mouvement qu'elle ait jamais exécuté.* »

*

DÉGOÛT

Voix de **Mélanie Laurent** en VF, **Liza Lapira** en VO

Maintenant que Riley est devenue adolescente, le radar de Dégoût pour tout ce qui est cool ou ne l'est pas est plus aiguisé que jamais. D'un avis tranché et d'une honnêteté foncière, elle est déterminée à tenir la jeune fille à l'écart de tout ce qui est glauque. Dégoût est prompte à relever les manches à la première bouchée de nourriture grasse ou à tout commentaire ringard. Elle se refuse à prendre part à toute activité qui pourrait conduire à une mort sociale certaine.

Selon le scénariste **Dave Holstein** : « *Riley n'est pas la seule à changer. Dégoût se découvre incroyablement perspicace.* »

Liza Lapira, qui prête sa voix à Dégoût dans la version originale, déclare : « *C'est amusant de jouer quelqu'un de franc, de sarcastique et qui a toujours raison à 100 %.* » Dégoût, selon elle, a une fonction importante dans l'esprit de Riley : elle a de bonnes intentions derrière ses regards de répulsion. Elle explique : « *Elle prévient simplement les catastrophes sociales et physiques potentielles. Ce qui inclut, entre autres, les brocolis, les propos embarrassants et les faux-pas vestimentaires.* »

Selon le superviseur du personnage, **Michael Comet**, Dégoût a quelques traits

distinctifs qui la rendent mémorable : « *Ses cils sont formés de particules du monde de l'esprit : ils peuvent traverser ses cheveux et d'autres choses. Et elle a un sourire en coin qu'il est très important de capturer.* »

*



ENNUI

Voix d'**Adèle Exarchopoulos** en VF et en VO

Ennui est l'une des nouvelles émotions de Riley et se moque éperdument de tout. Blasée et léthargique, avec un roulement d'yeux bien rodé, elle ajoute - suivant son humeur du moment - une parfaite dose d'apathie adolescente à la personnalité de Riley. De plus, elle n'a même pas besoin de se lever du canapé pour le faire : elle peut contrôler la console à distance grâce à son application mobile !

Selon le superviseur de scénario **John Hoffman**, Ennui nous semblera plus que familière : « *S'il est une attitude qu'on retrouve chez n'importe quel ado, c'est bien celle de se ficher de certaines choses ou de ne pas vouloir s'en occuper. J'ai pu m'en rendre compte quand j'avais cet âge. Ennui a cette posture de tige ramollo, accro à sa technologie.* »

Meg LeFauve fait remarquer que même si Ennui semble en retrait, elle agit toujours pour aider Riley, lui fournissant un mécanisme de protection à même de la faire passer d'un niveau dramatique élevé à un niveau zéro. Et d'ajouter : « *Ennui remplit également une fonction importante en instaurant une certaine distance entre Riley et ses parents. Et on sait tous combien ce n'est pas drôle pour les parents !* »

Adèle Exarchopoulos double Ennui aussi bien dans la version originale que française. Elle confie : « *J'étais déjà une grande fan de Pixar, mais la créativité de VICE VERSA m'a vraiment frappée* ». L'actrice se souvient que le réalisateur **Kelsey Mann** a partagé une série de photos de ses propres fêtes d'anniversaire pour illustrer l'histoire de Riley, notant que la joie pure d'un jeune enfant se transforme à l'âge de 13 ans. « *J'ai*

rencontré le réalisateur, j'ai adoré tout ce qu'il avait à dire sur la suite et j'ai vu des photos de ses anniversaires à différents âges - nous avons tous un peu le même schéma d'évolution dans la vie. C'est le moment où l'on passe de l'innocence de l'enfance à la complexité et à l'anxiété de l'adolescence. »

Avec son attitude nonchalante, blasée et désabusée, Ennui a représenté un véritable défi pour l'équipe chargée des personnages. **Ana Gabriela Lacaze**, en charge de la supervision des personnages, la décrit ainsi : « *Elle est généralement affalée sur le canapé ou alors penche la tête d'un côté ou de l'autre. Nous voulions que son look souligne ce sentiment de désengagement et de manque d'énergie. C'est pourquoi nous avons créé ces cheveux longs qui l'alourdissent : ils bougent très peu et donnent un effet de cascade. »*

*

ENVIE

Voix de **Kaycie Chase** en VF, **Ayo Edebiri** en VO

Envie trouve toujours le moyen d'arriver à ses fins. Systématiquement jalouse de ce les autres possèdent, elle n'a jamais peur de tout revendiquer pour son propre compte. Sa fascination pour les choses les plus « tendance » et les plus « cool » met tous ses sens en émoi et entraîne Riley vers de nouvelles aspirations.

Kelsey Mann affirme qu'Envie est l'incarnation de ce « j'aimerais » que les adolescents ne connaissent que trop bien. « *À cet âge, nous sommes très portés sur les comparaisons sociales* », dit-il. « *Le fait qu'Envie soit petite vient de l'idée qu'elle souhaite plus que tout être aussi grande que les autres.* »

Mark Nielsen ajoute : « *Dacher Keltner, professeur à Berkeley, psychologue et auteur, avait été un partenaire formidable sur le premier film et nous avons pris plaisir à travailler avec lui. Jalousie est revenue souvent dans les conversations avant d'aboutir à Envie car au final personne ne voulait vraiment passer du temps sur un tel personnage* ».

Trouver l'apparence de chaque personnage est toujours un défi et l'inspiration peut prendre des chemins inattendus. Selon la conceptrice en chef des personnages **Keiko Murayama** : « *Envie a été difficile à créer car les premiers dessins la rendaient peu sympathique. Il nous a fallu des mois et des mois pour trouver une solution. Après de nombreuses discussions, Kelsey Mann nous a donné un croquis en disant : "Oh mon Dieu, vous êtes géniale ! J'aimerais être..." À partir de là, il y a eu un effet boule de neige. J'ai compulsé un tas de photos de chiots et nous avons trouvé celle d'un Cocker Spaniel vraiment triste et mouillé. Tout le monde a alors dit : " C'est elle ! " »*

*

EMBARRAS

Voix de **Maxime Hoarau** en VF, **Paul Walter Hauser** en VO

Embarras est plutôt du genre discret, ce qui n'est jamais chose aisée quand on a l'apparence d'un costaud au teint rose vif. Timide et résolument silencieux, caché sous son sweat à capuche, Embarras est même prêt à s'effondrer sur les commandes de la console du quartier général à la moindre gêne sociale.

Selon **John Hoffman**, la plus imposante des émotions a beau être timide, elle en impose quand même : « *Embarras est souvent le point de convergence dans les interactions entre Riley et les autres. Mais le personnage ne prend vraiment vie que quand sa relation avec Tristesse décolle. Il y a entre eux comme une affinité. Embarras se montre très sensible et un peu marginal, comme l'était Tristesse dans le premier film.* »

Selon **Adam Habib**, directeur de la photographie en charge du layout, la taille énorme d'Embarras n'a pas été aussi problématique qu'on pouvait le penser, même mis en scène aux côtés d'émotions beaucoup plus petites. « *Ce qui est amusant avec lui, c'est qu'il ne rentre pas toujours dans le cadre* », explique ce dernier. « *Plutôt que d'essayer d'équilibrer un grand et un petit personnage, nous avons décidé d'accepter cette différence d'échelle.* »

L'animateur en chef **David Torres** a supervisé les mouvements d'Embarras. Il le décrit ainsi : « *Il a la forme d'une ampoule électrique, avec une grosse tête et de larges épaules. Son corps se rétrécit vers le bas et il a les pieds en dedans. Quand la gêne se manifeste, ses joues rougissent et son nez aussi. Nous avons décidé que son sweat à capuche pourrait être une extension de lui-même. C'est la plus grande émotion à l'écran et il ne veut pas être vu. Toutefois, il est trop grand pour se cacher. Il peut remonter la fermeture éclair de son sweat à capuche, le serrer contre lui et enfoncer ses mains dans ses poches. Il choisit de ne pas parler, ce qui le rend encore plus étonnant.* »

Paul Walter Hauser a été choisi pour interpréter Embarras en version originale, qui en dit beaucoup en peu de mots. « *Parfois, moins c'est plus* », s'amuse l'acteur. *Comme beaucoup d'entre nous, il est confronté à l'insécurité et à l'indécision, tout en essayant de trouver sa place dans sa sphère sociale. On s'identifie facilement à lui.* »

*

RILEY ANDERSEN

Voix de **Jaynelia Caodou** en VF, **Kensington Tallman** en VO

Riley Andersen est officiellement devenue adolescente ! Désormais collégienne, son monde s'apprête à changer de l'intérieur. Si Joie et les autres émotions pensaient que les années d'enfance étaient compliquées, c'est désormais une révolution qui les attend. Entre amitiés nouvelles, tentatives hasardeuses et puberté - le tout noyé dans un ensemble complexe d'émotions encore jamais ressenties - qu'est-ce qui pourrait mal tourner ? Au fond d'elle, Riley est toujours cette enfant éternellement heureuse que ses amis et sa famille connaissent et apprécient. Mais avec sa perception d'elle-même qui prend brusquement une autre tournure, elle s'efforce d'équilibrer les défis du nouveau monde

qui l'attend...

Kelsey Mann indique : « *Riley a eu physiquement une énorme poussée de croissance. Elle porte désormais un appareil dentaire et a de l'acné. Elle est arrivée à un point où elle est maintenant plus grande que sa maman, qui est un moment qu'on a souvent connu. Je l'ai également vécu : le jour où ma fille a dépassé ma femme en taille a été un moment mémorable.* »



La superviseuse du scénario **McKenna Harris** précise que Riley est cette même personne que le public a aimée dans le premier film : « *C'est une fille bien qui a de bonnes notes, excelle en sport, a de chouettes amies et se montre extrêmement bien adaptée. Jusqu'au jour où l'adolescence arrive, agissant comme une véritable boule de démolition et bouleversant toutes les idées reçues.* »

La directrice artistique des personnages, **Keiko Murayama** a été chargée de transformer le personnage de VICE VERSA en adolescente. Elle raconte : « *J'ai travaillé sur son vieillissement. C'était un véritable défi. Elle est devenue aussi grande que sa maman mais comme elle est maladroite par rapport à sa taille, elle se voute un peu. Nous avons fait de nombreuses variations de son visage - certaines trop jeunes, d'autres trop vieilles – car nous voulions capturer l'adolescence tout en nous assurant qu'elle ressemblait toujours à Riley. Nous avons discuté du degré de rougeur du bouton sur son visage et de l'endroit où il serait placé. Et je trouve que son appareil dentaire lui va très bien.* »

*

VALENTINA «VAL» ORTIZ

Voix de **Margaux Maillet** en VF, **Lillimar** en VO

Valentina "Val" Ortiz est cette fille que tout le monde - y compris Riley et ses meilleures amies - admire. Capitaine de l'équipe de hockey, confiante en elle-même tout en restant attentionnée avec les autres, elle arbore dans ses cheveux une mèche rouge

caractéristique. Chacun est impressionné ou obsédé par Valentina. Mieux encore, elle voit en Riley un véritable potentiel sportif, ce qui fait flipper la jeune fille au plus haut point.

Selon **Kelsey Mann**, l'admiration de Riley pour Val fait partie de l'adolescence : « *A cet âge, on commence soudain à se comparer aux autres. Il devient impératif de s'intégrer. Valentina est le genre de fille qui suscite la comparaison, que l'on aimerait être mais que l'on n'est pas. Quand j'étais plus jeune, je me souviens d'un garçon en particulier, super drôle et gentil, qui était très doué pour le football. Je voulais vraiment lui ressembler. C'est pourquoi j'ai donné à Riley un référent de cette nature.* »

John Hoffman affirme qu'il était important pour l'équipe artistique que Val soit gentille avec Riley : « *Nous étions très soucieux de ne pas tomber dans le travers consistant à faire de Val et ses coéquipières des petites pestes. Ça ne veut pas dire qu'il n'en existe pas au collège ou au lycée, mais nous tenions à faire de Val un personnage inspirant.* »

Lilimar, qui double Val en version originale, s'est réjouie de voir que le personnage était positif : « *Personnellement, j'ai toujours été déçue qu'on méprise dans les médias les filles plus âgées, cool et fonceuses, au lieu de les présenter comme des grandes sœurs à admirer. Aujourd'hui encore, je me souviens de la fille de CM2 qui me donnait des conseils et m'apportait des bonbons alors que j'étais en CE2, ou des filles plus âgées de la classe de mannequinat qui avaient une démarche d'enfer mais ne manquaient jamais l'occasion de me mettre en valeur. Val peut certainement avoir une influence puissante mais nous soulignons toujours sa gentillesse, son empathie et ses propres luttes contre le sentiment de ne pas en faire assez. Non seulement le film célèbre les filles que nous admirons, mais il nous montre aussi leur humanité et tout ce qui les rend si spéciales.* »

Selon l'animateur en chef **Shaun Chacko**, les équipes se sont inspirées des ligues de hockey féminin pour créer des personnages athlétiques comme Val. Il déclare : « *Nous voulions que le personnage soit une fille décontractée, cool et bien dans sa peau. Elle n'essaie pas d'être à la mode car c'est elle qui crée les tendances. Et si Riley est encline à s'avachir, Val se tient droite, les épaules en arrière et la tête légèrement inclinée.* »

--- De formes et de couleurs ---

Selon le chef décorateur **Jason Deamer**, les émotions ont été conçues à l'origine pour présenter un langage spécifique de couleurs et de formes :

- JOIE est jaune et a la forme d'une étoile.
- COLÈRE est rouge, avec une forme rectangulaire solide et des angles aigus.
- TRISTESSE est bleue et a la forme d'une goutte d'eau.
- PEUR est violette et a la forme d'un nerf recroquevillé.
- DEGOÛT est verte, de forme tranchante et aigüe, avec des angles saillants.

Jason Deamer poursuit : « *Je voulais m'assurer qu'en revisitant l'univers de VICE VERSA nous honorerions toujours le canon visuel du premier film* ». Il décrit ainsi les quatre nouvelles émotions :

- « ANXIÉTÉ est d'un orange électrique. Elle est tendue et agitée. On voit toujours le blanc de ses yeux et ses cheveux en forme de plumes trahissent ses mouvements constants. »
- « EMBARRAS est rose comme le fard à joues. Il a une forme douce et ronde évoquant sa discrétion et sa timidité. Malheureusement pour lui, sa stature imposante l'empêche souvent de se cacher comme il le voudrait. »
- « ENNUI a la posture d'une nouille molle. Rares sont les sujets qui la passionnent au point de lever la tête. »
- « ENVIE a la forme d'un petit champignon bleu turquoise. Naturellement, elle aimerait être plus grande et moins enfantine. »



--- De la tête de Riley... ---

Quand l'équipe artistique s'est attelée à la création de l'univers de **VICE-VERSA 2**, elle bénéficiait d'un peu de recul puisque ce monde a été conçu il y a tout juste neuf ans. « Si nous prenons tant de plaisir à jouer avec, c'est parce qu'il repose sur des concepts que nous connaissons tous et auxquels nous donnons une forme visuelle », confie **Kelsey Mann**. « C'est génial mais aussi incroyablement intimidant, tant à l'époque qu'aujourd'hui. Nous avons pensé qu'étendre cet univers serait vraiment amusant. Aussi avons-nous opté pour un format plus large, en 2:39, car le monde de Riley est littéralement en expansion. Avec les nouvelles émotions et une console rallongée pour toutes les accueillir, adopter un format d'écran plus large avait du sens. »

L'aspect du film reprend ce que les artistes ont établi dans le premier film, en veillant à ce que le public reconnaisse le décor tout en le portant à un niveau encore jamais vu. Ces possibilités d'expansion et d'amélioration sont enracinées dans l'histoire. Le scénariste **Dave Holstein** précise : « Notre objectif a été de nous assurer que le public reconnaisse le décor tout en l'élevant à des niveaux inédits. Comme le premier film était axé sur les souvenirs, nous voulions poursuivre plus profondément l'exploration de ce monde dans le second. L'idée des croyances est apparue comme une progression naturelle pour une Riley devenue adolescente. De quoi sont-elles faites ? Comment affectent-elles

l'esprit ? Comment forgent-elles notre sentiment d'identité ? Toutes ces questions nous ont semblé très riches sur le plan émotionnel. »

Comme le précédent opus, **VICE-VERSA 2** comporte deux décors : le monde réel, où Riley interagit avec sa famille, ses amis et les joueurs de hockey, et le monde cérébral où ses émotions l'aident à relever les nouveaux défis auxquels elle est confrontée en tant qu'adolescente.

Les artistes et techniciens à l'origine des décors du film ont employé toute une série de tactiques pour s'assurer que le monde cérébral et le monde réel restent bien distincts. Le directeur artistique des décors **Joshua West** explique : *« Il existe un langage des formes très spécifique. Celles dans l'esprit sont généralement très rondes et douces. En termes de texture, je les définirais comme du verre poli. Les bords extérieurs sont souvent usés et doux alors que les bords intérieurs peuvent être tranchants. Cependant, on ne trouve ni entailles ni ébréchures dans cet univers de l'esprit. Dans le monde réel en revanche, nous exagérons les bords droits et saillants dès lors que c'est possible. Vous y verrez beaucoup de lignes parallèles. Les maquettistes et les habilleurs ont su ajouter de petits détails qui indiquent que l'endroit est bien réel. Il y a du chewing-gum sur les trottoirs, des rayures et des graffitis. La saleté du monde réel l'éloigne de la propreté et des formes douces et amicales de l'esprit. »*

La différenciation des deux mondes a été le mantra de toutes les équipes qui ont travaillé sur le look du film, y compris l'éclairage. **Jonathan Pytko**, directeur de la photographie, note : *« Nous avons éclairé le monde réel avec une lumière plus naturelle et accentué le contraste dans les ombres. En outre, nous avons autorisé une certaine pollution lumineuse dans l'image avec des éclats et des halos pour ajouter de la texture. Dans ce film, nous avons essayé de poursuivre le thème du contraste et de la couleur dans le monde humain. Lorsque nous le pouvions, nous insérons une teinte d'émotion dans l'éclairage ou le décor afin d'aider à relier le monde humain à l'émotion ressentie. En particulier dans le cas d'Anxiété. Jusqu'à l'introduction du personnage, l'orange n'avait pas été utilisé. Quand il a fallu illustrer son influence grandissante sur Riley, on s'est mis à accentuer sa colorimétrie ainsi que l'intensité de la lumière. »*

Selon **Amy L. Allen**, en charge de la supervision des décors, l'idée derrière le monde mental du premier film est la simplicité graphique. Cependant, l'adolescence s'accompagne d'un état d'esprit compliqué, décourageant et chaotique. Il a donc fallu étudier comment transmettre cet état d'esprit au monde mental sans entrer en compétition avec les détails du monde réel. C'est ainsi que le public va découvrir de nouvelles arènes, en plus des lieux qui lui sont déjà familiers.

- Le quartier général est le cœur des opérations cérébrales. C'est là que se trouve la console, un panneau high-tech avec des boutons et des leviers conçus pour aider Riley à naviguer dans n'importe quelle situation en compagnie de l'émotion la mieux adaptée.

- Le monde de l'imaginaire 2.0 ressemble au pays de l'imagination mais concerne tout ce qui grandit avec Riley. La directrice artistique **Laura Meyer** ajoute : *« Je voulais m'assurer que le Pays de l'imagination n'était pas figé dans le passé. Le cerveau de Riley grandit, elle n'est désormais plus intéressée par les puzzles pour enfants d'âge préscolaire*

que nous avons dans le premier film. Nous avons donc ajouté des jeux plus récents et des éléments adaptés aux adolescents. »

- Le système de croyances de Riley est composé d'éléments translucides brillants dans un environnement bleu foncé intense, ce qui a constitué un équilibre technique et créatif délicat. Il fallait qu'il soit à couper le souffle mais également à l'origine d'un sentiment d'émerveillement lorsque les émotions s'y rendent. Les croyances de Riley sont représentées par des cordes qui s'étendent des souvenirs de ses expériences de vie jusqu'à la perception de soi. Si l'on tire sur une corde, on peut entendre cette croyance dans la voix de Riley. C'est un espace mystérieux et paisible.

- La chambre forte est un lieu hautement sécurisé qui a une fonction importante : l'adolescence s'accompagne naturellement de son lot de secrets et il fallait disposer d'un endroit pour les conserver. Cet endroit ressemble à un coffre-fort de banque ou à l'Agence de Monnaie des États-Unis, très sécurisé et imposant, avec des sols en marbre.

- Les recoins de l'esprit représentent l'endroit où les émotions envoient les choses auxquelles Riley n'a pas besoin de penser pour l'instant. Comme le souligne la scénariste **Meg LeFauve**, « elle pourra toujours s'en occuper plus tard. Cependant, Joie fait un peu trop de zèle en envoyant tout ce qui est un tant soit peu inconfortable loin, très loin, pour protéger Riley. Mais est-ce que cela l'aide vraiment ? »



--- ...au monde réel ---

Si San Francisco reste toujours l'endroit où résident Riley et sa famille, **VICE-VERSA 2** s'aventure en dehors de la ville et notamment dans un camp d'été doté d'un terrain de hockey sur glace autour duquel la jeune adolescente, en compagnie de ses anciennes et nouvelles amies, jongle avec les interactions sociales.

Pour le chef décorateur **Jason Deamer**, le monde dans lequel vit Riley contraste fortement avec celui propre et immaculé de son esprit. Il déclare : « Dans le monde réel, c'est le désordre. La peinture s'écaille. Les matériaux sont plus texturés. Tout y est plus organique, plus sale. Nous voulions que les gens se sentent connectés à cet univers. Dans le monde réel, on trouve aussi bien des crottes d'oiseaux que des graffitis. »

Selon le producteur exécutif **Jonas Rivera**, le premier film utilisait l'environnement pour reproduire ce qui se passait dans la vie de Riley. Il confie : « *Nous nous sommes plongés dans ces éléments de décor et avons construit un monde qui, selon nous, faisait écho à son existence. Cette fois, Riley quitte San Francisco. Elle est donc littéralement hors de son élément et se sent aussi étrangère que mal à l'aise.* »

La chambre de Riley constitue une exception à la règle car elle est parfaite pour une adolescente. Le directeur artistique des décors **Joshua West** explique : « *Nous voulions que cette pièce ressemble à un endroit où elle se sente à l'aise. Kelsey Mann, qui a une fille adolescente, n'arrêtait pas de nous indiquer où il fallait mettre le désordre.* »

Véritable passion pour Riley, le hockey constitue un élément important de la suite de son histoire. La monteuse **Maurissa Horwitz** explique : « *J'ai regardé tous les films consacrés au hockey que j'ai pu trouver et j'ai pris des notes sur ce qui, à mon avis, fonctionnerait pour ce film dans les scènes de rencontres. Il y a une seule séquence où je me suis montrée égoïste à l'idée de couper : c'est celle du match d'ouverture : l'équipe chargée de l'histoire a réalisé de superbes plans d'action avec beaucoup d'énergie. L'animation, les effets et l'éclairage rendent la séquence très réelle, tout en restant très amusante parce que ce sont les émotions qui dirigent tout le spectacle.* »

Joshua West poursuit : « *Nous avons fait beaucoup de recherches sur les patinoires, leur topographie et leur fonctionnement, pour que la nôtre ait l'air authentique. Nous avons dû tenir compte des sièges, des rampes d'escalier, de la largeur des allées, de l'éclairage aérien, de l'électricité, des passerelles, de la zone des marqueurs. En tant qu'artiste, vous vous retrouvez à fouiller dans les codes de conformité qui indiquent où installer les bouches d'incendie et les stroboscopes qui alertent en cas d'incendie - tous ces éléments font qu'un lieu semble réel.* » Pour la patinoire du camp d'apprentissage, les équipes ont voulu qu'elle soit intimidante pour Riley, tant par sa taille que par les matériaux utilisés.

--- Musique : on rejoue le film ! ---

Amusant, drôle et rempli de péripéties, **VICE-VERSA 2** est par définition un film qui fonctionne à l'émotion. La compositrice **Andrea Datzman** a été invitée à créer une musique captivante, capable d'exacerber l'anxiété, d'approfondir la joie et de célébrer l'embarras de Riley, qui navigue pour la première fois dans le monde compliqué de l'adolescence.

Andrea Datzman a puisé son inspiration dans le passé et le présent : « *Il était important pour moi que la musique procure le sentiment d'être dans le même monde que le premier VICE VERSA, mais aussi d'évoluer et de grandir, tout comme Riley. Quand j'utilise un thème préexistant, j'essaie de le réserver au moment le plus opportun du récit ; ainsi, il ne perd pas de sa puissance et reste un outil de narration efficace. La première chose que j'ai faite lorsque j'ai découvert notre nouveau thème principal - celui du sens de soi - a été de le jouer en parallèle avec le thème principal original de Michael Giacchino*

pour voir comment ils se tiendraient musicalement la main. »

Selon la compositrice, la partition présente un large éventail d'influences, allant du punk rock au classique moderne en passant par la musique commerciale vintage. Elle confie : « *Le film m'a permis de m'amuser avec des techniques de partition ludiques, comme le fait d'appuyer sur l'action à l'écran tout en mettant en valeur son côté comique. Il s'agit d'une partition orchestrale moderne mêlée à des influences musicales actuelles et plus anciennes. »*

Pour les scènes se déroulant dans l'esprit de Riley, la compositrice a eu recours à une musique orchestrale plus traditionnelle. Comme le premier film, **VICE-VERSA 2** comporte des thèmes correspondant à des émotions et à des idées spécifiques, qu'**Andrea Datzman** commente ainsi :

- **Anxiété** : « *Imaginez un fil électrique qui s'effiloche et un coup de poing hyperconcentré et persistant dans le cerveau, représenté par une note de violon solo répétée. Cette explosion d'énergie vous captive immédiatement. Puis, avec un joli plaisir sournois, une houle de cordes glissantes prend place et vous berce dans la confusion la plus totale. Tout cela a pour effet de bouleverser vos attentes et de vous forcer à prêter attention. »*

- **Envie** : « *Elle a un thème composé de carillons, de harpes et de cordes pincées, comme un voile scintillant qui fait vibrer la tête et les épaules. »*

- **Embarras** : « *C'est comme si je voyais une créature majestueuse dans la nature capable de se retirer rapidement dès lors qu'elle sait qu'elle a été aperçue. Des accords timides et magnifiques jouent curieusement, puis les vents et les cuivres se lancent dans une course rapide qui signale une retraite immédiate. »*

- **Ennui** : « *La basse et les guitares grunge expriment un gémissement incroyablement distant et sans surprise. »*

- **Le Sens de soi** sert de nouveau thème principal pour Riley au fur et à mesure qu'elle grandit. « *Je voulais qu'il représente le centre du moi intérieur ainsi que l'énergie et l'authenticité qui découlent de l'acceptation de tout ce qu'on est. Qu'il soit joué dans sa version punk à la guitare ou dans sa version douce au piano, Sens de soi est toujours là pour vous rappeler qui vous êtes. »*

Pour écrire la musique des séquences de hockey, il fallait un son frais et rythmé en phase avec les moments clés de l'action. **Andrea Datzman** se souvient : « *Juste avant de commencer à écrire cette musique, j'ai assisté à un événement de patin à roulettes en plein air et le DJ m'a vraiment donné de l'énergie. Je voulais que l'on sente la vitesse et la détente, que l'on ait le sentiment que tout peut partir en vrille et se crasher à tout moment, mais tout ceci avec la joie, l'intention et l'énergie nécessaires. J'ai utilisé un rythme de batterie rockabilly swing avec une basse entraînante et des guitares électriques pour donner un coup de fouet aux thèmes. La batterie s'est avérée être un excellent moyen de marquer tous les coups spécifiques de l'histoire du jeu tout en nous permettant de rester en phase avec l'action et le rythme. Les guitares fluctuaient entre le soutien à la nature rythmique de la musique et la gestion du matériel plus émotionnel et thématique. Tous ces instruments de rock traditionnels se sont révélés incroyablement polyvalents pour ce type de récit. »* Un orchestre de 83 musiciens a enregistré la partition.

La bande originale de **VICE-VERSA 2** sera disponible le 14 juin chez Walt Disney Records sur toutes les plateformes numériques.



LISTE ARTISTIQUE **Avec les voix de**

JoieAMY POEHLER (VO)
.....CHARLOTTE LE BON (VF)
AnxiétéMAYA HAWKE (VO)

.....	DOROTHEE POUSSEO (VF)
Colère	LEWIS BLACK (VO)
.....	GILLES LELLOUCHE (VF)
Tristesse	PHYLLIS SMITH (VO)
.....	MARILOU BERRY (VF)
Peur	TONY HALE (VO)
.....	PIERRE NINEY (VF)
Dégoût	LIZA LAPIRA (VO)
.....	MÉLANIE LAURENT (VF)
Ennui	ADÈLE EXARCHOPOULOS (VO, VF)
Envie	AYO EDEBERI (VO)
.....	KAYCIE CHASE (VF)
Embarras	PAUL WALTER HAUSER (VO)
.....	MAXIME HOARAU (VF)
Riley Andersen	KENSINGTON TALLMAN (VO)
.....	JAYNELIA CAODOU (VF)
Valentina « Val » Ortiz	LILLIMAR (VO)
.....	MARGAUX MAILLET (VF)
Le père de Riley	KYLE MACLACHLAN (VO)
.....	ALEXIS VICTOR (VF)
La mère de Riley	DIANE LANE (VO)
.....	FRANÇOISE CADOL (VF)

LISTE TECHNIQUE

Réalisateur	KELSEY MANN
Scénaristes	MEG LEFAUVE, DAVE HOLSTEIN
Superviseurs du scénario	MCKENNA HARRIS, JOHN HOFFMAN
Producteur	MARK NIELSEN
Producteur délégué	JONAS RIVERA
Chef décorateur	JASON DEAMER
Musique	ANDREA DATZMAN