

il, était d'en faire un film familial, positif et optimiste, exactement dans l'esprit des comédies que Chris avait dirigées dans les années 80."

De la paillasse à la palette. Ah, les eighties ! Cette époque marque le début d'un vrai foisonnement créatif pour Patrick Jean, qui commence alors à programmer ses propres jeux vidéo sur son micro, un Amstrad CPC 464. "Des jeux de tir à la Space Invaders", précise-t-il. Il met ensuite ce hobby de côté quelques années, pour se lancer dans des études de biologie. Sans conviction. "Quand j'ai réalisé que je passais l'essentiel de mon temps à dessiner pendant les cours, je me suis dit qu'il fallait que j'en fasse mon métier", raconte-t-il. Il bazarde alors les éprouvettes pour la palette graphique, en

rejoignant Supinfocom, la célèbre école de cinéma d'animation de Valenciennes. "C'est là que j'ai eu l'idée d'intégrer des créatures de jeux vidéo dans le réel", confie-t-il.

Il lui faudra tout de même une petite dizaine d'années avant de concrétiser son projet, le temps de se faire la main sur des effets spéciaux chez Buf Compagnie, à la sortie de l'école, ou de réaliser des génériques d'émissions télévisées (D&CO, par exemple). Vint ensuite le jour où il eut envie de se jeter à l'eau avec Pixels. Patrick Jean regrette de ne pas avoir pu réaliser l'adaptation lui-même. Mais l'infla-

tion du budget, passé en quelques mois de 20 à plus de 100 millions de dollars, a incité les producteurs à faire appel à un réalisateur plus capé. Le Français a néanmoins co-écrit le scénario, et était présent sur le plateau, pendant le tournage, comme conseiller. Au passage, il a ramassé un joli pactole pour céder les droits de son court-métrage. "Un chèque à six chiffres, qui correspond au salaire d'un bon réalisateur."

Aujourd'hui, Patrick Jean passe l'essentiel de son temps dans les studios de Hollywood avec des scénaristes et des acteurs. Son réseau et sa réputation l'ont déjà aidé à vendre un autre projet de film au producteur français Onyx Entertainment. Ce long-métrage, dont il vient de boucler le

script, sera adapté de la BD Omni Visibilis. Elle raconte le quotidien bouleversé d'un employé de bureau, qui se rend compte que les gens entendent tout ce qu'il pense. Dans ses cartons, il y a aussi un long-métrage d'animation top secret, dont il n'accepte de dévoiler que le nom, Story. Il compte le présenter aux pontes de Sony Pictures, qui lui ont fait promettre de venir les voir s'il avait de nouvelles idées. "Je vais sans doute aussi le proposer à d'autres, glisse-t-il. Peut-être que ça fera monter les enchères..." Ce serait vraiment "too much"! ■

TIFFANY BLANDIN

Un chèque à six chiffres pour céder ses droits : cool !



PIXELS SONY PICTURES

Donkey Kong :
le retour. Dans
la vidéo qui
a rendu célèbre
Patrick Jean,
Pixels, les
gratte-ciel
de Manhattan
sont le terrain
de jeu des
héros
d'anthologie
du jeu vidéo.

Le des

Fini les nuits blanches ! Testé en laboratoire, le bandeau anti-insomnie mis au point par ce jeune polytechnicien promet de vous faire dormir sur vos deux oreilles.

Hugo Mercier n'a rien contre les moutons. Mais à force de passer ses nuits à les compter, ce polytechnicien de 23 ans a fini par se lasser. Voilà deux ans, il s'est donc mis en tête de trouver une solution plus high-tech pour combattre ses insomnies. "Je rêvais de mettre au point un dispositif très simple, utilisable par tous, pour lutter contre les troubles du sommeil, qui touchent un Français sur trois", explique-t-il.

Stimuli électriques. N'étant pas un spécialiste du cerveau, cet "acharné de boulot", ainsi qu'il se décrit lui-même, a cherché à éclaircir le mystère de ses nuits agitées avec des médecins du sommeil de la Pitié-Salpêtrière et des neuroscientifiques de l'Institut du cerveau et de la moelle épinière. Avec un copain de Polytechnique, il a participé à des expériences aux côtés des chercheurs, en analysant les ondes cérébrales de cobayes au moyen d'electroencéphalogrammes. "On posait des électrodes sur la tête de patients endormis pour étudier les variations de leur activité cérébrale à partir de différents stimuli. Un jour, on s'est rendu compte que les sons pouvaient avoir un impact positif sur la qualité du sommeil", raconte cette boule d'énergie qui ne dort que cinq heures par nuit.

À partir de là, il a conçu un bandeau électronique capable d'améliorer la qualité de nos dodos. "Le

HUGO MERCIER, PRÉSIDENT DE DREEM

marchand de sable temps modernes



DAMIEN GRENON POUR OINET

but n'est pas forcément de dormir plus longtemps, explique le jeune inventeur, mais de favoriser le sommeil profond, la phase la plus réparatrice qui influe sur notre forme, mais aussi dope notre mémoire et régule nos hormones." Baptisé Dreem, son bandeau déclenche des signaux sonores pour nous jeter plus vite dans les bras de Morphée.

Afin de concrétiser cette innovation, il lui a d'abord fallu adapter l'encombrant dispositif expérimenté en laboratoire au grand public. Un sacré défi, qui a nécessité de faire tenir dans un bandeau en tissu une électronique puissante, incluant la batterie indispensable à son alimentation. Pour le relever,

cet entrepreneur aux épaules carrées, fils de catcheur et lui-même sportif touche-à-tout (il pratique la boxe, le karting et le hockey), s'est entouré d'une "dream team" de chercheurs, de docteurs et d'ingénieurs, dont certains sont passés par le prestigieux Massachusetts Institute of Technology de Boston. Grâce à eux, une version bêta du bandeau Dreem devrait être proposée dès l'hiver prochain, en série limitée, avant d'être commercialisée à plus grande échelle quelques mois plus tard, "à un prix qui ne devrait pas

Grâce à son bandeau connecté, Hugo Mercier rêve de vous réconcilier avec le sommeil.

dépasser 400 euros", espère Hugo Mercier. Pour dissiper toute crainte éventuelle quant à l'influence néfaste des ondes sur le sommeil (même si leurs effets n'ont pas été prouvés), Dreem se passe de Wifi et de Bluetooth pour réaliser ces opérations la nuit. En journée, en revanche, une connexion peut s'établir vers un smartphone pour aider l'insomniac à analyser la qualité de son sommeil.

Agir sur la maladie. Hugo Mercier compte également récolter toutes ces informations pour constituer la plus grande base de données d'électroencéphalogrammes au monde. L'objectif, explique cet amateur de films d'anticipation, inconditionnel de Bienvenue à Gattaca, consistera à établir des liens entre des nuits fréquemment agitées et le développement de certaines pathologies comme l'obésité, l'hypertension ou Alzheimer, afin d'agir sur ces maladies. Extraites de notre cervelle avec notre consentement, ces statistiques pourraient faire le bonheur des épidémiologistes et la fortune de Dreem. La preuve que ce macheux a très vite intégré les rouages du monde des affaires.

Un mois après avoir fondé sa start-up, cet impétueux patron, qui reconnaît parfois réagir à l'emporte-pièce, avait déjà conquis une ribambelle d'investisseurs, pour un montant qu'il tient à garder secret. Ce pactole lui a servi à financer le recrutement de talents hors pair. Après seulement un an d'existence, Dreem compte déjà 25 salariés à Paris et une dizaine à San Francisco, où il vient d'implanter des bureaux. La première étape vers une "multinationale du sommeil"? Pour le nouveau marchand de sable, cette hypothèse n'a rien d'une histoire à dormir debout... ■ THOMAS LESTAVEL

HUGO MERCIER EN QUATRE DATES

2013

Projet scientifique sur le sommeil à Polytechnique.

2014

Fonde Dreem, lève des fonds et embauche dix salariés.

2015

Poursuit le recrutement et ouvre un bureau à San Francisco.

2016

Lance son bandeau anti-insomnie.