



Zarafa

un film de Rémi Bezançon et Jean-Christophe Lie

Prima Linea Productions et Pathé présentent

Zarafa

Réalisé par Rémi BEZANÇON et Jean-Christophe LIE

Avec les voix de

Simon ABKARIAN	Thierry FRÉMONT	François-Xavier DEMAISON
Ronit ELKABETZ	Déborah FRANÇOIS	Mohamed FELLAG
Vernon DOBTCHEFF	Roger DUMAS	Max RENAUDIN

SORTIE LE 8 FÉVRIER 2012

Durée: 1h18

DISTRIBUTION

Pathé Films AG
Neugasse 6, Postfach
8031 Zürich
T 044 277 70 81, F 044 277 70 89
patrick.becker@pathefilms.ch



PRESSE

Jean-Yves Gloor
Route de Chailly 205
1814 La Tour-de-Peilz
T 021 923 60 00, F 021 923 60 01
jyg@terrasse.ch

Incrivez-vous sur www.pathefilms.ch pour télécharger le dossier de presse et les photos

L'histoire du film

Sous un baobab, un vieil homme raconte aux enfants qui l'entourent une histoire : celle de l'amitié indéfectible entre Maki, un enfant de dix ans et Zarafa, une girafe orpheline, cadeau du Pacha d'Égypte au roi de France Charles X. Hassan, prince du désert, est chargé par le Pacha de conduire Zarafa jusqu'en France mais Maki, bien décidé à tout faire pour contrarier cette mission et ramener la girafe sur sa terre natale, va les suivre au péril de sa vie. Au cours de ce long périple qui les mènera du Soudan à Paris, en passant par Alexandrie, Marseille et les Alpes enneigées, ils vont vivre mille péripéties et croiser la route de l'aéronaute Malaterre, des étranges vaches Mounh et Sounh et de la pirate Bouboulina...





La véritable histoire de Zarafa

RAPPEL DES FAITS HISTORIQUES

En 1826, l'envoi d'une girafe de l'autre côté de la Méditerranée est suggéré par Bernardo Drovetti (un Piémontais qui représentait la France en tant que Consul à Alexandrie) au Pacha d'Égypte, Méhémet-Ali. L'idée ne venait pas de lui. Elle lui a été soufflée par l'un de ses serviteurs, un Nubien prénommé Hassan. L'animal ainsi offert à Charles X, roi de France, permettrait d'enrichir la ménagerie royale du Jardin des Plantes, nouvellement ouverte à Paris. Le Sultan a accueilli cette proposition avec joie, d'autant qu'il cherchait un moyen d'améliorer ses relations avec le royaume de France. Zarafa, une orpheline âgée de seulement deux ans, quitte le désert du Kordofan au Soudan. Elle est embarquée sur un navire sarde dont le pont a été spéciale-

ment adapté pour qu'elle puisse sortir sa tête et son cou, direction Marseille. À bord, trois vaches laitières font également partie du voyage, afin de la nourrir. Dès son arrivée dans le port français, l'animal fait sensation. Le préfet de la cité phocéenne l'accueille dans sa propriété où elle séjourne plusieurs mois. Au printemps suivant, Zarafa poursuit son périple jusqu'à Paris, mais par voie terrestre cette fois. Geoffroy Saint-Hilaire, alors responsable du Muséum National de France rattaché au Jardin des Plantes, accueille la girafe avant de la présenter officiellement à Charles X le 9 juillet 1827 au château de Saint-Cloud. Le roi est l'un des derniers à pouvoir admirer son cadeau puisque Zarafa n'est pas passée inaperçue en remontant la vallée du Rhône puis la Bourgogne avant d'entrer en

Ile-de-France. Mais, selon les codes en vigueur à la cour, c'était à la girafe d'être conduite au roi et non à ce dernier d'aller à sa rencontre. Zarafa devient extrêmement populaire dans toute la France à partir de 1827. Une véritable « girafomania » s'installe. Il faut dire que cet animal si peu connu au début du XIX^e siècle passait presque pour être légendaire. Avant de pouvoir l'admirer en vrai, on n'avait de la girafe que des représentations anciennes et approximatives. L'engouement pour Zarafa a duré plus de trois ans. L'animal a vécu dix-huit ans. Sa dépouille naturalisée est actuellement conservée au Muséum d'Histoire Naturelle de La Rochelle.



L'univers des réalisateurs

Par Rémi BEZANÇON & Jean-Christophe LIE

LA GENÈSE DU PROJET

Rémi Bezançon : J'ai coécrit le scénario en 2001 avec Alexander Abela, un scénariste-réalisateur anglais. À l'époque j'ai volontairement mis le projet en sommeil parce que je n'avais pas encore réalisé de long métrage. Je ne me sentais pas prêt à me confronter à la mise en scène d'un film d'animation. J'ai tourné mon premier film, *MA VIE EN L'AIR*, trois ans après. J'ai ressorti le script en 2008. Je l'ai fait lire à Valérie Schermann, productrice chez Prima Linea Productions, qui a été emballée. Elle ne voulait pas que mon rôle se limite à celui de scénariste. Elle avait déjà en tête l'idée d'associer deux réalisateurs issus de deux univers différents : la prise de vue traditionnelle et l'animation. Comme je n'avais ni l'envie ni le temps d'endosser seul la réalisation de *ZARAFÀ* compte tenu de la mise en œuvre de mon troisième long métrage, Valérie Schermann m'a fait rencontrer Jean-Christophe Lie, un réalisateur rompu à l'art de

l'animation afin de mener le projet à deux. Son arrivée m'a rassuré. Entre temps j'avais retravaillé le scénario en collaboration avec Jean-François Halin (scénariste des deux *OSS 117* signés Michel Hazanavicius) et Vanessa Portal (scénariste d'*UN HEUREUX ÉVÉNEMENT*). Il a rajouté des touches d'humour et m'a persuadé qu'Hasan ne pouvait pas tuer la maman de Zarafa contrairement à ce que j'avais écrit dans la première version car ce geste serait inoubliable et impardonnable pour le spectateur.

Jean-Christophe Lie : Je suis arrivé bien plus tard que Rémi sur le projet. Je finissais de réaliser mon premier court métrage d'animation (*L'HOMME À LA GORDINI*, sélectionné en compétition au 62^e Festival de Cannes et doublement primé à celui d'Annecy en 2010) lorsque Valérie Schermann et Christophe Jankovic m'ont

proposé de lire le scénario de *ZARAFÀ*. J'ai tout de suite accroché. J'y ai vu une sorte de road-movie graphique. La traversée du désert rappelle *LAWRENCE D'ARABIE*. Toutes les images étaient claires dans ma tête. Après avoir rencontré Rémi, j'ai été franchement rassuré par son expérience en tant que réalisateur. Et puis le projet était original. Tout partait d'un scénario papier inédit. Que demander de mieux pour une première réalisation ! Autre point important qui m'a séduit dans l'histoire, c'est que Rémi ne voulait pas faire parler les animaux dans le film. Le parti pris c'était que seule Zarafa aurait une voix intérieure à la fin mais on ne lui ferait pas bouger les lèvres, pour renforcer la texture onirique du conte.



L'HISTOIRE D'UNE GIRAFE: DU PAPIER À L'ÉCRAN

Rémi Bezançon: Je voulais proposer un conte pour enfants sans mièvrerie d'après la véritable histoire de Zarafa tout en m'éloignant de la réalité historique. Cette girafe est restée quarante cinq jours en quarantaine à Marseille. À l'écran, son voyage jusqu'en France aurait été un peu répétitif et monotone si on s'était limité à cette partie du récit car les protagonistes ne faisaient que marcher. Avec mon scénariste on a renforcé l'intrigue pour la rendre plus épique. D'où le voyage en montgolfière. Nos prises de liberté par rapport aux faits

LES MESSAGES DU FILM

Rémi Bezançon: Je voulais montrer que la liberté est la chose la plus importante dans la vie. Des gens se battent encore pour l'obtenir. L'esclavagisme moderne a même défrayé la chronique il n'y a pas si longtemps en France. Le film aborde également des thèmes comme l'amitié, la recherche du père et la promesse donnée mais sans aucun aspect moralisateur. Pour autant, je ne m'interdis pas d'être mordant vis-à-vis de la cour de Charles X. La critique de l'abus de pouvoir est évidente. Au-delà de ça j'ai glissé des éléments un petit peu plus «pédagogiques» pour les enfants. J'adorerais par exemple qu'en sortant du film ils demandent à leurs

historiques passaient sans problème si on transformait l'histoire en conte. Du coup, on a intégré l'idée d'un conteur qui raconte l'histoire à des enfants dans un village africain. On m'a dit que si j'avais su comment on fait un film d'animation jamais je n'aurais écrit cette histoire-là ! Mais c'est justement ce qui la rend singulière.

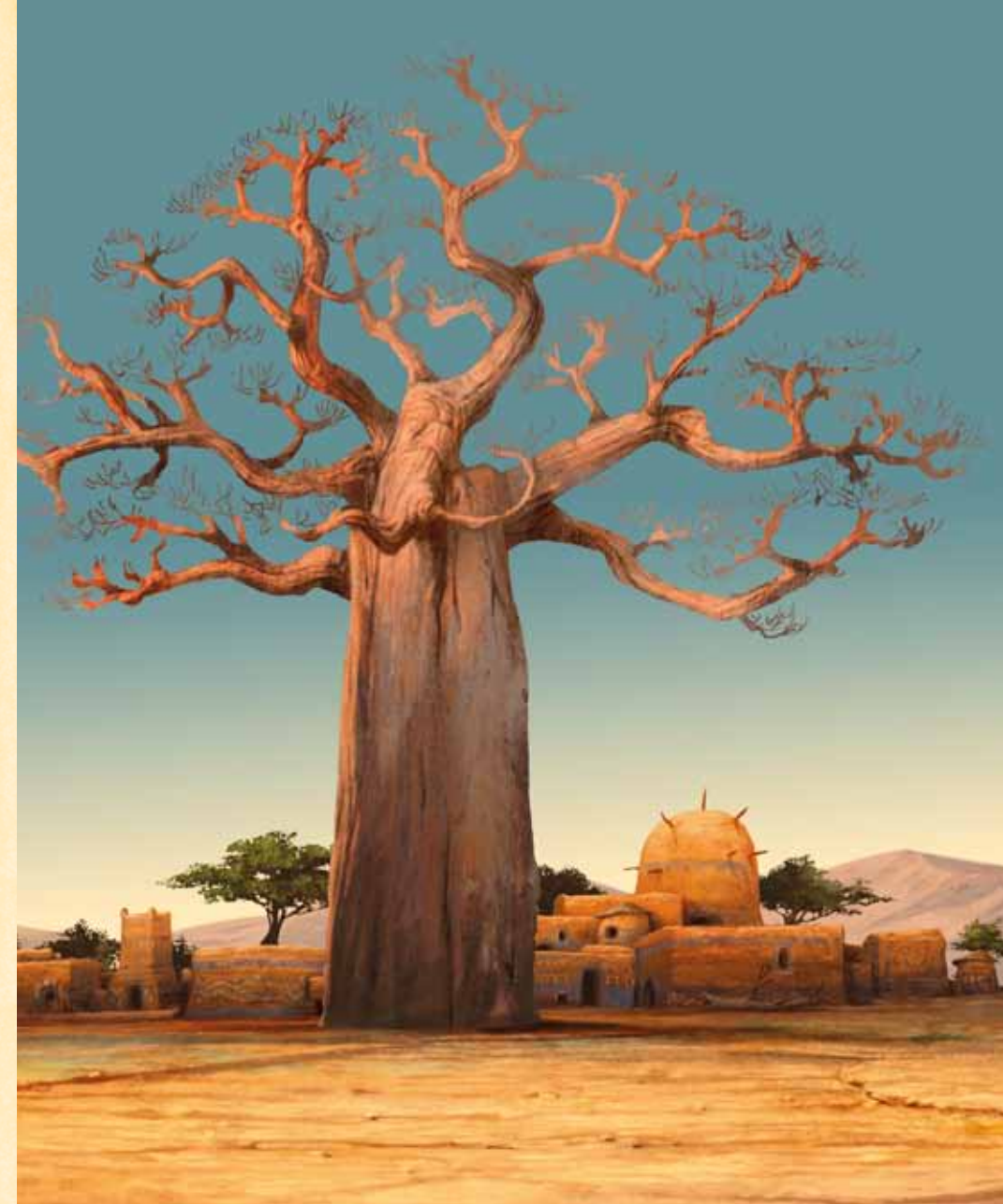
Jean-Christophe Lie: La première fois que je l'ai rencontré, Rémi m'a dit : «On fait ce film en scope ou on ne le fait pas». Il voulait des grands espaces et j'étais

parents ce qu'est le bouddhisme. À un moment donné tous les enfants prennent frontalement conscience de la vie et de la mort et ces notions ne sont pas toujours faciles à expliquer. Le film permettra peut-être d'entamer le dialogue ouvertement. Mais ZARAFÀ n'est pas un cours d'histoire ou de religion ! Certains thèmes sont abordés par petites touches.

Jean-Christophe Lie: On est sous la Restauration. La «girafomania» qui s'empare de la France est surprenante, voire absurde. De même, on évoque la question de l'esclavagisme. Ces deux points échapperont sans

tout à fait d'accord. On allait pouvoir définir des cadres de western avec de grands paysages. Puis je me suis dit : «Une girafe en scope ! Mais comment on va s'en sortir à la verticale ?». C'était compliqué vu sa taille. Peut-on la cadrer facilement en présence des autres personnages ? Comment faire bouger toutes les taches de son corps ? Finalement sa locomotion s'est avérée très intéressante à animer. On rejoint l'idée de la grâce absolue avec son côté longiligne et ses déplacements.

doute au jeune public qui, lui, s'intéressera plus à l'enfermement de Zarafa au Jardin des Plantes. Par ailleurs, on a souhaité montrer le Paris de l'époque sous son vrai jour : sale, pluvieux et gris. Par conséquent, j'ai choisi de renforcer la matière dans les décors et de rendre le trait charbonneux.



LE STORY-BOARD

Rémi Bezançon: Jean-Christophe et moi avons commencé notre boulot de réalisateurs en juillet 2009. Le premier jour a été consacré au story-board. Ça nous a pris six mois. Cette période m'a paru très longue même si Jean-Christophe m'a dit que c'était relativement court. Je me suis rendu compte que, pour un film d'animation, tout se passe à ce moment-là à la différence des longs métrages traditionnels. D'habitude le story-board d'un film me demande deux mois. Quand on décide de faire un champ et contre champ, on les dessine tout simplement. Pour un film d'animation outre la décision d'effectuer ce même champ-contre champ, on doit aussi imaginer l'acting définitif de tous les personnages. Il est impossible de changer après. On ne peut pas tourner une prise puis une autre et ensuite monter. Le story-board correspond au film tel qu'il sera monté. C'est très précis. C'est plus qu'un outil de réflexion : c'est la construction du film en entier. Toute la mise en scène est dedans. Techniquement, à partir du scénario, je dessinais les personnages comme des patates et Jean-Christophe revoyait mes idées de plans. Le story-board a été complètement réalisé à quatre mains. En le faisant, on s'est rendu compte que le film reposait énormément sur la relation entre Hassan et Maki, le petit esclave. Pourtant, ce n'était pas si évident à la lecture du scénario.

Jean-Christophe Lie: À l'étape du story-board on s'est aperçu que plus on avançait dans le film, plus il y avait de personnages. On part du Soudan, on est à Alexandrie assiégée par les Turcs, on traverse la Méditerranée en ballon, on arrive à Marseille, on remonte jusqu'à Paris. J'ai appris à couper pour arriver à quelque chose de plus condensé mais ce n'était pas facile, surtout qu'il s'agissait de mon premier long métrage. Il fallait tailler dedans, mais où ? C'était un obstacle au départ puis c'est devenu un moteur. Pour des raisons de délais, deux story-boarders nous ont prêté main forte pour les scènes d'action : Laurent Kircher et Bolhem Bouchiba. Ils ont aussi participé au développement graphique de certains personnages, les pirates notamment. J'aurais adoré pouvoir les faire si nous n'avions pas eu de contraintes de temps. Quand on est réalisateur on n'a malheureusement pas beaucoup le temps d'animer ! La colorisation du story-board a également été fondamentale pour se faire une idée de ce qui allait se passer avant de se lancer dans la création des décors. Pour les scènes de désert par exemple, on a tout de suite décrété qu'il n'y aurait pas de nuages pour donner une sensation de vide. Le minimalisme était de rigueur.



LE CHOIX DE LA 2D TRADITIONNELLE

Rémi Bezançon : Travailler en 2D traditionnelle était une réelle envie. Je n'ai jamais souhaité passer ensuite le film en 3D. De toute façon, Jean-Christophe ne dessine qu'en 2D ! J'ai tout de suite voulu faire un conte qui ressemble à un livre dont on tourne les pages. Il était important d'en éprouver la sensation.

Jean-Christophe Lie : A priori, je n'ai rien contre la 3D mais je ne crois pas que j'en ferai un jour. À travers ce projet, on a réussi à captiver des animateurs 3D qui avaient besoin de se dégourdir les doigts avec de la 2D, de revenir aux sources. ZARAFA prouve que la 2D n'est pas morte. J'ai vraiment senti le soutien de toute une équipe derrière nous.

LE STYLE VISUEL

Rémi Bezançon : En termes d'esthétique générale, on voulait une première partie qui se passe en Afrique, sur la Méditerranée puis à Marseille, donc très colorée, très ensoleillée, avec des couleurs vives, un ciel bleu. Pour la seconde partie, l'arrivée à Paris, on souhaitait une tonalité beaucoup plus sombre, plombée, dure et sans ombre ; qui rappelle les descriptions de Victor Hugo ou de Dickens au XIX^e siècle et qui soit en accord avec le propos du film : une girafe enfermée dans un zoo. On souhaitait que les personnages de la cour de Charles X soient très colorés, limite criards et que le peuple derrière soit dans des tons beaucoup plus neutres. Du côté des personnages, on retrouve la patte de Jean-Christophe. Il y a une petite influence Chomet avec lequel il a travaillé

et un côté Miyazaki pour tout ce qui touche aux enfants. Le roi Charles X pourrait figurer dans un film de Sylvain Chomet car il est plus dans la caricature alors que Maki ou Hassan sont plus empreints de l'univers d'Hayao Miyazaki.

Jean-Christophe Lie : Je n'envisageais pas de raconter cette histoire, qui mêle humour et drame, autrement que de manière réaliste. Mes influences personnelles (il a aussi travaillé pour les anciens studios Disney de Montreuil) me poussent à dessiner de la sorte. Mais j'étais conscient qu'il est difficile de traiter le réalisme en animation. J'ai voulu donner une image sauvage et rebelle à Maki en lui dessinant des cheveux hirsutes. Mais c'est

difficile de garder ces détails à l'étape de l'animation. Pour autant, certains personnages sont traités de façon plus caricaturale. C'est le cas de Charles X, qui passe pour un roi peu intelligent, et de sa Cour. On a créé un effet de miroir burlesque entre eux et la girafe enfermée derrière ses grilles, afin de se demander qui sont les animaux dans les scènes parisiennes du film. À l'époque, on trouvait aussi des caricatures réalistes de Gustave Daumier dans les journaux.



LES RECHERCHES HISTORIQUES

Rémi Bezançon : La «girafomania» n'est pas une légende. On ne l'a pas inventée. Elle a pris une ampleur folle au moment de l'arrivée de Zarafa en France. D'ailleurs ce terme a vraiment existé. On s'en est amusé à l'écran. On a inventé des chaussures à talons très mode avec les pattes de la girafe, une robe, un vélo en girafe ! J'adore jouer avec la réalité et l'imaginaire. Je procède de la même manière dans tous mes films. Toutefois, il faut quand même se replonger dans le contexte de l'époque et envisager l'étonnement du public qui a vu débarquer cette girafe sur notre sol. Jusque-là, personne en France n'avait vu de girafe, un animal complètement extraordinaire, très grand, avec ce long cou et ces couleurs très vives. Lors de son arrivée, Zarafa a fait la une des magazines ! Dans le film, on ne traite pas ce côté monstrueux car c'est encore un bébé. Elle est très mignonne et le reste lorsqu'elle grandit.

Jean-Christophe Lie : Outre nos recherches sur internet, un historien, Philippe Mellot, nous a régulièrement apporté de la documentation car il existe assez peu d'images et d'archives sur les villes d'Alexandrie et Paris en 1825. La photographie n'a commencé qu'au milieu du XIX^e siècle. Du coup, on s'est inspiré de dessins et de gravures que l'on doit notamment aux peintres orientalistes de l'époque Romantique comme Delacroix. J'ai aussi porté un intérêt particulier au trait de Toulouse-Lautrec que j'adore, même s'il n'est pas de cette époque. Vers 1820-1830, il semblait exister une «exotico-mania». Le processus s'était produit en Angleterre et le transfert d'un éléphant du Portugal jusqu'en Autriche avait même eu lieu avant. En France, la «girafomania» nous a beaucoup amusés. Dans le film on se moque un peu de l'aspect mi-beau mi-monstrueux de cet animal pour les gens de l'époque. Il ressemblait à une espèce de dinosaure, avec quand même une forme de douceur et de grâce que n'avaient ni le rhinocéros ni l'éléphant.



LE TRAVAIL EN DUO

Rémi Bezançon : J’ai voulu raconter cette histoire à l’image de celles que je raconte habituellement dans le cinéma traditionnel d’où je viens. J’ai gardé tout naturellement ma manière de mettre en scène pour ce dessin animé. Mais comme nous sommes deux à réaliser, Jean-Christophe a aussi apporté sa patte, une autre couleur. Cette originalité-là a enrichi le film. Elle était un des souhaits premiers de Valérie Schermann quand elle a voulu produire le film. Avec Jean-Christophe, on a toujours été d’accord sur tous les points, depuis le premier jour du story-board jusqu’à la fin. On avait le même film en tête alors qu’on vient d’univers vraiment différents. Un autre point nous rassemble : on est tous les deux perfectionnistes donc tant que le film n’était pas fini on bossait dessus. Jusqu’au bout on n’a rien lâché. Après deux mois de story-board il m’a fait une révélation : il déteste qu’on le regarde dessiner !

Jean-Christophe Lie : Les contraintes de tournage du troisième film de Rémi nous ont forcés d’emblée à travailler assez vite. En fait, on a un peu brûlé les étapes du process d’animation. Normalement, avant de s’attaquer au story-board, on aurait dû faire un développement des lieux, des croquis de création de personnages mais tout s’est fait en même temps. Et on s’en est bien sorti. L’un comme l’autre on se retrouvait souvent dans nos envies de cadres. Il est parfois arrivé que je trouve certaines de ses idées trop frontales mais Rémi me faisait très justement remarquer que j’avais choisi des options identiques dans mon court métrage. Il est très difficile en 2D de représenter de façon volumétrique des visages réalistes de face et je craignais que ça ne suive pas derrière, étant donné le nombre d’animateurs que nécessite le long métrage. Ça ne nous a pas empêché de faire ce film entièrement à quatre mains. C’est moi qui ai effectué le travail de recherche des personnages. Je les ai créés et faits évoluer au fur et à mesure du story-board. Cela est assez rare. Pendant ce temps, Rémi définissait certains cadres, créait les magnifiques ellipses, réfléchissait au placement de gros plans, recherchait de la documentation.

LES VOIX DES PERSONNAGES

Rémi Bezançon : Mon choix s’est davantage porté sur des comédiens de théâtre, avec des timbres impressionnants, que sur des acteurs de cinéma : Simon Abkarian, Thierry Frémont, Roger Dumas, Mohamed Fellag et Philippe Morier-Genoud. Le personnage d’Hassan vient du désert et la question était de savoir s’il avait ou non un accent. Simon Abkarian lui a donné une petite musique arabisante. C’est pareil pour Bouboulina, la pirate grecque qui a réellement existé, jouée par l’actrice israélienne Ronit Elkabetz ; elle a beaucoup inspiré le personnage graphiquement, mais en plus elle a un accent indéfinissable qui donne une personnalité immédiate au personnage. Autre interrogation pour Maki : fallait-il prendre un petit Africain ? On a préféré un comédien avec une voix européenne classique. On n’a montré aucun dessin aux acteurs avant l’enregistrement des voix. Ils se sont seulement basés sur le scénario. Je les ai dirigés comme sur un film traditionnel. Le travail est exactement le même sauf qu’ils sont seuls devant un micro, sans costume ni maquillage et sans le stress du plateau.

Jean-Christophe Lie : Nous avons enregistré les voix des personnages à l’américaine, c’est-à-dire avant de commencer l’animation. Cette méthode a beaucoup influencé les traits de caractère de chacun d’entre eux. Pour Moreno, le méchant du film, on a eu des difficultés à les définir correctement au début. On est tombé dans des archétypes de méchant classique avec les sourcils pointus à la Lee Van Cleef. Finalement, en réécoutant et en voyant l’enregistrement de Thierry Frémont, on l’a envisagé différemment. C’est un méchant qui n’a pas une tête de méchant. Hassan lui aussi est ambigu dans sa psychologie. Dès le début il a une mission : accompagner Zarafa jusqu’à Paris. Ensuite il devient un traître aux yeux de Maki, il lui ment. Mais à la fin il devient un père pour lui. Il est le gentil, le héros de l’histoire, alors qu’il a des traits durs qui pourraient le faire passer pour un méchant. Le timbre de voix de Simon Abkarian joue beaucoup en ce sens.

LES DÉFIS À RELEVER

Rémi Bezançon : La vraie différence entre le cinéma traditionnel et les films d’animation c’est le rapport aux acteurs. Quand on réalise un dessin animé aucun comédien ne joue, les voix sont enregistrées après la création du story-board : c’est à nous de décider des mouvements, des déplacements et des intentions des personnages sur le papier. On doit se mettre dans leur peau. Lorsqu’on dessinait le story-board on se levait souvent, on mimait des gestes, on jouait carrément. De la même manière, les animateurs ont toujours un petit miroir quand ils dessinent.

Jean-Christophe Lie : Comme il s’agissait de mon premier long métrage d’animation, ma première envie a été de faire quelque chose de moins ambitieux que le film tel qu’il est aujourd’hui. Mais très vite, et de manière tout à fait naturelle, l’idée d’un style d’animation novateur s’est imposée. Les premiers animateurs qui ont rejoint le projet (Bolhem Bouchiba et Laurent Kircher notamment) étaient des cadors de l’animation. Ils ont commencé à me proposer des choses fabuleuses et ça a été l’engrenage. Par la suite, tous les animateurs ont eu envie d’en faire autant.

LA MUSIQUE

Rémi Bezançon : Il y a deux couleurs musicales dans le film. Comme c’est un périple, les nappes évoluent au fur et à mesure de l’avancée des personnages. Le travail a été le même que pour la lumière. Pour la partie parisienne on avait vraiment envie d’une musique de chambre comme à l’époque qui mélange clavecin et alto. Pour la première partie, à Alexandrie, le compositeur a appris à jouer de plein d’instruments africains, égyptiens, grecs. La tonalité est beaucoup plus symphonique.

Jean-Christophe Lie : Suite aux premières recherches couleurs que j’ai effectuées, en me basant sur un style réaliste et d’après la narration de l’histoire, la référence première a été LAWRENCE D’ARABIE. Ensuite, l’idée était que la musique soutienne le genre du film, à savoir un road-movie d’aventure pour enfants. Pour ce qui est de la partie africaine, on ne voulait pas d’une couleur trop *world music* ou trop ethnique.





Biographie et filmographie

Des réalisateurs Rémi Bezançon & Jean-Christophe Lie

RÉMI BEZANÇON

Réalisateur-scénariste

Diplômé de l'École Supérieure de Réalisation Audiovisuelle (ESRA Paris) et ancien étudiant à l'École du Louvre, Rémi Bezançon réalise son premier court métrage (LITTLE ITALIE) en 1997. Quatre ans plus tard, il coécrit le scénario de ZARAFA mais le range dans un tiroir. Il se lance dans la réalisation de son premier long métrage en 2004, MA VIE EN L'AIR et signe la même année son premier scénario de long métrage écrit pour un autre réalisateur (VENDUES de Jean-Claude Jean). Son deuxième long métrage, LE PREMIER JOUR DU RESTE DE TA VIE, fait un carton en salles en 2008 (plus d'un million deux cent mille entrées) et reçoit deux nominations aux César : meilleur réalisateur et meilleur scénario original. En 2009, il débute le story-board de ZARAFA qui marque sa première expérience sur un film d'animation. Il est coréalisateur du projet avec Jean-Christophe Lie. Dès 2010, en parallèle, il réalise son troisième long métrage en prises de vues réelles, UN HEUREUX ÉVÉNEMENT, sorti en septembre dernier.

JEAN-CHRISTOPHE LIE

Réalisateur-concepteur graphique des personnages

Formé à l'École des Beaux-arts de Toulouse et au CFT des Gobelins (Paris), Jean-Christophe Lie débute comme assistant animateur pour les studios Walt Disney de Montreuil en 1995. Il travaille sur LE BOSSU DE NOTRE-DAME, HERCULE puis TARZAN. En 2003, il anime le personnage de Rose et supervise l'animation des Triplettes au sein de l'équipe de Sylvain Chomet sur LES TRIPLETTES DE BELLEVILLE. Deux ans plus tard, il élabore les animations de référence sur KIRIKOU ET LES BÊTES SAUVAGES de Michel Ocelot et Bénédicte Galup, puis supervise une partie de l'animation du long métrage franco-espagnol NOCTURNA, LA NUIT MAGIQUE en 2007. L'année suivante il devient l'assistant réalisateur de Blutch, un des six metteurs en scène de PEUR(S) DU

NOIR produit par Prima Linea Productions. Dès 2008, il entame la réalisation de son premier court métrage d'animation en 2D (L'HOMME À LA GORDINI) dont il est aussi scénariste, co-animateur et concepteur graphique. Ce film, produit également par Prima Linea Productions, est sélectionné en compétition au 62^e Festival de Cannes ainsi qu'aux César en 2011. Il remporte le Prix Jean-Luc Xiberras de la première œuvre et celui du jury junior au 33^e Festival d'Annecy. L'année suivante il rejoint Rémi Bezançon sur ZARAFA et devient coréalisateur de son premier long métrage d'animation.



Présentation des personnages par Rémi Bezançon

Galerie de portraits à 2 ou 4 pattes!



MAKI
Max RENAUDIN
*«Je suis venu te chercher Zarafa,
on rentre à la maison.»*

Maki est un petit esclave africain, il représente l'innocence, l'insouciance, la pureté. Il ne pense jamais à mal. Il ne ment jamais. Il n'a aucune conscience de ce que qu'est la liberté et donc de l'absence de liberté. Il fait une confiance totale à son entourage.



ZARAFa
Déborah FRANÇOIS
*«Maki, mon petit ange gardien... Tu ne m'entends
pas avec tes oreilles, mais avec ton cœur.»*

Zarafa est un personnage qui subit les événements sans avoir jamais rien demandé. Elle a des relations très fraternelles avec Maki. Elle l'aide à deux reprises : lors du combat avec les loups dans les Alpes et en se mettant en travers de la route de Moreno. C'est un animal qui ne parle pas mais dont on entend la voix intérieure à la fin du film.



HASSAN
Simon ABKARIAN
*«Ne raisonne pas toujours avec ta tête,
laisse-toi porter par ton cœur.»*

Hassan est un bédouin, un homme du désert, c'est un homme de principes. Il parle peu mais sa sagesse et son expérience en imposent. Il ne montre jamais ses émotions. Pour mener à bien sa mission, il va devoir trahir Maki mais il va échouer et son honneur en sera bafoué. Pour autant, cet affront lui donnera la force nécessaire pour se reconstruire et aider Maki. Il a un côté samouraï. Côté références, on a pensé aux profils de Romain Gary et de Maurice Béjart, mais pour la fin du film c'était Han Solo dans STAR WARS. Son retour dans le Faucon Millénaire pour sauver Luke Skywalker m'a beaucoup marqué étant petit. J'adore quand un personnage effectue un tel revirement de situation après avoir dit qu'il capitulait.



MORENO
Thierry Frémont
«Personne ne m'échappe.»

Moreno c'est le «méchant» de l'histoire, un esclavagiste tenace et revanchard. Mais il n'a rien à voir avec les vilains habituels des films d'animation car il est un peu bête. Il a sûrement des circonstances atténuantes. Peut-être s'est-il fait maltraiter par ses parents ? Vers la fin du film on comprend que sa femme le malmène. Cet aspect donne de l'étoffe au personnage. Du coup, il se venge sur les plus petits et les plus faibles. Mais quand il se retrouve face à la stature imposante d'Hassan, il n'existe plus. C'est un lâche.



MALATERRE
François-Xavier DEMAISON

«J'ai jamais coupé le cordon de ce ballon, moi.
Et tu voudrais qu'on traverse la Méditerranée ? !
Et avec une girafe en plus !»

Malaterre est un héros classique, un aventurier dévoué et très avant-gardiste. C'est le bon compagnon de route sur qui on peut compter. Il a bon fond et va se mettre dans des situations un peu compliquées car il est trop gentil. Il va éprouver de la peine en voyant Maki rester à Alexandrie lorsque Hassan part pour Paris avec Zarafa. Du coup, il se débrouille pour le cacher à bord de son ballon.



BOUBOULINA
Ronit ELKABETZ

«Tu avais raison Maki. Ton trésor est très beau
et il n'a pas de prix. Ça en valait le coup.»

Bou Boulina est une pirate au grand cœur. C'est un personnage qui a vraiment existé et qui est très important en Grèce, au point d'avoir une statue sur une des îles des Cyclades. On est parti de la réalité historique pour la façonner à notre envie. On la présente comme la chef d'une bande de pirates sanguinaires mais en réalité ils sont totalement pacifiques. Je voulais que ses hommes aient toujours le sourire, qu'ils blaguent en permanence.



MAHMOUD
Mohamed FELLAG

«Du lait ? Wakha. J'ai du lait. Mais dis-moi tu
le veux écrémé ? Demi-écrémé ? Pasteurisé ?
Concentré ? Déshydraté ? Kéfir ? Koumis ? Leben ?
Yaourt ? J'ai du très bon yaourt.»

Mahmoud est un personnage secondaire qui n'apparaît que dans une seule scène mais il s'agit d'une séquence humoristique. Du coup, on a un peu poussé le personnage vers la caricature. Il a un côté foufou qui dénote.



LE VIEUX SAGE
Vernon DOBTCHEFF

«Dans le désert ou ailleurs,
jamais ne te contente de ce que tu vois.»

Le vieux sage déroule l'histoire à sa façon à des enfants africains. Ils sont tout ouïe car, forcément, ils n'ont jamais vu ce qu'il leur raconte : la neige, une éclipse de soleil, un mirage, un zoo. Il leur explique tous ces phénomènes sous forme de petites vignettes récréatives. C'est la première fois que je glisse un narrateur dans un de mes films. Il nous aide à faire passer des ellipses qui auraient été très compliquées à orchestrer sans lui.



CHARLES X
Roger DUMAS

«Monsieur Hassan, retournez dire à votre Pacha
que la France a autre chose à faire qu'à combattre
les Turcs, et que ce n'est pas avec une girafe
qu'on me persuadera de faire autrement.
Le Royaume de France n'est pas un souk, Monsieur.»

Charles X est un roi idiot qui pense que l'Afrique est un pays ! Il n'a pas laissé un souvenir impérissable sous la Restauration. Il n'avait pas beaucoup de pouvoir puisque c'est le clergé qui décidait de tout à l'époque. Voilà la raison pour laquelle on a placé un prêtre juste derrière lui avec la main posée sur son épaule. Ce détail échappera aux enfants qui verront le film mais en dira long à leurs parents.



SAINT-HILAIRE
Philippe MORIER-GENOUD

«Majesté, permettez-moi de vous présenter
ceux qui ont fait le long chemin d'Afrique
jusqu'en France pour vous offrir cette girafe.
La première girafe de France, Majesté.»

Saint-Hilaire, le directeur du Muséum d'Histoire Naturelle du Jardin des Plantes à Paris, est un grand scientifique. De par sa fonction, il ne peut jamais contredire le roi. Il a honte de travailler pour lui mais grâce à lui, il peut quand même faire son métier. En somme, il fait partie de ces gens «obligés de faire avec».



L'enregistrement des voix des personnages

Par Simon Abkarian, Thierry Frémont & François-Xavier Demaison

L'ATTRAIT POUR LE PROJET

Thierry Frémont : J'ai rencontré Rémi Bezançon quelques mois seulement avant qu'il accepte de coréaliser ZARAFÀ. Quand il a intégré le projet il m'a refait signe. J'étais vraiment ravi de le rejoindre, tant pour le sujet abordé, la partition que j'aurais à jouer et le choix de mes partenaires, que pour la méthodologie de travail inversée par rapport aux habitudes d'enregistrement des voix sur un dessin animé français.

François-Xavier Demaison : Rémi Bezançon avait envie qu'on retravaille ensemble après notre première collaboration. Il devait avoir besoin d'un gros un peu dégarni pour donner de la voix sur son nouveau film ! Du coup, il m'a proposé de venir ! L'idée de voir l'animation coller au jeu des voix enregistrées dès le début de la production, à l'américaine, est plaisante.

Simon Abkarian : Je n'avais jamais tourné avec Rémi mais l'idée de me plonger dans ce conte avec pour partenaire de voix Thierry Frémont, François-Xavier Demaison, Fellag ou Ronit Elkabetz m'a emballé. L'histoire développée dans le scénario est très belle et le jeu à plusieurs, avant même que les dessins soient achevés, a été un réel plaisir.

REGARD SUR LE SCÉNARIO ET LEURS PERSONNAGES

François-Xavier Demaison : L'histoire de cet enfant qui fuit un convoi d'esclaves et devient ami avec une girafe avec laquelle il traverse une partie du monde est belle et touchante à la fois. J'ai été transporté par la diversité de lieux, de situations et d'époques. Les thèmes abordés, l'amitié et la liberté, sont forts. J'ai aussi été intéressé par la dimension historique bien réelle du scénario quant à la vraie Zarafa, qui a été pensionnaire du Jardin des Plantes au XIX^e siècle à Paris.

Malaterre, que j'interprète, est un gars qui a un bon cœur ! Il n'a pas un physique avantageux : il est tout en rondeurs, comme sa montgolfière, posé sur une jambe de bois. Il est l'ami de longue date d'Hassan sans avoir sa bravoure. C'est un homme qui aime avoir les pieds sur terre, alors que toute sa vie est tournée vers son ballon accroché au bout d'une ficelle depuis dix ans. Il est un peu mythomane : il rêve de voyages mais ne part jamais car il a peur de ce qui pourrait arriver.

Thierry Frémont : Le scénario ne se voile pas la face. Il aborde l'histoire sombre de l'esclavagisme de manière frontale. Moreno, le personnage auquel je prête ma voix, est un marchand d'esclaves dont le comportement est répréhensible du début à la fin.

Il appartient à la race des aventuriers européens sans scrupule ni morale qui étaient des pilliers de richesses humaines et matérielles sur le sol africain. Son cœur est à l'image de son physique : sec, très sec. Il est très méchant envers les faibles mais manque de courage. Il peut faire preuve d'une très grande lâcheté.

Simon Abkarian : Hassan, mon personnage, est à l'opposé de Moreno. C'est un bédouin, un prince du désert. Il est beau. Il est le garant d'une certaine forme de chevalerie de l'Orient. Il obéit à des principes, des préceptes, des lois. Dieu, le monde, les amis et les engagements sont des maîtres mots pour lui.

RÉMI BEZANÇON, DIRECTEUR D'ACTEURS

Thierry Frémont : Le jour de l'enregistrement des voix on est tous arrivé avec des propositions de jeu sur la base de ce que Rémi nous avait raconté de l'histoire. Il avait confiance dans ce qu'on a apporté pour créer une alchimie entre nous. Car on jouait ensemble. Il y avait deux micros et on était comme dans une situation de jeu normale. On se regardait dans les yeux, on se répondait. Notre apport ne s'est pas limité à des voix. Nous avons fait un travail d'acteur qui interprète des scènes avec des couleurs de jeu différentes dans chaque prise. Rémi est un metteur en scène très subtil et très délicat. Il n'a jamais demandé à ce qu'on grossisse le trait au niveau de l'interprétation. Comme les sessions d'enregistrement ont été filmées ça a amené une justesse de ton, beaucoup de naturel. La force du film est là. C'est le propos qui primait. On racontait une histoire animée sans avoir l'impression d'être dans un dessin animé.

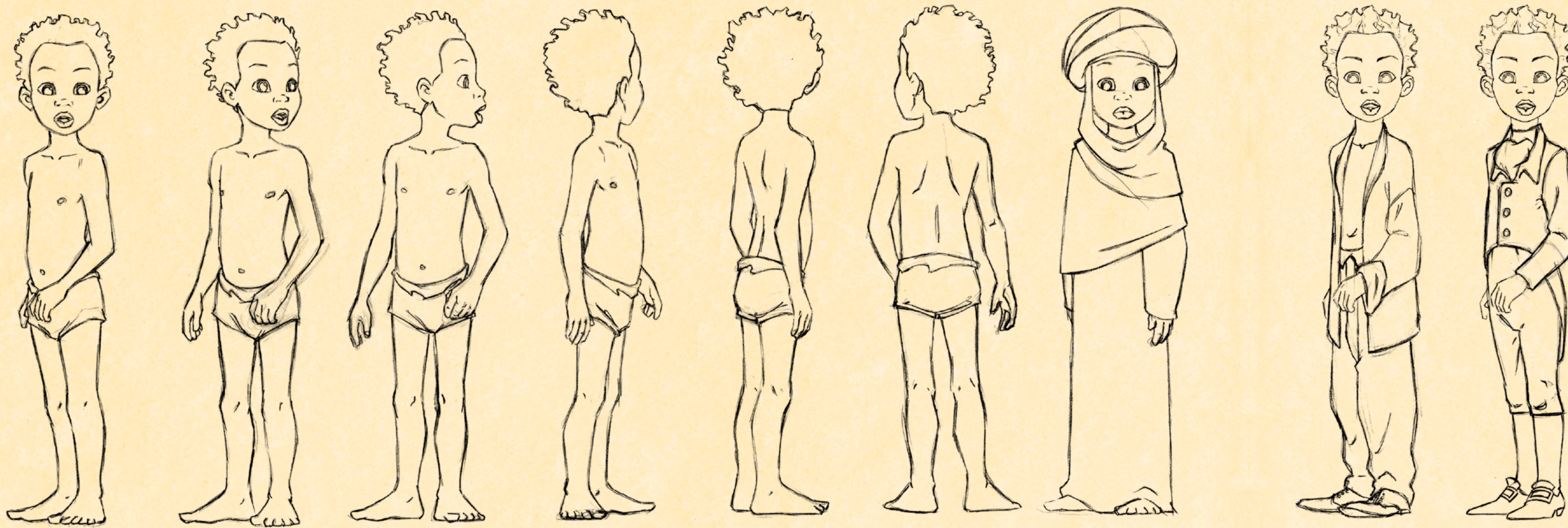
François-Xavier Demaison : C'est surprenant de voir Rémi en tant que réalisateur et directeur d'acteurs d'un film d'animation, mais ce n'est pas absurde. Il a exactement la même démarche de plans, de rythme, de situations et de jeu d'acteur que pour ses films traditionnels.

LES PONTS PERSONNAGES-ACTEURS

Thierry Frémont : Jean-Christophe Lie s'est inspiré de nous pour définir les traits de nos personnages sans jamais nous caricaturer. Ils ne sont pas ressemblants mais ils ont un petit air de famille, un côté miroir. J'aime bien le look Troisième République qu'il a donné à Moreno.

François-Xavier Demaison : C'est étrange et amusant à la fois de se voir avec une jambe de bois ! J'ai l'impression que Malaterre est l'incarnation de moi-même à travers un media différent. Ce n'est pas moi, mais le fait d'avoir calé l'image sur ma voix et non l'inverse comme d'habitude entraîne un phénomène d'identification vis-à-vis du personnage bien plus fort encore. C'est pareil pour Hassan qui est proche de ce que dégage Simon Abkarian en termes de gestuelle et de stature au cinéma. Idem pour Thierry Frémont et la façon dont se déplace le personnage de Moreno. Si on reprend le même casting pour un film en prise de vues réelles il n'y pas de contre-sens au niveau du physique. Malaterre véhicule la bonhomie. Hassan est un Touareg grand et loyal. Et Moreno est un méchant à l'image de ceux qu'a pu interpréter Thierry.





De la recherche graphique à la musique

Par les magiciens de l'image

LA RECHERCHE GRAPHIQUE DES PERSONNAGES

par Laurent KIRCHER, animateur

Marie Caillou (coréalisatrice du film PEUR(S) DU NOIR sorti en 2007), pressentie sur le projet, avait déjà effectué des recherches graphiques pour certains personnages. Une partie de ce travail préparatoire a été conservée par Jean-Christophe Lie lorsqu'il a pris le film en main avec Rémi Bezançon, car l'univers réaliste des personnages correspondait à ses envies. Début septembre 2009, il m'a expliqué qu'il envisageait de construire les personnages à partir de formes géométriques très simples qui s'emboîtent afin de pouvoir les animer assez facilement dans l'espace. Contrairement aux TRIPLETES DE BELLEVILLE de Sylvain Chomet sur

lequel il avait travaillé, il ne souhaitait pas recourir à des formes trop organiques, autrement dit, à du dessin au feeling. Comme j'avais travaillé sur les deux longs métrages de Sylvain Chomet, il voulait me faire perdre ces réflexes. Dès lors, on a mis en place des croquis appelés «turn around». Il s'agit d'une planche représentant chaque personnage sous quatre vues différentes : de profil, de face, de trois-quarts et de dos. Cela a permis de préparer le terrain et de faciliter la tâche des animateurs qui rejoindraient le film. Ensuite, Jean-Christophe Lie m'a demandé de designer les personnages des pirates, sachant que tous les autres l'avaient déjà été

par ses soins et Bolhem Bouchiba, un autre animateur. Je suis parti dans mon imaginaire comme il me l'avait demandé. Rémi Bezançon, lui aussi, m'a demandé de repenser le cuisinier des pirates. Il le voyait maigre avec les cheveux très longs et très efféminé plutôt que dans le cliché comme je l'avais proposé : gros et sale. Pour leurs costumes, j'ai effectué des recherches sur internet et dans des livres. Comme il s'agit de pirates grecs, il fallait un minimum de véracité et d'authenticité. Je me suis inspiré de gravures d'époque datant de 1830.

LA LIGNE ARTISTIQUE

par Yoshimichi TAMURA, directeur d’animation

J’ai commencé à superviser les animateurs dès avril 2010. La multiplicité des nationalités et des façons de penser l’animation, selon qu’on soit Européen ou Asiatique, a beaucoup enrichi le film mais j’ai dû faire respecter une ligne artistique bien définie, basée sur un dessin graphiquement très réaliste. Cela a entraîné plusieurs difficultés. Tout d’abord, contrairement à un film en prises de vues réelles dans lequel un personnage est joué par un acteur unique, ici un animateur s’est occupé de plusieurs personnages en raison de contraintes de temps et de budget. Au final, chaque personnage devait être cohérent, constant dans sa personnalité et sa gestuelle, crédible et vrai dans tous les plans. Pour l’équipe française, il a été possible d’attribuer certains personnages principaux suivant les affinités artistiques des animateurs ; certains sont plus cartoons, d’autres préfèrent animer des personnages féminins ou des animaux. Ces derniers ont été pratiquement tous réalisés par deux animateurs : une Australienne, qui a notamment donné un côté très féminin à Zarafa, et un Irlandais, dont la patte plus cartoon a su croquer la personnalité très antagoniste du chien de garde de Moreno. Enfin, graphiquement, aucun des personnages n’a été simple à dessiner car ils devaient tous véhiculer des émotions crédibles, humanisées, mais sans jamais être caricaturaux. Hassan, par

exemple, qui joue le rôle de l’apprenti père de Maki, n’était pas défini dès le début comme un noble guerrier Berbère. Une fois son caractère arrêté, il a fallu expliquer aux animateurs qu’il ne s’agissait pas d’un aristocrate comme on l’entend chez nous avec une attitude hautaine et un port très droit. Il est Arabe. On devait sentir sa fierté tout en gardant son côté décontracté. Quant à Zarafa, il fallait respecter la morphologie et la mouvance d’une girafe, analyser comment animer quatre pattes et un long cou, déterminer les éléments qui devaient bouger par rapport à son squelette. Maki, lui aussi était complexe. C’est un gamin, c’est aussi un esclave et il doit penser comme un Africain, pas comme un Européen, même s’il parle français. Tous ces éléments influaient sur sa mouvance, sur son langage corporel. De plus, c’est un enfant qui a des pensées d’adulte, qui estime en être un parce qu’il prend en charge Zarafa comme un père alors qu’il reste en permanence coincé dans un corps d’enfant. Il y a un énorme contraste entre ce qu’il a dans la tête et ce qu’il peut réellement accomplir.

LES ANIMATIONS TEST DES PERSONNAGES

par Laurent KIRCHER, animateur

Pendant qu’il terminait le story-board, Jean-Christophe Lie m’a demandé de faire la toute première animation du film. Maki, Hassan, Zarafa et presque tous les personnages marchent de profil dans le souk d’Alexandrie. À l’époque, c’est la démarche de chacun qui nous importait mais cela allait aussi nous permettre de déterminer quelques éléments de leur personnalité et de réaliser des tests de couleurs sur des décors finalisés. Comme Maki est un enfant, j’ai décidé qu’il avancerait un peu plus vite que les autres. Hassan, lui, se tiendrait bien droit car il est très digne. Pour Zarafa je m’étais servi de vidéos de girafes en mouvement car on n’en était pas encore au stade de lui donner vie avec un caractère défini. C’est surtout Bolhem Bouchiba qui a développé le personnage. Il a beaucoup travaillé sur ses expressions, sur son côté enfantin et l’a rendu un peu humain aussi. Le chef compositing a ensuite essayé de rajouter des effets de poussière sur les personnages. Cela nous a également permis de synchroniser le sol sur leurs pas. Au vu de cette première animation, Jean-Christophe Lie m’a proposé d’animer un autre plan : Malaterre fermant sa chaudière et s’approchant de sa montgolfière. Le but était de voir comment un tel personnage, boiteux

et presque obèse, allait bouger. Il fallait trouver sa démarche. Ces deux tests effectués en full animation (système d’animation au feeling, dessin après dessin, sans préparation de poses intermédiaires mais en connaissant l’action que doit effectuer le personnage), à l’image de ce que j’avais fait sur L’ILLUSIONNISTE ont permis d’arrêter une méthode de travail ; il a été décidé que des poses fortes de personnages guideraient l’animation. Concernant le personnage de Moreno, la difficulté était de ne pas en faire un méchant classique, tout le temps hargneux et en colère. On lui a donné un côté un peu effacé, timide, lâche, avec de la peur, mais sans lui froncer les sourcils. Je me suis servi des vidéos de Thierry Frémont lors de l’enregistrement des voix pour faire les premières animations test du personnage. Mais ce n’était pas évident parce que je n’avais encore jamais fait parler un personnage. Yoshimichi Tamura, m’a donné des astuces utilisées chez Disney pour y arriver. Il suffit de repérer les intonations fortes dans une phrase, de faire effectuer un mouvement de tête au personnage tout en dosant l’émotion, puis de tout de suite calmer le mouvement sur le reste du dialogue.



LES ASSISTANTS ANIMATEURS, par Éric OMOND, superviseur de l’assistanat d’animation

À partir de la matière brute fournie par les animateurs, les assistants avaient pour tâche de remettre au propre les traits des personnages. Ces derniers devaient absolument correspondre aux modèles définis en partie par Jean-Christophe Lie, autrement dit, toujours avoir la même tête d’un plan sur l’autre. Donc on finissait le travail d’animation qui consistait à donner de la vie et on préparait du même coup celui du compositing puis de la mise en couleurs. Car si on ne ferme pas nos traits ou si on laisse des dessins un peu flous, les responsables du passage à la couleur ne savent pas clairement où la mettre. Au début, je faisais souvent des «clean» de

L’ANIMATION D’UNE SÉQUENCE EN 2D, par Laurent KIRCHER, animateur

J’ai principalement animé les personnages des pirates. Ils apparaissent dans trois séquences : une à terre à Marseille et deux sur leur bateau dont une où ils dansent le sirtaki. Ces scènes sont très courtes. Deux n’ont pas été réalisées d’un bloc. Il y en a une que j’ai démarrée en début de production (mars 2010) et terminée un an après. Celle du sirtaki, d’une durée de 45 secondes, a été animée en un temps record : seulement deux semaines. Pourtant, il n’y a pas un seul plan fixe. Les personnages sont constamment en mouvement puisqu’ils dansent. Cette performance a été possible grâce à un travail pré-

paratoire énorme. Des danseurs avaient été filmés dans des valeurs et sous des angles très précis correspondants aux plans souhaités puis incrustés dans le story-board. On s’en est inspiré pour faire danser les personnages et gagner du temps mais on ne les a pas décalqués bêtement. Cette scène a demandé énormément de dessins. Au total, cette séquence a nécessité 600 dessins correspondants à des poses clefs. En rajoutant les intervalles (dessins qui vont se trouver entre les phases clefs pour éviter que l’image finale soit saccadée) on a dû finir aux alentours de 800 dessins. Comme les personnages

bougent tout le temps cela représente 12 dessins à la seconde. Quant à la première séquence des pirates sur le bateau, elle m’a demandé un mois de travail. Elle doit comporter une dizaine de plans environ. Pour chacun d’entre eux j’avais des pochettes contenant 30 dessins. Cela représente donc près de 300 dessins rien que pour les pirates. Il y en a eu autant pour Bouboulina et Maki.

le personnage tourne correctement, possède des émotions, ait une personnalité et qu’on le rende attachant dans sa motricité. Les taches ont été un vrai casse-tête. En mettre sur un animal qui bouge dans tous les sens a été vraiment dur, car quand la girafe va se mouvoir, les taches vont automatiquement se déformer avec le volume. Elles ne devaient pas flotter dans du vide mais être posées sur un ventre, un cou ou une fesse et que ce soit cohérent dans le mouvement comme dans la perspective.

LE LAYOUT, par Jean-Luc SERRANO, chef layout

J'ai passé huit ans à travailler sur des productions DreamWorks aux Etats-Unis et la perspective de refaire un long métrage en France, longtemps après KIRIKOU ET LES BÊTES SAUVAGES, a été plus qu'enthousiasmante ! Il est rare ici d'avoir la possibilité de travailler sur un projet aussi ambitieux que ZARAFÀ. Je suis heureux qu'une maison comme Prima Linea Productions soit à ce point attachée au côté traditionnel du cinéma d'animation en 2D... L'équipe layout, qui a assuré la mise en place et au propre de chaque plan, a commencé avec trois

personnes fin avril 2010 puis s'est étoffée. Au plus fort de l'activité nous avons été neuf. Pour quatre d'entre eux, fraîchement sortis de l'école Piveault de Nantes, il s'agissait de leur premier travail salarié ! En tant que superviseur, ma tâche consistait à préparer les 1195 plans du film séquence par séquence. Cette étape s'appelle le «workbook». Elle consiste à adapter le story-board aux techniques d'animation. Car son côté un peu jeté, propice à la narration, ne tient pas toujours compte du décor, de la composition et des détails. Le «workbook» définit les

axes de la caméra dans l'espace en positionnant plus précisément l'action dans les décors et en travaillant la composition de chaque plan. Le story-board de Jean-Christophe Lie et le style de narration choisi par Rémi Bezançon nous ont quand même facilité la tâche. Côté décors, le désert a été facile à traiter mais le bateau de Bouboulina a été bien plus ardu. C'est incroyable ce qu'il y a comme cordages sur un bateau. Il a d'ailleurs fallu se limiter pour ne pas trop complexifier les choses ! En termes de temps de travail, certaines séquences du film

ne durent qu'une douzaine de plans mais demandent la même énergie que celles qui comptent cinquante ou soixante-dix plans. C'est le cas du jardin des plantes, un décor complexe comparé au désert.

LES DÉCORS ET LA MISE EN COULEUR, par Igor DAVID, chef des décors

La fabrication des décors s'est faite dans le studio de Prima Linea Productions implanté à Angoulême. Une équipe de 6 décorateurs a travaillé pendant 7 mois environ sous ma responsabilité. Les premières envies de Jean-Christophe Lie et Rémi Bezançon en termes de couleurs et de lumière se sont dirigées vers les peintres Orientalistes. Il faut dire qu'il y a beaucoup de séquences en Afrique et à Alexandrie dans le film. Mes recherches se sont principalement focalisées sur le story-board couleur mais j'ai également eu accès à une documentation sur la réalité des lieux de l'époque. Comme ZARAFÀ s'inspire de faits ayant existés, il fallait respecter la

«réalité» historique pour bien ancrer le récit dans le XIX^e siècle. Quand il existe une base, comme c'est le cas pour le temple d'Abou Simbel en Egypte par exemple, ça facilite le travail. Par ailleurs, j'ai adoré travailler sur le Paris de la fin des années 1820. J'ai cherché à reconstituer l'ambiance si particulière qui y régnait. J'ai eu envie de faire un vrai travail sur la lumière et la profondeur de champ au cours de mes 14 mois de travail sur ZARAFÀ. Je voulais qu'on voyage. Il fallait de l'espace. Chaque lieu, chaque action et chaque rebondissement imposent une manière de traiter la lumière et la profondeur de champ. Le traitement de la lumière donne une épaisseur

au décor qui devient un personnage à part entière. Le temps de travail dévolu à une séquence pouvait osciller entre une semaine et deux mois. Tout dépendait de la complexité de la scène. On a parfois eu quelques hésitations et fait quelques découvertes aussi dans le travail des textures des décors. Elles sont réalisées sur papier, scannées puis intégrées à l'image. Donc, pour avoir le rendu attendu et optimal, j'ai dû multiplier les essais. Mais ces recherches sont plaisantes !

LA MUSIQUE, par Laurent PEREZ DEL MAR, compositeur

ZARAFÀ est ma deuxième expérience pour le cinéma, mais c'est la première fois que j'écris toute la musique d'un long métrage.

L'inspiration m'est venue très vite, dès la lecture du scénario. J'ai tout de suite imaginé les paysages grandioses, la forte singularité de ces personnages et cette magnifique aventure qu'ils allaient vivre une fois que l'animation leur aurait donné vie. Les premiers thèmes sont nés en quelques heures. J'ai ensuite pensé à l'orchestration, et au choix des instruments traditionnels que j'allais utiliser. J'ai expérimenté de nombreux mélanges pour obtenir une cohérence de timbres entre les nombreux musiciens d'un grand orchestre et les koras, kalimbas, N goni, flûtes et percussions en tous genres, ouds et autres balafons. J'ai donc appris à «apprivoiser» tous ces instruments, pour comprendre comment composer pour eux. J'ai même contacté un facteur d'orgue de Barbarie, avec qui nous avons travaillé pour le thème de la girafomania. Je lui ai envoyé la partition, il a «percé le carton», nous l'avons joué et la girafomania était née !

Les envies des réalisateurs étaient très proches des miennes. Dès le stade des maquettes, Jean-Christophe Lie a trouvé que la musique exprimait ce qu'ils imaginaient sans forcément l'avoir formulé. Leur enthousiasme m'a plu. Au niveau de l'orchestration, j'allais souvent dans plusieurs directions pour ne garder que ce qui les intéressait. Ils ont aimé l'idée d'un thème oriental qui «s'occidentalise» au fur et à mesure de la progression dans l'histoire... avec

des touches d'aventure, d'émotion et de lyrisme parfois. En même temps, tout ceci est assez logique ! On a pu ainsi passer au fil de l'aventure d'un style à l'autre, du tribal à de l'oriental, du sirtaki à de la comédie, puis à du baroque etc.

Je ne voulais pas composer cette musique comme une musique de film pour enfants, mais comme une musique de cinéma.

C'est la première fois que j'écris autant de musique pour un projet (environ une heure). Il fallait qu'elle soit variée, qu'elle évolue mais je tenais vraiment à ce que l'on retrouve toujours le thème. Rémi Bezançon m'a dit apprécier particulièrement la richesse et en même temps la cohérence de toute cette musique. Je pense que la présence quasi constante du thème y est pour beaucoup. On le retrouve même dans «Zarafa Heya», la chanson que nous avons co-écrite avec Asa pour le générique de fin.

De mon côté, j'ai aimé leur ouverture d'esprit, mais aussi leur pertinence lorsqu'ils m'ont fait leurs remarques, y compris lorsqu'ils ont pris certains morceaux composés pour une scène du film, pour les mettre ailleurs, cela a fonctionné à chaque fois.

Le principal défi de cette aventure pour moi fut double : composer une grande quantité de musique, en faisant en sorte qu'elle se fasse oublier quand il le faut et qu'elle crée de l'émotion à d'autres moments. Que cette musique réponde au niveau d'exigence de ce sublime projet.





Les magiciens de l'animation

Biographie & filmographie des techniciens

Yoshimichi TAMURA, directeur de l'animation

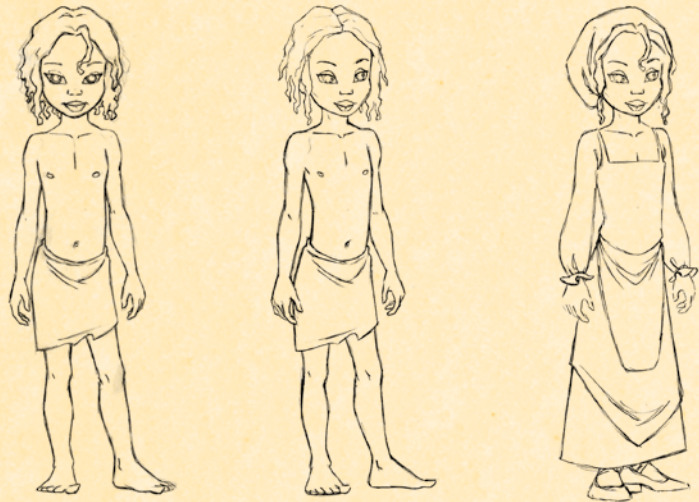
Diplômé du CFT des Gobelins à Paris en 1991, Yoshimichi Tamura est immédiatement engagé par Disney TV Animation à Montreuil en région parisienne. Il travaille sur des séries en tant qu'assistant animateur («La bande à Dingo») puis comme animateur junior («Le Marsupilami»). En 1994, il anime son premier long métrage (DINGO ET MAX réalisé par Kevin Lima). Il occupera le poste d'animateur au sein des studios Walt Disney Pictures de Montreuil jusqu'en 2002, se consacrant aux personnages de Quasimodo (LE BOSSU DE NOTRE-DAME), de Megara (HERCULE), de Tarzan bébé et jeune (TARZAN). Il supervise même l'animation du personnage d'Helga Katrina Sinclair (ATLANTIDE, L'EMPIRE PERDU) puis s'installe à Los Angeles pour travailler au sein des studios DreamWorks sur SINBAD, LA LÉGENDE DES SEPT MERS, GANG DE REQUINS, SOURIS CITY et NOS VOISINS LES HOMMES. Il revient en France

en 2006 et travaille comme directeur d'animation sur IGOR, un film américain en 3D réalisé dans les studios parisiens Sparks. Deux ans plus tard, il rejoint les studios Walt Disney Pictures (États-Unis) et anime le personnage de Tiana sur LA PRINCESSE ET LA GRENOUILLE. De retour en France en 2009, il devient réalisateur de séries TV animées (dont «Oasis and Co» en 3D), il enseigne au CFT Gobelins puis rejoint très vite l'équipe de ZARAFA. En 2011 il réalise son premier court métrage d'animation (RÉFLEXION). Il intervient ponctuellement lors de masterclass sur l'animation au sein du Studio Mercier (école d'art digital 3D) à Paris et à l'École Georges Méliès à Orly.

Laurent KIRCHER, animateur & superviseur d'animation

Après des débuts comme animateur 3D chez l'éditeur de jeux vidéo Ubisoft, Laurent Kircher travaille sur une série TV réalisée à Angoulême. De 2001 à 2003, il s'installe à Montréal pour animer les personnages de Champion et Morisot sur LES TRIPLETES DE BELLEVILLE de Sylvain Chomet. Il change de destination dès l'année suivante et s'installe à Edimbourg jusqu'en 2009. Le Studio Django Films, producteur de L'ILLUSIONNISTE du même Sylvain Chomet, l'engage notamment en tant que superviseur d'animation du personnage de Jacques Tati. Pendant cette période, il réalise aussi des spots publicitaires en 2D («Fairy Baby» et «United Airlines») pour des chaînes

de télévision anglaises et signe le pilote d'une série TV («The clan») pour la BBC. Il est également chargé du design des personnages de LA LÉGENDE DE DESPEREAUX en vue du développement du film par Sylvain Chomet. Dès 2009, il intègre le projet ZARAFA en tant qu'animateur senior et superviseur d'animation dans deux studios partenaires de Prima Linea Productions en Asie (Chine et Philippines).



Éric OMOND, superviseur de l'assistantat d'animation

Les premières amours d'Éric Omond se tournent vers la bande dessinée. Dès l'âge de six ans, il réalise un album amateur d'une trentaine de pages. Après avoir intégré l'École Supérieure des Beaux-arts de Cherbourg-Octeville puis d'Angers (Diplôme National Supérieur d'Expression Plastique) il signe ses premières publications («Phil Kaos») dans la revue britannique Deadline en collaboration avec l'auteur Yoann Chivard. De 1991 à 2008, il publie une quarantaine d'albums en tant que scénariste et dessinateur (série «Toto l'ornithorynque» chez Delcourt, «Le dérisoire» aux éditions Glénat primé au 30^e Festival International de la BD d'Angoulême, série «La voleuse du Père-Fauteuil» chez Dargaud, «Paris strass» chez Fluide Glacial, etc.). Il est nommé professeur à

l'École Supérieure des Beaux-arts d'Angers (section art) en 1993, anime des stages de BD en milieu carcéral (maisons d'arrêt de Blois, Angers et Nanterre) ainsi que dans le cadre de la prévention judiciaire à Angers de 2001 à 2003, puis enseigne la BD à l'école Pivaut de Nantes un an plus tard. Sa première expérience sur un film d'animation date de 2006. Il est engagé comme animateur sur L'ILLUSIONNISTE de Sylvain Chomet et devient l'assistant de Laurent Kircher qu'il retrouve dès 2009 sur ZARAFa mais en tant que superviseur de l'assistantat d'animation cette fois.



Igor DAVID, chef décorateur

Igor David passe la plus grande partie de son enfance en Afrique. Il étudie les arts graphiques (section publicité et communication) à l'École des Beaux-arts d'Angoulême dès 1983. Après un premier job très court dans la publicité, il occupe divers postes dans l'univers du dessin animé pour le studio IDDH (séries TV «Molierissimo», «Bleu, l'enfant de la Terre», «Moi Renart» et «Les Tortues Ninja») puis dans la grande distribution pour l'enseigne Auchan. En 1996 il publie son premier album de BD («Magic justice») aux éditions Vents d'Ouest en tant que dessinateur et scénariste ; fait paraître les trois albums de la série de BD fantastique «9 têtes» (Editions Humanoïdes Associés) dessinés sur un scénario de Tiburce Oger dès 1998, puis écrit et dessine «De Selma à Montgomery», sorti en 2000. Deux ans après il est engagé par Anabase Production pour effectuer des recherches graphiques et de couleur sur plusieurs séries TV animées («Ambos mundos», «Princesse Shéhérazade») puis par une société de production tunisienne pour la série «Viva Carthago».

Il travaille ensuite sur la série «Monster» (Blue Spirit Production) en tant que chef décorateur.

En 2003 il devient chef layout sur la série TV animée «My dad the rock star». Deux ans plus tard, il fait partie de l'équipe chargée de dessiner le story-board de la série TV, «Casper le fantôme».

Il réalise toute la bible graphique (décors et certains personnages comme la taupe) de la série «Grabouillon» chez Blue Spirit puis, pour cette même société de production et en relation avec le studio Cartoon Saloon en Irlande, il occupe le poste de chef des décors sur le long métrage d'animation BRENDAN ET LE SECRET DE KELLS de Tomm Moore (Prix du public au Festival du Film d'Animation d'Annecy et nomination pour l'Oscar du meilleur film d'animation).

Avant de rejoindre l'équipe de ZARAFa en 2010, il a travaillé en tant que chef layout décorateur, storyboarder sur la série «La Petite Géante» pour Alphanim.



Jean-Luc SERRANO, superviseur layout

Jean-Luc Serrano dessine son premier album de BD («Notre-Dame des silences») en 1984 sur un scénario de Rodolphe. Un an après il publie le tome 1 des six premiers albums de BD de la série d'heroïc fantasy «Tai-Dor» qui paraîtront aux éditions Novedi puis Vents d'Ouest jusqu'en 1994. Sa première expérience dans l'animation TV date de l'année précédente : il travaille sur le layout de la série «Les mille et une nuits» (diffusée sur France 2 en juillet 1995) pour le compte du studio IDDH basé à Angoulême. En 1994, il intègre le layout et le département clean up layout sur le long métrage BALTO : CHIEN-LOUP, HÉROS DES NEIGES des studios Amblimation. Très rapidement il occupe les mêmes postes sur le court métrage MICKEY PERD LA TÊTE produit par les studios Walt Disney de Montreuil. En 1995 il s'installe à Los Angeles. Sa collaboration avec les studios DreamWorks durera huit ans. Pendant cette période, il s'occupera notamment du développement visuel, du layout et du clean up layout des longs métrages LE PRINCE D'ÉGYPTE, LA ROUTE D'ELDORADO, SPIRIT,

L'ÉTALON DES PLAINES et SINBAD, LA LÉGENDE DES SEPT MERS. En 2003, il assurera le développement visuel de plusieurs projets des mêmes studios DreamWorks (THE WANDERER, BEE MOVIE-DRÔLE D'ABEILLE et KUNG FU PANDA). L'année suivante il revient à Angoulême. Il est notamment chargé de la supervision layout du long métrage KIRIKOU ET LES BÊTES SAUVAGES produit par Les Armateurs. De 2004 à 2006 il réalise la série TV animée «Esprit fantômes» (production Carrère / 2D3D Animations) puis signe les story-boards de plusieurs séries TV animées («Shaolin Wuzang», «Globul-X», «Simsala Grimm», «Casper», «Les blagues de Toto») pour différents studios français jusqu'en 2009. Un an après il rejoint l'équipe de ZARAFa. En parallèle il est aussi professeur de story-board et de cinématographie à l'École des Métiers du Cinéma d'Animation d'Angoulême.



Laurent PEREZ DEL MAR, compositeur

Entré au conservatoire de Piano classique à l'âge de 6 ans, Laurent Perez Del Mar a poursuivi des études musicales pendant plus de dix ans, pour se consacrer ensuite à la composition. Après avoir achevé ses études de Médecine par un doctorat, il part à Paris et décroche rapidement ses premiers contrats dans la publicité pour des agences telles que Publicis, TBWA, Ogilvy ou Young et Rubicam. Il complète en parallèle sa formation en écriture et en harmonie au conservatoire.

Ses rencontres avec Ennio Morricone, Maurice Jarre, mais aussi Bruno Coulais et Alexandre Desplat seront déterminantes.

Après avoir écrit les bandes originales de vingt courts métrages, d'une quarantaine de spots publicitaires (dont un film pour BETC Euro RSCG qui remportera un Lion de Bronze aux Awards de la publicité à Cannes en 2008), et de quelques émissions de TV (Plein2ciné pour France 2), il compose sa première bande originale en 2007 pour un long métrage avec PEUR(S) DU NOIR, de Prima Linea Productions, ovni d'animation en noir et blanc ayant fait l'unanimité auprès de la critique.



Le look du film

Par Valérie Schermann & Christophe Jankovic / producteurs

LA GENÈSE DU FILM

Valérie Schermann: Rémi Bezançon a demandé à son agent de trouver un producteur de film d'animation susceptible de s'intéresser au scénario de ZARAFA qu'il avait coécrit sept ans plus tôt. Nous avons lu cette première version du script en novembre 2008, nous avons rencontré Rémi le mois suivant et lui avons proposé de coréaliser le projet. Bien évidemment, il a voulu savoir ce qu'on attendait de lui car il ne connaissait rien au monde de l'animation. Nos intentions à son égard concernaient le découpage, le cadrage, le rythme du film et la direction d'acteurs. Il nous a spontanément donné son accord parce qu'il avait l'habitude de faire les story-boards de ses longs métrages. Nous trouvions l'histoire formidable et très originale mais nous souhaitions en remuscler le rythme, accentuer l'aspect conte et retirer certains aspects un peu trop gentils du récit. Rémi a modifié le scénario dès janvier 2009 en collaboration avec Jean-François Halin et Vanessa Portal. Trois semaines après il nous livrait une nouvelle version. Il n'y avait aucune correction à apporter. Il avait tenu compte de toutes nos remarques. Toutes nos attentes étaient comblées !

Christophe Jankovic: La définition de l'univers graphique du film s'est effectuée en parallèle de la recherche du collaborateur principal de Rémi Bezançon. Quand la réalisatrice Marie Caillou s'est retirée du projet pour raisons personnelles, on a tout de suite pensé à Jean-Christophe Lie puisqu'on venait de finir de produire son premier court métrage, L'HOMME À LA GORDINI, présenté en compétition au Festival de Cannes en mai 2009. Rémi l'a rencontré d'autant plus volontiers qu'il avait adoré son film. Jean-Christophe a un peu hésité car il sortait d'un travail éreintant mais il a réattaqué presque immédiatement tant le projet de ZARAFA l'intéressait. Dès le 1er juillet ils se lançaient dans le story-board. Côté graphisme, Rémi n'avait pas d'a priori. Lui comme nous souhaitions une approche réaliste. Compte tenu des grands espaces et du voyage dans le temps présents dans le scénario, il était difficile d'envisager un dessin enfantin ou au contraire un peu trash.

L'ATTRAIT POUR LE PROJET

Valérie Schermann: Ce projet m'a enthousiasmée car il s'agit d'un voyage, d'un vrai film d'aventures bien rythmé avec du suspense. Le fait qu'il se déroule en 1820 était tout à fait transposable en animation. L'histoire de ce petit garçon africain est forte, émouvante, captivante. Il n'y a pas de mièvrerie. Cela montre qu'on ne peut pas toujours faire ce qu'on veut dans la vie. Il y a un peu côté Balzacien dans ZARAFA !

Christophe Jankovic: L'idée de produire un conte, parfois dur, nous a emballés. Il est question d'une histoire très intime, très humaine, très universelle. Le thème de la paternité est également présent dans le récit. Comme on est au cœur d'un voyage qui nous mène de l'Afrique à Paris et qu'on traverse des paysages grandioses, on a tout de suite imaginé le film en cinémascope. Sa dimension historique nous a intéressés dès le début. On se retrouve plongé dans la capitale entre 1820 et 1830,

une époque méconnue située avant les grands chambardements de Paris menés par Haussmann. Un autre point a motivé notre intérêt pour ce projet. On rêvait depuis longtemps de voir des réalisateurs de prise de vues réelles investir le monde de l'animation, apporter une personnalité, une culture de la caméra et un sens du récit un peu différents de la tradition générale de l'animation. Cela a été le cas pour Rémi mais Jean-Christophe lui aussi a cette caractéristique. Il l'avait déjà prouvé dans son court métrage en termes de découpage et de gestion de l'espace.

LE CHOIX DE LA 2D TRADITIONNELLE

Christophe Jankovic : On ne pense jamais à la technique d'animation, 2D ou 3D, avant de définir l'univers graphique d'un projet. Pour ZARAFA, à partir du moment où on s'est lancé avec Marie Caillou et son univers stylisé japonais, puis surtout avec Jean-Christophe Lie, qui graphiquement est un peu un enfant des TRIPLETES DE BELLEVILLE, le choix de la 3D ne se posait absolument pas.

LES CONTRAINTES DE L'ANIMATION RÉALISTE

Christophe Jankovic : Au stade préparatoire du layout on a été confronté à un problème qu'on a largement sous-estimé : les raccords dans l'espace. Cela est dû au découpage du film dans un univers graphique réaliste. Tous les longs métrages en prise de vues réelles intègrent cet aspect. Mais en général on n'a pas ce type de souci en animation. Or, le réalisme du dessin de ZARAFA, la façon dont les scènes ont été découpées et les hauteurs de caméra ont engendré des faux raccords monstrueux, non pas de mouvement mais dans l'espace. Il faut dire qu'en animation 2D chaque plan est construit de manière indépendante. Donc si un élément n'est pas au bon endroit ça saute aux yeux lorsqu'on regarde une scène dans son ensemble.

Valérie Schermann : L'animation réaliste, c'est ce qu'il y a de plus compliqué à faire, surtout lorsqu'elle repose sur de l'acting. C'est le cas ici. Il est plus facile

Valérie Schermann : On voulait le faire en cinémascope parce que les grands espaces liés aux paysages l'imposaient. La 3D n'avait aucun sens.

d'animer un loup qui parle qu'un homme qui exprime une profonde tristesse, en gros plan et sans dialogue, avec un dessin extrêmement réaliste. Le scénario de Rémi stipulait que les animaux ne parleraient pas. Ce parti pris est un des points d'ancrage de l'aspect réaliste du film. Un autre point c'est que ZARAFA s'inspire d'un fait historique. Grâce à cette dimension et au gros travail de documentation qui a servi de base au story-board c'est devenu un conte vraisemblable sur les rapports nord-sud. Les gravures sur Paris ont été une mine d'informations pour les éléments de décor comme Notre Dame, les Tuileries, les toits de Paris ou encore l'ouverture toute fraîche du Jardin des Plantes. Par ailleurs, on a dû changer certains noms de personnages réels eu égard à leurs descendants, notamment celui du « méchant » Moreno car c'était un marchand d'esclaves. En revanche on a conservé celui de Charles X. Comme c'était un mauvais roi on s'en moque sans scrupule !

LES DÉFIS À RELEVER

Valérie Schermann : Au départ on pensait fabriquer le film uniquement chez nous en créant un studio classique regroupant les trois pôles de Prima Linea : Paris, Angoulême et Bruxelles, notre partenaire historique. Devant l'ampleur de la tâche lors de la préparation, puis vu le peu de temps et notre budget, on s'est dit que ce ne serait pas sérieux de rester sur cette configuration, qu'on risquerait de ne pas y arriver. On s'est associé à des studios avec lesquels on avait déjà travaillé, les principaux étant en Asie. Le studio espagnol nous a carrément sollicités.

Christophe Jankovic : La décision de réaliser ce film en cinémascope avec une girafe pour personnage principal a posé des problèmes techniques qu'on avait sous-estimés ! Les réalisateurs ont réfléchi à la manière de faire

DANS L'OMBRE DU PROJET...

Créée en 1995, filiale de la société Prima Linea fondée par Valérie Schermann et Christophe Jankovic, regroupant une trentaine d'auteurs-illustrateurs-graphistes de renommée internationale, Prima Linea Productions a pour vocation de produire des projets audiovisuels en animation (courts métrages et longs métrages, programmes TV et web, livres et objets numériques, spots publicitaires). L'idée est de créer un catalogue d'œuvres audiovisuelles et cinématographiques en animation (animation traditionnelle, 2D vectorielle, 3D, web animation) sur le long terme. La société se veut un laboratoire

rentrer ce personnage vertical dans un cadre horizontal. Et dans une montgolfière aussi ! Ils ont eu envie de relever le défi et on a eu confiance dans leur décision. Comme il ne s'agit pas de cadres standards ça bouleverse les habitudes du pipeline de l'animation : ça joue sur les décors, ça coûte aussi plus cher à fabriquer au niveau du layout décors et du décor couleur. La différence entre un format plus rectangulaire et du cinémascope c'est qu'il y a plus d'horizon, donc plus de milieu d'image et de détails puisqu'on enlève le haut (le ciel) et le bas (le sol du premier plan) qui, en général, demandent moins de travail. Du coup, on se retrouve avec beaucoup de surfaces d'images en largeur dans lesquelles il y a beaucoup plus de détails à créer, soit un bon tiers en plus.

de recherche artistique : développements visuels et littéraires, affinement du concept, recherche graphique, expérimentation de techniques d'animation, réalisation de pilotes. Son cœur de production et de développement est basé au sein du Pôle Images d'Angoulême depuis 2003, avec maintenant un studio à Paris.

Prima Linea Productions a notamment produit les films LOULOU ET AUTRES LOUPS, U, PEUR(S) DU NOIR, L'HOMME À LA GORDINI.





Analyse d'une séquence du film en 4 étapes

«La présentation au roi» vue par Jean-Christophe Lie

La scène de la présentation de Zafra à Charles X au Jardin des Plantes est un moment charnière du film. Pour Rémi Bezançon «elle correspond à la fin du périple des protagonistes et représente les ponts existants entre l'Afrique et l'Occident. On découvre pourquoi cette girafe a été capturée et pourquoi ce voyage a été accompli. L'enjeu est résolu mais un deuxième est lancé juste après car le roi de France, que l'on découvre pour la première fois, refuse d'aider les Égyptiens à combattre les Turcs tout en conservant Zafra, le cadeau du Pacha. Charles X apparaît tel qu'on l'a imaginé : détestable et idiot». Dès lors, Jean-Christophe Lie estime qu'une «forme d'attente et de tension s'installe pour le spectateur qui souhaite connaître le sort réservé à cette girafe par le roi de France».

Cette séquence dure entre cinq et dix minutes. L'animation a été faite à Paris en collaboration avec deux ou trois studios partenaires en Asie. Selon Jean-Christophe Lie, «elle fournit beaucoup d'éléments en termes de graphisme, de narration et de dialogues car elle est très bavarde comparée au reste du film».

Une des difficultés majeures de cette scène très fournie en personnages secondaires était de bien définir les traits du personnage central : le roi. Julien Bizat, un animateur chevronné qui a fait ses preuves sur L'ILLUSIONNISTE de Sylvain Chomet et qui a travaillé avec Jean-Christophe Lie sur NOCTURNA, LA NUIT MAGIQUE, en a assuré l'animation. Il a apporté des petits changements de design par rapport au story-board. Mais la posture générale de Charles X est restée la même que celle définie par Jean-Christophe Lie. Ce dernier avait, précise-t-il, «plusieurs sources d'inspiration qui se sont mélangées. Premièrement, des caricatures signées Gustave Daumier datant du XIX^e siècle représentant le roi Louis-Philippe ventripotent avec le visage en forme de poire. On s'est donc éloigné de la vérité historique puisque Charles X était relativement bel homme. Deuxièmement, pour l'acting, j'ai pensé à Christophe Salengro dans l'émission de télévision «Groland». Son côté dégingandé, ses longs bras, ses grandes mains et sa façon de parler avec les poignets m'ont intéressé. Troisièmement, le goitre de Raymond Devos m'a inspiré. Enfin je voulais faire un clin d'œil au monarque qui décide de tout dans LE ROI ET L'OISEAU de Paul Grimault, lequel a le nez droit

et de gros yeux assez rapprochés. Au final, l'idée était de m'éloigner des formes un peu trop rondes de poire façon Daumier en apportant un côté clown par la couleur». Rémi Bezançon renchérit : «Le roi était très fardé à l'époque : visage très blanc, lèvres violettes et pommettes maquillées de rouge. On était au cirque». Julien Bizat s'est approprié toutes ces références et a apporté davantage de dynamisme dans le design du roi. Il a par ailleurs considérablement modifié sa bouche.

La création graphique des autres personnages de cette séquence, toujours d'après le story-board, est revenue à Antoine Dartigue, un des collègues de Jean-Christophe Lie sur LES TRIPLETES DE BELLEVILLE. Tous deux ont des influences de trait communes et un même goût pour les personnages âgés, les tronches et la caricature. Ce côté très BD se retrouve dans cette séquence de présentation au roi. Rémi Bezançon lui aussi tenait à «un énorme décalage entre la cour de Charles X, très arrogante, et celle du Pacha d'Égypte, bien plus amicale. À l'époque, La France était une des plus grandes puissances mondiales. Charles X était un roi très colonisateur vis-à-vis de l'Afrique et un peu raciste».



ÉTAPE N°1 : L'ANIMATIQUE (montage du story-board animé sur les dialogues du film enregistrés par les acteurs)

Quand on a beaucoup de figurants dans une scène comme c'est le cas ici, leur mise en place est souvent complexe, notamment en termes de disposition par rapport à la perspective et au décor. À ce stade, en noir et blanc, on trouvait qu'il y avait suffisamment de personnages. La surprise est venue plus tard. Lors de la colorisation on s'est rendu compte qu'ils n'étaient pas assez nombreux. On a dû en rajouter plusieurs. J'ai demandé à Antoine Dartigue de dessiner une banque d'images correspondant à une dizaine de personnages qui marchent en cycle de profil afin de pouvoir aisément les intégrer et les décliner en les floppant, les inversant et en changeant les couleurs. Voilà une astuce qui fait la blague quand on a beaucoup de vie à insuffler dans une scène. Face au roi en gros plan qui s'impatiente se trouve Zarafa derrière des grilles. Ces grilles, je les

ai voulues non pas neuves, même si elles l'étaient à l'époque, mais rouillées afin d'avoir de la texture. Quant à la girafe, Rémi m'a suggéré de la couvrir d'une cape avec des fleurs de lys, histoire d'accentuer le ridicule de la situation. En parallèle de l'image, les dialogues ont un caractère violent et raciste à l'égard de Maki. Charles X l'assimile à un singe. Durant cette étape de l'animatique on a fixé les pauses fortes des personnages. La mise en scène a été mise au service de l'esthétique des tronches que je voulais caricaturales et du récit. On a défini les cadres quasi définitifs avec tous les mouvements de caméra. Au final, ces derniers ont très peu bougé.



ÉTAPE N°2: LA «FULL ANIMATION ROUGH» (premier brouillon de l'animation)

À partir du story-board animé, les animateurs ont lancé les premiers traits de ce qui a été l'animation des personnages. Ça me suffisait pour valider leurs propositions. Là, le roi est animé juste sur l'essentiel : n'apparaissent dans chaque plan que le mouvement du pied par exemple ou alors celui des mains qui tapotent pour signifier son impatience. Les poignets sont importants, la longueur des mains aussi tout comme le goitre et le visage. C'est une étape complexe et primordiale qui n'est pas à la portée de n'importe quel animateur. C'est un trait vraiment très professionnel même s'il a l'air brouillon et semble sortir de nulle part pour une personne lambda. À ce stade il ne faut pas avoir peur de l'inachevé. L'idée est de travailler la dynamique générale du corps. On est toujours en noir et blanc. Souvent, pour se rassurer, les animateurs débutants peaufinent leur dessin et perdent du temps en n'allant pas à l'essentiel. Une autre particularité très



propre à l'animateur c'est la retenue. Quand il débute, un animateur va avoir tendance à vouloir énormément faire bouger ses personnages alors que ce n'est pas nécessaire... L'animation des personnages secondaires (le peuple de Paris et la Cour du roi Charles X) a été faite en Asie car en général les plans plus simples ont été envoyés dans les studios implantés là-bas. En fait, en «full animation rough» on se retrouve face à un puzzle qui sera ensuite assemblé en compositing. Aucun plan n'a été traité par un seul animateur. Sur l'ensemble du film on a décidé d'avoir un trait un petit peu rough. C'est un gain de temps pour les animateurs et pour les assistants mais ça nous a aussi permis de définir un style à l'ancienne qui rappelle des classiques comme LES ARISTOCHATS ou LES 101 DALMATIENS. Cette facture a de plus en plus tendance à être lissée dans les films d'animation en 3D.



ÉTAPE N°3: LE «TIE DOWN» (affinage du dessin)

Suite à l'animation «rough» précédente, l'animateur a affiné ses propres dessins mais il ne les a pas tous faits. Il y a une impression de saccades car il manque des intervalles. Il a volontairement délaissé toutes les zones d'animation qui ne bougent pas dans le plan. Une fois encore c'est une manière intelligente de travailler : Julien Bizat a continué à aller à l'essentiel en rajoutant de la matière au dessin de Charles X. Il manque le détail des oreilles dans son animation. Il s'est principalement soucié des expressions du visage (bouche, sourcils, ouverture et fermeture des yeux) à partir de la voix enregistrée par Roger Dumas, de la désynchronisation des mains et de l'acting. Dans cette scène le roi s'essuie les yeux. Julien n'avait eu aucune indication en ce sens dans le story-board. Je ne lui ai pas demandé non plus

que Charles X pousse le parchemin après l'avoir déplié. Son expérience d'animateur a pesé et il a donné du volume au personnage. Son travail est subtil. J'ai totalement confiance en lui. On a l'impression que son trait est définitif mais il y a encore du travail pour tous les relier. Si on avait le trait définitif il y aurait beaucoup trop de vibrations. Selon les animateurs les «tie down» sont différents. Certains sont très précis. C'est le cas de Julien. D'autres en revanche le sont moins. Avec Rémi et les chefs animateurs je devais contrôler la progression de l'animation à ce stade et préciser lorsque le trait était trop brouillon afin de ne pas compliquer le travail de l'assistant préposé au clean up.



ÉTAPE N°4: LA MISE AU PROPRE

Cette phase dite de «clean up» a pour but de fermer complètement les traits de l'animation. Elle intervient juste avant la mise en couleur qui, elle, a besoin d'un trait net et précis. Cette fois, tous les dessins sont là. Ils sont scannés car le trait ne bougera plus. On se rend bien compte qu'on a deux mondes qui s'opposent dans cette scène. Charles X, Hassan et Maki ne sont presque jamais réunis dans le même plan. Ils sont toujours en

champ-contre champ. La mise au propre est essentielle. C'est une étape très technique. Si elle est mal gérée cela peut entraîner des soucis chez les coloristes. S'il y a des épaisseurs de traits un peu trop marquées, s'il y a une mauvaise compréhension de la part de l'assistant, on risque d'appauvrir les subtilités apportées par l'animateur et c'est toujours préjudiciable.



Quelques chiffres ludiques

L'ENVERS DU DÉCOR

Début du storyboard et de la préparation: 1^{er} juillet 2009

Enregistrement des voix des acteurs: novembre 2009

Début de la phase de production / début de l'animation: 15 mars 2010

Fin de production: été 2011

6 mois pour dessiner le story-board

8 studios d'animation dans le monde

58 personnes employées dans le studio de création et d'animation à Paris

38 personnes employées à Angoulême

250 personnes employées de par le monde

1195 plans dans le film

2,5 personnages sur chaque plan en moyenne

12 dessins par seconde en moyenne

150 000 dessins en moyenne toutes animations confondues

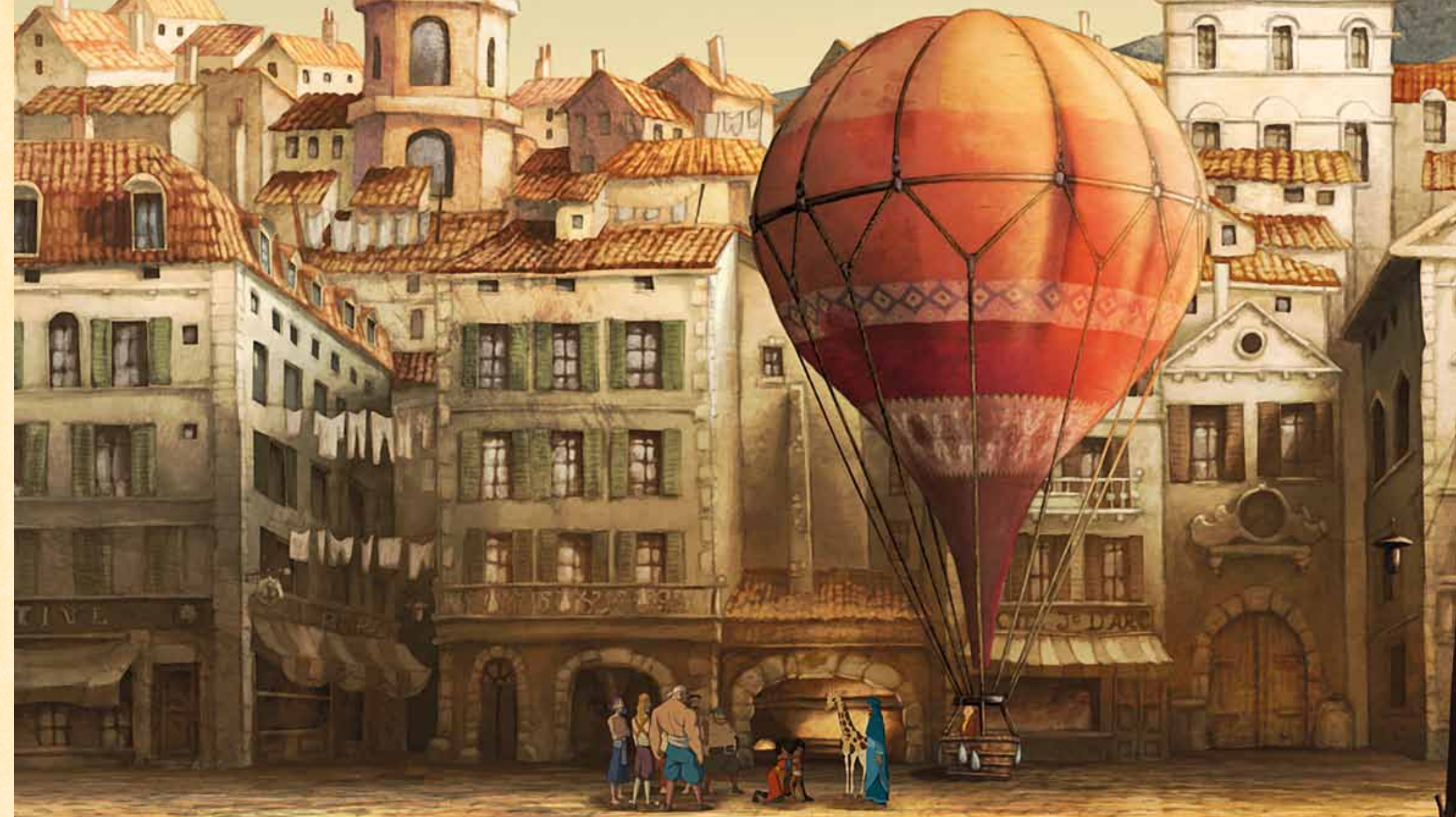
(il y a plusieurs étapes en animation: d'abord l'animation «rough» (poses clefs), suivie de l'animation «tie down», puis l'animation «clean up» et enfin l'animation «intervallée» afin d'obtenir l'animation complète)

1,5 seconde animée «rough» en moyenne par jour et par animateur

20 dessins par jour en moyenne par assistant en «clean up» pour 2 personnages

Superviseurs en séjours à l'étranger (Philippines et Chine):

2 en animation, 1 en assistantat d'animation, 1 en painting, 1 en compositing





La première girafe qui ait jamais posé sabot sur terre de France nous parvint en 1826, cadeau du Pacha d'Égypte au roi Charles X. M'intéressant depuis 2004 aux multiples tenants et aboutissants de cette anecdote animalière, j'ai appris qu'on pouvait la raconter de mille et une façons, selon les angles et les publics. C'est l'histoire d'un enjeu diplomatique dans un contexte international troublé (guerre d'indépendance grecque contre l'Empire Ottoman, dont l'Égypte est à l'époque le vassal), mais encore d'un objet d'étude scientifique heurtant les dogmes religieux (débat français sur l'évolution des espèces, trente ans avant le Darwinisme), mais aussi d'une merveille exotique flattant l'égo d'un roi détesté (réactionnaire, cléricale et chassé du trône par les Trois Glorieuses de 1830), d'un élégant motif de caricature (sujet des plus vifs pamphlets contre un régime qui a restauré la censure de la presse), d'un sujet artistique, rapidement exploité comme support commercial lucratif (premier exemple d'un merchandising animalier), et même de l'ardente curiosité d'un peuple en pleine vague orientaliste. Quelle que fût l'instrumentalisation, il faut bien parler d'une girafomania dans ce premier quart du XIX^e siècle.

Les réalisateurs Rémi Bezançon et Jean-Christophe Lie, les scénaristes et le producteur Prima Linea ont choisi de présenter ZARAFÀ aux jeunes spectateurs, sous la forme d'un conte. Sous l'arbre à palabres, devant un parterre d'enfants fascinés, le doyen du village déroule un récit d'aventures, plein de surprises et de rebondissements, avec son lot d'émotions, de peur, de joie et d'excitation. Comme toutes les histoires de tradition orale, celle du jeune Maki et de son girafon d'infortune mêle vérité et merveilleux, burlesque et réalisme. Dans l'adversité, le petit Africain démontre le courage intransigeant d'Oliver Twist et l'optimisme entêté de Rémi «Sans famille». Et la girafe orpheline sera bien plus qu'une mascotte muette et attendrissante. Comme tout bon conte, il apporte une conclusion contrastée. Semé d'embûches, le voyage de l'Afrique à la France et retour est un parcours initiatique où il faut savoir perdre — des proches, des illusions — et gagner — un amour, un avenir.

Entre l'histoire authentique que j'arpente sans lassitude et la fable enfantine (et non infantile) que je découvre ici, les écarts sont certes nombreux. Tout y est, ou presque, de la vraie Zarafa mais dans un ordre aléatoire et fantaisiste. L'historien-conférencier oublie un temps ses archives pour se laisser envoûter par les charmes du conte. Quelques années avant les débuts de «notre» girafe, Samuel T. Coleridge s'accordait semblable privilège en adoptant : «des personnages surnaturels, ou au moins romantiques, faisant naître en chacun de nous un intérêt humain et un semblant de vérité suffisants pour accorder, pour un moment, à ces fruits de l'imagination cette suspension consentie de l'incrédulité, qui constitue la foi poétique».

Olivier LEBLEU, La Rochelle, juillet 2011

Écrivain, historien, conférencier, documentariste, O. Lebleu est l'auteur, entre autres, des «Avatars de Zarafa, première Girafe de France — Chronique d'une girafomania 1826-1845» (Arléa, 2006)

Avec les voix de

Par ordre alphabétique

Hassan
Malaterre
Le vieux sage
Charles X
Bouboulina
Mahmoud
Zarafa adulte
Moreno
Saint-Hilaire
Soula
Maki
Le Pacha

Simon ABKARIAN
François-Xavier DEMAISON
Vernon DOBTCHIEFF
Roger DUMAS
Ronit ELKABETZ
Mohamed FELLAG
Déborah FRANÇOIS
Thierry FREMONT
Philippe MORIER-GENOUD
Clara QUILICHINI
Max RENAUDIN
Mostefa STITI

Liste Technique

Réalisateurs
Producteurs
En coproduction avec
Directeur de production
Scénario et dialogues
Adaptation
En collaboration avec
D'après une idée originale de
Création graphique
Musique originale composée et orchestrée par
Storyboard
Développement, préparation
et références d'animation
Responsable d'animation
Responsable assistantat d'animation
Responsable layout
Responsable décors
Modèles couleurs d'animation
Responsable compositing
Assistante réalisation
Casting
Casting enfants
Montage
Superviseur son
Mixeur
Chef monteur son
Dessins du carnet de Malaterre

Rémi BEZANÇON, Jean-Christophe LIE
Valérie SCHERMANN, Christophe JANKOVIC, Prima Linea Productions, Vivien ASLANIAN
PATHÉ PRODUCTION, FRANCE 3 CINÉMA, CHAOCORP, SCOPE PICTURES
François BERNARD
Rémi BEZANÇON, Alexander ABELA
Rémi BEZANÇON
Jean-François HALIN, Vanessa PORTAL
Alexandre ABELA, Rémi BEZANÇON, Jean-Claude JEAN
Jean-Christophe LIE
Laurent PEREZ DEL MAR
Jean-Christophe LIE, Rémi BEZANÇON
Bohlem BOUCHIBA, Antoine DARTIGUE
Laurent KIRCHER, Éric OMOND
Yoshimichi TAMURA
Eric OMOND
Jean-Luc SERRANO
Igor DAVID
Emma Mc CANN
Jean-Pierre BOUCHET
Adeline BONACCHI
Maya SERULLA
Soria MOUFAKKIR
Sophie REINE
Bruno SEZNEC
Fabien DEVILLERS
Sébastien MARQUILLY
Julien DE MAN



