

L A

T O R T U E

R O U G E

M I C H A E L D U D O K D E W I T

XAVIER KAWA-TOPOR



CANOPÉ
ÉDITIONS

MAÎTRISER

LA TORTUE ROUGE

MICHAEL DUDOK DE WIT

LA

TORTUE

ROUGE

MICHAEL DUDOK DE WIT

XAVIER KAWA-TOPOR

CANOPÉ
ÉDITIONS

MAÎTRISER

XAVIER KAWA-TOPOR

Historien, directeur artistique et spécialiste du cinéma d'animation, il a été directeur de l'action éducative au Forum des images où il a notamment créé la biennale Nouvelles images du Japon, événement pionnier dans la reconnaissance des réalisateurs Hayao Miyazaki et Isao Takahata. En 2005, Xavier Kawa-Topor est nommé directeur de l'abbaye royale de Fontevraud. Il y fonde une résidence internationale d'écriture pour les films d'animation, qui a accueilli à ce jour près de deux cents réalisateurs venus de trente pays différents. Dirigeant aujourd'hui la NEF Animation, association nationale de promotion de la recherche et de la création dans le domaine du film d'animation, il est l'auteur, entre autres, des ouvrages *Cinéma d'animation. Au-delà du réel* et *Le Cinéma d'animation en 100 films* (codirigé avec Philippe Moins), parus aux éditions Capricci.

Remerciements de l'auteur

Michael Dudok de Wit, Renaud Ferreira de Oliveira, Marie-Laure Lepetit, Béatrice Mauduit, Christophe Jankovic, Ilan Nguyen, Camille Pollas, Valérie Schermann, Grégoire Sorlat, Pierre-Guy Taillan, Maxime Werner et l'équipe de Réseau Canopé.

Directeur de publication

Jean-Marie Panazol

Directrice de l'édition transmédia

Stéphanie Laforge

Directeur artistique

Samuel Baluret

Coordination éditoriale

Tania Lécuyer

Coordination des partenariats cinéma

Éric Rostand

Suivi éditorial

Maud Barbarin, Cécile Laugier

Iconographie

Adeline Riou

Mise en pages

Michaël Barbay

Conception graphique

DES SIGNES studio Muchir et Desclouds

Image de couverture

La Tortue rouge – Prima Linea Productions

© 2016 Studio Ghibli – Wild Bunch – Why Not Productions –

Arte France Cinéma – CN4 Productions – Belvision

ISSN : 2416-6448

ISBN : 978-2-240-04743-4

© Réseau Canopé, 2018

(établissement public à caractère administratif)

Téléport 1 – Bât. @ 4

1, avenue du Futuroscope

CS 80158

86961 Futuroscope Cedex

Tous droits de traduction, de reproduction et d'adaptation réservés pour tous pays.

Le Code de la propriété intellectuelle n'autorisant, aux termes des articles L.122-4 et L.122-5, d'une part, que les « copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective », et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale, ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite ».

Cette représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit, sans autorisation de l'éditeur ou du Centre français de l'exploitation du droit de copie (20, rue des Grands-Augustins, 75006 Paris) constitueraient donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code pénal.

PRÉFACE

L'AVENTURE DE LA CRÉATION

Inviter nos élèves à travailler sur l'animation dans le cadre de l'enseignement de spécialité cinéma-audiovisuel semblait une nécessité impérieuse puisque jamais encore celle-ci n'avait été proposée dans un programme limitatif de baccalauréat – exception faite d'un film allemand au sein d'un programme de courts métrages. L'explosion actuelle de la production dans ce domaine, mais aussi sa richesse et sa vitalité, l'excellence d'un savoir-faire français, plaidaient pour sa représentation en terminale. L'historique, rapide, efficace et précieux, que Xavier Kawa-Topor trace dans les premières pages de cet ouvrage, montre combien nous avons l'embarras du choix.

Ce choix s'est porté sur *La Tortue rouge* de Michael Dudok de Wit, film d'auteur et grand public à la fois, qui reçut le Prix spécial dans la sélection « Un certain regard » à Cannes en 2016. Comme le montre Xavier Kawa-Topor dans la présentation qu'il en fait, les premiers courts métrages du réalisateur néerlandais – qu'on ne manquera pas de faire découvrir aux élèves – contenaient déjà toute l'esthétique, la magie et la poésie de ce premier long métrage. Conte philosophique sans paroles, dont la narration structurée en trois actes et la recherche graphique tant pour les personnages que pour les décors ont demandé à Michael Dudok de Wit de longues années de réflexion et de travail, accompagnées de nombreuses lectures et de voyages dans les îles, *La Tortue rouge* raconte l'histoire émouvante d'un Robinson Crusoe ou d'un Ulysse, rejeté sur une île déserte à la suite d'un naufrage, et met en scène ses rapports à la nature qui l'entourne. Une tortue rouge, animal puissant et inquiétant qui détruit toutes les embarcations de fortune que le personnage tente de se construire pour échapper à son sort, dans une métamorphose qui nous renvoie aux mythes étiologiques ovidiens, se transforme en une jeune femme gracieuse qu'il aimera et qui lui donnera un enfant. S'affranchissant insensiblement des rives du récit traditionnel pour gagner celles d'une épopée de la vie, l'œuvre entraîne le spectateur dans une odyssée initiatique. Si elle déroute de prime abord l'analyse, cette poésie des origines demande à être saisie dans la subtilité des motifs graphiques et culturels qui s'épaississent au fil de sa progression en spirale et dans la complexité de sa genèse propre.

Aussi, est-ce bien cette gestation que Xavier Kawa-Topor entreprend ici de retracer, dans la fidélité au geste de l'artiste que lui seul pouvait nous restituer. Cette démarche inaugure une coopération inédite entre Réseau Canopé et le CNC : le même auteur, dans un souci de cohérence et de complémentarité, rédigeant les deux ressources dont l'apport et le regard se cumulent. Si dans le document « Lycéens et apprentis au cinéma », conformément à sa ligne éditoriale, Xavier Kawa-Topor se consacre aux aspects d'analyse et d'interprétation, il s'est attaché, pour le présent livre, à mettre en lumière l'acte de « création » du film, qui, de la préparation à la sortie en passant par le développement, la production et la postproduction, s'étend de 2006 à 2016. C'est l'auteur-réalisateur au travail et son degré extrême d'exigence que Xavier Kawa-Topor suit pas à pas, dans l'affirmation de son point de vue et la réalité de ses choix. L'iconographie, fort riche et intelligemment disposée pour les besoins pédagogiques, vient soutenir cette démarche avec justesse et précision, tandis qu'une même séquence sert de fil rouge pour guider le lecteur dans l'exploration de ce laboratoire central. Ainsi se déploient les éléments constitutifs du cinéma d'animation, à la fois art absolu de la liberté et industrie aux fortes contraintes économiques. L'alliance, et même l'« alliage », avec

Le studio japonais Ghibli – dont Xavier Kawa-Topor retrace l’histoire en décrivant quel vent nouveau il apporte en s’émancipant de l’emprise de Disney –, en collaboration avec Prima Linea Productions, signe la métamorphose du créateur : Michael Dudok de Wit passe de travailleur solitaire à directeur d’équipe, sans rien céder de sa personnalité. C’est l’aventure individuelle et collective de la création d’un long métrage d’animation au sein d’un système de production que Xavier Kawa-Topor décrit et analyse dans toute sa finesse. Ce faisant, il nous donne à découvrir et à comprendre différents aspects des métiers de l’animation, en offrant une occasion inédite pour les professeurs de leur accorder la place qu’ils méritent dans l’étude des œuvres, et pour les élèves de nourrir leur vocation naissante.

Xavier Kawa-Topor clôt son très bel ouvrage sur les enjeux de réception du film. S’il est une œuvre, en effet, qui invite à s’appuyer sur la réception des élèves, c’est bien celle-là : son mystère et sa poésie inaltérables doivent être individuellement savourés pour qu’éclore, dans le travail collectif du creuset de la classe, par la grâce d’un cheminement en spirale là aussi, toute l’intensité de son rayonnement symbolique.

*Renaud Ferreira de Oliveira,
Marie-Laure Lepetit,
inspecteurs généraux de l’Éducation nationale en charge des lettres et du cinéma-audiovisuel*

S O M M A I R E

9	INTRODUCTION
11	LE CONTEXTE DE LA CRÉATION : DUDOK DE WIT ET LE CINÉMA D'ANIMATION
11	Michael Dudok de Wit, maître du court métrage d'animation
13	Brève histoire du cinéma d'animation
15	La révolution du studio Ghibli
18	Le développement du long métrage d'animation en France
19	Entre l'animation et la bande dessinée
21	LES PRÉMICES DU PROJET
21	La lettre du studio Ghibli
22	Une coproduction franco-japonaise
22	Les enjeux du passage du court au long métrage
25	L'ÉCRITURE ET LE DÉVELOPPEMENT (2006-2012) : DEUX ÉTAPES PRIMORDIALES
25	De l'idée au premier scénario
26	Les recherches graphiques
30	Le story-board et l'animatique
32	La réécriture du scénario avec Pascale Ferran
36	Les plans tests
37	LA PRODUCTION ET LA POSTPRODUCTION (2013-2016) : UNE « ÉQUIPE D'ARTISTES » AUTOUR DU RÉALISATEUR
37	Le design des personnages, des animaux et des objets
40	Le <i>layout</i> et les décors
42	L'animation
45	Les effets spéciaux et le <i>compositing</i>
46	La musique et le son
47	La fin de l'aventure collective

49	LES CHIFFRES : DES COÛTS FINANCIERS MAÎTRISÉS POUR UNE PLUIE DE RÉCOMPENSES
49	L'économie d'un long métrage d'animation
50	Le devis et le plan de financement de <i>La Tortue rouge</i>
50	Le succès du premier long métrage de Michael Dudok de Wit
53	CONCLUSION
55	DISPOSITIFS D'ÉDUCATION AU CINÉMA
57	BIBLIOGRAPHIE
59	SITOGRAPHIE
59	FILMOGRAPHIE
61	ANNEXES : LES PROFESSIONS DE L'ANIMATION
61	Le marché de l'emploi
61	Les métiers
62	Les formations
63	RESSOURCES CINÉMA DE RÉSEAU CANOPÉ

INTRODUCTION

La Tortue rouge de Michael Dudok de Wit a tout du film d'exception. D'abord parce qu'il est le premier long métrage, non pas d'un réalisateur débutant, mais au contraire de l'un des maîtres contemporains du cinéma d'animation. Cette incongruité apparente nous renvoie à l'histoire encore récente de l'art de l'animation qui a fait du court métrage un format souverain. Avant de réaliser *La Tortue rouge*, Michael Dudok de Wit a connu la consécration internationale avec deux films courts, qui ont obtenu les plus grandes distinctions. Pourquoi a-t-il éprouvé le besoin de passer au long métrage ? Parce qu'il est à la fois un plasticien et un conteur, et qu'il a depuis longtemps en tête l'histoire d'un naufragé sur une île déserte, qui appelle un long métrage. Le développement de l'économie du cinéma d'animation en France et en Europe, ainsi qu'un « petit coup de baguette magique » du studio Ghibli, vont rendre ce projet réalisable. Pour autant, un défi de taille attend le réalisateur. Alors qu'il a atteint ce que beaucoup considèrent comme le plus haut degré de perfection dans le registre du court métrage, comment peut-il aborder le long métrage avec le même niveau d'exigence et répondre aux attentes que l'on place en lui ? Michael Dudok de Wit devra réinventer son cinéma, non seulement du point de vue de la méthode, mais aussi de l'esthétique. Comme la plupart des réalisateurs de courts métrages, il est à la fois l'auteur, le créateur graphique, le metteur en scène et l'animateur de ses films, sur la fabrication desquels il exerce un contrôle absolu. De telles dispositions ne sont pas transposables dans le cadre de la production d'un long métrage, qui se fonde au contraire sur le travail en équipe et la division des tâches. De même, la structure narrative, l'univers graphique et l'animation ne relèvent pas des mêmes enjeux que dans le court métrage.

Le processus de fabrication de *La Tortue rouge*, exposé dans les pages qui suivent, n'éclaire pas seulement le geste créateur d'un réalisateur. Il montre également l'invention d'un modèle en devenir : celui du long métrage d'animation d'auteur, dont l'émergence en France est récente. À travers l'exemple de ce film dont la genèse a duré dix ans, on suit pas à pas chacune des étapes qui conduisent de l'idée initiale à l'œuvre finale et qui voient intervenir plus de cent cinquante collaborateurs techniques et artistiques. Au terme de « fabrication », généralement usité, on pourra préférer celui de « création », tant il apparaît que chaque étape ne relève pas de la simple exécution de tâches prédéfinies, mais répond à un enjeu artistique décisif.

Qu'il s'agisse de la création des décors ou de l'animation proprement dite, la réussite esthétique de *La Tortue rouge*, qui se mesure notamment à sa cohérence graphique, résulte de la conjugaison des talents d'une « équipe d'artistes » autour de son auteur. L'expression est de Michael Dudok de Wit. Elle dit bien à la fois l'éthique du réalisateur et sa façon de concevoir son rôle sur le film. Reconnu pour l'intensité de son engagement dans la création, cet artiste sait aussi susciter la créativité de chacun au service du projet, par le rapport de confiance qu'il instaure autour de lui. À ce titre également, *La Tortue rouge* est un film d'exception, fruit d'un engagement collectif pensé comme un aboutissement. Indéniablement, il se hisse au niveau d'exigence des films du studio Ghibli, tout en affichant la singularité de son inspiration et de son esthétique.

Si nous ne revenons pas ici sur l'analyse du film¹ pour nous attacher aux étapes concrètes de son élaboration², nous tenterons en revanche de ne pas réduire cette approche à une dimension technique : trop longtemps, en effet, ce type de considérations a tenu lieu de discours critique sur le cinéma d'animation. Ce n'est pas tant « comment on fait un film d'animation » qui nous intéresse ici que le chemin, par nature long et laborieux, que prend la création d'un long métrage en animation, au cours duquel l'auteur a de multiples occasions de « perdre son film ». Contre une idée communément admise, ce n'est pas la patience qui est la vertu cardinale du réalisateur d'animation mais la constance, la ténacité. Il n'y a pas de cinéma qui exige autant, sur la durée, de son auteur. À ce titre aussi, la réussite de *La Tortue rouge* est exceptionnelle.

1 Celle-ci est traitée dans le livret du dispositif du CNC « Lycéens et apprentis au cinéma » (éditions Capricci, 2018).

2 Dans cet ouvrage, la séquence de la bouteille vide que les vagues apportent sur la plage au pied de l'enfant a été choisie comme fil rouge pour illustrer les différentes étapes de fabrication du film. Elle fait par ailleurs l'objet d'une analyse dans le livret dispositif du CNC « Lycéens et apprentis au cinéma », complémentaire de l'ouvrage de Réseau Canopé.

LE CONTEXTE DE LA CRÉATION

DUDOK DE WIT ET LE CINÉMA D'ANIMATION

MICHAEL DUDOK DE WIT, MAÎTRE DU COURT MÉTRAGE D'ANIMATION ³

Michael Dudok de Wit est né en 1953 dans la province d'Utrecht, aux Pays-Bas. Il étudie le dessin et la gravure à l'École supérieure des beaux-arts de Genève. Passionné par la bande dessinée et la musique, il se tourne naturellement vers l'animation, qui conjugue narration en images et création sonore. Il en apprend l'art et la technique au West Surrey College of Art and Design (aujourd'hui University for the Creative Arts) à Farnham, en Angleterre, où il réalise en 1978 son film de fin d'études *The Interview* (« L'interview », 7 min 30 s).

Après un séjour d'un an à Barcelone en tant qu'animateur free-lance dans un studio d'animation, il s'installe à Londres à partir de 1980. La publicité est alors à la recherche de styles différents et d'idées nouvelles : elle s'offre comme un véritable terrain d'innovation. Sous la houlette de Richard Purdum et Jill Thomas, Michael Dudok de Wit débute comme assistant. Par la suite, il réalise de nombreux films publicitaires qui seront régulièrement primés. Il collabore également avec différents studios (Richard Williams Animation, Klacto, Passion Pictures) pour des projets commerciaux comme *Métal hurlant* (1981), en tant qu'animateur, ou *La Belle et la Bête* (Disney, 1991), en tant que storyboarder.

Désireux de réaliser un premier film personnel, Michael Dudok de Wit conçoit l'idée d'une petite série de treize épisodes de 2 minutes 30 secondes pour la télévision, dont il serait à la fois l'auteur, le concepteur graphique et l'animateur. Le projet, faute de financer, en reste au stade d'un épisode pilote, *Tom Sweep* (2 min 30 s, 1992), réalisé au pinceau, à l'encre de chine et à l'aquarelle. Le studio Folimage, créé en France par



Michael Dudok de Wit.
© 2016 Claude Pauquet

Jacques-Rémy Girerd, lui offre alors l'opportunité de produire son premier court métrage en sélectionnant sa candidature pour le programme « Artistes en résidence » à Valence. Michael Dudok de Wit y séjourne un peu plus de six mois et réalise, selon la même technique, *Le Moine et le Poisson* (6 min 30 s, 1994). Ce dessin animé sans paroles met en scène, sur la musique de *La Follia* d'Arcangelo Corelli, un moine qui cherche obstinément à attraper un poisson dans le bassin d'un jardin de monastère. Coup d'essai, coup de maître : le film, nommé aux Oscar, gagne le César du meilleur court métrage ainsi que le Cartoon d'or (qui récompense le meilleur court métrage d'animation européen) et fait le tour des festivals.

3 Le texte ci-dessous reprend pour partie celui du livret du dispositif « Lycéens et apprentis au cinéma », disponible [en ligne] sur le site du Centre national du cinéma et de l'image animée, rubrique « Dossiers pédagogiques », www.cnc.fr/web/fr/dossiers-pedagogiques, consulté le 6 septembre 2018.

Poursuivant ses travaux pour la publicité et ses collaborations avec différents studios, Michael Dudok de Wit est tour à tour crédité sur *Fantasia 2000* (1999) de Disney et *The Canterbury Tales/The Knight's Tale* (1999) produit par Pizazz/S4C. Il apporte également son concours à *L'Enfant au grelot* (1998) et à *La Prophétie des grenouilles* (2003) de Jacques-Rémy Gierard, produits par Folimage. Il revient à la réalisation d'un court métrage personnel avec *Père et Fille* (*Father and Daughter*, 8 min 30 s, 2000) pour lequel il reçoit un Oscar, un deuxième Cartoon d'or et les grands prix de nombreux festivals d'animation internationaux (Annecy, Zagreb, Hiroshima, etc.). Le film est aujourd'hui considéré comme un chef-d'œuvre du film d'animation.



1



2



3

L'Arôme du thé (*The Aroma of Tea*, 3 min 20 s, 2006) est conçu par son auteur comme un film semi-expérimental et semi-narratif. Il procède de l'envie de créer un film tout simple avec un pinceau seulement sur du papier et de l'encre, laquelle sera finalement remplacée par du thé concentré. Ce film d'animation, dont le graphisme est inspiré de la calligraphie extrême-orientale, célèbre jusqu'à l'épure la simplicité de son mouvement, comme la musique de Corelli qui l'accompagne.

Deux courts métrages, *Le Moine et le Poisson* et *Père et Fille* ont donc suffi à révéler Michael Dudok de Wit comme l'un des maîtres contemporains du cinéma d'animation. Si la trajectoire de cet auteur « à part » se dessine en quelques films avec une telle force d'évidence, c'est que chacune de ses œuvres résulte d'un engagement absolu de l'homme et de l'artiste. Le film d'animation touche avec lui à l'activité métaphysique, en invitant le spectateur à une expérience sensible du temps, de l'espace et de l'existence. Loin des artifices émotionnels convenus du dessin animé commercial, mais aussi loin de tout hermétisme, le cinéma de Michael Dudok de Wit, dans ses courts métrages, vise et atteint une forme d'universalité par la simplicité apparente de ses moyens et la profondeur de son propos. Figuratif et narratif, il pousse le dépouillement des lignes, des motifs et du récit jusqu'à la frontière de l'abstraction.



4

1. *Tom Sweep*, 1992.

© Michael Dudok de Wit 1992

2. *Le Moine et le Poisson*, 1994.

© Folimage - Valence - Production 1994

3. *Père et Fille*, 2000.

© CinéTé Filmproductie bv & Clouddrunner Ltd 2000

4. *L'Arôme du thé*, 2006.

© CinéTé Filmproductie bv & Michael Dudok de Wit 2006

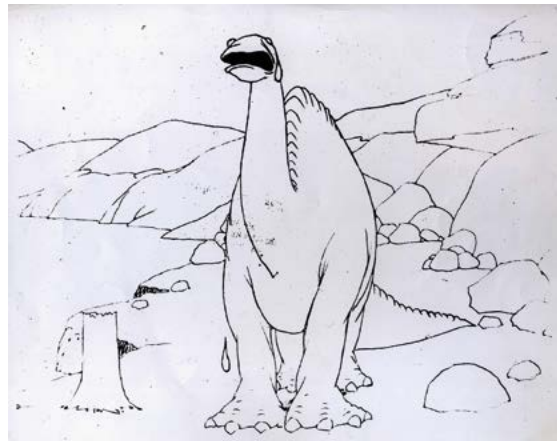
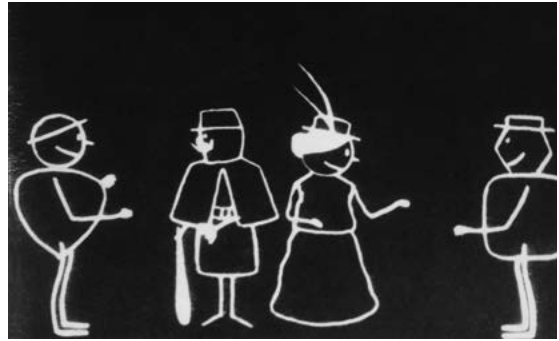
Ce cinéma sans paroles, composé comme une partition de musique, investit de l'intérieur le mouvement des personnages, de l'eau, des nuages, des arbres dans le vent. Ici, le cinéma d'animation borde si intimement le sentiment du réel qu'il fait écho aux mots de Françoise Héritier : « Il y a une forme de légèreté et de grâce dans le simple fait d'exister⁴. » Essentiel, extatique, le cinéma de Michael Dudok de Wit démontre ce que peut faire le film d'animation par les moyens qui lui sont propres pour engager une perception sensible du réel. En cela, il rejoint celui des grands réalisateurs d'animation que Michael Dudok de Wit révère : Youri Norstein, Frédéric Back, Hayao Miyazaki et Isao Takahata.

Chacun des courts métrages de Michael Dudok de Wit doit certainement s'envisager comme un aboutissement en soi, et non comme une étape pensée vers la réalisation d'un futur long métrage. Cette considération est à resituer dans le contexte plus général de l'art de l'animation qui, dès les origines, a privilégié le format court dans le cadre duquel il a atteint une forme de quintessence.

Format noble, plébiscité par les grands maîtres de l'animation et célébré par les festivals, le court métrage est bien davantage qu'un terrain d'expérimentation pour le long métrage : des années durant, il est une fin en soi ; avant que le développement d'une production de longs métrages d'auteur en Europe hisse ce nouveau format comme un horizon désirable et atteignable.

BRÈVE HISTOIRE DU CINÉMA D'ANIMATION

On considère généralement que l'art du cinéma d'animation naît sous les mains d'Émile Cohl dont le premier dessin animé, *Fantasmagorie* (1908), inaugure une œuvre teintée de l'esprit des avant-gardes présurréalistes, qui aura sur nombre d'artistes et d'expérimentateurs, de par le monde, une influence considérable. *Fantasmagorie*, dans sa forme proche du cadavre exquis ou du « marabout-de-ficelle » visuel, touche d'emblée au propre de l'animation, à savoir la transformation d'une image vers une autre. Ce procédé ontologique de métamorphose permet la combinaison, dans un même espace-temps, de deux formes, deux pensées qui interagissent et en forment une troisième, nouvelle. Suivant cette idée, Norman McLaren,



1. Émile Cohl, *Un drame chez les Fantoches*, 1908.

© The Kobal Collection/Aurimages

2. Winsor McCay, *Gertie le dinosaure*, 1914.

© The Kobal Collection/Aurimages

réalisateur et théoricien de l'animation, a proposé de définir celle-ci comme l'art du mouvement dessiné, considérant que ce qui se passe entre les images est plus important que les images elles-mêmes.

À la suite d'Émile Cohl, les grands pionniers explorent les innombrables possibilités formelles du cinéma « image par image » : Winsor McCay, le dessin animé, Ladislav Starewitch, les marionnettes articulées, Lotte Reiniger, les ombres chinoises, Alexandre Alexeïeff et Claire Parker, l'écran d'épingles, Len Lye, les interventions directes sur pellicule... Dans l'Europe de l'entre-deux-guerres, le cinéma d'animation est ainsi artisanal, expérimental, prototypique et finalement partie prenante de l'avant-garde artistique à laquelle il offre les ressources d'un art total. Aux États-Unis, au contraire, la technique du dessin animé prédomine. Se prêtant à la division des tâches et à la production industrielle, le cartoon se trouve pris dans les rai-

4 Françoise Héritier, *Le Sel de la vie. Lettre à un ami*, Paris, Odile Jacob, 2012.



1. David Hand, *Blanche Neige et les Sept Nains*, 1937 (prod. Walt Disney).
© Walt Disney/DR. Photo : © Prod DB/AllPix/Aurimages

2. Paul Grimault, *La Bergère et le Ramoneur*, 1953.
© Charge – Les Gêmeaux/DR. Photo : © Prod DB/AllPix/Aurimages

des frères Fleischer (*Betty Boop*, *Popeye*...) et de Walt Disney (*Alice Comedies*, *Mickey Mouse*...). Ce dernier finit par imposer, avec son premier long métrage *Blanche Neige et les Sept Nains* (1937), un standard à la fois technique et esthétique appelé à durer.

Pendant les cinquante ans que dure l'hégémonie disneyenne s'impose dans les esprits une idée réductrice du cinéma d'animation, qui en fait un genre réservé aux enfants et cantonné au domaine du merveilleux. À l'échelle internationale, Disney établit un standard de qualité que les productions nationales cherchent à atteindre, sinon à imiter. Le studio Soyuzmoultfilm créé par Staline en URSS en 1936, les frères Wan en Chine à partir de 1941 ou encore le studio d'animation fondé en 1956 par la Tôei au Japon se lancent tour à tour dans la production de longs métrages de dessin animé pour enfants. En France, la tentative de créer un grand studio d'animation autour de Paul Grimault se solde par le naufrage de *La Bergère et le Ramoneur* (1953) et un échec industriel qui hypothèque durablement l'avenir du long métrage d'animation d'auteur dans notre pays.

Pour autant, rien ne condamne le cinéma d'animation au rôle que l'entreprise disneyenne lui a donné. Son pouvoir formel de « tout inventer » ne l'assigne pas exclusivement à l'adaptation des contes ou des romans pour la jeunesse. Le cinéma d'animation peut tout faire – y compris se saisir du réel dans sa dimension politique et sociale –, mais sa créativité se trouve durablement reléguée dans les marges de liberté qu'offre le court métrage. Dans l'Europe occidentale

de l'après-guerre économiquement exsangue, les auteurs d'animation – parmi lesquels René Laloux, Jean-François Laguionie, Jacques Colombat, Jan Lenica, Walerian Borowczyk – cherchent le chemin de l'émancipation en tournant délibérément le dos au public familial pour explorer des thèmes adultes et des esthétiques originales. Dans l'Europe de l'Est placée sous le joug soviétique, l'animation, moins surveillée par la censure, permet, sous couvert de métaphore, l'expression d'une dissidence à l'égard du système politique. Des « écoles artistiques » s'épanouissent en Tchécoslovaquie (avec Jiří Trnka, Karel Zeman), en Russie (Youri Norstein, Garri Bardine), en Estonie (Priit Pärn), en Pologne, en Yougoslavie... Au Québec se forme avec l'Office national du film (ONF), autour de Norman McLaren, un autre foyer particulièrement important pour le court métrage d'animation. Le Festival d'Annecy, créé en 1960, célèbre ainsi le court métrage comme le format souverain du film d'animation dont la foisonnante créativité reste cependant largement ignorée par le grand public et la presse.

Produire des longs métrages d'animation pour adultes devient, à la fin des années 1960, un nouvel enjeu. Les premières réalisations en la matière sont celles de George Dunning (*Yellow Submarine*, 1968), Ralph Bakshi (*Fritz the Cat*, 1972), René Laloux dont *La Planète sauvage* (1973) remporte un succès public et critique inédit mais qui reste isolé, tout comme celui du *Roi et l'Oiseau* (1980) achevé par Paul Grimault dans une version conforme à ses souhaits. La révolution des années 1970 s'est produite, mais dans un autre pays : le Japon, qui connaît alors un phénomène

1



1. René Laloux, *La Planète sauvage*, 1973.
© Films Armorial/DR. Photo : © Prod DB/AllPix/Aurimages

2. Tim Burton avec les personnages
de *L'Étrange Noël de Monsieur Jack*, 1993.
© Mary Evans/Aurimages

2



générationnel répondant au nom d'« anime-boom » et voit se développer une production nationale pléthorique abordant tous les thèmes, s'adressant à tous les publics, s'emparant de tous les formats.

En Occident, la brèche s'ouvre finalement au milieu des années 1990 qui voient l'hégémonie disneyenne sur le long métrage animé disputée de toutes parts. Les personnages de Wallace et Gromit du studio anglais Aardman, ou ceux – plus iconoclastes – de Tim Burton dans *L'Étrange Noël de Monsieur Jack* (1993) rompent avec l'uniformité esthétique dominante. À la même période, l'animation de synthèse annonce, avec *Toy Story* (1995) de John Lasseter, une révolution majeure dans l'industrie de l'image animée. C'est également le moment où, en Europe, l'animation japonaise, longtemps vouée aux gémonies, accède à un début de reconnaissance à travers certains de ses auteurs comme Mamoru Oshii (*Ghost in the Shell*, 1995), Satoshi Kon (*Perfect Blue*, 1997), et surtout Hayao Miyazaki et Isao Takahata, dont les films commencent à être distribués en France.

LA RÉVOLUTION DU STUDIO GHIBLI

Rendue possible par le succès foudroyant de *Nausicaä de la vallée du vent* (1984), second long métrage d'Hayao Miyazaki produit par Isao Takahata, la fondation de Ghibli, dès 1985, est la concrétisation d'un rêve partagé par les deux hommes : la création d'un studio « modèle » dédié à la production de longs métrages d'animation. Takahata et Miyazaki se sont rencontrés à la Tōei Animation (studio de production de films et de séries d'animation japonais) en 1963, lorsque ce dernier y fait ses débuts comme simple intervalliste, déjà doué d'un talent graphique hors-norme et d'une prodigieuse force de travail. Isao Takahata, quant à lui, y débute comme assistant-réalisateur en 1959, après des études de littérature française. Ces jeunes talents sont marqués par les films des frères Fleischer, les œuvres phares de l'animation soviétique (*Le Petit Cheval bossu* d'Ivan Ivanov-Vano, *La Reine des neiges* de Lev Atamanov), mais aussi par *La Bergère et le Ramoneur*.

Le chef-d'œuvre mutilé de Paul Grimault et Jacques Prévert, sorti au Japon en 1955, exerce sur eux une influence décisive. Pour Takahata en particulier, le film de Grimault et Prévert est un premier jalon dans la quête d'un réalisme en animation autour de laquelle s'articulera toute son œuvre. Ce qu'il retient du film, avant sa dimension onirique – qui marquera notablement l'imaginaire de Miyazaki –, c'est sa vision sociale et son ancrage dans une réalité culturelle définie. Encouragés par l'exemple français dans leur recherche d'une personnalité artistique émancipée de l'emprise disneyenne et d'une poésie du mouvement, Takahata, Miyazaki et leurs compagnons de route vont poser les bases d'une esthétique originale qui marquera profondément le dessin animé au Japon et dans le monde.

C'est Miyazaki qui choisit le nom « Ghibli », selon un terme italien désignant un vent du désert, probablement pour « faire souffler un vent nouveau » sur l'animation de son pays. Le studio Ghibli se veut en effet un modèle du genre, répondant à la fois à la haute ambition artistique qui est la leur, mais aussi à leurs préoccupations sociales, héritées de leur passé syndical. Au studio Ghibli, Takahata et Miyazaki réunissent des collaborateurs de tout premier plan : animateurs, décorateurs, dont les qualités artistiques contribuent à la « patte » du studio et permettent au talent des deux réalisateurs de donner leur pleine mesure. Autour de Miyazaki et de Takahata, deux œuvres parallèles, progressant de conserve, se dessinent. Takahata explore la voie d'un réalisme en animation qui prend la communauté humaine pour sujet d'étude, alors que Miyazaki impose un univers unique, brassant l'intime et le baroque, le lyrique et l'épique. Sa maestria éclate à chacun de ses films, conjuguant avec une confondante facilité la poésie du quotidien et le souffle de l'épopée, le burlesque et l'onirisme fantastique... Bientôt, Toshio Suzuki, rédacteur du magazine *Animage* au sein du groupe Tokua, rejoint le studio Ghibli dont il assumera la gestion avec une redoutable efficacité, parvenant à instaurer une parfaite complémentarité entre les projets de Miyazaki et de Takahata. On lui doit la mise en production de cet éblouissant doublé que constitue, en 1988, *Le Tombeau des lucioles* de Takahata et *Mon voisin Totoro* de Miyazaki. Avec *Kiki la petite sorcière* (1989), le studio Ghibli parvient à l'autofinancement de ses longs métrages. Dans les années suivantes, le studio développe un secteur éditorial et des produits dérivés de qualité dont la vente consolide son autonomie financière, sans atteinte à la liberté de choix dans ses projets.

L'œuvre de Miyazaki conquiert rapidement une audience qui, au Japon, dépasse largement le cadre strict du cinéma pour atteindre l'imaginaire collectif. Le succès n'entrave pas l'exploration de voies souvent risquées. Takahata, le premier, est inspiré par un esprit de recherche permanent. Chaque réalisation, jusqu'à *Mes voisins les Yamada* (1999) et *Le Conte de la princesse Kaguya* (2013), est pour lui le terrain d'une exploration à la fois narrative et formelle qui repousse un peu plus loin l'horizon créatif du long métrage d'animation. Malgré le succès commercial relatif de ces deux derniers films, le studio Ghibli réalise ce qui, ailleurs, relève de la quadrature du cercle : produire en toute indépendance de purs chefs-d'œuvre du cinéma d'animation et conquérir le grand public. Avec plus de 23 millions de spectateurs, *Le Voyage de Chihiro* (2001) s'est ainsi inscrit dès sa sortie comme le plus grand succès cinématographique de tous les temps au box-office japonais. Récompensé au Festival de Berlin et aux Oscar, il consacre la reconnaissance internationale de son auteur.

En Occident, malgré une diffusion longtemps marginale et chaotique, les œuvres de Miyazaki et de Takahata deviennent ainsi, au début des années 2000, les références les plus revendiquées de la jeune génération d'animateurs : elles s'offrent, en effet, comme des modèles dans la réalisation de longs métrages en dessin animé, aussi bien pour la qualité de l'écriture, de la mise en scène et de l'animation, que pour la recherche permanente qui les sous-tend.

Dans les années 2000, après la disparition prématurée de Yoshifumi Kondô (1950-1998) en qui Takahata et Miyazaki fondaient leurs espoirs, la question de la « relève artistique » des deux fondateurs se pose avec une certaine prégnance. Le studio Ghibli invite la jeune génération à prendre la main : Hiroyuki Morita (*Le Royaume des chats*, 2002), Goro Miyazaki (*Les Contes de Terremar*, 2006 ; *La Colline aux coquelicots*, 2011), Hiromasa Yonebayashi (*Arrietty, le petit monde des chapardeurs*, 2010 ; *Souvenirs de Marnie*, 2014). C'est dans ce contexte qu'il faut replacer la lettre que Toshio Suzuki adresse en 2006 à Michael Dudok de Wit pour l'inviter à réaliser un film avec le studio. Une initiative sans précédent.

1



2



3



4



1. Isao Takahata, *Le Tombeau des lucioles*, 1988.

© Studio Ghibli/DR.

Photo : © Prod DB/AllPix/Aurimages

2. Hayao Miyazaki, *Mon voisin Totoro*, 1988.

© Studio Ghibli/Tokuma-Shoten/Nibariki.

Photo : © BBQ_DFY/Aurimages

3. Isao Takahata, *Le Conte de la princesse Kaguya*, 2013.

© Studio Ghibli/Walt Disney Studios Motion Pictures/DR.

Photo : © Collection Christophel

4. Hayao Miyazaki, *Le Voyage de Chihiro*, 2001.

© Studio Ghibli/Ntv/Dentsu/Tohokushinsha Film.

Photo : © The Kobal Collection/Aurimages

LE DÉVELOPPEMENT DU LONG MÉTRAGE D'ANIMATION EN FRANCE

Contrairement aux États-Unis et au Japon où une production de studio s'est largement développée sur la base d'un modèle à la fois économique et esthétique éprouvé, très différent d'un pays à l'autre, l'Europe – et singulièrement la France – peine à développer une industrie de l'image animée. Les auteurs de l'animation sont – sauf exceptions ponctuelles – cantonnés au domaine du court métrage. Le modèle d'une production de longs métrages prenant appui sur la réussite de la bande dessinée franco-belge (*Tintin*, *Astérix*, *Lucky Luke*) s'émousse rapidement, faute d'ambition. Jusqu'à l'orée des années 2000, la France produit entre zéro et trois longs métrages par an. Il faut attendre *Kirikou et la Sorcière* (1998) de Michel Ocelot pour que s'amorce un tournant sensible. Dans la décennie qui suit, la moyenne des longs métrages d'animation produits chaque année en France passe à 5,6. Depuis 2010, elle est de 7,4 films par an⁵.

Un modèle nouveau se dessine avec *Kirikou* dont le succès inattendu semble apporter la preuve que « cinéma d'auteur et succès commercial sont non seulement compatibles, mais représentent même la spécificité et la force du cinéma d'animation européen⁶ ». Ce modèle repose à la fois sur la personnalité artistique de ses auteurs – réalisateurs ou auteurs graphiques, parfois les deux – et une économie qui conjugue financements publics, privés et coproductions à l'échelle du continent. Si par bien des aspects, l'animation française semble vivre ses « Vingt Glorieuses », c'est grâce à la convergence de plusieurs facteurs. Le volontarisme d'une politique publique de l'État, portée par le CNC, crée les conditions d'un développement simultané de l'animation dans trois secteurs : l'audiovisuel, où la France est devenue le premier producteur de séries en Europe, le court métrage, essentiel à la vitalité artistique du secteur et le long métrage, dont le développement est le fait de nouvelles sociétés de production fondées dans les années 1990 – notamment Les Armateurs de Didier Brunner et Prima Linea Productions créée par Valérie Schermann et Christophe Jankovic. Ce nouveau

modèle, qui vise d'abord les marchés français et européen, se démarque de la stratégie de sociétés telles que EuropaCorp (Luc Besson) et Illumination Mac Guff qui optent au contraire pour une stratégie internationale, appliquant pour cela les canons esthétiques et les méthodes de production et de commercialisation des majors américaines. L'évocation de quelques titres suffit à rendre compte de la vitalité de la production de longs métrages en France durant cette période : qu'il s'agisse des films de Jean-François Laguionie (*Le Château des singes*, 1999 ; *L'Île de Black Mór*, 2004 ; *Le Tableau*, 2011 ; *Louise en hiver*, 2016), de Jacques-Rémy Gireard (*La Prophétie des grenouilles*, 2003 ; *Mia et le Migou*, 2008 ; *Tante Hilda !*, 2013), de Michel Ocelot (*Kirikou et les Bêtes sauvages*, 2005 ; *Azur et Asmar*, 2006 ; *Les Contes de la nuit*, 2011 ; *Kirikou et les Hommes et les Femmes*, 2012), Sylvain Chomet (*Les Triplettes de Belleville*, 2003 ; *L'Illusionniste*, 2010), mais aussi d'une nouvelle génération de réalisateurs formés dans les écoles d'animation comme Benjamin Renner (*Ernest et Célestine*, 2012 ; *Le Grand Méchant Renard et autres contes...*, 2017), Claude Barras (*Ma vie de Courgette*, 2016), Rémi Chayé (*Tout en haut du monde*, 2015), Sébastien Laudenbach (*La Jeune Fille sans mains*, 2016).

L'horizon du long métrage d'animation reste cependant, sauf exception, rivé à la cible jeune public. Rares sont en effet les projets ambitieux qui osent une adresse exclusive au public adulte : citons *Renaissance* (2006) de Christian Volckman, *Persepolis* (2007) de Marjane Satrapi et Vincent Paronnaud et *Valse avec Bachir* (2008) d'Ari Folman. Ce dernier ouvre les portes d'un genre qui est depuis en plein essor : le documentaire d'animation.

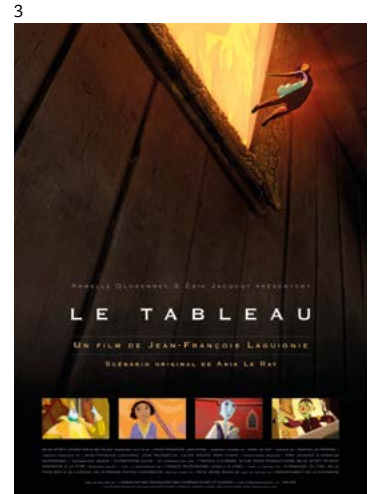
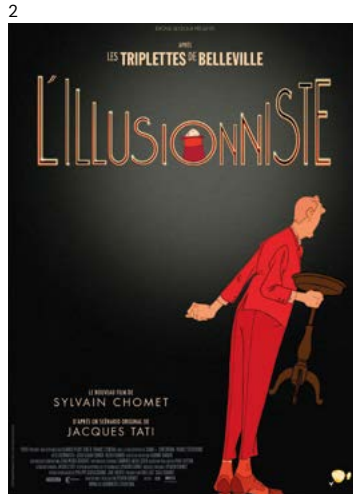
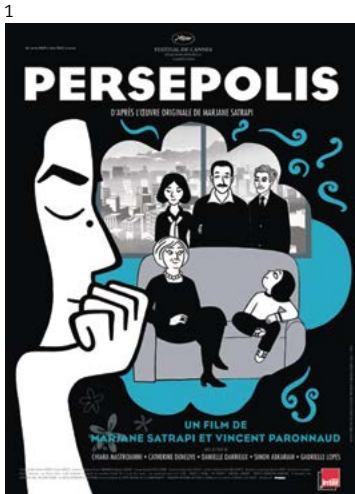


Michel Ocelot, *Kirikou et la Sorcière*, 1998.

© Mary Evans/Aurimages

5 Voir les études publiées par le CNC : « Le marché de l'animation. Télévision et cinéma, production, diffusion, audience », 2009, 130 p. ; « Le marché de l'animation en 2017 », 2018, 152 p.

6 Didier Brunner, Jean-Paul Commin, Valérie Ganne, *Kirikou et après... 20 ans de cinéma d'animation en France*, Arles, Actes Sud Junior, Lyon, Institut Lumière, 2017, p. 7.



1. Marjane Satrapi et Vincent Paronnaud, *Persepolis*, 2007.
© 2.4.7. Films/The Kobal Collection/Aurimages

2. Sylvain Chomet, *L'illusionniste*, 2010.
© Django Films – Ciné B/DR. Photo : © Prod DB/AllPix/Aurimages

3. Jean-François Laguionie, *Le Tableau*, 2011.
© Blue Spirit Animation – Be Films – Sinematik – Rezo Prod./DR.
Photo : © Prod DB/AllPix/Aurimages

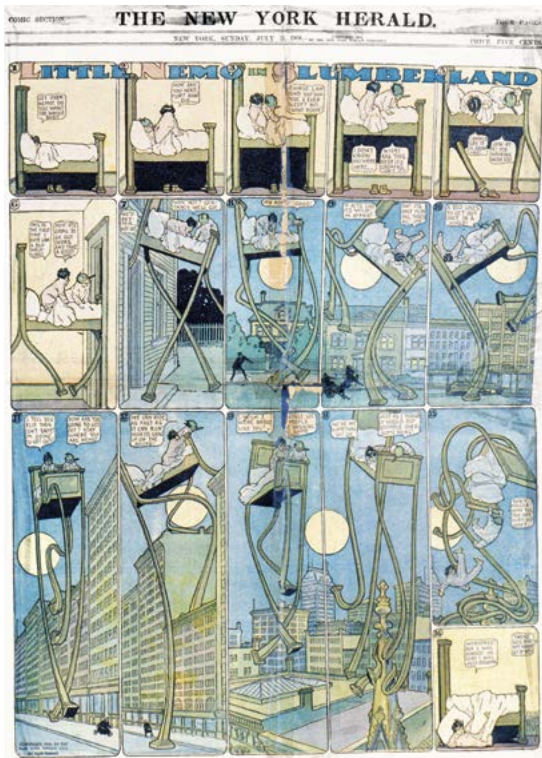
4. Benjamin Renner, Vincent Patar et Stéphane Aubier,
Ernest et Célestine, 2012.
© Les Armateurs/BBQ_DFY/Aurimages

Cette embellie relative doit être nuancée par la part que représente l'animation dans la production française « tous genres confondus » qui reste faible et relativement stable sur la période, passant de 2,6 à 2,9 % au cours des deux dernières décennies. Ce « plafond de verre » peut s'expliquer par le modèle économique propre au long métrage d'animation qui conjugue un coût de fabrication élevé et un marché circonscrit de plus en plus concurrentiel⁷, à la fois par le foisonnement des films d'auteur européens et des productions commerciales internationales qui sortent à un rythme soutenu sur les écrans. La production de *La Tortue rouge* s'inscrit dans ce contexte nouveau.

⁷ Voir à ce sujet la partie consacrée à l'économie du long métrage d'animation, p. 49.

ENTRE L'ANIMATION ET LA BANDE DESSINÉE

L'apparente proximité de la bande dessinée et du dessin animé a suscité bien des malentendus. Depuis Émile Cohl et Winsor McCay (voir les illustrations p. 13 et 20) qui ont été tour à tour pionniers de l'un et de l'autre registre, ces deux arts distincts n'ont cessé de se rencontrer. Si l'on peut dire que, pour partie, la « matrice » du cartoon, tel qu'il se développe dans les années 1910 et 1920 aux États-Unis, se trouve dans le *comic strip*, un tournant s'opère au cours des années 1920 et 1930 qui les éloigne l'un de l'autre. L'avènement du son, la profondeur de l'espace explorée grâce à la caméra multiplane et enfin l'acting réaliste des personnages initié par *Blanche Neige* et les *Sept Nains* orientent l'évolution du cartoon vers des codes plus proprement cinématographiques.



Winsor McCay, *Little Nemo in Slumberland*, épisode « The Walking Bed » publié dans *The New York Herald* en juillet 1908.

© The Granger Coll. NY/Aurimages

Les enjeux économiques expliquent pour beaucoup la nature des relations qui se sont établies par la suite entre bande dessinée et film d'animation. L'animation coûte chère et l'adaptation d'une bande dessinée à succès pour la télévision ou le cinéma peut être vue par les producteurs et les diffuseurs comme un gage de réussite à moindre risque, qui s'appuie sur la notoriété de l'œuvre originale et sur l'apparente proximité des deux médias. Mais cette familiarité peut être un piège : on sous-estime souvent le travail d'adaptation qui est en jeu pour transposer scénario, graphisme, dramaturgie et mise en scène d'une bande dessinée en animation. Les bons résultats commerciaux sont plus fréquents que les réussites artistiques. Les échecs qui jalonnent les tentatives de passage d'un médium à l'autre témoignent, s'il en était besoin, qu'un film d'animation ne repose pas simplement sur l'alliance d'un bon scénario et d'un univers graphique qu'il soit original ou emprunté à la bande dessinée ou à l'illustration jeunesse, mais davantage sur la mise en scène et l'animation proprement dite qui en constituent le véritable socle. Il serait inexact de considérer que la bande dessinée inspire naturellement les réalisateurs de films d'animation qui, au contraire, revendiquent plus généralement l'influence du cinéma.

En revanche, à plusieurs moments de son histoire, le cinéma d'animation a cherché du côté de la bande dessinée un appui. Ainsi, dans les années 1960 et 1970, les premières tentatives du long métrage animé pour s'émanciper du registre du film pour enfants s'inspirent des conquêtes de la bande dessinée en ce domaine. *Fritz the Cat*, adapté par Ralph Bakshi de l'œuvre de Robert Crumb, premier long métrage d'animation véritablement pour adultes, sera suivi de ceux que René Laloux imagine tour à tour avec la complicité de Moebius et Caza dans le registre de la science-fiction.

Dans le cadre de son développement actuel, le long métrage d'animation français attire naturellement à lui des talents de la bande dessinée contemporaine qui contribuent à sa richesse et sa diversité graphiques et narratives. Outre Sylvain Chomet et Marjane Satrapi déjà évoqués, citons Joann Sfar (*Le Chat du rabbin*, 2011), mais également les dessinateurs Blutch, Charles Burns, Marie Caillou, Lorenzo Mattotti, Richard McGuire, associés au long métrage « omnibus » *Peur(s) du noir* (2008), composé de plusieurs courts récits et produit par Prima Linea Productions.

Michael Dudok de Wit n'est pas auteur de bande dessinée, mais son style graphique dans *La Tortue rouge* s'inspire beaucoup de la « ligne claire ». Cette expression renvoie à un langage graphique issu de l'école belge de bande dessinée réunie autour d'Hergé. Il s'agit d'un dessin caractérisé par un trait d'encre noire d'épaisseur constante. Chaque élément du dessin, formant ainsi une cellule isolée par son contour, reçoit une couleur en aplat. Hergé lui-même et Edgar P. Jacobs figurent parmi les influences revendiquées par Michael Dudok de Wit pour *La Tortue rouge*. D'une certaine manière, on peut considérer son film comme la tentative la plus convaincante qui ait été faite de transposer cette esthétique de la bande dessinée vers l'animation.

LA LETTRE DU STUDIO GHIBLI

C'est une lettre adressée par le studio Ghibli à Michael Dudok de Wit en 2006 qui est à l'origine du projet de *La Tortue rouge*. Dans ce courrier, Toshio Suzuki, président du studio, propose au réalisateur de produire un long métrage dont il serait aussi l'auteur. En réalité, l'inspirateur de cette démarche est Isao Takahata. Cofondateur, avec Hayao Miyazaki, du studio Ghibli où il a réalisé des œuvres majeures – *Le Tombeau des lucioles* (1988), *Souvenirs goutte à goutte* (1991), *Pompoko* (1994), *Mes voisins les Yamada* (1999), *Le Conte de la princesse Kaguya* (2013) – Isao Takahata est une personnalité artistique de premier plan qui incarne, de fait, dans son pays, une « conscience du dessin animé ». Inlassable arpenteur du champ de l'animation dont il a transformé le langage au Japon dans l'après-guerre, « l'arrachant, comme l'écrit Ilan Nguyên, aux conventions du cartoon comme au style disneyen pour affirmer sa dimension sociale, politique, sa capacité à révéler le réel, la figure humaine, la beauté du quotidien⁸ », Takahata est également un intellectuel engagé, traducteur et passeur d'œuvres étrangères. On lui doit notamment la distribution en salle au Japon des films de Michel Ocelot (*Kirikou et la Sorcière*, *Azur et Asmar*), de Sylvain Chomet (*Les Triplettes de Belleville*, *L'illusionniste*), des textes critiques sur les films de Paul Grimault, Youri Norstein, Frédéric Back...

Isao Takahata tient en très haute estime les courts métrages de Michael Dudok de Wit, notamment *Père et Fille* dans lequel il voit « par excellence un chef-d'œuvre absolu dans le domaine du court métrage⁹ » et à l'analyse duquel il a consacré plusieurs conférences. Il exprime en particulier une admiration pour le style de Michael Dudok de Wit qui, aussi épuré soit-il dans son dessin comme son mouvement animé,



Isao Takahata et Michael Dudok de Wit, le 12 novembre 2016.
© Nathalie Prébende

ne perd jamais son effet de réel et se rapproche, sur ce point, des efforts qu'il a lui-même mis en œuvre dans ses films.

Il reste qu'Isao Takahata, comme il le précisera le 12 novembre 2016 lors d'une conférence à Paris¹⁰, éprouve une telle admiration pour la perfection atteinte dans les courts métrages de Michael Dudok de Wit qu'il ne conçoit pas l'idée de le voir travailler sur un format plus long : cette initiative appartient en propre à Toshio Suzuki. Elle peut s'envisager à l'aune du savoir-faire particulier d'un studio qui a essentiellement produit des longs métrages.

Isao Takahata apporte néanmoins son aide au projet : il sera crédité au générique en tant que producteur artistique. Ce rôle, Isao Takahata le conçoit à sa façon. Fidèle à ses convictions selon lesquelles un film, sur

8 Ilan Nguyên, « Isao Takahata (1935-2018) », in *L'Officiel Annecy 2018* (catalogue du Festival international du film d'animation d'Annecy), Citia, 2018, p. 302.

9 « Entretien avec Isao Takahata », dans le dossier de presse du film.

10 Rencontre avec Isao Takahata et Michael Dudok de Wit, organisée par la NEF Animation au Forum des images.

le fond comme dans la forme, doit être créé à l'idée de son réalisateur, et plaçant une confiance absolue et de très grandes attentes dans les qualités artistiques de Michael Dudok de Wit, Takahata concentre tous ses efforts à saisir au plus près ses intentions et à l'encourager dans son travail. À travers lui, le studio Ghibli n'émet jamais de suggestions, mais un point de vue qu'il n'entend pas faire valoir à tout prix, s'appliquant au contraire à toujours soutenir le choix final opéré par le réalisateur.

L'invitation lancée par le studio Ghibli dont Michael Dudok de Wit admire les films de ses deux réalisateurs phares est irrésistible. Le réalisateur y répondra en adressant au studio Ghibli le synopsis d'un projet de long métrage qui lui tient à cœur depuis longtemps : l'histoire d'un naufragé sur une île déserte.

UNE COPRODUCTION FRANCO-JAPONAISE

D'emblée, Toshio Suzuki considère indispensable de mettre en place pour le projet de Michael Dudok de Wit une coproduction avec la France. Les différences de culture de l'animation avec le Japon sont telles qu'il semble également essentiel que le film y soit fabriqué. Le réalisateur pourra notamment bénéficier d'un régime de droits plus favorable aux auteurs. Suzuki contacte à cet effet Vincent Maraval dont la société Wild Bunch est responsable des ventes internationales des films du studio Ghibli.

Ce dernier recommande d'associer Why Not Productions au projet. Même si elle n'a aucune expérience de la production d'un long métrage d'animation, la société de Pascal Caucheteux et de Grégoire Sorlat cumule à ses yeux plusieurs avantages décisifs : la confiance et la latitude créative données aux réalisateurs, la rigueur de la gestion budgétaire et enfin la capacité à lever des fonds. Elle détient, en la personne de Béatrice Mauduit, un atout supplémentaire : dans son processus de fabrication, l'animation se rapproche de la postproduction d'un film en prise de vues réelle, dont la directrice de production maîtrise parfaitement les enjeux.

Il restera à choisir le studio d'animation chargé de la production exécutive du film. Le choix de la coproduction se portera sur Prima Linea Productions. La société, située à la fois à Paris et à Angoulême, a été fondée dans les années 1990 par Valérie Schermann et Christophe Jankovic, avec une ligne éditoriale qui invite des talents graphiques issus de l'illustration, de

la bande dessinée et du design graphique à investir le champ de l'animation. Le studio qui se consacre d'habitude à ses propres films bénéficie déjà d'une solide expérience dans la fabrication de courts et de longs métrages d'animation avec *Loulou et autres loups...* (2003), *U* (2006) de Grégoire Solotareff et Serge Élisalde, *Peur(s) du noir* (2008). Lorsque Pascal Caucheteux lui présente, à l'été 2010, le projet de Michael Dudok de Wit, Prima Linea Productions est engagée dans deux nouveaux projets : *Zarafa* (2012) de Rémi Bezançon et Jean-Christophe Lie et *Loulou, l'incroyable secret* (2013) de Grégoire Solotareff et Éric Omond. Mais l'enthousiasme de Valérie Schermann et Christophe Jankovic, à la vision de l'animatique et des images de référence en couleurs dessinées par Michael Dudok de Wit, est immédiat.

Pour prendre en charge la fabrication du film, Prima Linea Productions propose une structure de travail inhabituelle, basée sur une petite équipe travaillant plus longtemps. Cette organisation doit permettre à un réalisateur venant du court métrage et fortement investi à chaque étape de la création de ses films de superviser directement les animateurs et les décorateurs.

LES ENJEUX DU PASSAGE DU COURT AU LONG MÉTRAGE

Comme le cinéma en prise de vues réelle, l'animation est à la fois un art et une industrie. Cette dualité y est sans doute plus affirmée encore du fait de son processus de création. Le geste plastique, qui en est le centre, peut aussi bien s'envisager de la façon la plus solitaire et « auteuriste » qui soit, que donner lieu à une division du travail très poussée. Artisanat du court métrage d'un côté, industrie de la série télévisée et du long métrage de l'autre : ces deux versants de la production animée – que l'on a longtemps opposés – se rapprochent dans les années 2000 à la faveur du développement en Europe du long métrage d'animation d'auteur. *La Tortue rouge* est au cœur de ces enjeux.

Dans la grande majorité des cas, les réalisateurs de films d'animation sont les plasticiens¹¹, les auteurs graphiques et les animateurs de leurs films – c'est le

11 Parmi les exceptions notoires, citons les cinéastes d'animation René Laloux et Isao Takahata qui n'étaient pas dessinateurs d'animation, ou plus récemment, des réalisateurs de prise de vues réelle passés à l'animation, comme Wes Anderson et Anca Damian.

cas de Michael Dudok de Wit. Lorsqu'ils s'expriment dans le format du court métrage, ces auteurs suivent plus librement leur chemin créatif personnel, souvent fait d'allers-retours entre l'écriture littéraire et la recherche graphique, entre le geste plastique intuitif et la pensée ; ce qui fait dire à la réalisatrice Michèle Lemieux citant le peintre Pierre Soulages : « C'est ce que je trouve qui me dit ce que je cherche¹². » Le scénario n'est pas un préalable obligatoire. L'idée initiale d'un film, mais aussi sa construction et son développement narratif peuvent procéder du dessin lui-même. Comme dans le cas de la peinture animée, certains films vont jusqu'à naître directement sous la caméra : le geste créateur confine alors à la performance plastique.

Certains longs métrages peuvent être produits de façon artisanale, dans des conditions proches du court métrage¹³. La règle reste cependant la production de studio. Celle-ci s'établit selon d'autres critères, prenant en compte les enjeux économiques propres à une technique coûteuse en main-d'œuvre, nécessitant des équipes nombreuses parfois réparties sur plusieurs lieux de fabrication pour raison de coproduction internationale ou de délocalisation des tâches les moins qualifiées. Cette production suppose une organisation du travail rigoureuse qui peut s'avérer normative et conduire à une certaine standardisation de la production.

Dans la fabrication d'un dessin animé de long métrage, on distingue habituellement¹⁴ trois grandes phases : l'écriture et le développement, la production proprement dite et la postproduction.

En comparaison avec le cinéma en prise de vues réelle, l'animation accorde une importance particulière à la phase d'écriture et de développement. Il y a plusieurs raisons à cela. D'une part, en animation, tout est créé *ex nihilo* : personnages et décors supposent des recherches graphiques qui ont aussi

pour but de définir le style du film. D'autre part, la production de l'animation étant coûteuse, le tournage n'admet pas d'improvisation : au contraire, il doit être méticuleusement préparé en amont par le scénario, le story-board et l'animatique (qui consiste à filmer le story-board synchronisé avec la bande-son).

La méthodologie mise en œuvre pour *La Tortue rouge* respecte ce canevas général tout en s'adaptant à la nature du projet et à la personnalité artistique de son auteur-réalisateur et créateur graphique. En passant d'un travail en solitaire à la direction d'une équipe, Michael Dudok de Wit doit, quant à lui, prendre en compte de nouveaux paramètres : la gestion de la créativité d'autrui et du temps collectif. La palette des talents nécessaires à la production d'un long métrage d'animation est tellement riche et variée, note-t-il, qu'il est impossible à un réalisateur d'en assurer le contrôle exact. D'où la nécessité pour celui-ci de définir précisément en amont les règles qui président à l'esthétique du film afin que la créativité de chacun s'exerce dans ce cadre. La cohérence graphique se gagne au prix de cet investissement. Le perfectionnisme inhérent à la création artistique instaure inévitablement une tension avec la production. « L'artiste, souligne-t-il, veut s'approcher le plus possible du parfait. Il a besoin de temps pour cela, et le producteur ou le directeur de production a un œil sur le calendrier et sur le budget et lui reproche de traîner, d'être trop perfectionniste. Les deux ont raison bien sûr¹⁵ ».

Le calendrier et le budget précis de fabrication du film ne pourront être confirmés qu'à l'issue de la phase de développement et des plans tests.

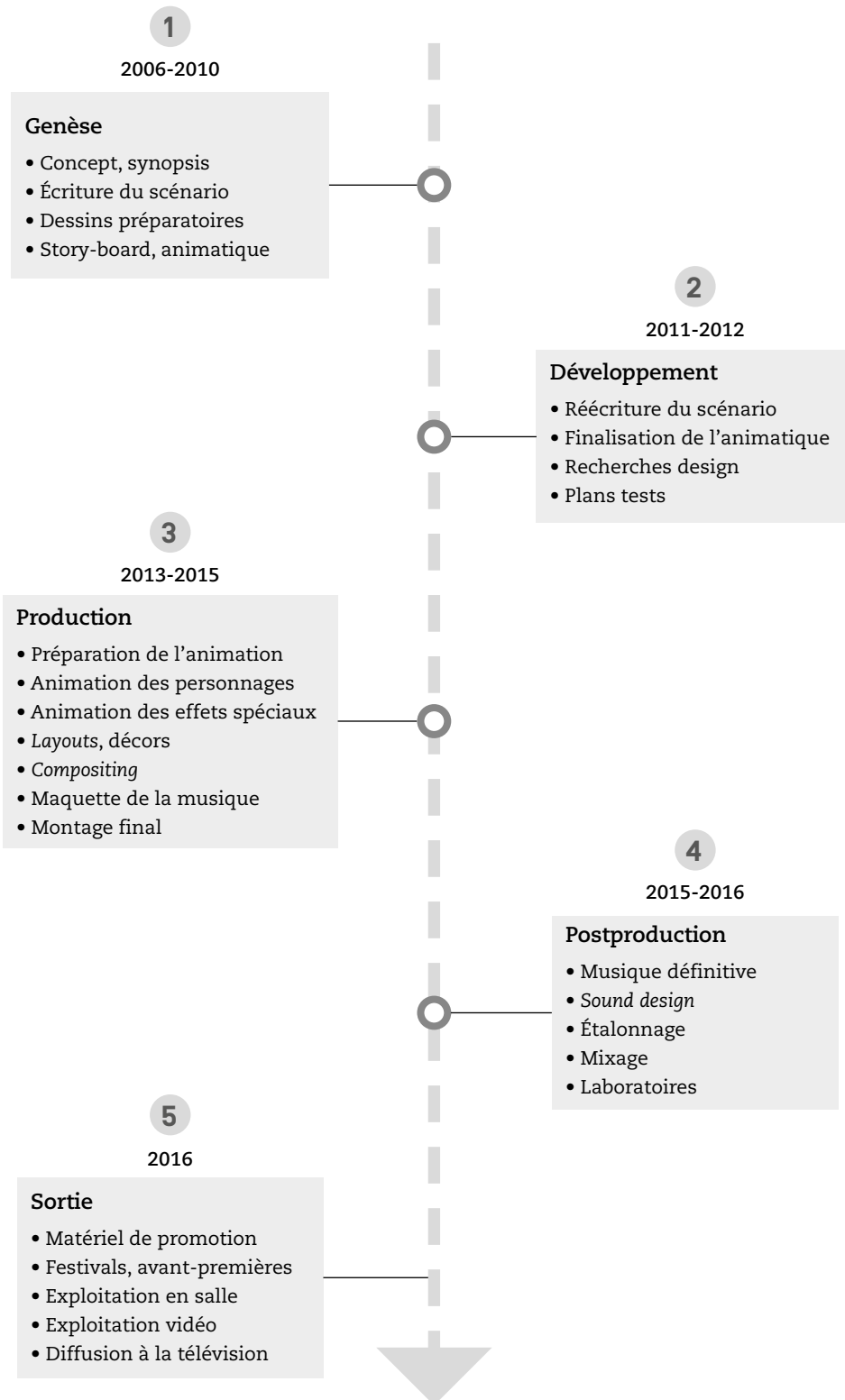
12 Sur le sujet de l'écriture du court métrage d'animation, lire le dossier de *Bref, le magazine du court métrage*, n° 111, 2014, vol. II, p. 39-53. Je me permets de renvoyer également à l'ouvrage *Le Cinéma d'animation. Résidence d'écriture à Fontevraud* (sous la direction de Xavier Kawa-Topor), Nantes, Éditions 303, 2014.

13 Citons, dans l'actualité récente, l'exemple de *La Jeune Fille sans mains* (2016) de Sébastien Laudenbach ou *La Casa Lobo* (2018) de Cristóbal León et Joaquín Cociña.

14 Là encore, des exceptions existent. Citons par exemple le cas d'Hayao Miyazaki qui ne passe pas par la phase du scénario mais storyboarde directement ses films.

15 Jacques Kermabon, « Éloge de l'intuition. Entretien avec Michael Dudok de Wit », *Bref, le magazine du court métrage*, n° 121, printemps-été 2017, p. 126.

CHRONOLOGIE DE LA FABRICATION



L'ÉCRITURE ET
LE DÉVELOPPEMENT
2006 - 2012

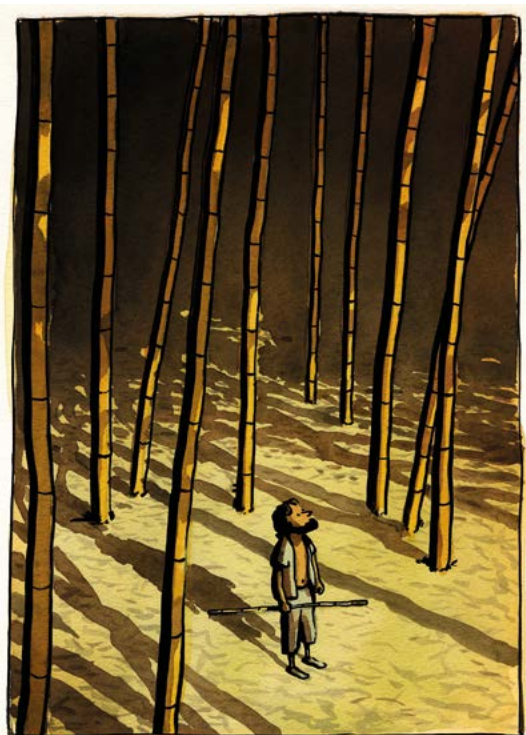
DEUX ÉTAPES PRIMORDIALES

DE L'IDÉE AU PREMIER SCÉNARIO

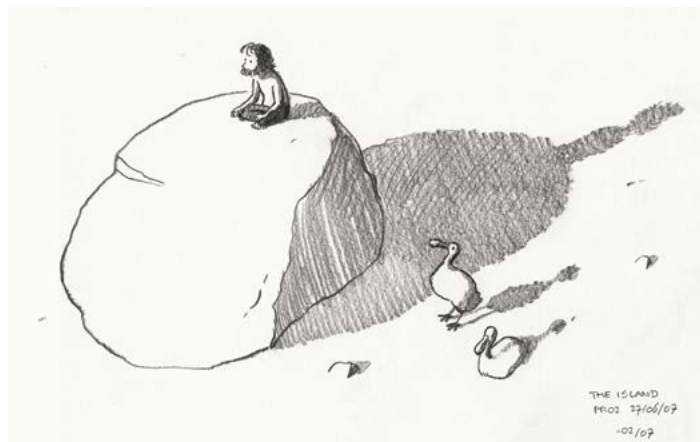
Pour répondre à la proposition du studio Ghibli, Michael Dudok de Wit réfléchit au projet auquel il tient. Il veut réaliser un film d'auteur personnel, mais qui en même temps touche et rencontre le public. L'histoire doit pour cela s'adresser à tous les spectateurs, quel que soit leur âge. La visée universelle est la même que pour les courts métrages. Néanmoins, le réalisateur n'ignore pas la difficulté particulière que représente ici le passage au long métrage. Son esthétique qui tend à l'épure, à la simplicité, à la sérénité, qui use de silences visuels, peut-elle garder l'attention du public pendant plus d'une heure de film ? Le défi est de taille. Pour chacun de ses films, Michael Dudok de Wit s'est attelé à dépasser ses limites. Ici, l'enjeu premier est celui de la narration, à laquelle le réalisateur va consacrer de longues années de travail.

Une histoire lui tient particulièrement à cœur depuis sa jeunesse, ou plus exactement un thème : celui d'un naufragé sur une île déserte. Ses lectures – *Robinson Crusoé* de Daniel Defoe, les romans de Jules Verne (en particulier *L'île mystérieuse*) et plus encore *L'Odyssée* d'Homère – ont nourri son imaginaire. Dans les années 1990, après *Le Moine* et *le Poisson*, Michael Dudok de Wit caresse un temps l'idée d'un long métrage qui mettrait en scène un homme seul sur une île avec pour toute compagnie des dodos. Reprenant cette idée, il écrit un synopsis de deux pages qu'il adresse au studio Ghibli. L'accord de ses interlocuteurs japonais obtenu, le réalisateur se lance seul dans l'écriture du scénario. Pour cet habitué des récits courts, la rédaction d'un script d'une telle ampleur est inédite. Il y consacre plusieurs mois de travail, nourrissant son imagination de récits de robinsonnades, littéraires ou cinématographiques. Il lit aussi des récits de survie dans des conditions naturelles extrêmes ; il se renseigne en particulier sur Alexander Selkirk (1676-1721), le marin écossais dont Daniel Defoe s'est inspiré pour *Robinson Crusoé*. Le personnage de la tortue résulte d'une idée intuitive qui répond à deux questions que lui pose son scénario : qu'est-ce qui peut retenir le naufragé dans l'île ? D'où vient la femme qui partagera sa vie ?

1



2



1 et 2. Dessins préparatoires de Michael Dudok de Wit, 2007. En haut, le premier dessin réalisé en couleurs.

© Michael Dudok de Wit



Dessin préparatoire de Michael Dudok de Wit pour la recherche du design de *l'homme*, 2007.

© Michael Dudok de Wit

Comme le dessin lui manque, il réalise quelques croquis. Puis, son scénario terminé, il se rend à Tokyo où, devant les membres du studio Ghibli, il raconte oralement l'histoire du film. L'accueil est enthousiaste.

LES RECHERCHES GRAPHIQUES

Les premières recherches de Michael Dudok de Wit répondent à un double objectif : créer le style graphique du film et inventer un univers visuel inspirant pour le récit. Un premier dessin, réalisé au fusain et au crayon, lui permet de cerner d'emblée l'ambiance qu'il recherche. Le fusain, déjà utilisé pour son court métrage *Père et Fille*, il en a la conviction, est un bon choix pour rendre la lumière du film. Il l'utilisera pour les décors.

S'agissant du design des personnages, l'auteur souhaite trouver un trait à la fois simple et plus réaliste que dans ses courts métrages. Progressivement, ses croquis se rapprochent de la « ligne claire » dont les auteurs phares, Hergé et Edgar P. Jacobs, sont – pour ce grand amateur de bande dessinée – des références majeures. Moebius et Winsor McCay (voir les illustrations p. 13 et 20) l'inspirent également.

Michael Dudok de Wit étudie plus précisément les gestes du naufragé et les plis de ses vêtements en se prenant lui-même comme modèle et en se photographiant dans différentes attitudes.

À l'origine, l'histoire prévoit que l'homme construise une hutte sur la plage, découvre de l'argile et fabrique des pots pour transporter de l'eau potable. Ces idées, pour lesquelles Michael Dudok de Wit réalise des recherches graphiques, sont finalement abandonnées car elles prennent trop de place dans le récit et le font dévier de son thème central : l'homme intégré à la nature. Pour l'essentiel, les artefacts produits par l'homme sont promis à la destruction : la chaloupe du navire, le tonneau échoué sur la plage et les trois radeaux successifs, toujours plus importants, que le naufragé construit pour quitter l'île. Afin de dessiner ces derniers, Michael Dudok de Wit confectionne de petites maquettes en bambous qu'il veut réalistes, c'est-à-dire capables de prendre la mer sans être toutefois trop perfectionnées.

Dans le film, un objet en particulier est doté d'un rôle symbolique de premier plan : la bouteille vide que les vagues apportent sur la plage au pied de l'enfant¹⁶. Objet archétypal du film d'aventures maritimes, la bouteille à la mer se charge ici d'une signification nouvelle : elle n'est pas confiée à la mer par les naufragés avec un message d'appel au secours à l'intérieur ; elle leur parvient, au contraire, vide de tout message. Cet objet manufacturé est une énigme adressée à l'enfant, comme un appel du lointain. C'est à travers lui, que devenu grand, le fils fixera la ligne d'horizon avant de se décider au départ. Aussi simple soit-elle, la forme de cet objet ne peut pas être laissée au hasard. Michael Dudok de Wit cherche un design à la fois rond et ancien, sans être trop connoté. C'est finalement dans « *Les Aventures de Tintin* » qu'il trouve la bouteille qui convient : celle que le capitaine Haddock repêche au fond de la mer dans *Le Trésor de Rackham le Rouge*.

La création des décors revêt pour Michael Dudok de Wit une importance capitale : « J'aime beaucoup être animateur, écrit-il, j'aime énormément le côté narratif ; mais le moment où je suis le plus dans mon élément, ce sont les décors. C'est comme si je cherchais d'abord l'univers physique dans lequel va se dérouler l'histoire. Avec un univers inspirant, je me sens à l'aise pour la raconter. Si j'ai choisi une côte tropicale pour *La Tortue rouge*, c'est que, dans mon imagination, j'aimerais vivre à cet endroit-là, marcher dans l'eau transparente, courir dans une forêt de bambous, sentir les odeurs et dormir sous le ciel étoilé¹⁷. »

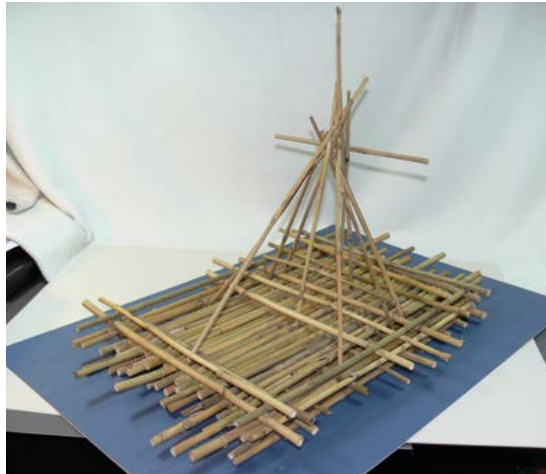
16 Dans ce chapitre, cette séquence a été choisie comme fil rouge pour illustrer les différentes étapes de fabrication du film. Elle fait par ailleurs l'objet d'une analyse dans le livret du CNC, complémentaire de l'ouvrage de Réseau Canopé.

17 Jacques Kermabon, op. cit.

1



2



1. Recherche graphique sur les vêtements, 2010.

© Michael Dudok de Wit

2. Maquette en bambous pour le second radeau, 2010.

© Michael Dudok de Wit

3



3. Hergé, *Le Trésor de Rackham le Rouge*, Casterman, 1944, p. 43.

© Hergé/Moulinsart 2018

4. Recherches graphiques de Michael Dudok de Wit, 2010.

© Michael Dudok de Wit

5. Image définitive de la bouteille dans le film.

La Tortue rouge – Prima Linea Productions © 2016 Studio Ghibli – Wild Bunch – Why Not Productions – Arte France Cinéma – CN4 Productions – Belvision

4



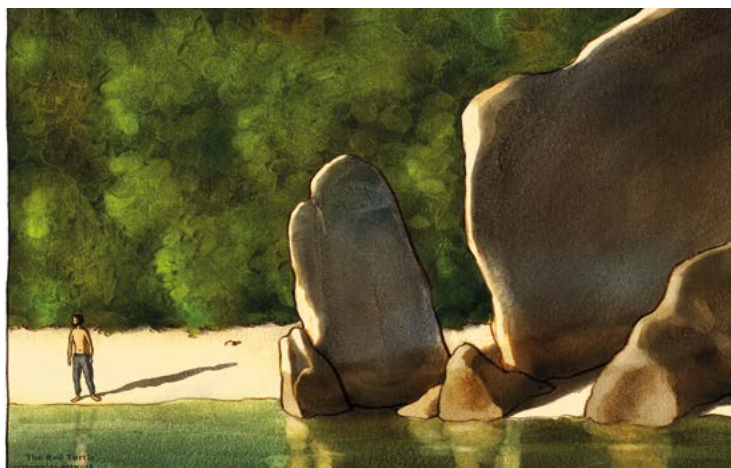
5





1. L'île de La Digue, Seychelles, 2008.

© Michael Dudok de Wit



2. Dessin préparatoire de Michael Dudok de Wit pour les rochers sur la plage, 2008.

© Michael Dudok de Wit

Pour cela, Michael Dudok de Wit éprouve le besoin de se rendre sur une île pour en ressentir l'ambiance, se familiariser avec la lumière et les sons, observer la nature et les animaux. Son choix se porte sur l'île de La Digue aux Seychelles où il séjourne pendant dix jours ; les plages et les rochers de granit très anciens – dont « les rondeurs presque sensuelles [...] ressemblent au corps humain, surtout féminin¹⁸ » – vont l'inspirer pour la réalisation des décors de son film. Durant ce séjour, il photographie également beaucoup le ciel à toutes les étapes de la journée, étudiant l'influence de la lumière sur les nuages... Les milliers de photographies, mais aussi les images et vidéos glanées sur internet, constituent une documentation très riche sur la faune – notamment les tortues marines –, la flore et les paysages tropicaux, que le réalisateur pourra, le moment venu, partager avec ses collaborateurs. Il retient aussi de son expérience que, sur une île, on ne cesse de regarder l'horizon.

L'auteur réalise également des croquis de l'île qui lui permettent de préciser la topographie des lieux et d'étudier la direction de la lumière du soleil tout au long de la journée, et donc celle des ombres appelées à jouer un rôle important dans l'univers visuel du film.

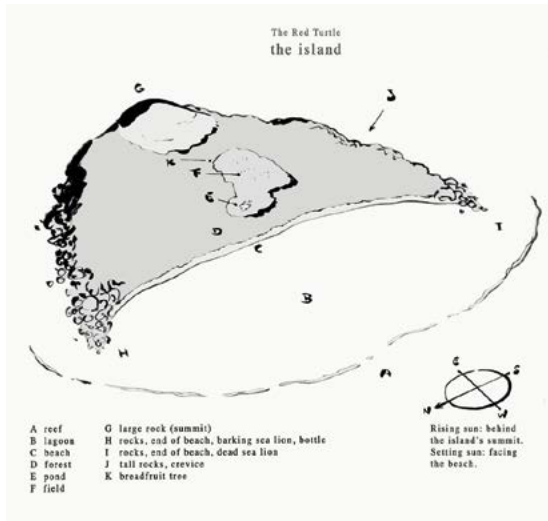
La forêt de bambous, quant à elle, relève de la pure licence créative du réalisateur. « Je ne crois pas [...] qu'il existe une forêt de bambous si proche de la mer¹⁹ », déclare-t-il. Il lui a cependant semblé important de s'affranchir du cliché des cocotiers que l'on trouve habituellement sur les plages tropicales pour ouvrir sur un autre imaginaire. Ce choix trouve par ailleurs une logique fonctionnelle par la construction des radeaux. Pour dessiner cette forêt, Michael Dudok de Wit visite des bambouseraies dans les Cévennes mais également au Japon. Les paysages du peintre et illustrateur japonais Hasui Kawase (1883-1957), réalisés dans la technique de l'estampe et dont il admire les dégradés, sont aussi pour lui une source d'inspiration directe. Le dessin de Kawase possède à la fois beaucoup de détails, beaucoup de rythme et reste cependant très simple. C'est cet équilibre que recherche Michael Dudok de Wit qui a conscience que les décors d'un long métrage doivent comporter plus de précisions que dans un court : on doit davantage « entrer » dans le paysage. Pour autant, la richesse des décors ne doit pas nuire à leur pureté.

Michael Dudok de Wit réalise finalement une image de chacune des scènes clés du récit, dans son décor, son ambiance. L'ensemble donne une idée précise de l'esthétique recherchée pour le film et constitue un document important dans le dialogue avec les producteurs.

18 Ibid., p. 125.

19 Ibid., p. 126.

1



3



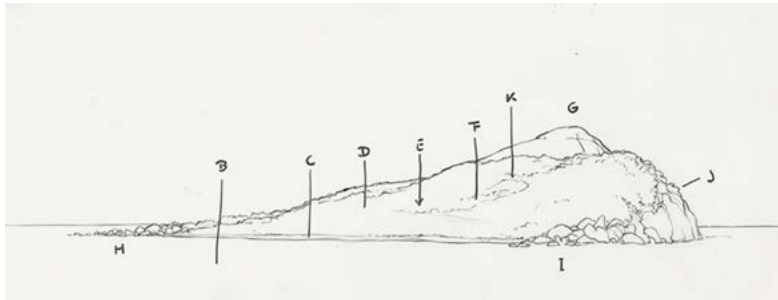
1 et 2. Études détaillées de la topographie de l'île, 2011.

© Michael Dudok de Wit

3. Image définitive de l'île dans le film.

La Tortue rouge – Prima Linea Productions © 2016 Studio Ghibli – Wild Bunch – Why Not Productions – Arte France Cinéma – CN4 Productions – Belvision

2



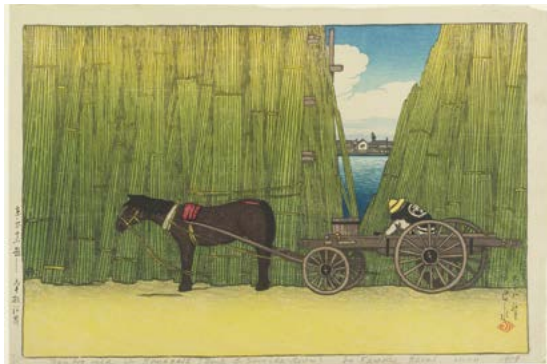
4. Hasui Kawase, *La Berge de la rivière Komagata (Komagatagashi)*, extrait de la série *Douze vues de Tokyo*, été 1919, estampe japonaise Shin hanga, gravure sur bois en couleurs, 24,1 cm x 36,8 cm, Minneapolis Institute of Art, États-Unis.

© S.Watanabe Color Print Co. Photo : © Bridgeman Images

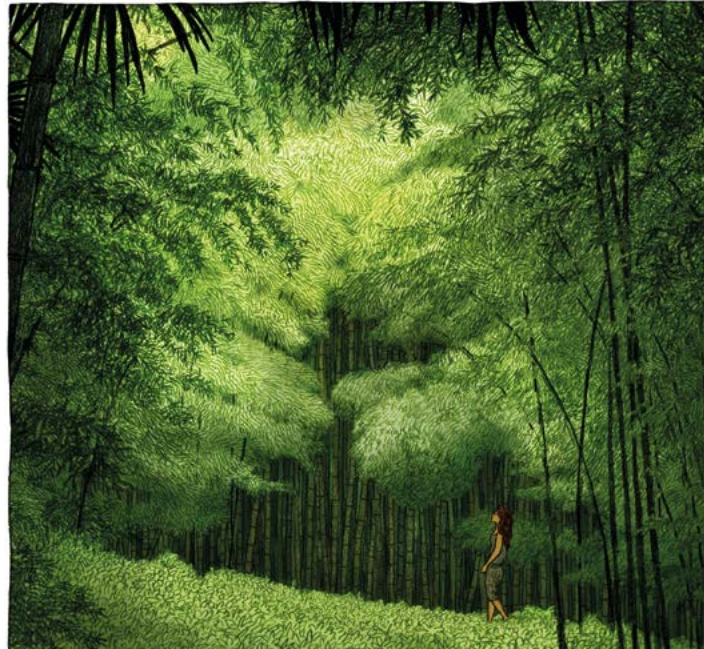
5. Dessin préparatoire de Michael Dudok de Wit pour la recherche du design des bambous et de la femme, 2007.

© Michael Dudok de Wit

4



5



LE STORY-BOARD ET L'ANIMATIQUE

Michael Dudok de Wit s'engage alors dans la réalisation combinée du story-board et de l'animation, qui s'échelonne de 2007 à 2011.

Le story-board – que l'on francise parfois en scénarimage – est une suite de dessins dont chacun – ou plusieurs – correspond à un plan du film et qui permet de visualiser le découpage. Parfois utilisé par certains réalisateurs de prise de vues réelle, le story-board est une étape incontournable de la préproduction d'un long métrage d'animation. Lors de cette phase décisive sont précisées les intentions de mise en scène. En effet, qu'il soit dessiné de façon minimaliste ou

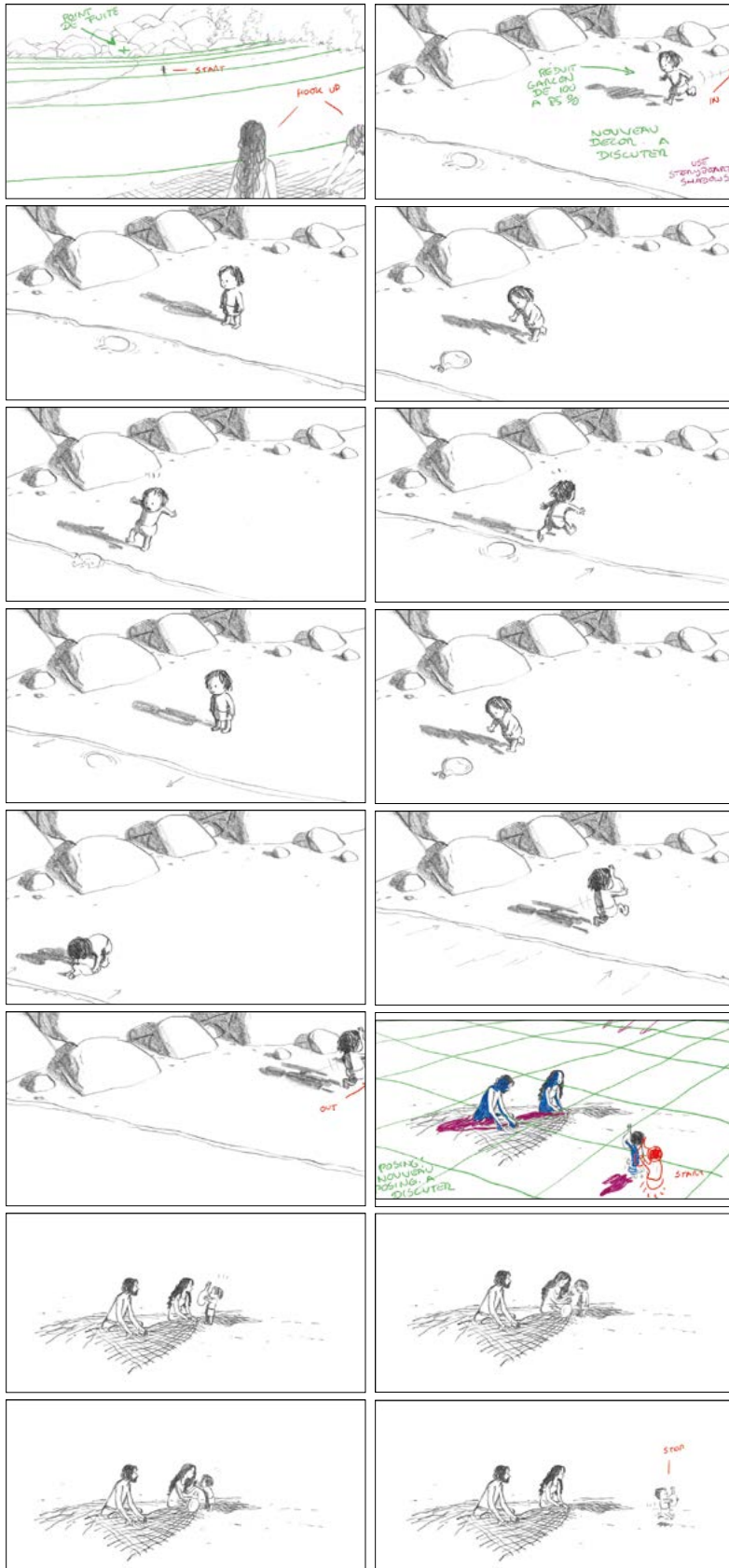
plus élaborée, le story-board détermine pour chaque plan la composition de l'image, le cadrage (valeur de plan et angle de vue), les mouvements de caméra, la durée... Document de référence tout au long de la production, il est aussi évolutif et s'affine au fur et à mesure du temps. Au Japon, on considère que scénario et story-board constituent les deux versants d'un même travail de construction dramaturgique : sur la base d'une continuité textuelle pour le premier, d'une continuité visuelle pour le second.

Pour Michael Dudok de Wit, c'est vraiment dans le story-board que la création filmique se fait. Si le scénario permet de rendre le film plus conscient, plus précis, le « story-board permet de mesurer

THE RED TURTLE		ST-078-Act 07		Page 084	
cut				dur.	
061a		Model son		35:00	
4120		S-02			
1		Weather Wind	Animation: strong wind		
		Weather	cloudy day		
2					
3					
4					
5					

Page du story-board, 2011.

© Michael Dudok de Wit



Vignettes du story-board, 2011.
© Michael Dudok de Wit

chaque dessin, chaque idée²⁰ ». Ainsi, pour *Père et Fille*, le story-board a constitué la première manière de construire la structure du récit. La méthode de Michael Dudok de Wit consiste, une fois qu'une partie du film est dessinée en petites vignettes, à les exposer sur une grande surface, par exemple un mur, et à suivre la continuité des images à la vitesse imaginée pour le film, en s'arrêtant plus ou moins longtemps devant chaque plan avec, le cas échéant, la musique du film en tête. Cet exercice lui permet de prévisualiser le film, d'en ressentir le rythme, le montage, les mouvements de caméra et d'éprouver la solidité – ou au contraire la faiblesse – de la narration. Le réalisateur invite également des personnes, soigneusement choisies, à formuler un avis, afin de s'assurer que les scènes storyboardées ne posent pas de problème de compréhension à autrui.

Le story-board de *La Tortue rouge* est très précis. S'il dessine rapidement, Michael Dudok de Wit a toutefois besoin d'apporter un certain soin aux images, et ceci pour lui-même, pour se stimuler dans la création. Pour un seul plan, Michael Dudok de Wit peut multiplier le nombre de dessins, jusqu'à dix dans l'extrait présenté sur la page précédente (voir les vignettes de l'enfant au bord de la mer). Cette décomposition apporte déjà des précisions sur l'acting du personnage. On note aussi que les ombres sont, dès le story-board, un élément constructif de l'image : même si leur orientation définitive n'est pas encore donnée, elles contribuent à la présence physique du personnage dans le décor et le cadre. Des indications en couleurs sont données sur la perspective (voir les lignes vertes, p. 31), le *posing*, les mouvements des personnages, l'orientation (en rouge, p. 31). On remarquera aussi des emprunts aux codes de la bande dessinée, tels que les petits traits exprimant l'émotion du personnage ou soulignant sa course (voir les dessins n^{os} 2, 5 et 6, p. 31).

L'animation consiste à enregistrer sur support vidéo le story-board synchronisé à la bande-son. Elle a pour fonction de constituer une maquette du film dans sa durée supposée. Elle permet de vérifier la durée de chaque plan, la pertinence des raccords, mais plus généralement le rythme du film et la solidité de sa structure narrative. On considère à ce titre qu'en animation, le montage du film précède son tournage.

Pour réaliser l'animation de *La Tortue rouge*, Michael Dudok de Wit s'appuie sur les compétences techniques et l'intuition de la cheffe monteuse Céline Kélépikis, dont l'aide s'avère précieuse pour résoudre certains problèmes de dramaturgie apparus au story-board. D'autres difficultés, portant préjudice à la cohérence du récit et à sa force, ne trouvent pas de réponse au montage. Il devient évident au réalisateur qu'il faut reprendre le scénario pour démêler ces nœuds narratifs. Il a besoin de l'aide d'un coscénariste pour cela.

LA RÉÉCRITURE DU SCÉNARIO AVEC PASCALE FERRAN

Sur proposition de Pascal Caucheteux, producteur et directeur de Why Not Productions, il est fait appel à Pascale Ferran comme consultante. Si cette dernière ne connaît pas l'animation de l'intérieur, c'est en revanche une réalisatrice reconnue (*Petits arrangements avec les morts*, 1994 ; *L'Âge des possibles*, 1996 ; *Lady Chatterley*, 2006 ; *Bird People*, 2014) qui a l'expérience de la coécriture de scénarios – y compris pour ses propres films – et qui a déjà collaboré en tant qu'adaptatrice à plusieurs films produits par Why Not Productions (*La Sentinelle* d'Arnaud Desplechin, 1992 ; *Mange ta soupe* de Mathieu Amalric, 1997).

Avec elle, Michael Dudok de Wit noue une relation de confiance qui s'avère très féconde. L'un et l'autre partagent la même idée sur le film : l'histoire n'est pas rationnelle, mais elle contient un mystère dont la beauté doit être sentie par le spectateur. Sans le réduire, il est essentiel de mettre en valeur ce mystère en expliquant ce qui doit l'être.

La réécriture du scénario touche principalement le deuxième acte (« L'homme et la femme tortue ») et le troisième (« L'enfant »). La structure dramatique en chapitres, qui correspondent davantage à des unités de récit qu'à des unités de temps, est conservée : chaque chapitre se déroulant, selon les cas, sur plusieurs heures ou plusieurs semaines. Pascale Ferran propose de développer encore les personnages du fils et de la femme : cette dernière lui semble particulièrement manquer de présence et de puissance, diagnostic qui recoupe le point de vue du studio Ghibli. Pascale Ferran propose également de prolonger le récit – qui initialement s'arrête avec le départ du fils – jusqu'à la mort du personnage principal. Plusieurs fins sont envisagées jusqu'à la version définitive.

20 Conférence de Michael Dudok de Wit dans le cadre des « Chemins de la création », rencontres professionnelles sur l'écriture du film d'animation à l'abbaye royale de Fontevraud, le vendredi 4 octobre 2013.

Du point de vue de la méthode, cette phase de réécriture procède par allers-retours permanents entre scénario, story-board et animatique : les propositions scénaristiques nouvelles de Pascale Ferran sont traduites en story-board par Michael Dudok de Wit, puis testées en animatique avec l'aide de Céline Kélépikis. Cette phase intéresse beaucoup Pascale Ferran qui s'y investit également. Le montage se fait donc à trois. Ensuite, on revient au texte pour confirmer les propositions ou, au contraire, les amender.

Après le départ de Pascale Ferran, appelée sur son projet personnel, le film a trouvé sa structure narrative définitive. Mais une question importante reste en suspens : la nécessité ou non de dialogues pour la bonne compréhension de l'histoire. Pascale Ferran y était favorable. Ainsi, dans la version du scénario à laquelle elle a contribué, la séquence où l'homme et la femme partagent un repas de coquillages sur le banc de corail est dialoguée. Cependant, à mesure que le projet avance, les échanges verbaux entre les protagonistes semblent de moins en moins nécessaires. Il apparaît notamment que la crédibilité du personnage de la tortue changée en femme est plus forte s'il reste muet. Progressivement, des phrases sont supprimées. Il n'en reste bientôt plus qu'une dizaine, disséminées ici et là, pour expliquer ce qui semble encore nécessaire. Michael Dudok de Wit a le sentiment que leur présence jure avec l'esthétique du film. Il décide au mixage final de supprimer les quelques dernières phrases qui restaient encore. La proposition d'Isao Takahata allant dans le même sens, c'est un soulagement pour le réalisateur. La musicalité de sa mise en scène, telle qu'elle s'exprime dans ses courts métrages, prend toute sa mesure dans des univers sans paroles²¹.

Toutefois, ce qui peut sembler aller de soi dans un format court ne s'impose pas *a priori* pour un long métrage, où les enjeux narratifs sont d'une autre échelle. Le choix d'un script sans paroles exige de la structure narrative qu'elle réponde à un enjeu de compréhension universelle.

Pour cela, de la même façon qu'il utilise à dessein des personnages et situations archétypales²², *La Tortue rouge* emprunte une structure narrative classique, proche des canevas habituellement adoptés par les grands studios, notamment américains. Brenda

Chapman, scénariste chez DreamWorks, Disney et Pixar, rappelait récemment²³ que s'il n'existe pas de recettes – y compris dans l'industrie – pour l'écriture d'un scénario de long métrage d'animation, en revanche, celui-ci doit répondre à certaines règles cardinales pour atteindre le grand public. Une architecture en trois actes est recommandée. Le premier acte expose la situation initiale qui pousse le protagoniste à agir. Le deuxième fait apparaître tous les obstacles : pour les affronter, le personnage principal prend tout d'abord une mauvaise direction, jusqu'au *turning point* où, se trouvant au plus bas, il est acculé au changement. Le troisième acte est celui de la résolution, où survient le *climax* marquant la victoire du protagoniste sur l'antagoniste. La structure de *La Tortue rouge*, bâtie en trois actes – « L'homme seul », « L'homme et la femme tortue », « L'enfant » –, articule dans le sens prescrit l'opposition entre le protagoniste (le naufragé) et l'antagoniste apparent (la tortue). Dans cette lecture, le *turning point* se situe au moment du meurtre de la tortue, événement qui fait radicalement changer le personnage, transcendant son antagonisme en amour. Dans cette même grille de lecture, la scène du tsunami peut être vue comme un *climax*, bien que sa signification ne puisse se réduire à une dimension conflictuelle.

Fin 2011, l'animatique est aboutie. Elle donne une idée précise de ce que sera le film dans son montage : 651 plans seulement contre un millier en général pour un dessin animé de cette longueur – soit une durée moyenne au-dessus de sept secondes – donnent l'idée d'un rythme plus serein et contemplatif que celui auquel l'industrie du loisir a habitué le public...

21 Lire à ce sujet le livret du dispositif « Lycéens et apprentis au cinéma ».

22 *Ibid.*

23 Conférence de Brenda Chapman, « L'Avenir en images », au Festival international du cinéma d'animation de Meknès, le vendredi 16 mars 2018.

EXTRAIT DU SCÉNARIO : ENFANCE

Flux et reflux d'une vague sur la plage.

Un petit crabe apparaît, sortant de son trou de sable. Un enfant s'approche. Il a quelques mois, neuf ou dix peut-être, moins d'un an. Il marche à quatre pattes, mais se déplace à toute allure.

Il avise le crabe qui se crapahute jusqu'à son trou pour se mettre à l'abri. L'enfant le poursuit, fouille le trou de sa main, remonte le crabe à la surface et le met dans sa bouche. Mais ça ne va pas du tout. Le crabe le pince, ou gigote dans sa bouche, le goût est désagréable, l'enfant crache le crabe sur le sable. Puis poursuit sa route.

Une mouette se jette sur le petit crabe, plus mort que vif, et l'emporte sur son passage.

Un ou deux ans plus tard.

L'enfant a deux ou trois ans. Il est assis à califourchon sur les épaules de son père. La famille est au complet : la mère, le père, le fils. Ils marchent tous ensemble le long du rivage, à la lisière de l'eau.

...

Ils se sont arrêtés au milieu de la plage. L'homme et la femme sont assis sur le sable en train de fabriquer ou de remailler un filet. L'enfant est un peu plus loin, en train de jouer avec le sable.

Puis son intérêt se porte ailleurs, du côté de la mer et il part en courant.

Quand la mère se rend compte de sa disparition, elle se lève pour le chercher des yeux.

L'enfant est plus loin au bord de l'eau. Il y a quelque chose qui l'intéresse au plus haut point, un objet rejeté par les eaux. C'est une bouteille.

L'enfant essaie de l'attraper quand une vague surgit qui lui mouille les pieds et le met en fuite.

La vague reflue. L'enfant revient. Il attrape la bouteille (celle-ci est vide : aucun message en vue) et repart en courant pour ne pas se faire mouiller par la vague suivante.

L'enfant retourne près de ses parents pour leur montrer son butin. Étrange objet quand on n'a jamais vu ni verre ni bouteille.

La mère lui montre comment enlever le bouchon. L'enfant joue avec. L'enlever, le remettre. C'est amusant. Puis il se tourne vers son père, interrogatif. Il semble lui demander d'où vient cet objet, ce qu'il fait là.

Le père se lève et commence à dessiner sur le sable mouillé. D'abord leur île, aisément reconnaissable à sa forme et à ses habitants : trois bonshommes, deux grands, un petit. Puis, plus loin, ailleurs, une terre bien plus grande, des habitants plus nombreux, des animaux inconnus (un cheval, un éléphant...).

La mère s'approche à son tour. Elle dessine elle aussi, mais entre les deux terres : la mer et ses poissons. L'enfant va de l'un à l'autre, regarde attentivement chaque dessin, chaque endroit. Il semble ne pas en revenir.

...

Un peu plus tard.

Vu à hauteur d'enfant, les vagues semblent bien plus grandes. L'enfant s'avance dans l'eau en poussant des petits cris. Il rentre son ventre, sous l'assaut des vagues pourtant minuscules. C'est la première fois qu'il ose s'aventurer dans l'eau.

Il est entouré de son père et de sa mère qui le tient par la main. Tous trois s'arrêtent quand l'enfant a de l'eau jusqu'à la taille.

Ils regardent vers l'horizon et vers ce grand ailleurs, jusque-là inconnu par l'enfant, désormais désirable.

Un ou deux ans plus tard.

Des mouettes survolent les blocs de rochers qui composent l'une des deux extrémités de l'île.

La mère est là, penchée au-dessus d'une anfractuosité de roche. Il y a une plante sauvage qu'elle cherche à cueillir.

Le père et l'enfant la rejoignent (il a quatre ou cinq ans peut-être). Le père tend un panier à sa femme qui dépose la plante cueillie, tandis que l'enfant s'éloigne vers le bord du rocher.

Il regarde l'horizon puis la mer en contrebas : il y a une tortue qui nage à fleur d'eau. L'enfant la désigne à ses parents, ravi. Il s'assoit sur le rocher pour la contempler davantage quand des mouettes qui passent en hurlant le déséquilibrent.

L'enfant glisse... Puis tombe à pic le long de la falaise. Il se retrouve dans le trou d'eau, entre deux blocs escarpés, où son père était lui-même tombé quelques années auparavant.
Les parents sont affolés. Le père s'apprête à se laisser glisser à son tour mais la mère le retient.
L'enfant coule, puis se rétablit et nage sous l'eau, explorant la crevasse.
Quand il ressurgit au-dessus de l'eau, sa mère, du haut de la falaise, lui fait signe d'y retourner : il doit pouvoir passer par le goulet sous-marin.
L'enfant aspire une grande goulée d'air puis plonge vers les profondeurs.
Ça se passe plutôt bien. Il s'introduit dans la fente du goulet, comme une deuxième naissance, puis émerge de l'autre côté des rochers.
Il est en train de remonter vers la surface quand il voit la tortue, qui est maintenant sous l'eau elle aussi.
L'enfant remonte à toute allure. L'animal l'a-t-il effrayé ? Non, il reprend juste sa respiration puis retourne sous l'eau.
Il s'approche de la tortue. Il essaie de tourner autour d'elle, mais l'animal fait de même. Ils tournent ensemble, lentement, les yeux dans les yeux. Comme un face-à-face muet où l'un et l'autre se découvrent et s'apprivoisent.
Le père est en train de finir de descendre la pente rocheuse à toute allure quand la tête de l'enfant réapparaît au-dessus des flots.
Il plonge pour le rejoindre et le serre dans ses bras, sous le regard de la mère qui vient d'atteindre à son tour la roche plate à l'aplomb de la falaise.

...

Plus tard.

C'est le soir ou la fin de l'après-midi. La mère est assise sur les hauteurs de la plage. L'enfant s'est endormi dans ses bras, fatigué par les émotions de sa journée.
La jeune femme regarde vers la mer, sereine. Puis soudain, elle voit quelque chose. Elle regarde, un vague sourire aux lèvres. Peut-être même se lève-t-elle, son enfant dans ses bras, pour y voir de plus près.
Il y a deux tortues qui passent dans le lointain. On voit le haut de leur dos et leur tête qui dépassent au-dessus de la ligne de flottaison.
Plus loin, bien plus loin, la lune semble posée sur l'horizon.

Extrait du scénario de *La Tortue rouge*, séquence n° 12, « Enfance » ; time code : 00.44.13-00.49.43.
© 2011, Why Not Productions – Wild Bunch – Ghibli

COMMENTAIRE DE PASCALLE FERRAN

« Ça me semblait important que l'enfant comprenne d'où il vient, ce qui a donné la scène des dessins sur le sable. Je trouvais cela beau que les parents racontent à leur fils son héritage familial. La question de l'héritage, ou de la transmission, devenant un des fils souterrains du film. Pas seulement du point de vue familial mais aussi à un niveau plus cosmogénique : comment la nature, dont nous sommes tous issus, est une sorte d'héritage commun, qui nous transmet des choses qu'il nous faudra transmettre à notre tour. »

Extrait du dossier de presse du film.

LES PLANS TESTS

Des plans tests sont réalisés en 2011. Ils ont pour but de définir le style d'animation et de constituer un étalon de mesure du temps nécessaire à la fabrication du film et donc du budget.

Ils sont d'abord dessinés au crayon sur papier, suivant une technique d'animation traditionnelle à laquelle Michael Dudok de Wit est attaché. La production exécutive le convainc par la suite, à l'automne 2012,

d'expérimenter l'animation dessinée sur écran tactile qu'elle vient d'utiliser pour *Loulou, l'incroyable secret* (2013) d'Éric Omond et Grégoire Solotareff. L'essai est concluant. Sans rien enlever à la qualité de l'animation, l'outil numérique permet de gagner un temps précieux. L'ordinateur est bien plus souple pour tout ce qui touche aux corrections : il permet de zoomer sur des détails, de contrôler le tracé de la ligne et de le stabiliser s'il vibre trop. Il offre également plus de souplesse pour déléguer la réalisation des intervalles. L'écran tactile est adopté.



1



2

1 et 2. Plan test. Animation « papier » en haut et animation sur Cintiq en bas.
La Tortue rouge - Prima Linea Productions
© 2016 Studio Ghibli - Wild Bunch - Why Not Productions - Arte France Cinéma - CN4 Productions - Belvision

LA PRODUCTION ET LA POSTPRODUCTION 2013 - 2016

UNE « ÉQUIPE D'ARTISTES » AUTOUR DU RÉALISATEUR

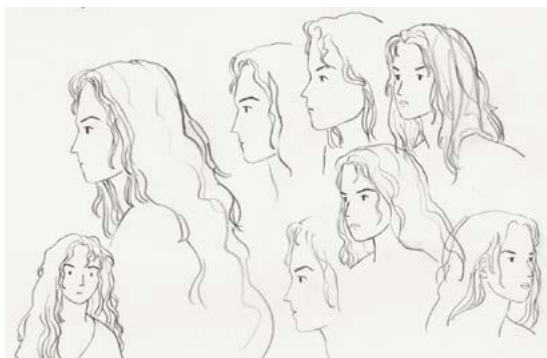
La production est lancée en juillet 2013. Michael Dudok de Wit a longuement examiné la composition et la structure de l'équipe d'artistes qui va l'accompagner dans son aventure. Habitué jusque-là à travailler en solitaire ou en toute petite équipe, il doit mesurer ce qui, à chaque étape du processus, peut encore être modifié ou non. En général, la production d'un long métrage d'animation demande une dizaine de mois, mais Prima Linea Productions a d'emblée suggéré une équipe réduite sur une période de travail beaucoup plus longue, presque deux ans. Rapidement, Michael Dudok de Wit n'a plus le temps de dessiner ni d'animer lui-même. Il se consacre à guider ses collaborateurs, à échanger avec eux, à améliorer en permanence le film jusque dans ses détails les plus fins.

LE DESIGN DES PERSONNAGES, DES ANIMAUX ET DES OBJETS

C'est une étape essentielle pour la préparation de l'animation proprement dite. D'une part, il s'agit, en application du style graphique établi, de préciser le design de chacun des personnages en s'assurant qu'il soit conçu pour l'animation, et pour cela de rechercher ses différentes poses selon les situations. D'autre part, il faut anticiper que chaque personnage passera d'un dessinateur d'animation à un autre, suivant la scène. C'est pourquoi, il est indispensable d'établir une feuille de modèle – ou *model sheet* – qui présente les diverses expressions, les détails du corps et les poses du personnage vu sous différents angles – le *turn around* –, ou encore son évolution morphologique et vestimentaire tout au long de l'histoire – le *line up*. L'enjeu est d'assurer une cohérence graphique sur l'ensemble du film, qui rende immédiate la reconnaissance du personnage par le spectateur, quelles que soient les situations qu'il traverse et les artistes qui l'animent. Des animateurs, doués en design des personnages, prennent en charge cette phase préparatoire.

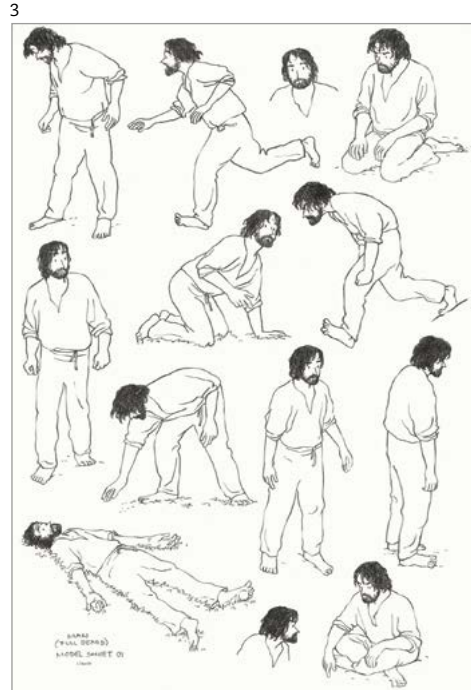
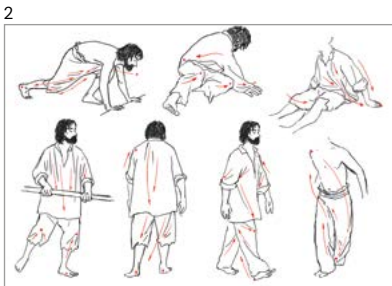
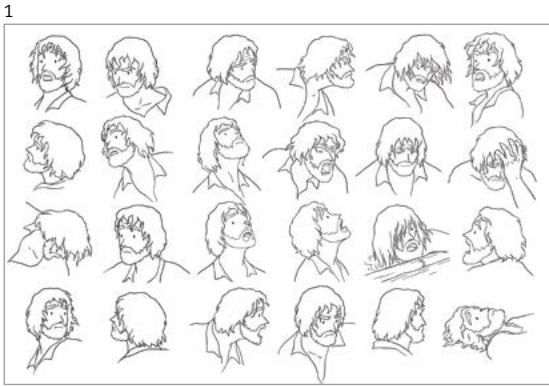
Le personnage de la femme pose une difficulté particulière en raison de la subtilité et de la finesse de son visage et de ses expressions. Plusieurs essais sont faits, notamment pour le dessin de ses yeux qui, de loin, est semblable à celui de l'homme (un simple point à la façon d'Hergé), mais devient plus complexe dès lors que l'on se rapproche du personnage pour exprimer son état émotionnel. Les recherches sur les plis des habits de l'homme sont confiées à Antonio Mengual Lobet qui, par la suite, animera souvent le personnage.

Le bestiaire – phoque, chauve-souris (roussette), grenouille, sole, fourmi, araignée... – fait l'objet des mêmes soins pour répondre au double objectif de réalisme et de simplicité, à l'exception des crabes qui sont beaucoup plus stylisés pour apporter un contrepoint humoristique, quasi burlesque, dans l'histoire. Ici, la documentation visuelle réunie par Michael Dudok de Wit prend toute son importance. La tortue apparaît particulièrement difficile à dessiner dans le mouvement, en raison de ses formes arrondies non circulaires. C'est pourquoi le choix a été fait de la confier à Dominique Gantois pour qu'il la modélise et l'anime en 3D. Le rendu définitif est celui du dessin à la main en 2D pour rester dans le style du film. La même méthode est retenue pour les radeaux.



Recherches graphiques pour le visage de la femme.

La Tortue rouge – Prima Linea Productions © 2016 Studio Ghibli – Wild Bunch – Why Not Productions – Arte France Cinéma – CN4 Productions – Belvision

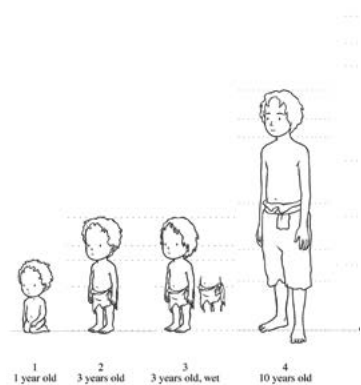
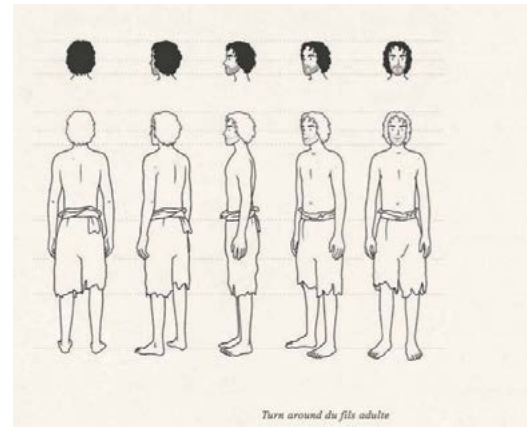


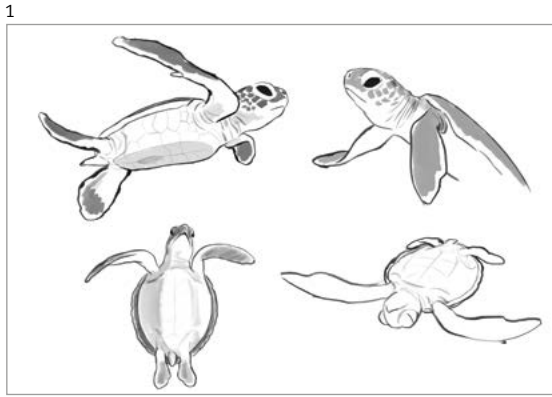
1. Modèles d'expressions de l'homme : design finalisé par l'équipe.
 La Tortue rouge – Prima Linea Productions © 2016 Studio Ghibli – Wild Bunch – Why Not Productions – Arte France Cinéma – CN4 Productions – Belvision

2. Modèles des plis des vêtements de l'homme.
 La Tortue rouge – Prima Linea Productions © 2016 Studio Ghibli – Wild Bunch – Why Not Productions – Arte France Cinéma – CN4 Productions – Belvision

3. Recherches de poses de l'homme.
 La Tortue rouge – Prima Linea Productions © 2016 Studio Ghibli – Wild Bunch – Why Not Productions – Arte France Cinéma – CN4 Productions – Belvision

4. Recherches de poses de l'enfant.
 La Tortue rouge – Prima Linea Productions © 2016 Studio Ghibli – Wild Bunch – Why Not Productions – Arte France Cinéma – CN4 Productions – Belvision





1. Recherche de design pour les bébés tortues.

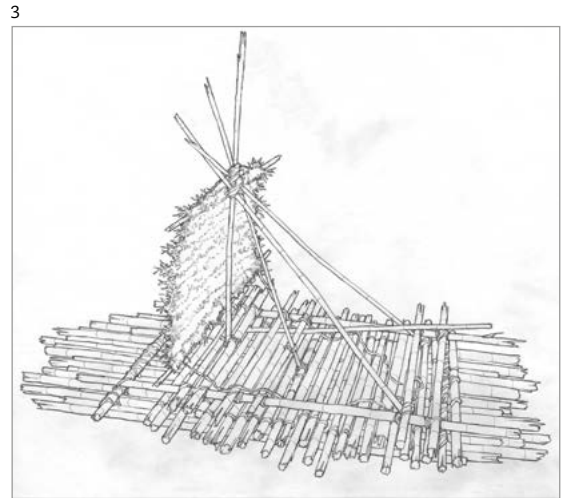
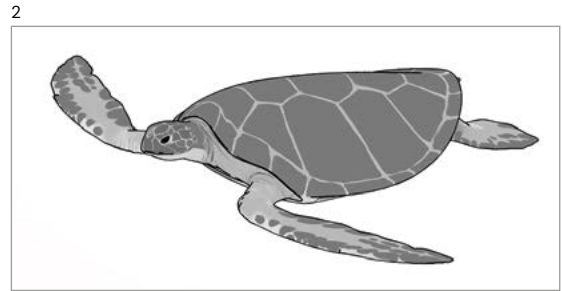
La Tortue rouge – Prima Linea Productions © 2016 Studio Ghibli – Wild Bunch – Why Not Productions – Arte France Cinéma – CN4 Productions – Belvision

2. Modélisation 3D de la tortue rouge.

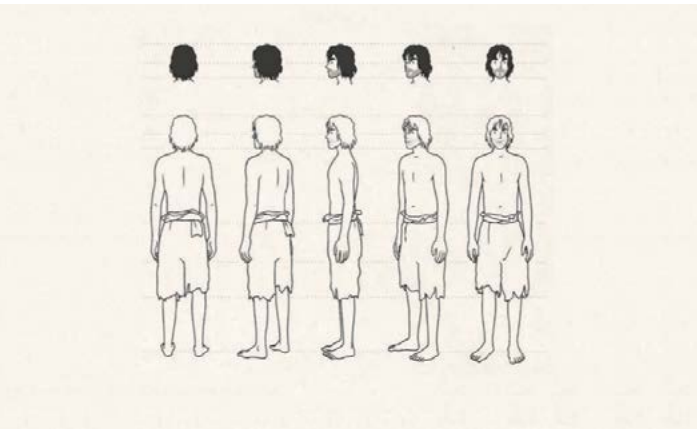
La Tortue rouge – Prima Linea Productions © 2016 Studio Ghibli – Wild Bunch – Why Not Productions – Arte France Cinéma – CN4 Productions – Belvision

3. Recherche pour le premier radeau.

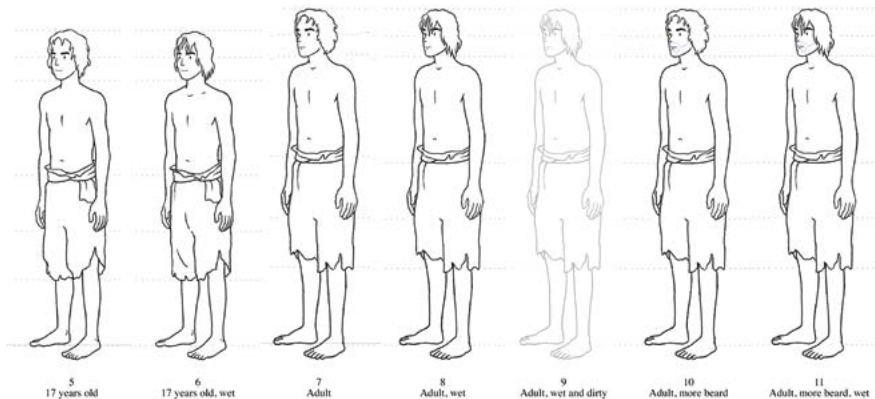
La Tortue rouge – Prima Linea Productions © 2016 Studio Ghibli – Wild Bunch – Why Not Productions – Arte France Cinéma – CN4 Productions – Belvision



4



5



4. Turn around du fils adulte, 2009.

© Michael Dudok de Wit

5. Line up du fils, 2009.

© Michael Dudok de Wit

LE LAYOUT ET LES DÉCORS

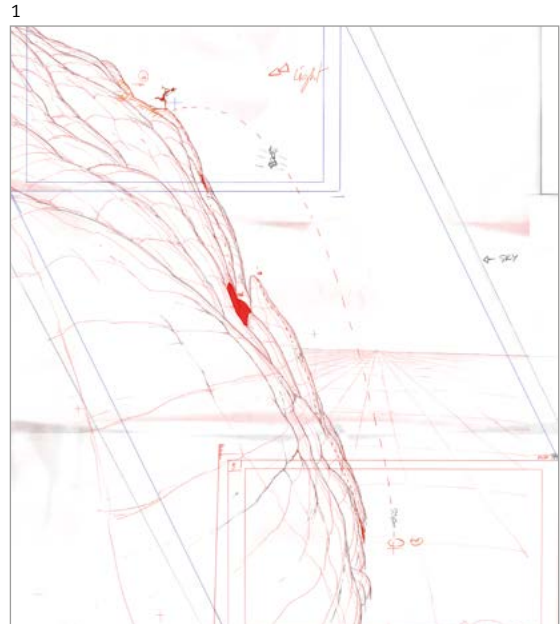
Le *layout* est l'étape qui suit le story-board. Elle consiste en la mise en place artistique et technique au trait de chaque plan au format définitif de travail, c'est-à-dire à la taille réelle du tournage. Il s'agit de dissocier pour chaque vignette du scénarimage, les différents plans : décors, personnages, éléments fixes... On les accompagne d'informations précises pour faciliter le travail des animateurs. Le *layout* est donc un point d'ancrage entre la phase de préproduction (le story-board, les recherches graphiques) et la production proprement dite (la fabrication de l'image animée).

Les décors constituent les arrière-plans graphiques du film, les paysages derrière le ou les personnages. Pour en réaliser le *layout*, le décorateur prend modèle sur les décors de référence dont il redessine tout d'abord les lignes au trait, avant l'application des couleurs. Dans *La Tortue rouge*, le *layout décor* est réalisé sur papier.

Michael Dudok de Wit est particulièrement attaché à la création des décors de ses films. Avant *La Tortue rouge*, il a toujours réalisé ses décors lui-même. Pour le long métrage, il conçoit des croquis de décor dans l'animatique même et fait réaliser une image simplifiée de chaque plan du film pour en établir la palette qui doit être considérée dans sa continuité. L'assemblage de ces images – qu'on appelle le *colour board* – permet de vérifier le rythme et l'équilibre des couleurs avant de dessiner un à un les décors du film : quelles en sont les couleurs dominantes ? Quelles en sont les constantes ? Quel est l'équilibre chromatique général ? Etc.

La beauté plastique des décors et l'expérience extatique à laquelle celle-ci invite sont des enjeux essentiels du film. Les effets de lumière, mais également les lignes, sont très importants à cet égard. Michael Dudok de Wit note que toute la nature est faite de lignes courbes ou angulaires, sauf la ligne d'horizon, dont la perfection rectiligne sur une île est frappante. C'est un élément stable qu'il est important d'apercevoir régulièrement dans le film. Comme les nuages, la ligne d'horizon n'a pas de trait de contour. Pour préserver la profondeur de champ, l'horizon existe simplement par la séparation des couleurs de l'océan et du ciel.

La poésie du film, c'est aussi celle de l'écoulement naturel du temps : une poésie des heures et des âges de la vie. Les décors sont investis d'un rôle essentiel : refléter la lumière qui change au gré du jour et de



1 et 2. *Layout décor* et décor fini.

La Tortue rouge – Prima Linea Productions © 2016 Studio Ghibli – Wild Bunch – Why Not Productions – Arte France Cinéma – CN4 Productions – Belvision

1



1. Colour board.

La Tortue rouge – Prima Linea Productions © 2016 Studio Ghibli – Wild Bunch – Why Not Productions – Arte France Cinéma – CN4 Productions – Belvision

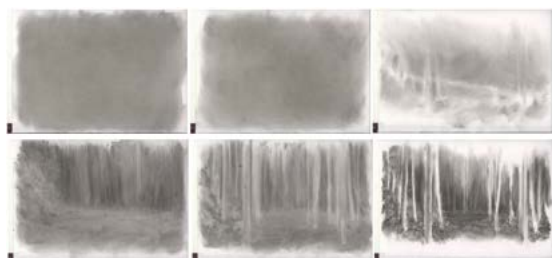
2



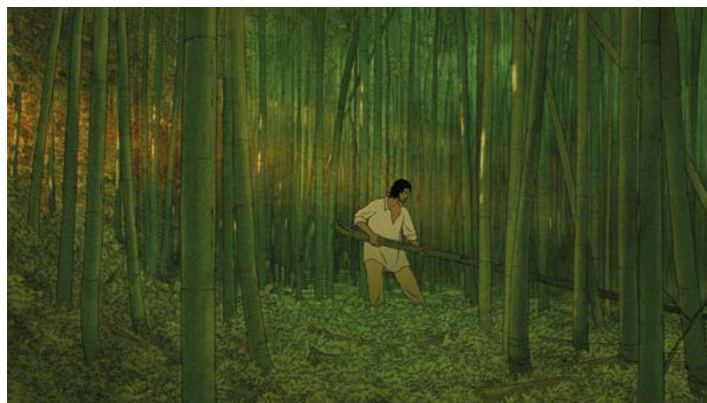
3



4



5



2 et 3. Décor fini pour la canopée.

La Tortue rouge – Prima Linea Productions © 2016 Studio Ghibli – Wild Bunch – Why Not Productions – Arte France Cinéma – CN4 Productions – Belvision

4 et 5. Création des décors au fusain et décor fini pour la forêt de bambous.

La Tortue rouge – Prima Linea Productions © 2016 Studio Ghibli – Wild Bunch – Why Not Productions – Arte France Cinéma – CN4 Productions – Belvision

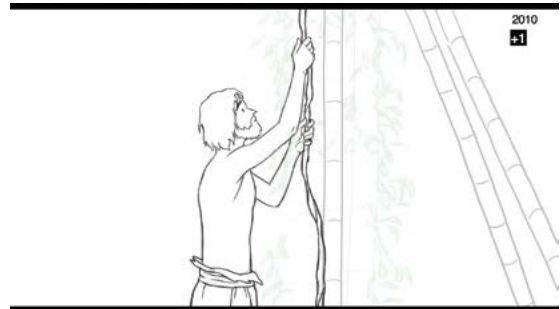
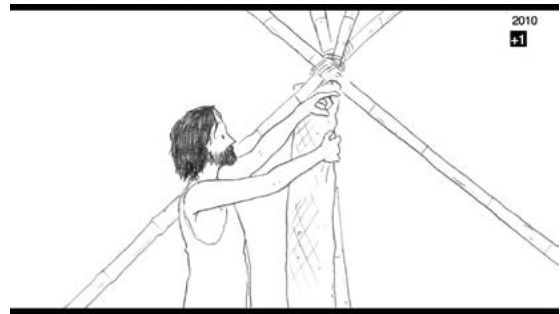
la nuit, des saisons tropicales, du soleil, des nuages, de la pluie. Leur présence se joue à la fois dans leur composition plastique – les lignes, les formes, les couleurs, les ombres – et dans l’ambiance particulière qui en émane et qui traduit la sensation d’un certain moment de la journée. D’une certaine manière, ils sont davantage des marqueurs temporels que topographiques. La nuit est elle-même une dimension du film. Pour la représenter, Michael Dudok de Wit utilise une palette de gris, se conformant davantage à l’expérience sensible qu’aux conventions graphiques qui, en général, la représentent en bleu.

Pour la réalisation des décors, une technique tout à fait originale a été mise au point par Michael Dudok de Wit et transmise à l’équipe des trois à cinq décorateurs qui travaillent sur le film. Avec un crayon sur du papier, on dessine tout d’abord les lignes de chaque paysage. Ensuite, on applique le fusain avec les doigts et la paume de la main sur des feuilles séparées afin de mieux contrôler la richesse du décor. Puis, chaque dessin est scanné et combiné numériquement avec les autres. Enfin, les couleurs sont appliquées à l’aide d’une tablette graphique. Comme l’explique le réalisateur, « c’est grâce au fusain et au papier que le film a une texture granuleuse qui donne une ambiance unique et subtile aux images, ainsi qu’une qualité artisanale²⁴ ». L’image garde son caractère brut du « fait à la main », avec ses irrégularités, ses aspérités, qui la rendent vivante et non plate ou stérile comme c’est souvent le cas de l’image numérique.

Michael Dudok de Wit peut bientôt déléguer la responsabilité des décors à Julien de Man qui montre sa capacité à entrer dans le style du film, à en explorer les possibilités et à être force de proposition.

L'ANIMATION

Le *layout posing* consiste à dessiner, sur le *layout décor*, les personnages dans la situation indiquée par le story-board. L’objectif est de mettre les personnages au modèle en se rapportant pour cela aux *model sheets*. L’animation en elle-même est décomposée en plusieurs phases. Un animateur dessine les poses clés d’un mouvement, c’est-à-dire les poses principales qui structurent celui-ci : il invente littéralement le mouvement. Les dessins intermédiaires manquants



De la vignette de story-board à l’image définitive du film.

La Tortue rouge – Prima Linea Productions © 2016 Studio Ghibli – Wild Bunch – Why Not Productions – Arte France Cinéma – CN4 Productions – Belvision

²⁴ La Tortue rouge. Artbook, Wild Side, 2016, p. 40 ; livre compris dans l’édition prestige du film La Tortue rouge.



Michael Dudok de Wit.
© 2016 Claude Pauquet

– que l’on appelle les intervalles – sont réalisés par un assistant animateur qui se charge également de retracer le plan au propre et d’ajouter certains détails. Enfin, un troisième animateur se chargera de l’ombre du personnage. Dans *La Tortue rouge*, le *layout posing* est réalisé directement au stylet sur écran tactile.

Le style d’un film d’animation ne dépend pas seulement de son graphisme, mais aussi de son animation. Dans *La Tortue rouge*, l’enjeu de réalisme est au cœur de l’acting des personnages que Michael Dudok de Wit n’imagine pas dans l’exagération du cartoon, mais au contraire, retenu et naturel.

En découvrant l’acteur James Thierrée sur scène dans son spectacle *Raoul* (créé en 2009), le réalisateur a la conviction qu’il tient là l’inspiration qu’il cherche pour ses animateurs. Petit-fils de Chaplin et fils des créateurs du cirque Bonjour, Thierrée est un artiste de scène complet et profondément original, à la fois comédien, metteur en scène, acrobate et musicien. Son univers théâtral, sans paroles, borde le cirque et la danse contemporaine. Quant à son jeu d’acteur, il est en même temps réaliste et stylisé, et en définitive très charismatique. Dans *Raoul*, James Thierrée est seul sur scène. Son personnage, portant des habits de voyageur usés et une barbe de plusieurs jours, vit « dans un champ de voiles qui aurait survécu à quelque tempête²⁵ », hanté par des visions, jusqu’à ce que son corps, délié peu à peu de son angoisse, échappe à la pesanteur et s’envole. Les correspondances entre le

spectacle de Thierrée, tel que le décrit la presse, et le projet de film de Michael Dudok de Wit semblent manifestes. Par l’intermédiaire de Pascal Caucheteux, le réalisateur obtient que l’acteur prête son corps au personnage de *La Tortue rouge* devant la caméra l’espace d’une journée. Revêtu d’habits semblables à ceux du naufragé, le cas échéant mouillés, Thierrée interprète les premiers mouvements d’incarnation

1



2



1 et 2. James Thierrée interprète les premiers mouvements d’incarnation du personnage pour le film.

La Tortue rouge – Prima Linea Productions © 2016 Studio Ghibli – Wild Bunch – Why Not Productions – Arte France Cinéma – CN4 Productions – Belvision

25 Brigitte Salino, « Seul en scène, James Thierrée danse avec “Raoul” », *Le Monde*, 3 octobre 2009.



Ballet sous-marin entre la femme et l'homme.

La Tortue rouge – Prima Linea Productions
© 2016 Studio Ghibli – Wild Bunch –
Why Not Productions – Arte France Cinéma –
CN4 Productions – Belvision

du personnage. Les images tournées ne seront pas copiées par les animateurs – comme c'est le cas pour la rotoscopie –, mais elles leur servent de référence. « Tout est redessiné, comme dans un cours de modèle vivant²⁶ », explique Jean-Christophe Lie, le chef animateur. Par la suite, un casting de comédiens sera réalisé pour compléter les plans filmés.

Michael Dudok de Wit distribue les séquences à animer aux quinze animateurs principaux en tenant compte de la personnalité artistique de chacun : le réalisateur opère ainsi un véritable casting pour tirer le meilleur parti des talents qui l'entourent. Ainsi, l'animation du corps humain requiert des qualités rares, notamment pour faire ressentir, par le mouvement, le poids du corps. Ces qualités sont en particulier celles de Julien Dexant qui anime l'élégante scène du ballet sous-marin entre l'homme et la femme. L'autre plan subaquatique, celui où l'homme pêche une sole au bout de son harpon, est animé par Antoine Antin qui parvient à rendre la présence de l'eau par la seule résistance qu'elle oppose aux gestes de l'homme. Dans ces deux cas, les mouvements des personnages ne sont pas seulement convaincants et réalistes, ils sont gracieux, conformes en cela au projet esthétique du réalisateur. Autre exemple : le petit garçon est animé par Nicolas Athané dans un style qui s'éloigne un peu du réalisme pour être tendrement humoristique, sans tomber dans le style cartoon.

Au début, Michael Dudok de Wit suit individuellement ses animateurs pour s'assurer qu'ils restent dans le style du film ; mais bientôt, Jean-Christophe Lie prend le relais en tant que chef animateur. Il a la charge de distribuer les plans aux animateurs et de les corriger, afin de vérifier la cohérence du personnage dans son *acting* surtout. En Hongrie, une équipe d'assistants animateurs et de mise en couleurs de l'animation complète celle d'Angoulême qui est placée sous la direction de Marie Bouchet. Elles assurent le dessin définitif de chaque pose d'animation et les intervalles pour les personnages, les ombres et les effets spéciaux.

Les ombres ont été animées sous la direction de Pascal Herbreteau. Elles occupent une place centrale dans l'esthétique de Michael Dudok de Wit. Le réalisateur donne à cela trois raisons : la première est esthétique, la seconde réfère à l'ambiance unique que l'ombre installe en fonction de l'heure de la journée, la troisième tient au fait que l'ombre lie l'animation au décor et renforce la sensation que le personnage s'inscrit dans l'espace de la fiction. « Cette présence de l'ombre est d'autant plus importante dans *La Tortue rouge* que le film a une dimension poétique, sensible et qui joue avec les rêves. Pour être sûr qu'il ne devienne pas un film flottant, il était important que les personnages soient bien là, qu'on sente le sol et la présence des personnages sur le sol dans tout le film²⁷ ».

26 « Entretien avec Jean-Christophe Lie », dans le dossier de presse du film.

27 Jacques Kermabon, « Éloge de l'intuition. Entretien avec Michael Dudok de Wit », *Bref, le magazine du court métrage*, n° 121, printemps-été 2017, p. 126.

1



1. L'homme et son ombre.

La Tortue rouge – Prima Linea Productions
 © 2016 Studio Ghibli – Wild Bunch –
 Why Not Productions – Arte France Cinéma –
 CN4 Productions – Belvision

2. Le tsunami.

La Tortue rouge – Prima Linea Productions
 © 2016 Studio Ghibli – Wild Bunch –
 Why Not Productions – Arte France Cinéma –
 CN4 Productions – Belvision

3 et 4. Compositing et image finale.

La Tortue rouge – Prima Linea Productions
 © 2016 Studio Ghibli – Wild Bunch –
 Why Not Productions – Arte France Cinéma –
 CN4 Productions – Belvision

LES EFFETS SPÉCIAUX ET LE COMPOSITING

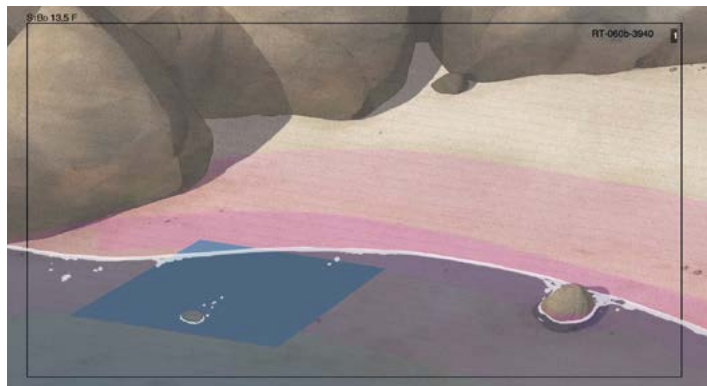
La postproduction commence en 2015. Les animateurs effets spéciaux prennent en charge l'ensemble du contexte en mouvement autour des personnages : les vagues, le ressac, le feu, l'agitation des branches dans le vent, le vol d'oiseaux dans le ciel... Leur équipe, placée sous la responsabilité de Mouloud Oussid, compte jusqu'à dix personnes, ce qui constitue une équipe particulièrement nombreuse pour un film d'animation. Cette particularité s'explique d'abord par l'omniprésence de la mer dans le film. L'océan est figuré dans un nombre important de plans. Même lorsqu'il n'apparaît qu'en arrière-plan, il est un élément vivant dont il faut rendre le mouvement, en portant une attention particulière aux raccords de plans. Quand un personnage marche dans l'eau, les ondes, les remous, les éclaboussures produites par ses pas sont également créés par des effets spéciaux. Deux scènes du film en font un usage exceptionnel. La première est l'impressionnante scène de la tempête en ouverture qui a été créée sans recours à la 3D ; elle constitue un véritable « exploit d'animateur » en rendant à l'écran la puissance de la mer par la sensation physique des masses d'eau en mouvement. La seconde est celle du tsunami, très impressionnante également, entièrement réalisée en effets spéciaux. Ici, la puissance des éléments naturels qui se déchaînent produit une véritable fascination par son caractère concret et par sa beauté.

Le *compositing* consiste à assembler tous les éléments séparés d'un plan : le décor fixe, le personnage dans ses différentes couches (lignes, couleurs, ombres), les effets spéciaux et ceux que l'on ajoute encore pour la finition. Le *compositing* commence dès les plans tests et se poursuit tout au long de la production du film. Le chef *compositing* Jean-Pierre Bouchet – par ailleurs, premier assistant réalisateur – travaille d'abord

2



3



4



quasiment seul. Puis l'équipe s'étoffe à mesure que la production avance. Les trois derniers mois, il est rejoint par Michael Dudok de Wit et son équipe rapprochée pour finaliser le *compositing*.

LA MUSIQUE ET LE SON

En animation, il n'y a pas d'enregistrement possible du son synchronisé à la prise de vues. La bande sonore – qu'il s'agisse des dialogues, des bruits ou des ambiances – est créée indépendamment des images et pré- ou postsynchronisée. Pour *La Tortue rouge*, Michael Dudok de Wit a d'abord enregistré une maquette sonore au moment de l'animation, avec des sons témoins, en prêtant sa voix aux personnages. La bande-son définitive – bruitages, ambiances et présence des personnages – a ensuite été enregistrée dans le studio spécialisé Piste rouge. L'absence de dialogues rend plus importante encore la composition sonore. Les bruits de la nature, notamment, contribuent fortement à la sensation de réel, mais également à la dramaturgie : la nature apparaissant comme un personnage à part entière du film.

Le compositeur Laurent Perez del Mar entre dans le projet lorsque le film est au montage. Il a déjà collaboré à plusieurs reprises avec Prima Linea Productions pour *Peur(s) du noir* (2008), *Zarafa* (2012) et *Loulou, l'incroyable secret* (2013). Il participe au casting organisé pour choisir le compositeur de *La Tortue rouge* en envoyant une maquette pour l'une des scènes du film. Sa proposition séduit le réalisateur et les producteurs. Michael Dudok de Wit est un artiste exigeant et méticuleux, un mélomane averti qui a sur la musique de son film certaines idées précises : l'envie d'un violoncelle plutôt que d'une voix humaine, d'un rythme ternaire et d'un son analogique. Laurent Perez del Mar partage pleinement sa vision artistique du film et s'accorde avec lui sur les principaux moments où la musique doit être présente ou absente. Trois impératifs guident le travail du compositeur : respecter les silences et les bruits de la nature, faire en sorte que la musique et les sons se fondent totalement l'un dans l'autre, créer un rythme dans la narration avec la musique. Laurent Perez del Mar propose des flûtes natives et des percussions naturelles – pièces de bois, bambous, feuillages, udu – pour trouver une tonalité à la fois aquatique et boisée. Il conçoit d'abord deux thèmes, ceux de l'homme et de la femme, avant que n'apparaisse de façon évidente la nécessité d'un troisième motif lié à l'enfant. L'articulation de ces trois

thèmes renforce la construction dramaturgique en trois parties. Sur les plans mélodique et harmonique, une certaine simplicité est recherchée pour correspondre à l'esthétique du film, mais il n'en demeure pas moins que la composition de Laurent Perez del Mar donne une « ampleur » supplémentaire au film. L'exemple le plus significatif est celui de la séquence du tsunami, conçue initialement sans musique, et pour laquelle le compositeur fait une proposition à contre-pied. La musique qu'il écrit vient souligner la charge émotionnelle de la scène en se plaçant du point de vue non pas de l'action – pour éviter le pléonasma – mais du ressenti des personnages et en utilisant pour cela une voix de femme.

Quant à la pièce qu'interprète l'ensemble à cordes sur la plage, lorsque l'homme est sujet au délire, il s'agit du *Quatuor à cordes n° 2 « Lettres intimes »* de Leoš Janáček, interprété par le Jerusalem Quartet, choisi à dessein par Michael Dudok de Wit pour créer une dissonance complète avec la composition de Laurent Perez del Mar.

Fait rare, le son et la musique ont été mixés en même temps afin de lier intimement l'un à l'autre. Les ambiances, le vent, les oiseaux et la musique ont même été accordés dans leur tonalité.



1 et 2. Les scènes du tsunami et du quatuor à cordes.

La Tortue rouge – Prima Linea Productions © 2016 Studio Ghibli – Wild Bunch – Why Not Productions – Arte France Cinéma – CN4 Productions – Belvision

Michael Dudok de Wit et son équipe à Angoulême en 2015.

© Prima Linea Productions/
Marie Bouchet



LA FIN DE L'AVENTURE COLLECTIVE

Montage, étalonnage numérique des couleurs, enregistrements des musiques définitives et mixage final parachèvent la fabrication du film, qui aura nécessité cinq ans de développement et quatre ans de production et postproduction. L'équipe, majoritairement française, compte une dizaine de nationalités européennes et se compose pour l'essentiel de :

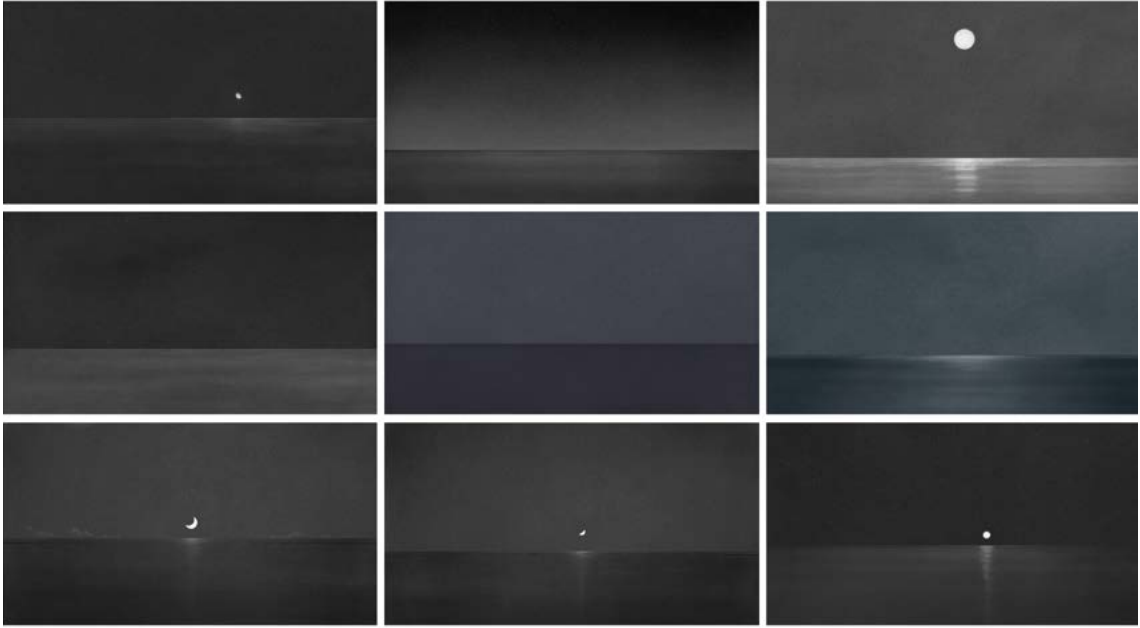
- 1 réalisateur auteur-graphique et scénariste ;
- 1 coscénariste ;
- 1 premier assistant réalisateur ;
- 1 directeur de production ;
- 1 monteuse ;
- 5 dessinateurs de *layout décor* ;
- 9 décorateurs couleurs ;
- 13 animateurs clés personnages ;
- 6 animateurs clés effets spéciaux ;
- 4 animateurs clés ombres ;
- 1 animateur 3D ;
- 1 responsable couleur animation ;
- 48 assistants animateurs personnages, ombres, effets spéciaux et mise en couleurs de l'animation ;
- 11 opérateurs *compositing* ;
- 5 assistants et chargés de production ;
- 1 assistant réalisateur ;
- 2 opérateurs vérifications ;
- 1 assistant monteur ;
- 9 techniciens du son ;
- 1 compositeur ;

- 1 orchestre ;
- 8 techniciens de postproduction ;
- 8 comédiens dont 5 pour les voix ;
- plusieurs stagiaires.

Si Michael Dudok de Wit insiste à juste titre sur la contribution déterminante de cette équipe à la réussite du film, c'est par sa cohésion artistique que celle-ci se distingue avant tout et dont il est en premier chef l'artisan. Isao Takahata exprime bien l'ampleur du défi collectif relevé : « Personnellement, je leur dis "Bravo !" ». Les films de Michael reposent sur un style très personnel, une stylisation qui, aussi épurée soit-elle, n'est pas purement graphique, mais induit une sensation de l'existence. Jusqu'à présent, il avait pris en charge l'ensemble de ce travail graphique seul. Le travail des animateurs a dû être très difficile pour mettre en mouvement ce style de dessins, tout en lui insufflant cette sensation de l'existence. Je tiens en haute considération l'équipe réunie au studio d'Angoulême, qui a remporté ce défi jusqu'au bout de manière éclatante. C'est là un point que je ne peux aborder qu'à la vue du film terminé, mais j'ai bien le sentiment que leur travail est d'une proximité sans précédent avec notre propre approche²⁸. »

28 « Entretien avec Isao Takahata », dans le dossier de presse du film.

1



2



1 et 2. Michael Dudok de Wit utilise une palette de gris pour représenter la nuit.

La Tortue rouge – Prima Linea Productions © 2016 Studio Ghibli – Wild Bunch – Why Not Productions – Arte France Cinéma – CN4 Productions – Belvision

LES CHIFFRES

DES COÛTS FINANCIERS MAÎTRISÉS POUR UNE PLUIE DE RÉCOMPENSES

L'ÉCONOMIE D'UN LONG MÉTRAGE D'ANIMATION

Entre 2008 et 2017²⁹, le devis moyen des films d'animation s'établit à 10,6 millions d'euros, ce qui est bien supérieur à la fiction en prises de vues réelles (5,3 millions d'euros sur la période) ou au documentaire (0,9 million d'euros sur la période). Le processus de fabrication de l'animation « image par image » est lent et coûte donc cher. Le devis médian (montant pour lequel 50 % des films présentent un devis supérieur et 50 % des films un devis inférieur) est de 7 millions d'euros. Une fourchette très large existe en effet entre le coût des grandes productions commerciales (*Arthur 3. La guerre des deux mondes* de Luc Besson a coûté 68,8 millions d'euros) et les films d'auteur fabriqués de façon quasi artisanale (*La Jeune Fille sans mains* de Sébastien Laudenbach a coûté 0,4 million d'euros).

Par voie de conséquence, la structure du financement varie fortement selon les films concernés. Les producteurs sont la première source de financement avec, en moyenne, 26,2 % du budget apporté. Les mandats (salle, vidéo et étranger) représentent 19,9 % et les chaînes de télévision, 14,2 %. Les partenaires étrangers sont également une importante source de financement totalisant 16,1 %.

La structure des coûts de production des films d'animation présente des spécificités. Les rémunérations de personnel sont de loin le poste le plus important, mettant en évidence la dimension plus « technique » du cinéma d'animation. Un film d'animation – même lorsqu'il a recours à des acteurs connus pour le doublage – ne se fait pas sur un casting. L'interprétation (voix des personnages) ne représente en moyenne que 1,9 % des coûts totaux de production.

La délocalisation des dépenses est plus prononcée pour l'animation que pour la prise de vues directe. En moyenne, 25 % des dépenses de production d'animation ont été réalisées à l'étranger sur la période de référence, contre 17 % pour la prise de vues directe. C'est le signe d'un modèle économique tourné davantage vers les coproductions internationales et qui peut organiser les processus de fabrication sur plusieurs pays en jouant du différentiel des salaires. La réforme du soutien du CNC à l'animation et celle de la revalorisation du crédit d'impôt audiovisuel, entrée en vigueur en 2016, ont eu l'effet bénéfique escompté sur la relocalisation des dépenses d'animation en France – et par voie de conséquence sur l'emploi – qui ont augmenté de près de 10 % en 2017.

Entre 2008 et 2017, 313 films d'animation inédits sont sortis sur les écrans français, soit 5 % de l'ensemble des films sortis sur la période. Ce sont pour 35,8 % des films américains, 25,2 % des films français et 13,6 % des films japonais. Leur part de marché respective est de 78,3 % pour les films américains contre 13,2 % pour les films français et 2,4 % pour les films japonais. Le public de l'animation est très spécifique : il est constitué à 43,1 % par les enfants (contre 16,7 % pour l'ensemble des films). On mesure ici que les marges de progression de l'animation française se trouvent à la fois dans sa capacité à concurrencer sur le marché national les grandes productions américaines et à élargir son public adulte.

Le très bon résultat à l'export de l'animation française télévisée est régulièrement cité. Les films de cinéma réalisent quant à eux 56,2 % de leurs entrées à l'international. L'Europe occidentale génère 28,5 % de ce résultat, contre 20,7 % pour l'Asie, 20,4 % pour l'Europe de l'Est et 16,7 % pour l'Amérique latine. La zone nord-américaine demeure particulièrement difficile à pénétrer pour les productions françaises d'animation.

²⁹ Les chiffres donnés ici se rapportent à cette période de référence et sont ceux de l'étude du CNC « Le marché de l'animation en 2017 ».

LE DEVIS ET LE PLAN DE FINANCEMENT DE LA TORTUE ROUGE

Pour établir le budget d'un film, on doit évaluer de façon précise les différents coûts liés à sa fabrication, qui dépendent eux-mêmes de l'ambition esthétique du film, de la technique employée, du processus de fabrication mis en œuvre. La phase de développement – avec ses recherches graphiques, ses essais techniques, ses plans tests – permet d'établir ce devis au plus proche des coûts réels.

Le devis de *La Tortue rouge* s'élève à 10,4 millions d'euros, ce qui est supérieur à la valeur médiane du budget des longs métrages en France dans la période et correspond à la fourchette haute des films d'auteur.

Ce budget se répartit principalement entre :

- les droits artistiques rémunérant les auteurs (auteur, scénariste, compositeur...), estimés à 0,7 million d'euros ;
- les frais de personnel rémunérant l'ensemble des équipes techniques, artistiques, administratives et de production déléguée et exécutive, estimés à 3,7 millions d'euros ;
- les charges sociales, estimées à 1,6 million d'euros ;
- les moyens techniques (animation et auditorium), estimés à 1 million d'euros ;
- les fournitures et moyens de production (plateaux, prestations techniques, moyens informatiques), estimés à 0,7 million d'euros ;
- les frais divers, notamment financiers, estimés à 0,6 million d'euros ;
- les imprévus, estimés à 10 % du budget.

La seule rémunération des animateurs et décorateurs représente, hors charges sociales, plus de 2 millions d'euros. C'est pourquoi le respect du calendrier de fabrication est crucial pour le budget. Celui-ci s'établira en fin de production à hauteur de 10,3 millions d'euros, témoignant d'une parfaite maîtrise des coûts.

Le plan de financement, tel qu'il est déposé pour l'agrément de production, s'articule en six parties :

- les apports en coproduction de Wild Bunch et Why Not Productions (dont le fonds de soutien pour 50 % et les Sofica adossées à Wild Bunch pour 1 million d'euros), soit 4,8 millions d'euros ;
- l'apport en coproduction des télévisions (Arte France Cinéma et CN4), soit 0,6 million d'euros ;
- les aides sélectives (Eurimages, avance sur recettes, Fondation Gan), soit 0,7 million d'euros ;

- les aides des collectivités locales (département de la Charente et région Poitou-Charentes), soit 0,3 million d'euros ;
- les préventes et minima garantis, soit 2,9 millions d'euros qui se décomposent en 0,9 million pour la télévision (Canal+, Arte et Ciné+) et 2 millions pour la distribution en salle, la vidéo et les ventes à l'étranger (Wild Bunch) ;
- la coproduction avec la Belgique (Belvision et fonds Eurimages) apporte 1 million d'euros.

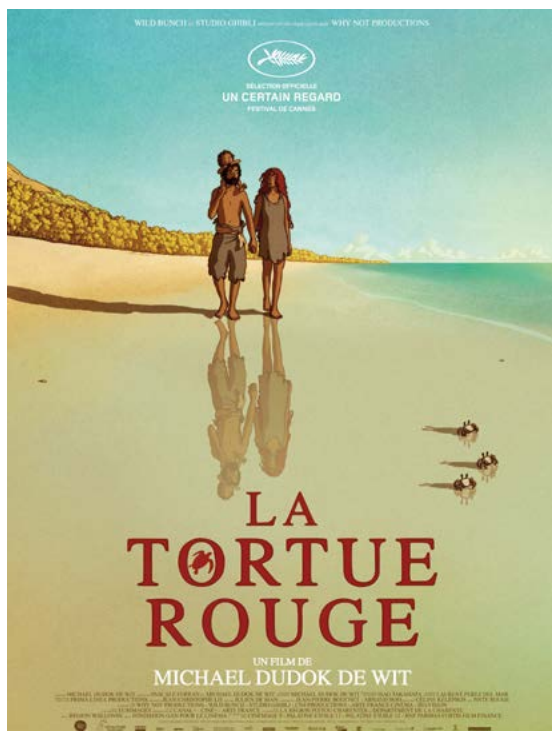
Ce plan de financement, conforme à la moyenne, fait apparaître le rôle déterminant de la coproduction en matière d'apport direct, de préventes, et témoigne de sa capacité à activer les mécanismes du fonds de soutien et des Sofica. L'apport des chaînes de télévision représente 15 % du budget, les mandats (distribution en salle, vidéo, vente à l'étranger), 20 %. La part européenne est de l'ordre de 15 %, si l'on cumule l'apport du coproducteur et le fonds Eurimages. Pour être éligible à ce fonds, la production a dû dépenser une partie proportionnelle du budget en Belgique, pour la phase de postproduction. Si une équipe hongroise intervient également à distance pour assurer l'assistanat à l'animation, l'éclatement de la production en plusieurs sites reste minime et raisonné. Au contraire, le film a bénéficié d'être fabriqué par une équipe réduite d'animateurs travaillant au long cours et pour l'essentiel « sous le même toit » que son réalisateur. Sa cohérence esthétique s'en ressent.

On note que le studio Ghibli n'intervient pas dans le financement du film.

LE SUCCÈS DU PREMIER LONG MÉTRAGE DE MICHAEL DUDOK DE WIT

Le film d'animation *La Tortue rouge* sort en salle le 29 juin 2016, après avoir été présenté dans la section « Un certain regard » à Cannes, où il a remporté le Prix spécial du jury. Cette récompense est d'autant plus remarquable que le Festival de Cannes n'a longtemps accordé que peu d'intérêt à l'animation. Le film a également les honneurs de la soirée d'ouverture du Festival international du film d'animation d'Annecy. La presse accueille sa sortie avec enthousiasme et la Fondation Gan soutient sa distribution en salle. Malgré la concurrence de plusieurs autres films d'animation d'auteur français – *Louise en hiver* de Jean-François Laguionie, *La Jeune Fille sans mains* de Sébastien Laudenbach et surtout, *Ma vie de Courgette* de Claude Barras qui totalise 850 000 entrées –, le film

1



1. Affiche française du film.

La Tortue rouge – Prima Linea Productions © 2016 Studio Ghibli – Wild Bunch – Why Not Productions – Arte France Cinéma – CN4 Productions – Belvision

2. Affiche japonaise du film.

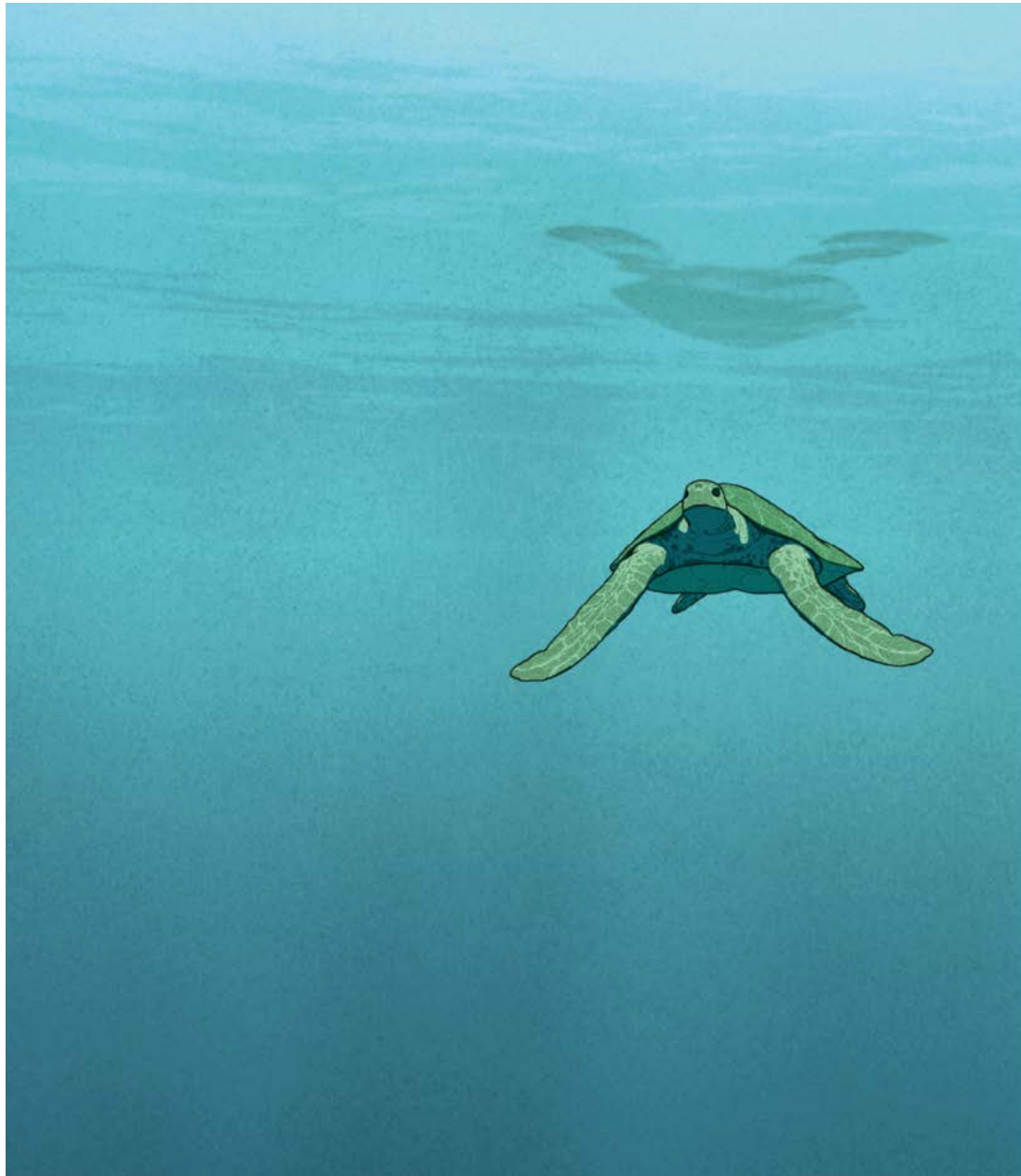
© Nippon Television Network – Dentsu – Hakuodo DYMP – Walt Disney Japan – Mitsubishi – Toho

2



reçoit plus de vingt récompenses dans les festivals internationaux et totalise à sa sortie 385 000 entrées en France. Cette sortie consécutive de longs métrages de qualité met en relief la vitalité artistique de l'animation française dans les médias. À l'international, *La Tortue rouge* amorce une très belle carrière. Sa qualité artistique, l'universalité de son propos ajouté au fait qu'il soit sans paroles, enfin l'incontestable savoir-faire de Wild Bunch en la matière permettent au film d'être distribué dans trente-trois pays où il cumule 607 000 entrées, trouvant ainsi 61,2 % de son public à l'étranger, une belle performance pour un film d'auteur.

En France, il intègre à la rentrée scolaire 2018 le catalogue de tous les dispositifs d'éducation à l'image : « École et cinéma », « Collège au cinéma », « Lycéens et apprentis au cinéma » ; ce qui est une première. Il est également le premier film d'animation inscrit au programme du baccalauréat.



La Tortue rouge –
Prima Linea
Productions
© 2016 Studio Ghibli –
Wild Bunch –
Why Not Productions –
Arte France Cinéma –
CN4 Productions –
Belvision

CONCLUSION

La Tortue rouge est un film qui comptera dans l'histoire du cinéma d'animation. Sous les dehors de la simplicité et d'une certaine forme de classicisme, il est l'une des réalisations les plus audacieuses de ces dernières décennies dans ce domaine. L'audace est le fait d'un réalisateur parvenu à la plénitude de son art dans le court métrage et qui aborde le long métrage en plaçant la barre au plus haut degré d'exigence. Michael Dudok de Wit y engage tout ce qui compte à ses yeux dans la relation de l'homme à la vie, à l'art, aux autres : il s'agit ici aussi bien d'esthétique, de métaphysique que d'éthique. Dans ce dessein, il marche sur les traces d'Isao Takahata qui considérait que le travail réalisé par Michael Dudok de Wit et son équipe avait atteint une proximité sans précédent avec la démarche du studio Ghibli. C'est dans cette référence, exigeante entre toutes, que *La Tortue rouge* contribue à l'invention d'un modèle en devenir : le long métrage d'animation d'auteur en Europe.



DISPOSITIFS D'ÉDUCATION AU CINÉMA

CENTRE NATIONAL DU CINÉMA ET DE L'IMAGE ANIMÉE

Trois dispositifs, « École et cinéma », « Collège au cinéma », « Lycéens et apprentis au cinéma », proposent aux élèves de découvrir des œuvres cinématographiques dans les salles de cinéma et de se constituer ainsi, grâce au travail pédagogique d'accompagnement conduit par les enseignants et les partenaires culturels, les bases d'une culture cinématographique.

Les films, choisis dans un catalogue de 200 films, sont sélectionnés par des professionnels de l'éducation et du cinéma, en collaboration avec les ministères de l'Éducation nationale et de la Culture.

La Tortue rouge est le premier film d'animation inscrit dans ces dispositifs d'éducation au cinéma et fait l'objet de trois livrets pédagogiques.

LIVRETS PÉDAGOGIQUES



« École et cinéma »

Auteur : Stéphane Kahn
Édition : Les Enfants de cinéma



« Collège au cinéma »

Auteur : Jean-Sébastien Chauvin
Édition : Cahiers du cinéma



« Lycéens et apprentis au cinéma »

Auteur : Xavier Kawa-Topor
Édition : Capricci

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

Livrets, extraits, entretiens, etc. sont disponibles sur :

- www.transmettrelecinema.com : autant de ressources pour comprendre, aimer et faire aimer le cinéma (de l'école au lycée);
- nanouk-ec.com (« École et cinéma »).

BIBLIOGRAPHIE

Dossiers pédagogiques sur *La Tortue rouge*

Chauvin Jean-Sébastien

La Tortue rouge, dossier « Collège au cinéma », Cahiers du cinéma, 2018. Disponible [en ligne] sur le site du Centre national du cinéma et de l'image animée, rubrique « Dossiers pédagogiques », www.cnc.fr/web/fr/dossiers-pedagogiques, consulté le 5 septembre 2018.

Kahn Stéphane

Cahier de notes sur *La Tortue rouge*, dossier « École et cinéma », Les Enfants de cinéma, enfants-de-cinema.com, 2018. Disponible [en ligne] sur la plateforme Nanouk, nanouk-ec.com, rubrique « Enseignant(e) », se connecter, puis « Les films », « *La Tortue rouge* », nanouk-ec.com/enseignants/les-films/la-tortue-rouge, consulté le 17 juillet 2018.

Kawa-Topor Xavier

La Tortue rouge, dossier « Lycéens et apprentis au cinéma », Capricci éditions, 2018. Disponible [en ligne] sur le site du Centre national du cinéma et de l'image animée, rubrique « Dossiers pédagogiques », www.cnc.fr/web/fr/dossiers-pedagogiques, consulté le 5 septembre 2018.

Ouvrage sur Michael Dudok de Wit

Kawa-Topor Xavier et Nguyễn Ilan
Michael Dudok de Wit, le cinéma d'animation sensible. Entretien avec le réalisateur de La Tortue rouge, Nantes, Capricci éditions, 2018 (à paraître).

Articles sur Michael Dudok de Wit

Cotte Olivier

« Les coulisses de *Père et Fille (Father and Daughter)* », in *Les Oscars du film d'animation. Secrets de fabrication de 13 courts métrages récompensés à Hollywood*, Paris, Eyrolles, 2006, p. 222-247.

Kawa-Topor Xavier

« *Père et Fille*, Michael Dudok de Wit », in Kawa-Topor Xavier, Moins Philippe (dir.), *Le Cinéma d'animation en 100 films*, Nantes, Capricci éditions, 2016, p. 286-287.

Kermabon Jacques

« Éloge de l'intuition. Entretien avec Michael Dudok de Wit », in *Bref, le magazine du court métrage*, n° 121, printemps-été 2017, p. 124-129.

Nguyễn Ilan

« Le chemin de la création. Entretien avec Michael Dudok de Wit », in *Bref, le magazine du court métrage*, n° 111, 2014, vol. II, p. 46-51.

Viminet Pascal

« *Father and Daughter*. Méditation visuelle », « *Father and Daughter*. Analyse de séquences », « *Father and Daughter*. Repérages », in *Un abécédaire de la fantasmagorie. Suite (vol. II)*, Paris, L'Harmattan, coll. « Cinéma d'animations », 2016, p. 123-128.

Conférence filmée de Michael Dudok de Wit

Conférence de Michael Dudok de Wit dans le cadre des « Chemins de la création », rencontres professionnelles sur l'écriture du cinéma d'animation, abbaye royale de Fontevraud, vendredi 4 et samedi 5 octobre 2013. Disponible [en ligne] sur la plateforme YouTube, www.youtube.com/watch?v=0HGpB2S_5A, consulté le 17 juillet 2018.

Ouvrages sur le cinéma d'animation

Bendazzi Giannalberto

Animation. A World History, vol. I, II et III, Boca Raton, CRC Press, 2016.

Cotte Olivier

Cent Ans de cinéma d'animation, Paris, Dunod, 2015.

Denis Sébastien

Le Cinéma d'animation. Techniques, esthétiques, imaginaires, Malakoff, Armand Colin, 2017 (3^e éd.).

Jean Marcel

Le Langage des lignes et autres essais sur le cinéma d'animation, Montréal, Les 400 coups, 1995.

Joubert-Laurencin Hervé

La Lettre volante. Quatre essais sur le cinéma d'animation, Paris, Presses de la Sorbonne-Nouvelle, coll. « L'œil vivant », 1997.

Kawa-Topor Xavier

Cinéma d'animation. Au-delà du réel, Nantes, Capricci éditions, coll. « Actualité critique », 2016.

Kawa-Topor Xavier et Moins Philippe (dir.)

Le Cinéma d'animation en 100 films, Nantes, Capricci éditions, 2016.

Laloux René

Ces dessins qui bougent. 1892-1992, cent ans de cinéma d'animation, Paris, Dreamland, coll. « Image par image », 1997.

Sifianos Georges

Esthétique du cinéma d'animation, Paris, Cerf/Corlet, coll. « 7^e art », n° 143, 2012.

Viminet Pascal

Un abécédaire de la fantasmagorie, vol. I, II et III, Paris, L'Harmattan, 2015-2017.

Viminet Pascal et Roudévitch Michel (dir.)

Le Cinéma d'animation, CinémAction, n° 51, Corlet/Télérama, avril 1989.

Willoughby Dominique

Le Cinéma graphique. Une histoire des dessins animés : des jouets d'optique au cinéma numérique, Paris, Textuel, 2009.

Ouvrages sur les techniques du cinéma d'animation

Engler Robi

Atelier de cinéma d'animation. Du mouvement à l'érouvement (film, vidéo, numérique), Lausanne, Favre, 2014.

Wells Paul

Les Fondamentaux de l'animation, Paris, Pyramyd éditions, coll. « Les Fondamentaux de », 2011.

SITOGRAPHIE

Upopi [Université populaire des images]

Initiation au cinéma d'animation sur le site de l'Upopi, upopi.ciclic.fr, rubrique « Transmettre », cliquer sur « Parcours pédagogiques », puis « Initiation au cinéma d'animation », upopi.ciclic.fr/transmettre/parcours-pedagogiques/initiation-au-cinema-d-animation

FILMOGRAPHIE

La Tortue rouge et trois courts métrages de Michael Dudok de Wit (*Le Moine et le Poisson*, *Père et Fille*, *L'Arôme du thé*) sont disponibles en DVD dans les trois éditions ci-dessous.

- *La Tortue rouge*, DVD, Wild Side. Édition simple ou édition spéciale contenant le *making of* « La naissance de *La Tortue rouge* ».
- *La Tortue rouge*, coffret DVD/Blu-ray, Wild Side. Édition spéciale contenant trois courts métrages de Michael Dudok de Wit (*Le Moine et le Poisson*, *Père et Fille*, *L'Arôme du thé*), le *making of* « La naissance de *La Tortue rouge* » et une leçon de dessin avec Michael Dudok de Wit.
- *La Tortue rouge*, édition prestige limitée comprenant le coffret ci-dessus, un *artbook* de 196 pages et le CD de la bande originale du film, Wild Side.

ANNEXES

LES PROFESSIONS DE L'ANIMATION

LE MARCHÉ DE L'EMPLOI

L'animation est un secteur dynamique des industries créatives. La France est le troisième pays producteur d'animation au monde, derrière les États-Unis et le Japon, et le premier en Europe. L'économie de l'animation française repose avant tout sur la production des séries pour la télévision ; le long métrage est un secteur en croissance. Dans le domaine des effets visuels, les entreprises françaises ont un savoir-faire reconnu. Entre 2005 et 2016, l'emploi dans les entreprises de production de films d'animation et d'effets visuels a tendance à augmenter (+ 52,2 %, ce qui représente plus de 2 100 emplois supplémentaires sur la période) avec une accélération très nette sur les deux dernières années. En 2016, plus de 6 200 salariés sont déclarés dans le secteur (+ 700 emplois par rapport à 2015). Si les hommes sont toujours majoritaires dans le secteur, les femmes sont de plus en plus nombreuses : en 2016, elles représentent 42,1 % des permanents du secteur.

LES MÉTIERS

Les métiers du cinéma d'animation, selon la convention collective nationale de la production de films d'animation, se répartissent en treize grandes filières correspondant aux étapes de fabrication d'un film présentées précédemment.

1. Filière administrative et commerciale

Elle regroupe l'ensemble des fonctions liées à la direction, l'administration, la distribution, l'exploitation, la recherche et le développement, la gestion et la comptabilité, la communication, l'informatique, les ventes internationales...

2. Réalisation

Il s'agit des métiers qui concourent à l'écriture et à la réalisation du film : réalisateur/réalisatrice, storyboarder/storyboardeuse, directeur/directrice artistique, directeur/directrice d'écriture et leurs assistants.

3. Conception 2D/3D

Les métiers correspondants touchent à la représentation graphique de tous les éléments du film (personnages, décors, etc.) : modélisateur/modélisatrice, dessinateur/dessinatrice d'animation, infographiste, coloriste...

4. Layout (mise en forme)

Il s'agit des métiers intervenant dans la mise en place, plan par plan, des éléments de décor, du *posing* des personnages, des effets spéciaux, des cadrages et mouvements de caméra.

5. Animation 2D/3D

Directeur/directrice de l'animation, chef/cheffe animateur/animateur, animateur/animateur, infographiste... prennent en charge le jeu des personnages et/ou les animations d'effets spéciaux requis par la réalisation.

6. Décors, rendu et éclairage 2D/3D

Directeur/directrice décor, chef décorateur/décoratrice, décorateur/décoratrice réalisent les arrière-plans graphiques : décors, couleurs, ambiances et lumières.

7. Traçage, scan et colorisation 2D/3D

Cette filière regroupe une grande variété de métiers qui touchent la vérification de l'animation, la reproduction au trait des éléments dessinés, l'exécution de la mise en couleurs, la numérisation des éléments graphiques.

8. Intégration, compositing 2D/3D

Les professionnels concernés assurent la composition de l'ensemble des éléments provenant de différentes sources pour constituer l'image finale d'un plan ainsi que leur raccord, et ajoutent les effets complémentaires demandés conformément au story-board.

9. Volume

Cette filière regroupe l'ensemble des métiers spécifiques à l'animation en volume (stop motion) : animateur/animateur, opérateur/opératrice, décorateur/décoratrice, plasticien/plasticienne, mouleur/mouleuse accessoiriste...

10. Effets visuels numériques

Sont concernés les métiers liés à la préparation, l'exécution, la supervision des effets numériques du film.

11. Postproduction

Monteur/monteuse, étalonneur/étalonneuse, ingénieur/ingénieure du son, bruiteur/bruiteuse interviennent à l'étape de finalisation du film.

12. Exploitation, maintenance et transfert des données

Il s'agit des métiers techniques touchant à la gestion et la maintenance du parc et des outils informatiques de transfert de données affectés à la production, et prenant aussi en charge l'élaboration de modules complémentaires aux logiciels de création et de production d'images.

13. Production

Le directeur/directrice de production planifie, budgétise et recrute pour les opérations de préparation de production et de postproduction du projet dont il/elle a la charge. Le directeur/directrice technique de production définit et assure la mise en place du processus technique de fabrication en fonction des besoins artistiques et de production. L'administrateur/administratrice de production assure la gestion administrative et comptable de la production.

La convention collective propose une définition de chacune de ces fonctions et présente les barèmes salariaux applicables. Elle peut être consultée sur le site du Syndicat des producteurs de films d'animation (SPFA) : www.animation-france.fr.

Pour plus d'information sur les principaux métiers artistiques et techniques (animateur, designer graphique, layoutman, opérateur et directeur de compositing, réalisateur, storyboarder), il est possible de consulter les fiches que leur consacre le site des Gobelins : www.gobelins.fr/guide-des-metiers (sélectionner le filtre « Cinéma d'animation »).

LES FORMATIONS

Au cours des dernières années, la France s'est dotée d'un réseau d'écoles dont l'excellence est reconnue internationalement. Elles forment aux différents métiers spécifiques à la filière de l'animation. Les jeunes talents français sont régulièrement sollicités pour travailler à l'étranger, notamment aux États-Unis. Un réseau regroupant vingt-cinq des écoles françaises

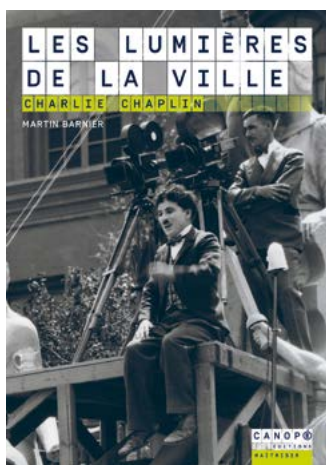
a été constitué pour orienter les candidats et faciliter les contacts avec les autres acteurs de la filière. Il s'agit du Réseau des écoles françaises du cinéma d'animation (RECA) dont la création a été accompagnée par le CNC, le Syndicat des producteurs de films d'animation (SPFA), la Fédération des industries du cinéma, de l'audiovisuel et du multimédia (Ficam) et le Pôle image Magelis à Angoulême où sont organisées chaque année les Rencontres animation formation (RAF). Chaque école a un profil particulier. L'enseignement, le cursus, le prérequis à l'entrée de la formation varient en fonction des métiers auxquels les établissements forment. Gobelins, l'école de l'image à Paris, est reconnue comme l'une des meilleures – si ce n'est la meilleure – écoles de dessin animé au monde. L'école Émile-Cohl à Lyon centre son enseignement sur les fondamentaux du dessin dans différentes filières de l'image, animée ou non. Rubika à Valenciennes et Mopa à Arles (nouveau nom de SupInfocom Arles) forment des artistes capables de maîtriser la 3D et l'infographie dont les débouchés professionnels se trouvent aussi bien dans les secteurs du jeu vidéo, de la publicité, des effets visuels que du film d'animation proprement dit.

Trois écoles forment plus particulièrement à la réalisation :

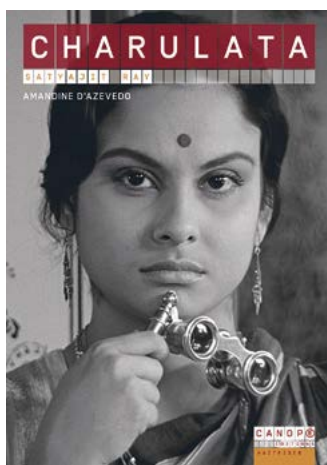
- l'École nationale supérieure des arts décoratifs (Ensad) à Paris dont la section cinéma d'animation favorise le développement de films d'auteur personnels ;
- l'école des métiers du cinéma d'animation d'Angoulême (EMCA) qui propose une formation polyvalente explorant les différentes techniques du cinéma d'animation et qui favorise une réflexion esthétique chez ses étudiants ;
- et enfin La Poudrière à Valence qui forme chaque année à la réalisation un petit nombre d'étudiants ou professionnels ayant déjà une bonne maîtrise technique de l'animation.

Ces formations conjuguent généralement enseignement, interventions de professionnels extérieurs, travaux et réalisation d'un film de fin d'études qui constitue une carte de visite pour le futur professionnel, notamment grâce à sa diffusion en festival.

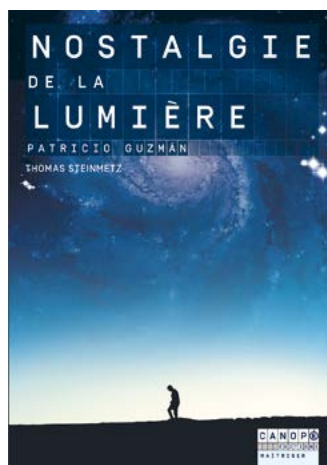
RESSOURCES CINÉMA DE RÉSEAU CANOPÉ



Charlie Chaplin,
Les Lumières de la ville
Martin Barnier
Ouvrage, 80 p.
Réseau Canopé, 2017
Réf. W0002145 – 14,90 €



Satyajit Ray,
Charulata
Amandine d'Azevedo
Ouvrage, 72 p.
Réseau Canopé, 2016
Réf. 755A4551 – 14,90 €



Patricio Guzmán,
Nostalgie de la lumière
Thomas Steinmetz
Ouvrage, 64 p.
Réseau Canopé, 2016
Réf. 755A4470 – 14,90 €

ET AUSSI

DVD

D'ici et d'ailleurs. 5 courts métrages documentaires

DVD vidéo (82 min)
Réseau Canopé/L'Agence du court métrage, 2017

En partenariat avec le CNC
Inscrit au dispositif « Collège au cinéma »
Réf. W0007126 – 20 €
www.reseau-canope.fr/notice/dici-et-dailleurs

Nouvelles vagues. 5 courts métrages pour filmer la jeunesse d'hier et d'aujourd'hui

DVD vidéo (99 min)
Réseau Canopé/L'Agence du court métrage, 2017

En partenariat avec le CNC
Inscrit au dispositif « Lycéens et apprentis au cinéma »
Réf. W0007127 – 20 €
www.reseau-canope.fr/notice/nouvelles-vagues

Neige. Cycles 2 et 3

Antoine Lanciaux, Sophie Roze,
Hervé Turrí
DVD vidéo
Réseau Canopé, 2016
Coll. « Agir »
Réf. 690L7054 – 16 €
www.reseau-canope.fr/notice/neige

Neige, histoire(s) d'animation. Les coulisses du film d'animation

Vidéo en ligne (12 min 12 s)
Réseau Canopé/Folimage, 1970
www.reseau-canope.fr/notice/neige-histoires-danimation

Ciné Poème. 21 courts métrages créatifs

DVD vidéo (99 min) + livret (20 p.)
Réseau Canopé, 2015
Coll. « Agir »
Réf. 755B0862 – 16 €
www.reseau-canope.fr/notice/cine-poeme_8162

Réaliser un film d'animation en classe

Claire Pailharey
DVD + ouvrage 80 p.
Réseau Canopé/Educagri, 2008
Coll. « Agir »
Réf. 210B0035 – 15 €
www.reseau-canope.fr/notice/realiser-un-film-danimation-en-classe

EN LIGNE

« Aux films, citoyens ! »

Plateforme en partenariat avec le CNC.
Dix longs métrages en téléchargement et streaming pour des actions au croisement entre la citoyenneté et l'éducation artistique et culturelle.
www.reseau-canope.fr/aux-films-citoyens

Festival international du film d'animation d'Annecy

www.reseau-canope.fr/notice/festival-international-du-film-danimation-dannecy

Dossiers pédagogiques Prix Jean Renoir des lycéens

eduscol.education.fr/pjrl

MAÎTRISER

Pour étayer
vos connaissances

La Tortue rouge, conte fascinant sur l'amour et la place de l'homme dans la nature, est le premier long métrage de Michael Dudok de Wit, l'un des maîtres contemporains du cinéma d'animation. C'est aussi le premier film d'animation inscrit au programme du baccalauréat, enseignement de spécialité cinéma-audiovisuel, en série L.

Après un rapide historique sur le cinéma d'animation, cet ouvrage propose de découvrir la genèse du film et son processus de fabrication – de l'écriture à la postproduction –, les enjeux de réception et l'économie d'un long métrage d'animation et enfin les différents aspects des métiers de l'animation.

Une planche iconographique est accessible gratuitement sur reseau-canope.fr via la notice de l'ouvrage.

Spécialiste du cinéma d'animation, **Xavier Kawa-Topor** a créé la biennale Nouvelles images du Japon au Forum des images et la résidence internationale d'écriture pour les films d'animation de l'abbaye royale de Fontevraud. Il dirige aujourd'hui la NEF Animation. En 2016, il publie, aux éditions Capricci, *Le Cinéma d'animation en 100 films* (codirigé avec Philippe Moins) et *Cinéma d'animation. Au-delà du réel*.

Cet ouvrage existe en version imprimée.

