



SÉLECTION OFFICIELLE
UN CERTAIN REGARD
FESTIVAL DE CANNES

WILD BUNCH ET STUDIO GHIBLI PRÉSENTENT
EN ASSOCIATION AVEC WHY NOT PRODUCTIONS

LA TORTUE ROUGE

UN FILM DE MICHAEL DUDOK DE WIT
SCÉNARIO ORIGINAL : MICHAEL DUDOK DE WIT
ADAPTATION DE PASCALE FERRAN ET MICHAEL DUDOK DE WIT

FRANCE / BELGIQUE – FORMAT : 1.85 – SON : NUMERIQUE 5.1 – DUREE : 1H20
VISA : 139 410

SORTIE CINÉMA : 29 JUIN

DISTRIBUTION

WILD BUNCH DISTRIBUTION

65 RUE DE DUNKERQUE, 75009 PARIS

TEL : 01 43 13 21 15

MAIL : DISTRIBUTION@WILDBUNCH.EU

WWW.WILDBUNCH-DISTRIBUTION.COM

ADRESSE À CANNES : 31 RUE HOCHÉ

RELATIONS PRESSE

BCG PRESSE

MYRIAM BRUGUIÈRE

OLIVIER GUIGUES

THOMAS PERCY

WENDY CHEMLA

MAIL : BCGPRESSE@WANADOO.FR

Les photos et les textes du dossier de presse sont téléchargeables sur :

WWW.LATORTUEROUGE-LEFILM.COM/PRESSE

SYNOPSIS

A travers l'histoire d'un naufragé sur une île déserte tropicale peuplée de tortues, de crabes et d'oiseaux, **La Tortue Rouge** raconte les grandes étapes de la vie d'un être humain.

ENTRETIEN AVEC MICHAEL DUDOK DE WIT

Parmi tes courts-métrages d'animation, deux au moins sont « cultes ». *Le Moine et le poisson*, réalisé au studio Folimage de Valence, reçoit un César en 1996 et une nomination à l'Oscar ! Puis vient *Father and Daughter* qui, en 2001, va être salué d'une foule de grands prix (Annecy, Hiroshima etc.) et d'un Oscar. Une petite fille voit disparaître son père, dont le souvenir la poursuit durant toute une vie. Tu exprimes là un sentiment indéfinissable : le « longing »...

Oui, c'est dur à définir car c'est subtil, mais je pense que beaucoup de gens connaissent ça. C'est une aspiration à quelque chose qui semble inaccessible, un grand désir silencieux et profond. Pour un artiste, cela peut être un désir de perfection, d'un idéal en musique, en dessin, en poésie... C'est un manque douloureux et pourtant très beau. Tu ne peux pas imaginer les témoignages très touchants que j'ai reçus d'amis ainsi que d'inconnus. Ils disaient que le film leur parle d'événements qu'ils ont vécus. J'ai une chance énorme, c'est devenu un classique.

En 2004, tu es membre du jury au festival d'Hiroshima. Y as-tu rencontré Isao Takahata ?

En effet, nous avons eu un petit échange, il m'a même dit quelques mots en français. Il adore la culture française. Mais j'ai eu la surprise, peu de temps après, au festival de Séoul où je donnais une conférence sur mes travaux devant des étudiants, de le voir entrer avec un traducteur. Je pensais qu'il venait simplement me saluer, mais non, il a assisté à toute la conférence ! Peut-être pensait-il déjà à un travail en commun ?

En novembre 2006, tu reçois un mail inattendu de Tokyo.

Avec deux questions. Dans la première, le musée Ghibli me demandait si j'acceptais qu'ils distribuent au Japon *Father and daughter*. Dans la deuxième, si j'étais intéressé de travailler avec leur studio sur un long métrage de ma création... Jusque là, je n'avais pas vraiment pensé au long métrage. Certains de mes amis, à qui on a fait des promesses magnifiques, sont partis en Californie pour en revenir déçus après avoir vu leur projet remanié par les producteurs.

Mais avec Studio Ghibli, c'est différent. Ils m'ont précisé que l'on travaillerait sous la loi française, qui respecte le droit d'auteur. Ils m'ont donné plusieurs mois pour écrire le scénario. J'avais en germe le thème d'un homme sur une île déserte, thème devenu entre temps super présent à la télévision, mais j'aimais cette idée archétypale. Non pas pour raconter comment il survit, car cela a déjà été fait si souvent. Il me fallait plus. J'ai donc fait un séjour sur une petite île des Seychelles, nom synonyme de vacances de luxe, mais j'ai fait un choix plus simple, logeant chez l'habitant, pendant dix jours. Je me promenais seul, à tout observer et à prendre des milliers de photos. Il n'était pas question de tomber dans le look « brochure de vacances ». Mon naufragé ne doit pas adorer l'endroit, il veut à tout prix rentrer chez lui, car l'île n'est pas si accueillante que ça. Il y a des dangers, l'extrême solitude, il pleut, il y a des insectes...

J'ai fait l'erreur classique : mon scénario était trop détaillé. Le film aurait été trop long. Mais la base de l'histoire était bonne. Dans l'étape suivante, l'*animation*, qui est la version très simplifiée du film dessinée avec des images fixes sans mouvements, je découvrais que ce n'était parfois pas évident de traduire cette histoire en langage cinématographique. Il restait des nœuds que je n'arrivais pas à défaire. Alors Pascal Caucheteux, le producteur de Why Not Productions, m'a proposé de rencontrer Pascale Ferran. Pendant plusieurs mois, nous nous voyions régulièrement. On discutait à fond de l'ensemble du film, car nous ne pouvions pas changer des éléments isolés sans affecter tout le reste. Elle m'a aidé à identifier les problèmes et à rendre le narratif plus clair et puissant. En plus, elle aimait beaucoup l'idée

que, dans les films d'animation, le montage est bien réfléchi avant la fabrication des plans et elle a fait de nombreuses bonnes contributions au montage.

Un des thèmes est à nouveau le « longing », cette attente du héros face à la mer... Mais aussi ce que tu appelles « timelessness », l'intemporel. C'est présent dans tous tes films, on le sent dans les plans sur les arbres, le ciel, les nuages, les oiseaux qui tourbillonnent...

Oui, ce sont des moments purs et simples, qu'on connaît tous. Il n'y a ni passé ni futur, le temps n'existe plus.

Mais le temps est circulaire aussi. Les générations se suivent. L'enfant fait les mêmes gestes que le père, franchit les mêmes rochers, subit les mêmes dangers. Chez les animaux, c'est un autre cycle : le poisson mort nourrit les mouches, qui sont mangées par l'araignée, le crabe est emporté par l'oiseau etc...

C'est ça. Le film raconte l'histoire de façon linéaire et circulaire. Et il utilise le temps pour raconter l'absence de temps, un peu comme la musique peut mettre en valeur le silence. Ce film raconte aussi que la mort est une réalité. L'être humain a tendance à s'opposer à la mort, à avoir peur de la mort, à lutter contre et ceci est très sain et naturel. Et pourtant, simultanément, on peut avoir une compréhension intuitive très belle qu'on est la vie pure et qu'on n'a pas besoin de s'opposer à la mort. J'espère que le film transmet un peu ce sentiment.

Autre élément essentiel : l'apparition de la tortue, son côté mystérieux.

L'idée de créer une histoire avec une grande tortue est venue assez vite. Il fallait une créature de l'océan impressionnante et respectée. La tortue de mer est solitaire, paisible et elle disparaît pendant des longues périodes dans l'océan infini. Elle donne l'impression d'être proche de l'immortalité. Sa couleur rouge intense lui va bien et la créature ressort visuellement. Nous avons beaucoup réfléchi à quel point nous voulions garder un certain mystère dans l'histoire. Dans les films du Studio Ghibli, par exemple, la présence du mystérieux est très bien utilisée, je trouve. C'est évident que le mystère peut être magnifique, mais il ne doit pas être tel que le spectateur déconnecte de l'histoire. Il faut gérer cela de façon subtile... Et sans paroles, puisque le film est sans dialogue. C'est tellement simple d'expliquer les choses par une réplique, mais il y a d'autres moyens, bien sûr. Je pense en particulier aux comportements des personnages, à la musique et au montage. Et, en l'absence de dialogue, les sons des respirations des personnages deviennent naturellement plus expressifs.

Parlons technique : apparemment, tu as découvert le numérique à Prima Linea Productions.

C'est vrai. Prima Linea est le studio - à Paris et à Angoulême - où l'équipe principale et moi avons fait le film. Pendant nos premiers tests d'animation, une autre équipe y finissait le film *Loulou, l'incroyable secret* et ils utilisaient le *Cintiq*, un crayon numérique qui permet de dessiner sur une palette qui est un écran d'ordinateur. Avec cet outil, on peut voir le résultat de son animation tout de suite, sans avoir à scanner les dessins séparément. C'est plus économique et cela donne plus de marge créative, un plus grand contrôle pour les retouches. Nous avons animé deux versions d'un même plan, un avec crayon sur papier et un avec ce crayon numérique. La ligne du crayon numérique était plus belle et cela nous a convaincus.

Les décors, c'était un autre processus. Les dessins ont été créés sur papier au fusain, de façon très spontanée, avec de grands gestes, des frottements avec la paume de la main. Cet aspect artisanal était important et il donnait une belle texture granuleuse à l'image. Seuls, le radeau et les tortues ont été animés en numérique. Cela aurait été un enfer de les animer en 2D. Et, comme tout est finalisé avec le

même style graphique, on ne voit pas que c'est du numérique. Pendant la production, je n'ai pas fait d'animation ou de décors, juste des petites retouches.

Comment a été conçue la musique ?

Elle est très importante puisqu'il n'y a pas de dialogue. Je n'avais pas d'idée précise pour un style de musique spécifique. Laurent Perez del Mar a fait plusieurs propositions, dont une avec une très belle mélodie qui était parfaite pour le thème musical principal et j'étais ravi. Très vite, il a proposé de la musique à des endroits où je n'aurais pas pensé en mettre et il avait raison. Oui, il m'a souvent surpris.

Comment se sont passées les rencontres avec Isao Takahata ?

En fait, il y avait trois producteurs depuis le début : Isao Takahata et Toshio Suzuki, les deux producteurs du Studio Ghibli, ainsi que Vincent Maraval de Wild Bunch. Nous nous sommes rencontrés plusieurs fois au Studio Ghibli –et les deux premiers sont aussi venus en France. Dans les conversations, j'échangeais surtout avec Takahata. On parlait parfois de détails comme les habits des personnes, par exemple, mais surtout de l'histoire, des symboles et des points philosophiques : ce que le film veut vraiment raconter. Il y avait des occasions où je sentais nos différences culturelles. Pour donner un exemple, à un moment donné il y a un feu dans l'histoire et pour lui, le feu avait une valeur symbolique un peu différente que pour moi. Généralement nous étions sur la même longueur d'onde, heureusement, et je trouvais nos conversations fines et passionnantes. Il a beaucoup participé et il est officiellement qualifié en tant que « producteur artistique ».

Combien de temps a pris la réalisation ?

J'ai commencé en 2007 à écrire le scénario et à dessiner l'*animatique*, ce qui a pris beaucoup de temps, car c'est là que j'ai découvert que l'histoire ne coulait pas. Pendant plusieurs années, je travaillais en permanence (parfois seul, parfois avec des collaborateurs), mais trouvant que ça prenait beaucoup de temps. Et là, je dois remercier mes producteurs : ils me rassuraient et ne trouvaient pas étonnant que ce soit long, précisant que la phase la plus coûteuse viendrait après et qu'il valait mieux démarrer la production sur une histoire vraiment solide. Il y a des producteurs qui auraient décidé de résoudre l'histoire pendant la phase d'animation pour ne pas perdre trop de temps. Je comprends ça, mais ça aurait été trop risqué avec moi. La production a commencé en juillet 2013, à Prima Linea, à Angoulême. Tout le côté artistique a été assuré par Studio Ghibli, Why Not et Prima Linea où j'ai pu m'appuyer sur un excellent chef animateur, Jean Christophe Lie, le réalisateur de *Zarafa*. Il avait aussi une vraie sensibilité de réalisateur et il a été un des piliers du film.

Extraits d'un entretien avec Bernard Génin, à paraître dans *Positif* N° 665 (juillet/août 2016)

ENTRETIEN AVEC JEAN-CHRISTOPHE LIE

Animateur sur *Le Bossu de Notre Dame* (1996), *Tarzan* (1999), *Les Triplettes de Belleville* de Sylvain Chomet (2003), réalisateur du court métrage *L'Homme à la Gordini* (2009) et du long métrage (coréalisé par Rémi Bezançon) *Zarafa* (2012), puis chef animateur sur *La Tortue Rouge*.

Quel a été votre premier contact avec l'œuvre de Michael Dudok de Wit ?

C'était la projection du *Moine et le Poisson*, à Annecy en 1995 ! Je sortais de l'école des Gobelins et j'ai tout de suite voté pour lui pour le Prix du Public !

Vous ignoriez que, vingt ans plus tard, il dirait de vous que vous êtes « un des piliers » de son premier long métrage. Comment l'avez vous rencontré ?

A Paris, au studio Prima Linea. Alors que je finissais mon long métrage *Zarafa*, il faisait des test de *compositing* (1) pour le sien. Je lui ai aussitôt dit que j'étais partant sur son projet. Et j'ai effectivement eu la chance d'y participer, d'abord comme animateur puis, au bout d'une dizaine de mois, comme directeur de l'animation.

Sur quelle base travailliez-vous ?

Michael avait dessiné un storyboard sur papier et réalisé une *animatique* (2). Quand a commencé la production, on est passé sur des tables *Cintiq*, une technique à laquelle il n'était pas encore formé. On dessine sur des tables graphiques avec un stylet et on voit directement le résultat sur écran, avec la possibilité de modifier en permanence son travail. Très vite, il n'a plus eu le temps de dessiner ni d'animer. Son travail consistait à nous guider, à améliorer le film en permanence. Les échanges entre lui et les animateurs étaient constants, il est sans doute un des plus grands perfectionnistes que j'aie rencontrés. Mais il écoute l'avis des autres et c'est très stimulant. Les discussions étaient longues et passionnantes.

Combien de temps a duré la production ?

Michael s'est imposé dès le départ le rythme de travail qui lui convient. En général, la production d'un long métrage demande une dizaine de mois, mais Prima Linea avait d'emblée suggéré une équipe d'animateurs réduite - une douzaine - sur une période de travail beaucoup plus longue, presque deux ans. Une des premières étapes, a été le *layout* -des décors sur papier- (3) sur lequel Michael est intervenu. Puis le *layout posing* -les personnages- qui s'est fait sur *Cintiq*.

Comment ont été conçus les décors ?

Ils étaient dessinés au fusain sur papier par une équipe spéciale, puis scannés pour obtenir des valeurs en noir et blanc, avec ensuite une intégration de couleurs par Photoshop. A la fin, tout est mixé pour obtenir des effets de lumière et d'ombres.

La gestuelle des personnages est très réaliste, loin du style cartoon.

Oui, mais pour obtenir ce résultat, rien n'a été *rotoscopé*, comme le faisaient les frères Fleischer dans les années 20, en décalquant carrément des images réelles. Nous avons eu recours à ce qu'on appelle de

l'animationalytique : on filme des comédiens, puis on détecte les poses fortes, on réadapte les angles de prise de vue au *layout* ... Tout est redessiné, comme dans un cours de modèle vivant. L'acteur filmé nous sert juste de référence. Michael a également séjourné sur une île et toutes les photos qu'il y a prises ont été très utiles. A nous, pour nous mettre dans une ambiance de survie ; à l'équipe décors ensuite, car Michael avait beaucoup photographié le ciel, à toutes les étapes de la journée, étudiant l'influence de la lumière sur les nuages...

On est d'ailleurs frappé par la beauté des lumières, des ombres rasantes...

C'est quasiment une signature chez Michael. On retrouve cela dans ses courts métrages, et même ses publicités anglaises. Tout était dans le storyboard. L'équipe a parfaitement intégré son style.

Dès le début, on voit surgir une vague gigantesque, un raz de marée... Comment travaille-t-on ce genre de scènes ?

Avec énormément de documentation vidéo, des images de tsunami, de tempêtes, mais aussi de surf... Je travaillais surtout sur les personnages, mais une dizaine d'animateurs étaient sur les effets spéciaux : les vagues, le ressac. C'est très long à faire, avec des détails qu'on voit à peine, mais qui ont donné au film toute son ambiance.

Le feu, la fumée, c'est du numérique ?

La fumée, oui, mais pas le feu. A l'origine, dans le squelette, c'est de l'animation au trait sur *Cintiq*, comme les personnages. Ensuite, avec des effets de transparence, la phase du *compositing* ajoute la couleur. La 3D numérique a été utilisée pour deux éléments : la tortue et le radeau. Ils ont été numérisés et, dans les séquences où il y a interaction avec un personnage, l'animateur 3D travaillait de concert avec l'animateur 2D. J'avais une scène où l'homme tombe dans l'eau et s'échappe en nageant, poursuivi par la tortue. A l'image, j'avais vraiment une tortue en volume 3D mais, par la suite, chaque dessin est retracé pour obtenir un rendu 2D.

Même chose pour le radeau, d'abord numérisé puis retracé image par image. Là où les animateurs ont souffert, c'est sur les ombres portées qui épousaient la rondeur de chaque bambou et qu'il fallait animer de façon manuelle.

La musique n'a pas pu vous inspirer puisqu'elle a été composée ensuite.

C'était un parti pris de Michael : ne pas entrer dans une émotion donnée par la musique, il voulait que ce soit d'abord la gestuelle qui inspire l'émotion.

Quel est pour vous le sujet du film ?

Le cycle de la vie, raconté de manière très pudique et naturelle. Avec une composante d'amour mais aussi un soupçon de cruauté. Voyez la scène du crabe rejeté par l'enfant mais aussitôt happé par un oiseau. Cela dit tout d'une destinée...

Qu'est-ce qui a été le plus difficile ? Tout ?

Bien sûr : sur ce genre de film, on a du mal à valider un plan. On n'était pas du tout dans « le premier jet est le bon ». On était dans le recul, l'envie de retravailler en permanence... Ajouter des détails à

foison, c'est peut-être spectaculaire, mais c'est une facilité quelque part. Ici, on allait vers toujours plus d'épure. C'était difficile, mais en même temps, par rapport à la beauté journalière des images qui arrivaient, ce n'était pas pénible du tout. Quand on sent, dès la lecture de l'*animatique*, qu'un film de toute beauté est en train de naître, on accepte toutes les difficultés.

Propos recueillis par Bernard Génin

- (1) Compilation en une seule image de différents fichiers (décors, couleurs, animation, effets spéciaux)
- (2) Maquette du film correspondant à un enregistrement du story board
- (3) Préparation de la mise en scène et des mouvements d'appareil.

ENTRETIEN AVEC LAURENT PEREZ DEL MAR

Connaissez-vous le travail de Michael Dudok de Wit avant de travailler sur son premier long métrage ?

Oui, je connaissais son court métrage, *Father and Daughter*, que j'avais particulièrement aimé.

Ce n'est pas la première fois que vous composez pour un film d'animation (*Peur(s) du noir, Zarafa, Loulou, l'incroyable secret et Pourquoi j'ai (pas) mangé mon père*). Pour *Zarafa*, vous aviez trouvé l'inspiration dès la lecture du scénario. Comment cela s'est-il passé pour *La Tortue Rouge* ?

C'est grâce à Christophe Jankovic et Valérie Schermann (avec qui j'avais déjà travaillé sur 3 films pour Prima Linea) que j'ai pu arriver sur ce projet. Le film était en cours de montage. J'ai donc vu quelques images, puis j'ai réalisé une première maquette sur l'une des scènes du film, qui a été soumise à Michael et aux producteurs. Cette maquette leur a plu et j'ai donc été choisi. Ensuite j'ai rencontré Michael, nous avons parlé de l'idée qu'il se faisait de la musique de son film, des choses qui étaient importantes pour lui ; j'ai beaucoup aimé cette première rencontre. Michael m'a communiqué son enthousiasme, sa passion, et surtout sa grande sensibilité, c'était très inspirant. J'ai écrit le thème du film le soir même, je l'ai enregistré le lendemain, puis je l'ai envoyé à Michael. Tout ceci s'est fait très vite. J'ai ensuite travaillé en parallèle du montage.

Le film est sans dialogue, très contemplatif, avec de grandes plages de silence. Comment se décide-t-on pour les moments qui appellent une musique ? Et ceux où l'on décide de ne surtout pas en mettre ?

L'instinct a une grande part dans ces choix de mettre ou de ne pas mettre de musique. J'ai tout d'abord regardé le film seul puis, avec Michael et Béatrice (productrice chez Why Not), nous l'avons regardé dans la continuité, en s'arrêtant, en échangeant nos impressions, et nous sommes tombés d'accord sur les principaux endroits où il fallait de la musique et les endroits où il n'en fallait pas. Parfois j'ai aussi proposé des choses auxquelles ils ne s'attendaient pas, et que nous avons gardées à certains endroits.

J'avais trois impératifs pour l'écriture de la musique de ce film:

- Respecter les silences, les bruits de la nature.
- Que la musique et les sons, les ambiances de nature se fondent totalement l'un dans l'autre.
- Créer un rythme dans la narration avec la musique.

Par la suite, au cours des projections d'équipes successives, on affine, jusqu'à ce que l'on atteigne le bon équilibre et le bon rythme.

Le son dans ce film est capital, avec les bruits de la nature, le vent, les averses, etc... Est-ce une difficulté de composer avec ?

Nous avons travaillé en étroite collaboration avec le monteur son, Sébastien Marquilly et le mixeur du film (et de la musique), Fabien Devillers, qui ont accompli un travail incroyable. Je passais régulièrement à leur studio pour écouter ce qu'ils faisaient, et écrire en fonction de ce que j'entendais. Inversement je leur faisais parvenir les maquettes de la musique au fur et mesure des validations, pour qu'eux aussi puissent s'adapter. Je crois que c'est l'une des phases que j'ai trouvées les plus intéressantes sur ce projet : pouvoir obtenir la cohabitation la plus subtile possible entre les sons naturels et la musique. J'ai d'ailleurs utilisé beaucoup de pièces de bois, de bambous dans l'écriture des percussions. Toutes les parties « shaker » sont par exemple réalisées avec des feuillages de bambous, que je suis allé cueillir et que j'ai enregistrées dans mon studio. J'ai également utilisé un udu (idiophone en forme de jarre, d'origine nigérienne) en bois, pour trouver cette tonalité à la fois aquatique et boisée dans les grosses

percussions. Dans les dernières étapes de post-production, nous avons choisi avec le mixeur et la production de mixer la musique en même temps que le reste des sons du film - ce qui est très rare - gardant toujours à l'esprit cette cohérence d'un ensemble indissociable entre les sons et la musique. Nous avons même accordé (dans leur tonalité) les ambiances, le vent, les oiseaux, et la musique : une expérience qui nous a vraiment donné le sentiment d'aller au bout des choses. C'était très satisfaisant de pouvoir travailler ainsi.

Avez-vous d'emblée fait le choix d'instruments précis ? Michael est-il intervenu, lui qui est également bon pianiste ? Avez-vous été tout de suite sur « la même longueur d'onde » ?

Oui, dès le premier rendez-vous, Michael m'a signifié avoir envie d'un violoncelle, d'un rythme ternaire, et de textures analogiques. C'était déjà très précis dans son esprit et j'ai tout de suite compris qu'il connaissait bien la musique. Je lui ai donc parlé aussi de percussions naturelles (bambous), de flutes natives, et de recherche d'une grande simplicité mélodique et harmonique, qui correspondait pour moi à l'esthétique visuelle du film et pour essayer aussi d'atteindre une sorte d'essence émotionnelle, ce qui lui a immédiatement plu. C'est toujours délicat de travailler avec un réalisateur musicien et mélomane averti, mais c'est aussi extrêmement motivant et exigeant.

Quelles ont été les plus grosses difficultés ?

Nous n'avons éprouvé aucune difficulté dans le processus de création de la musique. Dès l'écriture du thème, nous avons compris que nous avions la même vision artistique du film. Ensuite j'ai commencé à travailler de mon côté, puis à lui faire écouter des choses au fur et à mesure, et tout s'est passé naturellement. Michael est de ces réalisateurs qui se nourrissent avec humilité des compétences des corps de métiers qui les entourent pour la fabrication de leur film, comme le fait Scorsese par exemple, contrairement à d'autres metteurs en scène qui veulent avoir leur input sur tout. On se sent alors très libre, en confiance, et l'on peut même parfois se permettre une certaine forme d'audace.

A plusieurs reprises, le film change de ton (l'orage violent, le rêve avec le pont de bois et l'envol du naufragé, le tsunami). Comment avez-vous abordé ces moments « fortissimo » ?

Je ne réfléchis pas trop quand j'écris, je me laisse porter par l'émotion que me procure le moment. L'exemple du tsunami est intéressant car il n'était pas prévu de mettre de la musique sur cette séquence. C'était une scène extrêmement réaliste. Et puis un jour, j'ai dit à Michael : « assieds-toi à ma place et écoute ». J'ai eu envie de lui proposer de jouer le contre-pied, comme j'aime bien le faire aussi souvent que je le peux ; en l'occurrence, plutôt que d'écrire une musique de scène d'action, qui aurait paraphrasé l'image, chose qui m'intéresse rarement dans la musique au cinéma, j'ai choisi d'être au plus près des personnages, balayés par cette nature toute puissante, et de faire surnager leur émotion, leur détresse, leur instinct de survie, en maintenant l'interrogation de savoir s'ils allaient s'en sortir ou périr. C'est ce qui est intéressant je trouve sur cette séquence, où le montage son incarne la violence des éléments, et la musique nous garde proche des personnages, de l'empathie que nous avons pu construire tout au long du film avec eux.

La couleur est très particulière, avec des scènes quasiment monochromes. Cela influe-t-il sur votre inspiration ?

J'aime beaucoup ce parti pris de rendre la nuit monochrome ; la beauté des couleurs et les choix qui ont été faits à ce niveau-là ont sans doute influencé ma manière d'écrire, mais je ne l'ai pas du tout intellectualisé.

Etre compositeur d'un film co-produit par le Studio Ghibli, avec l'ombre de Joe Hisaishi, est-ce impressionnant ?

C'est évidemment impressionnant quand on en parle, mais à partir du moment où l'on rentre dans l'univers d'un film, que l'on vit avec, sur cette île tous les jours pendant plusieurs semaines, on ne pense plus du tout à tout cela. J'ai écrit cette musique en faisant abstraction de tout ce qu'il y avait autour du film, comme je le fais sur chacun des projets que l'on me confie d'ailleurs. Et puis un jour vient une projection, et au moment du générique, on se rend compte que notre nom arrive quelques cartons après des noms prestigieux. On a alors à nouveau le vertige, et l'on réalise l'immense privilège d'avoir pu participer à une œuvre aussi belle.

Composer pour un film d'animation est-il différent de composer pour un film en prise de vue réelle ?

Je pense que de la même manière que l'animation permet parfois d'atteindre un degré très élevé d'onirisme, de poésie, de liberté dans la mise en scène, de beauté, la musique peut en effet être écrite de manière totalement libre et inspirée. Mais cela dépend beaucoup du projet.

Propos recueillis par Bernard Génin

ENTRETIEN AVEC ISAO TAKAHATA

Est-ce grâce à son premier court métrage, *Le Moine et le Poisson*, que vous avez entendu parler de Michael ?

C'est exact. J'ai été séduit dans l'instant. Tout dans ce film était remarquable, le dessin comme l'animation, la musique comme le récit et le sens de l'humour. Le film m'a beaucoup plu. J'ai aussi admiré à quel point, par-delà le degré d'épure de son graphisme, le film était porteur d'un effet de réalité très perceptible.

Vous souvenez-vous de votre réaction quand vous avez découvert *Father and Daughter* ?

Bien évidemment. Je l'ai vu lors de sa diffusion télévisée, après qu'il ait reçu le grand prix au Festival international du film d'animation de Hiroshima. Ce fut pour moi choc des plus plaisants. J'en ai été ému. J'y ai vu par excellence un chef-d'œuvre absolu dans le domaine du court métrage d'animation. Je l'ai tout de suite visionné à nouveau en vidéo. Et par la suite, je ne saurais dire combien de fois je l'ai revu. Tout dans ce film m'a impressionné.

L'extrême clarté de sa description, dans sa structure même, d'un paysage hollandais, étendue de terres endiguées qu'il magnifie en tant qu'univers, alors même que son dessin va si loin dans l'épure !

L'admirable synchronisation de deux temporalités, celle au cours de laquelle la fillette grandit, devient mère, puis vieillit, avec celle de l'assèchement progressif de la mer de l'autre côté de la digue, menant à l'état de vasière : autrement dit, la correspondance entre le temps d'une vie humaine et la lente évolution du milieu naturel.

La fin du film, propre à émouvoir tout spectateur. Sa vision si particulière de la vie et de la mort, si éloignée des conceptions chrétiennes. Et la très grande familiarité que pourra éprouver un spectateur japonais à l'égard de cette sensibilité.

Il m'est arrivé, à diverses occasions, de faire cours auprès d'étudiants pendant une heure et demie ou trois heures, en traitant uniquement de ce seul film. Comme pour *Le Conte des contes* de Yuri Norstein, j'éprouve l'envie d'écrire un livre au sujet de ce film.

Lorsqu'en 2004, j'ai fait partie d'un jury, dans le cadre du Festival International du film d'animation de Chiavari, afin de désigner les meilleurs courts métrages d'animation du 21^e siècle naissant, avec Michel Ocelot et les autres membres du jury, c'est sans réserves que nous avons choisi *Father and Daughter*.

En 2004, Michael était dans le jury du Festival International du film d'animation d'Hiroshima. L'avez-vous rencontré à cette occasion ?

Je l'ai rencontré une fois à Hiroshima. C'était sans doute cette année-là. Il était venu au Japon avec sa famille, et s'est blessé au pied sur les chemins de pèlerinage des sanctuaires de Kumano, un site classé au patrimoine mondial de l'UNESCO. Je l'ai également croisé par la suite lors d'un festival à Séoul, où il donnait une conférence et animait un atelier. C'est à cette occasion que j'ai vu *The Aroma of Tea*, et je me souviens lui avoir fait part de mon espoir de le voir réaliser non pas des œuvres abstraites, mais à nouveau des films figuratifs.

Êtes-vous d'accord pour dire que, dans sa simplicité, son esthétique est proche de l'art japonais traditionnel et de la calligraphie orientale, et aussi de votre propre style (*Mes voisins les Yamada, Le Conte de la princesse Kaguya*) ?

Je peux en convenir sur un point, le souhait et l'ambition de stimuler l'imagination du spectateur, de la rendre vive et active, en laissant à l'image des zones vierges de représentation, au lieu de tout décrire par le menu. Dans son dessin comme son mouvement animé, le style de Michael, aussi épuré soit-il, ne perd jamais son effet de réel. Il me semble que, sur ce point également, il se rapproche des efforts que nous avons mis en œuvre. Je me sens aussi en accord avec son rapport à la nature, qui me paraît éminemment oriental.

Vous avez suggéré que son court métrage, *Father and Daughter*, soit distribué au Japon. A-t-il été diffusé à la télévision ou dans un programme de courts métrages ? Avez-vous eu l'occasion de rencontrer son public, et quelle a été sa réaction ?

Je ne suis pas le seul à avoir estimé qu'une diffusion au Japon était souhaitable. M. Suzuki, notamment, était bien du même avis. Lui aussi apprécie énormément ce film. Malheureusement, je n'ai pas pu, quant à moi, être vraiment utile à la sortie japonaise du film (à titre personnel, je suis opposé à l'intitulé actuel du film en japonais, *Le Duo sur la falaise*. L'intitulé juste, suivant le titre originel, devrait bel et bien être *Father and Daughter*).

Pour autant que je sache, tous ceux qui ont vu le film, sans exception, ont été émus et séduits par ce chef-d'œuvre. C'est aussi pour le spectateur l'occasion de repenser son propre rapport à la vie et à la mort.

Vous avez suggéré au Studio Ghibli de produire le premier long métrage de Michael. A-t-il été difficile de convaincre Mr Suzuki ?

C'est inexact. Ce n'est pas moi, mais bien Toshio Suzuki qui, en tout premier lieu, a voulu voir un long métrage d'animation réalisé par Michael, porté par la curiosité d'en voir le résultat. Je n'ai aucun talent de producteur. J'ai été surpris de voir mon nom figurer au générique du film *La Tortue Rouge* à un poste imposant qui me dépasse. Je suis loin d'avoir exercé un rôle aussi éminent. Je ne suis pas à la hauteur d'un tel crédit, hélas.

Avez-vous collaboré à l'écriture du scénario ? Avez-vous suivi le travail de conception du film en France ?

Nous autres, au sein du Studio Ghibli, avons toujours examiné ensemble les éléments envoyés par Michael, séquences de scénario et images vidéo, et en avons discuté pour confronter nos opinions. Puis, pour mettre en forme la position du Studio Ghibli, en réponse à Michael, je rédigeais la première version du texte en japonais. Voici quelle a été ma position.

Je suis moi-même un créateur. J'ai toujours pensé qu'un film, sur le fond comme dans sa forme, devait être créé à l'idée de son réalisateur. Et de fait, j'ai eu la chance de pouvoir travailler toute ma carrière dans de telles conditions. C'est pourquoi, ayant moi-même bénéficié durant de longues années d'un tel mode de travail, j'ai considéré comme allant de soi que Michael puisse profiter lui aussi de telles prérogatives.

C'est la raison pour laquelle, quant à moi, à chaque fois qu'il a fallu formuler un avis, j'ai souhaité aller pleinement dans le sens de Michael, et réfléchir en adoptant son point de vue. J'ai donc concentré tous mes efforts à comprendre Michael, et à tenter de saisir au plus près ses intentions, en me replongeant autant de fois que nécessaire dans les textes et les images vidéo qui nous parvenaient. Ensuite, je lui faisais part très directement de ce que j'avais saisi, apprécié, admiré, et m'efforçais ainsi de l'encourager dans son travail.

Au cours des réunions chez Ghibli, à chaque fois, toutes sortes d'opinions étaient émises à l'égard des matériaux qui nous étaient envoyés. Parmi elles, certaines étaient des manifestations de désaccord, d'incompréhension, d'expression d'une insuffisance. Dans ces cas-là, je m'efforçais de réfléchir à des solutions afin de mieux faire passer les intentions de Michael au spectateur. Puis je lui répondais, en pointant par exemple l'importance de prendre en compte tel ou tel aspect, en fonction de l'intention sous-jacente à telle description ou représentation, ou en lui faisant part de notre sentiment collectif en faveur de procédé alternatif plus intelligible à nos yeux. Il ne s'agissait pas de suggestions, mais toujours d'un point de vue.

Nous n'avions aucunement l'intention de faire valoir à tout prix notre point de vue auprès de Michael. Et nous avons toujours soutenu le choix final opéré par ses soins. Toshio Suzuki comme moi-même éprouvons un grand respect pour Michael, et avons nourri à son égard une confiance absolue et de très grandes attentes. Celles-ci n'ont d'ailleurs cessé de croître au fur et à mesure que la production avançait. Quand je vois le film dans sa forme achevée, je suis plus que satisfait.

Que pensez-vous du studio d'animation français d'Angoulême ? Ressentez-vous des différences dans la manière de travailler entre les animateurs français de Prima Linea et des animateurs japonais du Studio Ghibli ?

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 dessin, 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 approche.

Comment résumeriez-vous *La Tortue Rouge* ?

Après *Father and Daughter*, Michael, en tant que réalisateur, a une nouvelle fois réussi à dépeindre une vérité essentielle de la vie. De manière épurée, profonde, et de façon tellement intense... C'est là un exploit qui a quelque chose de prodigieux.

Il est impossible pour le genre humain de vivre coupé de toute correspondance, autrement dit d'un lien d'égalité avec le monde naturel. Et aux yeux de cet homme, ainsi que chacun s'en sera plus ou moins clairement rendu compte, sa femme, c'est bel et bien la tortue rouge. Telle est la façon dont je perçois le message de Michael.

Je suis à la fois profondément admiratif et très attaché au constat qu'existe une résonance, au sujet du rapport de l'homme à la nature, entre une ligne continue qui sous-tend l'ensemble des films de Michael, et des conceptions qui existent au Japon depuis les temps les plus anciens.

(je me permets également de signaler au public français que les récits d'unions entre humains et animaux sont nombreux au Japon : ainsi par exemple, la grand-mère de notre premier empereur est censée être un requin)

ENTRETIEN AVEC PASCALE FERRAN

C'est la première fois que vous travaillez sur un film d'animation. Est-ce un genre que vous suiviez ?

Pour moi, la question des genres cinématographiques ne se pose pas tellement. Certains films d'animation sont des films immenses, exactement au même titre que d'autres en prises de vue réelles. Et je place très haut, par exemple, les films de Hayao Miyazaki et de Isao Takahata dans mon panthéon personnel. Mais c'est vrai que le cinéma d'animation est particulièrement en forme en ce moment. Je me suis aperçue récemment que parmi les réalisateurs dont j'attends le plus les films, il y avait aux côtés de Bong Joon-ho et Apichatpong Weerasethakul, Pete Docter et Mamoru Hosoda, le réalisateur de *Ame & Yuki, Les enfants loups*, qui est un film que j'adore.

Comment s'est passée votre rencontre avec Michael Dudok de Wit ?

J'ai été contactée par Pascal Caucheteux, le producteur de Why Not Production, qui a dû penser que l'univers du film pourrait me plaire. Il m'a proposé de faire une consultation sur ce projet qui leur tenait à cœur, mais dont ils considéraient que le scénario n'était pas abouti. La proposition m'a fait plaisir parce que j'aime beaucoup être au service de scénarios qui ne sont pas les miens et ça tombait bien en terme de calendrier - c'était au printemps 2011, j'étais en attente de financement pour *Bird People* et j'avais quelques semaines devant moi. Il m'a alors envoyé, non pas un scénario écrit mais une *animatique* du film, c'est-à-dire un storyboard animé de façon très succincte, en noir et blanc, mais qui pose le rythme des plans en temps réel – ici environ une heure quinze.

J'ai donc découvert à la fois une méthode de travail surprenante – commencer par dessiner plutôt qu'écrire - et les dessins de Michael qui, même sous la forme d'esquisses, étaient splendides. C'est un film avec lequel j'ai eu une intimité immédiate, sans doute parce qu'il est proche de mon propre rapport au monde : l'entremêlement de la vie et de la mort, la prédominance de la nature, le caractère féérique du récit. Et aussi la chose la plus asiatique du film peut être, la plus japonaise : le rapport à l'adversité. A un moment donné, des catastrophes surviennent, et il faut les accepter, y faire face, puis reconstruire... Je me sens étrangement proche de ce rapport fataliste et presque serein à certaines formes d'adversité.

Quel a été votre diagnostic sur le scénario du film ?

Pour moi, c'était assez simple. Le film était découpé en trois parties de durée presque équivalente : le début jusqu'à la première vision de la tortue ; puis la rencontre entre l'homme et la femme ; et enfin le dernier tiers, de l'arrivée de l'enfant à la fin du film. Or je trouvais le premier acte très convaincant. Il était découpé en six chapitres qui n'étaient pas des unités de temps mais des unités de récit. Chaque chapitre racontait centralement une seule chose (la tempête, la découverte de l'île, ou les premières tentatives de la quitter, etc...) et se déroulait, selon les cas, sur quelques heures ou plusieurs semaines, ce qui est une structure très particulière. J'ai donc proposé de retravailler les deux actes suivants, pour les enrichir et les faire mieux fonctionner, mais en s'appuyant sur ce que la première partie nous apprenait, en termes de structuration du récit. La bonne nouvelle, c'était qu'il n'y avait pas tant de nouvelles séquences à inventer donc à dessiner. Une dizaine peut-être. Par contre il fallait se mettre d'accord sur ce qu'on avait envie de raconter et tout replacer dans ce nouvel alignement, parfois en déplaçant certaines séquences, parfois en les réduisant ou au contraire en les développant davantage. Tout le monde, et en particulier Michael, a été convaincu par mes propositions, et c'est à partir de là qu'on s'est mis au travail tous les deux.

Michael dit que vous avez dénoué des nœuds inextricables. Pouvez-vous nous en dire un peu plus ?

La Tortue Rouge est son premier long métrage et je pense qu'à ce moment-là de la conception du film, il était un peu déboussolé, pris à l'occasion dans des injonctions contradictoires. C'était beaucoup plus facile pour moi qui avais de la fraîcheur par rapport au scénario et aussi un peu plus de savoir-faire. Mais surtout j'adorais le projet, y compris certains temps vides ou contemplatifs, et rapidement une confiance est née entre nous. Il a vu qu'il pouvait s'appuyer sur moi pour l'aider de façon pragmatique à résoudre des questions qui lui semblaient complexes et dont les solutions étaient parfois simples. J'essayais le plus possible de recycler des éléments apportés par Michael parce qu'ils étaient splendides visuellement et obsédants pour lui. J'étais donc moins dans une position de scénariste qui invente une histoire que de co-scénariste qui aide le réalisateur à accoucher de son propre récit.

Pouvez-vous nous donner des exemples de séquences qui sont nées à ce moment-là ?

Tout ce qui entoure le personnage de la femme était moins développé. Elle était une figure, à peine un personnage. Différentes scènes sont nées afin de lui donner une forme d'autonomie. J'ai aussi insisté sur l'importance du face à face sous l'eau entre l'homme et la tortue, ce premier regard qu'ils échangent.

A l'époque, le film s'arrêtait au départ du fils et j'ai proposé qu'on le prolonge pour montrer comment la vie des parents continue sans lui. J'aime beaucoup certains moments de leur vieillesse quand ils se regardent l'un l'autre ou qu'ils dansent ensemble. Mais surtout cela renforçait l'idée qu'on ne fait que passer sur terre, et Michael a très vite adoptée cette proposition.

Je crois qu'il y avait aussi moins de scènes avec l'enfant. On a développé son personnage alors qu'en revanche, l'épisode du tsunami a été réduit. 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.

Nous avons travaillé environ trois mois ensemble. Chaque fois qu'on était d'accord sur une nouvelle scène, Michael la dessinait pendant que j'avancais sur la suite du scénario. Ensuite il a filmé tous ses dessins au banc-titre et on les a intégrés au montage d'un nouvel *animatique*, à partir duquel le film a été réellement lancé en production. A ce moment-là, je suis retournée à mon propre film.

Je n'ai découvert *La Tortue Rouge* - terminé et sonorisé - que des années plus tard. Et j'ai été éblouie à la fois par la beauté visuelle du film, l'extraordinaire qualité de son animation, et aussi tout le travail sur la bande son (le montage son, la musique, le mixage...) qui est évidemment capital pour ce film. Je trouve ce qu'ils ont fait merveilleux.

À PROPOS DE PRIMA LINEA

Notre studio qui est doublement situé à Paris et à Angoulême se consacre d'habitude aux propres films, longs et courts métrages, de Prima Linea Productions. Néanmoins, le projet *La Tortue Rouge* de Michael Dudok de Wit que nous dévoile à l'été 2010 Pascal Caucheteux de Why Not, nous enthousiasme immédiatement. A la vision de l'animation et des images de référence en couleurs dessinées par Michael Dudok de Wit, nous avons la conviction d'être devant un projet exceptionnel. Une évidence encore renforcée quand nous rencontrons Michael. Nous proposons donc de prendre en charge la fabrication du film avec une structure de travail inhabituelle basée sur une petite équipe travaillant plus longtemps et une organisation permettant au réalisateur de superviser directement les animateurs et les décorateurs. La visite de Monsieur Suzuki dans notre studio est un véritable événement pour tous.

Pour définir le degré d'exigence artistique, s'adapter à la façon de travailler de Michael et être en mesure de préciser un coût minimum et efficient, les producteurs, Studio Ghibli, Wild Bunch et Why Not accordent une phase de tests qui démarre en janvier 2011 dans le studio parisien où Michael s'installe au quotidien. La technique envisagée à ce stade est du traditionnel dessiné sur papier. Les plans tests servent de références : style de l'animation, aspect de la ligne, choix des outils, traitement de l'image en *compositing*, etc... Ils doivent aussi servir à valider les quotas qu'on entend tenir. La structuration des équipes est longuement examinée avec Michael, habitué jusque-là à travailler en solitaire ou en toute petite équipe. Cette phase lui permet donc de mesurer exactement ce qui à chaque étape du processus peut être encore modifié et ce qui ne peut plus l'être du tout dans un processus de long-métrage.

Le travail de finalisation de Michael sur l'*animation* conduit Pascal Caucheteux à proposer le concours d'un co-scénariste. La rencontre avec Pascale Ferran est fructueuse.

En septembre 2011, les 5 plans tests sont achevés et en janvier 2012, l'*animation* est abouti. A l'automne est organisée pour Michael une visite à Angoulême (où nous projetons d'installer *La Tortue Rouge*) à l'occasion d'une fête donnée par les équipes du film en cours *Loulou, l'incroyable secret*.

Visite durant laquelle nous pouvons intéresser Michael à la technique d'animation traditionnelle dessinée sur écran tactile telle qu'elle est employée sur ce film en cours de fabrication. Il repart donc à Londres avec une *Cintiq* pour des essais que nous assisterons de loin par Skype.

La production est lancée en juillet 2013, avec au départ une toute petite équipe d'artistes triés sur le volet. Les *layout* décors peuvent démarrer même si le design de la végétation que Michael ne juge pas encore assez solide dans ses premières recherches requière encore un peu de développement, de même que le personnage de la femme. Puis c'est l'animation avec l'arrivée de Jean Christophe Lie qui enthousiasme particulièrement Michael. Nous découvrons encore à quel point Michael est un perfectionniste et comment son regard embrasse la totalité des éléments du film, jusqu'aux détails les plus fins.

Il faut ajouter dans les particularités du projet, le très grand nombre d'effets spéciaux du film qui interagissent plus ou moins avec l'animation (dont les nombreuses vagues, ressacs, tempêtes qui ont des rythmes et des intensités soigneusement dosées suivant les moments du film), ainsi que le peu de plans du film, 651 exactement (face à un millier environ en général) donc leur durée moyenne importante, au-dessus de 7 secondes. Les radeaux et tortues sont à modéliser en 3D pour servir de base de dessins aux animateurs. Et s'impose l'idée qu'une référence vidéo serait bien utile aux animateurs. Car le moindre mouvement doit être réfléchi, un pli de vêtement, une ondulation de chevelure, rien n'est laissé au hasard.

Michael souhaite faire partager le travail de chacun à toute l'équipe, une projection hebdomadaire de tous les éléments validés au cours de la semaine qui deviendra vite un rituel important pour toute l'équipe. La production trouve finalement son rythme de croisière, sous la houlette d'un capitaine toujours impliqué et attentif à chacun.

Régulièrement, un groupe de trois documentaristes hollandais viennent pour filmer les hommes et les femmes à l'ouvrage avec Michael, en vue de construire un documentaire qui sera le témoignage vivant de l'intimité de ce travail au long cours.

Au festival d'Annecy 2015, une présentation Making Of permet à Michael de lever le voile sur *La Tortue Rouge* devant une salle comble et émue par la présentation délicate qu'il fait de sa création, en partant de son origine dans les murs du Studio Ghibli.

En mai 2015, l'équipe de *compositing* est à Marcinelle, en Belgique, avant d'être rejointe quelques semaines plus tard par les équipes de réalisation et par ceux qui restent encore pour les finalisations des dessins d'animation, d'ombres, d'effets spéciaux.

Le compositeur de la musique du film, Laurent Perez del Mar, est confirmé. La date du montage final approche, il y a beaucoup de partitions musicales à développer.

Novembre 2015 arrive vite mais tout est finalisé pour le montage final. La majeure partie de la presque centaine de collaborateurs que le film aura nécessité a donc maintenant fini. Devant, s'ouvre le dernier chapitre avant celui de la sortie du film. Celui de la post-production, qui concerne en premier lieu la création du son : bruitages, ambiances et présences des personnages, qui sont réalisés dans les auditoriums de Piste Rouge. C'est aussi le temps du peaufinage de l'image avec l'étalonnage numérique du film chez Mikros et les enregistrements des musiques définitives pour le mixage final début 2016.

Cette belle aventure touche à sa fin, mais réserve encore, on le verra, son lot de joies...! Enfin achevé, le film se révèle aux yeux de ceux qui l'ont accompagné comme au moins à la hauteur de l'intensité que son «auteur-créateur graphique-réalisateur» y a insufflée.

LISTES TECHNIQUE ET ARTISTIQUE

Un film de	Michael Dudok de Wit
Scénario original :	Michael Dudok de Wit
Adaptation :	Pascale Ferran et Michael Dudok de Wit
Création graphique :	Michael Dudok de Wit
Musique originale :	Laurent Perez del Mar
Producteur artistique :	Isao Takahata
Studio d'animation et production exécutive :	Prima Linea Productions Valérie Schermann et Christophe Jankovic
Directeur de production :	Tanguy Olivier
1er assistant réalisateur :	Jean-Pierre Bouchet
Storyboard :	Michael Dudok de Wit
Chef animateur :	Jean-Christophe Lie
Chef assistant animateur :	Marie Bouchet
Chef layout :	Eric Briche
Chef décorateur :	Julien De Man
Chef couleurs animation :	Emma Mc Cann
Animation ombres :	Pascal Herbretreau
Chefs compositing :	Jean-Pierre Bouchet Arnaud Bois
Chef effets spéciaux :	Mouloud Oussid
Chef monteuse :	Céline Kélépikis
Etalonnage numérique :	Peter Bernaers
Supervision son :	Bruno Seznec
Mixage :	Fabien Devillers
Chef monteur son :	Matthieu Michaux
Sound design :	Alexandre Fleurant Sébastien Marquilly
Bruitages :	Florian Fabre

Une coproduction

Why Not Productions - Wild Bunch - Studio Ghibli - CN4 Productions - Arte France Cinéma - Belvision

Avec la participation de : Canal+ - Ciné+ - Arte France

Avec le soutien de : Eurimages - la Région Poitou-Charentes - le Département de la Charente - la Région Wallonne - La Fondation Gan pour le Cinéma

En association avec Cinéimage 9 - Palatine Etoile 11 et 12 - BNP Paribas Fortis Film Finance

WWW.LATORTUEROUGE-LEFILM.COM

wild bunch