

PRIMA LINEA
PRODUCTIONS
PRESENTE

PEUR(S) DU NOIR

UN FILM DE

BLUTCH

CHARLES BURNS

MARIE CAILLOU

PIERRE DISCIULLO

LORENZO MATTOTTI

RICHARD MCGUIRE

DIRECTION ARTISTIQUE

ETIENNE ROBIAL

diaphana
DISTRIBUTION

PRIMA LINEA PRODUCTIONS
PRÉSENTE

PEUR(S) DU NOIR

**UN FILM DE BLUTCH
CHARLES BURNS
MARIE CAILLOU
PIERRE DISCIULLO
LORENZO MATTOTTI
RICHARD MCGUIRE**

**AVEC LES VOIX DE AURE ATIKA
ARTHUR H
GUILLAUME DEPARDIEU
NICOLE GARCIA**

SORTIE 13 FEVRIER 2008

Durée 1h25 - 1/85 - Dolby digital (5.1)

Distribution Diaphana distribution
155 rue du fbg Saint-Antoine 75011 Paris
01 53 46 66 66 diaphana@diaphana.fr

Presse Robert Schlockoff - Valérie Chabrier
9 rue du Midi 92200 Neuilly
01 47 38 14 02 rscm@noos.fr

Dossier de presse et photos téléchargeables en haute définition sur l'espace
presse du site www.diaphana.fr

WWW.PEURSDUNOIR-LEFILM.COM

Synopsis

Le frôlement rapide de pattes d'araignées sur une peau nue...

Des bruits inexplicables que l'on entend la nuit, enfant, dans une chambre close...

Une grande maison vide dans laquelle on devine une présence...

L'aiguille d'une seringue qui se rapproche inexorablement...

Une chose morte emprisonnée dans un bocal de formol...

Le regard fixe d'un grand chien qui montre les dents...

Autant de frissons que nous avons éprouvés, un jour ou l'autre, comme les auteurs de ce voyage qui nous mène d'un trait au pays de l'angoisse.

Six grands auteurs graphiques et créateurs de bande dessinée ont animé leurs cauchemars, griffant le papier de leurs crayons affûtés comme des scalpels, gommant les couleurs pour ne garder que l'âpreté de la lumière et le noir d'encre de l'ombre.

Leurs récits entrelacés composent une fresque unique, où phobies, répulsions et rêves prennent vie, montrant la Peur sous son visage le plus noir...

Peurs blanches et humour noir pour les salles obscures...

La création du film

Les confidences de Marie Caillou, Charles Burns, Lorenzo Mattotti, Pierre di Sciullo, Blutch et Richard McGuire.

Premiers contacts et premières réactions

Marie Caillou Après le court métrage Marika et le Loup, j'avais très envie de réaliser d'autres films d'animation. Valérie et Christophe m'ont proposé de me joindre à l'équipe. J'ai aimé le fait qu'il s'agisse d'un projet pour adultes / ados et surtout d'un projet sur le thème de la peur. Le style enfantin et coloré de mes dessins n'était pas évident pour ce thème mais j'adore les films d'horreur et j'ai trouvé qu'il s'agissait d'une formidable opportunité.

Charles Burns Quand Prima Linea Productions m'a contacté pour me demander si j'aimerais contribuer au film, je savais que mon ami Richard McGuire travaillait déjà sur le projet et je lui ai écrit pour lui demander de plus amples détails et pour savoir dans quelle sorte de situation j'allais m'engager. Si je me souviens bien, les producteurs ont fait aussi leurs propres « recherches » en demandant à plusieurs personnes si j'étais « OK » (probablement à cause de la nature inquiétante de mes illustrations et de mes histoires !). J'étais en train d'achever un projet de longue haleine, un livre intitulé « Black Hole », et je voulais entreprendre quelque chose de nouveau, que je n'avais jamais essayé de faire auparavant. Le travail d'un dessinateur / illustrateur est une tâche solitaire et j'avais envie de me lancer dans un projet réalisé avec une équipe, quelque chose qui me donne l'occasion de sortir de mon petit atelier et même de voyager dans un autre pays. L'autre chose qui m'attirait, c'était la présence des autres artistes et scénaristes qui participaient au projet. Je ne les connaissais pas tous personnellement, mais j'avais beaucoup de considération pour leur travail et je savais que je serais en bonne compagnie.

Lorenzo Mattotti Quand Christophe et Valérie m'ont proposé de réaliser un des segments de **Peur[s] du noir**, j'ai hésité un peu. L'idée de me charger de la réalisation et de contrôler tous les éléments du film m'effrayait. Quand j'avais collaboré avec Antonioni sur le générique d'« Eros », ou avec Wong Kar Wai, ce n'était pas en tant que réalisateur.

Pierre di Sciullo L'équipe était déjà constituée quand je suis arrivé. Ce qui m'a plu dans ce projet, c'est qu'il s'agissait d'une proposition comme je les aime : libre, ouverte, avec des contraintes précises, et avec la possibilité d'écrire, ce qui m'est rarement donnée. Un point essentiel, c'est la composition de l'équipe : la bande dessinée était ma première vocation, j'y ai renoncé par bonheur pour les lecteurs. Côté aujourd'hui ces auteurs accomplis est une belle surprise, très stimulante.

Blutch Je me souviens d'une conversation avec Richard McGuire à Angoulême en janvier 2004. Il y avait eu une réunion préparatoire chez Valérie et Christophe avec les auteurs pressentis, et après cela, je revois Richard dans les travées du festival, en train de m'encourager à embarquer pour ce qui promettait d'être un beau voyage. Ce qui m'a séduit, c'est de changer de monture. De sortir de mon atelier, histoire de voir ce qui se passe dehors. De bousculer mes habitudes de vieux garçon. Et puis, il y avait les autres auteurs. Je ne dédaignais pas de faire partie de cet équipage.

Richard McGuire J'ai travaillé avec Prima Linea Productions sur le film «Loulou & Autres Loups». J'ai conçu et réalisé un segment qui faisait partie de ce projet, et qui était intitulé Micro Loup. Quelque temps après, nous avons évoqué l'idée de faire un autre film ensemble avec la même structure, c'est à dire en demandant à plusieurs réalisateurs de travailler ensemble sur des histoires différentes à partir du même thème. Cette fois-ci, nous avons pensé qu'il serait intéressant de développer un film destiné au public adulte. L'idée d'en faire un film «d'horreur» a été envisagée. Je me souviens que nous avons évoqué le film «Histoires extraordinaires», dont Roger Vadim, Federico Fellini et Louis Malle avaient réalisé les différents sketches. J'étais séduit par cette occasion de participer à un autre long-métrage, par le défi que cela représentait. Le Fantastique n'était pas un sujet habituel pour moi, en dépit du fait que c'est un genre pour lequel j'ai beaucoup d'admiration. Et enfin, j'ai pensé que ce serait une aventure de vivre et de travailler en France. J'aime bien résoudre des problèmes, et la réalisation d'un film vous pousse à vous dépasser à plusieurs niveaux. Je crois que la raison principale pour laquelle j'ai participé à **Peur[s] du noir**, c'était l'occasion d'approfondir l'impact émotionnel de la narration d'une histoire, et de guider le public au travers de cette expérience.

Le choix des histoires et leurs origines

Les réalisateurs, également auteurs graphiques, ont scénarisé leurs histoires seuls ou en collaboration avec un scénariste, par ailleurs « confrère » en bande dessinée : Jerry Kramsky, Michel Pirus et Romain Slocombe.

Lorenzo Mattotti J'avais déjà collaboré avec Jerry Kramsky sur une bande dessinée consacrée à cette histoire, qui s'intitulait « Il santo coccodrillo » et qui plaisait beaucoup à Valérie Schermann. Nous avons juste gardé la base de l'histoire, et avons développé le thème de la peur. Les peurs qui m'ont le plus frappé quand j'étais enfant, étaient issues des divagations fantastiques. Un simple bruit, la nuit, suffisait à me faire croire à la présence d'un fantôme. A la même époque, dans les années soixante, j'allais voir les films fantastiques produits par la Hammer. Il s'agissait des remakes anglais de Frankenstein, du Loup-garou, ou des films de science-fiction en noir et blanc qui racontaient les aventures du professeur Quatermass. Et le soir venu, dans l'obscurité, toutes ces images me revenaient en tête et m'entraînaient à inventer mes propres histoires. Quand j'allais à la campagne, dans la maison de mes grands-parents, je cultivais toutes sortes de peurs, principalement autour de bruits qui suggéraient des présences mystérieuses. Les vieilles maisons sont très bavardes, la nuit. Le crocodile exposé dans l'église existe vraiment : il se trouve dans une église de Mantoue. Personne ne sait comment il est arrivé là. On suppose qu'il devait y avoir une sorte de petit zoo dans la demeure d'un seigneur, peut-être à l'époque où on se passionnait pour les animaux dits « exotiques ». J'ai entendu dire que le crocodile s'était échappé et avait mangé deux frères. Mais il s'agit peut-être tout simplement d'un animal empaillé qui se trouvait dans un « cabinet de curiosité » de la Renaissance, et qui a été donné à l'église pour je ne sais quelle raison.

Charles Burns L'histoire est issue de l'une des premières bandes dessinées que j'ai réussi à achever (c'est à dire un récit avec un début, un milieu et une fin) en 1979. Elle s'intitulait « l'Il bred » (Je reproduirai). Les dessins et les textes étaient assez maladroits, mais le thème central m'intéressait et méritait d'être exploré plus profondément.

L'histoire contient des sujets récurrents dans mes récits - la transformation physique, l'identité sexuelle - , mais j'étais intrigué par la perspective de revenir sur des idées que j'avais eues lorsque j'avais une vingtaine d'années, et de les examiner sous un autre jour, vingt-cinq ans plus tard. La majeure partie de mon travail se réfère à des expériences personnelles, mais j'essaie de ne pas me préoccuper des sources, car ce n'est pas la partie du processus qui m'intéresse le plus. Dans toutes mes histoires, j'essaie de rester très attentif à mon subconscient et j'essaie de ne pas censurer ni supprimer les idées qui peuvent être dérangeantes ou révélatrices. Oui, tout est personnel, mais je préfère laisser mes récits et mes dessins parler d'eux-mêmes. Mes sources d'inspiration extérieures proviennent en grande partie de la culture américaine populaire (et quelquefois un peu moins populaire) que j'ai découverte en grandissant, de la fin des années 50 jusqu'aux années 70. J'étais attiré par les films d'horreur sinistres, un peu miteux, et par les bandes dessinées trash qui révélaient la face sombre du rêve américain.

Richard McGuire Au début, j'avais trouvé une histoire courte intéressante à adapter, intitulée « La main ». C'était le récit macabre d'une main coupée qui hante une maison. Il y avait là de quoi produire des images très fortes et du suspense, mais la fin n'était pas satisfaisante. Plus je développais cette histoire, plus je m'égarais dans les à-côtés du récit. Au bout d'un moment, perdu et découragé, j'ai envisagé d'abandonner le projet. Heureusement, le scénariste Michel Pirus est arrivé. Nous nous sommes si bien entendus que nous avons décidé de collaborer sur l'histoire, qui est aussitôt sortie de l'impasse. Une grande partie de mon premier storyboard a été abandonnée - notamment une scène au cours de laquelle des personnages étranges arrivaient dans une maison pour participer à une séance de spiritisme - mais il fallait en passer par là. En développant le scénario avec Michel, je me suis inspiré de mes propres craintes, comme la claustrophobie, mais aussi de la notion de la folie, du comportement obsessionnel et de la violence imprévisible qui peut en découler. J'ai revu certains films qui m'avaient frappé , comme « Repulsion » de Polanski, « Shining » de Kubrick, « Blue Velvet » de Lynch, pour voir comment ces réalisateurs avaient abordé ce sujet. L'aspect du film est largement inspiré du travail graphique d'un artiste suisse du début du siècle, Félix Vallotton. Pendant mes recherches, j'ai découvert par hasard un livre consacré à ses oeuvres. Il a souvent utilisé un truc qui consiste à placer des formes noires sur un fond noir, de telle manière que le contour d'un volume disparaisse presque entièrement, et que vous ayez à compléter vous-même l'image dans votre esprit. Par exemple, il montrait seulement le visage et les mains d'un homme portant un costume noir dans une pièce noire. J'ai pensé que si j'utilisais cette idée en animation, l'emploi des formes pourrait être poussé plus loin dans l'abstraction tout en restant identifiable, et cette idée m'a passionné.

Marie Caillou Je n'avais pas réellement d'idée de scénario mais il y avait deux pistes de « genre », les films de séries B américains, comme ceux de John Carpenter, ou les films japonais plus récents comme « Ring » ou « Dark water » dans lesquels des enfants sont confrontés au surnaturel. Romain Slocombe a proposé un scénario mettant en scène une petite japonaise possédée par le fantôme d'un samouraï. Ce scénario collait à mes envies et à mon graphisme d'inspiration « manga ». Dans l'histoire de Romain, le spectateur ne sait plus ce qui est vrai ou rêvé. La perte de discernement permet de s'amuser, de faire surgir le fantastique dans un contexte réaliste. Les scènes d'hôpital sont une référence au travail photographique de Romain. Un clin d'oeil aussi au fétichisme de l'écolière japonaise... Dans certaines scènes (transformation) la connotation sexuelle est évidente. Pour l'aspect fantastique du film, je me suis inspirée de contes japonais comme ceux de Kwaidan de Lafcadio Hearn - ainsi que du film du même titre de Masaki Kobayashi, tiré de ces nouvelles - d'anciennes gravures et de films de « Yokai monsters » dans lesquels on découvre des fantômes délirants inspirés de légendes traditionnelles. Ces monstres me plaisent beaucoup par leur aspect parfois « sympathique ». J'en ai utilisé quelques-uns que j'ai un peu détournés...

Pierre di Sciuolo Rapidement j'ai pensé mettre le spectateur face à l'indécision d'un personnage qui soliloque en énumérant ses petites et grandes peurs. On voit la cristallisation de ses images mentales, ou des images que ces mots nous suggèrent. La réalisation est vraiment le développement du projet initial, avec le ton du texte et le vocabulaire graphique. Ensuite, en dialoguant avec les producteurs, j'ai travaillé l'écriture et le rythme. Je n'ai aucune aptitude pour la figuration et la narration développée, autrement dit montrer des personnages qu'on identifie, sur une trame avec un début une fin, des flash-back, etc. Je vais spontanément vers une expression d'abstraction et de symbolisation. Ce qui n'empêche pas de s'identifier au personnage, de suivre ses pensées. Le noir et blanc contrasté, sans gris, convient à ce contexte.

Blutch Pour me lancer dans la rédaction de mon histoire, il fallait que je visualise d'abord quelle forme je voulais donner à mon segment. Ce qui était loin d'être évident, vu qu'en la matière, je veux dire l'animation, ses us, ses coutumes, je suis et je demeure un novice. Au début, je tournais déjà autour d'une espagnolade. Un film entièrement dansé, avec des guitares. Je me souviens d'une chaussure de femme gigantesque posée dans un paysage lunaire, de danseurs de flamenco dont les jambes s'usent, s'érodent au fur et à mesure qu'ils dansent, jusqu'à finir en moignons. Un charmant cauchemar en musique. En ce qui concerne l'inspiration, je suis bombardé par des informations de toutes sortes, qu'elles soient d'origine personnelle vécues ou vues. Enfant, je me méfiais du voisinage des chiens que je jugeais bruyants, brailards, imprévisibles et rapides à la détente. Je les évitais, et ainsi, de fil en aiguille, je me suis mis à les craindre vraiment. Parmi les autres sources d'inspiration, il y a Goya, Manet, Manuel de Falla, le « Bossu » d'André Hunebelle avec Jean Marais, le « Casanova » de Fellini, les paysages sans feuillage, les contes de Grimm, etc. J'arrête là. Mieux vaut, pour moi, ne pas trop chercher à comprendre.

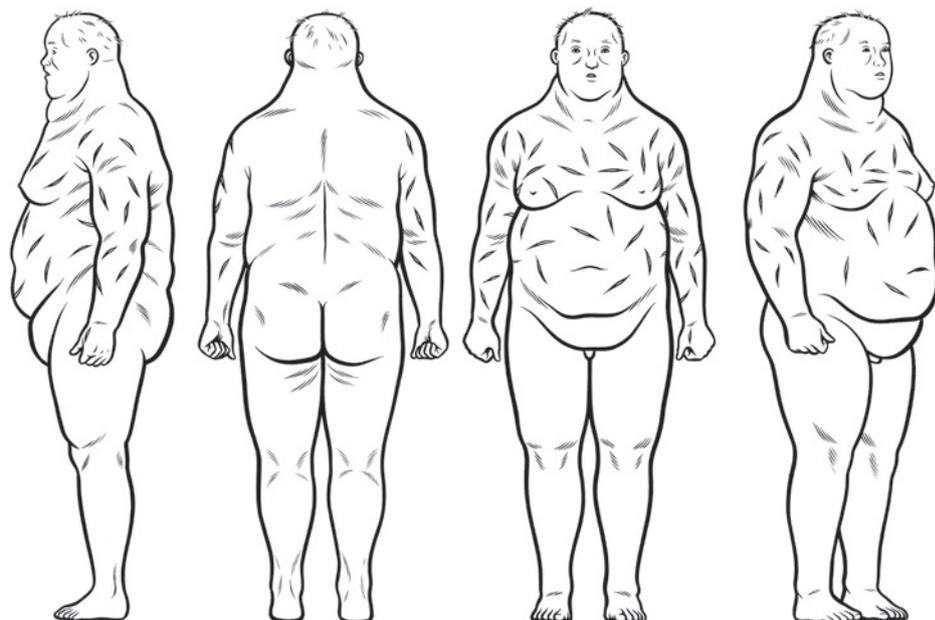
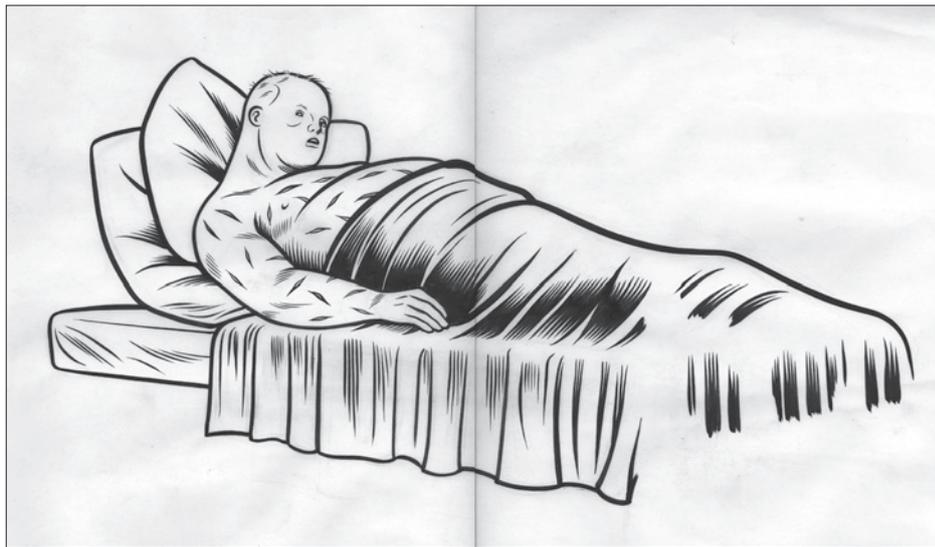
Les différentes techniques d'animation utilisées

Plusieurs techniques d'animation sont utilisées dans *Peur[s] du noir* : animation traditionnelle sur papier pour Blutch et Mattotti ; animation numérique pour Caillou et di Sciullo ; animation traditionnelle mais en traitement numérique pour McGuire et enfin animation 3D pour Burns.

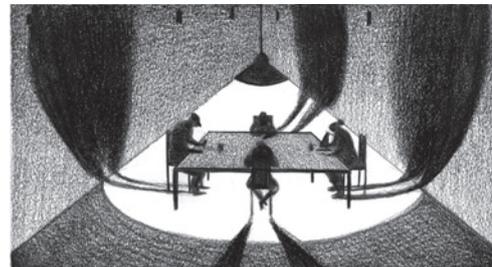
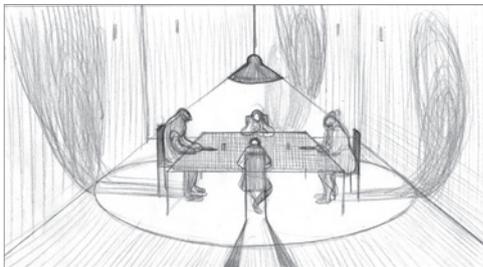
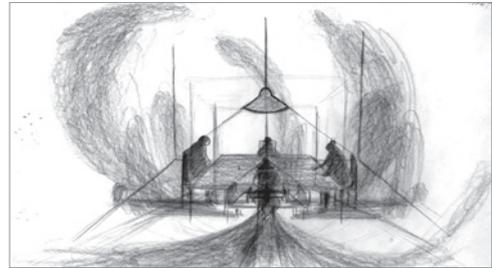
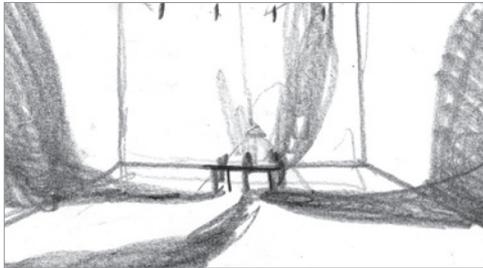
Marie Caillou Je travaille avec « Illustrator » et les animateurs ont utilisé « Flash » car ces deux logiciels gèrent les tracés vectoriels. Il est logiquement plus simple et plus rapide d'animer avec cette technique qui ne nécessite pas de dessin image par image. On le pense à tort : la technique d'animation de « Flash » est faite de glissement en deux dimensions, un peu comme la technique du papier découpé. Pour raconter mon histoire, nous avons besoin de suggérer du volume, de donner l'illusion d'un espace en trois dimensions en utilisant la profondeur des décors et le déplacement des personnages. C'est pourquoi il a fallu mettre au point une utilisation particulière du logiciel et éditer un « manuel » technique pour l'équipe. Certaines fonctions d'animation « économiques » de Flash ont été très utiles, notamment dans les gestes rapides. Par contre, pour des mouvements lents et fluides, il a fallu dessiner davantage de phases, image par image. Mon graphisme est synthétique et très précis. Il était difficile pour les animateurs de ne pas l'abîmer en le manipulant. Pour l'éviter, il a fallu décortiquer chaque personnage et construire une « banque » d'éléments dessinés invariables et réutilisables. Les perspectives des décors paraissent réalistes mais elles sont fausses, ce qui complique aussi énormément les déplacements.



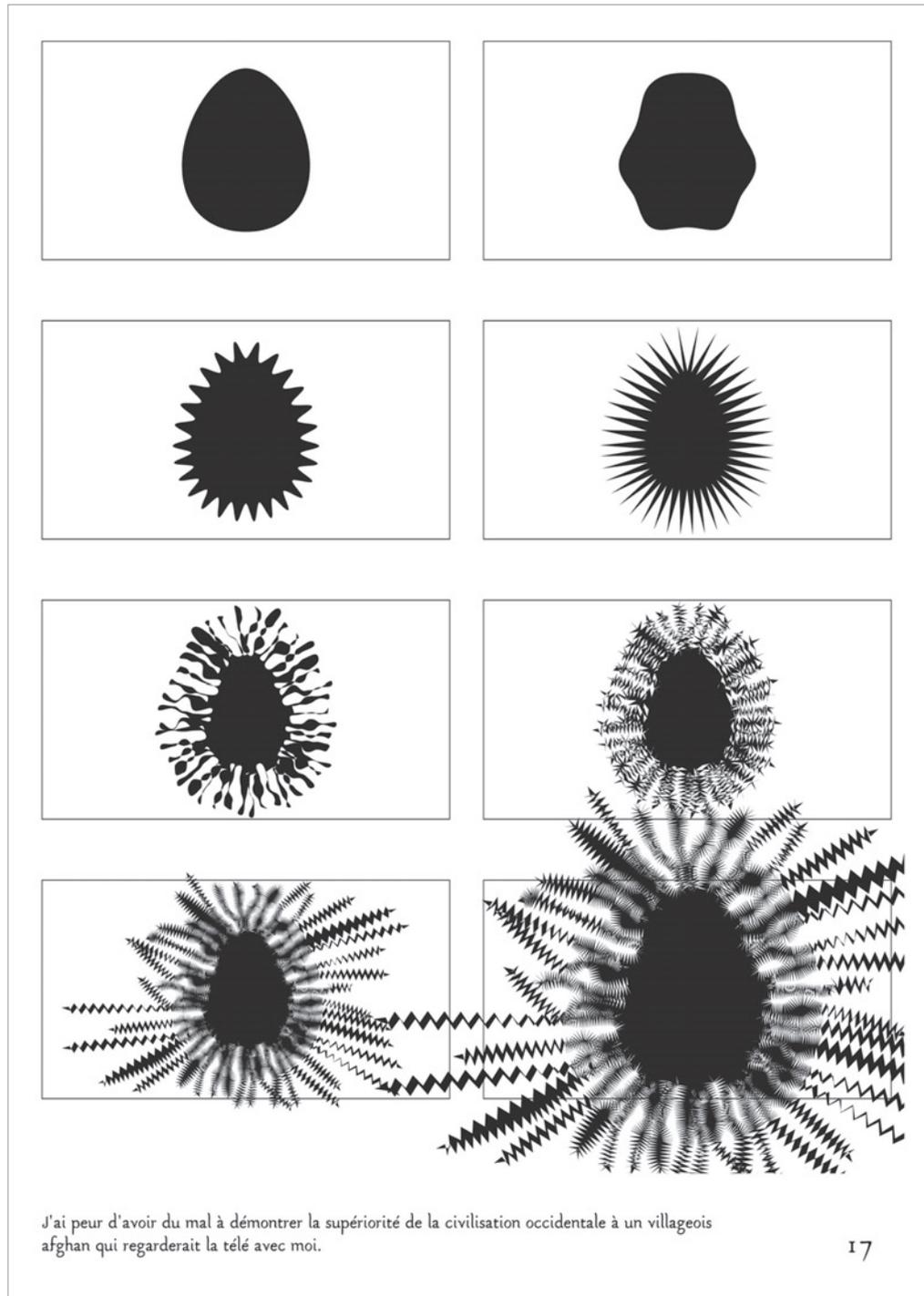
Charles Burns Nous avons examiné toutes les alternatives techniques, et recourir à l'animation 3D nous a semblé être la manière la plus appropriée d'imiter mon style graphique. Même si nulle technique n'est absolument parfaite, c'est ce qui se rapprochait le plus de l'aspect que nous souhaitions obtenir.



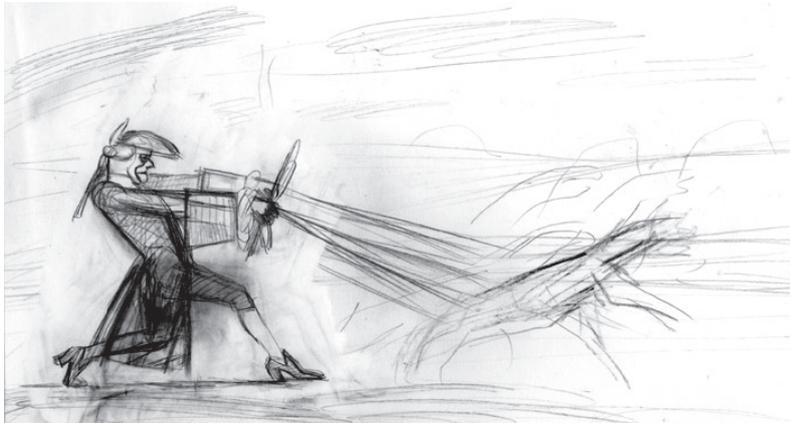
Lorenzo Mattotti Kramsky et moi avons d'abord jeté sur le papier les principales étapes de l'histoire, puis les dessins des scènes. Ensuite Kramsky a peaufiné le scénario pendant que je mettais de l'ordre dans mes dessins, et nous avons créé ensuite le storyboard. Pour l'animation, je pensais utiliser un style plus esquissé, avec même des tâches sur le papier, mais finalement, nous avons poussé beaucoup plus les détails et la richesse des dessins. Nous avons réussi à obtenir des choses subtiles, que j'aime beaucoup, comme les lumières derrière les nuages... les ombres qui passent sur le terrain.



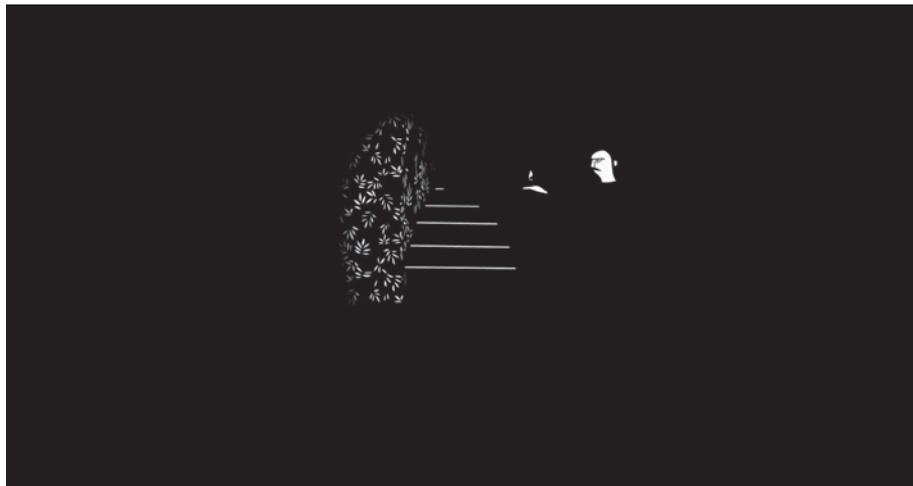
Pierre di Sciullo Ma longue pratique du dessin vectoriel m'incitait naturellement à animer en « Flash ». Je voulais introduire de la programmation pour indexer certains passages sur les inflexions de la voix mais c'était très coûteux pour un résultat hasardeux.



Blutch Je cherchais la fidélité à ce qui fait ma manière de dessiner, à savoir dans ce cas précis, le charbonneux, le mal-cerné, la nervosité. Je n'ai, en la matière, qu'à louer l'exigence de mes collaborateurs. Notamment mon premier assistant, Jean-Christophe Lie.



Richard McGuire J'avais utilisé l'animation «Flash» pour ma précédente réalisation, mais son aspect 2D plat n'était pas adapté à ce nouveau travail. La capture de mouvements, envisagée à un moment, avait d'autres limitations. Je savais que pour que le truc du «noir sur noir» fonctionne, il fallait que les personnages aient du volume et que l'on sente qu'ils se déplacent dans l'espace. Je n'étais pas très enthousiaste à l'idée de modéliser les personnages en 3D, et cette approche était quasi-impossible en raison des limitations de notre budget. Nous avons tout de même construit un modèle 3D de la tête de l'homme pour tester les éclairages et les ombres sur son visage, ce qui nous a servi à préparer son premier gros plan. Nous avons aussi utilisé un peu de 3D pour les fonds d'image et quelques objets : le papier peint sur le mur au début et dans la salle de bains, ainsi que la bouteille qui tombe et roule sur le sol. Au final, nous avons choisi d'animer la plupart des scènes «à la main» sous la supervision de Julien Dexant, qui a fait un travail formidable. Ensuite, l'animation était mise au propre et «encrée» sur Flash, puis nous avons combiné les différents éléments – dessinés à la main et en 3D – en ajoutant un effet de «fondu dans le mouvement» avec le programme After-Effects. Cela nous a permis de créer une belle atmosphère qui liait le tout.



La réalisation et le travail d'équipe

Marie Caillou Après avoir reçu le synopsis de Romain, j'ai fait quelques dessins et continué à échanger des idées avec lui jusqu'à l'achèvement du scénario complet. J'ai dessiné le storyboard puis lorsque nous sommes passés à l'animation, nous avons apporté quelques changements. C'était un work in progress, on peut dire que l'écriture continuait. Notamment pour les scènes d'action dans la forêt, le dessin des monstres nous ont inspirés des attitudes, des gestes et des actions particulières. Nous les avons testées dans l'animation et améliorées au fur et à mesure. Nous avons parfois besoin d'un avis plus détaché et nos producteurs ont participé quelques fois en apportant des idées de mise en scène.

Charles Burns J'ai commencé par écrire un synopsis bref et concis de mon histoire et me suis lancé dans le design des personnages principaux. Au départ, j'avais imaginé une version différente de mon héros – plus « standardisée » - mais je lui ai donné un aspect « cartoon » plus empoté, qui me satisfaisait davantage. Comme mon segment allait être créé en 3D, j'ai dû dessiner des planches qui représentaient chaque personnage sous tous les angles, quand il est habillé, et quand il est nu, car mon histoire contient des scènes de NUDITE ! Le reste du travail a consisté à dessiner chacun des décors et des accessoires. En tant qu'auteur, je commence généralement par accumuler un grand nombre de notes à partir desquelles je distille peu à peu les idées importantes. Je les insère ensuite dans un traitement afin de créer une histoire complète, à la structure bien resserrée. Je crois que la véritable écriture a débuté quand j'ai commencé à dessiner le storyboard. Je n'en avais jamais créé auparavant, mais le processus ressemble beaucoup à la création d'une bande dessinée : une série de dessins accompagnés de textes narratifs. Par la suite, quand j'ai commencé à travailler sur l'animation, je me suis rendu compte que les bandes dessinées et l'animation ont très peu de points communs en ce qui concerne le processus de narration. Ce qui fonctionne dans une BD peut échouer misérablement dans un film. Nous avons dû travailler beaucoup le montage au moment de l'animation. Non pas pour modifier le contenu de l'histoire, mais pour changer la manière dont elle était racontée. Il y a tellement de techniques propres à la narration de mes bandes dessinées que j'ai dû les abandonner toutes, pour apprendre à penser en fonction de ce nouveau medium. Heureusement, j'avais une monteuse très talentueuse et très patiente qui s'est débrouillée pour assembler tous mes premiers efforts maladroits de manière à en faire quelque chose qui s'approchait de mon intention initiale.

Lorenzo Mattotti J'ai beaucoup appris sur les techniques du cinéma d'animation, et aussi sur la communication avec une équipe d'animation très éloignée, puisqu'elle se trouvait en Chine. J'avais conçu des séquences longues, ce qui n'est pas facile à faire dans un film d'animation : quand on arrive à l'étape du compositing, les images sont très lourdes. J'ai beaucoup appris sur la narration, sur la réalisation.

Pierre di Sciullo Le plus difficile, c'était la dilution des phases actives sur une longue période. La multiplicité des étapes techniques successives - même si mon segment était plus léger à animer que d'autres - et l'organisation globale, qui heureusement était bonne. Côté rythme, mon projet présentait la particularité d'être constitué de plusieurs séquences de longueur variables, organisables dans x combinaisons. Le bon ordre des séquences entre elles et dans le montage général, a demandé pas mal d'essais et à la fin j'avais un peu de mal à voir l'apport de telle ou telle nouvelle version. Alors j'ai fait confiance aux autres. Une difficulté aussi c'est de faire court en menant chaque idée à son terme. En avançant j'avais de plus en plus envie d'en faire un long métrage, ce qui provoquait un sourire teinté d'angoisse chez les producteurs.

Blutch C'était ma première expérience en matière d'animation. J'étais neuf. J'ai dû me plier à ce qui constitue la base de la vie sociale : dire. Dire ce que je voulais, ne voulais pas, dire ce que je pensais. Voilà qui était neuf pour moi qui suis habitué à travailler entre les quatre murs de ma tête d'oiseau. La plupart du temps, je me parle à moi-même, je me réplique, me contredis, me gronde et décide finalement. Ça va plus vite que de s'adresser avec des mots à d'autres cerveaux. Essayer de se faire comprendre, partager et en fin de compte imposer sa vision (tenter en tous cas), voilà le défi. Etre sûr de ses choix, moi qui doute à chaque seconde. J'ai dû forcer ma nature. Et puis une vague sensation d'imposture, puisque ce n'est pas moi qui ai trimé pendant des mois dans la pénombre de la salle des machines, me noircissant les mains sur des dizaines et des dizaines de dessins, mais bien mon équipage. C'est lui qui s'est esquiné le dos et les yeux sur ce petit récit animé. Moi, j'avais le beau rôle avec ma casquette de capitaine, trônant sur les ponts supérieurs. Les images qui bougent en grand ont une espèce d'évidence brutale et envahissante. Ça vous saute aux yeux. Nous sommes là à l'opposé du dessin immobile, qui ne se livre pas, qui reste toujours à décrypter, qui se dérobe. Et ce fut bien là ma principale difficulté : comment préserver le silencieux mystère du dessin statique sur le géant-écran.

Richard McGuire Au début, je travaillais seul. Je dessinais mes idées de storyboard, et ensuite je les filmais avec une camera vidéo, puis je les importais sur mon ordinateur pour les assembler avec « iMovie » et en faire des animatiques basiques. De cette manière, je pouvais tester le rythme de mes idées visuelles sur un écran. Quand Michel est intervenu, nous nous rencontrions pour parler, faire des croquis, jouer des scènes que nous nous soumettions l'un à l'autre, et tenter de nouvelles esquisses. Ensuite, je mettais ces dessins au propre et créais de nouveaux storyboards. Lorsque ce travail a été achevé, je scannais les dessins, et avec l'aide de la monteuse, Céline Kélépikis, nous utilisions « Final-Cut » pour construire l'animatique. Céline et Michel m'ont aidé à rendre les idées plus claires et plus compréhensibles tout au long de ce processus. Quelquefois, une idée s'imposait après qu'une scène soit finie, comme le passage où une araignée passe devant l'homme. Après l'avoir vue animée, il est devenu évident qu'il fallait que l'homme la tue. C'est un petit détail, mais qui en dit long sur le personnage.

Entretien avec Etienne Robial

Directeur artistique

Comment a débuté votre participation à Peur[s] du noir ?

Tout a commencé il y a deux ans. Mes amis Valérie Schermann et Christophe Jankovic m'ont demandé de les aider à présenter la structure des six segments qui composent le film, de manière à en faire un tout harmonieux et bien lié. Ce challenge m'a plu et c'est la raison pour laquelle je me suis lancé dans cette aventure. Je suis un passionné de bande dessinée depuis toujours. J'avais fondé la maison d'édition Futuropolis (1972 / 1994) au sein de laquelle je publiais beaucoup de récits en noir et blanc. Nous faisons des choix très pointus, destinés à des amateurs de BD rares, et nous pouvions nous permettre de limiter les tirages à 1000 exemplaires justement parce que l'impression en noir et blanc est peu coûteuse. Travailler sur **Peur[s] du noir** m'a permis de renouer avec cette passion pour les artistes du dessin, cette fois-ci dans le domaine de l'animation. Valérie et Christophe ont choisi eux aussi des créateurs de haute volée, qui ont entrepris une démarche audacieuse et quelquefois même expérimentale. J'ai été impressionné par ce choix, et c'est ce qui m'a attiré et passionné. En travaillant avec toute cette équipe, puis en défendant ce projet, j'ai éprouvé des sensations de trac comme je n'en avais pas ressenti depuis longtemps.

Quelles sont les premières idées qui vous sont venues concernant l'habillage du film ?

Généralement dans mon travail d'habillage, que ce soit pour Canal Plus, pour Arte ou M6, je développe plutôt des arguments d'artisan et de technicien pour développer une identité visuelle forte, que l'on reconnait en quelques secondes, dès qu'on allume son poste. Dans le cas du film, mon travail devait s'effacer complètement pour mettre en valeur le travail des auteurs. Il s'agissait d'une démarche d'humilité. J'ai géré les interventions du noir ou de clignotement des titres en blanc en prenant soin de m'effacer. Disons que c'est comparable à un travail de mise en page discret dans le cadre d'un magazine, où l'on s'efforce de présenter le mieux possible les textes et les photos d'un récit.

Comment s'est passé le travail avec les producteurs ?

Nous avons dialogué en permanence tout au long de ce processus, quelquefois même à des heures indues, au beau milieu de la nuit. Ma position a toujours été d'intervenir comme un médecin généraliste, sur l'ensemble du film, et non pas comme un spécialiste qui se concentrerait sur chacun des segments à tour de rôle.

Comment avez-vous procédé ?

Nous avons d'abord établi le choix de la succession des segments, puis nous avons envisagé différentes façons de les mélanger, de manière à obtenir un résultat final pleinement satisfaisant. Il fallait mettre en valeur un ensemble. Le moment de l'étalonnage a été particulier, car c'est le seul moment où j'ai voulu établir une relation étroite avec chaque auteur, en lui apportant les pigmentations chromatiques qui lui étaient nécessaires.

Il y a donc de subtils ajouts de couleurs, dans ce film noir et blanc ?

Oui. Par exemple, l'univers japonisant de Marie Caillou utilise un noir qui tire plutôt vers le vert, alors que le segment avec le marquis et les chiens féroces de Blutch est restitué avec des noirs un peu roses, tirant vers le brun. L'histoire de maison hantée de Richard McGuire utilise des noirs profonds – puisqu'il s'agit de jouer avec les ombres et les lumières – et un blanc très lumineux dans lequel on trouve un peu de jaune qui réchauffe le noir. Dans l'histoire de Burns, on a utilisé un blanc et un noir très doux, et dans celle de Mattotti, des nuances de brun qui apportent de la chaleur à ce trait charbonné.

Comment avez-vous créé le lettrage du film ?

Très simplement. Je l'ai appelé « l'alphabet cutter » car j'ai découpé chaque lettre dans du papier, avec un cutter. Je ne voulais pas que ce soit une typographie mécanique, mais une écriture composée de lettres aux formes aléatoires. Il y a trois ou quatre « E » et « A » différents, par exemple, et c'est ce qui donne cette impression de dessin manuel. C'était une méthode qu'utilisait aussi un de mes héros, Saul Bass, un des plus grands créateurs de génériques, notamment pour Hitchcock (« Vertigo », « Psychose »). J'avais déjà eu l'occasion de créer des lettrages auparavant, pour les films d'Alain Resnais, et notamment pour « La vie est un roman ».

Qu'est-ce qui vous fait le plus peur dans la vie ?

Avoir des doutes quand je me lève le matin ! Mon métier, c'est d'avoir la conviction d'avoir trouvé les bonnes réponses aux problèmes que l'on m'a posés.

Entretien avec Valérie Schermann et Christophe Jankovic Producteurs

Comment l'idée de Peur[s] du noir vous est-elle venue ?

Valérie Schermann Au début, nous voulions créer une série pour la jeunesse à partir des histoires effrayantes de Robert Louis Stevenson, Jack London ou Edgar Allan Poe. Mais c'était impossible à faire financer par les chaînes...

Christophe Jankovic Il y a eu un second point de départ. Dans « Loulou et autres loups », nous avons travaillé avec Richard McGuire sur un film d'animation quasi-abstrait où les personnages sont vus du dessus tandis que leurs ombres au sol permettent de comprendre l'action. En prolongeant cela, dans nos discussions avec Richard, nous nous sommes dit que ce serait passionnant d'utiliser encore l'animation abstraite mais pour faire peur cette fois. Notre installation à Angoulême, qui est une ville dédiée à la bande dessinée et à l'animation, a donné une nouvelle impulsion au projet : l'occasion rêvée de faire intervenir ces grands dessinateurs de bande dessinée qui nous sont proches dans la création d'un film d'animation.

Valérie Schermann Nous avons raconté le projet aux auteurs que nous représentons par le biais de l'agence Prima Linea. Ceux qui étaient tentés par la réalisation nous ont envoyé leurs idées sous la forme de superbes crayonnés en noir et blanc. Quand nous les avons découverts, il est devenu évident que le film devait être conçu en noir et blanc pour garder cet impact visuel. Nous avons d'ailleurs changé de titre à ce moment-là. Au départ, le projet s'appelait Même pas peur ou Fais-moi peur, mais le choix du noir et blanc imposait une approche sobre comme **Peur[s] du noir**. Le s entre parenthèses est une idée graphique d'Etienne Robial.

Christophe Jankovic Pour des amateurs d'animation, le noir et blanc, c'est quelque chose d'un peu « idéal ». C'est aussi difficile à financer. Mais c'est le dessin dans sa pureté !

Blutch et Charles Burns ne travaillaient pas avec Prima Linea. Comment les avez-vous contactés ?

Valérie Schermann Nous connaissions Blutch parce qu'il partageait l'atelier d'un des auteurs de Prima Linea. Chris Ware, un auteur américain qui a eu le grand prix d'Angoulême pour son livre « Jimmy Corrigan », n'a pas pu participer au film, mais il nous a mis en contact avec Burns. A notre grande surprise, Burns nous a répondu par mail en 48h pour nous dire qu'il aimait le projet. J'étais ravie ! Le travail avec lui s'est formidablement bien passé.

Christophe Jankovic Les Dupuy-Berberian devaient participer au projet à l'origine, mais par manque de disponibilité, ils n'ont pas pu poursuivre.

Valérie Schermann Art Spiegelman avait lui aussi une idée, mais il n'a pas pu se libérer pour la faire aboutir. Nous avons aussi demandé à Marjane Satrapi d'explorer les peurs politiques, mais comme le projet « Persepolis » démarrait, elle ne pouvait pas s'engager sur deux films à la fois.

Comment avez-vous veillé à ce que chaque histoire développée présente un aspect différent de la peur ?

Valérie Schermann Le choix éditorial s'est fait au moment du choix des auteurs. Par la suite, nous avons écarté des doublons, discuté avec les uns et les autres. Certains se voyaient entre eux aussi, il y a eu des échanges tous ensemble et avec Etienne Robial.

Christophe Jankovic Le film a été développé pendant deux ans, ce qui a permis de gérer tout cela de manière très fluide et peu formelle. Richard McGuire s'est installé très vite, fin 2003, à Angoulême pour y écrire son histoire et Marie Caillou l'a rejoint. Ils ont intégré la Maison des Auteurs d'Angoulême qui leur mettait un atelier et des services techniques à disposition : ordinateurs, logiciels spécialisés, imprimantes, scanners, etc. Richard a séjourné là-bas pendant un an et Marie pendant presque deux ans.

Comment avez-vous choisi les techniques d'animation qui servent à raconter chaque histoire ?

Valérie Schermann Il y a six univers dans le film, et on peut presque dire six techniques d'animation différentes. C'est pour cela que le développement a été si long.

Christophe Jankovic Le coût de développement du film aurait dû être en conséquence quasi six fois plus élevé que celui d'un film d'animation « normal » qui est constitué d'un seul univers graphique. Dans **Peur[s] du noir**, chaque histoire animée est la transposition ou la prolongation de l'univers graphique de son auteur. L'un des défis était justement d'être, en images animées, parfaitement dans la lignée de ces dessinateurs. Certains parmi eux – Blutch et Charles Burns, notamment – n'avaient jamais eu l'occasion de s'attaquer à cela.

Valérie Schermann Il nous fallait trouver des graphistes, des animateurs, des décorateurs de très haut niveau, capables de s'imprégner d'un univers graphique extrêmement rigoureux. La grande majorité de l'image du film a été faite à Angoulême. Une bonne partie du segment de Marie Caillou a quand même été réalisée en Belgique. Et une partie de celui de Mattotti, en Chine. Le segment de Burns, lui, a été fait en 3D à Paris chez Def2shoot.

Quels ont été les univers les plus difficiles à adapter en images animées ?

Valérie Schermann Le segment de Blutch.

Christophe Jankovic ...d'autres segments paraissaient faciles mais se sont avérés plus complexes que prévu. L'histoire de McGuire, par exemple, a exigé que l'on mette au point une technique d'animation originale, à mi-chemin entre l'animation traditionnelle et l'animation numérique. Il a fallu aussi dans son cas beaucoup plus animer que ce que l'on voit, afin de permettre au personnage de se déplacer de manière logique dans cet espace d'ombre. Un visage ou une main dans un plan, a souvent nécessité d'animer tout le corps. Le personnage doit évoluer dans un espace cohérent, du coup le décor, même invisible, a dû être construit et il est présent dans l'image. Nous nous sommes d'ailleurs amusés « à allumer la lumière » dans la maison obscure de McGuire, pour une exposition consacrée à **Peur[s] du noir** !

Comment s'est passé la transposition en 3D de l'univers de Burns ?

Christophe Jankovic L'animation en 3D a été comme « coulée » dans le trait en 2D de Burns. C'est passé par un logiciel de rendu, développé pour l'occasion chez Def2shoot, qui recrée les traits 2D à partir d'images construites et animées en 3D.

Valérie Schermann En ce qui concerne Blutch, il a fallu trouver un processus d'animation qui permette de conserver le côté naturel et vivant de son trait, mais sans que ça « vibre » de partout.

Christophe Jankovic Celui-là aussi a été entièrement animé dans notre studio angoumoisien. Nous avons trouvé une équipe d'animateurs, tous excellents, mais peu nombreux, ce qui fait que la fabrication de ce segment a duré longtemps. Ils ont abattu un énorme travail d'intervalles, de cleaning, de remplissage à la main des matières, etc.

Valérie Schermann Mattotti employait à peu près la même procédure d'animation que Blutch, mais il avait prévu beaucoup de plans très longs, des plans qui s'imbriquent les uns dans les autres. Donc, difficultés d'animation et surtout de compositing pour ces plans. De gros calculs et beaucoup de stockage aussi. Comme pour le Blutch et Marie Caillou, l'étalonnage numérique a été une phase très importante créativement : l'ajustage des nuances de contrastes et des subtiles couleurs. Etienne Robial apportant à cela un grand savoir faire en plus d'être le garant de la cohérence de l'ensemble.

Comment le segment de Marie Caillou a-t-il été animé ?

Valérie Schermann Celui-là est en «Flash», une technique qui vient du web et que l'on utilise souvent pour créer des animations sommaires. Or, comme nous ne voulions pas nous retrouver avec des mouvements simplifiés, il fallait des gens capables de faire de l'animation poussée avec cette technique. Nous avons monté cette équipe en Belgique, en souffrant du fait que le marché de l'animation était en plein boom en Europe et que les plus habiles étaient souvent déjà occupés. C'est d'ailleurs aussi en Belgique que nous avons fait le son. Nous y avons porté un soin énorme. Ce qui est en même temps assez normal pour un film qui doit faire peur !

Christophe Jankovic En dehors de la musique et des voix, la création et le mixage du son se sont étalés sur de nombreuses semaines en Belgique. Les séquences achevées parvenant en ordre dispersé à l'équipe d'Alea Jacta, les deux sound designers et le mixeur on dû se livrer à des acrobaties insensées pour avancer le son de façon cohérente. Les réalisateurs ont fait pas mal d'allers et retours à Bruxelles et cela s'est terminé cet été par un long séjour en studio où je voyais venir suivant les jours tel ou tel réalisateur, son image finie, donc disponible pour le mixage final de sa partie.

Quelle est votre réaction de spectateurs, lorsque vous voyez votre film sur grand écran ?

Valérie Schermann Je suis très contente que nous ayons fait aboutir ce projet. Pour quelqu'un qui aime le dessin, c'est un vrai moment de plaisir. Artistiquement, je crois qu'il est très réussi ! (rires)

Christophe Jankovic La satisfaction d'un long travail achevé ! Une certaine fierté à ne pas avoir trahi le style des auteurs tout en fusionnant leurs récits en un seul film.

Avez-vous des souvenirs de peurs personnels dont vous pourriez nous parler ?

Valérie Schermann J'ai peur des maisons hantées ! Je peux me sentir vraiment mal dans certaines maisons. Surtout la nuit....

Christophe Jankovic En ce qui me concerne, des peurs fondamentales... et comme à cinq ans, la peur du noir, bien sûr !

Les peurs du film

**Ces peurs sont évoquées à divers titres dans le film.
Certaines font l'objet de développements narratifs explicites,
d'autres relèvent de la sensation ou de la citation.**

Peur[s] de[s]

animaux féroces

être un indémodable petit bourgeois

cauchemars

chiens

cimetières

n'avoir aucune conscience politique

corbeaux

mutations du corps

docteurs

esprits

fantômes

la folie

la forêt

l'homme

insectes

l'orage

laboratoires

être invité un jour, à l'improviste, chez des amis d'amis, à manger des gros vers blancs dodus qui gigotent, ou des sauterelles volantes grillées, ou du serpent rôti avec sa sauce

maisons abandonnées

monstres

mourir

la neige

être dans le noir

sexe

soi-même

perdre la tête

Trois peurs vécues

Marie Caillou Quand j'étais petite, le film « Amytville, La maison du diable » de Stuart Rosenberg m'avait perturbée au point de m'empêcher de fermer mes volets pendant des années. L'étrange, le paranormal m'intriguaient beaucoup. La nuit, j'étais somnambule, je ramenaient des objets dans mon lit que je découvrais au matin, cela me troublait énormément et contribuait au sentiment d'étrangeté...

Richard McGuire J'ai grandi près de l'océan. Quand j'avais environ neuf ans, j'étais seul sur la plage et j'ai marché le long d'une jetée faite de grands rochers. J'ai vu quelque chose d'étincelant entre les grandes pierres, et je me suis faufilé pour examiner cela de plus près... mais je me suis retrouvé coincé. J'ai commencé à paniquer. Personne ne pouvait m'entendre. Terrifié, j'imaginai ce qui allait se passer à la marée montante : les flots allaient m'engloutir et me noyer. Au bout d'un moment, j'ai réussi à me calmer, et à réfléchir. Je me suis dit « Si je suis arrivé jusqu'ici, je dois pouvoir en sortir » et petit à petit, très lentement, j'ai réussi à me dégager. Cette expérience m'a marqué pendant très longtemps. Aujourd'hui encore, je peux ressentir de l'angoisse dans un endroit exigü.

Charles Burns Quand j'avais une vingtaine d'années, je sortais avec une fille dont l'ex-petit ami n'acceptait pas qu'elle le quitte sans se battre, au sens littéral du terme. Nous avons vécu plusieurs incidents violents pendant lesquels j'ai dû me battre et encaisser des coups violents. Mon amie et moi commençons à craindre que nos vies soient en danger et nous avons décidé de partir en voyage pendant un weekend pour cesser de penser à cette situation horrible dans laquelle nous nous trouvions. Nous sommes revenus le dimanche matin et sommes allés nous coucher dans mon appartement qui se trouvait au rez-de-chaussée. Après que nous ayons allumé la lumière, nous avons entendu des bruits qui semblaient venir de la chambre d'à côté (celle de mon co-locataire). Pourtant, je savais qu'il n'était pas rentré. Je me suis levé et ai allumé la lumière dans sa chambre, en examinant tout ce qui s'y trouvait. Je n'ai rien remarqué d'inhabituel jusqu'au moment où je me suis rendu compte que les rideaux devant la fenêtre étaient agités par le vent. Nous étions en plein hiver, et il n'y avait aucune raison de laisser la fenêtre ouverte. J'arrêterai là, mais la vision de ces rideaux que le vent faisait onduler a vraiment été une image horrifiante.

Biographies

Charles Burns



Charles Burns est né en 1955 à Washington où il a fréquenté l'Evergreen College, célèbre école d'arts plastiques. Tout en réalisant quelques strips, il s'essaie à la photographie expérimentale et conçoit un roman-photo. De 1981 à 1991, il multiplie les strips, les histoires courtes et les illustrations dans la revue Raw.

Après avoir collaboré à différentes revues (Taboo, Death Rattle, Heavy Metal, Raw), il s'installe en Italie, de 1984 à 1986. Ce séjour lui permet de se faire connaître en Europe où ses histoires sont traduites et publiées par de nombreux éditeurs. Son talent désormais reconnu, Burns multiplie les illustrations pour différentes revues, magazines, anthologies de bandes dessinées alternatives et pochettes de disques. En 1993 il collabore à une adaptation en dessin animé des gags de Dog Boy pour MTV. Il participe également à la scénographie d'une version moderne du ballet «Casse-Noisette». En 1995, il se lance dans la production de «Black Hole», une série éditée par Kitchen Sink et reprise en France en 1998 par les éditions Delcourt. Usant d'un graphisme extrêmement stylisé, mêlant visions macabres et humour noir, Burns réinterprète à sa manière les grands mythes de l'Amérique conquérante des années 50.

Pierre di Sciullo



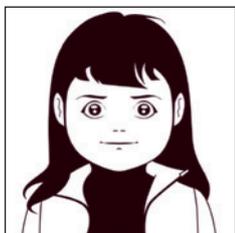
Né à Paris en 1961, Pierre di Sciullo vit et travaille en Seine-et-Marne près de Paris. À partir de 1983 il édite «Qui ? Résiste», publication expérimentale où il écrit, dessine et s'initie à la typographie tout en répondant à des commandes de graphisme culturel, institutionnel et éditorial. Se basant sur les expériences de lecture développées dans sa publication, il crée des polices de caractères – le Quantange, le Minimum, le Gararond, l'Amanar qui permet aux Touaregs d'accéder pleinement à l'imprimé et à l'écran, le Durmou, le Sonia, le Maximum, etc. Dès 1987 il intervient dans les écoles d'art en France et à l'étranger, en particulier à l'Esad (Ecole Supérieure des Arts Décoratifs) de Strasbourg où il enseigne depuis 1997. Il développe progressivement ses projets dans l'espace avec scénographes et architectes : expositions didactiques, muséographie, signalétique, écriture dans l'architecture à Mons, Pantin, Nice, Bobigny, Figeac, Paris... Il poursuit ses recherches sur l'incarnation de la voix dans l'écriture et sur le poids des slogans, au centre d'art de la Ferme du Buisson à Noisiel, pour la biennale Art Grandeur Nature en Seine-Saint-Denis, lors de Nuit Blanche 2006 à Paris. Ses œuvres prennent place dans l'environnement comme autant d'incitations et d'interpellations à redécouvrir l'acte de lire, l'ambivalence des mots, la poésie urbaine.

Blutch



Découvert dans les pages de Fluide glacial au début des années 1990, Christian Hincker, dit Blutch a publié une vingtaine d'albums de bande dessinée («Vitesse Moderne», «Peplum», «Waldo's Bar», «Blotch roi de Paris» ou encore «Le petit Christian»...) chez les plus importants éditeurs du domaine. Ce quadragénaire né à Strasbourg, à l'aise dans tous les genres, se distingue par une maîtrise graphique confondante et une fascination pour la danse, qu'il ne cesse de représenter. Sa participation à **Peur[s] du noir** constitue sa première incursion dans le monde de l'image animée.

Marie Caillou



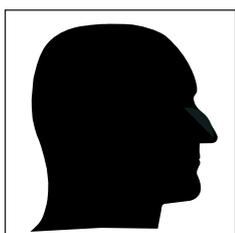
Née à Montbéliard en 1971, elle vit actuellement à Paris. Après des études d'Arts Déco à Strasbourg, elle part à Bruxelles en 1995 étudier le dessin animé et s'initie au graphisme numérique. Dès son retour en France en 1997, elle travaille pour la presse et la publicité. Elle dessine en « vectoriel » et excelle dans la création de personnages. La notoriété de Marie Caillou s'étend jusqu'au Japon où ses créations publicitaires sont très remarquées, et la presse Nipponne lui consacre de nombreux articles et interviews. Et fin 2002, Marie Caillou réalise « Mari ka et le loup », l'un des 5 courts-métrages d'animation du film « Loulou et autres loups » produit par Prima Linea Productions, sur un scénario de Grégoire Solotareff et Jean-Luc Fromental. Elle a été pensionnaire de la Maison des Auteurs d'octobre 2003 à avril 2006 (Pôle Image Angoulême).

Jerry Kramsky



Jerry Kramsky est né en 1953. Il a écrit pour la plume et les crayons de Lorenzo Mattotti des albums publiés dans le monde entier: « Labyrinthes », « Doctor Nefasto », « Murmure », ainsi que l'adaptation de « Docteur Jekyll & Mister Hyde » qui a été couronné aux USA du Prix Fenninger du meilleur album étranger 2003. Il a aussi participé à « Ligne fragile ». Pour les enfants, il a écrit « Un soleil lunatique » et toujours avec Mattotti il publie en Italie depuis des années dans le Corriere dei Piccoli, « Les Aventures des Pittipottes et du Capitaine Barbaverde », maintenant également publiées en volumes. Pour les dessins de Gabriella Giandelli, il a écrit deux aventures du « Bambino Notturno ». Il a également scénarisé avec elle deux épisodes de la série d'animation « Milo ».

Richard McGuire



Richard Mc Guire est né dans le New Jersey en 1957 et vit à New York. Sa conception du graphisme, ses histoires chaleureuses et pleines d'humour sont très appréciées des jeunes lecteurs. Son livre, « The Orange Book » lui a valu une médaille d'or de la Society of Illustrators.

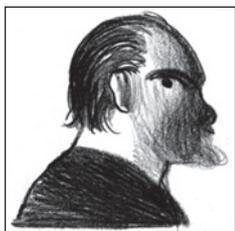
Ses autres titres, « P&O », « Night Becomes Day », « What Goes Around Comes around », « What's Wrong With This Book » remportent tous un grand succès.

Il travaille beaucoup pour l'édition, la presse, et réalise notamment des couvertures pour The New Yorker. En juin 2000, il rafle 7 prix (4 d'or et 3 d'argent) lors du festival TV Promax/BDA qui se tient à la Nouvelle-Orléans. Son habillage de la chaîne américaine PBS-Kids retient tous les suffrages, ainsi que les animations, le design et les logos qu'il a créés pour cette chaîne destinée aux enfants.

Le site Internet : www.willing-to-try.com qu'il a conçu et designé pour Try group (Japon) lui a de même valu plusieurs récompenses dans le monde, notamment au Flash Film Festival de Manhattan en juillet 2000.

Son travail est très diversifié, il mêle la technique de découpage de papiers et de dessins à la main avec celle de l'ordinateur. Passionné de musique, il joue dans un groupe de rock. Il a créé sa propre marque de jouets et réalise aussi des dessins animés, notamment « Micro loup » dans « Loulou et autres loups ».

Lorenzo Mattotti



Lorenzo Mattotti vit et travaille à Paris. Après avoir terminé ses études d'architecture, il a décidé de se consacrer à la bande dessinée dont il est aujourd'hui un des plus grands représentants à l'échelle internationale. Il a été publié dans toutes les plus importantes revues graphiques. Ses livres sont traduits dans le monde entier. De « Incidents » à « Le signor Spartaco », en passant par « Feux », et tant d'autres jusqu'à « Le bruit du Givre » et « Lettres d'un temps éloigné », le travail de Mattotti a évolué avec une forte et constante cohérence, mais toujours avec l'éclectisme de celui qui a le courage d'innover.

Pour les enfants, il a illustré et publié « Pinocchio » de Collodi, « Le pavillon sur les dunes » de Stevenson, et « Eugenio » qui a été récompensé en 1993 par le Grand Prix de Bratislava. Il a également reçu le prestigieux Will Eisner Award en 2003 pour « Dr Jekyll & Mr Hyde » avec Jerry Kramsky.

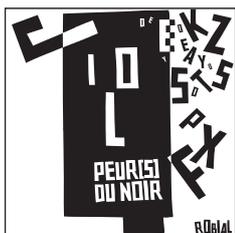
Mattotti a aussi travaillé dans le domaine de la mode réinterprétant pour la revue Vanity les modèles des plus grands couturiers.

Il a réalisé des campagnes publicitaires et dessiné les couvertures de revues telles que The New Yorker, Le Monde, Süddeutsche Zeitung. En 1995, le Palazzo delle Esposizioni de Rome et le Frans Hals Museum de Haarlem lui ont dédié une rétrospective. Il a réalisé beaucoup d'affiches emblématiques : Cannes 2000, Lire en Fête et de multiples campagnes pour la Mairie de Paris.

En 2004, il a travaillé sur le film « Eros » de Wong Kar-Wai, Soderbergh et Antonioni, en créant les liens entre les trois épisodes.

Désormais l'univers de Mattotti vit sans aucune frontière entre bande dessinée, peinture et illustration.

Etienne Robial



Etienne Robial est né en 1945 à Rouen.

Après une formation artistique à l'École des Beaux-Arts en France et à l'École des Arts et Métiers de Vevey en Suisse, Etienne Robial débute sa carrière, en 1970, comme directeur artistique (Disques Barclay, Editions Filipacchi).

Co-fondateur, en 1972, de FUTUROPOLIS, maison d'édition de livres d'images et de bande dessinée (450 titres au catalogue, 30 collections de conception originale) qu'il dirige jusqu'en 1994. Notamment éditeur de Florence Cestac, Ever Meulen, Swarte, Tardi, Götting, Baudoin...

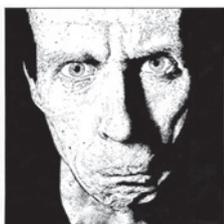
Spécialiste de systèmes graphiques évolutifs, numéros 0 pour la presse, d'images de marques et d'identités visuelles d'entreprises (PSG, Le Parc des Princes, Denoël, FFBB, CNC, CANAL+ et toutes les filiales de CANAL+).

Co-fondateur, en 1984, de ON/OFF, société de production spécialisée dans la conception d'identité de chaîne et d'habillage d'antenne, il réalise les habillages de CANAL+ (1984), LA SEPT (1986), M6 (1987), SHOW TV (1991), RTLtv puis RTL9 (1994-1995), CANAL+ (1995) et de nombreux génériques pour d'autres chaînes.

Directeur artistique de CANAL+ depuis sa création (1984).

Professeur d'art graphique à l'ESAG (Ecole Supérieure d'Arts Graphiques-Met de Penninghen).

Romain Slocombe



Né en 1953 à Paris. Baccalauréat en 1969. Études artistiques à la faculté de Vincennes (Techniques de l'affiche et Figuration narrative) et à l'École Nationale Supérieure des Beaux-Arts de Paris. Participe à l'aventure graphique du groupe Bazooka, puis à celle du magazine Métal Hurlant. Réalise une quarantaine de couvertures pour la collection Folio chez Gallimard, illustrant notamment Yukio Mishima, Jack Kerouac, Henry Miller, Antoine de St-Exupéry.

À partir de 1977, de nombreux voyages au Japon font de ce pays une de ses principales sources d'inspiration. Slocombe passe à la photographie en 1992, et expose ses portraits de Japonaises et ses images de Tokyo et du Japon dans de nombreuses galeries, en France comme à l'étranger (New York, Londres, Stockholm, Tokyo, Sendai, Bologne, etc.). Puis il intègre la vidéo à son travail, à partir de 1995, avec deux documentaires personnels tournés au Japon (« Un monde flottant » et « Tokyo Love »), et plus tard des courts-métrages (co-réalisés avec Pierre Tasso), dont « Week-end à Tôkyô », primé dans de nombreux festivals et diffusés sur Canal + et Arte.

En 2000 paraît « Un été japonais », le point de départ d'une tétralogie publiée dans la Série Noire chez Gallimard.

Romain Slocombe a été deux fois titulaire d'une bourse de création du Centre National du Livre, et reçu comme artiste résident au Centre culturel Les Subsistances (Lyon) en mai 2003 pour son travail photographique et pour la présentation d'une performance au sein de l'événement Body Limits, avec la participation de la danseuse Buto et actrice Yôko Higashi.

Michel Pirus



Né à Thionville en 1962. On le découvre en 1983 dans Métal Hurlant, où il publie des histoires animalières décalées, inspirées des classiques du dessin animé américain, l'ironie en plus. En 1989 paraît « Rose Profond » sur un scénario de Jean-Pierre Dionnet. Sa rencontre avec le dessinateur Mezzo l'orienté vers le scénario. Il travaille régulièrement pour la publicité, a publié un album pour enfants et a créé « Canetor » avec Charlie Schlingo pour la revue Ferraille.

Liste technique et artistique

réalisateurs et auteurs graphiques

Blutch
Charles Burns
Marie Caillou
Pierre di Sciullo
Lorenzo Mattotti
Richard McGuire

directeur artistique

Etienne Robial

scénaristes

Blutch
Charles Burns
Pierre di Sciullo
Jerry Kramsky
Richard McGuire
Michel Pirus
Romain Slocombe

adaptateur-traducteur

Philippe Paringaux

musiques originales

René Aubry
Boris Gronemberger
Laurent Perez Del Mar
George Van Dam

interprètes principaux

Aure Atika Laura
Arthur H le narrateur
François Creton l'instituteur
Guillaume Depardieu Eric
Nicole Garcia la femme
Louisa Pili Sumako
Christian Hecq le docteur / le samouraï

producteurs délégués

Valérie Schermann
Christophe Jankovic

producteurs exécutifs

**Valérie Schermann - Christophe Jankovic - Denis Friedman - Vincent Tavier
Philippe Kauffmann**

directeur de production

Tanguy Olivier

premiers assistants réalisateurs - responsables animation

**Jean-Christophe Lie - Yves Fleury-Collet - Pieter Vanluffelen
Livia Marchand - Hoel Caouissin - Xiaohua Zhou - Lionel Kerjean - Julien Dexant**

responsables décors

Céline Puthier - Jean-Michel Ponzio

responsables compositing

Jean-Michel Bonnet - Pierre Lopes - Patricia Barbazan

chef monteuse

Céline Kélépikis

collaborations au casting

Agathe Hassenforder - Nicolas Ronchi

sound design et montage son

Fred Demolder - Valene Leroy

mixage

Manu de Boissieu

étalonneur numérique

Peter Bernaers

studio d'animation de référence traditionnelle et numérique

PRIMA LINEA PRODUCTIONS Angoulême

studio d'animation 3D

DEF2SHOOT Paris

studios d'animation traditionnelle

PRIMA LINEA PRODUCTIONS Angoulême - **BELANIM** Shanghaï

studios d'animation numérique

PRIMA LINEA PRODUCTIONS Angoulême - **2-MINUTES** Paris-Angoulême
SPECULOOS Bruxelles

sound design, montage son et mixage

ALEA JACTA POST-PRODUCTION

laboratoire numérique et vidéo

ACE DIGITAL HOUSE

laboratoires film transfert sur film

FILMIK a division of Helicotronc - **BELCI PRO** - **ECLAIR**

ce film a été produit par

Prima Linea Productions et réalisé dans le cadre de **MAGELIS** Angoulême

une coproduction

Prima Linea Productions - **La Parti Production** - **Def2shoot** - **Denis Friedman Productions**

développé avec l'aide de **MEDIA Programme de la Communauté Européenne**

avec la participation du **Centre National de la Cinématographie**, de **Canal +**,
et de **Cinecinema**

avec le soutien de la **Région Poitou-Charentes** et du **Département de la Charente**

avec l'aide du **Centre du Cinéma et de l'Audiovisuel de la Communauté française de Belgique et des télédistributeurs wallons**

en coproduction avec

Scope Pictures - producteur associé Scope invest - Alexandre Lippens et Geneviève Lemal - réalisé avec le soutien du **Tax-Shelter du gouvernement fédéral Belge**

en association avec les soficas

Cofinova 3 - **Cofimage 18** - **Soficinema 2**

distribution internationale

Celluloïd Dreams

© 2007, Prima Linea Productions, La Parti Production, Def2shoot, Denis Friedman Productions, tous droits réservés

Listes technique et artistique complètes sur le site du film www.PeursDuNoir-lefilm.com, rubrique presse/distribution.

