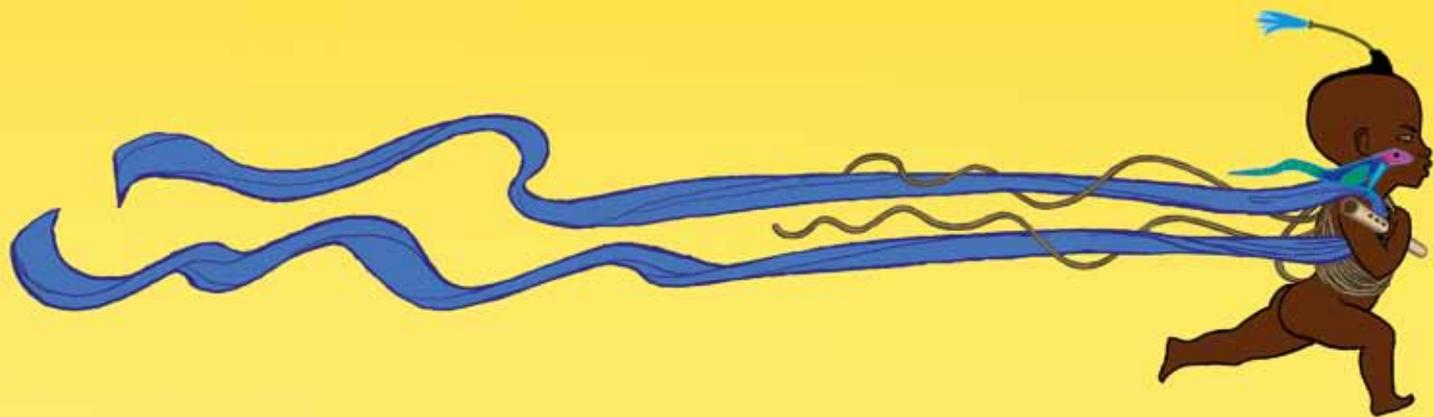


Didier Brunner
présente

KIRIKOU

et les hommes et les femmes

Un film de Michel Ocelot



LES ARMATEURS présente

KIRIKOU

et les hommes et les femmes

Un film de Michel Ocelot

DISTRIBUTION

STUDIOCANAL
1, place du Spectacle
92130 Issy-les-Moulineaux
Tél. : 01 71 35 08 85
Fax: 01 71 35 11 88

PRESSE

ROBERT SCHLOCKOFF ET JESSICA BERGSTEIN COLLAY
9, rue du Midi
92200 Neuilly-sur-Seine
Tél. : 01 47 38 14 02
rscm@noos.fr

Durée : 1h28

SORTIE LE 3 OCTOBRE 2012

Photos et dossier de presse téléchargeables sur www.studiocanal.com



SYNOPSIS

Le grand-père nous accueille dans sa grotte bleue, pour de nouvelles confidences. Il restait encore de beaux souvenirs de l'enfance de Kirikou à évoquer : les moments où il a aidé les hommes et les femmes de son village et d'ailleurs...

Il nous raconte alors comment Kirikou, grâce à sa bravoure et son intelligence, est venu au secours de la femme forte, dont le toit de la case avait été détruit par Karaba. Il nous apprend par quelle astuce le petit héros a retrouvé le vieux grincheux, qui s'était égaré dans la savane, puis comment une griotte menacée par la sorcière a finalement pu transmettre son savoir aux habitants du village. On découvre aussi le secret d'un mystérieux monstre bleu, et enfin, grâce à une flûte liée à la famille de notre héros petit et vaillant, le pouvoir magique de la musique.





ENTRETIEN AVEC
MICHEL OCELOT
RÉALISATEUR

KIRIKOU ET LES HOMMES ET LES FEMMES est le troisième rendez-vous avec ce petit personnage qui a remporté un grand succès dans le monde entier. Est-il un «compagnon de route» permanent pour vous ?

Non ! (rires) J'ai écrit intensément KIRIKOU ET LA SORCIÈRE, et j'ai dit tout ce que je voulais dire. Les idées qui me viennent ne sont plus des idées pour Kirikou. Mais Kirikou ne se laisse pas oublier. Bien des journalistes à l'époque m'ont dit «vous avez du être surpris du succès de Kirikou». Je répondais : «Mais pas du tout!». Mais j'ai bien fini par être étonné, car je n'avais pas imaginé la profondeur de ce succès, avec ses constants témoignages d'admiration, d'affection, de tous les pays, d'hommes et de femmes de tous les âges. Je n'avais pas l'intention de faire d'autres films avec ce personnage, mais quand des gens d'un peu partout vous disent : «Tu nous as fait du bien, tu dois continuer, tu n'as pas le droit d'arrêter», et bien, on en tourne un autre. Où que j'aille, il y a ces réflexions qui touchent, et qui enchaînent... Je me trouvais au Brésil pour présenter AZUR ET ASMAR. Au premier rang dans la salle de cinéma, il y avait un indien. Il s'est levé à la fin de la projection pour dire tout le bien qu'il pensait de KIRIKOU ET LA SORCIÈRE, et pour préciser qu'avec mon

film j'avais fait la description exacte de sa tribu au bord de l'Amazone. J'ai ainsi découvert que j'avais donné de la dignité aussi à ces gens, qui ont pu voir sur l'écran des personnes peu ou pas habillées, que le public respectait. Et ils en voulaient d'autres...

Dans KIRIKOU ET LES HOMMES ET LES FEMMES, vous utilisez les images de synthèse d'une nouvelle manière après AZUR ET ASMAR et LES CONTES DE LA NUIT : les personnages sont représentés avec des traits de contour, dans la continuité de leur aspect de dessin animé. Pourriez-vous nous parler de ce choix ?

Je suis conscient d'avantages que présente l'animation 3D, et que le dessin animé 2D n'offre pas. Avec l'animation 3D, on construit les plus belles sculptures que l'on puisse créer. Ensuite on peut les faire évoluer dans tous les sens, lentement, sans rencontrer de difficultés majeures et sans perdre la beauté du personnage. On a du mal à faire de même avec les milliers de dessins de l'animation traditionnelle. Les points de vue particuliers, les mouvements lents, présentent des difficultés parfois insurmontables. D'autre part, l'image informatique offre une possibilité idéale de relectures et de corrections

constantes et aisées. Dans ce nouveau KIRIKOU, le volume 3D apparaît peu, parce qu'il s'agissait de rester dans l'image traditionnelle de KIRIKOU. Cette «tricherie» me gênait un peu : dans AZUR ET ASMAR, mon premier film tout numérique, je n'ai surtout pas caché que c'était un film fait à l'ordinateur, il n'y avait aucune raison à cela. Mais ce nouveau KIRIKOU devait être un «vrai KIRIKOU». Il fallait que je garde l'image de base, un bon dessin au trait et une couleur plate. Ce traçage, principalement automatique, a été le résultat d'un long travail par l'équipe des techniciens-artistes de Mac Guff. Nous avons remis l'ouvrage sur le métier jusqu'à ce que nous ayons trouvé le traçage de mes rêves. Il est le fruit de trois interventions. D'abord un traçage automatique par l'ordinateur, généré par les volumes du pantin 3D, traçage qui évolue suivant la position du personnage, apparaissant et disparaissant avec subtilité. Ensuite un ajout dessiné sur le personnage, quand une forme trop discrète ne peut pas générer de traits automatiques, alors que nous en ressentons le besoin (le dessin délicat d'un lèvres, par exemple). Enfin une relecture soigneuse, avec des retouches à la main quand on découvre des détails à améliorer. Tout cela en jouant sur le mince, l'épais, les pleins et déliés, les extrémités effilées. Je trouve le résultat si réussi qu'il me semble que ce n'est plus une tricherie mais une nouvelle technique...

Comment ce passage au numérique change-t-il le mode de travail artistique de création des personnages et des décors? Par exemple, comment dessinez-vous vos nouveaux personnages comme la griotte et l'enfant

touareg, et comment sont-ils ensuite transposés en synthèse?

Au départ, dans toutes les productions dont j'ai entendu parler, tout le monde commence au crayon sur papier. J'en fais autant, des premières esquisses jusqu'au dessin définitif. Je me suis bien acheté une palette graphique sur laquelle je peux dessiner directement, mais dans la création de personnages je préfère crayon et papier, c'est plus contrôlé et plus «sensuel»... Du temps des KIRIKOU en dessins, je disais aux dessinateurs «Kirikou, Karaba, la Mère, vous ne les dessinez pas, vous les caressez». Une fois que mes modèles de personnages sont prêts (face, trois-quart, profil, dos), je les livre aux modelleurs de l'équipe. À l'intérieur de leur ordinateur, petit à petit, ils élaborent un modelage qui colle parfaitement à mon modèle. Parfaitement n'est pas le mot exact, car il y a des aménagements à faire : j'ai fait une rotation du modèle sans aucune perspective — le nez a la même dimension de profil et de face, par contre le modelage dans l'ordinateur prend en compte la perspective. Et le nez de face est plus gros que le nez de profil, tandis que les oreilles sont plus petites. Il y a là un tâtonnement entre dessin instinctif et «réalité» — de toute façon, nous essayons toujours de faire mieux.

Quelles sont les libertés, les possibilités supplémentaires que vous apportent les effets numériques, en tant que metteur en scène?

Je mentionne à nouveau la possibilité sensationnelle de pouvoir se relire immédiatement et se corriger autant qu'on veut. Il y a aussi les réutilisations, une chose que les



animateurs aiment bien ! Les réutilisations en images 2D sont limitées et repérables. En 3D, en changeant l'emplacement de la caméra, on peut avoir une multitude d'effets nouveaux avec une même animation. Par exemple, Kirikou perce de nombreuses fois des trous dans une tige de courge et dans un roseau. Il n'y a qu'une animation, mais la réutilisation ne se perçoit pas à cause des

points de vue extrêmement différents. On peut procéder à ce genre de réutilisation avec une infinité d'actions, la marche ou la course en particulier. Les multiplications de personnages sont aussi très aisées, pour faire une foule par exemple. Le numérique 3D permet aussi de magnifiques effets spéciaux comme le vent jaune de l'harmattan ou la pluie de la tornade ou la chute des pétales roses qui

vont plonger le village dans le sommeil. Pour ces effets, le tâtonnement a été facile car c'est du numérique, et dans la chute des pétales, chaque pétale a sa trajectoire, son mouvement sur lui-même, son éclairage et son ombrage, un raffinement impensable en images dessinées. On peut aussi ajouter des couches de trucages à l'infini. Il n'y avait pas de limite au nombre des pétales! (rires)

Comment avez-vous trouvé des idées pour ce nouveau KIRIKOU ?

A priori, une suite est impossible, car le personnage qui a touché les gens, ce n'est pas le grand jeune homme de la fin, c'est Kirikou, le petit enfant tout nu. Je ne voyais pas d'autre option que d'évoquer des souvenirs d'enfance du gamin dans sa campagne, en respectant des limites sévères: pas de magie pour Kirikou, que de l'activité, de l'astuce, de la générosité, tout cela dans le même village, la même brousse. «Ayant tout dit», j'avais besoin d'aide pour recommencer. J'ai instauré un processus un peu particulier dès KIRIKOU ET LES BÊTES SAUVAGES: le producteur demande à des scénaristes des idées d'aventures pour l'enfant Kirikou, tout en prévenant qu'une fois mon choix fait, je serai seul à écrire scénario et dialogues. Il s'agissait de provoquer un déclic dans ma tête, comme je le fais avec des contes traditionnels bruts, dont je n'utilise que certains éléments. Sur cinquante propositions, j'en ai retenu cinq, que j'ai reconstruites et développées à ma manière. Bénédicte Galup, très active dans le premier KIRIKOU et co-réalisatrice du second, s'est montrée tellement inspirée que trois des cinq points de départ sont d'elle. L'autre donneuse d'idée est une amie, Susie

Morgenstern, un grand auteur pour la jeunesse. C'était beau que cette conteuse donne à un ami conteur l'idée de mettre en scène un conteur... La troisième idée est venue de Cendrine Maubourguet, que je ne connaissais pas: Kirikou joue de la musique sur son pipeau, les fétiches de Karaba arrivent, non pour détruire l'instrument mais pour ordonner à Kirikou de jouer plus fort, parce que Karaba veut mieux entendre. J'ai essayé d'aller encore plus loin et de faire frissonner les gens à l'aboutissement de l'histoire.

Qu'est-ce qui vous a incité à présenter cinq contes indépendants plutôt qu'un seul récit qui les aurait liés ?

C'est qu'on n'y arrive pas! La grande histoire de Kirikou et la Sorcière est dite: on ne peut pas ajouter un autre grand récit dedans. On ne peut pas non plus faire une suite chronologique à KIRIKOU ET LA SORCIÈRE, car on a fini sur Kirikou en magnifique guerrier, qui, malgré sa beauté, n'intéresse plus personne. Le personnage qui nous touche c'est le nouveau-né, tout petit, tout nu. S'il n'est pas tout petit, tout nu, ce n'est pas lui... À la fin de KIRIKOU ET LA SORCIÈRE, son âge c'est 70 minutes! (rires).

Quels points de départ aviez-vous donnés à ceux et celles qui vous ont aidé à trouver des idées pour chacun des contes ?

Dans la présentation de la mission, j'avais posé toutes sortes de limites d'un côté, et de l'autre évoqué diverses possibilités d'histoire, comme l'intérêt de la Femme Forte, un personnage fort, comme celui du Vieux Grincheux sur son baobab, qu'on n'a jamais mis en avant. J'ai parlé aussi

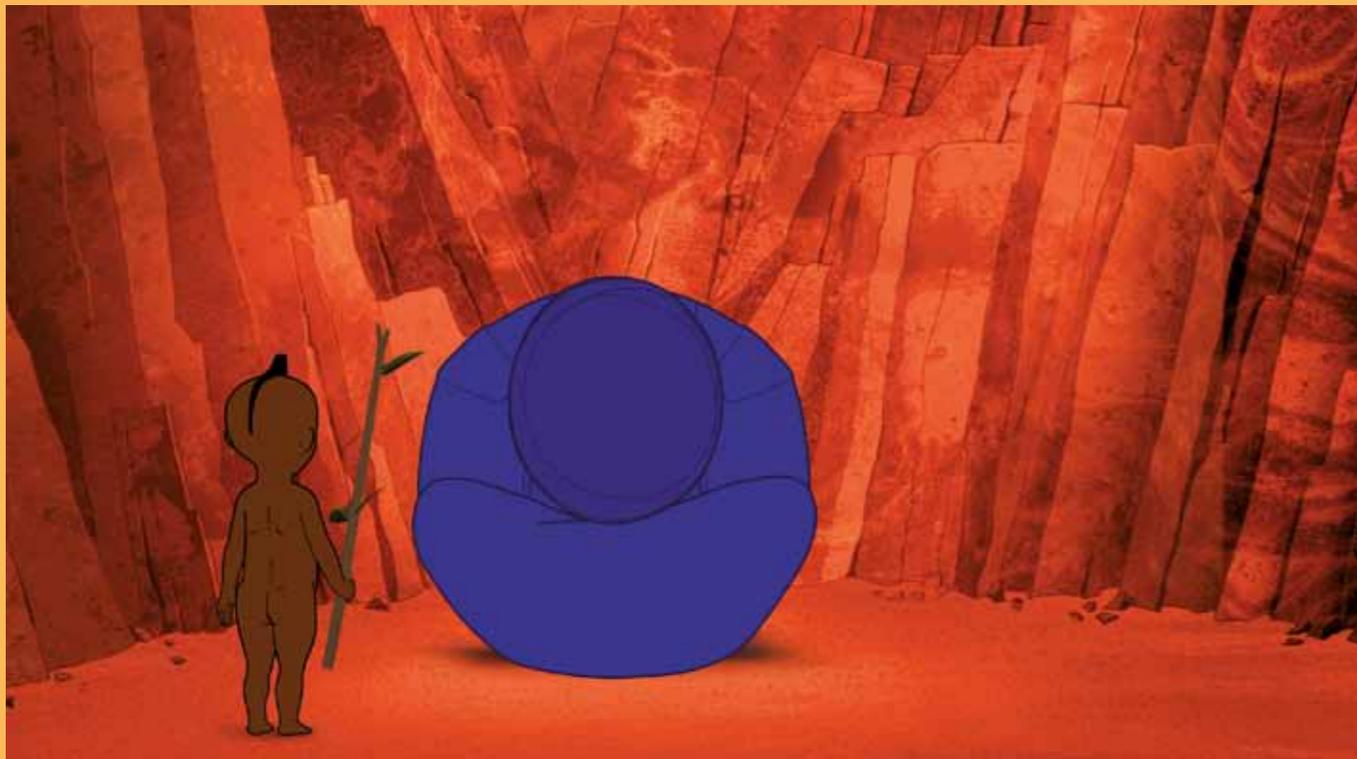
de musique, entre autres arts. J'ai aussi énuméré tous les animaux d'Afrique que je n'avais pas encore utilisés! Et finalement, je n'ai conservé que les rapports entre les humains, qui m'intéressent avant tout.

Revenons donc au premier conte, consacré à la Femme Forte...

Ce premier conte est à la fois un «lever de rideau» pour se remettre en mémoire le village et les personnages, et une histoire d'astuces pour tromper Karaba. Parfois il y

a des détails qui ne me vont pas du tout, qui justement suscitent une idée. Dans sa bonne histoire des problèmes de la Femme Forte, Bénédicte Galup avait imaginé que les villageoises appelaient les enfants pour qu'ils rentrent à la maison à cause de la pluie. J'ai joué sur l'inverse. Quand il pleut, on ne rentre pas, on sort. C'est un souvenir de mon enfance en Guinée: il faisait chaud, une grande tornade arrivait, tout le monde se réjouissait, les tout petits enfants étaient tout nus, les plus grands étaient habillés, mais enlevaient leurs vêtements pour ne pas les mouiller.





Une douche colossale mais délicieuse tombait sur eux et ils dansaient joyeusement sous la pluie. Et moi, à cette époque, petit blanc bien habillé, je n'avais pas le droit d'en faire autant. Ce que soupirent les deux mamans dans le film: «Ah être encore une enfant et danser toute nue sous la pluie!» (rires), c'est aussi moi qui le soupire.

Il y a ensuite l'histoire avec le Vieux Grincheux...

J'ai créé ce personnage pour le mépriser, tout comme l'enfant appelé «le Petit», qui est toujours prêt à écraser plus petit que lui, c'est-à-dire Kirikou. Le Vieux Grincheux représente un médiocre qui n'a rien appris de la vie et qui transmet peu aux autres, malgré son âge (j'ai établi

l'inverse, le vieillard qui a appris et transmet, et qui, au lieu de dire «Je sais tout», dit «Je sais peu de choses», le noble Grand Père). J'ai été séduit par l'idée de réunir deux personnages très différents qui s'agacent l'un l'autre. Et, à mesure que leur étrange nuit se déroule, je commençais à aimer ce vieillard exaspérant, et Kirikou aussi. Mais Kirikou lui, dès la disparition du vieux, sent qu'il lui manque. Plus tard l'un et l'autre se disent clairement qu'ils s'aiment bien. Finalement avec ce film, je pardonne à tout le monde... Et j'ai forcé le rapport comique du Vieux Grincheux et du nouveau-né insolent en saoulant l'ancien, ce qui n'est pas très correct!

Justement, ces fruits qui l'enivrent existent-ils vraiment ?

Ce que je montre est une demi-vérité, car si ces fruits du marula existent bel et bien, ils ne saoulent pas s'ils sont frais. Il faut qu'ils tombent à terre et fermentent pour produire cet effet enivrant. Il y a des documentaires sur des animaux complètement ivres après avoir mangé ces fruits tombés à terre. Au début l'effet est hilarant, puis on se sent gêné par leur état, qui les rend aussi grotesques que des humains.

Comment est né le conte du «monstre bleu» ?

C'est la troisième idée de Bénédicte. Je ne voulais pas mettre de personnages blancs dans Kirikou. C'est une Afrique africaine, et on garde la tranquille normalité de la peau brune. J'ai un peu hésité avec le Touareg, puis je me suis dit que c'était très intéressant de traiter le racisme de cette manière. Et c'est aussi un peu autobiographique... Non qu'on m'ait repoussé, mais je me rappelle très bien

que, quand nous revenions d'Afrique pour passer les grandes vacances en France, je trouvais étrange de voir partout ces gens incolores. C'est très facile de ressentir cette étrangeté. J'ai pu montrer ainsi une arrivée naturelle de «racisme» et sa disparition tout aussi naturelle. Il est certain que si on voit arriver vers soi une personne à la peau verte avec des ronds rouges, on s'en méfie, mais cela repart dès que l'on voit qu'il s'agit d'un être humain qui ressent les mêmes choses que soi-même, qui peut me faire du bien et à qui je peux faire du bien. Le racisme tombe très facilement entre individus — c'est autre chose dès qu'il s'agit de groupes organisés. Pour le nom du jeune touareg, j'ai fait quelques recherches et choisi un peu au hasard le prénom de Anigourann. Le jeune musicien touareg qui a donné sa voix à ce héros a dit que j'avais tout bon! Le prénom d'Anigourann était parfait dans cette aventure de Kirikou, amenant une idée de liberté et de générosité. Ensuite, le personnage dessinant par terre avec la pointe de son poignard était bouleversant. C'est ainsi qu'on apprend à lire et à écrire au Sahara, en écrivant dans le sable. Et rien de plus «touareg» que d'être courageux et de ne pas broncher sous la souffrance... Et j'aurais aimé que l'actualité ne confirme pas le rejet imaginé ici, aux frontières du Sahara.

On sent que le conteur que vous êtes a une tendresse particulière pour le personnage de la Griotte...

Oui, la personne des contes me parle... J'en ai fait une femme car dans mes histoires, j'aime mettre en valeur la valeur des femmes que les hommes reconnaissent bien mal. D'ailleurs, des femmes griottes existent réellement

en Afrique. J'ai fait de ce personnage une vieille femme afin de montrer tous les âges de la vie, même celui qu'on montre peu en Occident. Dans les premières esquisses que j'ai faites, la Griotte était revêtue d'un boubou, comme le vieillard du village. Mais j'ai été confronté à la négation de l'aisance de l'Afrique avec le corps, par des africains, jusque dans les salles de classe, le rejet d'une civilisation. J'ai décidé alors que la griotte serait torse nu, comme les femmes que je côtoyais quand j'étais petit à Conakry. Femme, vieille, torse nu, et noble et magnifique.



Il y a aussi cette notion importante de la transmission des histoires...

Le fait qu'elle soit vieille justifie qu'elle puisse transmettre beaucoup de récits anciens. Je trouve touchant que cette vieille dame et le petit Kirikou s'entendent si bien, que le petit enfant prenne si bien la suite de la vieille femme, avec son caractère à lui. Là encore c'est autobiographique : je pense bien être un griot, mais pas un historien. Les histoires, j'en fais ce que je veux...

...toujours autour des valeurs qui sont la bonté, la générosité, le refus de l'injustice...

Et tant qu'on y est, le pardon aussi, parce que c'est une bonne technique pour s'en sortir ! Sinon, on est esclave des méchants, et manipulé par eux.

Le conte de la flûte nous rappelle que la musique, comme Karaba, possède des pouvoirs magiques, comme celui de rapprocher les gens...

C'est vrai. Elle n'est pas aussi universelle qu'on le dit – il y a des zones d'incompréhension, mais c'est un des arts qui touchent le mieux à travers les continents. La musique et la danse peuvent rapprocher les gens. Ne pas avoir honte de se mettre à bouger, voilà quelque chose qui est très africain, et que les occidentaux ont perdu !

Aimiez-vous déjà le relief en tant que spectateur avant de l'utiliser sur votre film précédent, LES CONTES DE LA NUIT ? Comment l'avez-vous utilisé cette fois-ci dans votre mise en scène de KIRIKOU ET LES HOMMES ET LES FEMMES ?

Ma vie post-Kirikou est une belle vie : après une frustration monstrueuse de n'avoir pas accès aux outils nécessaires, aujourd'hui, ils sont tous à ma disposition. J'ai vu passer le relief à l'horizon, et je me suis dit que j'allais jouer avec pour LES CONTES DE LA NUIT. Je me suis amusé, et j'aime bien voir ce film en relief, car il ne prend jamais ces effets trop au sérieux. C'est de la 3D «plate», que je trouve très agréable.

Quand vous dites «3D plate», voulez-vous parler d'un rendu de caméra Multiplane, c'est à dire d'effets de couches superposées de décors plats, qui donnent un sentiment de grande profondeur ?

Oui, j'utilise un espace au-delà de l'écran qu'on ressent très bien, mais chacun des objets éparpillés dans cet espace est plat, sans épaisseur, et s'inscrit dans les limites de l'écran, comme dans un théâtre. L'image-relief donne une existence physique au tour de l'écran, un cadre noir solide. Cela correspondait bien à mon théâtre de contes de fées. L'image en relief de KIRIKOU ET LES HOMMES ET LES FEMMES a un peu plus de volume que celle des CONTES DE LA NUIT, mais cela reste tracé et colorié. Ce qui fait que l'ouvrage ne tombe pas dans un réalisme fade mais garde un aspect plaisamment «artificiel», poétique,

un certain charme. Je n'ai pas recherché de jaillissements hors de l'écran, avec quelques exceptions, comme une pluie très présente ou la chute des pétales roses. Je note que le relief ajoute une lisibilité particulière à l'image.

Vous avez dit un jour que Kirikou avait en quelque sorte pris une vie propre, et qu'il vous avait imposé son retour, comme au début de sa première aventure, quand il demande à sa mère de venir au monde...

Ces films de Kirikou ont une place à part dans ma carrière. Tous mes films, c'est moi qui les ait voulus et décidés. Il n'y a que deux exceptions, ces films de souvenirs de Kirikou. C'est le public qui les a décidé, pas moi. Mais après KIRIKOU ET LES HOMMES ET LES FEMMES, je dois passer à autre chose.

À l'instar d'Hergé pour Tintin, êtes-vous opposé à ce que d'autres personnes fassent vivre Kirikou dans le futur, après vous ?

J'ai fini par me poser la question. Voilà ce que je peux dire : mon système des contes de fées dans un théâtre d'ombres, avec trois amis qui préparent un spectacle, pourrait continuer sans moi — dès le début, je voulais inviter d'autres auteurs (mais cela s'avérait compliqué). Ils sont les bienvenus dans ce véhicule commode. Et Kirikou ? J'ai amplement vérifié que j'étais le seul à pouvoir raconter des histoires de Kirikou, car Kirikou, c'est moi. Si je ne peux plus faire d'histoires Kirikou, Kirikou s'arrête, et j'invite des auteurs à créer leurs histoires à eux.



ENTRETIEN AVEC **DIDIER BRUNNER** PRODUCTEUR

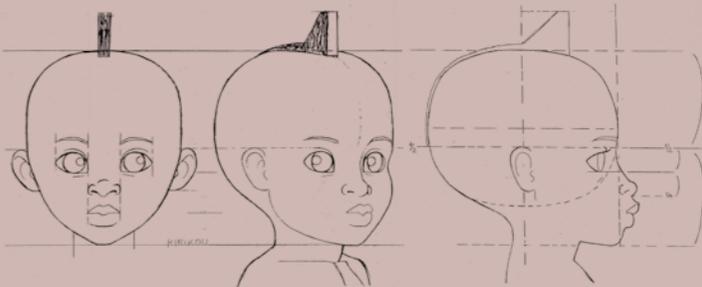
Produire de nouvelles aventures de Kirikou, cela veut dire qu'il faut à la fois retrouver l'univers familier que le public aime, tout en lui offrant beaucoup de nouveautés. Comment avez-vous procédé ?

Produire une suite est toujours un peu compliqué avec Kirikou puisque le premier film avait une vraie fin : Kirikou délivrait la sorcière de son épine dans le dos et son vœu le plus cher était exaucé : il grandissait et devenait un homme. Dans KIRIKOU ET LES BÊTES SAUVAGES, Michel avait déjà imaginé que ces nouvelles aventures inédites se déroulaient avant que la sorcière ne soit délivrée de sa douleur. KIRIKOU ET LES HOMMES ET LES FEMMES reprend le même principe : le film est constitué de «tranches de vie» qui n'avaient pas encore été racontées dans le cadre du premier film. La nouveauté, c'est que ces histoires ne sont pas entièrement consacrées à la relation entre Kirikou et la sorcière : elles mettent en valeur des personnages du village comme la femme forte et le vieux grincheux, ou des nouveaux venus comme la griotte et l'enfant touareg. Les caractères ne changent pas : Kirikou reste l'enfant minuscule par sa taille mais grand par sa vaillance et sa mère est toujours sa confidente, sa protectrice et celle qui l'encourage à grandir. Et notre héros

sait toujours traiter les problèmes avec intelligence et discernement. L'astuce a été d'imaginer cinq contes où s'expriment les valeurs essentielles qui motivent et fondent l'humanisme de Kirikou : l'entraide, la tolérance, la générosité, l'activité, la curiosité...

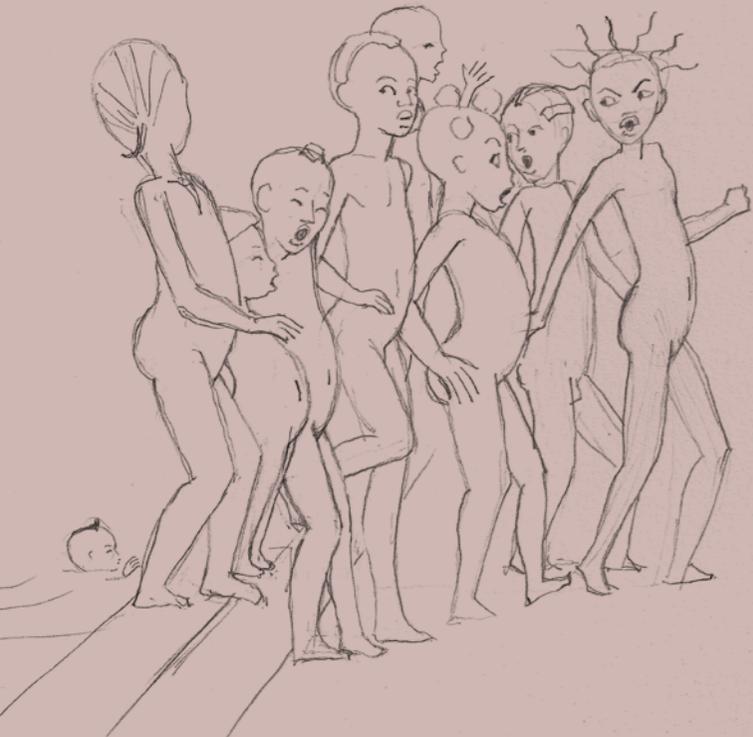
Est-ce Michel Ocelot qui a pensé d'emblée à utiliser les images de synthèse et le relief ?

Michel a suggéré l'utilisation des images de synthèse, et nous lui avons proposé le relief, ce qu'il a accepté avec prudence. Il ne voulait absolument pas d'un relief ponctué d'effets de jaillissements. Il préférerait que le relief évoque la scène en profondeur d'un théâtre merveilleux. Je précise que le film sera exploité à la fois en 3D Relief et en 2D.



En termes de production, comment la fabrication des Kirikou a-t-elle évolué depuis le premier? Comment cela change-t-il votre travail?

Le financement du premier film a été extrêmement difficile. Nous avons un budget trop court, ce qui nous a contraint à exploser la fabrication aux quatre coins de l'Europe. Il y avait des équipes qui travaillaient en Belgique, à Angoulême, en Letonie, et en Hongrie. Michel a donc passé son temps dans les avions et au téléphone.



Cela a été un travail extrêmement physique pour lui. Au moment de la fabrication de KIRIKOU ET LES BÊTES SAUVAGES, comme nous avons bénéficié de meilleures conditions de financement, nous en avons conclu qu'il fallait regrouper les équipes de storyboards, layouts, décors et nouveaux personnages autour de Michel à Angoulême. Nous n'avons délocalisé que l'animation, qui a été faite au Vietnam. Pour KIRIKOU ET LES HOMMES ET LES FEMMES, nous sommes allés plus loin encore en traitant l'animation chez Mac Guff Ligne à Paris. Cette fois-ci, les personnages sont modélisés en images de synthèse, avec des traits de contour qui leur donnent le même aspect que dans les films précédents, et les décors sont réalisés en 2D. Certains accessoires sont eux aussi réalisés en synthèse, car dès que Kirikou ou un autre personnage s'en empare, il faut qu'ils puissent bouger dans l'espace. Je crois qu'en voyant le film, les spectateurs auront le sentiment que les personnages ont été animés de façon traditionnelle, car Michel voulait que le trait conserve un rendu dessiné. Michel a pu être entouré de l'intégralité de son équipe, puisque tout le monde travaillait à Paris. Il pouvait intervenir en temps réel pour demander des améliorations et faire des corrections. Le studio d'animation était situé non loin de l'endroit où Michel habite, ce qui lui permettait de pouvoir rentrer chez lui pour travailler sereinement sur son storyboard.

Selon vous, pourquoi Kirikou plaît-il à toutes les générations de spectateurs et non pas seulement aux enfants?

Kirikou est un enfant curieux qui veut sans cesse progresser et grandir. Il observe le monde, s'interroge et cherche des solutions. Il est très responsable, tout en n'hésitant jamais à être audacieux et à prendre des risques. C'est un bébé tout petit, délicat, craquant, mais qui a un caractère extrêmement affirmé, volontaire et fort. Cette dichotomie entre un personnage minuscule, fragile et sa force de caractère, son charisme, sa détermination a toute épreuve séduisent les grands comme les petits, car ils se reconnaissent à la fois dans cette fragilité et dans cette force.

Comment collaborez-vous avec Michel Ocelot pendant la phase de l'écriture? Vous soumet-il des idées?

Michel nous soumet ses scénarios et ses story-boards plus pour nous informer de l'avancement de son travail que pour obtenir des réactions de notre part. Nous les commentons, il prend ce qui lui semble judicieux dans nos remarques, et il avance. Michel est un auteur solitaire, qui assume son travail de création de A à Z: l'écriture, le dessin des personnages, la mise en scène, la direction des voix des acteurs, et la conception graphique. Nous sommes simplement là pour garantir que Michel puisse faire son film en totale liberté, et pour l'aider à résister à des demandes comme «ce serait mieux si les personnages étaient habillés!» Kirikou est un tout, que l'on accepte ou pas. Même s'il est tout nu et si ses aventures ne sont pas toujours «politiquement correctes». Dans la relation que

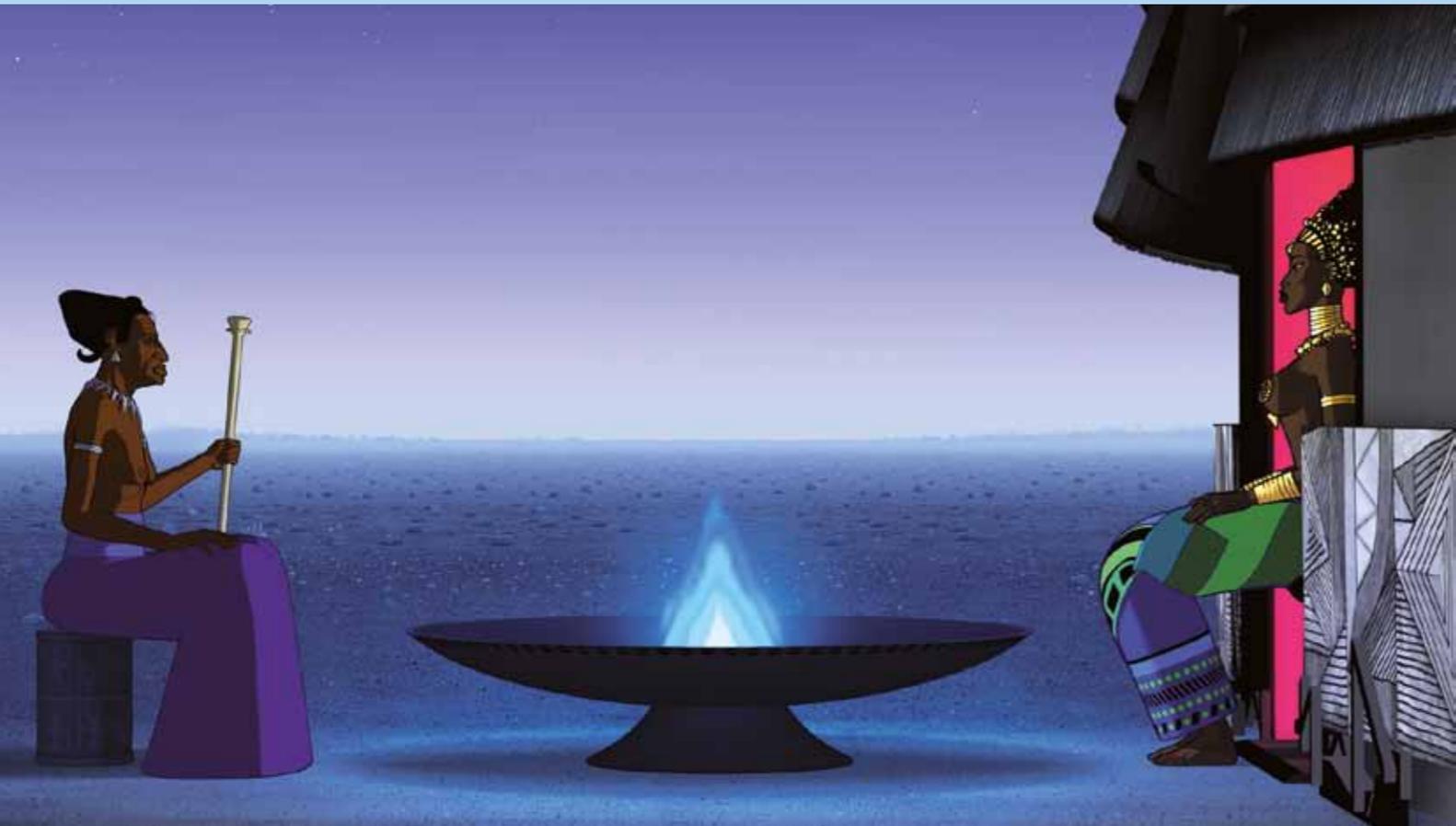
nous avons construite avec Michel, nous sommes garants de l'intégrité dont il dispose dans son travail d'écriture et de réalisation.

Y a-t-il des pays qui étaient réticents à la nudité des personnages qui ont finalement accepté de diffuser les films de la trilogie KIRIKOU? Sentez-vous une évolution des mentalités sur ce point?

Très peu. Kirikou n'a pas accès aux pays où la foi religieuse interdit la nudité, comme les États-Unis, où le puritanisme impose la loi du «cachez ce sein que je ne saurai voir». Je crois que Kirikou restera encore pour longtemps une œuvre marginale pour le public américain. Évidemment, les pays du Moyen-Orient lui sont interdits aussi. Les films de Kirikou ne sont pas faciles à exporter. Mais nous avons cependant pu les faire découvrir aux spectateurs d'Amérique latine, de certaines parties du territoire Européen, de la Corée, du Japon... En tout, cela représente une quarantaine de territoires

Quel est votre regard de producteur sur le film terminé?

Je le trouve magnifique par sa mise en scène, par sa rigueur. Bien qu'il se soit écoulé quinze ans depuis le premier film, on retrouve immédiatement la même empathie pour ce petit personnage, et on tombe sous le charme des histoires de Michel. Ce qui me fascine le plus c'est ce génie de conteur: c'est la qualité la plus fondamentale du talent de Michel.



ENTRETIEN AVEC
JACQUES BLED
PDG DE MAC GUFF LIGNE

KIRIKOU ET LES HOMMES ET LES FEMMES est votre troisième collaboration avec Michel Ocelot après AZUR ET ASMAR et LES CONTES DE LA NUIT, sur lequel vous étiez intervenu uniquement sur la mise en relief. Quels sont les avantages qu'il apprécie particulièrement dans l'animation 3D ?

Je crois que ce qui plaît d'abord à Michel dans la 3D, c'est le respect des modèles des personnages. Le second avantage avec l'ordinateur, c'est que l'on peut mémoriser les choses, puis réaliser différentes versions d'un plan, d'un mouvement de caméra, d'un éclairage, etc. Il y a là une souplesse qu'il aime bien. Le point qui le gêne, c'est que l'ordinateur l'éloigne de la matière et de la texture du papier, du tracé au crayon. Malgré cela, je pense que les avantages de la 3D l'emportent sur cet inconvénient, car pour un auteur complet comme Michel, il est très important d'avoir la possibilité de travailler facilement sur les lumières et les assemblages des différents éléments de l'image. Il y a d'ailleurs eu une évolution de sa pratique de la 3D entre AZUR ET ASMAR, LES CONTES DE LA NUIT et KIRIKOU ET LES HOMMES ET LES FEMMES. Michel s'est impliqué davantage dans ces techniques et il a vu le parti pris qu'il pouvait en tirer, notamment sur les textures, tout

en restant dans sa logique et dans le cadre de son style.

Les équipes de Mac Guff Ligne ont remarquablement bien transposé les designs des personnages de Kirikou dessinés à la main en images de synthèse dans ce film. Pourriez-vous nous parler de ce processus, et de la manière dont Michel Ocelot est intervenu pour vous guider graphiquement ?

Les deux films précédents des aventures de Kirikou nous ont servi de guides. Michel nous a dit clairement «voilà l'image que je veux, et le traitement des lignes de contours des personnages doit être le même.» Notre métier consiste à manipuler la 3D pour aller dans le sens des auteurs, et à la rendre facile à utiliser, afin qu'elle ne soit jamais un obstacle. Nous avons donc abordé le rendu des personnages avec une équipe de développement qui est d'abord partie dans plusieurs directions techniques afin de les explorer. Ensuite, nous avons choisi une méthode, puis nous l'avons développée en créant des outils spécifiques dédiés à l'utilisation du Cell Shading dans KIRIKOU ET LES HOMMES ET LES FEMMES. Notre but était de réussir à produire un trait de contour dont l'évolution soit liée à la manière dont il apparaît dans l'image,

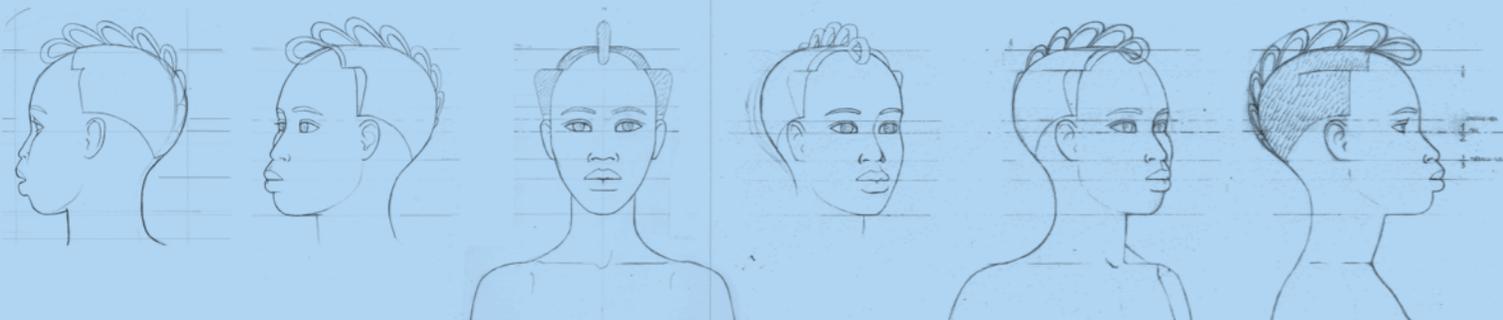
et qui se comporte de manière logique pendant les mouvements et les évolutions des personnages.

Oui, car il y a des moments où certains traits de contours doivent disparaître pour laisser la place à d'autres, afin de bien restituer les volumes des personnages...

C'est cela. Et il y avait aussi des moments où Michel nous faisait remarquer que certains traits semblaient trop épais, même si leur emplacement sur le personnage était logique. Il fallait s'exonérer de la logique physique afin d'obtenir un résultat pleinement satisfaisant au niveau graphique.

La mise au point de ce rendu a-t-elle été longue ?

Oui, car il s'agissait de l'un des enjeux principaux du film. Autant nous n'avons pas de doute sur nos capacités à créer des personnages en images de synthèse, grâce à l'expérience accumulée par Mac Guff depuis plus de 25 ans, autant ce challenge esthétique de la création de traits de contours satisfaisants a mobilisé immédiatement nos équipes de développements, pour de longues séries de tests.



De combien de personnes était constituée l'équipe de Mac Guff Ligne qui a travaillé sur KIRIKOU ET LES HOMMES ET LES FEMMES ?

Il faut préciser que les équipes des Armateurs se sont chargées des décors 2D, tandis que nous nous sommes occupés de réintégrer ces environnements dans l'image, et d'animer les personnages. Je pense que pendant le pic de la production, il y avait chez nous une cinquantaine de personnes qui travaillaient sur le film. La production en elle-même a duré quatorze mois.

Comment les décors 2D du film ont-ils été traités pour respecter l'esthétique des deux premiers KIRIKOU, tout en s'harmonisant aux personnages modélisés en volume et au relief ?

Pour prendre l'exemple du décor du village, nous avons traité les dessins des cases en les appliquant parfois sur des volumes 3D, et en retravaillant les textures. Les décors extraits des films précédents ont été ainsi adaptés à la fois à la 3D et au relief. Certains d'entre eux ont été redessinés pour ajouter des détails et de la finesse quand c'était nécessaire, pour des raisons de cadrages, et pas

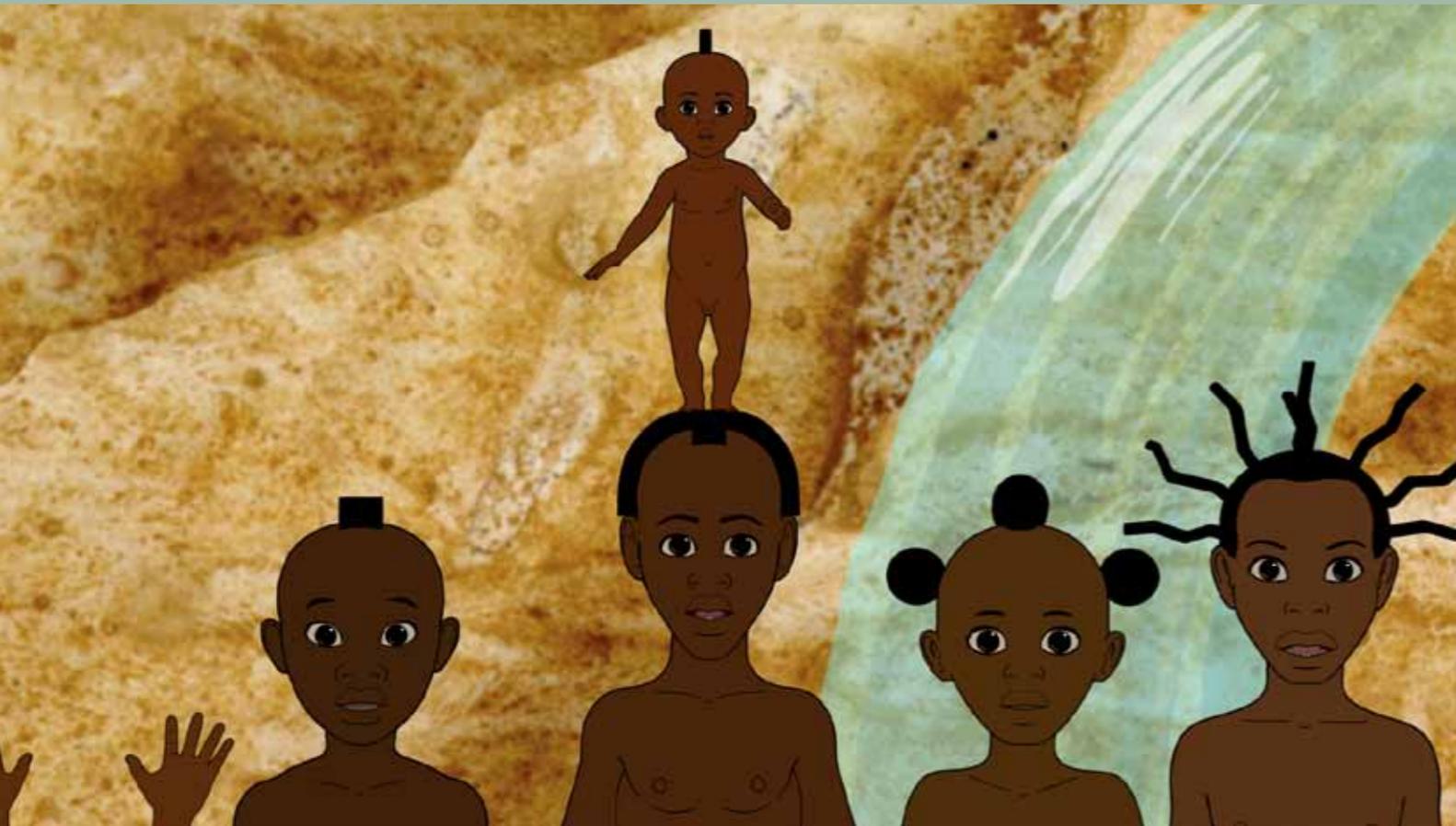


seulement à cause de la 3D et du relief. Une équipe de 3 ou 4 personnes a travaillé sur la récupération de ces décors et leur réintégration dans le film.

Chaque film est pour vous et pour vos équipes une occasion de découvrir de nouvelles choses. Qu'avez-vous appris artistiquement et techniquement en travaillant sur KIRIKOU ET LES HOMMES ET LES FEMMES ?

L'enjeu de ce projet était de réussir à faire évoluer l'image

de Kirikou de 2D en 3D et en relief tout en la respectant. Je crois que nous avons réussi à renouveler la présentation de Kirikou et de son univers tout en étant fidèles à l'iconographie de base. C'est ce que je retiendrai de ce travail et de la valeur ajoutée à la narration graphique de ce film, comme les spectateurs et tout particulièrement les enfants vont pouvoir le découvrir. Je pense que cela lui apporte aussi une forme de modernité qui pourra avoir un impact en termes d'audience.



ENTRETIEN AVEC **THIBAUT AGYEMAN** COMPOSITEUR

Thibault, quelles sont vos origines et vos principales sources d'inspiration musicales ?

Je suis né à Pithiviers d'une mère française et d'un père ghanéen. Mon père étant batteur, j'ai été baigné dans la musique depuis le plus jeune âge. J'ai commencé le piano à 3 ans. Mes inspirations sont diverses et varient entre le classique et le jazz en passant par la soul, le rock ou le hip hop.

Comment un tout jeune compositeur comme vous a-t-il été choisi pour composer la musique de KIRIKOU ET LES HOMMES ET LES FEMMES ?

J'avais présenté des musiques de courts métrages et des projets personnels à Philippe Brun, l'ingénieur du son des deux premiers KIRIKOU. Un mois plus tard, il m'a appelé pour me dire qu'un casting de compositeurs était organisé pour le nouveau KIRIKOU. L'essai qui était proposé concernait la scène finale du film, dans laquelle Kirikou dispose d'une petite flûte aigüe sur laquelle il ne peut jouer que quatre notes, tandis que sa mère joue sur une flûte qui possède un registre normal. Composer une petite mélodie avec quatre notes était un beau challenge ! J'ai livré une maquette et un jour, la production m'a rappelé.

C'est ainsi que j'ai rencontré Michel Ocelot...

Que lui avez-vous dit ce jour-là ?

J'ai plutôt écouté ! (rires) Il m'a expliqué exactement le contexte de la scène en question, afin que je puisse faire une tentative plus aboutie. Il voulait que l'air joué par Kirikou reste enfantin tout en étant joyeux et mélodieux. En ce qui concerne les percussions, nous avons également un cahier des charges très précis, puisque nous ne pouvions utiliser qu'un peigne, une râpe à manioc, une calebasse, des colliers, un arc et des claquements de mains, puis la voix de Karaba, tout à la fin, qui ne devait chanter qu'en «a» ou en «é», de manière à rester neutre et universelle. Nous avons beaucoup échangé, ce que j'ai fait a plu et finalement, j'ai pu composer la musique du reste du film.

Quelles ont été vos sources d'inspiration musicales pour chacun des contes ?

Elles ont été multiples car la musique mandingue utilisée pour Kirikou ne m'était pas familière. En abordant le premier conte consacré au toit détruit de la case de la femme forte, j'ai d'abord revu les deux premiers films pour me

remettre en tête ce qui avait été fait musicalement, puis j'ai essayé d'apporter ma couleur tout en restant dans la continuité de ce travail. Dans ce premier conte, par exemple, je me suis rendu compte que la démarche de la femme forte avait un tempo particulier, et la musique de ce segment est née de ce tempo-là. Dans le second conte, il y a ce moment où le personnage du vieux grincheux est ivre, et j'ai tout de suite pensé à des sonorités chancelantes et à des dissonances pour illustrer cela. Ensuite, il y a un rapport plus affectif qui se crée entre lui et Kirikou, et je me suis adapté à ce changement de ton de la narration en allant vers des mélodies plus chaleureuses et plus tendres. Pour la fin du troisième conte, celui du «monstre bleu», Michel avait envie d'utiliser une musique traditionnelle Touareg. Je me suis rendu compte que cette scène-là était l'un des seuls moments du film où la musique allait pouvoir évoluer librement, et je me suis alors lancé dans quelque chose de très cinématographique, avec des chœurs, en suggérant les grands espaces du désert... Dans un premier temps, j'ai craint que Michel ne refuse cette utilisation non traditionnelle de la musique Touareg, mais il l'a acceptée et elle est même devenue l'un de ses moments musicaux favoris du film.

Étiez-vous toujours d'accord avec Michel Ocelot sur les moments du film où il ne devait pas y avoir de musique ? Certains passages ont-ils fait l'objet de plusieurs approches avec et sans musique ?

Bien sûr. Mon rôle étant de servir le réalisateur, j'étais à l'écoute des souhaits de Michel. Il y a des moments où

j'aurais mis spontanément plus de musique. Cependant, quand Michel a retiré un passage musical assez tard dans la fabrication du film, dans le second conte, j'ai pu constater en projection qu'il avait eu raison. Il s'agit du moment où Kirikou se dirige vers la case de Karaba, se cache, et imite la voix de la sorcière pour ordonner au fétiche du toit d'observer les alentours, afin de lui dire où se trouve le vieux grincheux. Le silence et l'ambiance sonore de la nuit apportent quelque chose de plus inquiétant et de plus riche que la musique, qui dédramatisait un peu le suspense de cette scène. À l'inverse, dans le troisième conte, juste après que l'enfant touareg ait tué une panthère qui menaçait ses nouveaux amis, il y a un moment d'échange de regards amoureux avec la jeune fille du village de Kirikou qui était sensé se passer en silence. Je trouvais dommage que l'on ne profite pas musicalement de cet instant d'intimité entre ces deux personnages, et j'ai fait une proposition qui a été acceptée.

Quels instruments traditionnels et modernes avez-vous utilisés ?

Nous sommes restés dans l'univers musical de Kirikou, en employant des instruments comme la kora, le balafon, la flûte Peul, la guitare acoustique, les percussions, et de temps en temps, nous avons fait intervenir des samples d'ordinateur et des chœurs qui sortent un peu de ce qui avait été fait auparavant. Un violoniste est également intervenu avec une viole d'amour pour pouvoir imiter l'Imzad (violon monocorde touareg) pour le troisième conte.

Quels sont les principaux musiciens et chanteurs qui ont participé à l'enregistrement de la musique ?

Je peux citer le célèbre percussionniste Steve Shehan, Kandia Kora qui a joué les partitions de balafon et de kora, ainsi que David Aubaile, un excellent flûtiste peul. Et la voix de Karaba est celle d'Angélique Kidjo.

La musique joue un rôle tout à fait particulier dans le dernier conte, et permet de créer un moment très fort...

Les musiciens qui ont participé à la création de ce moment-là se sont investis avec beaucoup de passion et d'envie. J'étais venu avec ce qui n'était encore qu'une ébauche composée sur ordinateur, et tout a été magnifié et concrétisé au cours de cette très belle session où les vrais instruments et la voix d'Angélique Kidjo, qui est venue dans notre studio, se sont mêlés. C'est l'un des moments les plus intenses que j'ai vécu au cours de cette première expérience de long métrage. Et bien sûr la satisfaction de Michel Ocelot a été extrêmement gratifiante pour moi.

Comment s'est passée votre collaboration avec Angélique Kidjo ?

Ce fut un plaisir. C'est une dame que je respect beaucoup. Elle est très talentueuse et charismatique. J'étais un peu nerveux avant de la rencontrer mais dès qu'elle a franchi le pas de la porte du studio et que nous avons commencé à discuter, j'ai eu l'impression que je la connaissais depuis 10 ans ! (rires). Du coup cela a été plus simple de la guider et l'orienter vers ce que voulait Michel.

Connaissait-elle déjà le personnage de Kirikou et ses aventures ?

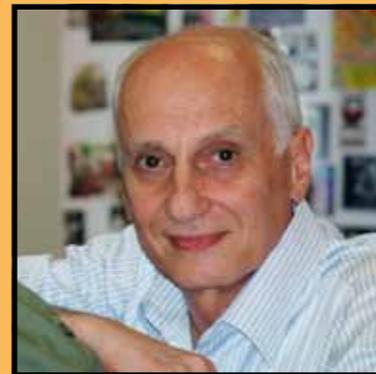
Oui, bien sûr ! Elle avait vu et aimé les deux premiers films. Ce petit personnage a marqué beaucoup de monde !





MICHEL OCELOT

AUTEUR, RÉALISATEUR, ANIMATEUR ET DESSINATEUR



BIOGRAPHIE

Né sur la Côte d'Azur, Michel Ocelot a vécu son enfance en Guinée, son adolescence en Anjou, avant de s'établir à Paris.

Michel Ocelot a consacré toute sa carrière au cinéma d'animation. Parmi ses courts métrages, il réalise notamment, *LES TROIS INVENTEURS*, (Bafta 1980 du meilleur film d'animation, Londres) qui sera suivi par *LA LÉGENDE DU PAUVRE BOSSU* (César 1983 du meilleur court métrage d'animation, Paris).

C'est en 1998 que le grand public découvre Michel Ocelot, grâce à l'immense succès public

et critique de son premier long métrage *KIRIKOU ET LA SORCIÈRE*.

Viennent ensuite *PRINCES ET PRINCESSES*, d'anciens contes en silhouette et *KIRIKOU ET LES BÊTES SAUVAGES*, co-réalisé avec Bénédicte Galup. *AZUR ET ASMAR* (2006), son 4ème long métrage, est encore un conte de fée, d'une rive à l'autre de la Méditerranée. Il a été sélectionné par le Festival de Cannes 2006 dans le cadre de la Quinzaine des Réalisateurs. En 2008, est publié un DVD de tous ses courts métrages, *LES TRÉSORS CACHÉS DE MICHEL OCELOT, SA VIE AVANT KIRIKOU...*

En théâtre d'ombres, et pour la première fois en 3D relief, son long métrage, *LES CONTES DE LA NUIT*, sorti en juillet 2011, a été le seul film français sélectionné en compétition à la 61^{ème} édition du prestigieux Festival International du Film de Berlin. *KIRIKOU ET LES HOMMES ET LES FEMMES* est son sixième long métrage d'animation.

FILMOGRAPHIE EN BREF...

LONGS MÉTRAGES

- 2012** KIRIKOU ET LES HOMMES ET LES FEMMES
- 2011** LES CONTES DE LA NUIT
- 2006** AZUR ET ASMAR
- 2005** KIRIKOU ET LES BÊTES SAUVAGES
- 2000** PRINCES ET PRINCESSES
- 1998** KIRIKOU ET LA SORCIÈRE

COURTS MÉTRAGES

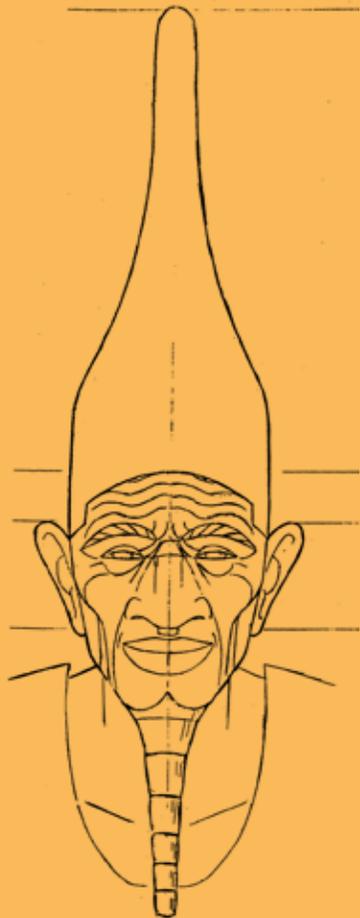
- 2008** L'INVITÉ AUX NOCES
- 1987** LES 4 VŒUX
- 1982** LA LÉGENDE DU PAUVRE BOSSU
- 1981** LES FILLES DE L'ÉGALITÉ
- 1979** LES 3 INVENTEURS

TÉLÉVISION

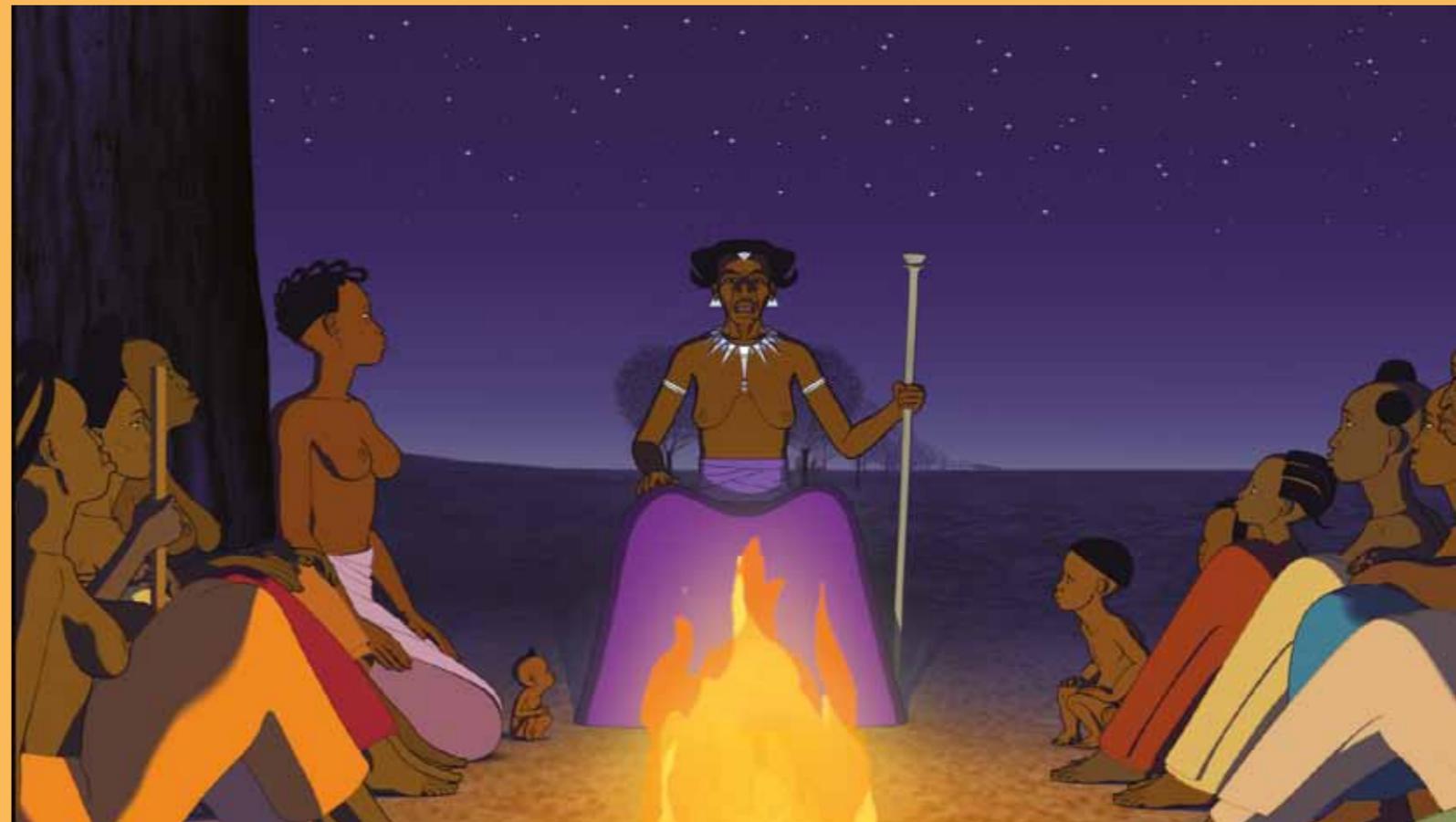
- 2010** DRAGONS ET PRINCESSES
- 1992** LA BELLE FILLE ET LE SORCIER
BERGÈRE QUI DANSE
LE PRINCE DES JOYAUX
- 1989** CINÉ SI
- 1986** LA PRINCESSE INSENSIBLE
- 1976** LES AVENTURES DE GÉDÉON

VIDÉO MUSIQUE

- 2007** EARTH INTRUDERS de Björk



Tous les films de Michel Ocelot ont été primés dans des festivals internationaux.





LES ARMATEURS DIDIER BRUNNER



Après avoir débuté dans la réalisation au milieu des années 80, Didier Brunner passe à la production, et crée la société Trans Europe Film avec laquelle il produit entre autre, *DES CHATS*, série adaptée de l'œuvre de l'artiste Steinlein, *TELETOON*, un magazine sur l'animation, puis en 1991, *LES CONTES DE LA NUIT* de Michel Ocelot.

En 1994, il fonde Les Armateurs.

La société remporte ses premiers succès dès 1997, grâce au court métrage *LA VIEILLE DAME ET LES PIGEONS* de Sylvain Chomet, puis au célèbre film de Michel Ocelot *KIRIKOU ET LA SORCIÈRE*,

sorti en 1998 (1,5 million d'entrées en France à ce jour)...

Suivront *PRINCES ET PRINCESSES* de Michel Ocelot (2000), *L'ENFANT QUI VOULAIT ETRE UN OURS* de Jannik Hastrup (2002), *LES TRIPLETTES DE BELLEVILLE* de Sylvain Chomet (2003, Festival de Cannes, sélection officielle hors compétition), *T'CHOUPI* (2004), *L'INVENTAIRE FANTÔME* (2004), *KIRIKOU ET LES BÊTES SAUVAGES* (2005) réalisé par Michel Ocelot et Bénédicte Galup, *VOS PAPIERS!* (2006), *BRENDAN ET LE SECRET DE KELLS* (2008) nommé aux Oscars en 2010, *KILL ME PLEASE* (2009) et *ALLEZ RACONTE!* (2010).

Pour le cinéma, après *ERNEST ET CÉLESTINE*, de Benjamin Renner (d'après les livres de Gabrielle Vincent et sur un scénario original de Daniel Pennac), Didier Brunner présente aujourd'hui *KIRIKOU ET LES HOMMES ET LES FEMMES* de Michel Ocelot.



MAC GUFF LIGNE JACQUES BLEDE



Jacques Bled est l'un des cofondateurs de la société Mac Guff Ligne, créée en 1986 et spécialisée dans l'animation 3D et les effets visuels numériques pour la publicité et le cinéma, soutenus par une R&D dédiée (entre autres CHASSEURS DE DRAGONS, AZUR ET ASMAR, IRRÉVERSIBLE, UN PROPHÈTE, WELCOME, SPLICE, KIRIKOU ET LES HOMMES ET LES FEMMES, ASTÉRIX ET OBÉLIX: AU SERVICE DE SA MAJESTÉ...)

En août 2011, Jacques Bled devient Président de la société Illumination Mac Guff, nouvelle société créée par Universal Pictures. Le studio d'Animation basé à Paris a fabriqué MOI, MOCHE ET MÉCHANT (2010), LE LORAX (2012) et travaille actuellement sur MOI, MOCHE ET MÉCHANT 2, sortie prévue en Juillet 2013.

Mac Guff est une entreprise indépendante entièrement détenue par ses fondateurs. Sur ses deux sites parisiens, rue de la Cavalerie et avenue de Wagram, le studio s'appuie sur un vaste socle de collaborateurs de haut niveau et supervise plus d'une centaine de projets par an, tous domaines confondus (publicité, TV, cinéma).

Jacques Bled a été nommé Chevalier dans l'ordre des Arts et des Lettres et a récemment pris la présidence de la Commission des Industries Techniques au sein du CNC.



THIBAUT AGYEMAN

COMPOSITEUR



Thibault K. Agyemang est né en 1986 à Pithiviers, d'une mère française antiquaire et d'un père ghanéen batteur, détenteur des rythmes du High Life et de l'Afro-Beat dans la digne lignée de Fela Kuti. Il baigne dès son plus jeune âge dans le milieu musical, commence l'étude du piano à 3 ans, et faisant preuve d'une rare maturité musicale, s'initie dès 6 ans aux programmes de musique assistée par ordinateur. Il compose ses premiers morceaux à l'âge de 10 ans. Sa scolarité par correspondance lui permet de suivre son père et son oncle à Amsterdam, où il se produit pour la première fois sur scène à 14 ans, dans

un quintet. Dès son retour à Paris, il se consacre à la composition, influencé par les courants classiques, contemporains et africains, et par des artistes comme Claude Debussy, Danny Elfman, Duke Ellington, Ella Fitzgerald ou encore Mark Isham.

Après avoir composé la musique de plusieurs courts métrages des élèves d'écoles de cinéma comme l'EICAR ou l'ESRA, Thibault Kientz Agyeman entame sa carrière professionnelle aujourd'hui, en signant la bande originale de KIRIKOU ET LES HOMMES ET LES FEMMES.

CRÉDITS

Réalisation, scénario, dialogues, graphisme..... **MICHEL OCELOT**
Synopsis coécrits avec..... **BÉNÉDICTE GALUP – SUSIE MORGENSTERN – CENDRINE MAUBOURGUET**
Musique..... **THIBAUT AGYEMAN**
Une coproduction..... **LES ARMATEURS – MAC GUFF LIGNE – FRANCE 3 CINÉMA – STUDIO O**
Producteur exécutif..... **IVAN ROUVEURE**
Directrices de production..... **NADINE MOMBO – ALEXANDRA GIULIANO**
Distribution des voix..... **GIGI AKOKA**
Avec les voix de..... **ROMANN BERRUX (KIRIKOU) – AWA SENE SARR (KARABA)**
Premier assistant réalisateur..... **JEAN-CLAUDE CHARLES**
Chefs décorateurs..... **CHRISTEL BOYER – THIERRY MILLION**
Chef monteur..... **PATRICK DUCRUET**
Studio d'animation..... **MAC GUFF LIGNE**
Post production image..... **B-MAC**
Producteur exécutif de la musique..... **EMMANUEL DELÉTANG – 22D MUSIC**
Ingénieur son..... **PHILIPPE BRUN**
Superviseur sonore..... **SÉVERIN FAVRIAU**
Studio d'enregistrement des voix..... **PISTE ROUGE – PARIS 17**
Studio d'enregistrement et de mixage..... **STUDIO BOIS ET CHARBONS**
Chargé de communication..... **JEAN-PAUL COMMEN**

Avec le soutien de la **RÉGION ILE-DE-FRANCE** en partenariat avec le **CNC**, et du **CNC (NOUVELLES TECHNOLOGIES EN PRODUCTION)**

Avec la participation de **CANAL+ - FRANCE TÉLÉVISIONS - CINÉ+**

Distribution Salles et Ventes Internationales..... **STUDIOCANAL**
Distribution Vidéo..... **FRANCE TÉLÉVISIONS DISTRIBUTION**



STUDIOCANAL

