



PLAY > ENTRETIEN

Princesse Dragon

« Ce film est un message pour mes filles. »

Après plus de cinq ans de gestation, le nouveau film d'Ankama Animations arrive enfin en salles le 15 décembre. Annoncé par Anthony Roux, dit Tot, lors du Cartoon Movie de 2017, le projet est terminé. Le producteur/scénariste/réalisateur nous raconte avec sincérité l'envers du décor d'un long métrage intimement lié à celle de sa propre famille.

TEXTE ET INTERVIEW VALENTIN PAQUOT

Après l'échec du film *Dofus*, Tot écoute les conseils d'un poids lourd du secteur, Marc Bonny de Gebeka Films. Il décide alors de mettre de côté le script du second film *Dofus* et change complètement de ton et de cible avec *Princesse Dragon*. Sur un plan plus personnel, il traverse également une période difficile. « Ma façon de sortir de cette torpeur dépressive a été d'écrire ma propre thérapie, c'est pour cela que le dragon n'arrive pas à avoir d'enfants. Puis, j'ai souhaité que ce film devienne de lui-même un message pour mes filles. » Poil est un enfant-dragon à l'apparence humaine. Sa rencontre avec *Princesse*, la fille du Roi, lui ouvre les portes du monde des humains. Cette fable sociétale sur fond d'univers de fantasy est un voyage initiatique qui évite les poncifs habituels et captive le spectateur de tout âge. L'animation épouse

parfaitement le style classique et le spectateur ne voit pas le temps passer, pour ne sortir de la séance qu'avec une seule question : « On y retourne ? ».

animascope_ *Princesse Dragon* sort enfin. Quel est votre sentiment à l'approche du grand jour ?

On entend parler du *baby blues* chez les femmes et j'ai l'impression de ressentir quelque chose du même acabit sans pouvoir vraiment comparer, n'étant pas une femme. Cela fait plusieurs mois que je suis dans une espèce de spleen. Après cinq ans d'investissement, on n'a plus le recul pour apprécier ce qui a été réalisé. Nous sommes dans l'attente de sa sortie, de sa réception, mais il y a aussi la peur que les cinémas soient encore fermés. Le distributeur décidera s'il repousse la sortie ou non.

Quel est votre meilleur souvenir de cette production ?

Quand j'ai montré à ma fille Coco les premières animatiques, elle avait trois ans. La voir rester concentrée pendant 15 minutes sur des images en noir et blanc m'a mis les larmes aux yeux et m'a conforté dans l'idée que nous allions dans la bonne direction.

Quelles sont vos références et influences pour le style graphique ?

Avec mon co-réalisateur Jean-Jacques, nos références pour ce film sont les vieux contes illustrés par Arthur Rackham, Edmond Dulac et Gustave Doré. Leurs livres ont conquis ma table de chevet. J'adore ces illustrations traditionnelles. Je trouve que Jean-Jacques a réussi à leur rendre honneur. Le film donne le sentiment d'avoir été fabriqué à l'ancienne, sans ressenti numérique. Jean-Jacques y a aussi mis sa touche. Il avait en tête les anciens films des pays de l'Est, avec un ton plus froid que ce que l'on voit d'habitude,

des couleurs plus pâles, plus réalistes. Nous avons comme volonté d'être moins criards, moins acidulés que le reste de la production contemporaine.

Combien d'essais avez-vous faits avant de trouver le bon style ?

Nous avons mis un an avant de nous arrêter sur un style avec Jean-Jacques. Il faut savoir que même si je suis crédité seul au scénario, Jean-Jacques m'a accompagné tout au long du projet. Pendant que j'affinais le script, il était là et me faisait des retours, souvent en se faisant l'avocat du diable. Pendant que j'écris, il dessine, il fait des croquards sur tout ce qui lui tombe sous la main : un cahier, un post-it, un chiffon... Puis il enrichit ses croquis, ici un trait, là une couleur. Nous avons une forme d'émulation positive quand nous travaillons tous les deux. Et sans s'en rendre compte, à un moment, ces personnages sur papier ont



A

La Sourcenouille et le Dragon, deux entités aux pouvoirs défiant l'imagination.

B

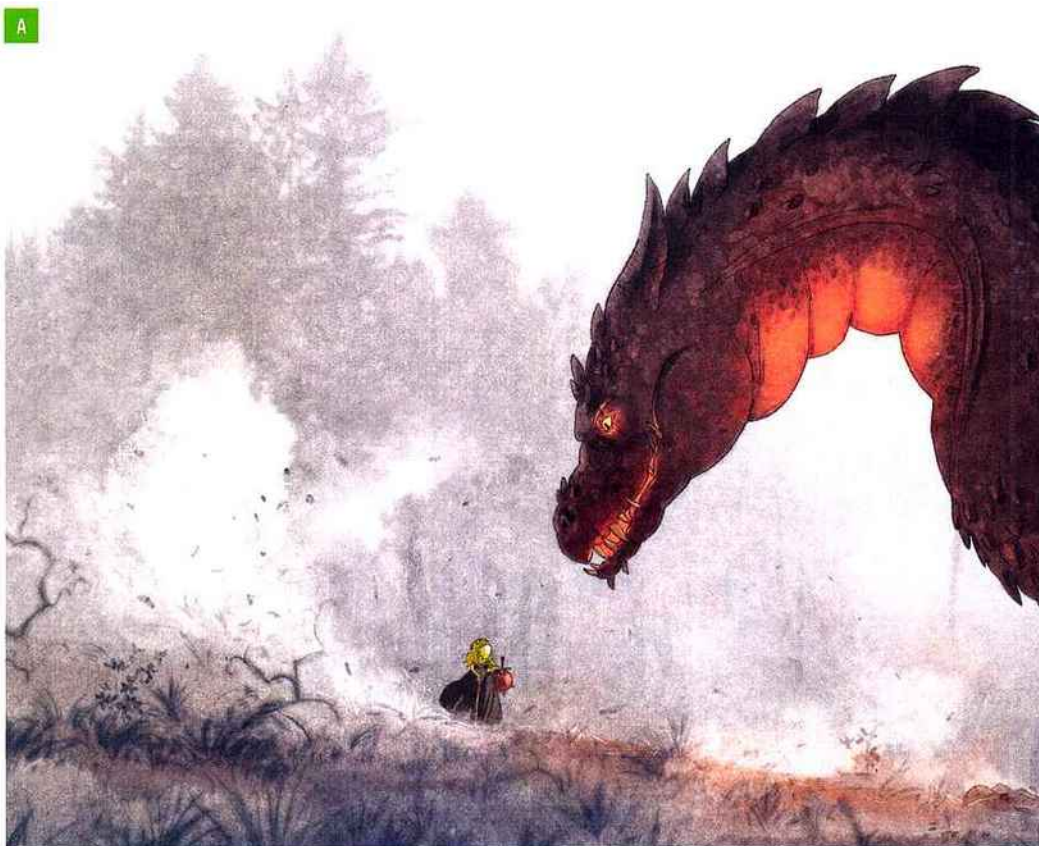
Le comte Albert est l'incarnation parfaite de l'enfant gâté et narcissique.

C

Tot adore les scènes de vie dans les films de Miyazaki. Ces scènes intimes porteuses d'une poésie tangible se retrouvent dans le film.

D

Travaux préparatoires pour la cité royale.



pris vie. Ils existent, nous nous attachons à eux, bien aidés par les expressions graphiques que Jean-Jacques leur a données.

Côté jeu vidéo, vous avez migré sur Unity, mais pour ce film, vous avez utilisé Harmony. Est-ce que vous avez eu une période d'adaptation pour dompter ce nouvel outil ?

La principale difficulté avec Harmony a été de trouver le bon trait, le contour. Nous voulions un trait un peu granulé qui ressemble à un trait réalisé au crayon de bois, irrégulier et avec des trous. Surtout pas un trait plein, qui est le rendu classique des outils modernes. Là où nous avons commis une grosse erreur, c'est de faire le compositing sur Harmony, c'était une catastrophe. Nous sommes très vite revenus sous After Effect pour cette étape-clé. Nos images sont des *bitmaps* animés avec des aplats. Harmony rendait un effet trop celluloïd, trop propre par défaut.

Les puppets dans Harmony sont-ils comparables aux rigs des modèles 3D ? Faut-il anticiper tout ce qui peut être animé ?
Complètement. C'est même plus contraignant que la modélisation 3D car on cherche à avoir un rendu 2D. J'ai du mal avec les rendus 3D, mais une fois modélisés, on peut

“On sait qu'on a trouvé le bon style quand à un moment donné les personnages prennent vie et que l'on s'attache à eux.”

changer la vue sans avoir à créer un nouveau modèle, ce qui représente un gain de temps, et donc d'argent, non négligeable.

Il y a un travail impressionnant sur le lighting.

Cela me fait plaisir qu'on le remarque. C'est un des sujets sur lesquels nous avons passé le plus de temps. Nous vérifions non seulement que les couleurs sont raccord d'un plan à l'autre, mais aussi qu'elles interagissent avec l'environnement. Lors de la scène où les deux héroïnes courent sous les éclairs, les teintes et les ambiances changent en permanence, j'en frissonne encore. Si la lumière change au sein d'une scène, comme pour les éclairs, alors, c'est géré au niveau du compositing. Si la lumière est constante dans une scène, nous la gérons dès la création en *ink & paint*.

Comment s'est déroulée cette production multi-studios ?

Tous les studios d'Ankama ont participé, ainsi que Studio No Border et Caribara. Caribara a pris 40% de l'animation à sa charge. Il faut savoir que nous ne sommes pas dans une relation de décideur à sous-traitant. Nous avons déjà travaillé avec eux, il y a pas mal d'anciens de chez Ankama là-bas et j'ai une confiance absolue envers eux. Studio No Border, notre studio Ankama à Tokyo, s'est occupé de la modélisation en 3D du dragon. Nous avons repris le mod et finalisé les textures en France. Les décors ont été intégralement réalisés à Paris et le reste à Roubaix, y compris le montage, le compositing et la gestion du pipeline.

Pourquoi le dragon a-t-il été réalisé en 3D ?

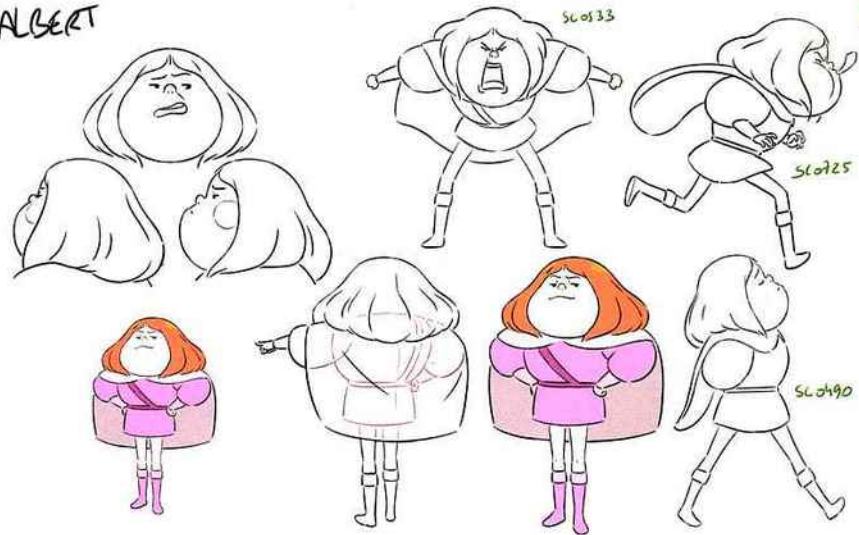
Jean-Jacques tenait à ce qu'il soit réalisé en 2D mais je craignais qu'il ne soit pas assez imposant, pas assez massif si on ne le réalisait pas en 3D. Il est énorme dans l'image, il faut qu'il ait cette allure gigantesque, imposante. Pour moi, avoir la possibilité de jouer sur les textures du dragon est un prérequis essentiel pour le rendu final, et c'était un moyen d'intégrer Studio No Border au projet.

Quel a été l'impact de la Covid sur la production ?

Humainement, ce virus a touché plusieurs animateurs ou leurs proches. Comme nous étions dès le départ sur une production multi-sites avec des petites équipes, passer en télétravail n'a pas été très difficile. Le système de quota est beaucoup plus simple sur une production d'animation, comparé au



ALBERT



jeu vidéo. Paradoxalement, c'est la première fois que nous respectons un budget d'animation : 5,4 millions d'euros. Personne ne fait plus de film d'animation pour si peu. L'avantage d'être à la fois au scénario et à la production, c'est que je peux dès l'écriture éviter les scènes trop coûteuses. J'ai par exemple très rarement mis des scènes avec des foules.

L'opposition humain et nature est-elle un appel à réagir ?

Ce que nous infligeons à notre monde est un sujet qui me tracasse. Nos gouvernements et gros industriels semblent se laver les mains de l'état de la planète et de la catastrophe vers laquelle nous nous dirigeons. Et individuellement, nous culpabilisons de plus en plus, ce qui crée une ambiance anxiogène. Il y a des messages à faire passer sur le sujet mais ce n'était pas si marqué dans *Princesse Dragon*. Même si le film reste très écolo dans l'esprit.

Le matérialisme est montré du doigt, est-ce une ode anticapitaliste ?



C'est plus la cupidité que j'essaie de pointer du doigt. J'ai quatre enfants et j'essaie de leur expliquer que la vraie quête dans la vie, c'est d'être heureux. Ce n'est pas d'amasser de l'argent, de posséder une grosse voiture ou une belle maison. Les gamins ont du mal à comprendre ça, ils ingurgitent une société ultra-matérialiste. Paradoxalement, les ados n'ont jamais été aussi malheureux qu'aujourd'hui, malgré tout le confort du monde moderne. Là-dessus les réseaux sociaux sont à blâmer pour moi, on est dans une quête perpétuelle du succès par la comparaison. En un sens, le Roi est honnête dans sa cupidité.

