

UN NOUVEAU DESSEIN POUR L'ANIMATION

PAR ALAIN LORFÈVRE
PHOTO BART DEWAELE

UN FILM D'ANIMATION SUR LA PREMIÈRE GUERRE MONDIALE, QUI FAIT UN USAGE RÉVOLUTIONNAIRE DE LA MOTION CAPTURE : C'EST LE DÉFI RELEVÉ PAR JAN BULTHEEL POUR CAFARD.



La Première Guerre mondiale a débuté en Belgique. Et c'est de là qu'arrivera sur les grands écrans le film le plus original et le plus novateur en rapport avec le conflit. Au qualificatif de « révolutionnaire », le réalisateur Jan Bultheel applaudit en riant. D'abord parce qu'une partie de *Cafard* a pour toile de fond la révolution russe

d'octobre 1917. Ensuite parce que ce film d'animation pour adultes a expérimenté avec succès un nouveau mode de production, qui lui a permis d'être entièrement réalisé en quelque dix-huit mois par six chefs de poste et six animateurs seulement, pour un budget remarquablement bas : 2,9 millions euros.

Initié par Tondo Films, la société que Jan Bultheel a fondé avec Arielle Sleutel, *Cafard* suit le périple d'André Mordant, champion de boxe belge. Alors qu'il est à Buenos Aires pour les championnats du monde, André apprend que sa fille a été violée par des soldats allemands lors de l'invasion du pays. Revenant dans le réduit de l'Yser où s'est réfugiée ce qu'il reste de l'armée belge, André, ivre de vengeance, s'engage dans le bataillon des Auto-Canons-Mitrailleuses (ACM), la toute première unité blindée de l'histoire. Mais ces véhicules trop lourds s'embourbent dans les plaines de l'Yser, qui viennent d'être inondées pour retenir l'avance allemande. Inutile sur le front Ouest, la division ACM est alors envoyée par la Belgique auprès de son allié russe. Un périple dont ses quelque 350 volontaires ne reviendront que quatre ans plus tard, après avoir traversé la moitié du globe...

« J'ai découvert cette histoire incroyable, mais authentique, dans le livre « Reizigers door de Groote Oorlog (Les voyages de la Grande Guerre) » d'August Thiry et Dirk Van Cleemput », rappelle Jan Bultheel. « Elle résume bien l'absurdité de cette guerre : cette unité d'élite, avant-gardiste pour l'époque, n'a pratiquement servi à rien d'un point de vue militaire. Mais ses volontaires ont été les témoins d'événements tragiques qui ont changé le monde d'après-guerre. Ces jeunes gars se sont retrouvés livrés à eux-mêmes en pleine

révolution et guerre civile russe, obligés de fuir par l'Est, à travers l'Asie, la Mongolie et la Chine. Quand ils sont finalement revenus en Belgique, bien après l'armistice, on s'est bien gardé de faire la publicité de ce fiasco. »

L'APPORT DE LA MOCAP

Réalisateur expérimenté de publicité et de courts métrages, Jan Bultheel a vu dans cet épisode la toile de fond idéale à une grande fiction épique et dramatique. « L'idée, à travers l'histoire de Jean Mordant, est de mettre en parallèle la fin d'un monde et la fin des idéaux d'un homme encore pétri des valeurs du XIXe siècle. » Plutôt que de puiser dans une imagerie passéiste, le réalisateur flamand recourt au contraire à une technologie de pointe du cinéma du XXIe siècle, dont il fait une utilisation radicalement neuve : la motion capture.

« J'ai réalisé pour la compagnie théâtrale MaisonDahlBonnema deux courts métrages d'animation utilisant la rotoscopie. Ils m'ont ensuite demandé un troisième film, où ils souhaitaient pouvoir interagir avec des personnages virtuels. C'était trop compliqué à réaliser en rotoscopie. » Cherchant une solution technique, Jan Bultheel a découvert qu'un costume de motion capture était disponible à l'école de Digital Arts & Entertainment, à Courtrai.

« Nous avons pu tourner avec cette combinaison trois jours de captation en mocap. Et au terme de six mois



MOTION-CAPTURE STUDIO - ©Mark Devos



« CE QUE NOUS AVONS RÉALISÉ POUR CAFARD N'A ABSOLUMENT RIEN À VOIR AVEC UN FILM D'ANIMATION CLASSIQUE »

Photos : *Cafard*

de production, nous avons un montage d'une heure et demie. » Le réalisateur avait non seulement trouvé la technique idéale pour son ambitieux *Cafard*, mais aussi expérimenté un workflow de production avec son jeune stagiaire et assistant 3D, Peter Paul Milkain. « Ce que nous avons réalisé pour *Cafard* n'a absolument rien à voir avec un film d'animation classique, souligne Jan Bultheel. D'abord, nous n'utilisons pas de story-board. Comme dans un film avec des acteurs, nous travaillons uniquement à partir du scénario. » Toutes les scènes de *Cafard* ont été tournées en trois semaines au studio Solidanim, à Angoulême, notamment avec l'acteur Wim Willaert, qui joue André Mordant. « Comme pour un film live, nous préparions les scènes avec les comédiens. Mais ceux-ci ne sont pas encombrés par l'emplacement des caméras : il n'y en a pas en mocap. Ils sont plus libre de leurs mouvements. De plus, il n'y pas de répétition « mécanique » pour tester les mouvements de caméra. Enfin, nous enregistrons les voix directement, quand les comédiens sont dans le feu de l'action. Ce type de tournage offre plus de spontanéité que dans un film live ou un film d'animation » note encore Jan Bultheel, qui y voit un gain en terme d'émotions.

Le réalisateur y gagne aussi en créativité : « Une fois la mocap réalisée, on obtient à l'écran un premier rendu très brut des avatars des comédiens, ce que j'appelle les « poupées Barbies » explique-t-il en riant. » On y ajoute les éléments de décors sous une forme très sommaire. » A partir de là, le réalisateur dispose sa caméra virtuelle, en exploitant au mieux l'interprétation de ses comédiens invisibles. Ce résultat, premier montage du film, est baptisé offline edit. C'est un peu l'équivalent de l'animatique pour un film d'animation classique, mais une animatique plus précise et proche du résultat définitif. C'est seulement alors que commence la troisième étape : la finalisation de la modélisation des personnages et des décors (ou compositing), la colorisation, la texturisation et l'éclairage.

UNE NOUVELLE VISION DU CINEMA D'ANIMATION

Ce qui est fascinant, c'est que grâce à la motion capture et autres techniques numériques mises en oeuvre, *Cafard* a été réalisé par une très petite équipe. Le contrôle artistique en est renforcé. Jan Bultheel a pu travailler directement sur les couleurs et les textures, chose pratiquement impossible dans un film d'animation « classique ». L'esthétique globale est ce que le réalisateur qualifie de low-poly : « Je ne voulais pas tomber dans cette quête du réalisme ou des textures trop élaborées que l'on voit dans tous les films d'animation en images de synthèse aujourd'hui. » Les choix du réalisateur, qui est aussi peintre à ses heures, se sont portés sur des couleurs plus expressionnistes que figuratives. » Chaque scène dispose d'une dominante chromatique qui reflète les émotions des

personnages. » La palette de couleurs ou les camaïeux, soignés, traduisent l'affection du réalisateur pour la peinture à l'huile moderne et ses aplats denses et uniformes. Jan Bultheel a aussi apporté sa « patte » personnelle sur les personnages et les décors. « Lors de la texturisation, on « déplie » en quelque sorte l'enveloppe qui habille la poupée 3D. On peut alors appliquer la texture sur cette surface 2D ». Le réalisateur a souligné certains aspects des personnages par des petits traits très stylisés. Le résultat rappelle le graphisme des auteurs de bande dessinée José Muñoz ou Comès. « Nous avons eu la chance de trouver une équipe créative ouverte à une approche neuve du cinéma d'animation » se réjouit Jan Bultheel. La post-production de *Cafard* sera achevée en mars 2015. De quoi placer le film idéalement à la veille des grands festivals internationaux. Ce film, décidément pas comme les autres, sera accompagné d'une adaptation en bande dessinée, mais aussi d'une application web originale : le faux carnet de route d'un des compagnons d'André Mordant, qui permettra de découvrir l'envers du décor de cette production qui pourrait ouvrir de nouvelles perspectives au cinéma d'animation européen. ☒





4. WIM VANDEKEYBUS



6. JAN BULTEEL



8. JEROEN PERCEVAL

24 - HOUR PARTY PEOPLE

PAR IAN MUNDELL
PHOTO BART DEWAELE



SUR LES ROUTES DE LA CROATIE, UN CHAUFFEUR DE BUS S'OUVRE À BEAUCOUP PLUS QUE LE PUBLIC D'UN FESTIVAL ÉLECTRO. À L'INSTAR DU RÉALISATEUR ET SCÉNARISTE RAF REYNTJENS ET DE SON ÉQUIPE, POUR LESQUELS PARADISE TRIPS FUT UN VOYAGE DANS TOUS LES SENS DU TERME.

Deux mondes s'entrechoquent dans *Paradise Trips*, premier long métrage de Raf Reyntjens, réalisateur renommé de publicité et clip vidéos : celui d'un chauffeur de bus conservateur et borné, de près de soixante ans, Mario Dockers (Gene Bervoets), et celui du fils qu'il a abandonné, Jim (Jeroen Perceval), qui vit toujours comme un post-adolescent alors qu'il dépassé la trentaine. Ce qui les réunit, c'est le fils de Jim, Sunny – ce petit-fils dont Mario ignorait tout – et un festival de musique électronique dans les montagnes croates. Mario conduit le bus des ravers en route pour les montagnes du Velébit – et ce faisant se voit emmené bien loin de son petit confort habituel. Reyntjens a entamé le développement de *Paradise Trips* il y a près de six ans, juste après avoir signé le court métrage de guerre *Tunnelrat* (2008). Y figurait un Matthias Schoenaerts encore largement méconnu, qui était aussi apparu dans un court métrage précédent du réalisateur, *A Message From Outer Space* (2004), co-dirigé avec Roel Mondelaers. Reyntjens est arrivé tardivement au cinéma. Au lycée, il avait choisi comme orientation le sport, principalement

parce que cela n'impliquait pas « de suivre des cours ennuyeux ». « Après mes études, je ne savais pas quoi faire de ma vie. » Deux choses vont y remédier : la découverte de *Vol au-dessus d'un nid de coucou* et un conseiller en orientation professionnelle qui lui fait remarquer que le cinéma pourrait être un boulot amusant. « Lorsque l'on m'a confirmé que c'était vraiment envisageable, j'ai su immédiatement que c'est ce que je voulais faire. » Reyntjens a suivi les cours du RITS, école des arts de la scène à Bruxelles, dont il est sorti diplômé en 1999. Durant les cinq années suivantes, il a réalisé des clips vidéo et des publicités, parfois seul, parfois avec le co-réalisateur flamand Roel Mondelaers (« On se faisait appeler Raf & Roel »). Comme Michaël R. Roskam (« *Bullhead* », « *The Drop* »), il fut aussi membre de « Claxon United », un collectif d'aspirants jeunes réalisateurs, qui échafaudaient des plans de carrière et s'échangeaient leur scénarios. Depuis, tous ont réalisé des longs métrages. *Paradise Trips* fut développé au sein de Binger Film Lab, une résidence d'artistes destinée à des professionnels du cinéma patentés.