

arte LÉPHANT

4/6 ANS



INFORMATIONS SUR LE FILM ET LES RÉALISATEURS

Document rédigé par Les Films du Préau



www.lesfilmsdupreau.com



FRANZ ET LE CHEF D'ORCHESTRE

(BLAND TISTLAR)

Un film de **Uzi et Lotta Geffenblad**

Sortie le 1^{er} février 2006



Suède, 2005, 46 minutes, éléments découpés - Visa n 114 123 - format : 1,37 - son : dolby SR

Scénario : **Uzi Geffenblad** • Image : **Lotta Geffenblad**

Graphisme et animation : **Lotta Geffenblad** • Storyboard : **Uzi et Lotta Geffenblad**

Musique et son : **Uzi Geffenblad** • Décors : **Lotta Geffenblad**

Montage : **Uzi Geffenblad** • Production : **ZIGZAG ANIMATION**

Doublage : **Soundfactor Boulogne**

Voix françaises : **O. Cywie, F. Popovic, O. Korol, M. Diot**

En compétition au Festival d'Annecy 2005

Pour les enfants à partir de 4/6 ans

L'HISTOIRE

Franz accompagne son père chef d'orchestre à une colonie musicale d'été. Il aimerait jouer d'un instrument mais il est encore trop petit. C'est pourtant lui qui, pour sauver le concert, viendra au secours du soliste victime de la méchanceté des autres enfants.

En musique, les histoires vont se nouer autour de ce trio en passant du rire aux larmes.



LES RÉALISATEURS

UZI GEFFENBLAD est né en Israël en 1964 et s'installe en Suède en 1986. Enfant, il apprend à jouer du cor et se produit avec des orchestres et dans des théâtres. Depuis le milieu des années 80, il compose des musiques de films de styles très différents. Il œuvre également au scénario, à la bande-son, au montage, à la réalisation ou à la production de projets d'animation. Il travaille sur de nombreux films dont *Triangeln* (1989), *Snabeln och Elefanten* (1995), *Aprikoser* (1996) Grand prix à Oslo et Meilleure animation au Caire, Barcelone ou Séoul, *Prinsen av Ponte corvo* (2000), *Kungliga Kalamiteter* (2001), *När vi dör* (2002) primé à deux reprises et *Kakan* (2003) récompensé à Bucarest.



LOTTA GEFFENBLAD est née en Suède en 1962. En 1985, elle obtient un diplôme en design et publicité à l'école Beckmans à Stockholm, et la même année, elle crée la société de production Zigzag Animation. Elle participe comme réalisatrice, directrice artistique ou encore animatrice à plus de vingt projets animés dont *Resan* (1985), *Dammsugaren* (1992), *Aprikoser* (1996), *När vi dör* (2002) meilleur film au LIAF à Londres et prix d'honneur à Gävle en Suède, *Kakan* (2003) ou encore la série TV *Creep School* (2003). Elle illustre également des livres, des magazines et toute une page de dessins humoristiques lui est réservée dans le magazine suédois *Allers*.



LES PERSONNAGES PRINCIPAUX

FRANZ

Franz est un petit garçon dont le père est chef d'orchestre. Il rêve de jouer d'un instrument mais son père le trouve encore trop jeune. Alors, il observe sagement les répétitions et participe à sa manière en battant la mesure sur une boîte en métal.

Le jour où le soliste perd l'embouchure de son cor, il fait tout son possible pour l'aider à la retrouver. Il a alors l'impression d'être utile et de prendre enfin part à la vie de cet orchestre.

Franz : "Papa, quand est-ce que je vais apprendre à jouer d'un instrument ?"

Le père : "Tu es trop petit. Tu dois attendre d'avoir perdu toutes tes dents de lait."

Franz : "J'en ai déjà perdu une, regarde."

Le père : "j'ai dit TOUTES tes dents de lait."

LE CHEF D'ORCHESTRE

C'est le père de Franz. Il a emmené cette troupe de musiciens en colonie de vacances. Distrait et un peu gauche, il ne pense, ne vit que pour la musique et n'est pas toujours très attentif à son fils. Il se montre parfois un peu rude avec les enfants de l'orchestre, notamment avec le jeune soliste qu'il traite malencontreusement de "gros" sous le coup de la colère...

Le père : "Répéter sans être concentré, c'est la pire des choses pour un musicien. C'est votre avenir qui est en jeu. Vous y avez pensé ?

Vos doigts se dénouent, vos oreilles s'ouvrent telles des fleurs qui attendent... la pluie. Il faut les laisser s'épanouir. Laissez la musique vous remplir..."

Franz : "Mon père peut parler et parler, jusqu'à ce qu'il... en perde le fil !"



LE CORNISTE

Soliste, il est le musicien indispensable de l'orchestre mais aussi son bouc émissaire. Il se sent très seul et les autres enfants ne cessent de lui jouer de mauvais tours. Quelques jours avant le concert, on lui vole son embouchure préférée.

Il perd alors tous ses moyens et refuse de jouer au concert. Franz et son père vont alors tout mettre en œuvre pour sauver le spectacle.

Franz : "Tu es triste parce que mon papa s'est conduit bêtement ? Le concert va bientôt commencer et tout le monde te cherche... et tous les parents vont arriver."

Le soliste : "Personne ne me cherche... Personne ne m'aime... Ils sont tous méchants. Et puis, mes parents ne viendront pas."

Franz : "Mais, moi je t'aime bien..."

INTERVIEW DE UZI ET LOTTA GEFFENBLAD

L'histoire de "Franz et le chef d'orchestre" se déroule dans le monde de la musique. Uzi, est-ce que le fait d'être vous-même musicien, vous a donné l'envie de montrer cet univers ? Même le jeu vidéo dans le film est sur la musique !

La réponse fait partie de votre question... J'ai été élevé dans une maison de musiciens et la plupart de mes meilleurs souvenirs d'enfance sont liés aux colonies musicales.

A 3 ans, je connaissais déjà les noms de tous les instruments d'un orchestre symphonique et ceux des compositeurs de musique classique mais par contre, je ne pouvais pas citer un seul nom de chanteur ou de groupe Pop Rock (pas même les Beatles !) avant mes 15 ans !

Le monde de la musique classique est isolé du reste du monde, comme une vieille île au milieu des temps modernes. Et je pense qu'il n'y a aujourd'hui plus grand monde sur cette île !

Vous utilisez la technique du papier découpé dans le film, pourtant vous utilisez aussi des objets en 3 dimensions dans le film, comme les plantes. Est-ce que vous pouvez nous expliquer un peu plus la conception du film ?

En effet les chardons sont vrais et ont été importés du Moyen-Orient. L'ambition était de créer le sentiment d'un univers en 3 dimensions tout en continuant d'utiliser la technique du papier découpé dont nous avons l'habitude.

Toutes les têtes des personnages sont d'abord créées en marionnettes et ensuite photographiées à 360. Il y a 25 personnages qui ont 30 positions différentes, donc nous avons pris environ 750 photos. Chaque photo est ensuite retravaillée, notamment repeinte et photocopiée en deux tailles (de manière à pouvoir faire des gros plans et des plans de groupes).

Les 1500 images ont été alors découpées et photocopiées. 1500 ont été collées sur un film plastique blanc et 1500 sur un film plastique noir. Nous avons donc 3000 silhouettes en plastique. Les corps des personnages quant à eux sont dessinés à la main sur du papier noir.

Chaque partie ainsi obtenue est alors placée sur les différents niveaux de la table multiplane (une machine faite de 3 à 6 niveaux de verre d'une dimension de 120x70).

Ensuite il suffit de bouger chaque partie (personnage, décors...) à la main pour animer.





Les expressions des personnages sont créées en mettant un film transparent sur les visages et en dessinant les différentes expressions (bouches, cils, joues...) directement sous la caméra. Nous utilisons toujours une caméra 35mm mais la table multiplane et les mouvements de caméra sont contrôlés par ordinateur. Nous contrôlons l'image grâce à une petite caméra vidéo, du coup nous filmons à la fois avec la caméra vidéo et la caméra 35mm. C'est aussi simple que ça !

Plus que sur les mouvements des personnages, vous jouez énormément sur les expressions faciales de vos personnages, ce qui permet de rendre l'ensemble de votre film très "vivant". Est-ce que c'était pour vous la meilleure façon de raconter cette histoire ?

Créer un personnage "vivant" en animation est l'une des choses les plus compliquées à faire. Il est plus facile de se concentrer sur l'action ou le mouvement et il est moins commun de se concentrer sur les visages. On a tout fait pour créer des personnages avec des visages forts y compris les personnages secondaires.

Vous avez fait le film avec une petite équipe. Combien de temps a duré sa fabrication ?

L'idée nous est venue en 1996 mais cela a pris du temps pour développer et financer le projet. On a ensuite cherché des animateurs en Suède qui utilisaient la technique du papier découpé, mais à part Lotta, on n'en a pas trouvé ! On a eu des contacts avec des animateurs en Europe mais il paraissait compliqué de travailler à distance sur un film si personnel. Donc au final toute l'animation a été faite par Lotta.

Seul le jeu vidéo a été fait par quelqu'un d'autre (Mia Tinglöf) ainsi que quelques autres détails dans l'animation mais ensuite ils ont été animés sous la caméra par Lotta, ce qui fait que ce projet a duré assez longtemps, presque 7 ans de travail, dont 4 à 5 ans uniquement pour l'animation.

Pour l'équipe, une trentaine de personnes a travaillé sur de courtes périodes au studio pour découper, peindre, boire des cafés...

Mais nous avons aussi fait des pauses pendant la production pour faire d'autres choses, sinon nous serions devenus fous ! Lotta dessine des personnages pour une série télé appelée *Creep School*, quant à moi je produis des courts métrages.





Et comment travaillez-vous ensemble ? Qui fait quoi ?

Uzi a écrit le scénario et ensuite, nous avons développé le story-board tous les deux. Uzi a fait le timing de chaque scène et nous avons "réalisé" ensemble le film sur papier. Je me suis occupée ensuite de l'animation. Au milieu de certaines scènes, on regardait les rushes pour corriger ce qui n'allait pas. Uzi a fait le montage du film et me demandait pendant ce temps là de faire ou refaire de nouvelles prises si nécessaire. On a rajouté environ 200 scènes durant le tournage. On a animé environ 90 minutes de film et le montage final fait 46 minutes ! En ce qui concerne le son, Uzi a enregistré la musique et les voix mais nous avons dirigé les acteurs tous les deux.

Vous jouez beaucoup avec le medium cinéma : le voyage est réalisé comme un film 8 mm et la séance photos est faite... de photos. Est-ce que c'est important pour vous ?

J'apprécie de pouvoir utiliser toute la gamme de possibilités que m'offre le fait d'être réalisateur. Et j'aime l'idée qu'en plein milieu d'un film on vous rappelle que vous regardez un film, que vous êtes au cinéma !

C'est comme quand Mel Brooks ou Woody Allen se mettent en plein milieu d'une scène à parler directement à la caméra.

Cela permet de vous sortir de l'illusion du cinéma pour mieux vous y replonger par la suite.

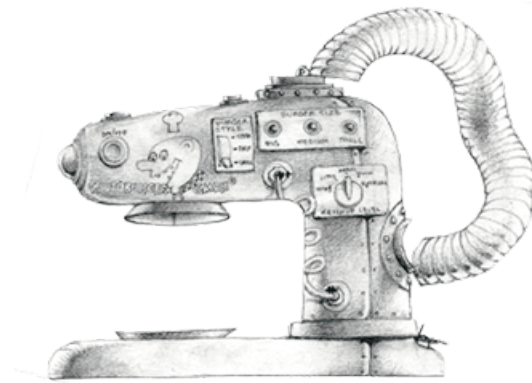
C'est aussi une bonne manière d'être sûr que le spectateur ne s'endorme pas !

Pour nous, faire de l'animation ce n'est pas seulement raconter une histoire, mais aussi explorer différentes formes d'expressions artistiques.



L'un des thèmes centraux de votre film est la relation qui unit ce passionné de musique à son fils auquel il refuse la possibilité de jouer d'un instrument. Plus on avance dans le film, plus on se rend compte que le fils est plus mature que le père.

Tout parent doit accepter qu'un jour son enfant grandisse. Quand vous êtes enfant, vous voulez à la fois ressembler à vos parents et vous en affranchir. Franz veut intégrer le monde de son père moins pour lui ressembler que pour lui prouver qu'il existe.



L'autre thème c'est le respect. Est-ce que vous pensez que l'animation est un médium idéal pour traiter de ce sujet ? Etait-il important pour vous de ne pas être trop manichéens, car même le père après son discours sur la tolérance insulte le garçon qui est gros ?

Le respect est un sujet très compliqué. Parfois, il est plus facile de parler de sujets sérieux avec un peu d'humour. Les gens sont plus ouverts quand ils rient !

L'animation est une bonne manière de mélanger des sujets "sérieux" et "légers".

La plupart d'entre nous admettons bien sûr qu'il faut respecter les autres pour ce qu'ils sont, mais en fait nous jugeons tout le temps les gens dans leur manière de parler, de s'habiller...

Quand on regarde les choses de loin c'est toujours facile d'être sage.

Et il faut une certaine paix de l'esprit pour être tolérant !

Quand le père est sous pression et que tout le monde se moque de lui, il ne peut plus se contrôler et dit ce qu'il pense réellement du joueur de cor.

Alors peut-être que le respect c'est réussir à contrôler ses propres émotions ?

Pourquoi avez vous choisi le point de vue du petit garçon ?

Est-ce que vous pensez que les enfants ont une meilleure vision du monde ?

En fait l'enfant est étranger à l'orchestre et c'est pour cela qu'il raconte l'histoire. Il raconte seulement ce qu'il voit ou comprend, ce qui n'est pas forcément toute l'histoire. Il croit qu'il raconte ce qui arrive aux autres (son père, l'orchestre, le joueur de cor) mais en fait il se dévoile lui-même.

Je ne pense pas que les enfants aient une meilleure vision du monde, ils ne le connaissent pas encore vraiment. Il sont surtout fascinés et intéressés par les petites choses. Et pour moi ce sont ces petites choses qui font les histoires intéressantes !

Le monde est fait pour les adultes, mais beaucoup d'entre eux ne le comprennent pas vraiment non plus.



Interview réalisée par Alexis Hunot - novembre 2005