

Making of *The Breadwinner*

Compte-rendu par Léa Mendelbaum

Lors de cette rencontre Reza Riahi, directeur artistique de *The Breadwinner*, nous entretient des choix artistiques opérés tout au long de la réalisation du film, ainsi que des références sur lesquelles se sont appuyés ces choix.

Reza Riahi précise d'entrée de jeu qu'il n'abordera pas le sujet de l'Afghanistan ni ce qu'il s'y passe, pour la raison simple que la réalisatrice, Nora Twomey, s'en charge – à son sens très bien – lors des festivals auxquels elle est invitée. En tant que directeur artistique, lui nous parlera dès lors de l'art fiction et des choix opérés aux différentes étapes de la réalisation. Pour ce faire, le directeur artistique divise entre deux univers, que nous avons pu cerner dans le film : le monde mythologique de la quête de Souleyman (une histoire entamée par le père et, suite à son emprisonnement, continuée par Parvana) et le monde « réel » où se déroule l'histoire de Parvana. Ces deux univers ayant été construits avec deux esthétiques différentes, étant donnée leur nature respective.

En ce qui concerne le développement artistique du monde « réel », l'authenticité était un point très important pour la réalisatrice. L'équipe s'est basée sur des photos et ce, à chaque décision prise tout au long de la fabrication du film. Ces images d'appui furent le fruit d'un profond travail de recherche, comprenant notamment de multiples rencontres avec des immigrés afghans, le visionnage de documentaires et courts métrages à foison, etc.

Reza Riahi nous montre quelques recherches visuelles sur les lieux. Le storyboard artist aura dessiné des centaines de croquis de Kaboul : des marchés, des quartiers... Il a également fait de multiples recherches, dans le but de cerner une vue d'ensemble des lieux, sans mouvement de caméra.

Le directeur artistique précise que ces nécessités de recherche et d'authenticité n'ont pas sacrifié à la liberté artistique : il y eut création à foison, sur base de laquelle des choix ont été faits.

Il illustre l'évolution organique que fut la création du film par le cas précis du choix des couleurs et des lumières. Pour les couleurs, des essais à l'aquarelle ont révélés leurs effets assez bruts, sablonneux. Des

essais à la gouache, ont révélés leurs effets plus poétiques, éthérés. En ce qui concerne les ombres et le background, l'équipe a découvert qu'il fallait en atténuer l'expressivité, afin de laisser la place à celle des personnages. Les ombres et les backgrounds se sont révélées des données importantes dans ce film, et leur traitement a été pensé avec soin. Dans ce souci de privilégier l'expressivité des personnages, le quartier de Parvana est fabriqué en contraste avec les couleurs des personnages. La fadeur du background a été exagérée afin d'amplifier la « communication » du personnage avec le public. Pour les personnages au passage, l'équipe a traversé des étapes plus arty ou d'autres plus cartoonesques. Plusieurs artistes se sont essayés à plusieurs secteurs et les discussions furent nombreuses. Parfois même, donnèrent-elles lieu à des petites modifications du script sur base de découvertes couleurs par exemple. La maison familiale fut un challenge pour l'équipe, lors du storyboarding et de l'animation. En effet, si la maison devait paraître pauvre et petite, les mouvements des six membres de la famille devaient se chorégraphier élégamment et le décor ne pas paraître répétitif.

En ce qui concerne le développement artistique du monde mythologique (la quête de Souleyman), privilège nous est donné de voir quelques essais accouchant au fur et à mesure du résultat final. Reza Riahi souhaitait différencier cet univers mythologique en le traitant avec une animation un peu old school, filmée en caméra. Après de longues discussions, on arrêta le choix sur du collage papier et du digital cut out. Ce juste milieu faisant un joli pont entre des inspirations traditionnelles et l'opportunité de détente qu'offre l'histoire de Souleyman, ancrée dans le dur récit de ce que vit Parvana.

Quelles furent ces inspirations traditionnelles ? De magnifiques enluminures de manuscrits arabes ou de mythologie hindoue. Pour le personnage de la vieille sorcière qui aide Souleyman, l'inspiration s'est trouvée auprès de villageoises afghanes, parées de leurs bijoux et vêtements splendides... ainsi que, confidence, auprès de la grand-mère même de Reza Riahi. Dans le monde mythologique, les personnages n'ont pas de diversité d'angle : ils sont soit de profil, soit de face. Les centaines lucky paintings d'Iran et du Tajikistan ont inspiré ces fleurs aux pétales généreux, éclochant à la fin du film en autant de notes d'espoir colorées.

La fin de la rencontre approche, et l'on demande quels conseils donnerait Reza Riahi à ceux qui souhaitent faire ce métier ? Pour le directeur artistique, quasi fraîchement sorti de La Poudrière, la légitimité

de sa réponse ne va pas encore de soi. Mais s'il ne se sent pas encore qualifié pour prendre position, il y a bien une chose qui lui vient à l'esprit. Et ce serait peut-être la nécessité d'apprendre. Et sans doute aussi, de toujours faire ce que l'on valorise, ce que l'on pense bon. Choisissez ce qui a de la valeur pour vous et développez votre technique autour, conseille finalement Reza Riahi.

Enfin, le directeur artistique souhaite clôturer l'échange sur une photo de l'équipe du film et rendre hommage à la réalisatrice, Nora Twomey, qu'il admire pour sa foi et pour sa force. Il se sent très fier d'avoir fait ce film avec elle et, si elle n'est pas présente aujourd'hui, il souhaite toutefois lui exprimer sa grande gratitude.