

XILAM
PRÉSENTE

**CHAT VA
CHAUFFER!**



AU CINÉMA
LE 7 AOÛT 2013

OGGY
ET LES
CAFARDS
Le Film



DISTRIBUTION



88, rue de la Folie Méricourt
75011 Paris
Tél : 01 53 53 52 52
www.bacfilms.com

**MARC DU PONTAVICE
PRÉSENTE**

OGGY ET LES CAFARDS Le Film

**UN FILM DE
OLIVIER JEAN-MARIE**

SORTIE NATIONALE LE 7 AOÛT 2013

 **/OGGY.PAGEOFFICIELLE**

**DÉCOUVREZ LE JEU MOBILE OGGY ET LES CAFARDS
DÈS JUILLET 2013**



Durée : 1 h 20 - Format : 1.85 - Son : 5.1
Matériel presse téléchargeable sur www.bacfilms.com

RELATIONS PRESSE

ROBERT SCHLOCKOFF

BETTY BOUSQUET

9, rue du midi - 92200 Neuilly sur Seine

Tél : 01 47 38 14 02

rscom@noos.fr

OGGY ET LES CAFARDS, LA SÉRIE

Qui ne connaît pas le chat bleu Oggy sans cesse harcelé par un trio de cafards : Joey, Dee-Dee et Marky ? Diffusée pour la première fois en 1998, la série OGGY ET LES CAFARDS devient rapidement un des succès les plus pérennes du petit écran. Plébiscitée autant par les enfants que leurs parents depuis plus de 15 ans, elle suit la grande tradition de l'âge d'or des cartoons américains. C'est ainsi que la série connaît une carrière internationale. Elle a été vendue dans plus de 150 territoires et notamment sur les 3 grands networks : Cartoon Network, Nickelodeon, Disney Channel.

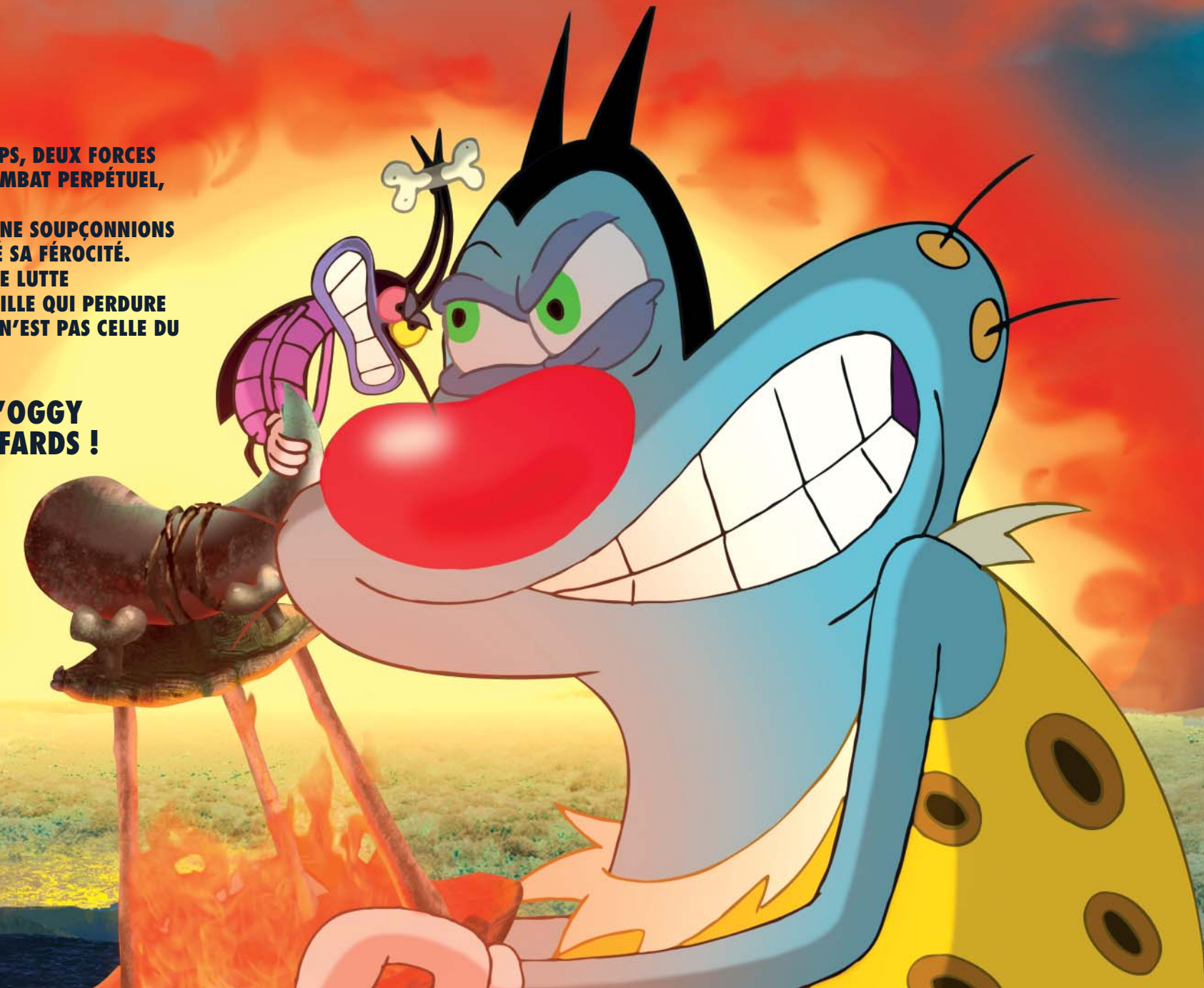
À PROPOS DE XILAM

Fondée en 1999 par Marc du Pontavice, Xilam Animation est une société de production de contenu familial qui conçoit, produit et distribue des dessins animés, pour la TV, le cinéma et les nouvelles plateformes technologiques. Disposant d'un catalogue de 1500 épisodes de programmes riche en succès mondiaux (Les Zinzins de l'espace, Lucky Luke, Ratz, Zig et Sharko, etc), le groupe Xilam emploie plus de 300 personnes, dont 200 artistes, répartis sur ses deux studios à Paris et Hô-Chi-Minh Ville (Vietnam).

SYNOPSIS

DEPUIS LA NUIT DES TEMPS, DEUX FORCES S'AFFRONTENT EN UN COMBAT PERPÉTUEL, TOTAL ET SANS PITIÉ. UN COMBAT DONT NOUS NE SOUPÇONNONS PAS L'EXISTENCE MALGRÉ SA FÉROCITÉ. CE CHOC DE TITANS, CETTE LUTTE ANCESTRALE, CETTE BATAILLE QUI PERDURE À TRAVERS LES ÂGES, CE N'EST PAS CELLE DU BIEN CONTRE LE MAL...

C'EST CELLE D'OGGY CONTRE LES CAFARDS !



ENTRETIEN AVEC MARC DU PONTAVICE, PRODUCTEUR

La carrière de Marc du Pontavice a débuté au sein de Gaumont dans le registre de productions internationales comme la série Highlander. En 1992, un changement de réglementation rend impossible le tournage d'œuvres françaises en langue anglaise, leur fermant ainsi le marché international. Marc du Pontavice propose alors à Gaumont de lancer plusieurs séries animées en 1994/95, puis crée en 1995 la société Gaumont Multimédia qu'il rebaptisera Xilam après l'avoir rachetée à Gaumont. Impressionné par la série américaine Ren & Stimpy, il se lance dans le style cartoon/slapstick et développe Les Zinzins de l'Espace avec le dessinateur/auteur Jean-Yves Raimbaud. La série connaît un succès mondial. Souhaitant aller plus loin, le producteur demande à Jean-Yves Raimbaud d'imaginer les personnages d'une série sans dialogues, un « Tom & Jerry de l'an 2000 » basé uniquement sur la comédie visuelle. C'est ainsi qu'un chat bleu et trois cafards sont nés, et qu'une folle poursuite a commencé...

LA GENÈSE DES PERSONNAGES

Comment le regretté Jean-Yves Raimbaud vous a-t-il présenté l'idée d'Oggy et les Cafards en 1997, après que vous lui ayez demandé de réfléchir à une série « muette » fondée sur des gags visuels ?

Jean-Yves a eu l'idée amusante d'inverser les rôles. Il m'a dit « Le personnage principal est toujours un chat, les personnages secondaires ne sont plus des souris mais des cafards, et ce sont ces vilains cafards qui ennuiement toujours le malheureux chat. » J'ai beaucoup aimé cette idée de transfert affectif : on allait éprouver de l'empathie pour le pauvre Oggy, tout en étant amusé par les trois cafards parce qu'ils sont sardoniques et cependant furieusement drôles...

Au départ, Jean-Yves n'était pas sûr qu'il faille renoncer aux dialogues, mais Olivier Jean-Marie a créé un storyboard d'épisode pilote de 3 minutes si éblouissant que nous avons su que le résultat serait fantastique sans paroles. Nous avons produit le pilote, et l'engouement a été fulgurant. Ce succès ne s'est jamais démenti depuis. Cette année, nous fêtons les 15 ans de diffusion d'Oggy et les Cafards, qui a été lancée aux USA en 1998 sur la chaîne Fox. Depuis, la popularité de la série s'est propagée partout dans le monde, notamment en Asie (c'est un vrai phénomène en Inde) et en Amérique Latine.

Les prénoms des cafards, Joey, Dee-Dee et Marky, sont un hommage aux membres du groupe les Ramones, et Iggy Pop chantait le générique des Zinzins de l'espace... Est-ce que le nom d'Oggy est un clin d'œil à Iggy, et est-ce que cette sensibilité punk rock est commune à toute l'équipe créative de la série ?

Oui ! Jean-Yves Raimbaud était un fan de David Bowie, d'Iggy Pop, et des Ramones. Quand je lui avais fait la surprise de convaincre Iggy Pop de venir enregistrer le générique des Zinzins de l'Espace à Paris, la session en studio avait été un moment inoubliable ! Après, c'est en référence à l'album de Bowie Ziggy Stardust and the Spiders from Mars, et à Iggy Pop que Jean-Yves avait eu l'idée de baptiser le chat Oggy. Et comme la série est « muette », j'ai fait écrire les noms des personnages en toutes lettres dans le générique de début, afin que l'on sache comment ils s'appellent.

A l'origine, a-t-il été difficile de trouver le bon équilibre entre l'esthétique des années 40 à 60 des cartoons américains et la modernité graphique d'une nouvelle série ?

Non, parce que nous n'avons pas utilisé un traitement des décors à la gouache ou à l'aquarelle comme dans les Tom & Jerry ou les Tex Avery. Jean Journaux, le chef décorateur, est immédiatement parti sur quelque chose de très dynamique, de plus stylisé, avec des couleurs vives et modernes. L'équilibre que nous avons recherché est passé aussi par un apprentissage de la narration des histoires, car il ne faut pas oublier que le cartoon n'était pas du tout une tradition dans l'animation française ! Ce sont les animateurs dirigés par



Olivier qui ont développé un savoir-faire inédit dans le métier, car chaque épisode débutait sur la base d'un synopsis de 2 à 3 pages, qui servait à créer directement le storyboard. La mise en scène s'appuyait sur très peu de texte et beaucoup de comédie. Nous avons exploré un champ de contraintes tout nouveau, et développé une expertise et un talent qui n'existaient pas en France.

LE CARTOON : UNE MÉCANIQUE COMPLEXE

Quelles sont les difficultés particulières liées à la production d'une série cartoon sans dialogues ?

Avec Oggy et les Cafards, j'ai découvert le rôle phénoménal que jouent la bande son et la musique dans le cartoon. Quand vous travaillez sur de la comédie visuelle, elles prennent une importance démesurée, car elles jouent sur un rythme qui doit être d'une précision extraordinaire. Petit à petit, nous avons compris ce que c'était que de composer de la musique « à l'image ». La difficulté de cet exercice, c'est que le film a son propre rythme, et la musique le sien. Il faut réussir à trouver les concordances entre ces deux tempos, afin de souligner, accompagner, ou créer les gags. Au fil du temps, nous avons inventé aussi nos propres bruitages, et un vocabulaire d'onomatopées qui a contribué à la caractérisation de nos personnages. Toutes ces couches superposées – animation, musique et bruitages – donnent une identité narrative très forte à la série. La musique est le fruit du travail d'Hughes le Bars et Hervé Lavandier. Hervé se situait dans la tradition des Looney Tunes. Hughes allait vers des choses plus innovantes avec des sonorités « bricolées » très dynamiques, qui apportaient une forte identité musicale à Oggy et les Cafards. Nous disposons de 25 à 30 heures de musiques originales, qui correspondent à toutes les ambiances et situations possibles. Ensuite, Philippe Vidor, le monteur de la musique d'Oggy depuis 15 ans, trouve la concordance parfaite entre les musiques et les images, sous la supervision d'Olivier Jean-Marie, le réalisateur attitré de la série. Xilam possède une « sonothèque » originale de dizaines de milliers de bruitages, et tout le travail de montage, de musique, et de bruitage se fait chez nous.

Vous avez créé des décors et des animations très soignés dans Oggy, alors que l'on a longtemps affirmé aux USA - où l'on a inventé « l'animation limitée » pour la télé à la fin des années 50 - qu'il était impossible d'obtenir un résultat proche des cartoons de cinéma avec les contraintes budgétaires du petit écran. Comment y êtes-vous parvenu ?

Nous avons eu la chance que le projet naisse sous des auspices extraordinaires, car nous avons obtenu presque tout de suite le soutien de France 3, d'autres chaînes en France, et de partenaires en Allemagne, aux Etats-Unis, en Italie, etc. C'est cet engouement immédiat qui nous a permis de réunir un budget phénoménal à l'époque. La 1ère série d'Oggy a coûté près de 70 millions de francs, soit le double du budget d'une série normale des années 90. Et nous avons convaincu les américains d'apporter à eux seuls un tiers du budget, ce qui était inédit. Nous avons pu organiser ainsi la production de manière très ambitieuse et porter le projet très loin.

Oggy et les Cafards plaît à plusieurs générations de téléspectateurs, dans plus de 150 pays. Comment expliquez-vous ce succès ?

Je crois que la série et le film Oggy et les Cafards s'adressent aux jeunes spectateurs et « à la part d'enfance qui reste en chaque grande personne », comme disait Saint Exupéry. Ce qui plaît, ce sont les thèmes universels qui amusent et intéressent tout au long de la vie : le rapport de la victime et du bourreau, l'empathie que l'on a pour la victime, les tentatives désespérées pour résoudre un problème urgent, les obstacles à surmonter, etc. Nous l'avons compris en découvrant qu'une partie du succès d'Oggy provenait de « l'écoute conjointe », ce moment où parents et enfants aiment regarder la télévision ensemble. En ce qui concerne l'aspect international, le côté délirant du cartoon nous a permis de traiter de nombreux thèmes sans problème. La série séduit sans cesse de nouveaux territoires comme l'Asie, où elle remporte un succès incroyable en Inde, aux Philippines, en Malaisie, et à Singapour... En revanche, pour nous adapter aux règles américaines du traitement de la violence, notre malheureux chat n'est jamais frappé en gros

plan à l'image. La caméra va chercher pudiquement autre chose à montrer à ce moment-là, et nous insistons sur l'aspect comique du visage d'Oggy qui reste chamboulé quelques secondes avant de se remettre en place. Des « visages en vrac » d'Oggy, nos équipes de design en ont créé des centaines ! (rires) En trouver de nouveaux est même devenu un petit défi sympathique !

Quand on lit la « bible » d'Oggy et les Cafards, on est frappé par la réflexion extrêmement détaillée qui a eu lieu pour respecter l'esprit et l'efficacité des cartoons de la grande époque. Comment vos équipes ont-elles réussi à maîtriser cette discipline ?

Le secret, s'il y en a un, c'est que nous avons compris très tôt qu'il ne fallait pas dissocier les étapes écriture/storyboard/animation. Tout est là. Les scénaristes, les storyboardeurs et les animateurs sont chacun scénariste et storyboardeur et animateur. Il faut posséder ces 3 compétences pour maîtriser le rythme d'un cartoon. C'est un travail d'une précision folle. Par exemple, il faut savoir que quand un personnage fait une chute, on ne dispose que d'un nombre précis d'images pour l'animer. Si l'on n'a pas cela « dans les tripes », on n'y arrive pas. C'est pour cela que les principaux membres de l'équipe sont les mêmes depuis 15 ans.

LE PASSAGE DU PETIT AU GRAND ÉCRAN

Comment avez-vous abordé le passage du format court de 7 minutes des épisodes au format du long métrage ? Avez-vous d'abord tenté d'imaginer une seule longue histoire avant de trouver l'idée des 3 segments qui se déroulent à différentes époques ?

Je n'ai jamais eu peur d'un long récit, car les exemples de Wall-E, dont la première partie est muette, et de The Artist ont prouvé récemment que des films muets pouvaient captiver les spectateurs. J'ai attendu longtemps de valider cette transition au cinéma parce que je tenais à réunir 3 conditions. Il fallait d'abord que les personnages d'Oggy aient atteint un statut au-delà de la simple notoriété, et soient devenus « cultes ». Ensuite, nous devons proposer

aux spectateurs quelque chose de radicalement nouveau dans la narration. Et enfin, il restait à trouver LA bonne idée soutenant l'histoire de A à Z. Cette idée, c'est Olivier Jean-Marie qui l'a eue. Il m'a dit « Le concept est tout simple : Oggy a toujours existé. Même depuis la préhistoire. » J'ai été frappé par cette proposition, parce que nous n'avions jamais songé à revisiter nos personnages en les projetant dans différentes époques de l'histoire. J'ai trouvé que c'était très drôle et que cela permettait d'aborder d'une autre manière les thèmes récurrents du cartoon. Ce qui me fascine dans le cartoon, c'est l'illustration du mythe de Sisyphe, cet homme condamné par les dieux à pousser un énorme rocher jusqu'au sommet d'une colline, laisse le rocher

dévaler à nouveau en bas, et recommence perpétuellement... Il y a une élégance et une beauté extraordinaire dans cette « folie du recommencement ». Chuck Jones avait atteint la perfection dans ce domaine dans Bip Bip et le Coyote. C'est un exercice artistique qui vous oblige à surmonter des contraintes énormes et à déployer des trésors d'imagination pour surprendre le spectateur. Philosophiquement, le recommencement perpétuel, c'est aussi l'illustration de la condition humaine... et de celle du producteur ! Sous des aspects de pur divertissement, le cartoon nous raconte aussi cela. Voyager dans le temps en retrouvant les personnages d'Oggy à différentes époques était donc parfaitement cohérent avec ce thème du recommencement.



Qu'est-ce qui vous a poussé à choisir la préhistoire, le Moyen-âge des contes de fées et le Londres de 1900, façon Sherlock Holmes ?

J'avais une seule exigence : que ces choix correspondent à des motifs puissants de l'imaginaire collectif. La préhistoire était la meilleure manière d'entamer ce voyage temporel en faisant passer l'idée que les personnages ont toujours existé. Olivier a vite trouvé la thématique de la recherche et de la peur du feu par la suite. Pour l'époque médiévale, c'est l'opportunité de nous amuser avec les contes de fées qui nous a séduit. En ce qui concerne Londres et Sherlock Holmes, le choix était fortement motivé par les possibilités graphiques et visuelles qu'offraient l'approche « Steampunk », qui consiste à revisiter de manière futuriste la technologie de la fin du 19ème siècle. Et bien sûr, nous nous réjouissons de pouvoir reformer le couple Watson et Holmes en les faisant jouer par Oggy et son cousin Jack !

La fiancée d'Oggy, Olivia, apparue dans la 4ème saison de la série, apporte une touche de féminité et d'émotion au film...

Oui, c'était l'un des enjeux du passage de la série au film : nous ne pouvions plus miser que sur les gags et la dramaturgie, il fallait aussi nourrir le récit en apportant plus d'émotions, et des moments touchants, pendant lesquels nous jouons à la fois sur le 1er et sur le 14ème degré : c'est à la fois craquant et complètement comique, ce qui évite une baisse de rythme.

En quoi la fabrication du long métrage est-elle différente de la série ?

Eh bien il y a tout ce qui a trait à la résolution de l'image cinéma, à l'ampleur des décors, à l'animation et aux effets visuels 2D/3D encore plus poussés, mais c'est l'approche sonore qui change radicalement. Comme il y a plus d'émotion, de sensibilité et de délicatesse dans le film, les effets sonores, le mixage et la spatialisation des bruitages sont beaucoup plus nuancés et variés. L'approche de la musique, elle, change totalement. En raison de problèmes de santé, notre ami Hughes Le Bars était malheureusement indisponible. Nous avons tenté de repartir sur de nouvelles orchestrations de ses musiques de la série, mais si Hughes avait accompli un travail formidable pour le petit écran, il n'avait pas été conçu pour l'écran large, l'aventure et les scènes d'émotion... J'ai pensé alors à Vincent Artaud, qui a composé une partie de la bande sonore originale de The Artist. Vincent avait travaillé sur 2 séries de Xilam, Flapacha et

Hubert et Takako. Je l'ai présenté à Olivier Jean-Marie, et la collaboration s'est très bien passée. Les premiers essais de Vincent avaient beaucoup d'ampleur, mais on n'y retrouvait plus l'identité musicale d'Oggy. Vincent s'est alors inspiré davantage de ce qu'avait fait Hughes, mais du coup, nous retombions dans une ambiance « petit écran ». Au moment où nous commençons à recevoir des images finalisées du film, Vincent est revenu avec des musiques parfaitement adaptées, à la fois drôles, pleines d'émotion et de souffle. Il avait mis le curseur exactement au bon endroit ! Quand nous avons « posé » la musique de Vincent sur les images, il s'est passé quelque chose de magique, comme cela ne m'est arrivé que quelques fois en 20 ans de carrière... C'était l'équilibre parfait.... Dans un dessin animé comme Oggy, la musique est la 3ème dimension de l'image. Nous avons d'ailleurs fait un gros effort - la bande-son représente 10% du budget du film - afin de faire enregistrer la musique à Paris, par un orchestre de 70 musiciens.

Avec le recul, qu'avez-vous appris au cours de cette nouvelle aventure artistique et professionnelle ?

Le long métrage nous a permis de creuser la personnalité d'Oggy et de développer des aspects plus subtils de son caractère. C'est un luxe extraordinaire pour un producteur que de suivre un personnage pendant 15 ans et d'en découvrir encore de nouvelles facettes ! Je veux rendre aussi hommage aux équipes de Xilam qui ont produit un travail exceptionnel grâce à leur maîtrise de l'univers d'Oggy. Il faut normalement 3 ans pour créer un long métrage, mais nous avons réussi à fabriquer notre film en 18 mois seulement, sans aucun compromis qualitatif. Je suis heureux que ce pari ait été réussi. Au cœur du cartoon, il y a le déploiement d'une énergie insensée. C'est un peu ce qui a habité toute l'équipe pendant la production, menée par un réalisateur au sommet de son art parce qu'il savait exactement où (et comment) il voulait aller en écrivant le scénario. Je crois qu'avec le temps, Oggy a grandi en épaisseur, en maturité, et pourtant, il n'a jamais été aussi drôle et attendrissant. Ma plus grande satisfaction a été de constater à quel point les personnages d'Oggy s'épanouissaient bien dans un long métrage, et dans ces histoires successives qui possèdent leur propre dynamique. On a le plaisir de découvrir Oggy comme on ne l'a jamais vu, à d'autres époques, dans des histoires d'amour et des aventures plus délirantes que jamais !

"CE QUI ME FASCINE DANS LE CARTOON, C'EST L'ILLUSTRATION DU MYTHE DE SYSIPHE. IL Y A UNE ÉLÉGANCE ET UNE BEAUTÉ EXTRAORDINAIRE DANS CETTE FOLIE DU RECOMMENCEMENT."



ENTRETIEN AVEC OLIVIER JEAN-MARIE, RÉALISATEUR

Quelle a été votre trajectoire dans l'animation avant que votre destin ne croise celui d'un chat bleu et de 3 cafards ?

J'ai étudié aux Beaux Arts à Paris, puis après avoir réalisé des illustrations, je suis entré dans le milieu de l'animation en étant d'abord décorateur. J'ai travaillé au sein du studio Belokapi dans les années 80, en tant qu'assistant animateur, puis je suis devenu animateur superviseur et je suis parti en Chine pour suivre la production de séries comme Le 5ème Mousquetaire et Spirou. On m'appelait souvent pour travailler en tant qu'animateur sur la conception de génériques ou de pilotes de séries. J'ai été engagé par la Gaumont pour travailler sur Les Zinzins de l'Espace, et c'est là que j'ai rencontré Marc du Pontavice, qui, 2 ans plus tard, a transformé cette structure de production de séries animées en Studios Xilam. Je suis devenu directeur d'animation, et après la 1ère saison des Zinzins, Marc m'a proposé un nouveau projet que j'ai remanié en tant que réalisateur : Oggy et les Cafards, dont j'ai fait le pilote.

Vous avez déclaré que le père naturel des personnages d'Oggy et les Cafards était Jean-Yves Raimbaud, mais qu'après sa disparition, c'est vous qui les avez élevés. Pourriez-vous nous raconter la manière dont vous avez repris le flambeau ?

Jean-Yves a malheureusement disparu avant de voir le 1er épisode d'Oggy achevé. Il a créé les dessins des personnages et le concept de la série, j'ai fait le pilote, et il nous a quitté peu après... A l'époque, dans le milieu français de l'animation, personne ne savait faire des épisodes cartoon de 7 minutes, car on produisait principalement des séries d'aventures formatées en 26 x 26 minutes, avec des personnages réalistes ou humoristiques, et beaucoup de dialogues. Se lancer dans des gags purement visuels, sans paroles, avec un chat et 3 cafards qui s'affrontent était un tel challenge que peu de gens croyaient que cela fonctionnerait. J'avais déjà une bonne culture du cartoon,

mais j'ai décortiqué image par image des Tom & Jerry et les 3 courts-métrages de Roger Rabbit pour voir dans le détail comment ces animations étaient conçues. Ensuite, j'ai visualisé dans ma tête ce que pourrait être l'action d'une aventure de 7 minutes d'Oggy, puis j'ai retranscrit cela en script et en storyboard. Tout a commencé en apprenant au fur et à mesure.

Votre travail est si soigné qu'il semble couler de source... Le meilleur compliment que l'on puisse vous faire n'est-il pas de penser, à tort, qu'il s'agit d'un travail amusant et facile ?

Tout à fait ! En vérité, ce n'est pas facile mais c'est amusant, même s'il y a des moments de tension, parce que ce métier se situe à mi-chemin entre l'industrie et l'art. Il y a des procédures et des délais très stricts à respecter. C'est un « artisanat industriel » avec de nombreuses personnes au travail sur toute la chaîne de production de la série. Il faut être capable de préparer un épisode par semaine, dont la fabrication et la finalisation vont s'étaler ensuite sur 6 mois. Toutes les semaines, on entame la préparation d'un nouvel épisode pour alimenter ce roulement perpétuel. Au milieu de l'année, il y a des dizaines d'épisodes en cours de fabrication dont on assure simultanément le suivi.

Est-ce l'équipe de la 4ème saison qui a travaillé sur le film ?

Oui. Je voulais que le film bénéficie de l'expertise technique et artistique des « vétérans » de la série qui travaillent chez Xilam à Paris. C'était indispensable pour peaufiner de belles images bien détaillées, car nos animations allaient mesurer 5 mètres sur 3 une fois projetées sur le grand écran ! Il a fallu faire évoluer l'équipe et arrêter la série pour se consacrer entièrement au film. Pendant la fabrication de la 4ème saison, j'avais travaillé avec un seul directeur d'animation et une équipe réduite de 6 à 7 collaborateurs, storyboardeurs et scénaristes. Le directeur artistique et le directeur des layouts avaient leurs équipes de leur côté. Bref, nous étions un groupe de 15 à 20 artistes, et nous avons agrandi l'équipe à 40 personnes pour créer le long métrage. Le travail de fabrication finale a eu lieu au Vietnam, dans le studio Armada qui appartient à Xilam et emploie une centaine de personnes. Ce travail a été

supervisé par plusieurs artistes du studio de Paris qui ont veillé sur place à la cohérence et la bonne exécution.

Qu'est-ce qui vous amuse et vous stimule toujours autant dans les personnages d'Oggy et les Cafard, après avoir réalisé 270 épisodes de la série ?

(rires) Bizarrement, je ne sens aucune lassitude. Au contraire, je prends de plus en plus de plaisir à travailler sur ces personnages, parce que je les aime



beaucoup. Nous les connaissons tellement bien qu'ils « vivent tout seuls » dès que nous les mettons dans une nouvelle situation. Bien sûr, je vous dis cela aujourd'hui, mais si je devais travailler sur une 5ème saison d'Oggy, il faudrait quand même que je me creuse la tête pour trouver de nouvelles idées d'épisodes. Le problème s'est posé à chaque nouvelle saison, et la solution a consisté à faire évoluer les personnages : au début, tout se passait dans la maison, puis nous avons fait voyager Oggy, nous l'avons fait entrer dans le monde du travail, et dans la saison actuelle, notre héros rencontre la charmante Olivia et ils tombent amoureux. On retrouve cette histoire d'amour au fil des siècles dans le film, et les scènes d'émotions y jouent un rôle plus important que dans la série.

Comment vous est venue l'idée de base du film, « Oggy a toujours existé » ?

En me promenant dans les bureaux du département marketing de Xilam, j'ai vu une illustration qui avait été réalisée pour un produit dérivé, sur laquelle Oggy était habillé en pirate et en cowboy. Cela m'a rappelé les cartoons dans lesquels Tom et Jerry jouent Les 3 mousquetaires. Je me suis dit que ce thème du voyage dans le temps que je n'avais jamais utilisé à la télévision conviendrait parfaitement à des histoires plus longues. C'était drôle d'explorer cette idée, et d'imaginer une continuité, des amibes jusqu'au futur de La Guerre des Etoiles !

Comment avez-vous choisi les 3 époques que traverse Oggy dans le film ?

J'étais très curieux de voir comment les personnages allaient trouver de nouveaux rôles dans les intrigues de ces époques. Quand j'ai commencé à écrire le segment sur Sherlock Holmes, c'était Oggy qui était Sherlock, et Jack, Watson. Mais ça ne marchait pas, parce que le caractère plus rond et plus en retrait d'Oggy convenait bien mieux à Watson, tandis que Jack le matamore pouvait mieux parader en Sherlock. Les personnages se sont placés d'eux-mêmes dans leurs nouvelles situations : Bob le chien est devenu automatiquement le méchant ou le personnage hostile, et le reste

du « casting » s'est fait tout seul ! Le choix des époques s'est imposé naturellement, lui aussi : il fallait commencer par la préhistoire, puis le Moyen Age était le point de repère historique suivant... Les transitions courtes ont demandé beaucoup de travail. J'ai imaginé à un moment qu'Oggy allait au paradis, ou qu'il achetait une machine à explorer le temps sur internet et qu'il s'en servait pour poursuivre les cafards... J'ai même imaginé un segment en prises de vues réelles avec un acteur maquillé jouant le rôle d'Oggy, et qui était interviewé par une journaliste, en tant que « plus grand expert mondial en tapettes à cafards » ! Finalement, j'ai tout simplifié et focalisé sur l'idée d'Oggy au travers des âges.... En ce qui concerne le 3ème segment, après avoir envisagé une histoire de pirates et une parodie de l'univers des dieux grecs, j'ai eu envie de rendre hommage à Méliès, à la naissance des effets spéciaux, aux films muets. Mais au moment même où je commençais à écrire cette histoire qui se passait naturellement à Paris, Hugo Cabret de Scorsese sortait en salles ! J'ai donc abandonné cette idée pour une parodie de Sherlock Holmes avec une esthétique rétro-futuriste « Steampunk ». Et pour conclure en se projetant dans le futur, parodier Star Wars en utilisant l'animation 3D s'imposait ! C'était un moyen de mêler le fond et la forme, car la technique d'animation devient de plus en plus sophistiquée au cours du film. En travaillant sur ces idées, j'ai constaté qu'en traversant les siècles, Oggy contamine chaque époque comme une sorte de virus bleu qui transforme tout de manière rigolote !

Racontez-nous ce que les moyens investis dans la fabrication du film vous ont permis de faire en plus, aussi bien au niveau artistique que technique, par rapport au travail que vous réalisez habituellement pour la série ?

Dans le film, tout est poussé à la puissance 10 ! Nous dessinons l'animation des personnages sur des feuilles plus grandes, en passant du petit format télé A4 au format cinéma A3 ou plus grand encore, afin de pouvoir zoomer à l'intérieur d'un dessin tout en conservant une très belle finesse de trait de contour des personnages. Le format des décors de la série est le A3, soit 42 centimètres de large, tandis que les décors créés pour le film, bien

plus détaillés, peuvent mesurer jusqu'à 3 mètres de large ! Cela n'a plus rien à voir. L'animation est plus poussée elle aussi : dans le film, quand Oggy se retourne, nous allons jusqu'à animer les plis de ses vêtements. Le « jeu » des personnages est plus fin dans le film, car nous devons exprimer plus de nuances d'émotions par le biais des regards. La gestuelle, infiniment plus précise, est décomposée en un plus grand nombre de dessins par seconde pour obtenir des mouvements fluides. On ajoute beaucoup de « couches » de compositing, d'effets spéciaux, pour enrichir l'image. Dans la série, un décor de campagne avec de la verdure, une rivière et un ciel bleu va être un dessin fixe. Dans le film, la rivière bouge, on y ajoute des reflets, les feuilles des arbres frémissent, et les nuages se déplacent dans le ciel. Et il y a aussi 4 fois plus de 3D dans l'animation des décors et des accessoires, et dans les mouvements de caméra. Dans le film, nous utilisons beaucoup la technique du « camera mapping », qui consiste à projeter des dessins de décors sur des volumes 3D. Cela nous permet de faire des petits mouvements de caméra qui font ressortir les reliefs des volumes que nous avons donnés ainsi à ces environnements.

Quelles ont été les difficultés et les enjeux liés à l'écriture et à la mise en scène des 3 segments du film ? Commençons par la préhistoire et la recherche du feu, à l'intérieur du cratère géant...

La difficulté majeure est toujours la même : parvenir à raconter une histoire sans utiliser de dialogues. C'est un exercice compliqué parce qu'il faut réussir à faire comprendre au public les rapports entre les personnages, les rebondissements de l'intrigue et les révélations sans prononcer un seul mot... Pour la préhistoire, je me suis inspiré du roman La Guerre du Feu, et des films d'aventures exotiques avec des vallées perdues et des volcans qui menacent... J'avais envie de m'amuser avec les massues, les os, les mammouths...

"J'AI CONSTATÉ QU'EN TRAVERSANT LES SIÈCLES, OGGY CONTAMINE CHAQUE ÉPOQUE COMME UNE SORTE DE VIRUS BLEU QUI TRANSFORME TOUT DE MANIÈRE RIGOLOTE."



Oggy surgit ensuite dans le Moyen-âge des contes de fées...

Il s'agit du premier scénario que j'ai écrit. Avec le nouveau personnage d'Olivia, j'ai immédiatement pensé à une aventure romantique, avec une princesse prisonnière et un prince charmant - Oggy - qui va la délivrer. Les gags parodient les contes de fées adaptés par Disney, dans l'esprit sarcastique de Shrek.

Votre version cartoonesque des enquêtes de Sherlock Holmes se déroule dans un Londres rétro-futuriste version « steampunk »...

Je vais me répéter, mais écrire une enquête policière sans dialogue, c'est un sacré casse-tête ! La narration était si difficile à concevoir que je me suis mordu les doigts d'avoir eu cette idée... Heureusement, l'ambiance Steampunk, avec les machines à vapeur, les rouages, les mécanismes insensés, était extrêmement plaisante à mettre en scène.

Vous passez Star Wars à la moulinette d'Oggy pour conclure le film, et le résultat réjouira les fans de l'univers de George Lucas... En faites-vous partie ?

J'avais 17 ans quand Star Wars est sorti et j'ai donc baigné dedans pendant mon adolescence. La première vision du film en salle a été un choc incroyable. Une rupture avec tout ce que j'avais vu auparavant. C'était fondateur... Je voudrais citer le studio parisien Cube, qui a réalisé l'animation 3D de ce dernier segment. Son équipe a fait un travail formidable.

Pourriez-vous nous donner des exemples de l'apport créatif du bruitage dans une scène déjà animée ?

Quand j'écris, j'ai déjà les bruitages dans la tête. Et je les imite « à la bouche » par la suite, quand je raconte l'histoire, en attendant les propositions de Manu, notre superviseur des bruitages, qui a un sens du cartoon remarquable. Il me présente ses propositions, je rebondis dessus, il réagit et le processus continue jusqu'au moment où nous trouvons le son parfait. Prenons un exemple tout bête : Oggy qui se mouche parce qu'il est tout triste, dans le 1er segment du film sur la préhistoire. Si nous avons choisi un bruit

« réaliste », il n'y aurait pas de surprise. Par contre, un son de trompette ou un barrissement d'éléphant va créer là un contraste comique intéressant avec la tristesse d'Oggy. Manu gère aussi très bien l'apport du son « off », car dans un cartoon, beaucoup de choses qui se passent « hors cadre » ont un impact comique grâce au son. Toujours dans le segment « préhistoire », Oggy se munit d'une grosse tapette en bois et chasse les cafards. Une fois qu'ils sont partis, il la jette derrière lui, hors champ. A ce moment-là, Manu a ajouté un long bruit de trajectoire, et un « Ouch !!! » comme si la tapette était tombée sur quelqu'un... ou sur une bestiole ! Ce petit détail fait surgir une image dans l'esprit du spectateur, et le fait sourire.

Comment avez-vous collaboré avec Vincent Artaud sur les musiques des trois grands segments et des petits moments de transition ?

J'ai demandé à Vincent de ne pas céder à la tentation d'illustrer les actions, et de se concentrer plutôt sur les émotions des personnages, les ambiances des scènes, et la narration de l'histoire. Dans chaque séquence, il fallait qu'il se focalise sur le personnage le plus important à un moment donné, puis qu'il identifie où l'intérêt du spectateur se reporte ensuite, afin de suivre les sentiments, les atmosphères, et les étapes du récit. Vincent a fait cela à la perfection, et nous avons tous été bluffés et ravis en découvrant ses maquettes réalisées au synthétiseur. Alors imaginez comme nous avons été heureux en entendant les versions définitives de ses musiques, interprétées par un orchestre de 80 musiciens...

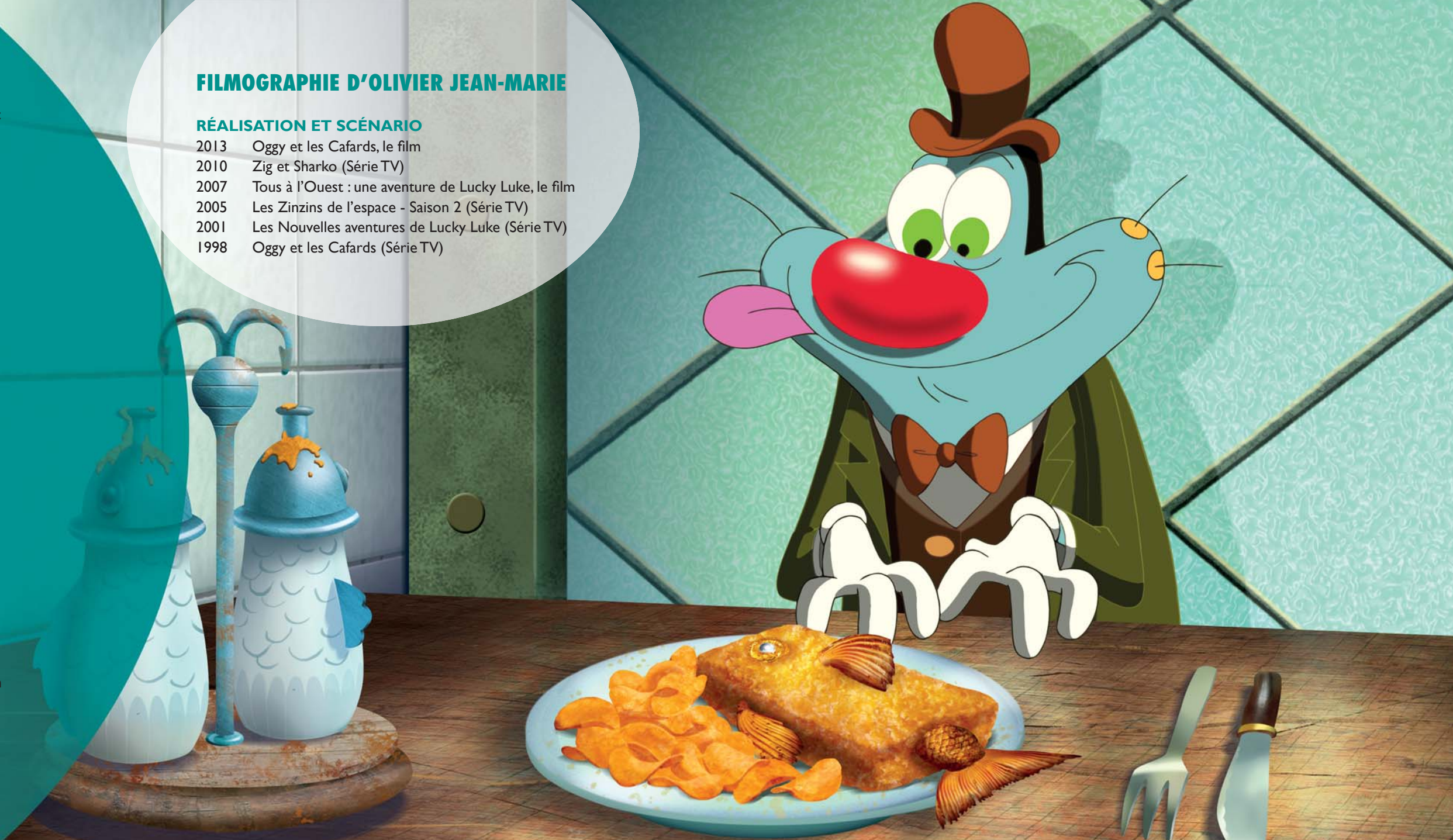
Aimeriez-vous imaginer un second long-métrage si celui-ci est bien accueilli ? S'agirait-il d'un angle d'approche différent ?

Si nous faisons un autre film, je serais partant pour qu'il s'agisse d'une seule longue histoire. Les segments longs de ce premier opus cinématographique nous ont prouvé que cela fonctionnait. Et plus tard, j'avoue que j'aimerais bien essayer de faire du cartoon en prises de vues réelles, dans un film délirant avec de vrais acteurs, comme le Mort sur le grill de Sam Raimi !

FILMOGRAPHIE D'OLIVIER JEAN-MARIE

RÉALISATION ET SCÉNARIO

| | |
|------|--|
| 2013 | Oggy et les Cafards, le film |
| 2010 | Zig et Sharko (Série TV) |
| 2007 | Tous à l'Ouest : une aventure de Lucky Luke, le film |
| 2005 | Les Zinzins de l'espace - Saison 2 (Série TV) |
| 2001 | Les Nouvelles aventures de Lucky Luke (Série TV) |
| 1998 | Oggy et les Cafards (Série TV) |





LES COULISSES DES DÉCORS : ENTRETIEN AVEC JEAN JOURNAUX

Comment débute la conception d'un décor du film ?

Olivier sélectionne des vignettes du storyboard correspondant aux divers lieux du film. Sous ses indications, des recherches au trait, noir et blanc, sur papier ou sur tablettes graphiques deviennent des layouts définitifs. Après une recherche de documentation sur le web, je récupère ces layouts sur palette et la mise en couleur, textures, lumière commence. Ces images deviennent les références des différentes ambiances du film. Parallèlement Je prépare une série d'éléments haute résolution « en kit » : ciels, sols, textures des divers éléments composant les décors qui pourront être réutilisés par les artistes de nos équipes pour fabriquer les différents plans/décors à partir de ces pièces de base. Sur le film, j'étais entouré de 4 décoratrices et décorateurs - Sylvie Moureaux Néry, Katia Wladimiroff, Vincent Buso et Samuel Dhaussy - qui supervisaient la création artistique de tous les décors et d'une responsable des modèles couleurs, Clémence Bourson.

Quelle est la particularité d'un décor cartoon de long métrage ?

On considère habituellement qu'il doit être joli et assez discret pour ne pas interférer avec l'animation. J'essaie d'ajouter des détails qui feront sourire les spectateurs, tout en allant dans le sens de l'idée exprimée dans ce plan. Je joue beaucoup sur les pictogrammes, les motifs qui forment l'identité graphique de la série, que l'on doit retrouver dans le film. C'est la raison pour laquelle la version « préhistorique » de la cuisine d'Oggy que l'on découvre dans le 1er segment est équipée d'un frigo rose en pierre taillée, tandis que les dalles rappellent le carrelage noir et blanc du décor moderne.

Vous vous amusez déjà beaucoup avec les papiers peints dans la série, comme celui de la chambre d'Olivia, qui reprend La Vague d'Hokusai...

Là ce sont des moments de bonheur pour moi : Oggy doit pénétrer dans la chambre d'Olivia, son amoureuse. En imaginant l'aspect de cette chambre,

j'ai pensé à l'univers délicat du Japon, et cette fameuse vague d'Hokusai représente les sentiments qui déferlent sur Oggy : le désir, l'amour, le bonheur. La vague fait le tour de la pièce, comme une tempête rose et féminine qui emporte notre héros. Bien sûr tout est retravaillé, redessiné, car nous n'utilisons jamais des images de référence telles quelles, ce qui rassure bien notre service juridique !

Vous avez choisi 7 décors parmi ceux que vous préférez... Nous vous laissons les commenter...

INT - JOUR - VALLÉE VERDOYANTE



C'est dans cette jungle qui se trouve à l'intérieur du volcan qu'Oggy va rencontrer l'amour, d'où l'idée d'évoquer le désir et la passion par cette végétation luxuriante, ces fleurs délirantes aux couleurs chatoyantes, et ces champignons dont la symbolique n'échappera pas aux spectateurs adultes ! Et puis il y a aussi l'envie d'évoquer les films d'aventure avec des plantes carnivores géantes, et des jungles mystérieuses un peu inquiétantes...

EXT - NUIT - NID D'OLIVIA



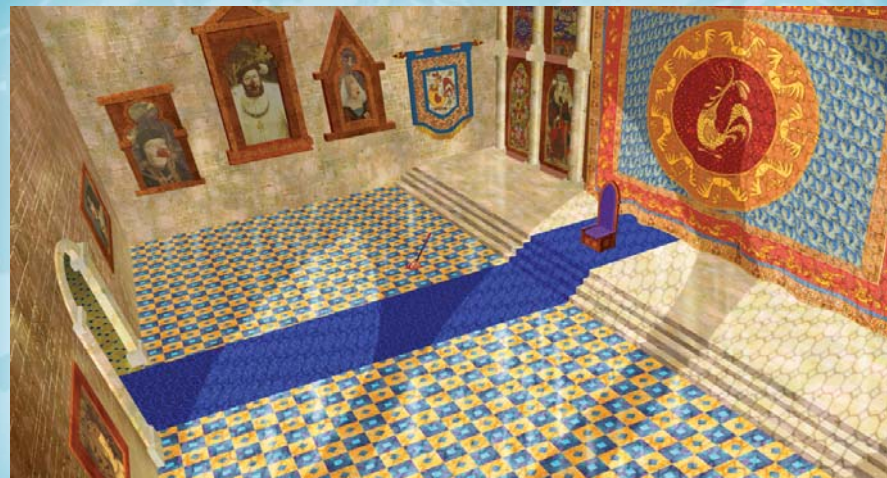
Cette fleur géante est la maison d'Olivia. Un cocon à l'intérieur duquel elle peut dormir à l'abri des dangers de la jungle, à la nuit tombée. Nous avons utilisé aussi des photos retouchées de vraies plantes, comme les feuilles du palmier que l'on voit à droite.

EXT - JOUR - CHAUMIÈRE D'OLIVIA



Ce décor de chaumière dans la forêt, c'est l'exercice de style du conte de fées, mais au-delà de l'image classique qui évoque Blanche-Neige et les 7 nains, nous n'hésitons pas à évoquer aussi les scènes champêtres de grands peintres français comme Corot ou Fragonard !

INT - JOUR - SALLE DU TRÔNE



La salle du trône est aussi l'endroit où défilent les prétendantes qui rêvent de devenir reine. C'est la raison pour laquelle j'ai choisi de représenter un coq entouré par une frise de poules sur la tenture qui se trouve derrière le trône. Cela fonctionne par association d'idées. J'utilise les techniques numériques pour détourner des tableaux aux murs, et greffer des gros nez rouges à ces personnages historiques...

EXT - SOIR - LONDRES



Dans cette vue d'ensemble de l'univers rétro-futuriste de Londres, on pose toutes les bases du style « Steampunk » : les structures à base de poutrelles de métal boulonnées, la révolution industrielle en marche avec les cheminées des usines, les machines à vapeur, les dirigeables façon SF... Et l'atmosphère londonienne est évoquée par le sol mouillé, le ciel gris coloré par une éclaircie, et les publicités omniprésentes au début du 20^{ème} siècle que nous nous sommes beaucoup amusés à détourner.

INT - JOUR - APPARTEMENT SHERLOCK



Ici, on se trouve dans l'appartement de Sherlock Holmes, et le papier peint bleu avec les dragons rappelle le Lotus Bleu et le goût du détective pour l'opium. Il y a un tableau avec une Joconde dont le visage est un mix de ceux de la Reine Elisabeth II et du Prince Philippe, orné d'un chapeau d'Henri VIII ! Sur la console, il y a l'indispensable loupe, et le pavillon du phonographe orné de fleurs comme les appareils de l'époque. En matière de décoration, les motifs floraux n'ont jamais fait peur à nos amis anglais ! Bref, c'est un condensé de Sherlock en une image.

INT - JOUR - REPERE DES CAFARDS



Ce décor qui représente le repaire secret des cafards sous Trafalgar Square est l'un de ceux que je préfère... Je n'arrivais pas à trouver l'idée qui allait le faire « décoller », et je ne pouvais pas me résoudre à représenter simplement un espace carré avec des textures de pierre et des fissures dans du plâtre... Un soir à 21h00, une idée a surgit comme une évidence : il fallait décorer les murs avec une fresque représentant la bataille de Trafalgar ! J'imagine que c'est Marky qui s'est lancé dans ce projet artistique délirant, sans doute accueilli par les hochements de têtes dubitatifs de ses 2 compères... (rires)

ENTRETIEN AVEC VINCENT ARTAUD, COMPOSITEUR

Vous avez déjà collaboré avec les studios Xilam sur 2 séries d'animation. Comment votre travail de compositeur a-t-il évolué en créant la musique d'Oggy et les Cafards, le film ?

La méthode est totalement différente, car la musique d'une série est composée avant que les épisodes ne soient prêts, en s'inspirant des graphismes et des scénarii. C'est ensuite un monteur musique qui choisit avec le réalisateur les thèmes et les moments qui conviennent aux images, scène par scène. Pour le film, toute la composition a été faite « à l'image », même s'il y a eu ensuite des interventions judicieuses de Philippe Vidor, notre fantastique monteur musique, pour lier parfaitement l'animation et la bande originale du film... Quand j'ai commencé à parler du film avec Olivier Jean-Marie, après avoir lu le script et vu quelques images de ce voyage dans le temps, je lui ai proposé de faire d'abord un test : des variations musicales sur le générique de la série, en évoquant les 3 époques des segments : la préhistoire, le Moyen-Age, et le Londres de Sherlock Holmes de la fin du 19^{ème}/début du 20^{ème} siècle. Pour le néolithique, j'ai utilisé des instruments en bois et en bambou un peu archaïques. Ensuite, je suis allé vers les archétypes du Moyen-Age en utilisant des flûtes à bec, des traversaux, des luths, et des harpes celtiques. Et pour le dernier segment, je me suis inspiré des débuts du Jazz, comme le Ragtime rendu célèbre par Scott Joplin et les premiers enregistrements de Brass band de la Nouvelle-Orléans. J'y ai ajouté une petite touche « machine à vapeur » puisque l'on est dans une ambiance rétro-futuriste « Steampunk », en détournant et filtrant ce que l'on appelle un « bruit blanc » en musique ou « noise » sur un synthétiseur analogique, afin d'imiter des sons de jets de vapeur. On les entend beaucoup pendant la grande scène de poursuite aérienne.

Comment avez-vous abordé la musique du film dans son ensemble ?

J'ai proposé à Olivier que la nature de la musique change tout au long du film, et qu'au fil du temps, les instruments et les orchestrations deviennent de plus en plus riches et sophistiqués. Je me suis procuré alors des samples d'instruments rares comme le Boo-bam (fait de tubes de bois) - l'ancêtre du Marimba, comme le angklung (en bambou) ou encore des cloches en métal pour travailler sur la préhistoire... J'ai aussi déformé et dégradé des samples de flûtes piccolo pour leur donner un son plus primitif. A ce moment-là, un montage provisoire du film en cours de fabrication était disponible, et en juxtaposant la musique, nous nous sommes rendu compte que l'idée de partir uniquement de sonorités dépouillées dans le 1^{er} segment ne marchait pas, parce qu'on avait besoin d'entendre un orchestre symphonique pour donner toute l'ampleur musicale voulue au film, et pour exprimer les émotions et les sentiments intérieurs des personnages. Il n'y a rien de mieux que la musique symphonique pour traduire à la fois l'intériorité, les enjeux de l'histoire, et l'exaltation des grandes aventures. J'ai donc abandonné l'idée d'aller des sons primitifs aux orchestrations sophistiquées, mais j'ai gardé mon « casting » d'instruments époque par époque. Autrement dit, l'orchestre symphonique exprime les sentiments des personnages et les enjeux pendant tout le film, mais les instruments qui symbolisent une époque précise ne figurent que dans le segment qui leur correspond.

Vous êtes-vous inspiré du travail des grands compositeurs de musique de cartoons comme Carl Stalling pour les Looney Tunes de la Warner ou Frank Churchill pour les Silly Symphonies de Walt Disney ?

Avant de travailler sur Oggy, j'ai revu beaucoup de cartoons de Tex Avery, en appréciant énormément les musiques de Scott Bradley : ce qu'il a fait était remarquable, et son style a marqué le style cartoon. Mais en réalité, mes vraies sources d'inspiration étaient plutôt les ballets de Sergei Prokofiev comme Cendrillon, ainsi que Petrouchka d'Igor Stravinsky, l'histoire de cette poupée qui prend vie. Sans oublier les « galops » rapides et entraînants des opérettes d'Offenbach... ni la musique yougoslave de fanfare un peu

"EN RÉALITÉ, MES VRAIES SOURCES D'INSPIRATION ÉTAIENT PLUTÔT LES BALLETS DE SERGEI PROKOFIEV COMME CENDRILLON, AINSI QUE PETROUCHKA D'IGOR STRAVINSKY."



désordonnée et dissonante des films d'Emir Kusturica...Ce sont des œuvres dans lesquelles on passe constamment d'une humeur à une autre, d'une ambiance à une autre... Il y a beaucoup de ruptures, et c'est en ce sens que l'approche de la musique d'Oggy et les Cafards était similaire, car il y a un nouvel événement qui arrive toutes les 5 secondes ! Je vais prendre un exemple qui se situe dans le segment du Moyen-Age. Oggy, qui a perdu l'espoir de retrouver sa fiancée, est consolé et réconforté par son copain Jack. Le moral à nouveau gonflé à bloc, Oggy s'élance bravement pour tenter de la retrouver, se prend les pieds dans le tapis, et se casse la figure. Au niveau de ma narration mélodique, cela signifie qu'il fallait passer d'un adagio de Mahler à de la musique de cirque en 30 secondes. Voilà un exercice typique de la composition à réaliser pour ce film ! Il y a certes des ambiances qui se prolongent aussi sur une minute, une minute et demie, mais les changements rapides sont les plus fréquents. La partition du film, qui dure 70 minutes, est une suite quasi ininterrompue d'exercices de style de ce type.

70 minutes de musique pour un long métrage, c'est pratiquement le double de la durée habituelle d'une bande sonore originale !

Effectivement. La seule exception récente est The Artist, sur lequel j'avais fait des arrangements. C'est d'ailleurs sur ce film que j'ai rencontré Jean Gobinet, à qui j'ai proposé de faire les orchestrations sur la musique d'Oggy. C'est un travail très minutieux, car le choix, la répartition des instruments, les indications de nuances et de phrasés doivent prolonger les intentions artistiques du compositeur. Jean visionnait évidemment les séquences du film pour finaliser ses choix.

Comment la collaboration avec Olivier Jean-Marie s'est-elle passée ?

Nous nous sommes très bien entendus, car Olivier est un réalisateur qui aime la musique et qui en a demandé tout au long du film ! Quand je lui présentais une maquette qui exprimait bien ses intentions de mise en scène, il me faisait confiance pour la suite, car il savait que tout allait être peaufiné dans ce sens-là. C'était rafraîchissant, car ailleurs, dans le cinéma français en prises de vues réelles, les gens ont peur que la musique soit trop présente. J'ai souvent

entendu des réflexions comme « Attention, là, la musique dévore l'image ! » ou « Ça raconte trop de choses ! » alors que j'estimais que ce n'était pas justifié, et que retirer la musique ou l'estomper allait nuire à l'impact de la scène... Bref, travailler sur Oggy a été un contraste formidablement positif, car mes propositions suscitaient toujours de l'intérêt, de l'enthousiasme et des suggestions en retour. La musique du film a été enregistrée avec un orchestre de 70 musiciens.

Cela a dû être une belle expérience...

Oui. L'orchestre a été dirigé par Gisèle Gérard-Tolini, et nous avons enregistré d'abord la section des cordes, puis celle des instruments à vent. Les musiciens qui composaient l'orchestre ont été choisis soigneusement par le régisseur d'orchestre Phillipe Nadal car la musique d'Oggy est très difficile à interpréter. Pendant les poursuites typiques du cartoon, le rythme est extrêmement rapide : il fallait que les musiciens soient capables d'une grande dextérité. C'est la raison pour laquelle ont été choisis d'excellents artistes, très forts au niveau technique, qui venaient de l'orchestre national, de l'orchestre philharmonique, de l'Opéra Bastille, ainsi que quelques solistes de l'ensemble intercontemporain fondé par Pierre Boulez. Il faut savoir que des musiciens de ce niveau adorent jouer des musiques difficiles, car c'est un défi excitant pour eux. Ils se sont beaucoup amusés en interprétant de la musique de cartoon. D'ailleurs plusieurs d'entre eux nous ont demandé l'autorisation d'utiliser les partitions de la musique d'Oggy pour les faire étudier à leurs élèves, comme référence d'une composition intéressante et techniquement difficile à jouer.

Cela signifie qu'il y aura peut-être un jour, dans une grande école de musique, un buste en bronze de vous, avec un chat et 3 cafards à vos côtés...

(rires) Je n'irai pas jusque là, mais la réaction de ces grands musiciens a été une jolie surprise ! Comme toute l'expérience de ce film, d'ailleurs. Ecrire pour un film sans parole, c'est une occasion extra-ordinaire, au sens premier du mot. J'ai eu le sentiment d'avoir progressé en tant que musicien.

LISTE TECHNIQUE

Un film de **OLIVIER JEAN-MARIE**
Produit par **MARC DU PONTAVICE**
Une production du **STUDIO XILAM**
Créé par **JEAN-YVES RAIMBAUD**
Scénario de **OLIVIER JEAN-MARIE**
Musique originale **VINCENT ARTAUD**
Productrice exécutive **MARIE-LAURENCE TURPIN**
Directrice de production **MARINE ROBERT**
Directeur de l'animation **DIDIER DEGAND**

Directeur lay out **FRÉDÉRIC SERRA / JEAN-SÉBASTIEN VERNERIE**
Directeur artistique **JEAN JOURNAUX**
Chef monteur **PATRICK DUCRUET**
Recherches graphiques des personnages **THIERRY GÉRARD**
Recherches Graphiques des décors **ZYK / ALEXANDRE THOMAS**
Superviseur son **MANUEL DROUGLAZET**
Montage musique **PHILIPPE VIDOR**
Mixage **JEAN-MARC BILLAND**



TEXTES ET ENTRETIENS RÉALISÉS PAR PASCAL PINEAU



UNE PRODUCTION DU **STUDIO XILAM** EN COPRODUCTION AVEC **FRANCE 3 CINEMA** EN ASSOCIATION AVEC **B MEDIA KIDS A PLUS IMAGE 4 COFINOVA 9 COFIMAGE 24**
 ET AVEC LA PARTICIPATION DE **CANAL +** DE **FRANCE TÉLÉVISIONS** ET DU **CENTRE NATIONAL DU CINÉMA ET DE L'IMAGE ANIMÉE** DISTRIBUTION **BAC FILMS**

© 2013 XILAM ANIMATION FRANCE 3 CINEMA LES FILMS DU GORAK CUBE CREATIVE COMPUTER COMPANY

