

## Making of *The Breadwinner*

*The Breadwinner*, 2017, de Nora Twomey, 94', Irlande – Canada

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 des choix artistiques opérés aux différentes étapes de la réalisation. Le film est divisé en deux univers graphiques distincts, étant donnée leur nature respective:

-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.

En ce qui concerne le développement artistique du monde « réel », Reza mentionne que l'authenticité était un point crucial pour la réalisatrice. L'équipe s'est basée sur des photos prises lors de repérages. Ces images sont le fruit d'un profond travail de recherche, comprenant notamment de multiples rencontres avec des immigrés afghans, le visionnage de documentaires et de nombreux courts métrages.

Reza Riahi nous montre quelques recherches visuelles sur les lieux, notamment celles du storyboarder, qui a 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 ce souci d'authenticité n'a pas muselé la liberté créatrice, bien au contraire. Il a fallu ensuite opérer des choix.

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 révélé leurs effets assez bruts, sablonneux. Des essais à la gouache, ont

révéler quant à eux leurs effets plus poétiques, éthérés. En ce qui concerne le nuançage (ombres et profondeurs) et les décors, l'équipe a découvert qu'il fallait en atténuer l'expressivité, afin de laisser plus de place aux personnages. Le nuançage et les décors se sont révélés 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 a été conçu par contraste avec les couleurs des personnages. La fadeur du décor a été exagérée afin d'amplifier la connection du personnage avec le public. Pour les personnages secondaires, l'équipe a oscillé entre des choix plus arty ou d'autres plus cartoonesques. Plusieurs artistes se sont essayés à diverses options et les discussions furent nombreuses. Parfois elles ont même donné lieu à de petites modifications du scénario, sur base de découvertes couleurs par exemple. La conception de la maison familiale, tant au niveau du storyboard que de l'animation, fut un véritable challenge pour l'équipe. En effet, si la maison devait paraître modeste et petite, les mouvements des six membres de la famille devaient se chorégraphier élégamment et le décor ne pas être répétitif.

En ce qui concerne le développement artistique du monde mythologique (la quête de Souleyman), on découvre en images des essais successifs jusqu'au résultat final. Reza Riahi explique qu'il souhaitait différencier cet univers mythologique en le traitant avec une animation un peu « old school ». Après de longues discussions, le choix s'est finalement porté sur la technique du papier découpé digital. Une décision qui s'est avérée être le juste milieu pour à la fois pouvoir mettre en valeur des inspirations traditionnelles et faire des liaisons avec ces respirations bienvenues de l'histoire de Souleyman au milieu du dur récit de ce que vit Parvana.

Quelles furent justement ces inspirations traditionnelles ? De magnifiques enluminures de manuscrits arabes ou de mythologie hindoue. Pour le personnage de la vieille sorcière qui aide Souleyman, elles viennent aussi de la rencontre de villageoises afghanes, parées de bijoux et de vêtements splendides... ainsi que, confiance, auprès de la grand-mère même de Reza Riahi. Dans ce monde mythologique, comme dans la tradition picturale, les personnages ne varient pas d'angle : ils sont soit de profil, soit de face. Les peintures ancestrales d'Iran et du Tajikistan ont aussi inspiré ces fleurs aux pétales généreux qui éclosent 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, étant sorti de l'école de La Poudrière récemment, il trouve que la légitimité de sa réponse ne va pas encore de soi. Mais même s'il ne se sent pas encore qualifié pour prendre position, une chose lui vient à l'esprit : la nécessité d'apprendre, et sans doute aussi, de toujours faire ce qui a de l'importance pour soi, ce que l'on

pense bon, de choisir ce qui a de la valeur pour soi, et de développer sa technique en conséquence.

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