

RÉMI CHAYÉ



© Diaphana

Entrée en matière

Pour commencer

Passionné de bande dessinée depuis l'enfance, Rémi Chayé écoute ses études scientifiques pour apprendre le dessin à l'ESAG Penninghen (Paris). *Storyboarder* publicitaire, puis illustrateur dans le secteur éducatif de l'édition, ce technicien, aujourd'hui âgé de quarante-cinq ans, choisit ensuite de s'orienter vers le dessin animé après sa rencontre avec Bruno Le Floc'h (*Au bord du monde*, 2003) dont le style et l'univers l'impressionnent durablement.

Formé sur le tas aux différents métiers de l'animation, Chayé rejoint l'équipe de La Fabrique, le studio de production créé par Jean-François Laguionie en 1979. Il y apprend le *layout* (phase de « composition de l'image » suivant le *storyboard*), participe à une série d'adaptations des écrits de Jules Verne et travaille à la conception graphique de *L'Île de Black Mór* de Laguionie en 2003.

La même année, Chayé entame une formation de réalisateur à La Poudrière de Valence où il fait la connaissance de Claire Paoletti, formatrice en scénario, qui l'intéresse à son projet de long-métrage : une histoire d'adolescente russe lancée à la recherche de son grand-père explorateur, disparu sur la banquise du Grand Nord...

À sa sortie de l'école drômoise en 2005, Chayé s'envole pour l'Irlande (Kilkenny) où il devient assistant-réalisateur sur *Brendan et le secret de Kells* de Tomm Moore (2009). *Storyboarder* sur *Kerity, la maison des contes* de Dominique Monféry (2009), il retrouve ensuite Laguionie qu'il assiste à la réalisation du *Tableau* (2011), avant de travailler au *storyboard* de *Pourquoi j'ai pas mangé mon père* de Jamel Debbouze (2015).

Pendant ce temps, Chayé ne cesse de se documenter sur les grandes épopées modernes du monde marin. Le journal de bord d'Ernest Shackleton, rédigé à l'occasion de sa tentative de traversée de l'Antarctique (1914-1917), devient une précieuse source d'inspiration, au même titre que les récits de Jules Verne. Un univers esthétique, nourri de l'histoire et de l'art du XIX^e siècle, apparaît progressivement, cependant que la collaboration entre le réalisateur et Paoletti s'intensifie jusqu'à la mise en chantier définitive du projet et le début de sa recherche de financement en 2009.

Synopsis

Saint-Petersbourg, 1882. Sacha, jeune aristocrate de quinze ans promise à un mariage princier, n'a qu'une idée en tête : retrouver la trace de son aïeul parti deux ans plus tôt sur son trois-mâts, le *Davaï*, pour conquérir le Pôle Nord. Rebelle aux conventions, l'adolescente s'engage à l'insu de sa famille sur un navire marchand et part à l'aventure...

Fortune du film

En 2013, la Fondation Gan pour le cinéma attribue un Prix spécial à Rémi Chayé pour le scénario de *Tout en haut du monde*, co-écrit avec Claire Paoletti (lauréate du Prix animation SACD 2010), Patricia Valeix et Fabrice de Costil (adaptation et dialogues). Coproduction franco-danoise (d'un budget de six millions d'euros), *Tout en haut du monde* est présenté en ouverture du Festival d'Annecy où il reçoit le Prix du public en 2015.



© Diaphana

L'équipage du *Norge* vient d'apercevoir une barque prisonnière des glaces...

Descendus du navire, le capitaine Lund, Sacha et un matelot se dirigent vers elle en chaloupe pour en inspecter le contenu, et savoir si elle appartient au *Davaï*, le trois-mâts du grand-père de Sacha que tous recherchent. Du résultat de cette visite dépendra la suite de leur expédition dans l'océan Arctique.

L'instant est grave, le lieu hostile, et plein d'écueils glacés qui peuvent à tout moment se rejoindre et se refermer sur le frêle esquif (et sur le *Norge* resté en arrière). Il faut donc agir prestement. Sacha, à l'avant de la chaloupe, se tient les mains crispées sur sa gaffe, prête à repousser tout danger. Lund, à la barre, porte son regard acéré en direction de la mystérieuse embarcation. Même le rameur, qui tourne la tête à demi, n'est pas tranquille. Le visage de l'adolescente est tendu, circonspect (sourcils légèrement remontés et petite moue craintive).

La lecture de cette image s'effectue de droite à gauche (d'avant en arrière), et réciproquement. Elle est commandée par l'angoisse du regard de Sacha, assise sur le qui-vive au premier plan. En creusant l'image, l'œil du spectateur est happé par la profondeur du malaise qui reflue du cadre vers l'inquiétude du hors-champ. L'opposition des couleurs et le découpage des corps sur le fond uni (gris-vert pâle) accentuent la limite oppressante de la petite perspective, seule créée par la disposition et la taille des personnages dans l'image. La quasi-absence d'arrière-plan (une banquise dans le lointain brumeux) rehausse par contraste la densité des aplats de couleurs et l'unité plastique des corps.

La palette chromatique, fondatrice d'une partie de la dramaturgie, est ici très sombre – comme la lumière –, dans les tons marron-beige quasi monochromes, denses et lourds, en accord parfait avec la menace qui pèse sur les protagonistes. Fidèle à la ligne générale du film, l'épure du dessin offre un contrepoint efficace à la charge émotionnelle de l'action.

La tension dramatique s'appuie également sur l'axe diagonal de la composition du plan panoramique. Le format Scope construit un espace au service du souffle épique de l'aventure; il prête ampleur et majesté au cadre comme lieu de conquête et de légende. La ligne des objets (gaffe, rame, coque de l'embarcation), l'alignement des corps dans la largeur du cadre, la légère contre-plongée sont des éléments du

dynamisme graphique de l'image, constitutifs de la géométrie émotionnelle de la scène.

C'est un puissant élan « vers l'avant », un mouvement centrifuge (des lignes) qui se dégage du plan. Véritable motif du film, il en scande la lecture, le rythme, l'esthétique, et souligne la détermination, la volonté farouche de l'héroïne de ramener son grand-père et son navire dans l'espace visible de l'image. Du portrait encadré du grand-père Oloukine au début du film (le souvenir) à l'encadrement maritime de l'action (la légende du voyage), l'aventure de Sacha consiste à remettre l'image de son aïeul dans le cadre du cinéma, à en faire une figure restaurée de héros à travers le *Davaï* retrouvé (le mythe, ou histoire digne d'être transmise).

Carnet de création

Sensible à l'esthétique naturaliste du XIX^e siècle, Chayé dessine de manière précise et réaliste. Or, pour satisfaire aux exigences de simplification de l'animation, il lui faut trouver un style affranchi des détails, loin de la sophistication plastique de *Brendan et le secret de Kells* à laquelle il a œuvré. « Un jour, se souvient Chayé, j'ai commencé à enlever le trait de contour de mes dessins pour ne garder que les aplats de couleur. Et j'ai bien vu, dans la réaction des gens à qui je les montrais, que c'était la bonne direction. »¹

Parallèlement à ces recherches graphiques, le scénario de *Tout en haut du monde* achoppe longtemps sur l'idée d'échec de Sacha qui, au terme de sa longue recherche, ne retrouve plus qu'un grand-père mort sur la banquise... Un troisième scénariste (Costil), appelé en renfort d'écriture de Paoletti et Valeix, infléchit alors la courbe du récit, et en fait non seulement la quête d'un homme (certes défunt), mais aussi celle d'un navire, porteur de rêves et d'espérances, dont la découverte autorise le *happy end*. À la manière du *MacGuffin* hitchcockien, le grand-père Oloukine devient un prétexte affectif à la réussite du voyage ; et son journal de bord, retrouvé par Sacha auprès de son corps gelé, apparaît comme une sorte de livre magique, objet et aveu testamentaire du legs de son navire.

La conception du *Davaï* fait évidemment l'objet des plus grands soins esthétiques. Chayé s'inspire d'abord de *l'Endurance*, le trois-mâts de Shackleton, mais il doit y renoncer faute de moyens. Quarante matelots sont en effet requis à la manœuvre : trop lourd à animer. Un ami du réalisateur, animateur lui-même et apprenti charpentier de vieux gréements, est alors sollicité. S'inspirant de plans retrouvés dans un chantier naval suédois, il conçoit un « brick-goélette » qu'une douzaine de marins seulement peuvent faire fonctionner.

Tout en haut du monde est réalisé en 2D numérique grâce à un logiciel Adobe Flash, à l'exception du *Davaï*, du train, des calèches et traîneaux en 3D. « On a utilisé des palettes qui sont à la fois des écrans d'ordinateur et des palettes graphiques, sur lesquelles on dessine directement. On voit le dessin qu'on effectue, on peut tracer comme sur du papier [...]. Mais attention, la machine est certes là pour nous aider, mais il faut quand même dessiner et peindre les décors. Ça reste une combinaison entre la tradition et la modernité. »²

Une soixantaine de techniciens (quarante à Paris et une vingtaine au Danemark) travaillent pendant des mois à la conception des quelque 56 000 dessins. Tous sont attentifs aux ambiances lumineuses autant qu'à la couleur. L'image vivement colorée doit en effet s'accorder aux lieux traversés par l'héroïne : tons pastels pour Saint-Pétersbourg, vaste aquarelle de lumière diffractée pour le Pôle Nord, etc.

Les teintes pétersbourgeoises, mais aussi les affiches saturées de couleurs des compagnies ferroviaires américaines des années 40-50 influencent encore le directeur artistique Patrice Suau au moment final de la colorimétrie. Le résultat : un

1. Dossier de presse.
2. <http://ecrannoir.fr/blog/blog/tag/remi-chaye/> entretien réalisé le 8 novembre 2015.

RÉMI CHAYÉ

jeu d'opposition de grands aplats sans texture et des dégradés de couleurs vives, dont la simplicité rejoint celle des mouvements épurés et glissants, inspirés des dessins animés japonais. Soustraction des détails et sensibilité des couleurs auront ainsi guidé l'élaboration de *Tout en haut du monde*.

Parti pris

« La caractéristique principale du dessin est l'absence de traits de contours. Tout dans *Tout en haut du monde* n'est qu'ombrages, variations infimes des teintes, pour donner du relief, signifier un angle ou laisser entrevoir un visage. À partir d'un scénario en forme de quête, c'est à une nouvelle histoire de passage à l'âge adulte que le spectateur est convié. Recherchant son grand-père et le navire qu'elle sait échoué, Sacha cherche avant tout sa propre voie. »

Olivier Bachelard, <http://www.abusdecine.com/critique/tout-en-haut-du-monde>, janvier 2016.

Matière à débat

Contexte historique

Tout en haut du monde est un fabuleux récit d'aventures, peint aux couleurs (édulcorées) de la (pourtant) violente Russie des tsars. Nous sommes en 1882, sous le jeune règne d'Alexandre III (1881-1894). Saint-Pétersbourg est le théâtre de nombreux troubles et attentats, comme celui meurtrier d'Alexandre II de Russie, à l'origine d'une période d'instabilité. Sans doute, la jeune aristocrate Sacha, par laquelle passe le point de vue du récit, n'en a-t-elle pas conscience, enfermée qu'elle est dans les murs protecteurs du palais familial et son obsession pour son grand-père disparu. Même le prince Tomsy, désireux de laver l'insulte d'Oloukine dont fut autrefois victime son oncle le tsar, porte les traits de ces intrigants ordinaires qui peuplent les cours de Russie et d'Europe, d'hier à aujourd'hui. Donc, point d'Histoire ici, de l'aventure avant tout. *Tout en haut du monde* est un modèle du genre dont il convient d'étudier la structure narrative propre au récit de formation.

Situation initiale et présupposé

Tel le baron suédois Adolf Erik Nordenskiöld (*véritable* vainqueur du passage du Nord-Est reliant l'océan Atlantique au Pacifique), Oloukine Tchernetsov est un grand explorateur et aristocrate lui-même. Il a disparu en Arctique avec son trois-mâts, le *Davaï* (littéralement « Allons-y »), alors qu'il tentait de rejoindre le Pôle. Douée du même esprit farouche, sa petite-fille Sacha tente de convaincre le Prince Tomsy de reprendre les recherches non plus à l'Est, en mer de Kara, mais à l'Ouest, en mer de Barents, où Oloukine s'est dirigé après avoir mouillé au Nord de la Nouvelle-Zemble (et finir prisonnier des glaces entre l'archipel François-Joseph et le Spitzberg).

Hélas, une querelle, surjouée par le fourbe Tomsy, provoque la disgrâce des siens. Sacha, habitée par son désir d'aventures transmis par son grand-père, voit alors trois motifs à son départ: retrouver le *Davaï*, restaurer la mémoire (ternie par l'échec) d'Oloukine et réhabiliter sa famille. Deux objets – les boucles d'oreilles offertes jadis par l'aïeul (valeur marchande et affective) et sa feuille de route retrouvée dans son bureau (valeur initiatique) – servent de précieux viatique au projet de Sacha.

Apprentissage

Sa traversée du pays en train est la première étape de son voyage où elle fait l'expérience de la suspicion (la vieille dame dans le compartiment de 1^{re} classe), de la sanction (la 3^e classe) et de la dissimulation pour se dérober à la police (dans la gare). La palette chromatique s'obscurcit, passant du pastel de l'écrin doré (palais et ville) aux tons campagnards vert-brun-gris de la déchéance sociale et identitaire. Reposant sur un dégradé de couleurs affranchi du contour noir des formes, le dessin est traversé par un souffle de liberté, un appel du large que les lignes de fuite amplifient constamment en entraînant l'œil au fond de l'image, vers l'horizon des enjeux de l'intrigue. Le dessin répond donc à la promesse d'aventures, et repousse ses limites tant graphiques que dramatiques. Il est nourri de l'imaginaire des vastes espaces marins et de l'esprit des expéditions au long cours qui puisent leur force dans le désir intrépide de dépasser les frontières et de découvrir de l'inconnu. Ainsi que de conquérir de nouveaux territoires pour étendre son propre espace.

Dans le petit port des bords de la mer de Barents, point de départ pour l'archipel François-Joseph, le mystère s'épaissit d'un épais brouillard et d'une lumière glauque. Flouée de ses boucles d'oreilles par Larson, le second du *Norge* et frère du capitaine Lund, Sacha se retrouve démunie. Elle est soumise au rude apprentissage des tâches ménagères dans une auberge. En échange de quoi, la tenancière Olga, femme rude mais généreuse, lui offre le gîte et le couvert dans l'attente du retour de Lund, seul capable de l'emmener vers le *Davaï*. Cette adjuvante permet un rééquilibrage des forces face aux pêcheurs (épreuve morale) et à Lund (épreuve psychologique). Les boucles d'oreilles perdues au jeu par Larson constituent une dette morale dont Lund s'acquitte en acceptant Sacha à son bord.

La traversée

Les couleurs s'éclaircissent soudain. Le fond bleuté de l'image s'ouvre sur l'infini du monde marin. Le dessin intérieur du bateau se fait plus précis; les lignes du pont (cordages, voiles, coque, etc.) électrisent la géométrie de l'aventure. Les couleurs vibrent d'un mouvement de houle permanent et d'une pesante menace (le spectateur se souvient de la sombre prédiction d'Olga précédant le départ). Les perspectives s'allongent, invitent au voyage, et les angles de prises de vue (plongées ou contre-plongées en à-pic) explorent tout l'espace possible du navire et donnent le vertige.

Quand survient l'orage, le montage des images s'affole. Un jeu subtil d'ombres et de dégradés de couleurs sombres se met en place. Les éléments se déchaînent et transforment l'espace en un maelström monochrome où les formes/forces s'affrontent dans une lutte violente et unanime. Cette nouvelle épreuve est l'occasion pour Sacha d'affirmer son courage. Katch, le mousse amoureux, demeure cependant son unique soutien moral.

L'image pâlit à l'approche du Grand Nord. Comme chaque tableau, celui-ci a sa couleur qui confine à l'abstraction, et dont l'épure s'avère proportionnelle au danger des glaces. Le décor prend un tour fantomal quand le *Norge* pénètre entre les hautes falaises blafardes de la banquise, rendue sinistre par le filtre ombreux de la brume. La découverte d'une barque renouvelle l'espoir de retrouvaille du *Davaï* avant la double péripétie de la falaise piégeant d'abord le *Norge*, puis le coulant suite à la chute d'un de ses pans. L'échelle et l'axe des plans simulent le chaos dans une lumière amoindrie, ostensiblement funeste. Cette séquence représente l'ultime étape, sorte de rite de passage de l'entrée de Sacha dans l'âge adulte. Son sauvetage de la vie du capitaine en constitue l'acte fondateur qui lui offre de prendre les commandes de l'expédition. On observe durant cette scène-climax (champs/contrechamps entre Lund et Larson bientôt réconciliés) que les émotions des personnages s'ajustent à l'épure

RÉMI CHAYÉ

esthétique du film et ne passent quasiment que par les regards, suite d'expressions décomposées un peu au ralenti et à la manière visuelle des dégradés de couleurs.

À pied sur la banquise

La tension culmine à nouveau, quand à la froideur désolée du lieu répond l'urgence à agir pour sauver le capitaine blessé et son équipage. Le danger accroît l'antagonisme des forces en présence; la faim, la peur, la rancœur attisent notamment l'hostilité des hommes face à Sacha. Cependant, la proximité supposée du *Davaï* agit comme un aimant sur la détermination de la jeune fille.

La traversée de la banquise s'avère longue et périlleuse. Pentes escarpées de la banquise et ours polaires apparaissent comme les derniers obstacles à son succès. L'unité du groupe est évidemment mise à rude épreuve, et la mutinerie gronde à mesure que grandit le blizzard (traduction graphique de la perte de confiance et de repères). La traversée de ce vent polaire est dantesque (ou « virgilienne » : son franchissement nous évoque Énée aux Enfers); elle mène Sacha devant la statue de glace d'Oloukine, et son journal de bord, symbolique de l'héritage du *Davaï* bientôt retrouvé. Le passage final de l'adolescente par les entrailles du navire parachève sa naissance au monde des adultes qu'elle embrasse d'un regard amoureux et vainqueur à la fin.



Envoi

L'Île de Black Mór (2004) de Jean-François Laguionie. Un voyage palpitant en forme de quête vers une île où règne une paisible langueur. Plus encore que l'enjeu final, c'est la traversée des étendues marines qui émerveille ici, comme dans *Tout en haut du monde*.