The Walt Disney Company France

présente

Un film Walt Disney Animation Studios

Réalisé par **Ron Clements** et **John Musker**

Coréalisé par **Chris Williams** & **Don Hall**



**(Moana)**

**Avec les voix françaises de**

**Cerise Calixte, Mareva Galanter,** **Anthony Kavanagh**

Scénario : **Jared Bush**

Producteur exécutif : **John Lasseter**

Chansons originales : **Lin-Manuel Miranda, Mark Mancina, Opetaia Foa`i**

Musique originale : **Mark Mancina**

Un film produit par **Osnat Shurer**

**LE DISNEY DE NOËL ACCOSTERA EN SALLES LE 30 NOVEMBRE 2016**

En exclusivité au Grand Rex à partir du 16 novembre

Précédé à chaque séance de la Féérie des Eaux

Durée : 1 h 47 min

**#VAIANA**

Site Officiel: [www.disney.fr](http://www.disney.fr)

Facebook: [www.facebook.com/WaltDisneyStudiosFr](http://www.facebook.com/WaltDisneyStudiosFr)

Twitter: [www.twitter.com/DisneyFR](http://www.twitter.com/DisneyFR)

Snapchat: DisneyFR

**Distribution-Presse**

THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE

*25 quai Panhard et Levassor - 75013 Paris*



(INNER WORKINGS)



le NOUVEAU court métrage des studios d’animation Disney sera proposé en salles\* en première partie de

**VAIANA, LA LÉGENDE DU BOUT DU MONDE.**

Réalisé par **Léo Matsuda** et produit par **Sean Lurie, « RAISON, DERAISON »**  raconte l’histoire du combat intérieur que se livrent chez un homme **le Cerveau,** protecteur pragmatique qui calcule le moindre mouvement, et **le Cœur,** aventurier qui rêve d’une liberté sans limite. Créé par une petite équipe des studios d’animation Walt Disney, ce court métrage au style unique, vif et rapide, mêle images de synthèse et animation traditionnelle à la main pour se pencher sur l’importance de trouver son équilibre dans la vie de tous les jours.

« *Je suis à moitié japonais et à moitié brésilien, une part de moi est très sérieuse et organisée alors que l’autre est un peu folle et a tendance à partir dans tous les sens. Voilà ce qui m’a inspiré pour imaginer cette histoire. »*

*Léo Matsuda*

**L’HISTOIRE**

Il y a trois mille ans, les plus grands navigateurs du monde sillonnaient l’immensité de l’océan Pacifique à la découverte des innombrables îles de l’Océanie. Puis, pendant un millénaire, ils cessèrent de voyager. Et personne ne sait pourquoi...

**VAIANA, LA LÉGENDE DU BOUT DU MONDE** raconte l’incroyable odyssée d’une jeune fille téméraire qui se lance dans un périlleux voyage pour sauver son peuple. Au cours de sa traversée du vaste océan, **Vaiana** va rencontrer **Maui,** un demi-dieu. Ensemble, ils vont accomplir un voyage épique riche d’action, de rencontres et d’épreuves.

En achevant la quête inaboutie de ses ancêtres, **Vaiana** va découvrir la seule chose qu’elle a toujours cherchée : elle-même.

**« Qui je suis ? Je suis une fille qui aime son île.**

**Une fille qui aime la mer. Elle m’appelle. »**

 **VAIANA, LA LÉGENDE DU BOUT DU MONDE,** le nouveau long métrage des Studios d’animation Walt Disney, raconte les aventures d’une jeune fille téméraire prête à affronter tous les dangers de l’océan pour sauver son peuple. Le réalisateur **Ron Clements** raconte : « Vaiana a 16 ans, elle est la fille du chef de l’île de Motunui. Courageuse, déterminée, bienveillante, très intelligente et combative, elle est irrésistiblement attirée par l’océan. »

Le réalisateur **John Musker** ajoute : « L’ennui, c’est que les habitants de Motunui restent toujours à l’abri du récif corallien qui entoure l’île. Vaiana a du mal à comprendre pourquoi personne ne s’aventure jamais au-delà de cette barrière naturelle, d’autant plus qu’elle-même s’est toujours sentie attirée par le grand large. »

 **L’histoire du 56e film d’animation des studios Disney s’inspire en partie de la tradition orale des peuples d’Océanie**, une région du monde où les cinéastes se sont rendus afin d’en apprendre le plus possible. Pendant des siècles, les navigateurs polynésiens, réputés pour être les meilleurs au monde, ont sillonné l’immense océan Pacifique et découvert les innombrables îles qui composent l’Océanie. Mais il y a environ 3000 ans, ils ont cessé de voyager pendant mille ans, sans que personne ne sache véritablement pourquoi, même s’il existe certaines théories sur les raisons qui les ont stoppés. **John Musker** commente : « La navigation occupe une place prépondérante dans la culture du Pacifique. Les premiers Polynésiens savaient se repérer en mer et s’orienter d’île en île sans aucun instrument moderne, se fiant à leur connaissance de la nature, des étoiles, des vagues et des courants. »

 **Ron Clements** ajoute : « Au cours de notre voyage dans les îles du Pacifique, on nous a souvent répété que l’océan, loin de séparer les îles, les reliait au contraire entre elles. La navigation et le voyage sont une véritable source de fierté pour les insulaires du Pacifique, cela fait partie intégrante de leur identité. Ils faisaient, et font toujours, partie des plus grands explorateurs de tous les temps. Leur sens de l’orientation est plus que sophistiqué : il tient du miracle. »

 **John Lasseter**, producteur exécutif du film, commente : « Nombre des gens qu’ont rencontrés Ron et John ont expliqué que l’identité des habitants des îles du Pacifique est profondément enracinée dans la fierté qu’ils tirent du fait que leurs ancêtres étaient considérés comme les plus grands navigateurs et explorateurs que la Terre ait jamais portés. Cette fierté culturelle née de leurs traditions, ce lien à l’océan est devenu un élément central de notre histoire. C’est la raison pour laquelle dans la version originale, le nom de l’héroïne - et le titre du film - est Moana, le mot qui désigne l’océan dans de nombreuses langues polynésiennes. »

 Il existe plusieurs théories quant aux raisons qui ont entraîné cette interruption de mille ans dans l’exploration du Pacifique - avant qu’elle ne reprenne il y a deux mille ans et débouche sur la découverte de Tahiti, Hawaii et Aotearoa (la Nouvelle-Zélande). Aucune cependant n’est avérée, ce qui n’a pas manqué d’éveiller l’imagination des cinéastes. **John Musker** déclare : « L’héroïne du film, Vaiana, est au cœur de la renaissance de la navigation. »

**RACONTER L’HISTOIRE**

 Le film commence en rendant hommage à la tradition orale, aux récits et aux légendes propres à la culture des îles du Pacifique. Grand-mère Tala, la mère du Chef Tui et la confidente de Vaiana, raconte à la jeune fille l’histoire de Te Fiti, l’île-mère : « Son cœur détenait le plus grand de tous les pouvoirs, celui de créer la vie. Et Te Fiti l’a partagé avec le monde. »

 La fable de Grand-mère Tala relate comment Maui, le demi-dieu qui règne sur le vent et la mer, a volé le cœur de Te Fiti, libérant ainsi d’effroyables ténèbres qui menacent d’engloutir le monde. Maui affronte Te Kā, démon de la terre et du feu, et finit par perdre le cœur de Te Fiti qui sombre dans les flots.

 Le film introduit une présence très particulière dans la vie de Vaiana : l’Océan, une incarnation vivante de la mer qui a choisi Vaiana pour retrouver Maui et rendre le cœur de Te Fiti, afin de sauver son île et son peuple de l’obscurité qui a commencé à envahir le monde. Le problème, c’est que le Chef Tui, père de Vaiana, interdit formellement de s’aventurer au-delà de l’anneau de corail qui encercle leur île. Tui a trop vu de ces aventuriers s’élancer au-delà du récif et ne jamais revenir, alors, par amour pour son peuple, il a défendu de prendre la mer. Pour accomplir son destin et répondre à l’appel de l’océan, Vaiana devra désobéir à son père…

Dans le film, le puissant demi-dieu Maui est un personnage charismatique inspiré par les différents contes et légendes dont il fait l’objet à travers le Pacifique. **John Musker** explique : « Nous avons été fascinés par les histoires que nous avons lues et les contes que nous ont racontés les gens sur place. Dans beaucoup d’îles, Maui est un personnage fabuleux, qui aime faire des farces et peut changer d’apparence. Il est capable de faire émerger des îles au beau milieu de l’océan grâce à son hameçon magique et a le pouvoir de ralentir la course du soleil. C’est un fabuleux personnage. »

 Maui, lui-même en pleine quête d’identité, accepte à contrecœur d’aider Vaiana à devenir une navigatrice émérite et à sauver son peuple. Ensemble, ils s’élancent sur les océans dans un voyage riche en péripéties au cours duquel ils vont être confrontés à de gigantesques créatures marines et à des obstacles quasi insurmontables. Mais en cours de route, Vaiana va découvrir ce qu’elle cherchait depuis longtemps : sa propre identité.

 La productrice **Osnat Shurer** déclare : « Bien qu’elle se déroule dans un passé lointain, cette histoire n’en est pas moins contemporaine. Notre objectif en tant que cinéastes était de créer une histoire universelle qui rende également hommage à l’incroyable peuple des îles du Pacifique qui nous a tant inspirés tout au long de cette aventure. »

 L’équipe a fait appel à **Auli`i Cravalho** dans la version originale, qui fait ici ses premiers pas au cinéma, pour prêter sa voix à Vaiana, tandis que **Dwayne Johnson** (« Ballers » sur HBO, AGENTS PRESQUE SECRETS) prête la sienne au demi-dieu Maui. **Temuera Morrison** (STAR WARS : ÉPISODE II - L’ATTAQUE DES CLONES, L’ÂME DES GUERRIERS ; 6 JOURS, 7 NUITS) joue le rôle du père pragmatique de Vaiana, le Chef Tui ; **Rachel House** (PAÏ : L’ÉLUE D’UN PEUPLE NOUVEAU, HUNT FOR THE WILDERPEOPLE, À CHACUN SA CHACUNE, BOY, WHITE LIES) est Tala, l’attachante grand-mère de Vaiana, et **Nicole Scherzinger** (la chanteuse nommée aux Grammy Awards de « Cat’s », la comédie musicale du West End) donne la parole à Sina, la mère gaie et déterminée de Vaiana. Le film est également interprété par **Jemaine Clement** (LE BON GROS GÉANT ; MOI, MOCHE ET MÉCHANT ; RIO, RIO 2, VAMPIRES EN TOUTE INTIMITÉ, « Flight of the Conchords ») dans le rôle de Tamatoa, un crabe géant égocentrique ; et **Alan Tudyk** (ZOOTOPIE, LES MONDES DE RALPH, LES NOUVEAUX HÉROS) dans le rôle du coq pas très malin Heihei.

Dans la version française, **Cerise Calixte** prête sa voixà **Vaiana.**

Formée au chant, à la danse et à la comédie musicale, elle s’est produite dans des comédies musicales comme « Avenue Q », « Footloose », « Un rêve pour Charlemagne », « La Belle et la Bête » ou encore « Le Magicien d’Oz ». Débordante de vitalité et d’enthousiasme elle s’est imposée comme une évidence pour donner vie à **Vaiana**, une adolescente de 16 ans déterminée, aventureuse et pleine d’enthousiasme.

**Anthony Kavanagh,** humoriste, chanteur,  danseur et comédien promène sa voix, son humour ravageur et son charme au service de **Maui.** Il fallait un showman, un artiste complet pour prêter sa voix à ce personnage charismatique et drôle.

Figure ultra populaire de la scène comique, couronné au festival Juste pour rire comme l’un des meilleurs nouveaux humoristes du Québec à 20 ans à peine, il mène depuis une double carrière en français et en anglais des deux côtés de l’Atlantique. Plébiscité pour ses one-man-shows (« Kavanagh ! », « Les Démons de l’Arkange », « Anthony Kavanagh fait son coming out », « Anthony Kavanagh – Showman », ou au Québec « Anthony Kavanagh joue à domicile »), véritable touche-à-tout, il s’illustre dans la comédie musicale (« Chicago »), anime aussi bien les NRJ Music Awards que le Festival du Grand Rire de Québec, et amène son énergie à la télévision (la série parodique québécoise « Le Cœur a ses raisons » et les téléfilms français « La Fille au fond du verre à saké », « Les Amants de l’ombre » ou la série « Fais pas ci fais pas ça »). Il touche aussi au cinéma avec ANTILLES SUR SEINE de Pascal Légitimus et AGATHE CLÉRY d’Étienne Chatiliez. **Anthony Kavanagh** est un fidèle des grands classiques Disney puisqu’il a par le passé prêté sa voix à Buck, le cheval gaffeur de LA FERME SE REBELLE ainsi qu’à Ray dans LA PRINCESSE ET LA GRENOUILLE - le précédent film de John Musker et Ron Clements. Il présentera son spectacle SHOW MAN aux Folies Bergères du 14 décembre au 7 janvier 2017

Séduite par la thématique du film d’animation qui rend hommage à la culture polynésienne, **Mareva Galanter** prête sa voix douce et élégante au personnage de **Sina,** la maman de **Vaiana**.

Miss Tahiti 1998 puis Miss France l’année suivante, celle dont le prénom signifie « étoile filante » en tahitien et dont les ancêtres appartenaient à la famille royale de l’île de Raiatea était sans doute destinée à rejoindre les aventures de Vaiana ! Chanteuse, actrice, animatrice et mannequin, Mareva Galanter reste très attachée à ses racines tahitiennes. Elle sort son premier album en 2006, « Ukuyeye », puis deux ans plus tard, « Happy Fiu ». Parallèlement au chant, elle anime des émissions télé et radio et joue dans des films comme 3 ZÉROS de Fabien Onteniente, LA PANTHÈRE ROSE de Shawn Levy et LES GAOUS d’Igor Sékulic et tourne le téléfilm « La Ligne noire ».

 **Jean-Luc Guizonne** prête sa voix au Chef Tui. Artiste complet qui maîtrise l’art du chant, de la danse mais aussi de la comédie. Il s’est notamment illustré dans la comédie musicale du Roi Lion dans laquelle il a interprété pendant près 3 ans le personnage de Mufasa.

Chanteuse et actricede talent **Christine Delaroche** donne de la voix à ce personnage unique et libre qu’est la **Grand-mère Tala**

**Adrien Antoine** prête sa voix et ses talents de chanteurs à **Tamatoa** un crabe géant qui collectionne tut ce qui brille.

**CAP SUR L’AVENTURE**

**À la découverte de l’Océanie**

 Lorsque l’idée de réaliser un film d’animation situé sur les magnifiques îles du Pacifique a germé dans l’esprit des réalisateurs **Ron Clements** et **John Musker**, ceux-ci se sont remémoré les romans et tableaux sur le Pacifique qui les avaient fait rêver dans leur jeunesse. Mais en se plongeant dans la riche mythologie polynésienne, les cinéastes ont réalisé qu’ils allaient devoir aller encore plus loin et se rendre sur place pour découvrir les îles du Pacifique et leurs habitants en personne.

Parmi les nombreuses personnes que les réalisateurs ont rencontrées, une les a particulièrement marqués, comme le raconte **Ron Clements** : « Sur l’île de Moorea, un aîné a formulé une requête aussi simple que révélatrice. Il nous a dit : ‘Depuis des années, nous sommes submergés par votre culture. Vous serait-il possible, pour une fois, de vous laisser submerger par la nôtre ?’ »

L’océan Pacifique abrite des milliers d’îles et d’innombrables peuples, que l’on regroupe généralement en trois zones : la Polynésie, la Micronésie et la Mélanésie. Les cinéastes ont vite découvert que de nombreux habitants des îles du Pacifique voient l’ensemble des îles collectivement comme une seule et même région : l’Océanie. Et plus encore, s’ils distinguent les îles selon leur taille, leurs habitants considèrent que l’océan qui les englobe fait partie intégrante de leur monde. Les cinéastes ont été profondément inspirés par ces gens, leur culture, et l’histoire et les traditions que chaque génération transmet à la suivante.

**Ron Clements** et **John Musker,** accompagnés par un groupe d’artistes des studios d’animation Disney, ont voyagé dans le sud de l’Océanie. Leur mission : découvrir les îles non comme des touristes mais comme des observateurs et des chercheurs, à l’écoute pour apprendre. **John Musker** raconte : « Ces voyages ont non seulement été riches en idées, en images et en inspiration pour l’histoire, mais ils ont également renforcé notre volonté de réaliser un film qui correspondrait aux gens que nous avons rencontrés. Nous ne prétendons évidemment pas livrer un documentaire, il s’agit d’un film d’animation, d’une œuvre de fiction, mais ce que nous avons découvert et vécu a imprégné notre imaginaire de manière inattendue. »

**LES FIDJI, LES SAMOA et TAHITI**

 **Ron Clements, John Musker** et plusieurs membres de l’équipe de production se sont d’abord rendus aux Fidji, aux Samoa puis à Tahiti. **Ron Clements** déclare : « Nous voulions autant que possible éviter les attractions touristiques et sortir des sentiers battus. Nous avions envie de rencontrer des gens natifs de ces îles et de découvrir ce qui rend la culture insulaire du Pacifique si remarquable. »

 Les cinéastes ont passé du temps auprès des communautés locales ; ils ont rencontré des anciens, des chefs et leurs familles dont ils ont partagé les repas et avec qui ils se sont longuement entretenus. Ils sont allés à la rencontre d’enseignants, d’artisans, de fermiers, de pêcheurs et de navigateurs. Ils ont consulté des experts en archéologie, en anthropologie, en histoire, culture, musique, danse, sculpture, et bien plus encore...

 **Aux Fidji**, **Ron Clements** et **John Musker** ont revêtu le *lavalava* (ce rectangle de tissu coloré porté drapé et noué que nous connaissons sous le nom tahitien de *paréo* ou *pāreu*), et ont été accueilli chaleureusement par la population de Korova, un petit village sur la côte méridionale de Viti Levu, la plus grande des îles. Ils ont offert aux chefs et aux aînés le *sevusevu* (présent donné par un visiteur à ses hôtes), sous la forme de racines de poivrier. **Ron Clements** explique : « C’est à partir des racines du poivrier sauvage qu’est fabriqué le *kava*, une boisson cérémonielle répandue. Nous avons très souvent bu du *kava*. »

 Les cinéastes ont pris part à une cérémonie du *kava*, ont écouté les histoires et les chants, observé les familles et les rapports au sein des groupes, et ont savouré un repas de *palusami* (plat à base de feuilles de taro et lait de coco), du ragoût de poisson, de la racine de taro, du thé et des biscuits. L’équipe a été invitée à naviguer avec le chef et expert en navigation Jiujiua « Angel » Bera, qui leur a beaucoup appris sur les relations des Fidjiens avec la mer. **Ron Clements** raconte : « L’océan est considéré comme une entité vivante extrêmement puissante. Dans cette partie du monde, ils montrent un immense respect envers l’océan et tout autant d’admiration. Nous avons pris la mer à bord d’un *camakau*, une embarcation à voile traditionnelle des Fidji. »

 Les cinéastes ont également visité le parc national des dunes de sable de Sigatoka accompagnés par des archéologues locaux, et ont pu voir des fragments de poterie Lapita éparpillés sur les plages. De nombreux vestiges et artéfacts découverts à Sigatoka sont exposés au Fiji Museum. L’équipe a également assisté aux danses traditionnelles de l’Oceania Dance Theatre Troupe, se sont rendus sur le site archéologique de Bourewa et ont dégusté du *kava* à Vusama, un village traditionnel fidjien.

 **Aux Samoa**, les membres de l’équipe se sont documentés sur la culture des Samoans, notamment sur les légendes locales, la musique et la cuisine. Ils ont été invités à participer à une cérémonie du *‘ava* - **Jessica Julius,** responsable de création senior, confie que cet événement présentait une grande similitude avec les cérémonies dont ils avaient fait l’expérience aux Fidji, à ceci près qu’aux Samoa, cette cérémonie est réservée uniquement aux grandes occasions. « Lors de la cérémonie du *‘ava*, lorsqu’on vous tend le récipient, vous devez en verser un peu par terre - c’est une forme de bénédiction - et remercier, en disant *Manuia* ! (‘à votre santé !’) avant de boire d’un trait. »

 La nuit, les cinéastes ont admiré le ciel nocturne d’un noir profond scintillant d’étoiles et le jour, les chaudes eaux turquoise. Ils ont fait une expédition d’une journée à Savai’i, la plus grandes des îles Samoa, où ils ont pu voir de près un *fale*, une hutte traditionnelle au toit de palmes soutenu par des troncs verticaux, et se sont fait arroser par les célèbres geysers maritimes d’Alofaaga. « C’était très stimulant ! » raconte **Jessica Julius**.

 L’équipe a rencontré un groupe d’universitaires du Centre for Samoan Studies de l’université nationale de Samoa. Ils ont pu échanger sur les stéréotypes et les idées reçues, et sur les mythes et légendes et leurs significations.

 Ils ont rencontré le tatoueur **Su’a Peter Sulu’ape,** qui leur a enseigné que les tatouages sont un rite de passage aux Samoa : les Samoans doivent gagner le droit de se faire tatouer selon la tradition. L’art du tatouage se transmet de génération en génération et les symboles eux-mêmes ont un sens très précis, pouvant toucher à des thèmes comme la force, l’unité, la famille et la spiritualité, ou encore la nature.

 **À Tahiti**, en Polynésie française, l’équipe du film a visité un *marae*, un lieu sacré qui servait autrefois aux activités sociales, religieuses et politiques, et ont beaucoup appris sur les traditions historiques polynésiennes, depuis les offrandes aux dieux à l’apprentissage de la navigation, en passant par la relation des hommes à l’océan. **Ron Clements** raconte : « Le temps que nous avons passé à Tahiti et les connaissances qu’ils ont généreusement partagées avec nous ont été une expérience extraordinairement enrichissante pour nous tous. »

 **Hinano Murphy**, présidente de Te Pu Atitia, une association qui vise à promouvoir et préserver l’héritage et les traditions de la Polynésie française, a réuni un groupe de plusieurs membres pour s’entretenir avec les cinéastes. Ils ont encouragé l’équipe à enrichir le film avec des éléments des cultures traditionnelles de l’Océanie sans se montrer trop spécifiques. **Hinano Murphy** a vivement souhaité que le film soit traduit en tahitien, et a coordonné à la fois la traduction et le doublage des comédiens pour la version tahitienne. Elle note : « De nos jours, les langues originelles comme le tahitien se perdent, et il est essentiel de trouver de nouveaux moyens d’encourager les communautés, les anciens, les jeunes adultes et les enfants à connaître notre langue et la pratiquer. **VAIANA, LA LÉGENDE DU BOUT DU MONDE** est une histoire sur les Polynésiens, et il était très important pour nous d’avoir au moins une version du film dans une langue polynésienne afin d’affirmer la valeur de notre langue et de notre culture. J’espère que cela inspirera d’autres peuples polynésiens à trouver des moyens innovants pour faire vivre et enseigner leur langue. »

 À Tahiti, les cinéastes ont marché sur des champs de lave noire et rencontré des chefs locaux. Ils ont fait de la pirogue à Teahupo’o, célèbre spot de surf tahitien, et découvert - à la nage ou à pied - des lieux qui allaient inspirer plus tard l’esthétique du film. Les cinéastes ont écouté des histoires riches et complexes, ont assisté au tissage de feuilles de palme et à un cours d’enseignement des danses tahitiennes aux enfants. Ils ont appris le procédé de fabrication du *tapa*, une étoffe végétale à base d’écorce, dans lequel les arbres sont choisis pour leur couleur : les banians donnent par exemple un tissu marron foncé couleur chocolat, alors que le mûrier donne une couleur blanche ou brun clair.

 L’équipe est revenue à plusieurs reprises dans les îles. Ils ont aussi accompagné le trio auquel on doit la musique du film, **Lin-Manuel Miranda, Mark Mancina et Opetaia Foa`i,** au Pasifika Festival à Auckland en Nouvelle-Zélande. La productrice **Osnat Shurer** raconte : « C’était la première fois que l’extraordinaire équipe musicale de **VAIANA, LA LÉGENDE DU BOUT DU MONDE** était au complet et réunie avec les réalisateurs. Le festival était une occasion unique de s’imprégner de la diversité et la gaieté de la musique et des danses issues des différentes cultures du Pacifique. »

 **Osnat Shurer** déclare : « L’équipe a été transformée par ces voyages qui nous ont ouvert les yeux. Pour donner vie à cette histoire qui se déroule il y a deux mille ans, nous avons invité les experts que nous avons rencontrés dans le Pacifique à prendre part au film. Bien que nos voyages nous aient énormément inspirés, nous tenions à aller plus loin encore : nous voulions que ces gens apportent leur empreinte au film, de l’histoire aux décors, en passant par les personnages. Tout - de l’apparence et du fonctionnement de la pirogue de Vaiana à la végétation des îles, jusqu’aux matières utilisées pour confectionner les vêtements des personnages - a été profondément influencé par nos conseillers. »

**TRAVAIL DE GROUPE**

**L’Oceanic Story Trust**

 Inspirés par ce qu’ils ont découvert et vécu dans les îles du Pacifique, les cinéastes ont créé un groupe de conseillers et d’experts, l’Oceanic Story Trust (OST), pour collaborer avec l’équipe créative de Disney. Le Trust est composé d’anthropologues, d’enseignants, de linguistes, d’experts en tatouages, de chorégraphes, de spécialistes du *haka*, de maîtres navigateurs et de conseillers culturels. **Osnat Shurer** commente : « Le Trust a profondément influencé l’esthétique et l’atmosphère de **VAIANA, LA LÉGENDE DU BOUT DU MONDE**. Le film ne serait pas ce qu’il est aujourd’hui sans leur précieuse collaboration. »

 Comptant une douzaine de membres, l’OST a travaillé en permanence avec Disney tout au long de la production du film. **Dionne Fonoti**, spécialiste en anthropologie visuelle à l’Université nationale de Samoa et membre du Trust, déclare : « Nous nous sommes rencontrés en personne, à Samoa et à Los Angeles. Nous nous téléphonions et nous échangions par email avec les scénaristes, les réalisateurs et la productrice. Puis ils travaillaient sur ce dont nous avions parlé et ils revenaient vers moi avec le résultat, et on rebondissait. »

 Selon le **Dr Paul Geraghty**, professeur de linguistique à l’Université du Pacifique Sud aux Fidji, l’OST a aidé les cinéastes à trouver le juste équilibre entre la réalité des nombreuses cultures polynésiennes et l’aspect fictionnel de l’histoire. « Les cinéastes ne voulaient pas rattacher le film à un peuple ou une culture précise, ce qui faisait complètement sens car il y a deux mille ans, à l’époque à laquelle se déroule cette histoire, ce qui est à présent caractéristique des îles Samoa ou des Fidji ou de Hawaii n’existait pas encore. Nous avons donc cherché à établir une représentation globalement ‘proto-polynésienne’. »

 **Dionne Fonoti** observe : « Ron et John ont cherché à capter la force et la beauté des cultures des îles du Pacifique avec la plus grande fidélité possible. Ils désiraient que l’histoire reflète ce qu’ils ont éprouvé sur place. L’expérience qu’ils ont vécue les a profondément marqués, et comme ce sont avant tout des conteurs, ils ont souhaité la partager. Ils voulaient sincèrement que le public éprouve ce qu’eux-mêmes ont éprouvé. »

**HUMAINS, ANIMAUX ET DEMI-DIEUX**

**Les personnages et leurs interprètes**

 Inspirés par les gens qu’ils ont rencontrés au cours de leurs séjours dans le Pacifique, les cinéastes ont peuplé leur histoire de personnages pittoresques incarnés par un casting voix hors pair.

**« Cette ligne où le ciel rencontre la mer - elle m’appelle. »**

Aventureuse, déterminée et douée d’empathie,Vaiana,16 ans, est une adolescente qui se cherche. Tandis que son père, le Chef Tui, l’encourage à suivre ses traces et à prendre un jour sa place à la tête de l’île, Vaiana est irrésistiblement attirée par la mer. Il est défendu aux habitants de son village de s’aventurer au-delà du récif, mais la jeune fille ne peut résister à l’appel du large. **Ron Clements** déclare : « Il lui semble impossible de poursuivre ses rêves tout en restant fidèle à son peuple et à sa culture. Elle ignore en effet qu’elle appartient à une longue lignée de navigateurs… »

 Lorsque son île est menacée par un mystérieux fléau, Vaiana enfreint les règles édictées par son père et embarque pour une aventure épique dans l’espoir de sauver son peuple et de trouver enfin les réponses aux questions qu’elle se pose depuis toujours. **John Musker** raconte : « Elle est bien décidée à trouver la solution au problème qui frappe son île et rend toute navigation impossible. Si elle arrive à enrayer le mal qui ronge Motunui depuis mille ans, alors peut-être sera-t-il possible de reprendre la mer. »

 **Osnat Shurer** déclare : « Vaiana est une héroïne d’une grande force de caractère qui part à la recherche de ce que son peuple a perdu il y a bien longtemps. Il ne s’agit pas d’une histoire d’amour mais d’un film d’action et d’aventures, drôle et touchant à la fois. Vaiana veut littéralement sauver le monde - même si elle est la seule à avoir conscience qu’il a besoin d’être sauvé. C’est un merveilleux exemple pour les jeunes spectateurs. »

 Vaiana va rencontrer Maui, un étonnant demi-dieu, qu’elle va devoir convaincre de l’accompagner dans sa quête. Sa mission est très importante pour elle, mais pas pour lui… **John Ripa**, responsable du storyboard, déclare : « C’est un type au physique impressionnant qui est très sûr de lui, mais Vaiana lui tient tête. Elle a du répondant ! »

**DONNER LA PAROLE À VAIANA**

 C’est la jeune **Auli`i Cravalho**, qui fait ici ses premiers pas au cinéma, qui a été choisie pour prêter sa voix dans la version originale à l’adolescente au caractère bien trempé. L’équipe du film a auditionné plusieurs centaines de jeunes filles à travers toutes les îles du Pacifique avant de trouver la très talentueuse **Auli`i Cravalho,** qui au départ, n’avait pas postulé pour ce rôle très convoité. C’est la directrice de casting de Hawaii qui s’est souvenue de l’audition chantée qu’ Auli`i avait enregistrée pour un spectacle caritatif de jeunes talents et lui a demandé de venir faire un essai. Trois auditions plus tard (dont une qui lui avait donné l’occasion de se rendre pour la première fois à Burbank, en Californie), la jeune fille décrochait le rôle principal.

**Osnat Shurer** explique : « **Auli`i** a la fougue de Vaiana : lorsqu’on la taquine, elle réplique. Elle est audacieuse et en même temps très affectueuse. C’est une actrice née doublée une grande professionnelle qui a su conserver sa part d’enfance. »

**Auli`i,** qui a 15 ans et fêtera son 16e anniversaire la veille de la sortie américaine du film, éprouve de l’admiration pour son personnage. « Quand je vis des choses difficiles au collège et que j’ai envie de tout laisser tomber, quand je n’ai plus qu’une envie, me glisser sous les couvertures et dormir pendant des jours, alors je pense à Vaiana. Elle ne ferait jamais ça. Elle est incroyablement forte et elle a les pieds sur terre. Il faut du courage pour défendre ce en quoi l’on croit, pour suivre sa propre voie. C’est un personnage qui me parle, qui parle à tout le monde, on s’en sent proche et on a envie d’être de son côté. »

La jeune actrice poursuit : « Elle et moi, on se ressemble beaucoup : j’ai grandi sur une île, et j’adore l’océan. Mais Vaiana est plus courageuse, plus audacieuse que moi, parce qu’elle fait littéralement voile en dehors de sa zone de confort. J’espère un jour aller découvrir de nouveaux horizons comme elle le fait. »

**LE LOOK DE VAIANA**

 **John Ripa**, responsable du storyboard, explique : « L’attirance qu’éprouve Vaiana pour l’océan est réciproque : l’océan voit en elle quelque chose de spécial dès son plus jeune âge, il est convaincu qu’elle est celle qui pourra résoudre le problème et mettre fin aux ténèbres qui menacent son peuple. Vaiana possède la compassion, la détermination et le courage nécessaires. »

 L’esprit aventureux de Vaiana a prédominé lors de la création du style visuel du personnage. **Bill Schwab**, directeur artistique des personnages, déclare : « C’est une héroïne d’action. Nous voulions donc lui donner un corps d’athlète. »

 Les artistes se sont inspirés des gens qui vivent dans les îles du Pacifique et ont étudié des centaines de photographies de Polynésiens. Le directeur artistique commente : « Nous avons passé beaucoup de temps sur les yeux de Vaiana. Et nous lui avons donné un squelette solide, des pommettes marquées, une lèvre supérieure légèrement proéminente. Nous avons énormément travaillé les détails pour son physique. »

**UNE FILLE QUI BOUGE**

 Il était essentiel que Vaiana possède des expressions variées et toutes aussi riches les uns que les autres. L’équipe chargée du rigging (squelettage), qui met au point les outils informatiques permettant aux animateurs de créer le jeu d’acteur du personnage, ont créé plus de 180 contrôles d’animation rien que pour son visage.

 Le superviseur d’animation **Malcon Pierce** a travaillé avec l’équipe chargée du design du personnage et celle chargée du rigging (squelettage), afin de s’assurer qu’il serait possible d’animer le personnage en lui donnant le répertoire d’expressions voulu. « Nous voulions qu’il n’y ait aucune limite à l’animation, Vaiana devait pouvoir tout faire et tout exprimer ! On devait pouvoir la regarder sous n’importe quel angle, ce qui a été difficile à réaliser, mais a donné aux animateurs une gamme très large d’options pour élaborer le jeu du personnage. »

 L’équipe d’animation souhaitait aussi que la forte personnalité de Vaiana et son assurance soient perceptibles dans sa façon de bouger. La directrice d’animation **Amy Smeed** souligne : « On devait percevoir sa force et sentir qu’elle est capable d’énormément de choses sur le plan physique. Elle est bourrée d’énergie, a des muscles puissants et une excellente coordination motrice. »

 **Amy Smeed** poursuit : « Vaiana est très expressive. C’est une adolescente de 16 ans, donc elle est parfois impulsive, ce que nous avons tenté de rendre à travers son jeu d’actrice. Il y a chez elle une énergie que j’adore, que nous avons parfois intensifiée à travers la cadence de ses mouvements. Nous voulions aussi traduire son assurance, à la fois dans ses expressions faciales et dans ses attitudes corporelles. »

 **Auli`i Cravalho** a beaucoup inspiré les animateurs. **Amy Smeed** commente : « Nous avons eu la chance de disposer des vidéos de toutes ses séances d’enregistrement. Nous avons ainsi pu observer directement l’énergie débordante d’une ado ! Auli`i est très expressive, tant par les expressions de son visage que par sa gestuelle, et nous avons essayé de retranscrire cela chez Vaiana. »

**À LA MODE DU PACIFIQUE**

 **Neysa Bové**, l’artiste chargée du développement visuel, a étudié à Cal Arts et au Fashion Institute of Design & Merchandising. C’est elle qui a eu pour mission de diriger la création des costumes du film. Vaiana dispose de 7 tenues, dont la surcouche de *tapa* rouge qu’elle porte lors de sa première rencontre avec l’océan quand elle est encore bébé. La palette de toutes les tenues de la jeune fille comprend des couleurs et des teintures qui existaient ou auraient pu exister il y a deux mille ans - des jaunes, des rouges, des orange, des noirs et des bruns. **Neysa** **Bové** explique : « Nous avons utilisé pour elle des nuances de rouge et de orange. Le rouge est le symbole de la royauté dans la culture océanienne. »

 La tenue principale de Vaiana comprend un haut en *tapa* et une jupe en pandanus (un arbuste) avec un jupon en fibres de pandanus. **Neysa Bové** explique : « C’est une tenue fonctionnelle pour une aventurière/voyageuse/athlète. La fente pratiquée dans la jupe permet d’amples mouvements pour la nage, la course ou la navigation. »

La responsable du développement visuel poursuit : « De petits détails complexes ont été apportés au corsage, une rangée de coquilles de nassarius en guise de perles, et un tissage en macramé dans le pli. Il y a aussi des motifs floraux brodés sur la jupe. »

« L’océan a été une source d’inspiration très riche pour les costumes de Vaiana : on le retrouve dans les imprimés à thème marin, les coquillages, les perles et les feuillages.

Au final, les costumes ont dû être entièrement créés en images de synthèse, un processus complexe mené à bien par l’équipe chargée du style visuel. Les artistes ont recréé numériquement les tissus sélectionnés pour chaque tenue, en leur appliquant les paramètres physiques assurant un mouvement naturel. **Marc Thyng**, superviseur de la simulation, explique : « Nous avons travaillé comme des tailleurs, en nous assurant que les tissus et les matières avaient un tombé correct, que le rendu serait plaisant à l’œil et en permutant certains tissus pour que l’ensemble fonctionne. »

Les artistes ont créé un collier spécial qui contient le cœur de Te Fiti : c’est ce joyau que Vaiana doit convaincre Maui de restituer afin que l’ordre soit restauré. **Neysa Bové** explique : « Nous avons réalisé plus d’une quinzaine d’esquisses pour nous décider finalement pour la coquille d’un ormeau bleu. L’aspect extérieur de ce mollusque évoque une pierre, mais si on ôte la couche externe, on révèle un bleu nacré magnifique qui rappelle les couleurs de l’océan. Nous avons dessiné le collier afin qu’il présente à la fois l’aspect roche et l’aspect nacre, une juxtaposition qui rappelle la terre et la mer. J’ai ajouté des étoiles stylisées et des détails pour symboliser les constellations qui guident les navigateurs sur l’océan. »

**CHEVEUX AU VENT… ET À L’EAU**

 Les longs cheveux bouclés de Vaiana ont présenté leur lot de défis. Obtenir un style libre et flottant au vent est loin d’être facile en termes de synthèse d’images… **Marc Thyng** se souvient : « La dernière fois que l’on a eu affaire à une abondante chevelure bouclée, c’était pour Mère Gothel dans RAIPONCE. Mais ses boucles étaient ‘fausses’, elles ne bougeaient pas comme de vraies mèches de cheveux bouclés, qui ont du ressort ou se détendent. »

 Il a fallu plus de six mois pour développer un système nommé Tonic, que les artistes ont utilisé pour créer des chevelures à l’aspect authentique pour plusieurs personnages principaux. Il fallait que le système soit suffisamment rapide pour permettre différentes déclinaisons. Il devait aussi représenter fidèlement l’aspect des cheveux bouclés humides ou dans l’eau, puisque Vaiana passe un certain temps sous l’eau. **Marc Thyng** raconte : « Nous avons embauché des volontaires qui possédaient le même type de cheveux et les avons plongés dans l’eau. C’est étonnant de voir que les boucles persistent même sous l’eau, et aussi quand le cheveu est à l’air mais humide. »

**« Tout phénomène naturel possède une explication. La marée ? L’herbe ? La terre ? C’est Maui qui sème la pagaille. »**

 **Maui** est un demi-dieu : mi-homme, mi-divinité et totalement génial. Charismatique et drôle, il manie un hameçon magique qui lui permet de prendre l’apparence de n’importe quel animal et de faire émerger des îles au beau milieu de l’océan. Il a capturé le soleil au lasso pour offrir aux hommes des journées plus longues et a dompté la brise pour leur confort. Dans l’histoire du film, Maui était jadis considéré comme le plus grand héros de toute l’Océanie, mais après une décision fatale, il a été banni et condamné à la solitude. **John Musker** déclare : « Maui est responsable du malheur qui menace le peuple de Vaiana et paie le prix de ses actes, c’est un héros perdu qui n’est plus que l’ombre de ce qu’il était autrefois. »

 **David Pimentel**, responsable du storyboard, déclare : « Maui recherche toujours l’approbation des humains. Il veut qu’on l’aime. »

 **John Ripa**, également responsable du storyboard, précise : « Plus les hommes l’aiment et lui rendent hommage, plus il en veut. Il finit par voler le cœur de Te Fiti, en pensant que cela lui vaudra définitivement l’amour et l’admiration de tous. Il croit que posséder le cœur lui donnera le pouvoir de création. Il n’a aucune idée des ravages que cela va causer, de ces ténèbres que cela va libérer. »

 Il faudra plusieurs centaines d’années et une jeune fille déterminée pour lui offrir la chance de se racheter et de réparer le mal qu’il a causé. **John Musker** explique : « Vaiana a besoin qu’il répare ses torts et restaure ce qui a été perdu. »

 Aux côtés de Vaiana, Maui part à la découverte de lui-même, armé de sa force surhumaine… et de son ego démesuré. **Ron Clements** confie : « Sa détermination à réussir coûte que coûte lui attire souvent des ennuis, mais se confronter à la racine du problème n’est pas évident. »

 Le personnage de Maui s’inspire d’un des grands héros que l’on retrouve à travers toute la mythologie océanienne, même si les légendes qui lui sont rattachées diffèrent d’une région à l’autre. **Hinano Murphy**, membre de l’Oceanic Story Trust, a partagé avec l’équipe sa grande connaissance de la culture des îles. Elle explique : « Maui est un héros très drôle et très puissant. Tout le monde adore les histoires dont il est le héros. Il a une telle personnalité ! Même si les histoires sont différentes selon les peuples de Polynésie et du Pacifique, il y a de nombreux traits communs. La plus grande difficulté qu’ont rencontrée les cinéastes a été de faire en sorte que Maui corresponde à toutes ces images culturelles parce qu’il est immensément populaire. C’est un être si puissant qu’il n’est pas étonnant qu’il ait attiré l’attention des réalisateurs ! »

**QUAND MAUI PREND LA PAROLE**

 Pour la voix de Maui, l’équipe a fait appel à Dwayne Johnson dans la version originale. **Ron Clements** précise : « Dwayne est très attaché à ses racines samoanes. Maui est un personnage qui a du charisme et Dwayne est on ne peut plus charismatique. Il est très drôle, parfait dans les scènes d’action, et il possède un formidable capital sympathie. Et en plus, il sait chanter ! »

 **Dwayne Johnson** n’a pas hésité une seconde à accepter le rôle. « Tout le monde en Océanie a grandi bercé par les histoires de Maui, ce demi-dieu hors du commun. Tous les gamins le trouvent formidable ! C’était une chance de partager ma culture et de prendre part à quelque chose d’historique - et je dis ça en toute impartialité ! »

 Les artistes se sont inspirés de **Dwayne Johnson** pour créer le personnage. **Bill** **Schwab**, directeur artistique des personnages, commente : « Aucun doute, il y a du Dwayne chez Maui ! Nous ne voulions pas en faire une caricature, mais il fallait que l’on retrouve Dwayne, et on y est arrivés… grâce aux sourcils. Nous nous sommes aussi inspirés de son grand-père maternel, qui était catcheur. Il a un look vraiment cool ! »

 **Mark Kablan**, superviseur de l’animation, déclare : « J’ai fait très attention à la manière qu’a Dwayne de ponctuer ses paroles par des signes de tête. Toute son attitude exprime la confiance en soi, ce qui convenait à merveille au personnage de Maui tel que nous l’imaginions. »

**BOUGER COMME UN DEMI-DIEU**

 Le personnage de Maui a nécessité des contrôles d’animation supplémentaires, comme l’explique **Matthew Schiller**, superviseur du rigging : « Il possède davantage de détails dans le visage que la plupart des personnages. Quand il plisse les yeux, les nuances de son expression sont particulièrement riches. Nous voulions pousser à fond son expressivité pour que son assurance et sa confiance paraissent maximales. »

 L’assurance que montre Maui se retrouve dans le répertoire entier de ses mouvements. **Mark Kablan** note : « Il a une démarche arrogante parce qu’il ne craint rien ni personne - c’est un demi-dieu qui a accompli autrefois de hauts faits qui lui ont valu l’adoration des humains. Ses mouvements sont très agiles et athlétiques. »

 L’assurance que montre Maui résulte de ses précédentes conquêtes et de ses pouvoirs spéciaux, qu’il tient d’un hameçon magique que lui ont remis les dieux. **Ron Clements** explique : « C’est un hameçon géant, remarquable à la fois par sa taille et par ses gravures. Il l’utilise comme une arme, et c’est aussi de cet objet qu’il tire ses pouvoirs, notamment sa capacité à changer de forme : il peut devenir faucon, requin, lézard, insecte, poisson, cochon et plus encore…. »

 Chacune de ces créatures est le reflet des caractéristiques les plus emblématiques de Maui ; certaines sont mêmes représentées dans les tatouages qui couvrent la quasi-totalité de son corps. **Matthew Schiller** commente : « C’est sa forme de faucon qui a été la plus difficile à représenter. Quand il étend et replie ses ailes, de nombreux problèmes se posent avec les plumes. C’est la première fois depuis VOLT, STAR MALGRÉ LUI que nous représentons des oiseaux avec ce degré de précision dans les détails. »

 Au contraire des plumes, les cheveux humains ont figuré dans des films récents, de RAIPONCE à LA REINE DES NEIGES. Mais les longs cheveux frisés de Maui ont été particulièrement difficiles à traiter. Le superviseur de la simulation **Marc Thyng** commente : « Il a une épaisse masse de cheveux qui lui arrivent aux épaules, une chevelure indisciplinée et incontrôlable : les boucles vont dans tous les sens, les mèches sont plus légères que celles de Vaiana. On voit ses boucles se dérouler et rebondir partout, sa chevelure est très dynamique, toujours en mouvement. »

**LE LOOK DEMI-DIEU**

 Maui porte un pagne fait de feuilles : « Il est resté coincé sur une île pendant très longtemps, explique **Neysa Bové**, qui s’est chargée du développement visuel, et il a fabriqué sa tenue avec ce qu’il a trouvé sur place. »

 C’est au final ce qui manque à sa tenue qui a créé aux artistes le plus de difficulté. **Hyrum Osmond**, directeur de l’animation, déclare : « Maui ne porte pas de chemise, nous ne pouvions donc pas cacher son corps sous les vêtements. Il fallait absolument que son anatomie soit exacte, et pour l’animer, il a fallu mettre au point des contrôles de tension que nous pouvions accentuer ou diminuer selon les besoins. Ça n’a pas été facile parce que nous ne voulions pas être trop réalistes. Mais il fallait trouver un juste équilibre entre réalité et fiction pour que cela fonctionne. »

 Les animateurs ont pris pour références des compétitions d’haltérophilie et de bodybuilding afin de s’assurer de l’authenticité des muscles du haut du corps de Maui - pectoraux, abdominaux… Carlos Cabral, responsable des personnages et de l’animation technique, explique : « Nous avons cherché des modèles d’hommes athlétiques dotés d’une grande force physique. Nous avons étudié entre autres des catcheurs et des footballeurs, des hommes possédant une musculature puissante. Puis nous avons stylisé la réalité et avons fait en sorte que ce côté stylisé persiste quelles que soient les situations et l’action. »

 L’équipe chargée du rigging a intégré au squelette des contrôles plus nombreux pour le torse, tandis que l’équipe simulation a eu pour mission d’ajouter à ses muscles des détails subtils, comme la vibration de ses pectoraux ou de ses biceps quand il se déplace avec un pas lourd ou des gestes puissants.

 À la surface du squelette, des articulations et des muscles vient la peau… et ses tatouages. Le chef décorateur **Ian Gooding** explique : « Les tatouages de Maui sont inspirés de ceux pratiqués dans les îles Marquises, en Polynésie française. Même si cette partie du globe n’était pas encore peuplée à l’époque où se déroule le film, on peut se dire que Maui étant un demi-dieu immortel, il se pourrait qu’il ait été la source d’inspiration des Marquises… »

 Les tatouages de Maui révèlent son passé. **Osnat Shurer** explique : « En regardant attentivement, on découvre qu’il n’y a pas que les hauts faits de Maui qui ont été tatoués sur lui : il y a aussi ses plus douloureuses défaites. Il a notamment un tatouage représentant Te Kā, qui a été le premier à le vaincre, ce dont Maui n’est pas fier. Il garde ce tatouage dans son dos afin de ne pas l’avoir sous les yeux. »

 Il y a même un personnage tout à fait spécial en deux dimensions, chargé de garder à l’œil Maui et ses sentiments. « Ce tatouage très particulier joue le rôle de conscience, révèle **Dwayne Johnson**. Ce ‘Mini Maui’ est vivant, c’est une version miniature du demi-dieu. Son rôle est d’empêcher Maui de faire quelque chose qu’il pourrait regretter par la suite. »

 **John Musker** raconte : « L’idée de rendre vivants les tatouages de Maui a germé très tôt dans le processus de développement du personnage. Au fur et à mesure que sa personnalité prenait forme, nous avons songé à un tatouage qui serait son alter ego. C’est ainsi qu’est né ce personnage en 2D auquel Maui peut parler. Mini Maui est avec lui depuis très longtemps, il le connaît mieux que personne. Il atténue ce que le demi-dieu pourrait avoir de pompeux ou de prétentieux. »

 Le réalisateur poursuit : « **Eric Goldberg**, l’un des plus grands animateurs du monde en animation traditionnelle à la main, a été notre superviseur de l’animation ; il a contribué à créer ces vignettes qui s’animent sur le torse de Maui comme s’il s’agissait d’un tableau. Cette animation 2D a ensuite été placée sur le personnage en 3D. C’est un magnifique mariage entre l’animation traditionnelle et la synthèse d’images. »

 L’équipe responsable de la technologie a créé un pipeline complet pour traiter les tatouages. Le procédé a exigé une collaboration totale en raison du mélange des deux techniques d’animation. **Eric Goldberg** déclare : « Nous sommes tous des animateurs, peu importe quelle technique nous employons. C’était très amusant de travailler ensemble sur ce film. Au naturel, tous les tatouages sont dessinés à la main, il était donc logique pour nous d’utiliser ce procédé. Toute l’animation de Mini Maui a été faite à la main, en dessinant sur du papier, ce qui a permis un résultat stylisé, très graphique. Ensuite, ce dessin a été appliqué sur la surface représentant la peau de Maui. Il y a eu d’innombrables essais pour déterminer les proportions parfaites et pour que les personnages interagissent réellement - quand par exemple Maui pousse du doigt Mini Maui sur son ventre. Cela a demandé une collaboration totale entre les animateurs traditionnels et les infographistes afin que le résultat fonctionne. »

**« Cette petite voix qui te murmure de suivre les étoiles les plus lointaines… Cette voix, Vaiana, c’est toi. »**

 **Grand-mère Tala** est la confidente et la meilleure amie de Vaiana, et partage avec elle le lien singulier qui l’unit à l’océan. Si son fils, le Chef Tui, est un leader sage et réfléchi, Grand-mère Tala est un être libre et unique. Elle est intimement convaincue que l’océan a de grands projets pour sa petite-fille, mais elle ne lui révèlera le légendaire secret qui a permis à leurs ancêtres de prendre la mer que le moment venu.

 Le scénariste **Jared Bush** déclare : « Grand-mère Tala est la gardienne des récits ancestraux. Elle connaît l’histoire de son peuple et sait combien il est important que Vaiana s’accroche à ses rêves, mais elle ne lui livre jamais les réponses d’emblée : elle laisse la jeune fille tracer son propre chemin. »

 **John Ripa**, responsable du storyboard, explique : « Grand-mère Tala est la seule à comprendre que l’océan a choisi Vaiana. Elle encourage cet élan que la fillette ressent en elle et lui enjoint d’écouter sa voix intérieure : c’est un des thèmes majeurs du film. »

**DIRE CE QUE L’ON PENSE**

 **Rachel House** est la voix originale de Grand-mère Tala. Elle confie : « Le personnage de Vaiana m’a tout de suite plu. Je trouve formidable d’avoir un personnage principal polynésien, et une fille aussi courageuse ! Les femmes sont en général élevées dans une optique de perfection, pas dans une optique de courage. Pour moi, Vaiana est le symbole de ce courage. J’espère que toutes les filles auront envie de lui ressembler. »

 Pour **Rachel House,** « Grand-mère Tala est aussi sage qu’elle est têtue. Nos aînés ont une manière d’être bien à eux, ils se moquent de ce que peuvent penser les autres. Je trouve ça merveilleusement libérateur ! C’est sans doute ce qui explique que certains au village la considèrent comme une vieille excentrique plutôt que comme une femme douée de sagesse gardienne de ce savoir qui, en fin de compte, sera la meilleure arme de Vaiana dans son épopée. »

**UN SACRÉ CARACTÈRE**

 Les cinéastes ont souhaité montrer simultanément la force de cette femme, sa fragilité et sa personnalité hors norme. **Bill Schwab**, directeur artistique des personnages, déclare : « Tala a beaucoup de présence et d’originalité. Nous avons voulu retrouver cela dans son aspect : elle porte des vêtements plus originaux, plus voyants, plus colorés. Mais c’est une grand-mère, il fallait aussi que l’on perçoive son grand âge. »

 **Amy Smeed**, directrice de l’animation, précise : « Grand-mère Tala est une vieille femme, ce que traduisent ses gestes. Nous l’avons imaginée comme ayant été autrefois très gracieuse, mais à présent ses mouvements sont plus lents et laborieux que ceux des autres personnages. »

**« Personne ne franchit le récif. »**

 Le père de Vaiana, le **Chef Tui**, est le leader affable et très respecté des habitants de l’île de Motunui. Il aimerait que sa fille suive sa trace et dirige elle aussi un jour leur peuple, mais il craint le lien qui unit Vaiana à l’océan et au monde qui s’étend au-delà du récif. Le scénariste **Jared Bush** commente : « Il n’arrête pas de répéter à Vaiana qu’elle ne doit pas s’aventurer en mer. Dans son esprit, l’avenir de sa fille en tant que leader de son peuple est tout tracé. Il lui rappelle constamment l’immense responsabilité qui lui incombe et combien il est important qu’elle suive cette voie. »

 Bien qu’ils aient l’air très différents, le Chef Tui et Vaiana ont plus en commun qu’ils ne l’imaginent...

**L’AURA D’UN CHEF**

 Le directeur artistique des personnages, **Bill Schwab**, savait que le Chef Tui devait irradier l’assurance et l’efficacité. Il explique : « Nous voulions lui donner l’allure d’un athlète vieillissant : ce type a été une armoire à glace et il pourrait encore en remontrer physiquement à n’importe qui s’il le voulait. Le Chef Tui est bel homme, il est grand et fort. Mais c’est aussi quelqu’un qui éprouve des sentiments complexes. »

 **Hyrum Osmond**, directeur de l’animation, commente : « Le Chef Tui a de nombreuses responsabilités. Il doit montrer à son peuple qu’il garde le contrôle. Il est fort et compétent. »

 **Neysa Bové**, chargée du développement visuel, raconte : « Je n’ai pas conçu la tenue de ce personnage avec la même mobilité que pour Vaiana. Le Chef Tui est un homme stoïque, et ce côté imperturbable se retrouve dans les grands motifs de sa tenue. Son paréo a un pan retourné sur le devant qui comporte une bordure de plumes. Aucun doute, c’est lui le chef ! »

**LA VOIX D’UN LEADER**

 **Temuera Morrison** prête sa voix au Chef Tui. Il déclare : « Les meilleurs dirigeants sont ceux qui savent rester humbles et gardent les pieds sur terre. Le Chef Tui est un homme sympathique, qui veille attentivement sur le peuple de Motunui. Personnellement, je comprends le désir d’aventure de Vaiana, l’attirance qu’elle éprouve pour ce qui se trouve au-delà du récif. Certains viennent au monde pour traverser les océans, pour aller voir plus loin que l’horizon. J’ai une sœur qui s’appelle Moana, j’étais donc très heureux de prendre part à ce film ! »

**« Parfois, ce que nous aurions voulu être ou ce que nous aurions voulu faire ne correspond simplement pas à la réalité. »**

 **Sina**, la mère de Vaiana, est une alliée indéfectible de sa fille. Enjouée, intelligente et volontaire, elle comprend l’envie de Vaiana de naviguer. Mais comme Tui, son obstiné de mari, elle veut la protéger des légendaires dangers qui rôdent hors du lagon. Elle a cependant confiance dans la capacité de Vaiana à prendre les bonnes décisions.

**LA VOIX D’UNE MÈRE**

 **Nicole Scherzinger** prête sa voix dans la version originale à Sina. « Elle me rappelle toutes les femmes de ma famille, ma *ohana*, confie celle-ci. Sina est drôle, enjouée, mais elle a aussi en elle une grande force. Elle est le pilier de la famille, comme le sont souvent les femmes. »

**TELLE MÈRE, TELLE FILLE**

 **Amy Smeed**, directrice de l’animation, déclare : « Sina est affectueuse et attentive, mais elle a aussi du cran, ce que l’on perçoit particulièrement dans la chanson « Village Song », dans sa manière de bouger et de chanter. »

**« L’océan t’a choisie. »**

 Pour beaucoup de gens, **l’océan** n’est sans doute qu’une immense étendue d’eau, mais pour quelques rares élus, comme Vaiana et sa grand-mère, c’est un être pensant et doué de volonté. Préoccupé par l’avenir et le bien-être de l’Océanie, c’est lui qui choisit Vaiana pour qu’elle accomplisse la périlleuse mission de restitution du cœur de Te Fiti afin que le monde retrouve son équilibre.

 Les réalisateurs ont rencontré au cours de leurs voyages de nombreuses personnes confessant avoir un lien particulier à l’océan. **John Musker** détaille : « Ils considèrent l’océan comme un être vivant doué de réflexion et de sentiments. La relation qu’ils entretiennent avec l’océan est essentielle dans leur vie. »

 Selon **David Pimentel**, responsable du storyboard, l’océan joue un rôle clé dans l’histoire. « C’est un aspect spirituel intéressant du film : l’océan est un être pensant qui désire que tout le monde soit uni. »

**EN FORME D’EAU**

 Il n’a pas été facile de représenter l’océan en tant que personnage : il fallait créer un protagoniste à partir d’eau vive… qui par définition n’a pas de forme propre. **Marlon West**, responsable des effets, explique : « Nous avons cherché à représenter l’océan comme un être doux, bienveillant, mais crédible. Il fallait faire en sorte que chacun puisse croire à cette incarnation, à l’océan en tant que créature à part entière. »

 **Matthew Schiller**, superviseur du rigging, explique : « La première étape a consisté à créer un rig pouvant être placé au stade du layout et prendre des poses au stade de l’animation. Les cheveux de Raiponce ont été une de nos inspirations premières, mais finalement, nous avons opté pour une forme simple. L’océan peut prendre toutes les formes, mais il adopte le plus souvent celle d’une vague géante qui interagit avec Vaiana. »

**ÉMOTIONS LIQUIDES**

 Ce sont les animateurs qui ont eu la charge de rendre l’océan vivant et capable d’exprimer des émotions. **Hyrum Osmond**, directeur de l’animation, explique : « Cela a été une gageure d’animer l’océan en tant que personnage. C’était un peu comme une marionnette-chaussette. Il n’a ni yeux ni bouche, mais on devait quand même percevoir ses émotions. Il fallait entrer dans la tête du personnage - une image un peu curieuse dans ce cas précis ! »

**ÇA MOUILLE !**

 Une fois le jeu d’acteur de l’océan achevé, les artistes effets ont pris le relais pour donner au personnage l’aspect de l’eau. **Dale Mayeda**, responsable des effets, remarque : « C’est vraiment un effet difficile. Tout le monde avait des avis différents quant à la manière dont l’eau devait bouger, quelle forme devaient avoir les vagues, quelle quantité de gouttes on devait ajouter. Il a fallu que plusieurs départements échangent de façon intensive pour y arriver. »

 Le responsable des effets poursuit : « À certains moments, l’océan s’énerve ou s’excite, et il ressemble alors à une de ces fontaines du spectacle aquatique sons et lumières du casino Bellagio de Las Vegas, avec jaillissements et éclaboussures spectaculaires. Et à d’autres moments, il est calme et serein. »

**Marlon West**, également responsable des effets, précise : « Le personnage qui interagit avec Vaiana est l’incarnation de l’océan. C’est une émanation qui surgit, échange avec les humains et se rétracte ensuite pour se fondre dans l’immensité liquide. »

**« Des pirates, tout petits mais mortels. »**

Les **Kakamora** sont de féroces pirates en forme de noix de coco qui sillonnent librement les mers à bord de leur embarcation faite de débris flottants. De petite taille, les Kakamora n’en sont pas moins d’impitoyables guerriers prêts à tout pour parvenir à leurs fins.

 **Bill Schwab**, directeur artistique des personnages, aimait beaucoup l’idée d’introduire des noix de coco dans le film. « J’ai fait des recherches poussées et j’ai découvert qu’il existait des armures complètes faites de fibre de noix de coco, avec des casques en poisson-globe… Dans le film, la noix de coco donne l’échelle du personnage. Dès que vous voyez la marée de Kakamora, vous savez qu’ils sont tout petits. »

 « Par la suite, nous avons eu l’idée de les doter d’ornements. L’un d’eux a une pince de crabe sur la tête, un autre une étoile de mer. Cette séquence est fantastique ! »

 Les créateurs du film ont utilisé leur système propriétaire, Denizen, pour générer la foule de Kakamora. Employé pour la première fois dans LES NOUVEAUX HÉROS, ce procédé a permis de créer des personnages de tailles différentes et de leur donner des finitions multiples pour créer une armée de dimensions impressionnantes.

**« Je suis un clam heureux parce que je suis beau ! »**

 **Tamatoa** est un crabe géant de 15 mètres plutôt égocentrique qui vit à Lalotai, le royaume des monstres. Vaniteux, le crustacé aspire à devenir plus qu’un simple « ramasse-miettes », une créature des profondeurs se nourrissant des restes des animaux vivant plus près de la surface - complexe qu’il tente de surmonter en se parant d’objets tous plus brillants les uns que les autres. Ce fervent collectionneur tient à ses trésors toujours plus nombreux comme à la prunelle de ses yeux et nourrit une profonde rancune à l’encontre de Maui.

 À en croire le scénariste **Jared Bush**, Maui et Tamatoa ont des points communs : « Tamatoa dit à Maui qu’ils ne sont pas si différents. Tous deux cherchent à se parer de grandeur, Maui avec les tatouages de ses faits glorieux et Tamatoa avec sa collection de trésors scintillants. Tous les deux veulent se sentir importants - et masquer leurs doutes et leurs faiblesses. »

 **John Ripa**, responsable du storyboard, explique : « Tamatoa détient un objet très important dans sa collection. On découvre dans le prologue du film que Maui a perdu son hameçon après avoir volé le cœur de Te Fiti. Il se trouve que Tamatoa a mis la pince dessus et que Maui veut le récupérer… »

**PAROLE DE CRABE**

 C’est **Jemaine Clement** qui donne sa voix à ce personnage dans la version originale, dont il dit : « Son obsession a conduit Tamatoa à la folie. Il a une très haute opinion de lui-même - on connaît tous des gens comme ça - et bien entendu, il chante ses propres louanges. Sa chanson, « Shiny », écrite par **Lin-Manuel Miranda**, célèbre grâce à la comédie musicale « Hamilton », sur une musique de **Mark Mancina**, parle de sa collection de babioles et de bijoux. C’est une chanson pas évidente, faite de petites phrases très rapides. »

 **Osnat Shurer** ajoute : « Tamatoa chante cette chanson quand il défie son ennemi, Maui. Jemaine l’interprète de façon très drôle. »

 Selon le superviseur du rigging des personnages, **Matthew Schiller**, « non seulement les pattes de crabe de Tamatoa ont présenté des difficultés sur le plan du squelettage, mais ses parures ont été de vrais obstacles. Il a de nombreuses bernacles sur le menton, dont il fallait s’assurer qu’elles restent réalistes quand sa bouche était en mouvement. Et il parle beaucoup durant cette chanson. »

**HOME SWEET HOME**

 Lalotai, le royaume des monstres, est un lieu fictif situé tout au fond de l’océan. Son nom est un hommage à cette localisation insolite, comme l’explique **Paul Geraghty**, professeur de linguistique à l’Université du Pacifique Sud aux îles Fidji et membre de l’Oceanic Story Trust : « *Lalo* signifie ‘en dessous’ et *tai* veut dire ‘la mer’.

 L’endroit où vit Tamatoa devait correspondre à l’excentrique star qui l’habite. **Adolph Lusinsky**, directeur de la photographie chargé des éclairages, voulait une atmosphère luxueuse et saturée. Il explique : « Imaginez le ciel au moment de ‘l’heure magique’, quand le soleil a disparu à l’horizon et que le ciel est d’un bleu profond avec une douce luminosité bleutée. C’est ce que nous cherchions à recréer. La lueur vient ici de la bioluminescence des plantes et des petits détails. Les couleurs sont vibrantes, magnifiques. »

**« Parfois, notre force est là, juste sous la surface.**

**Chez certains, elle peut être bien plus loin… »**

Le coq **Heihei** est l’idiot du village. En se retrouvant accidentellement à bord de la pirogue de Vaiana, il devient le témoin privilégié de sa grande épopée. Mais lorsque Maui décide de faire du volatile son prochain repas, la généreuse jeune fille s’interpose pour le sauver.

 Au départ, ce personnage avait un QI plus élevé et une tendance à juger et condamner tout ce qui l’entourait. Mais les créateurs du film ont eu le sentiment que ce serait du déjà-vu et ils ont donc décidé de prendre la direction opposée. Le storyboarder **Sunmee Joh** raconte : « Faire de lui un parfait idiot n’était pas suffisant. Il fallait trouver comment faire en sorte qu’il mette des bâtons dans les roues de Vaiana et menace sa mission. Les complications sont un formidable moyen de mettre les protagonistes au défi et d’enrichir leur trajectoire. »

**AMIS À PLUMES**

 Le superviseur technique **Hank Driskill** note : « Le coq de Vaiana et la forme faucon de Maui ont nécessité la création d’un ‘pipeline plumes’. Les plumes sont généralement difficiles à traiter parce qu’en infographie, il n’existe aucune réalité physique : les objets se traversent facilement les uns les autres. Mais dans la réalité, les plumes sont superposées, elles glissent les unes sur les autres et interagissent les unes avec les autres. C’est un mécanisme de fonctionnement complexe. »

 C’est l’acteur fétiche des studios d’animation Walt Disney **Alan Tudyk** qui prête sa voix à Heihei dans la version originale. Il était la voix originale de Duke Weaselton dans ZOOTOPIE, d’Alistair Krei dans LES NOUVEAUX HÉROS et du duc de Weselton dans LA REINE DES NEIGES. Il a remporté un Annie Award pour la voix de Sa Sucrerie dans LES MONDES DE RALPH en 2012.

**« Tout va bien, Pua. Je peux y arriver. »**

 Doté de l’énergie et de l’innocence d’un chiot, **Pua** est le fidèle petit cochon de Vaiana. Candide et adorable, il est prêt à tout pour sa maîtresse, dont il ne veut que le bonheur.

 **David Pimentel**, responsable du storyboard, explique : « Pua a un rôle important car il pousse Vaiana à se remettre en question. Quand elle décide de tester - littéralement - l’eau, il l’accompagne et ils sont repoussés violemment par une vague. La peur de Pua la force à y réfléchir à deux fois, ce qui est important pour un personnage. C’est cela qu’elle doit surmonter. »

**« Pour trouver Te Fiti, tu vas devoir traverser tout un océan de trucs méchants - sans parler de Te Kā.**

**Tu as déjà affronté un monstre de lave ? »**

**Te Kā** est un monstre géant de 60 mètres de haut, entièrement fait de lave. Personne ne peut arriver à le battre. Quand Maui a volé le cœur de Te Fiti, Te Kā s’est réveillé et a affronté et vaincu le demi-dieu pour lui prendre le trésor. Mais finalement, tous deux ont perdu le cœur qui s’est abîmé dans la mer, et le moins que l’on puisse dire, c’est que Te Kā en est très fâché...

Le scénariste **Jared Bush** commente : « Te Kā est tapi près de Te Fiti. C’est un adversaire invincible que même Maui ne peut battre, et il est toujours là, prêt à combattre. Mais si Maui lui-même ne peut vaincre Te Kā, comment diable Vaiana pourrait-elle y parvenir ? »

**ÇA VA CHAUFFER !**

Le superviseur des effets visuels **Kyle Odermatt** explique : « Te Kā est fait de lave et nimbé de flammes, d’éclairs et de fumée. En plus, il interagit avec l’eau, ce qui ne fait qu’ajouter à la complexité de ce que nous devions accomplir pour le représenter. »

Te Kā est issu de la collaboration de plusieurs départements, dont ceux chargés de l’animation et des effets. **Dale Mayeda**, responsable des effets, commente : « Nous avons mis au point des outils que l’équipe animation pouvait utiliser pour voir de quoi la fumée avait l’air en sortant de Te Kā. Ainsi, les animateurs pouvaient intégrer l’effet à leur animation. Par exemple, ils pouvaient choisir de cacher le personnage dans la fumée qui tourbillonne autour de lui. »

Selon **Marlon West**, responsable des effets, la mise au point d’outils de base pointus pour l’application d’effets a changé complètement la donne. « Un animateur pouvait littéralement pousser un bouton et voir la fumée quasiment avec son rendu final. Les réalisateurs pouvaient ainsi visualiser la scène de façon beaucoup plus précise et efficace. »

**Dale Mayeda** reprend : « Ces outils pouvaient être mobilisés dès le layout, ce qui permettait de déterminer le placement et les mouvements des caméras en les prenant en compte, et aux animateurs de voir la fumée. Ils pouvaient même modifier la durée des panaches de fumée pour mieux renforcer la narration. »

**Adolph Lusinsky**, le directeur de la photographie chargé des éclairages, commente : « Te Kā est un personnage qui émet de la lumière. Parfois, cela permet de disposer d’une bonne source lumineuse, mais le plus souvent cela n’aide pas au déroulement du récit. De plus, Te Kā apparaît dans un environnement sombre – le ciel est quasiment noir, la fumée aussi, tout comme l’eau. Il a fallu trouver comment créer davantage de lumière donnant l’impression d’avoir pour source le personnage. Par exemple, nous avons illuminé la fumée par l’arrière avec une lumière chaude pour faire ressortir les silhouettes sombres - l’obscurité se détache sur la luminosité. Concevoir la structure de l’image en s’appuyant sur des valeurs fortes permet de diriger l’œil du spectateur. »

**AU-DELÀ DE L’HORIZON**

**Des décors à couper le souffle**

 Les réalisateurs **John Musker** et **Ron Clements**, à qui l’on doit entre autres ALADDIN et LA PETITE SIRÈNE, ont d’abord une solide expérience dans le domaine de l’animation traditionnelle, mais également de l’animation par ordinateur - une technique qu’ils ont utilisée sur plusieurs de leurs projets. Pour **VAIANA, LA LÉGENDE DU BOUT DU MONDE**, le duo a cependant opté pour une approche différente. **Ron Clements** explique : « La manière dont nous voulions représenter l’océan et l’île dans ce film ne pouvait passer que par l’animation par ordinateur. La lumière, les textures et la profondeur des images de synthèse permettent de créer une expérience incroyablement immersive. »

 **John Musker** ajoute : « Les îles, l’horizon, les montagnes et même les personnages possèdent tous une qualité sculpturale que l’animation en images de synthèse retranscrit avec brio. »

 L’objectif des cinéastes n’était cependant pas de créer un univers photoréaliste. Le réalisateur précise : « Notre monde est une version légèrement caricaturée des îles du Pacifique que nous avons visitées. Par exemple, les couleurs, déjà vives au naturel, le sont encore davantage. Nous voulions que l’esthétique de ce film soit tellement vibrante qu’on ait envie de se laisser embarquer. »

 Pour le chef décorateur **Ian Gooding**, qui a vécu en Jamaïque jusqu’à l’âge de 20 ans, se rendre sur place pour ses recherches s’est révélé plus utile qu’il ne l’avait imaginé. Il explique : « On tient beaucoup de choses pour acquises. On s’imagine par exemple que les cocotiers ondulent au gré du vent alors qu’en réalité seules les petites feuilles sont affectées par la brise, tandis que les grandes palmes ne bougent que lorsqu’il y a beaucoup de vent. Les troncs en revanche restent immobiles. C’est quelque chose que j’ignorais alors que j’ai grandi avec cinq cocotiers dans mon jardin ! »

Le film comporte plus de 60 espèces végétales, dont des plantes endémiques de certaines îles et des variétés apportées de leurs îles natales par les premiers navigateurs polynésiens, comme certaines espèces de cocotiers, l’arbre à pain ou le taro. **Frank Murphy**, de l’Oceanic Story Trust, a aidé à identifier quelles plantes se trouvaient sur les îles à l’époque où se déroule l’histoire. « Un grand nombre des fleurs ou des fruits qui y poussent actuellement ne s’y trouvaient pas car ils ont été introduits par les Européens à une époque plus récente. »

Dans certains cas, l’équipe a pris des libertés en ajoutant aux paysages des fleurs colorées qui ne sont sans doute apparues sur les îles que bien plus tard, apportées d’Europe à partir du XVIIIe siècle.

 L’île de Motunui a en partie pris forme lorsqu’elle a reçu son nom. **Ian Gooding** explique : « *Motu* signifie ‘île’ et *nui* ‘grand’, Motunui se devait donc d’être imposante. »

Un défi de taille pour l’équipe, qui tenait à planter le décor en montrant une vue d’ensemble de l’île. Mais très vite, les cinéastes ont réalisé que pour un cadrage pareil, ils devraient prendre un tel recul que l’atmosphère dissimulerait l’île. Finalement, ils ont ajusté les dimensions de Motunui pour lui conférer une impression de grandeur et de mysticisme grâce à une verticalité extrême. Le chef décorateur déclare : « Il a fallu ajuster l’échelle pour que la taille de la montagne soit plus réaliste et nous permette de filmer plus facilement l’île dans sa globalité. »

 La réalité qui pousse Vaiana à s’aventurer sur les océans a également représenté un défi. **Ian Gooding** raconte : « L’île est confrontée à des difficultés, l’équilibre a été rompu, les récoltes sont mauvaises et le poisson n’est plus aussi abondant qu’avant. Nous avons donc dû trouver le juste milieu entre la nécessité de créer un environnement idyllique et celle de montrer que quelque chose ne tourne décidément pas rond. »

**BLEU OCÉAN**

 Le cadre où se déroule l’histoire, les îles du Pacifique, signifiait forcément qu’il allait falloir créer de l’eau… beaucoup d’eau. D’ordinaire, dans un film d’animation des studios Disney, 40 à 50 % des plans comportent des effets. L’omniprésence de l’eau dans **VAIANA, LA LÉGENDE DU BOUT DU MONDE** porte cette proportion à plus de 80 % ! L’océan occupe une place particulière dans la vie des populations de l’Océanie, dont les ancêtres ont exploré les mers de génération en génération depuis toujours.

 Pour concevoir l’aspect de la mer, l’équipe a dû apprendre à maîtriser différents états de l’eau, depuis la haute mer à perte de vue jusqu’aux côtes, en passant par la personnalité de l’océan lorsqu’il interagit avec Vaiana. Une équipe « spéciale eau » a été montée alors que l’histoire était encore en plein développement. Les cinéastes se sont décidés très en amont pour un rendu entièrement volumétrique afin d’assurer une réfraction exacte de la lumière.

 Le superviseur technique **Hank Driskill** explique : « Nous avons créé un logiciel spécial nommé Splash pour donner à l’eau un aspect plus doux mais complètement crédible. Nous avons dépensé beaucoup d’énergie pour faire en sorte que les plans où l’on voit de l’eau les plus simples soient très faciles à travailler. Quand vous voyez à l’image une grande quantité d’eau, le mouvement des flots est dicté par des équations mathématiques. Un bateau qui flotte sur l’eau perturbe ces équations. Nous avons donc découpé une section à l’intérieur de l’ensemble des mouvements de l’océan pour y simuler les mouvements du bateau et la façon dont il interagit avec l’eau - le sillage, les éclaboussures sur la coque - puis nous avons réintégré ce sous-ensemble à la globalité de l’océan. »

 Cette réalisation a permis à l’équipe chargée du layout de disposer les vagues dans un plan en choisissant leur hauteur, leur vitesse et leur direction et d’intégrer le tout dans la composition de l’image pour la caméra. L’équipe a même réussi à planifier les éléments en amont pour les nombreux plans où il y a à la fois de l’eau et un bateau. **Dale Mayeda**, responsable des effets, commente : « Nous avons mis au point un système qui implique des paramètres de flottabilité après la création des vagues afin que les bateaux se comportent comme s’ils flottaient et se déplaçaient sur l’eau. »

 Les animateurs ont ainsi pu créer les performances avec encore plus de précision dans les détails que ce qui était possible jusqu’à présent. L’équipe des effets est intervenue à la suite de l’animation, ajoutant les sillages, les éclaboussures, et en s’assurant que ces éléments se fondaient parfaitement avec le fond que constitue l’océan.

 En plus des plans montrant des bateaux en train de naviguer, le film comporte un certain nombre de scènes se déroulant sur la berge de Motunui et d’autres îles. **Marlon West**, responsable des effets, explique : « L’eau lèche le rivage et les gens interagissent avec. Nous voulions recréer la façon dont les couches d’eau avancent les unes sur les autres, viennent mourir sur le rivage en léchant le sable, sont en partie absorbées par celui-ci, puis refluent pour regagner la mer. Nous avons étudié les bulles qui restent sur le sable, sa couleur avant et après, la quantité d’écume et les endroits où elle apparaît… Nous pensions au départ à un aspect plus moussu, mais l’eau est vraiment très claire et propre dans cette partie du monde. »

 Les cinéastes se sont rendu compte que les vagues se brisaient autrement sur les îles d’Océanie. Le chef décorateur **Ian Gooding** précise : « Ces vagues sont très différentes de celles que nous avons en Californie. La plupart des îles du Pacifique sont encerclées par d’immenses récifs coralliens sur lesquels viennent se briser les puissants rouleaux, si bien que les rivages sont très protégés. Il a également fallu que nous prenions en compte des facteurs comme la pluie, la présence de volcans ou encore le type de roches qui forment le sable. »

**LUMIÈRE MARINE**

 La lumière tient un rôle essentiel dans l’apparence de l’eau. **Adolph Lusinsky**, directeur de la photographie chargé des éclairages, déclare : « Nous avons renforcé la couleur de l’eau - et là-bas, la couleur naturelle est déjà extraordinaire. Nous voulions cependant que cela reste plausible. Le résultat est très convaincant quand on sature la couleur de certaines zones de l’eau en laissant d’autres zones moins saturées. »

 L’eau crée par nature d’innombrables reflets et la technologie actuelle permet une grande précision dans la création de ces reflets. « On a utilisé la technique du lancer de rayon pour chacun des reflets. Quand nous étions sur place, nous avons pris deux jeux de photos : l’une montrait l’eau telle qu’elle apparaissait au naturel, l’autre était prise à travers un filtre polarisant qui élimine une grande partie des reflets. »

 Le directeur de la photo poursuit : « Nombreuses sont les photographies qui sont réalisées en général avec un tel filtre parce que les reflets peuvent affadir la couleur de l’eau. Nous avons incorporé cette idée à notre film, en supprimant environ 50 % des reflets. Nous avons délibérément choisi de simplifier nos images de cette manière afin d’apprécier toute la beauté de la couleur de l’eau. »

 Pour **Adolph Lusinsky**, les voyages d’étude et de recherche effectués sur place ont joué un rôle crucial. L’équipe a pu étudier tous les éléments : la couleur et la limpidité de l’eau, la façon dont la lumière rebondit sur le sable blanc, jusque sur le bord des plages en eaux peu profondes… Déterminés à cerner toutes les composantes, notamment en matière de transparence de l’eau, les cinéastes ont effectué des tests peu ordinaires. « Nous avons fabriqué une sorte de perche de 15 mètres de long sur laquelle étaient fixées des balles peintes en gris, en noir et en rouge. Elles étaient suspendues par une corde tous les 1,5 mètres et photographiées sous l’eau, dans trois environnements aquatiques différents. Nous les avons immergées dans un bassin à Van Nuys, à Mission Bay à San Diego et sur tout notre trajet jusqu’à Bora Bora. »

 Hyperion, le moteur de rendu des studios Disney utilisé pour le film oscarisé LES NOUVEAUX HÉROS, a été encore affiné pour calculer les plans comportant beaucoup d’eau de manière efficace.

**SUR LA TRACE DES NAVIGATEURS**

**Les cinéastes s’immergent dans le monde des explorateurs**

**Ron Clements** et **John Musker** sont tombés sous le charme des histoires et des légendes circulant au sujet des conquérants des mers des îles du Pacifique. **John Musker** raconte : « Il y a des milliers d’années, les insulaires d’Océanie ont délibérément voyagé à travers l’océan pour explorer leur monde. Ils possédaient d’incroyables talents de navigateurs, et ces capacités faisaient leur fierté. C’est toujours le cas aujourd’hui. »

 Ce sont les membres de l’association Te Pu Atitia de l’île de Moorea, en Polynésie française, qui ont initié les cinéastes au concept de « connais ta montagne ». **Ron Clements** explique : « Dans ces régions, connaître ses origines, savoir d’où l’on vient est très important. Non seulement les gens savent très exactement qui étaient leurs grands-parents et leurs arrière-grands-parents, mais grâce à la tradition orale, ils peuvent remonter leur lignée sur plusieurs générations. Cette expression se réfère à la compréhension de tout ce qui a contribué à faire de chaque individu ce qu’il est. Tu existes grâce à ta montagne. »

 **John Musker** ajoute : « Tout cela a également trait au thème de la navigation, au fait de trouver son chemin, de trouver sa voie et son identité. »

 Aux Fidji, les réalisateurs ont passé un certain temps avec Jiujiu « Angel » Bera, qui leur a fait comprendre l’importance que revêt l’océan aux yeux de tous les Océaniens. **Ron Clements** est revenu par la suite pour faire de la voile avec le chef. À Hawaii, le scénariste **Jared Bush** et les réalisateurs ont navigué sur le *Hikianalia*, une pirogue double à voile appartenant à la Polynesian Voyaging Society. Le réalisateur explique : « C’est une pirogue traditionnelle, une embarcation de grande taille à deux coques. C’est incroyable de la voir se comporter en haute mer, et de savoir les distances qu’elle peut parcourir. Nous avons découvert que même couché au fond de la coque, un navigateur expérimenté est capable de sentir si le bateau s’écarte de sa route sans même voir à l’extérieur ! »

 Les cinéastes souhaitaient montrer la navigation sous un jour qui rende justice aux brillants explorateurs et navigateurs océaniens d’autrefois, tout en s’assurant qu’elle soit fascinante et spectaculaire à voir.

 **John Musker** commente : « Le concept d’une adolescente qui rêve de devenir navigatrice comme ses ancêtres était très séduisant. Quel meilleur moyen pour illustrer la manière dont cette jeune fille s’affirme et découvre sa propre identité qu’en racontant une histoire d’aventure, d’orientation et d’exploration ? »

 **Nainoa Thompson** est le premier Hawaiien depuis le XIVe siècle à pratiquer l’art polynésien de la navigation à l’ancienne, sans avoir recours aux instruments de navigation modernes. Il explique : « La navigation telle que la pratiquaient les Polynésiens d’autrefois s’appuyait sur l’observation de la nature. Il fallait savoir où l’on allait, avoir un but en tête. Il fallait aussi connaître votre vitesse. Pour s’orienter, ils se référaient à la position du soleil levant et couchant, à la lune, à la course des étoiles et des planètes, leur position sur l’horizon, à la direction, la taille et la vitesse des vagues, aux couleurs de la mer, aux nuages, au vent… »

**ÇA BALANCE À BORD**

 Pour conquérir les mers, les cinéastes ont dû commencer par concevoir l’embarcation de Vaiana. **Ian Gooding**, le chef décorateur, explique : « Il était important de concevoir un bateau qui ressemble à ceux qui existaient il y a deux ou trois mille ans. Mais il y avait un gros problème : impossible de savoir avec certitude à quoi ils ressemblaient réellement ! Nous ne pouvions qu’extrapoler à partir de données datant de la fin des années 1800. »

 Une fois les bateaux modélisés et réalisés en infographie, l’équipe layout s’est chargée de composer chacune des images comportant des embarcations. **Rob Dressel**, directeur de la photographie chargé du layout, explique : « En animation, il est possible de placer la caméra n’importe où, mais la plupart des positionnements doivent prendre modèle sur le cinéma en prises de vues réelles, sinon cela n’aurait pas l’air réaliste. La plus grande partie du film se déroule sur l’eau, ce qui peut être délicat quand on manie la caméra comme si elle se trouvait à bord en compagnie des personnages ou sur une embarcation toute proche. Il a fallu déterminer la nature et l’amplitude des mouvements souhaités et toujours garder la narration à l’esprit. »

 « Par exemple, poursuit le directeur de la photo, pendant la séquence de la tempête, le mouvement de la caméra souligne l’inconfort de la scène. »

 Les cinéastes ont fait de multiples essais pour mieux capter le mouvement des bateaux. **Paul Geraghty**, membre de l’Oceanic Story Trust, s’est retrouvé devant une salle pleine d’animateurs pour leur détailler le gréement et le maniement des pirogues polynésiennes. Il précise : « Les pirogues à voiles de Polynésie ne virent pas de bord de la même façon que les yachts occidentaux. Elles gardent leur flotteur au vent, et celui-ci sort de l’eau s’il y a de la gîte. Si vous voulez aller vite, il faut que le flotteur se soulève hors de l’eau pour minimiser la résistance. On dirait presque que la pirogue vole. »

 Un autre membre de l’Oceanic Story Trust, **Dionne Fonoti**, confie son impatience de voir les scènes de navigation au cinéma : « J’ai été merveilleusement émue par le tout premier montage que j’ai pu voir, ces scènes étaient sublimes. »

 **Rob Dressel** a souhaité pousser cette émotion encore un cran plus loin : « Si un enfant sort de la salle en disant ‘Je veux apprendre à naviguer’, alors nous saurons que nous avons fait du bon boulot ! »

**AU RYTHME DE L’OCÉANIE**

**Musique, chants et danses**

 Avec à leur actif des films comme LA PETITE SIRÈNE, LA PRINCESSE ET LA GRENOUILLE ou encore ALADDIN, les réalisateurs **John Musker** et **Ron Clements** ont déjà prouvé leur talent pour raconter des histoires grâce à la musique et aux chansons. **VAIANA, LA LÉGENDE DU BOUT DU MONDE** ne fait pas exception. En fait, à en croire les deux hommes, l’univers dans lequel se déroule l’histoire ne pourrait pas exister sans elles. Au cours de leurs voyages dans les îles du Pacifique, les réalisateurs ont en effet pu se rendre compte de l’omniprésence de la musique. **Ron** **Clements** raconte : « Un matin très tôt, nous avons embarqué à bord d’un ferry pour Savai’i juste au moment où le soleil se levait. C’était d’une beauté à couper le souffle. **Le chef samoan** qui nous servait de guide a spontanément entonné une magnifique chanson. C’était profondément émouvant. Et ce genre de choses s’est produit durant tout notre séjour. »

 La productrice **Osnat Shurer**, qui appréciait déjà énormément la musique du monde avant de travailler sur **VAIANA, LA LÉGENDE DU BOUT DU MONDE**, explique qu’ils ont cherché à réunir des musiciens éclectiques. « Nous désirions créer pour le film une musique contemporaine qui rappelle celle des îles du Pacifique. Nous avons cherché des musiciens capables de nous aider à raconter notre histoire d’une manière qui trouve un écho chez tout le monde, partout sur la planète. Le résultat est absolument extraordinaire. »

 L’équipe variée et dynamique à qui l’on doit la musique du film se compose de **Lin-Manuel Miranda**, parolier et compositeur couronné aux Tony Awards, aux Emmy Awards et aux Grammy Awards, auteur - et interprète - notamment de la comédie musicale « Hamilton », jouée à Broadway et récompensée par de multiples prix dont le Pulitzer 2016 et onze Tony dont celui de la meilleure comédie musicale, et de « In the Heights », couronnée par quatre Tony Awards dont celui de la meilleure comédie musicale. Il a également reçu le Prix 2015 de la MacArthur Foundation. Il confie : « Je me souviens avoir été littéralement transporté par LA PETITE SIRÈNE quand j’avais 9 ans. Et puis Vaiana est un personnage dont je me sens très proche : elle aime sa famille, elle aime son île, mais elle sent au plus profond d’elle-même l’appel de l’aventure. L’idée de mener une vie suffisamment paisible pour écouter cette voix intérieure était, je trouve, un sujet important sur lequel j’avais très envie d’écrire. »

 **Mark Mancina**, compositeur lauréat de trois Grammy Awards, a créé les musiques mémorables de films comme SPEED, TARZAN ou le film oscarisé TRAINING DAY, et coécrit les chansons, produit et arrangé la musique du spectacle musical de Broadway « Le Roi Lion ». Il déclare : « La musique doit jouer un rôle moteur dans la narration. Elle agit comme une loupe géante qui met l’accent sur l’émotion. Elle peut l’intensifier, elle peut manipuler l’histoire, il faut donc faire très attention. J’aime sortir d’une salle de cinéma en ayant en tête les mélodies. Et si elles sont encore là le lendemain, je suis réellement heureux. »

 **Opetaia Foa`i**, fondateur et chanteur de Te Vaka, a été récompensé par de nombreux prix dans le domaine des musiques du monde. Il a entre autres reçu le Senior Pacific Artist Award pour sa contribution à la musique du Pacifique. Il commente : « Depuis plus de vingt ans, je voyage dans le monde entier pour faire connaître les histoires de nos ancêtres, les meilleurs navigateurs du monde. Quand j’ai entendu dire que **VAIANA, LA LÉGENDE DU BOUT DU MONDE** portait sur le voyage, je me suis dit que ma bonne étoile me guidait. Les planètes s’alignaient pour me conduire à partager encore davantage cette culture extraordinaire. »

 L’équipe du film a réuni pour la première fois tous ceux chargés de la musique en Nouvelle-Zélande à l’occasion du très populaire festival de musique et de danse polynésiennes Pasifika. Les musiciens se sont retrouvés pour leur première session en studio tout en suivant les prestations live du festival. **Opetaia Foa`i** se souvient : « Il y avait une compétition de danse, dont un numéro avec des mouvements très rapides, pour lequel Lin est monté sur scène et a exécuté une prestation époustouflante. Il a gagné la compétition. Et il m’a tellement impressionné que je me suis dit que c’était l’homme qu’il nous fallait. La magie a tout de suite opéré. »

**LES CHANSONS**

 Le film comprend sept chansons originales plus deux reprises, ainsi que des versions différentes de deux des chansons originales pour le générique de fin.

 **« We Know the Way/L’Explorateur »**, écrite et interprétée par Opetaia Foa’i et Lin-Manuel Miranda, illustre la vie aventureuse et riche des ancêtres de Vaiana. **Opetaia Foa`i** explique : « C’est juste après ma rencontre avec **John Musker** et **Ron Clements** en 2013 que j’ai commencé à écrire cette chanson, dans l’avion qui me ramenait chez moi. Elle m’est venue naturellement. Puis Lin a ajouté ses superbes paroles et la chanson a pris son essor. »

 **« How Far I’ll Go/Le Bleu Lumière »** est la chanson de Vaiana. **Lin-Manuel Miranda** commente : « C’est très intimidant d’avoir à écrire la chanson qui illustre l’aspiration profonde du personnage principal d’un film d’animation Disney. Tout le monde se souvient de « Part of Your World » pour Ariel ou « Reflection » pour Mulan. C’est le moment où Vaiana exprime ce qu’elle ressent et son désir de trouver sa place dans le monde. »

 **Auli`i Cravalho** interprète la chanson dans sa version originale et c’est **Cerise Calixte** qui l’interprètedans la version française.

 **« Where You Are/Notre Terre»**, écrite par **Lin-Manuel Miranda, Opetaia Foa`i et Mark Mancina** et interprétée par **Christopher Jackson, Rachel House, Nicole Scherzinger, Auli`i Cravalho** et **Louise Bush dans la version originale et par Jean-Luc Guizonne, Mery Lanzafamm, Alice Dery** et **Elisa Bardeau, Cerise Calixte et Johanne Garneau** dans la version française, présente au public le village de Vaiana et les personnages principaux.

 Écrite par **Lin-Manuel Miranda** et interprétée par **Dwayne Johnson** dans la version originale et **Anthony Kavanagh** dans la version française**,** **« You’re Welcome/Pour les Hommes »** illustre la personnalité haute en couleur de Maui. **Miranda** déclare : « Je me suis dit que ce serait amusant d’entendre The Rock chanter quelque chose du genre ‘Bienvenue dans mon existence, tu as de la chance de me rencontrer’. Dwayne a un charisme incroyable et il joue à la perfection la confiance en soi débordante et le côté fanfaron du personnage. »

 **Jemaine Clement** dans la VO et **Adrien Antoine** dans la version française chante **« Shiny/Bling-bling »**, une chanson écrite par **Lin-Manuel Miranda** et **Mark Mancina** pour Tamatoa, le crabe géant qui a un problème de confiance. **Miranda** note : « Disney a créé de formidables méchants comme Jafar, Scar, Cruella ou Ursula… Tamatoa est méchant et veut en mettre plein la vue, nous voulions donc qu’il représente en quelque sorte « l’anti-morale » de l’histoire. Si l’odyssée de Vaiana vise à écouter sa voix intérieure, Tamatoa, lui, illustre l’idée que cela ne compte pas et que tout le monde s’en moque, que seule l’apparence a de l’importance. Il vit dans la partie la plus profonde et la plus sombre de l’océan et il pense que son armure, son look est le plus important. Pour lui, il faut briller et en mettre plein la vue aux autres ! »

 « Pour cette chanson, poursuit **Lin-Manuel Miranda**, je suis revenu vers le glam rock des années 70. C’est le seul morceau rock du film parce qu’il est question d’être une star, d’avoir un look génial et d’être glamour. »

 **« I Am Moana (Song of the Ancestors)/Je suis Vaiana (Le Chant des Ancêtres»** a été écrite par **Lin-Manuel Miranda, Mark Mancina et Opetaia Foa`i,** et elle est interprétée par **Rachel House** et **Auli`i** Cravalho dans la version originale et par **Johanne Garneau** et **Cerise Calixte**. **Tom MacDougall** commente : « La chanson marque un moment clé de l’histoire où Vaiana doute : doit-elle réellement relever ce colossal défi ? »

 Sur une musique de **Opetaia Foa`i, Lin-Manuel Miranda** et **Mark Mancina** et des paroles de **Foa’i** et **Miranda**, **« Know Who You Are/Te Fiti »** est interprétée par **Auli`i Cravalho (Cerise Calixte dans la version française), Vai Mahina, Olivia Foa`i, Opetaia Foa`i** et **Matthew Ineleo.** On entend cette chanson vers la fin du film, alors que le voyage de Vaiana touche à sa fin.

 On doit à **Alessia Cara,** la chanteuse-compositrice canadienne qui a signé avec le label Def Jam Recordings (« Here », « Wild Things », « Scars to Your Beautiful ») la version de « How Far I’ll Go/Le Bleu Lumière » interprétée pour le générique de fin. La chanteuse a gagné le Juno Award de la Révélation de l’année et a été sélectionnée à l’America Music Award 2016 de la Nouvelle artiste de l’année. Elle a récemment chanté en tournée avec Coldplay. **Tom MacDougall** se souvient : « Lorsque nous avons rencontré Alessia, elle s’est révélé correspondre parfaitement au personnage. Elle a même un tatouage sur le poignet représentant un bateau. Elle dit qu’elle a toujours entretenu un lien particulier avec l’océan. »

 **Jordan Fisher**, qui lui est chez Hollywood Records, chante avec **Lin-Manuel Miranda** la version du générique de fin de « You’re Welcome ». **Tom MacDougall** raconte : « J’avais juste besoin d’une raison de faire chanter à nouveau Lin ! Jordan donne à cette chanson une tonalité très vivante. Ce n’est pas facile d’interpréter une chanson géniale d’une manière différente qui soit tout aussi géniale. Mais au final, les deux versions sont top ! »

 Après la performance qui l’a révélé dans « Grease : Live », qui a remporté un Emmy Award, Jordan Fisher a sorti son premier single, « All About Us », qui s’est classé au sommet des charts Billboard Pop. Le chanteur, qui a chanté en première partie d’Alicia Keys cette année à l’Apple Music Festival, a rejoint la distribution de « Hamilton » à Broadway et prépare un album pour 2017.

**LA MUSIQUE**

 Le compositeur **Mark Mancina** déclare : « Le corps de la musique du film est fait de percussions, de chant choral et de musique orchestrale, mais il y a aussi des influences pop. Nous avons des rythmes fantastiques inspirés par la musique traditionnelle des îles du Pacifique, et des rythmes emblématiques de Te Vaka, le groupe **d’Opetaia Foa`i** qui joue de la musique océanienne contemporaine sur des instruments traditionnels avec un très grand succès depuis plus de vingt ans. Cela donne une musique très agréable à entendre pour un film très plaisant à voir ! »

 **Mark Mancina** ajoute : « Au final, la musique de **VAIANA, LA LÉGENDE DU BOUT DU MONDE** est un mélange organique de styles, dans lequel on retrouve souvent le style et le son des différentes chansons du film. J’ai eu la chance d’être impliqué dans l’écriture de certaines de ces chansons et de pouvoir utiliser leurs thèmes comme un lien émotionnel personnel avec les différents personnages. J’ai distillé l’essence des nouvelles chansons et l’ai incorporée dans la musique. Je ne voulais en aucun cas que la musique du film paraisse déconnectée de ses chansons. »

 Pour enregistrer la musique originale de **VAIANA, LA LÉGENDE DU BOUT DU MONDE, Mark Mancina** a fait appel à un orchestre de 80 musiciens et à un groupe jouant des percussions, de la basse et de la guitare. La musique originale a été enrichie par la contribution des chanteurs et des joueurs de tambour à fente de Te Vaka, qui ont enregistré durant deux jours avec **Mark Mancina** en 2015.

Le compositeur a également intégré une chorale, Pasifika Voices, de 10 hommes et 10 femmes des îles Fidji, Salomon et Cook. Les chanteurs étaient dirigés par **Igelese Eté**, le directeur du spectacle vivant à l’Oceania Centre for Arts, Culture and Pacific Studies de l’Université du Pacifique Sud de Suva, aux Fidji. Le chef de chœur confie : « Il s’agissait pour moi d’essayer de capter l’émotion de chacun des 38 titres que nous avons interprétés, en s’assurant que chaque fois qu’on entendait une note, un timbre, on ressentait l’émotion même sans voir l’image à l’écran. Je me suis vraiment concentré sur l’émotion de chaque mot, chaque son chanté. Il fallait établir un lien intime avec le public. »



La bande originale française sera disponible en CD le 25 novembre.

**ET BIEN DANSEZ MAINTENANT…**

 Afin d’enrichir le film de danses où l’on retrouve l’esprit des cultures qui ont inspiré l’histoire, les cinéastes ont approché et étudié au cours de leurs voyages de nombreux styles ainsi que les gens qui les incarnent et les font vivre. **Osnat Shurer** commente : « Nous avons voulu montrer le *haka* des Maori et la *fa’ataupati*, la danse traditionnelle des Samoa avec vigoureux claquements de mains et frappe des paumes sur le corps. Nous avons étudié les danses des Fidji, de Tahiti et des îles Cook. Ce que nous avons développé est un amalgame né de nos observations, de ce que nous avons appris et de ce qui fait sens pour les personnages dans le cadre de l’histoire. »

 **Tiana Nonosina Liufau** a ses racines à Hawaii et aux Samoa. Elle déclare : « La danse, en harmonie avec la musique, est l’outil que nous avons toujours employé pour raconter notre histoire, nos mœurs, nos valeurs. Elle peut dépeindre la nature, raconter notre généalogie, expliquer où nous sommes allés et exprimer nos espoirs pour l’avenir. »

 **Tiana Nonosina Liufau** a eu pour mission de concevoir des chorégraphies pour des séquences précises du film, qu’elle a interprétées elle-même pour les animateurs et les réalisateurs. Elle raconte : « Je leur ai tout expliqué du processus créatif : pourquoi j’accomplissais ce mouvement précis, le sens qu’il avait pour moi, dans quel contexte historique il s’inscrivait et à quelle région il était associé. Je l’ai fait encore et encore, pour chacun des mouvements. Les animateurs ont pris des notes, réalisé des croquis et posé d’innombrables questions sur le sens d’un hochement de tête ou de la position d’un pied. Ils cherchaient réellement à comprendre la signification culturelle de la moindre attitude, du plus petit geste. »

 Le *haka* est une forme de danse chantée traditionnelle du peuple Maori de Nouvelle-Zélande. Layne Hannemann, un membre de l’Oceanic Story Trust, a instruit l’équipe du film sur l’origine et l’histoire du *haka*, et a aussi créé et interprété un *haka* à l’attention des animateurs afin qu’ils l’intègrent au film. **Layne Hannemann** déclare : « Il existe de nombreux types de *haka*. Ils peuvent être interprétés par des hommes et par des femmes. Chaque fois qu’un événement important a lieu dans une communauté, il s’accompagne forcément d’un *haka*. »

 Il poursuit : « Un *haka* peut être comparé à une capsule temporelle qui renferme et préserve l’émotion brute, les sentiments et le *mana*, ce concept polynésien de pouvoir spirituel qui transcende le temps et l’action humaine. Il peut donner vie à ces mêmes sentiments bien après la fin de l’événement, longtemps après que chacun a repris sa route. »

**Le saviez-vous ?**

**LES PERSONNAGES**

**TENUES DE PLAGE**

Vaiana dispose de 7 tenues dans le film, dont la surcouche de *tapa* rouge qu’elle porte lors de sa première rencontre avec l’océan quand elle est encore bébé.

* La tenue principale de Vaiana comprend un haut en *tapa* (une étoffe faite de fibres végétales à base d’écorce) et une jupe en pandanus (un arbuste) avec un jupon en fibres de pandanus. La chef costumière Neysa Bové a voulu pour la jeune aventurière une tenue fonctionnelle : « La fente pratiquée dans la jupe permet d’amples mouvements pour la nage, la course ou la navigation. »
* Pour une séquence de danse, Vaiana porte un costume élaboré… que l’on ne voit que 6 secondes à l’image.
* S’inspirant de la *taualuga*, la danse traditionnelle des îles Samoa, Neysa Bové a créé un vêtement de cérémonie orné de coquillages et de perles et une coiffe, la *tuiga*, rehaussée de coquillages pêchés dans l’océan et de plumes rouges – le rouge étant la couleur associée à la royauté.
* Tous les vêtements des personnages ont été créés à partir de matériaux et de matières qui existaient effectivement dans les îles du Pacifique il y a 2000 ans.

**ILS SE SONT FAIT DES CHEVEUX**

Dans les premières esquisses du personnage, le puissant demi-dieu Maui n’arborait pas encore sa chevelure si emblématique. Il n’avait même pas un seul cheveu sur le crâne ! Mais à Tahiti, les consultants de l’Oceanic Story Trust (le groupe d’experts réunis par Disney pour le film) ont expliqué aux cinéastes que Maui, un personnage essentiel dans d’innombrables légendes, possédait dans leur culture une chevelure fournie. Les créateurs des personnages ont donc changé d’approche et une armée de techniciens a mis au point les outils nécessaires pour lui donner une abondante chevelure frisée.

* Il a fallu développer la technologie permettant d’obtenir un look « mouillé » pour les longs cheveux bouclés de Vaiana car la jeune fille passe un certain temps dans l’eau. Les artistes ont fait appel à des volontaires possédant la même nature de cheveux et les ont plongés dans l’eau afin de perfectionner l’aspect des cheveux de nos héros.

**CLIN D’ŒIL À PINOCCHIO**

 Un des tatouages de Maui est très particulier : c’est une représentation du demi-dieu en 2D nommée Mini Maui qui lui sert de conscience et s’assure qu’il agit bien – le pauvre n’a pas toujours la tâche facile… Mini Maui a été animé selon les techniques traditionnelles de dessin à la main par Eric Goldberg, animateur chevronné des studios Disney, et son équipe. Les créateurs du film comparent ce personnage à Jiminy Cricket, la conscience officielle de Pinocchio dans le film de 1940.

**CRABE DES PROFONDEURS**

 Tamatoa, le crabe de 15 mètres qui a un gros problème de confiance, vit dans un monde exotique bioluminescent presque aussi clinquant que lui : Lalotai, le royaume des monstres. Le nom de ce lieu fictif situé tout au fond de l’océan est un hommage à cette localisation insolite : en proto-polynésien, *Lalo* signifie en effet « en dessous » et *tai* veut dire « la mer ».

**PLOUF ET SPLASH**

Bien plus qu’un simple décor, l’océan est un personnage à part entière dans VAIANA, LA LÉGENDE DU BOUT DU MONDE. Chargée de mettre au point un squelette d’animation permettant aux animateurs de donner différentes attitudes à l’océan et de créer pour le personnage un jeu d’acteur exprimant ses émotions et son esprit, l’équipe chargée du rigging a développé un système permettant d’obtenir une forme courbe semblable à une vague, pouvant être modifiée en fonction des besoins de l’histoire.

* Le squelette d’animation a permis de déterminer les poses du personnage au moment de la composition de l’image et de l’animer facilement.
* L’équipe chargée des effets a ajouté les éclaboussures, les gouttes… pour peaufiner le style visuel.
* Le processus de création s’est inspiré de celui mis au point pour les cheveux de Raiponce.

**BÊTE COMME SES PATTES**

Au départ, le personnage de Heihei, le coq, avait un QI plus élevé et une tendance à juger et condamner tout ce qui l’entourait. Mais les créateurs du film ont eu le sentiment que ce serait du déjà-vu. Certains souhaitaient que le personnage soit carrément retiré de l’histoire, mais un petit groupe de storyboarders s’est creusé la cervelle pendant deux jours et a fini par trouver la solution : prendre le contrepied. Leur présentation de ce personnage complètement idiot a fait rire tellement de monde qu’ils ont gagné : Heihei est resté.

* Le coq de Vaiana et la forme faucon que peut prendre Maui ont nécessité la création d’un « pipeline plumes ». Les plumes sont difficiles à traiter en infographie car comme il n’existe aucune réalité physique, les objets se traversent facilement les uns les autres. Mais dans la réalité, les plumes sont superposées et glissent les unes sur les autres.

**LES RECHERCHES**

**RACONTER AVEC FIDÉLITÉ**

 Inspirés par ce qu’ils ont découvert et vécu dans les îles du Pacifique, les cinéastes ont créé un groupe de conseillers et d’experts, l’Oceanic Story Trust (OST), pour collaborer avec l’équipe créative de Disney. Le Trust est composé d’anthropologues, d’enseignants, de linguistes, d’experts en tatouages, de chorégraphes, de spécialistes du *haka*, de maîtres navigateurs et de conseillers culturels.

**ATTENTION ÇA MOUILLE !**

Puisque l’histoire se déroule principalement sur l’océan ou à proximité de l’eau, les cinéastes ont dû mettre au point des systèmes et des procédés informatiques capables de générer une eau crédible. Déterminés à préciser toutes les composantes, notamment en matière de transparence de l’eau, l’équipe a effectué des tests avec une sorte de perche de 15 mètres de long sur laquelle étaient fixées des balles peintes en gris, en noir et en rouge. Elles étaient suspendues par une corde tous les 1,5 mètres et ont été photographiées sous l’eau dans trois environnements aquatiques différents : un bassin à Van Nuys, l’eau de la baie de Mission Bay à San Diego, et au large de la côte de Bora Bora. Imaginez un peu la tête des douaniers à l’aéroport !

**QUAND LES ÉTOILES S’ALIGNENT**

Pour créer le ciel nocturne constellé d’étoiles que l’on peut admirer dans le film, les cinéastes ont demandé à des astronomes quelles étoiles étaient visibles sous ces latitudes il y a deux mille ans.

* L’hameçon de Maui a été dessiné d’après une constellation existante qui porte le nom tahitien de *Te matau o Maui* (littéralement « l’hameçon de Maui »). Partout ailleurs, on la connaît sous le nom de constellation du Scorpion.

**DANSEUR DE COMPÉTITION**

On doit la musique du film à trois artistes : Lin-Manuel Miranda, Opetaia Foa’i et Mark Mancina. Les trois hommes se sont rencontrés pour la première fois en Nouvelle-Zélande à l’occasion du très populaire festival de musique et de danse polynésiennes Pasifika. Peu après son arrivée, Lin-Manuel Miranda a été invité à monter sur scène par des danseurs pour se joindre à eux. Il s’agissait d’une compétition… qu’il a gagnée !

* Le compositeur Mark Mancina raconte : « J’étais là depuis deux jours et j’avais encore du mal à me repérer dans l’hôtel… Et pendant ce temps-là, Lin avait bondi sur scène et gagné le concours. Quel talent ! »
* Opetaia Foa’i se souvient : « Lin m’a tellement impressionné que je me suis dit que c’était l’homme qu’il nous fallait. La magie a tout de suite opéré. »

**ACCORDEZ-MOI CETTE DANSE**

Les cinéastes ont invité des chorégraphes spécialistes des danses polynésiennes à venir au studio créer des numéros de danse et les interpréter devant les animateurs. Les artistes ont observé, dessiné et appris la signification du moindre mouvement exécuté par ces professionnels.

**SOURCES D’INSPIRATION**

**UN GRAND CLASSIQUE**

C’est le film Disney ALADDIN, réalisé par John Musker et Ron Clements (les réalisateurs de VAIANA, LA LÉGENDE DU BOUT DU MONDE) qui a donné envie à Hyrum Osmond, codirecteur de l’animation sur VAIANA, de devenir animateur. Des années plus tard, il est devenu le collaborateur de ses deux idoles… et d’un des animateurs d’ALADDIN, Eric Goldberg !

* Eric Goldberg confie quant à lui que c’est DUMBO qui lui a donné envie de devenir animateur.
* Quant à John Musker, réalisateur de VAIANA, LA LÉGENDE DU BOUT DU MONDE et d’ALADDIN, il a été inspiré par LA BELLE AU BOIS DORMANT et PINOCCHIO.

**SOUS L’OCÉAN**

Lin-Manuel Miranda a adoré LA PETITE SIRÈNE qu’il a vu à l’âge de 9 ans. Lorsque les réalisateurs de ce film, John Musker et Ron Clements, l’ont contacté près de 25 ans plus tard pour lui demander s’il voulait travailler sur leur nouveau film, VAIANA, LA LÉGENDE DU BOUT DU MONDE, inutile de dire que le musicien et danseur a été plus qu’enthousiaste !

* Lin-Manuel Miranda a été officiellement engagé pour écrire les chansons du film la semaine où il a appris que sa femme attendait leur premier enfant.
* Il se trouve que Lin-Manuel Miranda a appelé son fils Sebastian. L’histoire ne dit pas s’il a été inspiré par le personnage du crabe de LA PETITE SIRÈNE…

**LES CRÉATEURS**

**RON CLEMENTS**

**Réalisateur**

 Ron Clements a contribué à la création de quelques-uns des plus grands succès des studios d’animation Disney en tant que scénariste et réalisateur. Avec son collaborateur de longue date, John Musker, il a écrit et réalisé certains des plus mémorables longs métrages de l’héritage Disney, dont LA PETITE SIRÈNE en 1989, ALADDIN en 1992, ou encore le film qui a marqué le retour des studios à l’animation traditionnelle à la main, LA PRINCESSE ET LA GRENOUILLE en 2009.

 Pour VAIANA, LA LÉGENDE DU BOUT DU MONDE, il fait à nouveau équipe avec John Musker pour raconter l’épopée d’une jeune fille qui rêve d’explorer l’océan dans l’Océanie d’autrefois. Il déclare : « Vaiana a 16 ans, c’est une jeune fille tenace et pleine de vie qui a grandi sur une île où il est interdit de voyager. Mais elle se sent attirée par l’océan depuis toujours. Elle est écartelée entre ce que l’on attend d’elle et ce à quoi elle aspire profondément. »

 Né à Sioux City, dans l’Iowa, Ron Clements s’est intéressé à l’animation à l’âge de 9 ans en découvrant PINOCCHIO. Adolescent, il réalise ses premiers films d’animation en Super 8, dont « Shades of Sherlock Holmes », un film de 15 minutes qu’il anime seul. Ce court métrage lui vaut un emploi à temps partiel comme artiste animateur dans une petite station de télévision, où il anime des publicités pour le marché local.

 Après la fin de ses études secondaires, Ron Clements part tenter sa chance dans l’animation en Californie. À l’époque, il ne trouve pas d’emploi chez Disney. Il travaille donc plusieurs mois chez Hanna-Barbera tout en étudiant le dessin d’après modèle le soir à l’Art Center. Sa persistance et sa détermination lui permettent d’être finalement accepté au sein du Disney’s Talent Development Program, un cursus de formation de jeunes animateurs.

Il enchaîne ensuite avec deux années d’apprentissage sous la férule du légendaire animateur Disney Frank Thomas. Il est intervalliste, puis assistant, puis animateur-storyboardeur et travaille sur des films comme « Winnie l’ourson et le tigre fou », LES AVENTURES DE BERNARD ET BIANCA, PETER ET ELLIOTT LE DRAGON, ROX ET ROUKY et TARAM ET LE CHAUDRON MAGIQUE.

Il est scénariste et réalisateur avec John Musker pour la première fois sur le long métrage d’animation de 1986 BASIL, DÉTECTIVE PRIVÉ. Après LA PETITE SIRÈNE, les deux hommes écriront et réaliseront ALADDIN en 1992 et HERCULE en 1997, puis LA PLANÈTE AU TRÉSOR, UN NOUVEL UNIVERS, une grande aventure intergalactique, en 2002.

**JOHN MUSKER**

**Réalisateur**

 John Musker est l’un des piliers de la création des histoires et de la mise en scène aux studios d’animation Walt Disney. Avec son collaborateur de longue date, Ron Clements, il a écrit et réalisé certains des plus mémorables longs métrages de l’héritage Disney, dont LA PETITE SIRÈNE en 1989, ALADDIN en 1992, ou encore le film qui a marqué le retour des studios à l’animation traditionnelle à la main, LA PRINCESSE ET LA GRENOUILLE en 2009.

 VAIANA, LA LÉGENDE DU BOUT DU MONDE marque le retour du duo derrière la caméra, et John Musker confie : « L’Océanie me fascine depuis aussi longtemps que je m’en souvienne. J’ai commencé par lire les romans de Joseph Conrad et d’Herman Melville. Mais lorsque je me suis intéressé à leur histoire en tant que voyageurs et que j’ai lu des livres sur la mythologie de cette partie du monde, notamment sur les légendes autour de ce héros qu’est Maui, j’ai été définitivement conquis. »

 Né à Chicago, dans l’Illinois, John Musker a 8 ans quand il décide de devenir animateur. Inspiré par des classiques Disney tels que LA BELLE AU BOIS DORMANT ou PINOCCHIO, et par l’ouvrage de Bob Thomas *L’Art de l’animation*, il développe une connaissance très approfondie du processus de création d’un dessin animé. Sa fascination pour les comics, les cartoons et *Mad Magazine* stimule encore davantage son désir de dessiner.

 À Loyola Academy, le lycée jésuite de Wilmette, dans l’Illinois, John Musker devient dessinateur pour le journal de l’école. Son style particulier, son talent pour la caricature qui n’épargne ni les professeurs ni les figures populaires de l’établissement, lui valent ses premiers fans. Il continue à développer son sens de la caricature et sa technique de dessin tout au long de ses études universitaires à Northwestern University, dont il sortira diplômé en anglais tout en dessinant pour le *Daily Northwestern*.

 Après l’obtention de son diplôme universitaire en 1974, il se rend en Californie pour faire carrière dans l’animation. Sa candidature est rejetée par Disney, et il décide alors de suivre les cours du California Institute of the Arts l’année suivante pour se perfectionner.

 À la suite de sa première année, qui comprend un stage d’été chez Disney, le studio lui propose de l’embaucher à plein temps comme animateur. Cette fois, c’est lui qui refuse, préférant achever sa formation et suivre sa deuxième année d’études.

 En 1977, il entre finalement chez Disney. Il est d’abord assistant animateur sur le moyen métrage « Mon petit âne » avant de passer animateur sur ROX ET ROUKY, et dessinateur du storyboard sur TARAM ET LE CHAUDRON MAGIQUE.

 En 1983, John Musker et Ron Clements font équipe pour écrire BASIL, DÉTECTIVE PRIVÉ, qu’ils coréaliseront trois ans plus tard avec Burny Mattinson et Dave Michener. Ce premier succès les conduit à retravailler ensemble sur LA PETITE SIRÈNE et ALADDIN, puis HERCULE en 1997. Leur projet suivant comme scénaristes et réalisateurs a été LA PLANÈTE AU TRÉSOR, UN NOUVEL UNIVERS en 2002.

 .

**OSNAT SHURER**

**Productrice**

 Osnat Shurer est entrée aux studios d’animation Walt Disney en 2012 comme vice-présidente du développement ; elle collabore avec les réalisateurs pour accompagner les longs et les courts métrages tout au long du processus de création.

 En tant que productrice de VAIANA, LA LÉGENDE DU BOUT DU MONDE, elle a guidé le projet depuis le développement de l’histoire, en passant par le scénario, la musique, le casting et tout au long de la production du film, et a supervisé la publicité, le marketing et les produits dérivés. Une part de sa fonction consiste à s’assurer que l’équipe peut accéder aux lieux, aux gens et globalement à toutes les ressources nécessaires pour créer un film authentique et crédible. Elle déclare : « J’ai beaucoup appris sur les merveilleux peuples des îles du Pacifique, sur leur incroyable histoire et sur leurs accomplissements, sur leurs magnifiques îles et leur indéfectible amour de la mer. Mais plus important encore, j’ai rencontré des gens merveilleux qui ont commencé par être conseillers sur le film et sont devenus des amis très proches ! »

 Osnat Shurer était précédemment productrice exécutive du département courts métrages des studios d’animation Pixar. Outre les courts métrages, elle était aussi en charge de tous les bonus DVD. Chez Pixar, elle a été productrice ou productrice exécutive de grands succès comme les courts nommés aux Oscars « Extra-terrien » (2006), « L’Homme-orchestre » (2005) et « Saute-mouton » (2003). Elle a aussi travaillé sur des courts métrages vidéo comme « Baby-sitting Jack-Jack » et « M. Indestructible et ses copains ».

 Chez Pixar, elle s’est aussi chargée de la direction de la formation, de la création et de la supervision d’un département de réalisation de documentaires internes destiné à produire du contenu pour les bonus DVD et des documents d’archives, et a supervisé le développement de films publicitaires et d’attractions pour les parcs à thèmes. Pour LES INDESTRUCTIBLES, elle a produit et réalisé le documentaire « Vowellet : An Essay by Sarah Vowell » et a assuré la production exécutive du making-of. Elle a aussi produit « Exploring the Reef with Jean-Michel Cousteau » parallèlement à la sortie du MONDE DE NEMO.

 Toujours chez Pixar, elle a collaboré à la création de différentes expositions multimédia de pointe, dont « Pixar : 20 ans d’animation » pour le MoMA (Museum of Modern Art de New York), qui a vu le jour en 2006 et a voyagé dans le monde entier. L’exposition comprenait notamment « Artscape », une installation numérique sur grand écran qui offrait aux spectateurs une expérience artistique sans équivalent, et « Zoetrope », une installation 3D dynamique inspirée par les techniques d’avant l’invention du cinéma utilisant des silhouettes de personnages pour créer l’illusion du mouvement continu en jouant sur la persistance rétinienne.

 Osnat Shurer a en outre été consultante à la production pour le long métrage animé de 2011 nommé aux Golden Globes MISSION NOËL : LES AVENTURES DE LA FAMILLE NOËL.

 Avant d’intégrer Pixar en 2002, Osnat Shurer a été productrice et réalisatrice dans différents domaines – prises de vues réelles, animation, émissions télé en direct, présentations interactives pour différents musées. Elle a travaillé sur des documentaires et des films narratifs dans le monde entier : Inde, Chine, Tibet, Japon, Afrique et Europe, auprès de réalisateurs allant de Michelangelo Antonioni à Alfonso Cuarón.

 Osnat Shurer est née en Israël, elle est la fille d’un cadre employé dans une compagnie aérienne et a grandi dans plusieurs parties du monde. Elle a obtenu son diplôme en cinéma de la New York University en 1983.

**JARED BUSH**

**Scénariste**

Jared Bush a contribué au développement et à la conception de l’histoire et de la personnalité des personnages de VAIANA, LA LÉGENDE DU BOUT DU MONDE.

Il est également cocréateur, producteur exécutif et scénariste de « Penn Zero : Héros à mi-temps », la série d’aventure comique de Disney XD. Il a par ailleurs pris part au développement des films oscarisés LES NOUVEAUX HÉROS et LA REINE DES NEIGES. Il a plus récemment été scénariste et coréalisateur de ZOOTOPIE, qui a connu un grand succès.

Jared Bush, qui a débuté sa carrière en tant que lecteur de scénarios pour le réalisateur primé aux Oscars Robert Zemeckis, a été scénariste sur la série « Baby Bob », avec Adam Arkin et Elliott Gould. Il s’est ensuite tourné vers la production et a assuré la supervision des scénarios et la coproduction de « All of Us », la série créée par Will Smith. Il a en outre développé des séries originales pour Revolution Studios, Fox et NBC, et des projets de longs métrages pour New Line Cinema, Columbia/Tristar et 20th Century Fox.

Diplômé en anglais et en littérature américaine de l’université de Harvard, Jared Bush est un grand voyageur qui a visité 40 pays sur six continents, et un tromboniste accompli qui a joué au sein de plusieurs groupes de jazz.

**JOHN LASSETER**

**Producteur exécutif**

John Lasseter supervise la création de tous les films et projets associés des studios d’animation Walt Disney, Pixar et Disneytoon. Il s’implique également dans de nombreuses activités chez Walt Disney Imagineering.

Il a marqué l’histoire du cinéma en 1995 en signant la réalisation du premier long métrage d’animation entièrement réalisé en images de synthèse, TOY STORY, pour lequel il a reçu un Oscar spécial pour avoir guidé et inspiré l’équipe de création du film. Lasseter et ses scénaristes ont été nommés à l’Oscar du meilleur scénario original – c’était la première fois qu’un film d’animation était nommé pour son scénario.

John Lasseter a obtenu de nouveaux succès en tant que réalisateur de 1001 PATTES en 1998, avec Andrew Stanton, puis de TOY STORY 2 en 1999, coréalisé par Ash Brannon et Lee Unkrich, et de CARS en 2006, en collaboration avec Joe Ranft. Il a repris le volant comme réalisateur de CARS 2 en 2011, coréalisé par Brad Lewis. Il réalise actuellement le nouveau film Disney●Pixar TOY STORY 4, dont la sortie est prévue en juin 2019.

Il a été producteur exécutif des films d’animation Disney LES NOUVEAUX HÉROS de Don Hall et Chris Williams, Oscar du meilleur film d’animation en 2015, et LA REINE DES NEIGES de Chris Buck et Jennifer Lee, couronné par deux Oscars en 2014, celui du meilleur film d’animation et celui de la meilleure chanson originale pour « Let It Go ».

John Lasseter assume en effet la direction créative des deux studios d’animation Pixar et Disney depuis 2006. Il a donc été producteur exécutif de tous les films Walt Disney Animation Studios depuis, dont VOLT, STAR MALGRÉ LUI, (2008), LA PRINCESSE ET LA GRENOUILLE (2009), RAIPONCE (2010), WINNIE L’OURSON (2011), LES MONDES DE RALPH (2012), et en 2016, ZOOTOPIE et VAIANA, LA LÉGENDE DU BOUT DU MONDE. Il a également été producteur exécutif des films Disneytoon Studios, dont CLOCHETTE ET LA FÉE PIRATE (2014), PLANES 2 (2014) et CLOCHETTE ET LA CRÉATURE LÉGENDAIRE (2014).

Il a en outre été producteur exécutif de tous les films Pixar depuis MONSTRES & Cie, film de 2001 nommé à l’Oscar, dont sept lauréats de l’Oscar du meilleur film d’animation : LE MONDE DE NEMO (2003), LES INDESTRUCTIBLES (2004), RATATOUILLE (2007), WALL•E (2008), LÀ-HAUT (2009), TOY STORY 3 (2010) et REBELLE (2012). Il a assuré la même fonction sur les longs métrages de 2015, VICE-VERSA et LE VOYAGE D’ARLO, et en 2016 sur LE MONDE DE DORY. Il sera ensuite producteur exécutif de CARS 3, dont la sortie est prévue pour l’été 2017. À ce jour, les films Pixar ont rapporté plus de 10 milliards de dollars dans le monde, et 15 d’entre eux sur 17 se sont classés en tête du box-office à leur sortie.

John Lasseter a par ailleurs écrit, réalisé et animé les premiers courts métrages Pixar. Les plus connus sont « Luxo Jr. », qui a révolutionné l’animation par ordinateur et a été le premier film en images de synthèse 3D à être nommé à un Oscar, celui du meilleur court métrage d’animation, en 1986 ; « Red’s Dream » en 1987 ; « Tin Toy », qui a été le premier film en images de synthèse 3D à remporter un Oscar, celui du meilleur court métrage d’animation en 1988 ; et « Knick Knack » en 1989. Il a été producteur exécutif de tous les autres courts métrages suivants du studio, dont « Le Joueur d’échecs » (1997) et « Drôles d’oiseaux sur une ligne à haute tension » (2000) qui ont valu à Pixar deux autres Oscars. Parmi les plus récents figurent « La Luna » (2011), « Le Parapluie bleu » (2013), « Lava » (2015), « Sanjay’s Super Team » (2015) et « Piper », qui a été présenté en première partie du MONDE DE DORY.

 Il est aussi producteur exécutif des courts métrages Walt Disney Animation Studios, dont les films oscarisés « Paperman » (2012) et « Le Festin » (2014), le court métrage Mickey « À cheval ! » (2013), « La Reine des Neiges : Une fête givrée » (2015) et dernièrement « Raison, Déraison », présenté en première partie de VAIANA, LA LÉGENDE DU BOUT DU MONDE.

En tant que conseiller principal à la création chez Walt Disney Imagineering, John Lasseter a joué un rôle clé dans la réalisation de Cars Land, une extension de 5 hectares du Disney California Adventure Park ouverte en 2012, dans laquelle le public peut retrouver les personnages de CARS et les décors de Radiator Springs.

En 2009, John Lasseter a reçu le Lion d’Or pour sa carrière exceptionnelle au 66e Festival international de Venise. Il a été récompensé en 2010 par la Producers Guild of America qui lui a remis le David O. Selznick Achievement Award in Motion Pictures - il est le premier producteur de films d’animation à recevoir cette distinction. Parmi ses multiples distinctions, il a également reçu en 2004 un prix prestigieux de l’Art Directors Guild pour sa contribution exceptionnelle à l’imagerie cinématographique. Il a été couronné par un diplôme honorifique de l’American Film Institute. En 2008, il a reçu le Winsor McCay Award de l’ASIFA-Hollywood pour l’ensemble de sa carrière et sa contribution à l’art de l’animation.

Avant la création de Pixar en 1986, John Lasseter a travaillé au département imagerie numérique de Lucasfilm Ltd. Il a conçu et animé « The Adventures of André and Wally B », le tout premier dessin animé mettant en scène des personnages animés par ordinateur, et a été notamment le concepteur et l’animateur du spectaculaire personnage du chevalier de vitrail du film LE SECRET DE LA PYRAMIDE, produit par Steven Spielberg et réalisé par Barry Levinson en 1985.

John Lasseter a été étudiant lors de la toute première année du programme de formation à l’animation de personnages mis en place par le California Institute of the Arts. Il a obtenu sa licence de cinéma en 1979. Les deux films d’animation qu’il a réalisés à l’époque, « Lady and the Lamp » et « Nitemare », ont reçu chacun un Oscar du film d’animation d’étudiants en 1979 et 1980. Il est le seul à avoir remporté cette récompense à deux reprises.

John Lasseter est né à Hollywood et a grandi à Whittier, en Californie. Passionné de dessin et d’animation depuis son plus jeune âge, il a connu son premier succès à l’âge de 5 ans en remportant un prix de 15 dollars décerné par le Model Grocery Market de Whittier pour son dessin au crayon du Cavalier sans Tête.

**LES VOIX ORIGINALES**

Vaiana AULI`I CRAVALHO

Maui DWAYNE JOHNSON

Chef Tui TEMUERA MORRISON

Grand-mère Tala RACHEL HOUSE

Sina NICOLE SCHERZINGER

Tamatoa JEMAINE CLEMENT

Heihei ALAN TUDYK

**LES VOIX FRANÇAISES**

Vaiana CERISE CALIXTE

Maui ANTHONY KAVANAGH

Chef Tui JEAN-LUC GUIZONNE

Grand-mère Tala CHRISTINE DELAROCHE

Sina MAREVA GALANTER

Tamatoa ADRIEN ANTOINE

Directeur artistique: Barbara Tissier

Adaptation: Houria Belhadji

Direction artistique chansons: Claude Lombard

Parolière: Houria Belhadji

Direction créative: Boualem Lamhene & Virginie Courgenay

**FICHE TECHNIQUE**

Réalisateurs RON CLEMENTS ET JOHN MUSKER

Coréalisateurs CHRIS WILLIAMS & DON HALL

Productrice OSNAT SHURER

Producteur exécutif JOHN LASSETER

Scénariste JARED BUSH

Chansons originales LIN-MANUEL MIRANDA

 MARK MANCINA

 OPETAIA FOA`I

Musique originale MARK MANCINA

Responsables du storyboard JOHN RIPA

 DAVID PIMENTEL

Storyboarder SUNMEE JOH

Directeur artistique des personnages BILL SCHWAB

Superviseurs d’animation MALCON PIERCE

 MARK KABLAN

Directeurs d’animation AMY SMEED

 HYRUM OSMOND

Artiste développement visuel NEYSA BOVÉ

Superviseur de la simulation MARC THYNG

Superviseur du rigging MATTHEW SCHILLER

Responsable des personnages et de l’animation technique CARLOS CABRAL

Chef décorateur IAN GOODING

Superviseur animation 2D ERIC GOLDBERG

Responsables des effets MARLON WEST

 DALE MAYEDA

Directeur de la photographie chargé des éclairages ADOLPH LUSINSKY

Superviseur technique HANK DRISKILL

Superviseur effets visuels KYLE ODERMATT

Directeur de la photographie chargé du layout ROB DRESSEL

Responsable de création senior JESSICA JULIUS

Chorégraphies TIANA NONOSINA LIUFAU

En 2016 et 2018, les films LE MONDE DE DORY (Disney•Pixar), VAIANA LA LEGENDE DU BOUT DU MONDE (Disney) et BLUE (Disneynature) plongeront les spectateurs au cœur des océans. C’est dans ce contexte que The Walt Disney Company France a mis en place l’initiative « Oceans by Disney ». A travers cet engagement, l’entreprise affirme son intention de jouer un rôle dans la préservation des milieux marins en engageant ses équipes, ses médias, ses partenaires et l’ensemble de ses publics, et en soutenant l’expédition Tara Pacific. Déjà mobilisée en faveur de l’environnement, à travers le Disney Worldwide Conservation Fund et Disneynature, l’entreprise marque ainsi une nouvelle étape de son engagement.

Pour en savoir plus [www.oceansbydisney.fr](http://www.oceansbydisney.fr)



