

The background of the poster is a vibrant, stylized illustration of the town of Coco at night. The town is built on a hillside, with numerous colorful buildings and streets illuminated by warm lights. In the center, a tall, ornate tower with a golden spire stands out against the dark sky. The sky is filled with a variety of colorful fireworks in shades of red, blue, yellow, and green. In the foreground, on a tiled roof, the main characters are depicted: Miguel, a young boy with dark hair wearing a red hoodie, is looking up with a joyful expression. Next to him is Dante, a grey dog with large ears and a pink tongue hanging out. To the right, Hector, a skeletal figure wearing a sombrero and a purple shirt, is also looking up, with his arms raised in a gesture of surprise or excitement. A white guitar with blue floral patterns lies on the roof next to him. A glowing, colorful butterfly is seen flying in the upper right corner of the scene.

Disney · PIXAR

COCO

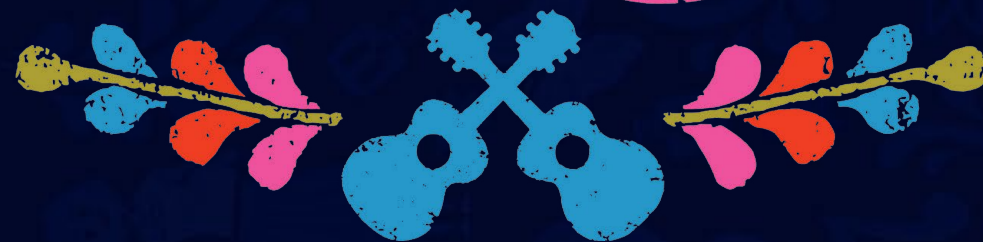


DOSSIER DE PRESSE



Disney · PIXAR

COCO



Un film de **Lee Unkrich**
Coréalisé par **Adrian Molina**
Un film produit par **Darla K. Anderson**

Scénario : Adrian Molina et Matthew Aldrich
Producteur exécutif : John Lasseter
Musique originale : Michael Giacchino
Chanson de Kristen Anderson-Lopez et Robert Lopez
Chansons additionnelles de Germaine Franco et Adrian Molina

Un film produit par Darla K. Anderson

Avec pour la version française la participation de
Andrea Santamaria, Ary Abittan et François-Xavier Demaison



AU CINÉMA LE 29 NOVEMBRE 2017

Dès le 15 novembre au Grand Rex précédé de la féerie des eaux

L'HISTOIRE

Depuis déjà plusieurs générations, la musique est bannie dans la famille de **Miguel**. Un vrai déchirement pour le jeune garçon, dont le rêve ultime est de devenir un musicien aussi accompli que son idole, **Ernesto de la Cruz**.

Bien décidé à prouver son talent, **Miguel**, par un étrange concours de circonstances, se retrouve propulsé dans un endroit aussi étonnant que coloré : le Monde des Ancêtres, où il se lie d'amitié avec le sympathique arnaqueur **Hector**. Ensemble, ils vont accomplir un voyage extraordinaire qui leur révélera la véritable histoire qui se cache derrière celle de la famille de **Miguel**...





NOTES DE PRODUCTION

Le réalisateur **Lee Unkrich** explique : « **COCO** est l'histoire d'un garçon de 12 ans qui nourrit un grand rêve et celle d'une famille qui travaille dur, de gens qui respectent les traditions et partagent beaucoup d'amour. Ce garçon pourrait être mon fils. Ou le vôtre. Tous pourraient habiter près de chez vous. Cette formidable histoire a quelque chose de familier pour chacun d'entre nous, et c'est justement ce qui la rend si spéciale. »

Ce thème universel de la famille trouvait un profond écho chez les créateurs du film. **Adrian Molina**, coréalisateur et scénariste, confie : « Nous faisons tous partie d'une famille. Les rapports humains en son sein sont à la fois merveilleux et compliqués, mais ils contribuent à faire de nous ce que nous sommes. Cela nous a conduits à nous demander ce qui se passerait si nous avions la possibilité de rencontrer nos ancêtres. Que reconnâtrions-nous chez eux que nous avons vu en nous-même ? »

Lee Unkrich ajoute : « Nous espérons tous que l'on se souviendra de nous quand nous ne serons plus là. Que l'on comptera encore pour quelqu'un une fois que notre temps sur Terre sera écoulé. De même, nous sommes attachés au souvenir de ceux que nous avons aimés, de notre façon de vouloir les garder vivants dans nos cœurs. En partageant leurs histoires et en créant la nôtre, nous bâtissons le lien entre les générations, un lien qui transcende le quotidien. »

Le 19e long métrage d'animation des studios Pixar raconte l'histoire de **Miguel**, un jeune chanteur et guitariste autodidacte, qui rêve de suivre les traces de son idole, Ernesto de la Cruz, le plus célèbre musicien de l'histoire du Mexique. Mais la musique est bannie dans la famille du petit garçon. Il y a bien des années, ses arrière-arrière-grands-parents ont connu un drame. Son aïeule voulait qu'ils élèvent leur enfant ensemble à Santa Cecilia, mais son époux ne pouvant renoncer à son rêve de devenir musicien, il a sacrifié sa famille,

abandonnant les siens derrière lui. Dès lors, **Mamá** Imelda a interdit la musique chez elle, et a transmis à ses descendants cette interdiction, scrupuleusement respectée depuis. Au grand dam de **Miguel**.

Le scénariste **Matthew Aldrich** explique : « Lorsque Miguel découvre un secret familial enfoui de longue date, un lien avec Ernesto de la Cruz, il se précipite pour partager ce qui est pour lui une excellente nouvelle, car il pense que cela lui ouvrira les portes de la carrière qu'il veut embrasser. Mais à sa grande surprise, ça ne fait qu'empirer les choses. »

Le coréalisateur **Adrian Molina** note : « Miguel

« La musique est mon langage,
et le monde es mi familia. »

Miguel, alias « Coco »

a le sentiment de devoir choisir entre sa passion pour la musique et son amour pour sa famille. Il aimerait pouvoir partager son talent avec ses proches, leur montrer que jouer de la guitare est à la fois magnifique et honorable... Mais il ne s'y prend pas de la bonne manière. »

L'impulsivité de **Miguel** provoque un étrange phénomène qui le rend uniquement visible aux habitants du Monde des Ancêtres, qui ne peuvent revenir sur Terre qu'à l'occasion du Día de Los Muertos. Cet univers parallèle, animé et coloré, est peuplé par les innombrables générations qui ont successivement quitté le monde des vivants. Les ancêtres de **Miguel** le reconnaissent immédiatement et lui offrent leur aide... à la seule condition qu'il renonce pour toujours à la musique ! La productrice **Darla K. Anderson** commente : « Tourner le dos à sa passion est inenvisageable pour Miguel. Il s'allie donc à un gentil squelette un peu filou nommé Hector et ensemble, ils se lancent à la recherche d'Ernesto de la Cruz, persuadés qu'il détient la clé de la déconcertante attitude de la famille de Miguel envers la musique. »

Heureusement, cette interdiction ne s'étend pas au film lui-même ! **Darla K. Anderson** observe : « Je trouve savoureuse l'ironie de la chose. Voici une famille qui refuse inexplicablement la musique, alors qu'elle vit dans un pays où celle-ci est reine ! Dans **COCO**, nous rendons hommage à tous les styles de musique mexicaine. »

La productrice souligne le perfectionnisme des cinéastes, qui voulaient être sûrs que la musique du film serait authentique non seulement au plan sonore, mais aussi au plan visuel. Elle explique : « Nous avons pris pour modèle des images et des films montrant des musiciens en train d'interpréter de formidables morceaux. Ainsi, quand Miguel joue de la guitare, son doigté est tout ce qu'il y a de plus réaliste. Nous avons aussi engagé plusieurs musiciens mexicains talentueux qui ont mis tout leur cœur et leur âme dans les mélodies du film, et cela fait toute la différence ! »

COCO se déroule au Mexique et met en scène deux mondes très différents : le monde des vivants et le Monde des Ancêtres. **Miguel** et sa famille habitent Santa Cecilia, une charmante petite ville dont les habitants se rassemblent sur la place centrale, très animée. L'ambiance et l'apparence de la ville ont été inspirées par les villages qu'ont visités les membres de l'équipe du film durant leurs repérages. Mais ces voyages leur ont fait découvrir bien autre chose, comme l'explique **Lee Unkrich** : « L'histoire de **COCO** a été inspirée par le peuple mexicain, sa culture et ses traditions. Les Mexicains nous ont fait réfléchir sur nos propres familles, notre histoire, et tout ce qui a forgé les personnes que nous sommes devenues. Nous sommes reconnaissants des opportunités qui se sont présentées, et sommes revenus changés par ce que nous avons vécu. » ■



HORS DES SENTIERS BATTUS

À travers leurs films, les studios d'animation Pixar explorent des mondes toujours différents, de Paris à la Grande Barrière de corail, de l'espace à Monstropolis. La création de ces univers fantastiques mais crédibles et de leurs habitants est toujours étayée par des recherches poussées – qu'il s'agisse d'animer des jouets familiers ou de déterminer combien de ballons d'hélium il faudrait pour soulever une maison...

Pour **COCO**, les cinéastes ont souhaité plonger le public dans la culture qui sert d'écrin à leur histoire. Ils ont donc mené des recherches approfondies dans plusieurs domaines, ont engagé des consultants et des experts, étudié les beaux-arts, les arts populaires, le cinéma, la musique, et sillonné le pays à la rencontre de ses traditions et de son peuple, des lieux et des modes de vie.

~LES CONSEILLERS CULTURELS~

Parmi les conseillers culturels qui ont apporté leur contribution figurent le dessinateur politique **Lalo Alcaraz**, le dramaturge **Octavio Solis**, et **Marcela Davison Avilés**, auteure reconnue dans le domaine des arts, productrice indépendante, conseil et porte-parole de la culture mexicaine. Ces consultants, tous issus de familles mexicaines, ont influé sur tous les aspects du film, des vêtements aux décors en passant par les couleurs et même les dialogues, encourageant à y mêler espagnol et anglais. **Octavio Solis** précise : «Cela reflète notre éducation. Nous avons grandi dans des foyers bilingues. Dans la cour de l'école, on parlait aussi bien en espagnol qu'en anglais.»

Octavio Solis, qui a travaillé dans le domaine des arts dans la Baie de San

Francisco pendant trente ans, raconte : «Le studio a accueilli mes suggestions avec enthousiasme. Je suis conscient de ce à quoi les gens de ma culture aspirent pour se développer et s'impliquer davantage encore dans le tissu de l'expérience américaine.» Le dramaturge a donc encouragé les cinéastes à ne pas prendre trop au sérieux les personnages peuplant le Monde des Ancêtres : «Notre façon de les honorer reste assez légère – après tout, si quelqu'un était désagréable dans la vie, il l'est aussi sans doute dans la mort ! Cette idée est très bien rendue dans le film.»

Lalo Alcaraz, dessinateur publié dans les plus grands journaux et à qui l'on doit la bande dessinée satirique *La Cucaracha*, a soutenu les efforts des cinéastes pour traiter le thème de la famille. «Les Latinos ont une structure familiale très forte. La famille passe avant tout le reste, et c'est ce que l'on retrouve dans **COCO**.»

Marcela Davison Avilés ajoute : «C'est une histoire universelle sur l'amour indéfectible qui lie les membres d'une même famille. Et c'est aussi un hommage vibrant à la culture latine et à la fête de Día de Muertos. Il est essentiel de comprendre toute la dimension de cette célébration et la joie qu'éprouvent les enfants à y participer.»

Lalo Alcaraz commente : «Grâce au film, les gens du monde entier vont mieux comprendre notre culture et nos traditions, parce que Pixar s'est solidement documenté.»

Pour **Marcela Davison Avilés**, qui gère et produit des événements liés à l'héritage culturel et aux arts du Mexique, confirme : «Les cinéastes ont pris le temps de bien comprendre le sujet. Ils se sont fait conseiller par des experts dans de très nombreux domaines, des archéologues, des musiciens, des porte-paroles de la culture. Et ils ont effectué de nombreux voyages de recherche. Ils ont agi avec la plus profonde sincérité, le plus grand respect et beaucoup d'humilité.»

~ LES RECHERCHES ~

Lee Unkrich explique : «Dès l'instant où nous avons décidé de raconter une histoire qui se déroule au Mexique, nous avons organisé notre premier voyage de recherches. Durant trois ans, nous avons exploré les musées, les marchés, les places, les ateliers, les églises, les haciendas et les cimetières à travers le Mexique. Des familles nous ont ouvert leurs portes et nous ont parlé de la nourriture qu'ils aimaient, de la musique qu'ils écoutaient, de leurs moyens de subsistance et de leurs traditions. Plus important encore, nous avons été témoins de l'importance que revêt pour eux la famille. C'est ce dernier point qui a réellement été l'étincelle donnant naissance à l'histoire. Nous voulions explorer les liens familiaux qui nous unissent aux générations qui nous ont précédés. L'histoire de **COCO** célèbre le passé tout en étant tournée vers l'avenir.»

• 2011 •

Le réalisateur **Lee Unkrich**, la productrice **Darla K. Anderson**, le chef décorateur **Harley Jessup** et le superviseur de l'histoire **Jason Katz** se sont rendus à Mexico en 2011. Ils ont visité le musée Dolores Olmedo et ont vu l'autel dédié à **Pedro Linares**, l'artiste local qui a créé les figurines de papier mâché nommées alebrijes à la fin des années 1930, à la suite d'un rêve provoqué par la fièvre. Les cinéastes ont tellement aimé ces figurines très colorées qu'ils se sont promis d'en intégrer dans le film d'une manière ou d'une autre.

À Oaxaca, ils ont visité l'église Santo Domingo et le centre culturel, le marché de Tlacolula et sont allés voir El Árbol del Tule, un immense cyprès de Montezuma dont l'âge est estimé à 3000 ans. Les cinéastes ont découvert le village de Teotitlán del Valle et ont rendu visite à l'artiste créateur d'alebrijes **Jacobo Angeles**. Sur le site archéologique de Monte Albán, ils ont vu les ruines de la cité bâtie sur une surface arasée au sommet de la montagne, avec ses places, ses pyramides et ses tombes, qui ont servi de référence pour le design vertical du Monde des ancêtres.

À Morelia, ils ont vu la Plaza Morelos, la fontaine des Tarascas et l'aqueduc de Morelia, qui a inspiré l'impressionnant pont de fleurs-des-soucis-qui relie le monde des vivants au Monde des Ancêtres. Ils ont visité le Palacio de Gobierno et la cathédrale dans le centre historique de Guadalajara. El Día de Los Muertos, ils sont allés de Pátzcuaro à Santa Fe de la Laguna pour visiter la «Casa del Muerto del Año». Une famille locale les a accueillis chez elle pour le dîner, et ils ont passé du temps dans les superbes cimetières décorés de Tzintzuntzán.

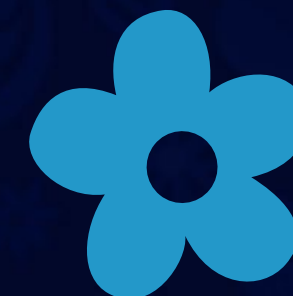
Même si le film en était encore à ses balbutiements, les photos prises durant ce voyage se sont révélées utiles des années plus tard. **Harley Jessup** confie : «Tout cela a été une grande source d'inspiration. Nous étions très en amont dans le processus de création et nous nous sommes immergés dans cette culture, captant des impressions, des images que nous savions pouvoir utiliser quelle que soit la forme que prendrait le film. Les ciels mexicains, les rues pavées, les tissus richement brodés, la nourriture des offrandes – nous avons ramené toutes ces merveilleuses visions avec nous.»

• 2012 •

Lee Unkrich, **Darla K. Anderson** et **Harley Jessup** ont été rejoints par la directrice de la photographie en charge de l'éclairage **Danielle Feinberg** et le directeur artistique des décors **Nat McLaughlin**, entre autres, à Mexico, Oaxaca, Tlacolula, Tlalixtac, Abasolo, Guanajuato et Santa María del Tule. La productrice, qui a particulièrement aimé le temps passé auprès des familles mexicaines, confie : «Nous nous sommes davantage concentrés sur Oaxaca et Guanajuato à notre second voyage. Ces gens adorables nous ont accueillis dans leurs foyers. Nous avons été traités comme des voisins, des amis, des membres de la famille. Ils nous ont dit : «Entrez, dînez avec nous, riez avec nous !» Ils ont préparé pour nous des tamales et cette soupe traditionnelle, le pozole. C'était fabuleux.»

• 2013 •

Danielle Feinberg est retournée au Mexique en 2013 avec le coréalisateur et scénariste **Adrian Molina**, le directeur artistique des personnages **Daniel Arriaga**, le directeur de la photo en charge de la caméra **Matt Aspbury**, les storyboarders **Manny Hernandez** et **Octavio Rodriguez** et le responsable de l'histoire **Dean Kelly**, entre autres. Ce voyage-là s'est principalement déroulé à Oaxaca, où les cinéastes sont revenus dans certains de leurs endroits préférés et ont découvert de nouveaux trésors comme une chocolaterie. Ils ont visité un atelier de fabrication de sandales mexicaines, les huaraches, afin de recueillir de précieuses informations pour la cordonnerie de la famille Rivera. ■





D'UN MONDE A L'AUTRE

COCO se déroule au Mexique dans deux mondes bien distincts, des univers parallèles : le monde des vivants et le Monde des Ancêtres. Pour les représenter, les artistes des studios Pixar ont puisé leur inspiration dans leurs voyages de recherches. Le chef décorateur Harly Jessup déclare : «Le Mexique est un rêve pour un dessinateur. Nous brûlions d'envie de mettre dans le film toute la richesse des couleurs et des textures que nous avons vues là-bas.»

La gageure consistait à créer dans leur intégralité deux univers différents. Toute l'année, ces deux mondes vivent harmonieusement chacun de leur côté, mais une fois par an, pour une journée seulement, ils convergent comme par

magie. Le réalisateur **Lee Unkrich** explique : «El Día de los Muertos est une sorte de gigantesque réunion de famille qui réunit les vivants et leurs ancêtres. Ce n'est pas un jour de deuil mais une fête. On se souvient des membres de sa famille et des êtres aimés qui nous ont quittés, et on fait tout pour les rapprocher de nous et leur montrer qu'on ne les a pas oubliés.»

Si ces deux mondes ont été créés pour contraster l'un avec l'autre, ils partagent tout de même certaines caractéristiques essentielles, comme l'explique le coréalisateur et scénariste **Adrian Molina** : «Tous deux débordent de couleur, de musique et de joie. Les personnages, qu'ils soient vivants ou décédés, sont optimistes

et totalement dévoués à leur famille.»

La productrice **Darla K. Anderson** avoue son admiration pour le travail accompli par l'équipe afin de peupler ces deux univers : «En avançant dans le processus de création, à un moment, ces personnages se sont mis à réellement exister pour moi. Ils sont devenus vivants. Chacun est unique et a sa propre personnalité. Impossible de ne pas tomber sous le charme ! Nous avons fait en sorte qu'ils soient crédibles, parfaitement compréhensibles, attachants et passionnants. Ils sont extraordinairement vivants, et pourtant complètement fantastiques.»

Lee Unkrich explique : «Nous voulions créer le plus de contrastes possibles entre le monde des vivants et celui des Ancêtres. Un bon moyen pour les différencier était de choisir le jour pour l'un et la nuit pour l'autre. Ainsi, tout ce qui se passe à Santa Cecilia a lieu durant la journée, alors qu'il fait toujours nuit dans le Monde des Ancêtres.»

Et de poursuivre : «Un autre moyen passait par la couleur. De par la nature même du Día de los Muertos et de l'iconographie qui l'accompagne, nous savions que le Monde des Ancêtres devait être visuellement très coloré. En conséquence, nous avons créé Santa Cecilia dans des teintes plus assourdies, sans pour autant rendre la ville

déprimante ou incolore. Mais l'histoire se déroulant au moment de la fête, nous savions dès le départ qu'il fallait englober le Día de los Muertos, ses couleurs, sa musique, son esprit joyeux et tout ce qui va avec.»

Tous les personnages qui vivent dans ces deux mondes ont un même but : faire en sorte qu'on ne les oublie pas.

~ SANTA CECILIA ~

Le chef décorateur **Harley Jessup** déclare : «La ville de Santa Cecilia est inspirée de vrais villages mexicains. Pour le monde des vivants, nous avons opté pour une esthétique ancrée dans la réalité. L'atmosphère y est baignée de soleil et poussiéreuse, avec des touches de couleurs vives apportées par les décorations pour le Día de los Muertos. À Santa Cecilia, on trouve une place centrale où les habitants se rassemblent, la propriété des Rivera où l'arrière-arrière-grand-mère de Miguel a installé l'entreprise de cordonnerie familiale, et le cimetière local, très présent dans l'histoire. »

C'est à Santa Cecilia, baptisée en l'honneur de la patronne des musiciens, que vivent **Miguel** et tout le clan Rivera. Malgré sa petite taille, la ville jouit d'une formidable réputation. Le coréalisateur **Adrian Molina** explique : «Ernesto de la Cruz, le plus célèbre musicien du pays, était originaire de Santa Cecilia. C'est d'ailleurs sur la petite place du village qu'il a débuté sa carrière avant de devenir une immense star adulée dans le monde entier. C'est la raison pour laquelle les musiciens de tout le Mexique affluent désormais à Santa Cecilia : pour rendre hommage à leur idole, toujours aussi populaire malgré sa mort tragique, il y a bien longtemps. »

Harley Jessup et son équipe se sont transformés en architectes urbanistes : ils ont créé le plan du village de Santa Cecilia sur le modèle d'une petite ville rurale mexicaine typique. Le superviseur des décors **Chris Bernardi** explique : «Santa Cecilia est un bon exemple de la manière dont l'histoire a façonné l'esthétique du film. Il fallait que ce soit une petite ville parce que Miguel s'y sent un peu à l'étroit, et qu'il rêve de suivre les traces de son idole, partie conquérir le vaste monde. »

Et de poursuivre : «Le village existe depuis des lustres et la famille de Miguel y vit depuis plusieurs générations. On y trouve des maisons en adobe décorées de stuc, mais les matériaux se sont effrités avec l'âge et elles ont été réparées à de

nombreuses reprises. Les couches de peinture précédentes transparissent les unes sous les autres. Les rues sont pavées. Rien n'est net, carré, rien n'est neuf mais tout est entretenu avec un soin et un amour évidents. »

Bert Berry, directeur artistique du shading, explique : «En voulant dépeindre Santa Cecilia comme une vieille petite ville pleine de charme, nous avons joué sur la superbe patine de l'architecture ancienne. Nous avons donc utilisé des matériaux de construction comme du plâtre qui s'effrite, du carrelage décoré à la main, des panneaux et des enseignes faits main, des pavés... pour insister sur le côté historique et l'élégance de la ville. »

Danielle Feinberg, directrice de la photographie en charge de l'éclairage, précise : «Nous voulions instaurer un contraste entre Santa Cecilia et le Monde des Ancêtres, sans pour autant priver de couleur la ville de Miguel. Nous sommes donc allés vers une esthétique de pays chaud, de poussière. Au lieu de diminuer la couleur, nous avons choisi des couleurs vives ayant été délavées par le passage du temps et le soleil. On ne voulait pas lui donner une apparence terne mais au contraire lui conférer un aspect attirant et superbe à voir. »

Matt Aspbury, directeur de la photographie en charge de la caméra, détaille : «La disposition est globalement sur un plan horizontal, avec des bâtiments à un ou deux étages, ce qui a influencé la façon de tourner les scènes. Le travail de prise de vues a dans l'ensemble été plus simple à Santa Cecilia que dans le Monde des Ancêtres. A l'exception de quelques plans à la grue pour révéler certains lieux clés comme la place du village ou le cimetière, nous nous en sommes tenus à une mise en scène plus basique, plus réaliste et plus intimiste autour de Miguel et de sa famille. »

Chaque décor qui figure à l'écran a été créé à partir de zéro, y compris les détails architecturaux, les meubles et les accessoires. Mais le rendu visuel ne serait

pas complet sans l'éclairage et les effets, nécessaires pour obtenir l'esthétique et l'atmosphère de chaque scène.

·La maison de **Miguel** est décorée pour le Día de los Muertos. On peut y voir une ofrenda – un autel – très élaborée où figurent des photos encadrées, des fleurs, de la nourriture et des chaussures.

·La cordonnerie des Rivera a été conçue comme un endroit oppressant, confiné, pour refléter ce que ressent **Miguel** à l'idée de travailler dans l'affaire familiale. Empli d'outils et de chaussures, l'atelier est aussi un endroit où la famille se réunit.

·**Miguel** est obligé de se cacher pour sacrifier à sa passion dévorante pour la musique. Il s'est aménagé une tanière dans les combles d'un des bâtiments les plus isolés de la propriété familiale où il conserve précieusement sa collection de disques, de posters et de figurines à la gloire de son idole, Ernesto de la Cruz.

La cachette est remplie des trésors que **Miguel** a rassemblés au fil des ans et meublée à partir d'objets récupérés. Il s'est bricolé une guitare qu'il a décorée avec un marqueur noir comme celle d'Ernesto de la Cruz, avec sa tête ornée d'un crâne. Il a une télé en noir et blanc hors d'âge et un magnétoscope qui lui permettent de regarder des vieux clips et des images de son idole. **Lee Unkrich**, le réalisateur, explique : «C'est en regardant ces images d'archives qu'il a appris à jouer. La technique de Miguel est rigoureusement conforme. Pour encore plus de réalisme, nous avons filmé des musiciens jouant chaque chanson, chaque mélodie, et avons fixé des GoPros sur leurs guitares pour pouvoir donner aux animateurs des tonnes d'images de référence pour le mouvement exact des doigts et la façon d'interpréter. »

Matt Aspbury explique : «Nous avons apporté un soin extrême à ces scènes. Nous voulions des mouvements élégants et lyriques pour ce moment intime où Miguel se réfugie dans son grenier. Il y a des mouvements de caméra très doux, décrivant lentement des arcs autour de

Miguel tandis qu'il joue, avec une faible profondeur de champ qui rehausse la beauté des bougies et la douce lumière un peu floue du premier plan. »

·Tandis que les habitants se préparent pour Día de los Muertos, le cimetière de Santa Cecilia est décoré de milliers de soucis orangés et de célosies au plumeau coloré, de décorations faites à la main et de centaines de bougies. **Danielle Feinberg** commente : «Ce que l'on peut voir au Mexique pour cette fête redéfinit complètement la notion de cimetière. Ce n'est pas sombre et triste, c'est très festif. Des milliers de bougies illuminent les lieux d'une chaude lueur qui met en valeur ces teintes orangées, ce qui crée une atmosphère chaleureuse, romantique, à mille lieues des cimetières ordinaires. Je n'avais jamais rien vu de pareil. »

·Le mausolée d'Ernesto de la Cruz est digne d'un roi. **Chris Bernardi** commente : «C'est la personnalité la plus célèbre que Santa Cecilia ait jamais connue. Les autres tombes sont assez discrètes et humbles, mais le mausolée d'Ernesto est fait de pierre et de marbre blanc, et il est cinq fois plus grand. Et sa fameuse guitare y est suspendue. »

·La place est le lieu où converge la vie de la ville. C'est là que se dresse la statue du légendaire musicien, accompagnée de la mention : «Saisis ta chance». **Adrian Molina**, coréalisateur et scénariste, commente : «C'est à Santa Cecilia qu'Ernesto a commencé, c'est là que sa gloire est née. C'est pourquoi la ville attire des musiciens venus du monde entier. »

Selon **Paul Mendoza**, le superviseur des foules, même les nombreuses personnes qui se rassemblent sur la place reflètent le cadre mexicain de l'histoire : «Aux États-Unis, les gens gardent une certaine distance entre eux, mais au Mexique, on se presse les uns contre les autres, on s'étreint, on s'embrasse. Nous nous sommes assurés de rendre justice à cette proximité affective et à cette unité. »

Danielle Feinberg, qui s'est rendue au Mexique pour observer la lumière, explique : «La lumière des bougies a quelque chose de magique, mais c'est une autre source lumineuse qui a retenu mon attention. Partout où nous allions, il y avait des lampes fluorescentes. Les néons avaient à mes yeux une qualité magique, romantique que j'ai adorée et qui me paraît évoquer très nettement le Mexique. »



~ L'ESPRIT DE FAMILLE ~

Les personnages qui peuplent le monde des vivants sont largement inspirés des gens rencontrés par les cinéastes au cours de leurs voyages. **Daniel Arriaga**, directeur artistique des personnages, explique : «Miguel vit entouré des siens. Tantes, oncles, cousins et cousines, une grand-mère et une arrière-grand-mère. Nous avons pris ces liens familiaux en compte pour la création de nos personnages afin d'aider le public à les identifier instantanément comme une famille. »

Miguel est un jeune garçon de 12 ans confronté à l'interdiction de la musique dans sa famille depuis plusieurs générations. Le réalisateur **Lee Unkrich** déclare : «Il entretient secrètement sa passion pour la musique. Il s'est fabriqué une guitare qui ressemble à celle, célèbre, que possédait Ernesto, dont la tête imite un crâne. Et il a appris tout seul à en jouer. »

C'est Anthony Gonzalez qui prête sa voix à **Miguel** dans la version originale, et le jeune **Andrea Santamaria** dans la version française. La productrice **Darla K. Anderson** confie : «Anthony était fait pour ce rôle. Il joue de la musique mariachi depuis l'âge de 4 ans et comprend donc parfaitement l'amour que Miguel porte à la musique et son désir brûlant de se produire sur scène. »

Anthony Gonzalez déclare : «Miguel et moi avons beaucoup en commun. On a tous les deux 12 ans, on aime notre famille et on adore la musique. Je me sens proche de lui parce que nous sommes tous deux déterminés et persévérants, que nous partageons la même passion pour la musique et qu'on n'abandonne jamais. »

Adrian Molina, le coréalisateur, remarque : «En définitive, tout le monde peut se sentir proche de cet adolescent. Qui n'a pas un rêve, qui s'accompagne inévitablement de la question : vais-je y arriver ? Miguel, lui, doit en plus affronter la pression familiale qui s'y oppose. »

Jason Katz, le superviseur de l'histoire, ajoute : «Miguel est un gentil garçon qui a



le plus grand respect pour les membres de sa famille parce qu'il est conscient qu'ils font partie de lui et lui d'eux. Mais son amour pour la musique le pousse à poursuivre son rêve. »

Miguel va découvrir qu'il a un lien de parenté avec Ernesto de la Cruz. Et lorsque par un étrange concours de circonstances, il atterrit au Monde des Ancêtres, le garçon réalise qu'Ernesto est le seul à pouvoir lui venir en aide pour qu'il puisse retourner chez lui, parmi les siens. Le voyage qu'il accomplit là-bas révèle bien des choses sur sa famille, et sur lui-même.

Mamá COCO, l'arrière-grand-mère adorée de **Miguel**, est très âgée et fragile, mais cela n'empêche pas le petit garçon de partager ses aventures quotidiennes avec elle. Le réalisateur raconte que l'équipe a été profondément touchée par le grand nombre de familles mexicaines qui rassemblent plusieurs générations sous un même toit : «Les bébés grandissent aux côtés de leurs arrière-grands-parents et nous tenions à le montrer dans le film. Bien que Mamá COCO ait la mémoire qui flanche, elle est entourée de gens qui l'aiment. »

Miguel admire beaucoup son arrière-grand-mère. **Steve Bloom**, monteur du film, explique : «Ils partagent un lien très fort que l'on sent tout de suite. C'est quelque chose de très doux, de très aimant. Miguel veille sur elle - qu'elle soit ou non capable de lui répondre. C'est un amour inconditionnel, très particulier. »

Mamá COCO est âgée de 97 ans environ, et il fallait qu'elle paraisse son âge. Or plusieurs générations de Rivera vivent sous le même toit, et les artistes et les techniciens ont donc dû trouver comment la distinguer clairement de sa fille, la grand-mère de **Miguel**, **Abuelita**. Cette arrière-grand-mère arbore ses rides avec fierté. **Christian Hoffman**, superviseur des personnages, commente : «Nous n'avons pas modélisé chaque partie de son visage mais nous avons utilisé un logiciel spécial pour créer une couche distincte de détails qui a été appliquée à sa figure via le shader. »

Le directeur artistique des personnages **Daniel Arriaga** commente : «*Son grand âge se traduit aussi dans sa gestuelle – ou plutôt son économie de gestes. Elle bouge lentement et ne regarde jamais directement la personne avec qui elle parle. Ses vêtements aussi sont très traditionnels. Elle porte un mandil – un tablier – avec un jupon et des sandales.* »

Abuelita est la grand-mère de **Miguel** et la gardienne des règles qui régissent la vie de la famille Rivera. Elle aime ses proches par-dessus tout et est prête à tout pour les protéger. Mais lorsqu'elle est en colère, elle manie la savate comme personne ! **Lee Unkrich** raconte : «*Abuelita est intraitable en ce qui concerne l'interdiction de la musique au sein de la famille. Elle peut se montrer affectueuse et aimante une minute et cinglante et inflexible la suivante. C'est ce qui est amusant chez elle : on ne sait jamais comment elle va réagir.* »

Le coréalisateur **Adrian Molina** confie reconnaître certains aspects de sa propre mère dans le personnage : «*Elle est attentionnée et aimante, mais elle sait aussi faire régner la discipline.* »

Les cinéastes ont fait appel à Renée Victor pour doubler dans la version originale l'autoritaire **Abuelita**. Si elle ne se reconnaît pas dans ce personnage, l'actrice avoue néanmoins la comprendre : «*Je me sens naturellement proche des thèmes de COCO puisque j'ai été élevée dans une famille très soudée où la musique occupait une grande place. J'ai toujours connu un environnement familial où au moins quatre ou cinq générations se côtoyaient. Je me souviens avec bonheur de ces rassemblements familiaux, de foules de gens de la famille et de beaucoup de musique. Pianistes, guitaristes, et autant de chanteurs... La musique était omniprésente, en particulier le dimanche après la messe chez mes grands-parents. Je chéris ces images d'une salle de séjour pleine de gens de ma famille, d'enfants blottis dans les bras protecteurs des adultes, tandis que la musique et les chansons emplissaient non seulement notre maison mais tout le quartier !* »

Papá, le père dévoué de **Miguel**, espère que son fils dirigera un jour la cordonnerie familiale à ses côtés. Après tout, chez les Rivera, on est cordonnier de père en fils !

C'est **Jaime Camil** qui double le personnage en version originale. Il déclare : «*Comme tout film Pixar, COCO est porteur d'un magnifique message sur les liens et les valeurs familiales. Mais ce que j'ai particulièrement aimé ici, c'est la précision avec laquelle sont dépeints l'héritage et l'histoire de l'une des plus importantes célébrations de la culture mexicaine, El Día de los Muertos. Il n'y a aucune caricature, le film montre cette fête sous son plus beau jour, et nous en sommes tous très fiers.* »

Mamá est la mère aimante de **Miguel**. A nouveau enceinte, elle encourage doucement son garçon à se soumettre aux traditions familiales.

Sofía Espinosa – qui lui prête sa voix dans la version originale – confie : «*Pour moi, El Día de los Muertos est la plus belle des célébrations au Mexique, et celle qui a le plus de sens. J'ai grandi en fabriquant des ofrendas et en rendant visite à nos anciens au cimetière avec mes grands-parents. Nous apportions des fleurs, des bougies à placer sur les tombes. C'était une grande fête. Il n'y avait rien de triste, au contraire. Il y avait de la musique partout, et on racontait toutes sortes d'histoires du passé. Conserver cette tradition et la garder vivante est très important pour les Mexicains. La partager avec le reste du monde aidera les gens à envisager la mort autrement, à honorer et à se remémorer ceux qui ne sont plus avec nous.* »

Dante est un xolo – abréviation de xoloitzcuintle –, une race de chiens originaire du Mexique. Pratiquement dépourvu de poils, il a le plus grand mal à garder sa langue dans sa gueule tant il lui manque de dents... mais il est d'une fidélité absolue envers le jeune garçon. Le scénariste **Matthew Aldrich** note : «*Dante est le confident de Miguel, le seul avec qui il partage sa musique.* »

Daniel Arriaga, le directeur artistique en charge des personnages, déclare : «*Nous avons fait venir plusieurs xolos dans les studios pour nous servir de modèles et nous avons pris beaucoup de plaisir à créer Dante. Sa peau est tachetée, il a une oreille tombante, il louche et a toujours la langue qui pend... Bref, il est craquant !* »

Cette fameuse langue mène sa propre vie, selon **Christian Hoffman**, le superviseur des personnages. «*Quand Lee Unkrich nous a parlé de son idée pour Dante, nous avons tout de suite su qu'il faudrait quelque chose de spécial pour sa langue. Nous avons créé un rig pour animer les tentacules de Hank dans LE MONDE DE DORY, et nous nous sommes dit que ce serait parfait pour cet organe long et souple. Ce rig a permis une grande souplesse et un contrôle complet pour l'animation.* »

La peau de **Dante** a posé davantage de problèmes. **Christian Hoffman** explique : «*C'est un chien sans poils, donc impossible de camoufler les éventuels défauts ou mauvais raccords sous le pelage. Les xolos étant de plus très ridés, il a fallu créer un modèle avec une résolution plus grande pour manipuler ces plis. Et parce que c'est un chien des rues, il est très maigre et il fallait donc que l'on voie ses côtes.* »

Cette race de chiens dont on retrouve trace il y a 3500 ans a été appelée Xoloitzcuintle en l'honneur du dieu aztèque Xolotl, auquel s'ajoute le mot aztèque pour chien, Itzcuintli. Réputé garder les maisons contre les mauvais esprits et les intrus, le xolo posséderait des pouvoirs de guérison. Mike Venturini, chef animateur, déclare : «*Il arrive parfois que des choses bizarres et assez laides se révèlent étrangement attirantes, et c'est le cas avec Dante. Son manque de coordination nous a donné beaucoup d'idées, et puis il est plutôt sympathique avec son immense sourire !* »



LE PONT AUX FLEURS

Pour relier les deux mondes de **COCO**, les artistes souhaitaient un passage magique. Lors de leurs voyages au Mexique, ils avaient remarqué quelque chose de particulièrement spectaculaire. Le réalisateur **Lee Unkrich** raconte : «*Nous avons participé au Día de los Muertos à Mexico et avons vu des chemins tracés avec des pétales de soucis qui menaient de la rue aux ofrendas – ces autels sur lesquels trônent les photos des défunts, leurs mets préférés et des objets spéciaux. Nous avons appris qu'ils avaient pour but de guider les esprits vers leur famille.* »

Cette expérience a fait si forte impression sur les cinéastes qu'ils ont choisi d'ériger un flamboyant pont en pétales de soucis orange afin de relier les deux mondes. Le chef décorateur **Harley Jessup** commente : «*C'est magnifique, féérique. La forme renvoie en outre aux anciens aqueducs mexicains et le magnifique orange symbolise le lien à la famille.* »

Danielle Feinberg, directrice de la photographie en charge de l'éclairage, a cependant montré au départ une certaine réticence : «*C'est le genre de chose sur laquelle vous savez que vous allez vous arracher les cheveux, mais qui peut aussi se révéler géniale... à condition de s'en sortir. Les pétales se comportaient en fait comme des sources de lumière. Nous avons utilisé un nouveau genre d'éclairage, la lumière particulière, constituée de très nombreux points. Notre équipe chargée des effets spéciaux nous a fourni de quoi déterminer automatiquement sur quels pétales un personnage marche quand il traverse le pont et contrôler l'émission de lumière en créant de petits points lumineux à leur contact.* »

Le superviseur des effets **Michael K. O'Brien** et son équipe ont étudié des vidéos de référence trouvées sur internet concernant de gros volumes de pétales de roses : «*C'était pour nous un défi technique énorme. C'était très excitant sur le plan visuel, avec tous ces pétales qui se détachent, et réaliser ce pont a été une entreprise artistique d'ampleur. Nous voulions qu'il diffuse de la lumière et qu'il ait l'air vivant. Nous avons traité la surface des pétales comme des feuilles. Si vous marchez dessus, vos pieds vont en soulever une partie.* »

Le superviseur des effets poursuit : «*La partie externe du pont comprend des pétales qui se détachent et tombent. Un ensemble de lumières et de signaux d'ombrage palpable à travers toute la structure, afin de rendre l'effet encore plus vivant.* »

~ LE MONDE DES ANCÊTRES ~

Pour Santa Cecilia, les cinéastes ont pu s'inspirer des villes vibrantes et colorées qu'ils ont visitées au Mexique, mais vers quoi se tourner pour créer le Monde des Ancêtres ? Le réalisateur **Lee Unkrich** déclare : « Je ne voulais pas d'un monde farfêlu sans rime ni raison. Il devait y avoir au contraire une certaine logique. La première étant qu'il fallait que ce monde soit en perpétuelle expansion en raison du nombre de nouveaux habitants qui ne cessent d'arriver. Alors, quelle forme pouvait prendre un monde qui doit grandir en permanence ? »

Sur ce plan, les cinéastes se sont inspirés de l'histoire ancienne de la ville de Mexico. Elle a été bâtie à l'origine sur le site de la cité aztèque de Tenochtitlán, qui était jadis entourée d'eau. Même si aujourd'hui celle-ci a pratiquement disparu, les artistes ont trouvé passionnant le concept d'une cité émergeant littéralement de l'eau. Le réalisateur explique : « Cela se prêtait naturellement à cette idée de tours, exactement comme le corail grandit dans la mer - chaque étage représentant une phase différente de l'Histoire. »

Le chef décorateur **Harley Jessup** ajoute : « Les pyramides mésoaméricaines qui forment la base des tours sont surmontées de structures de style colonial espagnol, et ainsi de suite. Chaque niveau correspond à une époque distincte marquant l'arrivée de nouveaux occupants. Il y a même des grues de construction. »

La structure verticale, le Monde des Ancêtres plongé dans la nuit et la présence de l'eau offraient une toile de fond de choix pour définir la palette de couleurs. **Harley Jessup** raconte : « Nous voulions que l'univers magique et fantastique que découvre Miguel à son arrivée soit une explosion de couleurs et de textures. Lee Unkrich voyait cet endroit comme un monde vertical, contrastant fortement avec la plate Santa Cecilia. Les lumières et les reflets sont stupéfiants et il y a un système de transport public complètement fou pour tout relier. Les couleurs des costumes sont



bien plus vives que les tenues des vivants, pour lesquels nous nous sommes efforcés de rester ancrés dans le réel. Nous avons tout fait pour refléter dans le Monde des Ancêtres l'atmosphère de fête du monde des vivants. »

Danielle Feinberg, la directrice de la photo en charge de l'éclairage, déclare : « Nous avons abordé notre travail de création par la scène où on découvre le Monde des Ancêtres. Il y a tellement de géométrie à la fois à l'écran que c'est sidérant ! Et pour couronner le tout, nous avons ajouté des éclairages de rues, des projecteurs et des lampadaires pour les places, des éclairages sur l'architecture des plus hautes tours, des lumières bleues le long des voies de tramway, des petites lumières pour souligner les contours de nombreux bâtiments, des phares sur les véhicules en mouvement, des lumières sur les grues de construction, et plus encore... Il y en avait partout ! »

David Ryu, superviseur technique, raconte l'exigence de la scène : « Nous avons mis au point une manière d'introduire une seule lumière déconstruite en millions de points. Le moteur de rendu la considère comme une seule et unique lumière, mais nous, nous voyons un million de points lumineux. » L'équipe de Ryu a également trouvé un moyen d'incruster de l'éclairage dans les bâtiments, et d'automatiser le processus afin que l'ordinateur ajoute les lumières sur ceux-ci selon des combinaisons de couleurs prédéterminées.

Tandis que l'aspect technique prenait forme peu à peu, **Danielle Feinberg** et son équipe se sont rendu compte qu'il fallait non seulement faire passer l'idée que le Monde des Ancêtres continue non seulement à se développer en hauteur en permanence, mais aussi qu'il est immense jusqu'à se perdre dans le lointain. En mixant la couleur et la brume créée par l'équipe effets, ils ont pu donner de la dimension à la ville, du relief et la notion de profondeur et de surface infinie.

Pour **Matt Aspbury**, directeur de la photographie en charge de la caméra,

l'endroit « inspirait naturellement une photographie plus dramatique ». Il détaille : « La verticalité du Pays des Morts contraste vivement avec l'horizontalité de Santa Cecilia. Ce royaume est fait d'immenses tours qui s'étirent à l'infini et compte aussi toute une population de créatures volantes, d'alebrijes, de téléphériques et de tramways qui circulent entre les constructions. Pour rendre l'échelle immense de ce monde, nous avons utilisé beaucoup de grands angles, d'amples mouvements de prises de vues à la grue et des plans aériens dynamiques. »

Les rues étroites et pavées (dont certaines pierres sont en forme d'os) contournent ou s'insinuent entre les bâtiments, et les télécabines apportent du mouvement à ce monde pittoresque. Le Monde des Ancêtres est finalement un univers débordant de vie, magnifique, où l'on distingue plusieurs lieux de tournage.

« La Gare Centrale est un centre névralgique pour les transports, un endroit foisonnant de monde que les cinéastes ont conçu en l'équipant d'un réseau de transports d'avant-garde qui comprend des tramways et des nacelles. **Harley Jessup** explique : « Tout le complexe a été inspiré par le Palacio de Correos, le bureau de poste principal de Mexico. C'est un superbe immeuble du début du siècle dernier comportant une armature de fonte dorée. Le Mercado Hidalgo à Guanajuato et le Bradbury Building à Los Angeles nous ont aussi fortement influencés. Cette période de l'architecture victorienne avec ses immeubles à structure métallique était très intéressante à traiter. Nous avons aussi puisé dans le travail de José Guadalupe Posada, auteur de merveilleuses gravures parodiant la société victorienne au Mexique. Son approche de la culture mexicaine du tout début du XXe siècle a inspiré nombre de nos personnages victoriens. »

Jane Yen, superviseuse technique des foules, explique : « Nous avons augmenté le nombre de personnages à l'arrière-plan pour des scènes comme celle de la Gare Centrale. Nous avons aussi

significativement amélioré la qualité de nos protagonistes. Nous partons des assets - les déclinaisons des personnages et de la simulation - et nous améliorons leur flexibilité pour notre système de génération des foules. Nous intégrons une grande partie de cette géométrie grâce à des caches dans ce que nous appelons des model clips qui nous permettent de générer et manipuler plus facilement et plus rapidement des milliers de personnes à la fois. »

« Au sein de la grande Gare Centrale se trouve le Service des Réunions familiales, où sont conservées toutes les archives des familles. **Harley Jessup** déclare : « Cet espace a été conçu dans l'esprit d'un service de délivrance des permis de conduire mais à l'ère victorienne, avec des motifs de crânes et de squelettes intégrés à l'architecture. » Les familles viennent se présenter au Service des Réunions familiales s'ils rencontrent des problèmes pour traverser le pont. L'employé va assister **Miguel** et sa famille dans son bureau surchargé.

« **Miguel** et **Hector** se rendent dans un bidonville pour se procurer une guitare auprès de l'ami d'**Hector**, **Chicharrón**, afin de pouvoir participer à un concours de talents et gagner une entrée pour la fête que donne Ernesto de la Cruz. La cabane de **Chicharrón** est assez peu colorée pour refléter sa situation sociale, mais les cinéastes ont doté le bidonville d'une atmosphère chaleureuse. **Danielle Feinberg** déclare : « Il y a des passerelles et des promenades sur l'eau, des nappes de brouillard, le clair de lune et la lueur des feux dansant sur l'eau. »

« Le domaine d'Ernesto de la Cruz traduit tout l'amour que lui portent ses fans. **Chris Bernardi**, le superviseur des décors, explique : « Il y a une salle pour les offrandes, où on trouve une spirale géante d'instruments de musique, des monceaux de nourriture et des tas d'objets offerts par les gens du monde entier. Toute sa propriété représente un travail architectural complexe. Nous nous sommes inspirés de grandes demeures comme Hearst Castle, avec plusieurs hectares de jardins,

de terrasses, de bassins et de dizaines de pièces intérieures richement décorées. »

Harley Jessup précise : « La maison d'Ernesto est inspirée des palais des années 30 que l'on a pu voir au cinéma. Un mélange éclectique de style espagnol, mauresque et art déco, à une échelle massive, à la mesure de sa personnalité. »

Susan Fong, superviseuse du rendu, a joué un rôle essentiel pour la séquence de la fête chez Ernesto de la Cruz, où l'on croise un monde très chic, en robe du soir et beaux habits : « Les vêtements sont extrêmement difficiles à calculer parce qu'il faut une somme de détails incroyable, un nombre de points colossal pour obtenir le drapé convenable. L'équipe a trouvé le moyen de réduire le nombre de points pour les rendus des vêtements des personnages se trouvant tout au loin en arrière-plan. »



~ LES ANCÊTRES ~

Le Monde des Ancêtres abrite une communauté de disparus riche et vibrante, mais la nature même de ses habitants – des squelettes – n’a pas facilité le travail de l’équipe. **Daniel Arriaga**, directeur artistique en charge des personnages, explique : «*Toute la difficulté a consisté à leur conférer de la personnalité bien qu’ils n’aient ni peau, ni muscles, ni même de nez ou de lèvres. Nous avons donc joué sur les formes et les couleurs. Nous avons sculpté et étudié l’anatomie du crâne sous tous les angles afin de déterminer où l’on pouvait apporter un peu d’originalité et de charme aux personnages.* »

J.D. Northrup, superviseur de la technologie globale, est arrivé sur le projet très tôt dans le processus de production afin de traiter les problèmes potentiels liés au film. La création des squelettes en était un, et de taille... Il développe : «*Les squelettes peuvent détacher leurs os et on exploite cette caractéristique de façon très amusante. Même leurs vertèbres se désolidarisent. Comme chaque morceau devait être indépendant, cela a entraîné un rigging d’une complexité jamais atteinte et un pipeline de la même veine.* »

Selon **Michael Honsel**, responsable de la modélisation et de l’articulation des personnages, le processus de création de squelettes sympathiques impliquait la mise en place de plusieurs contrôles d’animation supplémentaires : «*Ils devaient pouvoir bouger d’une manière impossible aux humains. Nous avons donc ajouté des contrôles d’animation dans d’autres endroits pour permettre aux animateurs de les faire remuer légèrement, de faire bouger leur cage thoracique et de courber leurs os.* »

Et de poursuivre : «*Leur visage constituait un véritable défi parce que par définition, l’os est rigide. Il a fallu ruser pour les rendre expressifs. Le but était de trouver des bouches sympathiques et des formes de visage qui laissent voir leurs sentiments et leurs émotions, tout en restant en permanence identifiables.* »



Les artistes ont joué avec les variations de surfaces planes et les mouvements de la mâchoire, permettant même à l'os entier de tomber par terre, ou d'ajouter des contrôles supplémentaires autour des yeux et des orbites pour imiter le mouvement des sourcils. **Michael Honsel** commente : «D'innombrables tests ont été effectués pour mettre au point l'animation. Mais nous avons fini par trouver des moyens formidables pour animer nos personnages squelettiques.»

Gini Santos, chef animatrice, explique que des règles ont été édictées très tôt pour encadrer le mouvement des squelettes : «Nous nous documentons toujours scientifiquement avant de débiter l'animation. Nous avons réalisé qu'une fois délesté de tous les organes, des muscles et de la peau, un personnage ne pèse plus que 20 % de son poids initial. Donc les règles d'animation s'en sont trouvées changées. Désormais plus entravés par la peau, nous pouvions plier, étirer ou articuler les os dans des gestes qu'un corps ordinaire est complètement incapable de faire.»

Michael Venturini, chef animateur, déclare : «Les os sont maintenus ensemble par la force vitale, dont la puissance est fonction de l'intensité des souvenirs que les vivants gardent du défunt. C'est comparable à un élastique : plus on se souvient d'eux, plus l'élastique est tendu. Et moins on s'en souvient, plus il est lâche. Chaque squelette est animé avec un degré de séparation différent entre les os, qui dépend de l'intensité du souvenir qu'il a laissé.»

L'éclat de leurs os illustre également la force avec laquelle on se souvient d'eux. **Christian Hoffman**, superviseur des personnages, explique : «Nous avons développé un shader pour les squelettes. La gamme va d'Ernesto de la Cruz, qui est celui dont le souvenir reste vivace chez le plus grand nombre de gens et est le plus fort et le plus authentique, à Hector et Chicharrón qui sont les plus oubliés. Le shader des squelettes a aidé les artistes à illustrer la force du souvenir qu'a laissé le disparu. Plus on se souvient de quelqu'un, plus les couleurs du visage sont vives, et plus les os

sont propres et brillants. Les personnages les plus oubliés ont des os jaunâtres, défraîchis, abîmés, et des peintures faciales qui s'effritent. Le shader nous a permis une grande souplesse.»

Hector sollicite l'aide de **Miguel** pour se rendre dans le monde des vivants. Le coréalisateur **Adrian Molina** raconte : «Hector souhaite désespérément traverser le pont de soucis à l'occasion du Día de los Muertos. Mais la règle est simple : si personne dans le monde des vivants ne se souvient activement de vous ou n'a placé votre photo sur un autel, alors vous ne pouvez pas effectuer la traversée, car il n'y aura personne pour vous recevoir de l'autre côté.»

Malheureusement pour lui, **Hector** n'a pas laissé un grand souvenir à qui que ce soit, et son état s'en ressent lourdement. Le réalisateur **Lee Unkrich** explique : «Il est en mauvaise forme. Il boite, ses os jaunissent et ses articulations sont lâches. Tout son squelette cliquette, ses os s'entrechoquent. Il a une côte cassée et un bandage autour de son tibia gauche. Même quand il marche dans la rue, il a tendance à perdre des os. Sa main peut tomber sans crier gare : il doit la ramasser et la recoller à son poignet.»

Désirant ardemment améliorer sa santé, **Hector** promet à **Miguel** de l'aider à trouver Ernesto de la Cruz, et en retour, le garçon accepte de placer sa photo sur l'autel érigé par sa famille. Mais leur voyage dans le Monde des Ancêtres n'a rien d'un long fleuve tranquille. **Adrian Molina** précise : «Miguel est un petit garçon en chair et en os, ce qui attire particulièrement l'attention. De plus, Ernesto de la Cruz est toujours une immense star, et cela complique singulièrement les choses.»

Si en France **Ary Abittan** prête sa voix à **Hector**, dans la version originale, c'est **Gael García Bernal** qui se livre à l'exercice. Ce dernier confie : «J'ai deux jeunes enfants avec qui je vois et revois les Pixar. Je rêvais de pouvoir travailler sur une de leurs productions, mais je n'aurais jamais imaginé avoir la chance de jouer dans une

histoire aussi riche, aussi transversale, qui se déroule en plus au Mexique, mon pays d'origine ! Tout m'attirait irrésistiblement : la musique, les couleurs, l'histoire, les personnages... absolument tout ! »

Gael García Bernal compare son personnage au Baloo du LIVRE DE LA JUNGLE : «Quand j'étais gamin, j'étais en admiration devant la philosophie de vie très cool de cet ours. Et je trouve qu'Hector lui ressemble parce qu'il ne se laisse pas ronger par les frustrations, les torts commis envers lui ou le ressentiment. Il est assez léger, et surtout très drôle.»

Michael Honsel déclare : «Hector est animé par des émotions très variées qui nécessitaient un registre de jeu étendu et donc des contrôles d'animation complexes partout sur le visage. Nous avons même ajouté des variables pour sa perruque, qui peut glisser sur son crâne avec ou sans son chapeau. C'était un vrai challenge ! »

Le chapeau et le reste de la garde-robe d'**Hector** n'ont pas été simples non plus à animer, comme le confie **Christine Waggoner**, superviseuse des vêtements et de la simulation : «Il comporte de très nombreux éléments en termes de simulation. Il a un foulard autour du cou, des bretelles, une sacoche et des cordes autour de la taille. Il y a des trous dans ses vêtements. Et il faut ajouter à tout cela ses cheveux et son chapeau.»

La superviseuse des vêtements ajoute : «C'est très difficile de traiter par ordinateur les superpositions en animation. De plus, la structure du personnage elle-même est inhabituelle. Même si nous ne voulions pas qu'Hector ait une apparence émaciée, il reste quand même un squelette. L'équilibre n'a pas été simple à trouver.»

Le superviseur technique **David Ryu** acquiesce : «Nous sommes allés plus loin que jamais en matière de technologie des tissus. Placer un vêtement sur un squelette est artistiquement parlant plutôt ardu. On ne devait pas voir à l'image une personne de corpulence ordinaire avec juste des mains et des pieds de squelette. Il fallait





au contraire percevoir le squelette et l'absence de chair sous les vêtements. Nous avons dû faire énormément de tests plus ou moins fructueux. » Le résultat final a été un processus amélioré qui a affiné l'ensemble de la simulation des vêtements, et a offert aux tailleurs numériques plus de liberté et des progrès dans la superposition des couches de tissus.

Ernesto de la Cruz est le musicien le plus célèbre de l'histoire du Mexique. Idolâtré dans le monde entier jusqu'à sa mort tragique, le charismatique chanteur jouit d'une célébrité encore plus impressionnante dans le Monde des Ancêtres. **Jason Katz**, le superviseur de l'histoire, ajoute : « Ernesto est un symbole : il a bataillé contre l'adversité et a réussi grâce à sa musique. Miguel s'accroche à l'espoir de suivre le même chemin. »

Star de la scène et de l'écran, Ernesto de la Cruz est adoré pour sa voix de velours, son physique séduisant, son charisme irrésistible et les paroles inoubliables de ses chansons. Il joue d'une guitare emblématique, incrustée de nacre et dont la tête est en forme de crâne. Il est l'auteur de plus d'une vingtaine de chansons, de six albums et sept longs métrages qui retracent son illustre carrière. La plus connue de ses chansons est « Remember Me ».

Pour rendre plausible l'adoration que porte **Miguel** à Ernesto, les cinéastes ont réalisé qu'il leur faudrait bâtir toute une carrière à ce personnage fictif. **Adrian Molina** a fait équipe avec l'auteure-compositrice **Germaine Franco** pour écrire certaines chansons de son répertoire. Il déclare : « La musique est très importante pour Miguel, et elle ancre le personnage d'Ernesto. Nous voulions donc écrire des chansons qui installent le genre d'interprète qu'il était et expliquent sa popularité. »

Daniel Arriaga, directeur artistique des personnages, explique : « La création du personnage d'Ernesto puise ses racines chez plusieurs célébrités mexicaines. La première a été un très célèbre chanteur et acteur des années 30 et 40. Nous nous sommes aussi inspirés d'un comédien de

l'âge d'or du cinéma mexicain et, pour une référence plus moderne, nous nous sommes tournés vers Vicente Fernández, qui continue à récolter des Grammy Awards. Ils nous ont donné des idées en termes de costumes, de chevelure, de moustache, d'assurance, de physique ou de posture. »

Le personnage est introduit dans l'histoire à travers les affiches, les albums et les vidéos, mais cela fait longtemps qu'il a quitté le Monde des Ancêtres. **Daniel Arriaga** commente : « Nous voulions conserver certains de ses traits, dont sa fossette au menton, mais il fallait trouver comment faire sans la peau et les muscles. Or il était important qu'on le reconnaisse immédiatement. Toute la difficulté résidait dans le fait de rendre un squelette charismatique et séduisant. Nous avons réalisé beaucoup d'illustrations en paint-over sur Photoshop, une technique consistant à dessiner et peindre en numérique sur un cliché source. Nous avons sculpté des crânes en argile pour les voir en trois dimensions. Nous avons ainsi pu prendre des photos des sculptures sous tous les angles et peindre par-dessus sur ordinateur. »

Pour **Harley Jessup**, il était important qu'Ernesto tranche sur la foule : « C'est une star où qu'il aille, il devait donc ressortir sur tous les autres. Au final, il est le seul personnage du Monde des Ancêtres à être totalement vêtu de blanc. »

Bert Berry, directeur artistique du shading, déclare : « La garde-robe d'Ernesto devait être à la hauteur de sa personnalité grandiose. Il porte une veste de mariachi en daim blanc avec des sequins, des bijoux et des broderies dorées. Ajouter ce genre de détails dans la modélisation peut rendre la matière extrêmement lourde au plan de la géométrie, et difficile au plan de la mise au point des shaders qui déterminent la réponse des surfaces à la lumière et leur aspect. Les départements « coupe des vêtements » et « personnages » ont fait un travail remarquable pour donner à Ernesto un costume richement détaillé ayant une apparence crédible. »

Ernesto de la Cruz a en VO la voix de Benjamin Bratt. **Adrian Molina** explique : « Nous voulions quelqu'un de sympathique et d'attachant doté d'une personnalité solaire, et c'est le cas de Benjamin. Il a une présence incroyable – en particulier lorsqu'il se glisse dans la peau du personnage et bombe le torse ! Il possède la même assurance, le même sourire et la même étincelle dans le regard qu'Ernesto. Il déborde d'énergie et de charme. Bien que nous n'utilisions que sa voix, son interprétation a inspiré les animateurs et le personnage. »

Benjamin Bratt confie : « Je me suis en partie inspiré de mon père pour jouer Ernesto. C'était un homme qui s'imposait et attirait l'attention dès qu'il entra dans la pièce. Même s'il n'était pas aussi suave et charmeur qu'Ernesto, il avait une sacrée personnalité. De la Cruz est lui-même un personnage complexe, et il est peut-être encore plus célèbre dans le Monde des Ancêtres qu'il ne l'était de son vivant. Bien sûr, comme toutes les stars, il adore l'attention qu'on lui porte. »

L'acteur se dit avoir été touché personnellement par les thèmes principaux du film : « Quand j'étais plus jeune, ma famille était le centre de mon univers. Ma mère me rappelait constamment le sacrifice qu'avait fait grand-mère pour qu'elle puisse venir aux États-Unis quand elle était adolescente afin de réaliser son rêve d'une vie meilleure, et la difficulté et la souffrance de laisser tant de personnes chères derrière elle. Nos grands-parents, tantes, oncles et cousins restés au pays nous étaient connus à travers les personnages des histoires qu'elle nous racontait. C'étaient des membres de notre famille que nous n'avions jamais rencontrés ; nous ne les connaissions qu'à travers ses souvenirs et l'affection qu'elle leur portait. Cette idée d'être relié à ceux que nous aimons, sans tenir compte de la distance, du temps ou de la géographie, résonnait profondément en moi, et j'imagine que c'est aussi le cas pour beaucoup d'entre nous sur la planète. C'est ce qui rend **COCO** si spécial. »

Mamá Imelda, la trisaïeule de **Miguel**, est la matriarche du clan Rivera et la fondatrice de la florissante cordonnerie familiale. **Miguel** la rencontre dans le Monde des Ancêtres et découvre qu'elle ne partage en rien sa passion. **Lee Unkrich** explique : « Imelda est à l'origine de l'interdiction de la musique au sein de la famille. Jadis mariée à un guitariste, elle s'est rendu compte que son époux avait des priorités très différentes des siennes dans la vie. Elle voulait fonder une famille mais lui était incapable de renoncer à son amour de la musique. »

C'est Alanna Ubach qui dans la version originale prête sa voix à **Mamá** Imelda. Elle déclare : « Ma propre expérience dans la musique diffère de celle de Miguel. Par contre, l'idée de suivre son rêve me parle profondément car j'ai eu la chance d'être bercée dedans. Mes parents étaient passionnés d'art et cela a eu sur moi une grande influence, notamment dans le fait d'avoir choisi une carrière artistique. »

Pour retourner dans le monde des vivants, **Miguel** a besoin d'un pétale de souci magique et de la bénédiction d'un membre de sa famille. La magie de ce pétale est née de la collaboration entre les équipes chargées des effets spéciaux, de l'éclairage et du design qui se sont alliées pour donner corps à la vision du réalisateur. **Michael K. O'Brien**, superviseur des effets, explique : « On nous a donné ce pétale et on nous a demandé de lui conférer encore plus de brillance, une luminescence supérieure à tout le reste. Il n'existait aucune référence pour ça. Nous avons voulu créer quelque chose de dynamique qui s'inscrit dans l'univers du film. »

Malheureusement, **Mamá** Imelda assortit sa bénédiction d'une condition. Le superviseur des effets précise : « Elle veut désespérément éviter à Miguel de commettre la même erreur que son mari. Son refus de la musique prend un poids bien plus considérable quand on réalise qu'il est en fait dicté par l'amour. »

Frida Kahlo est une artiste mexicaine légendaire qui dans le film, travaille de manière acharnée sur un morceau du

concert « L'aurore spectaculaire d'Ernesto de la Cruz » Pendant leur quête pour trouver Ernesto dans le monde des ancêtres, **Miguel** et **Hector** rencontrent **Frida** et son singe-alebrije.

« **Frida Kahlo** est une référence, qui plus est passionnante, dans l'histoire du Mexique » déclare **Unkrich**. « Son art, sa force et son cran nous ont inspiré de multiples manières. Son cameo dans "**COCO**" rend hommage à Frida Kahlo, mais aussi à son travail et au peuple mexicain qui l'adule. »

Natalia Cordova-Buckley prête sa voix dans la version originale à **Frida Kahlo**. « J'ai recherché l'esprit de Frida Kahlo toute ma vie, alors être en mesure de donner ma voix à la femme qui m'a appris la liberté le courage n'est pas juste un honneur mais c'est tout simplement magique ! »

Pepita est la guide spirituelle de **Mamá** Imelda. Colorée et farouchement loyale, c'est une formidable présence dans le Monde des Ancêtres. Cette imposante chatte sauvage dotée de serres d'aigle et d'immenses ailes est un alebrije qui a pris vie. **Jessica Katz** explique : « Les alebrijes sont des sculptures traditionnelles de couleurs vives, typiques de l'artisanat folklorique mexicain. Ils représentent des animaux fantastiques très colorés comme des lézards aux oreilles de lapin ou des éléphants dotés d'ailes de papillon, et sont magnifiquement ouvragés. Dès le moment où nous les avons vus, nous avons tout de suite su qu'il fallait que nous leur fassions une place dans l'histoire. »

Le responsable de la modélisation et de l'articulation des personnages **Michael Honsel** et son équipe avaient besoin d'un rig pour animer les plumes. Heureusement, un ensemble de contrôles de mouvements spécial avait été créé pour LE MONDE DE DORY et il s'est avéré un point de départ précieux. Toutefois, le poids et la structure de ce gros alebrije ont posé problème lors de son envol. Le personnage était conçu pour être voyant, et l'équipe de **Michael Honsel** en a tenu compte dans sa représentation : « Nous voulions que l'animation comporte

suffisamment de variables pour rendre **Pepita** impressionnante. On lui a donné des caractéristiques très cools comme des serres rétractiles et un grondement menaçant, ainsi qu'un rig pour sa langue qui permet de l'animer d'une façon très naturelle. »

Inspiré par les alebrijes bariolés vus au Mexique, les artistes voulaient s'assurer que **Pepita** serait frappante visuellement, avec des couleurs chamarrées comme les sculptures. Mais le fait qu'elle soit couverte de fourrure rendait difficile la création de motifs élaborés. **Christian Hoffman**, superviseur des personnages, déclare : « Nous avons effectué des tests avec plusieurs longueurs de poils avant de trouver la bonne. »

Chicharrón - à qui Edward James Olmos prête sa voix dans la version originale - est l'amî grincheux d'**Hector**. Solitaire, il vit entouré de ses objets préférés parmi lesquels figure une guitare. **Christian Hoffman** explique : « Nous voulions différencier Chicharrón de ses collègues. Le personnage tombe littéralement en pièces - il a remplacé son fémur par un tuyau. Il fallait montrer qu'il était le plus oublié de tous dans l'histoire, en témoigne son visage plein d'ébréchures et de fêlures. Pour obtenir ces détails, il a fallu faire une passe de sculpture haute résolution qui a permis de vieillir ses joues, son menton, sa bouche et ses sourcils. Tous ces détails trahissent son âge. »

Dans le Monde des Ancêtres, on croise également tante **Tía Rosita**, **Papá Julio**, les jumeaux **Tío Oscar** et **Tío Felipe**, un **agent d'accueil**, dans la grande Gare Centrale, le **chef-greffier** du Service des Réunions familiales, un **agent pénitentiaire** et la **présentatrice** d'un radio-crochet original. ■



MAGIE DE LA MUSIQUE

COCO rassemble des chansons inédites, une mémorable partition originale et des sonorités mexicaines traditionnelles. Le film, qui évoque la famille, l'amour que l'on porte à ses proches et la volonté de réaliser ses rêves, fait une place de choix à la musique. Le réalisateur **Lee Unkrich** déclare : «*On peut dire que **COCO** a la musique dans le sang ! Elle façonne littéralement le film. Certains de ses personnages sont musiciens, tandis que d'autres ne veulent rien avoir à faire avec cet univers.* »

Le coréalisateur **Adrian Molina** précise : «*Le fait que la musique soit interdite dans la famille de Miguel ne nous a pas fait peur, bien au contraire ! Le petit garçon est si passionné, manifeste tellement de talent, que sa quête est forcément et naturellement emplie de mélodies. Nous tenions à allier musique mexicaine traditionnelle et chansons originales écrites spécialement pour le film avec une superbe partition originale composée par Michael Giacchino.* »

Le réalisateur précise : «*Nous souhaitons rendre hommage au cadre dans lequel se déroule l'histoire, tout en apportant quelque chose d'inattendu. Nous avons encouragé l'équipe à s'inspirer de la musique traditionnelle du Mexique, tout en les laissant libres de s'inspirer d'autres influences.* »

Tom MacDougall, le vice-président exécutif de la musique chez Disney, déclare : «*Notre objectif principal était que les spectateurs quittent la salle en ayant la sensation d'avoir parcouru les rues de Santa Cecilia et passé du temps dans le Monde des Ancêtres. L'expérience musicale authentique que nous leur offrons participe à leur laisser une impression durable du film.* »

~ LA PARTITION ORIGINALE ~

Enregistrée en août avec un orchestre de 83 musiciens, la musique originale de **COCO** a été composée par **Michael Giacchino**, à qui l'on doit la musique oscarisée de *LÀ-HAUT*. Le compositeur explique qu'il choisit les projets auxquels il collabore en fonction de la réaction initiale que l'histoire provoque en lui : «*Je dois ressentir un sentiment que je puisse transcrire par la suite sous forme de musique. **COCO** a fait naître en moi toute une mosaïque d'émotions. Le film m'a fait penser à mes parents et à ceux de ma famille qui vivent là-bas en Italie. Ce film parlera à tout le monde.* »

Michael Giacchino a découvert très jeune le monde de la musique en écoutant des disques dans la cave familiale : «*J'avais 9 ans quand je suis tombé sur un album de musique mexicaine. Je n'arrêtais pas de l'écouter ! J'aimais les mélodies et le côté lyrique, poétique. L'écouter faisait naître en moi beaucoup d'émotions.* »

Même s'il a étudié par la suite la musique mexicaine dans le cadre de sa formation, le compositeur confie que travailler sur **COCO** lui a ouvert les portes de tout un monde à explorer : «*Nous voulions que la musique du film donne l'impression de jaillir directement de son univers. Cela signifiait qu'il fallait utiliser des instruments typiquement mexicains et aspirer au maximum d'authenticité dans tous les domaines.* »

Michael Giacchino a travaillé avec **Germaine Franco**, qui a notamment composé la BO du film *DOPE*. Prolifique et brillante compositrice et productrice de musique

américano-mexicaine, elle a grandi à la frontière entre le Mexique et le Texas, bercée par différents types de musique mexicaine. Elle a intégré à la BO du film des sonorités qui évoquent la culture locale grâce à des instruments comme le guitarrón, la harpe folklorique, le quijada, le sousaphone, la charcheta, la jarana, le requinto, le marimba, la trompette ou encore le violon.

Chacun des personnages principaux a inspiré un thème particulier. **Michael Giacchino** précise : «*Pour Miguel, nous voulions une mélodie qui convienne à son jeune âge et traduise les aspirations de ce garçon plein d'espoir. Comme il sait où il veut aller mais ne sait pas comment s'y prendre, je suis parti sur une musique radieuse illustrant son désir ardent de devenir musicien. Je l'ai composée au piano, mais dès qu'on l'a entendue à la guitare, l'instrument que préfère Miguel, je me suis dit : c'est le son qu'il nous faut !* »

Et de poursuivre : «*Pour Hector, j'ai voulu illustrer le côté farceur et filou du personnage avec «une drôle de petite valse». Je le voyais comme une espèce de vendeur d'aspirateur. Il se montre amical et empressé de vous aider, mais vous ne pouvez pas vous empêcher de penser qu'il ne cherche qu'à vous vendre quelque chose.* »

Michael Giacchino a créé deux thèmes musicaux pour refléter le cœur de l'histoire : «*L'un d'eux illustre l'histoire de la famille, tandis que l'autre représente la maison – un lieu sûr où l'on se sent bien, en sécurité et aimé.* »



~ LA MUSIQUE SOURCE ~

Dans l'histoire, les personnages de **COCO** entendent des chansons mexicaines traditionnelles qui donnent vie à Santa Cecilia, la petite ville qu'habite **Miguel**. Le coréalisateur et scénariste **Adrian Molina** explique : «*Même si la musique n'a pas le droit d'entrer chez lui, Miguel est inspiré par les musiciens qui jouent sur la place. Après tout, Santa Cecilia était la ville du grand Ernesto de la Cruz : ça engendre des vocations.* »

On entend la musique source jouée par des **mariachi**s notamment sur la place du village, le son jarocho dans le kiosque à musique et aussi par les guitaristes vers qui **Miguel** se tourne pour essayer de montrer son talent. Un mélange de musique traditionnelle et contemporaine donne leur ambiance à plusieurs scènes.

Germaine Franco et le consultant musical **Camilo Lara**, du projet musical Mexican Institute of Sound, ont contribué au paysage sonore du monde de **Miguel**, avec l'aide des conseillers culturels **Benjamín Juárez Echenque** et **Marcela Davison Avilés**. **Camilo Lara** a rejoint l'équipe musicale très en amont afin d'aider les cinéastes à illustrer les différents moments de l'histoire à travers toute la gamme de la musique mexicaine, de la cumbia à la musique **mariachi**. Il déclare : «*Dès le premier jour, nous avons recherché une authenticité maximale. Nous avons écouté énormément de musique, de la plus sophistiquée à celle de la rue, et je pense que nous avons réussi à créer une magnifique palette musicale qui reflète bien la merveilleuse diversité de notre culture.* »

Camilo Lara poursuit : «*J'ai aussi dirigé une session tout simplement magique qui s'est déroulée à Mexico et au cours de laquelle nous avons enregistré les meilleurs musiciens mexicains de différents genres : la musique des bandas, la musique marimba, le mariachi et le son jarocho. Nous avons rassemblé les plus grands maîtres de la musique mexicaine. C'est une expérience qui restera gravée dans ma mémoire.* »

LES CHANSONS ORIGINALES – «*Remember Me* »

Pour donner vie à la passion de **Miguel**, l'équipe de **COCO** a sollicité les talents de célèbres auteurs-compositeurs, parmi lesquels le duo formé par **Kristen Anderson-Lopez** et **Robert Lopez**, récompensé aux Oscars pour leur travail sur LA REINE DES NEIGES. Ils ont ainsi écrit la chanson thème «*Remember Me* », le titre phare de l'immense vedette Ernesto de la Cruz qui revient à plusieurs reprises dans le film.

Kristen Anderson-Lopez déclare : «*C'est l'appel de quelqu'un qui espère ne pas être oublié par la personne qui l'a aimé. Mais les paroles peuvent être interprétées de bien des manières différentes selon le tempo et la tonalité de la musique.* »

Les chanteurs couronnés aux Grammy Awards **Miguel** et **Natalia Lafourcade** ont enregistré la version de «*Remember Me* » qui accompagne le générique de fin. Celui-ci commente : «*C'est une chanson spéciale parce qu'elle parle de la famille et dit qu'il faut se souvenir de ses origines. Il faut rendre grâce à l'amour de ceux qui nous ont précédés et aux sacrifices qu'ils ont faits pour que nous puissions devenir ce que nous sommes. C'est un message assez fort pour toucher tous ceux qui l'entendront, et nous apportons encore plus de profondeur et d'âme à cette chanson avec cette version.* »

Miguel Lafourcade, dont le père est originaire de Zamora (Mexique), a remporté son premier Grammy de la meilleure chanson R&B pour le lead single «*Adorn* » en 2013. Écrit et produit par ses soins, ce titre a été le single qui est resté le plus longtemps en tête du chart Billboard R&B/Hip-Hop Airplay. **Miguel** a débuté au cinéma cette année dans le drame de Ben Affleck LIVE BY NIGHT.

Natalia Lafourcade, auteure-compositrice-interprète mexicaine, a été prise sous contrat chez Sony Music à l'âge de 17 ans. Depuis, elle a reçu 8 Latin Grammy Awards, dont celui du meilleur album rock pour «*Casa* » en 2005, du meilleur album de musique

alternative pour «*Mujer Divina – Homenaje a Agustín Lara* » en 2013, et 5 pour le révolutionnaire «*Hasta La Raíz* » (2015), qui a notamment remporté le Grammy 2016 du meilleur album de rock latino, urbain ou alternatif. Son plus récent projet, «*Musas* » (2017), davantage centré sur la musique folk traditionnelle, a été qualifié par Billboard d'«*hommage émouvant et élégant à la musique latino-américaine* ».

Natalia Lafourcade déclare : «*J'étais très enthousiaste à l'idée de participer à un film Pixar parce que je les adore depuis que je suis toute petite. J'ai adoré chanter une chanson qui apporte de la vie, de la couleur et de la joie à nos traditions mexicaines. El Día de los Muertos est l'une de mes préférées, et c'est une merveilleuse célébration de notre culture.* »

~ LES CHANSONS ORIGINALES ~

«*Un Poco Loco* », «*Everyone Knows Juanita* », «*The World Es Mi Familia* », «*Proud Corazón* »

Germaine Franco a écrit avec **Adrian Molina** plusieurs chansons originales pour le film, dont «*Un Poco Loco* », qui s'inscrit dans l'esprit son jarocho et est interprétée sur scène par **Miguel** et **Hector**. Elle confie : «*Nous avons cherché à conjuguer notre conception de la musique originale et les particularités de la musique mexicaine afin de créer un son unique en parfait équilibre entre harmonie et rythme.* »

Avec **Germaine Franco**, **Adrian Molina** a également écrit «*Everyone Knows Juanita* » pour **Chicharrón**, le vieil ami d'**Hector**. Il raconte : «*Chicharrón est sur le point d'être oublié et demande à interpréter une toute dernière chanson. Il s'agit d'une berceuse à la fois sentimentale et très impertinente dont j'ai écrit les paroles. Je tenais à ce qu'elle reflète non seulement le caractère humoristique de la scène, mais également sa force émotionnelle.* »

Pour attirer l'attention d'Ernesto de la Cruz, **Miguel** se lance dans «*The World Es Mi Familia* », dans la toute dernière partie du

film. «*J'ai écrit cette chanson avec l'idée que ce soit l'une de celles que chante Ernesto dans un de ses films. C'est une déclaration du genre : 'La musique est mon langage. Elle est mon lien avec le monde entier.' C'est un sentiment qui nous élève tous.* »

«*Proud Corazón* » a été écrite pour la dernière scène du film. **Adrian Molina** confie : «*Les paroles de cette chanson sont probablement celles qui me sont le plus personnelles. Elle parle d'avoir le cœur gonflé de fierté pour sa famille, ses racines et ceux que l'on aime. Elle parle des liens entre toutes les générations, entre le monde des vivants et celui des Ancêtres. Nos pensées, les souvenirs que nous gardons au fond de notre cœur font que ceux que nous chérissons sont toujours avec nous.* »

La bande originale de **COCO** sera disponible le 10 novembre 2017 chez Walt Disney Records. ■



LE SAVIEZ-VOUS

TOMBER SUR UN OS

Dans le monde des ancêtres, l'équipe de **COCO** a intégré de subtils clin d'œil à l'état de squelette de ses habitants. Les pavés des rues prennent ainsi parfois la forme d'os.

CHANGEMENT DE PLAN(TES)

Les artistes des studios d'animation Pixar aiment enrichir les environnements extérieurs de leurs films d'une végétation multiple herbe, arbres, buissons. Mais l'équipe de **COCO** tenait à ce que le monde des ancêtres soit différent. Ainsi, les seules plantes vivantes qui poussent dans ce monde fantastique et pittoresque sont des soucis.

- ♦ Les cinéastes ont en effet découvert au cours de leurs voyages de recherche au Mexique que la couleur et l'odeur des pétales de soucis auraient le pouvoir de guider les esprits des défunts jusqu'à leurs proches le Jour des Morts.

GITARE HÉROS

Dans le film, Miguel se procure une vieille guitare qu'il répare et décore à l'image de celle d'**Ernesto de la Cruz**. Mais pour plus de réalisme, au lieu de faire appel au talent d'un artiste adulte, l'équipe de **COCO** a choisi de confier la réalisation de cette guitare au fils du réalisateur Lee Unkrich.

- ♦ Toutes les interprétations à la guitare que l'on voit dans le film sont techniquement correctes. Les cinéastes ont filmé des musiciens en train de jouer chacun des morceaux et fixé des GoPros sur leurs guitares pour aider les animateurs dans leur travail.
- ♦ Dans son imposante tour du monde des ancêtres, **Ernesto** possède une pièce dédiée aux ofrendas dans laquelle il conserve tous les cadeaux que les gens lui ont offerts au fil des années. Parmi eux figurent d'innombrables guitares et autres instruments qui s'élèvent en spirale.

TENIR LA NOTE

Divers rigs faciaux ont été utilisés pour amplifier les vibrations de la pomme d'Adam, de la gorge et des pommettes d'**Ernesto de la Cruz** lorsqu'il chante.

RECYCLÉ

Dante, le fidèle compagnon de **Miguel**, est un xolo – abréviation de xoloitzcuintle –, une race de chiens du Mexique dont les origines sont profondément ancrées dans la civilisation mésoaméricaine. Le xolo était considéré comme le représentant sur Terre de Xolotl, le dieu aztèque du feu et de la foudre. Les xolos sont presque entièrement dénués de poils et ont souvent peu de dents, ce qui explique pourquoi leur langue pend naturellement. La production tenait à intégrer ce détail dans l'apparence de **Dante** et à faire en sorte que sa langue se comporte comme un personnage à part entière. Pour cela, ils ont emprunté le procédé utilisé pour les tentacules de Hank, le «Septopode» du MONDE DE DORY.

- ♦ L'équipe a fait venir plusieurs xolos dans les studios Pixar pour que les artistes puissent interagir avec ces adorables chiens et étudier leur anatomie.
- ♦ Les xoloitzcuintles tirent leur nom du dieu aztèque Xolotl et du mot aztèque pour chien : Itzcuintli.
- ♦ Les découvertes archéologiques faites dans les tombes des indiens Aztèques, entre autres, indiquent que la race pourrait avoir jusqu'à 3 500 ans.
- ♦ Beaucoup de gens pensent que les xolos possèdent des pouvoirs de guérison.

LES BONS COMPTES FONT LES BONS AMIS

Lorsque **Miguel** et **Hector** rendent visite à Chicharrón dans l'espoir de lui emprunter sa guitare, il semble évident que ce n'est pas la première fois qu'Hector lui demande une faveur. Chicharrón porte un tuyau en guise de fémur, un os qu'il a jadis « prêté » à **Hector**...

- ♦ Chicharrón a peu ou prou été oublié par les siens et commence à se détériorer. Les effets de cet oubli se manifestent par un visage plus abîmé et creusé et des os beaucoup plus désarticulés et usés que ceux des autres résidents du monde des ancêtres.

L'HABIT FAIT LA FOULE

Plus de 500 vêtements ont été créés pour habiller les figurants que l'on voit dans les scènes de foule du film, qu'il s'agisse des habitants de Santa Cecilia ou des squelettes qui participent à la fête donnée par **Ernesto de la Cruz** dans le monde des ancêtres. Les artistes Pixar se sont inspirés de vrais danseurs folkloriques mexicains qu'ils ont passé du temps à observer et à dessiner lors de sessions organisées dans les studios. Ils ont ensuite travaillé la matière, l'apparence et la forme des 500 pièces de costumes avant de créer des milliers de combinaisons différentes de manière à ce que chaque personnage ait une tenue unique.

UN PHYSIQUE DE JEUNE PREMIER

Les artistes ont passé plusieurs mois à mettre au point l'apparence de chaque personnage. Et comme **Ernesto de la Cruz** est une figure hors du commun célébrée aux quatre coins du monde, ils tenaient à lui donner des caractéristiques distinctives. C'est ainsi que sont nées sa fossette au menton (visible dans le monde des vivants comme dans le monde des ancêtres), la mèche de cheveux qui lui balaye le front et sa moustache en trait de crayon, particulièrement populaire à l'époque où il était vivant.

- ♦ Dans le monde des ancêtres, le personnage est entièrement vêtu de blanc. Dans cet univers ultra coloré, cela lui permet de se distinguer – ce qu'il aime par-dessus tout. Ses os sont eux aussi éclatants tant son souvenir est encore vivace dans le monde des vivants.
- ♦ Les animateurs ont en outre donné à Ernesto une démarche assurée pour souligner son statut de célébrité.



LES VOIX FRANÇAISES

~ ANDREA SANTAMARIA ~ Miguel

Depuis l'enfance, **Andrea Santamaria** baigne dans le monde artistique. Fils de la comédienne Audrey Sablé et du chanteur Arno Santamaria, il se familiarise très tôt avec la scène et les studios d'enregistrement. Âgé de 12 ans, Andrea a d'ores et déjà prêté sa voix au Petit Prince dans le film d'animation éponyme. Sportif - il passe du temps sur le tatami à pratiquer le Jiu-Jitsu avec ses amis - enjoué, et curieux, Andrea est avant tout un passionné de musique, sa guitare l'accompagnant partout ! Une passion qui lui permet d'incarner à la perfection le personnage de **Miguel** dans «**COCO** » dont les similitudes sont étonnantes !

~ ARY ABITTAN ~ Hector

Pour ses premiers pas dans le monde du doublage d'un film d'animation **Ary Abittan** prêle sa voix à **Hector** le sympathique arnaqueur du monde des ancêtres. Il a mis toute sa verve et son talent pour rendre ce personnage aussi sensible qu'attachant.

C'est à l'âge de 19 ans qu'**Ary Abittan** écrit ses premiers sketches pour les jouer dans des cabarets. Très vite remarqué, il entame une carrière qui va le conduire aussi bien sur les planches qu'à la télévision et au cinéma, imposant un talent fait d'énergie avec un vrai regard sur la vie. Il fera les premières parties d'artistes majeurs comme Enrico Macias, Elie Semoun, ou Gad Elmaleh. En 2007, il tient le premier rôle de la pièce «*Happy Hanouka !* » mise en scène par Jean-Luc Moreau. On le découvre au cinéma en 2008 dans **TU PEUX GARDER UN SECRET ?** d'Alexandre Arcady, puis l'année suivante dans **COCO** de Gad Elmaleh et **TELEMENT PROCHES** d'Olivier Nakache et Eric Toledano. Parallèlement, **Ary Abittan** crée son spectacle «*À la Folie* » et le joue à Paris avec un vrai succès, puis en tournée. Il poursuit également sa carrière sur le grand écran avec des films comme **FATAL** de Michaël Youn, **TOUT CE QUI BRILLE** de Géraldine Nakache et Hervé Mimran, et **DÉPRESSION ET DES POTES** d'Arnaud Lemort. Il retrouve Michaël Youn en 2013 pour **VIVE LA FRANCE**, et joue dans **HÔTEL NORMANDY** de Charles Nemes et **LA GRANDE BOUCLE** de Laurent Tuel. La même année, il est le narrateur du documentaire Disneynature **CHIMPANZÉS**. En 2014, il interprète la comédie à succès

QU'EST-CE QU'ON A FAIT AU BON DIEU ? de Philippe de Chauveron, auprès de Christian Clavier et Chantal Lauby. On le retrouve ensuite dans **LES VISITEURS : LA RÉVOLUTION** de Jean-Marie Poiré. Plus récemment, **Ary Abittan** partageait l'affiche de **DÉBARQUEMENT IMMÉDIAT !** avec Medi Sadoun et celle de **À BRAS OUVERTS** avec Christian Clavier et Elsa Zylberstein, tous deux sous la direction de Philippe de Chauveron. On le retrouvera dans **JE VAIS MIEUX** de Jean-Pierre Améris, avec Eric Elmosnino et Alice Pol en 2018. Il revient actuellement sur scène avec son 2ème spectacle «*My Story* » au Casino de Paris et en tournée dans toute la France.

~ FRANÇOIS-XAVIER DEMAISON ~ Plaza marichi

François-Xavier Demaison s'est imposé comme un incontournable de l'humour dans notre pays. Après de hautes études et un parcours atypique dans la finance, il a décidé de se consacrer à sa passion, la comédie. Mettant à profit un physique sérieux dont il joue, cet artiste inclassable et complet échappe aux registres et ne cesse

de surprendre en humour et en émotion. Découvert avec son premier one-man-show, «*Demaison s'envole* », il a ensuite multiplié les rôles aussi bien au cinéma qu'à la télévision. Son spectacle «*Demaison s'évade* » a été l'un des événements de l'année 2011.

Au cinéma, on a pu le voir notamment dans **COLUCHE, L'HISTOIRE D'UN MEC** d'Antoine de Caunes, dont le rôle-titre lui a valu une nomination au César du meilleur acteur. Alternant les genres, il a joué dans les comédies **TELEMENT PROCHES** d'Eric Toledano et Olivier Nakache et **NEUILLY SA MÈRE !** de Gabriel Julien-Laferrrière, dans les comédies dramatiques **LE PREMIER JOUR DU RESTE DE TA VIE** de Rémi Bezançon et **LA TÊTE EN FRICHE** de Jean Becker, ou encore dans la comédie romantique **LA CHANCE DE MA VIE** de Nicolas Cuche, dont il partage l'affiche avec Virginie Efira. En 2010, il s'illustre dans un registre encore différent avec le thriller d'action **SANS LAISSER DE TRACES** de Grégoire Vigneron. Il a également été applaudi dans le premier rôle de la satire **MOI, MICHEL G.. MILLIARDAIRE, MAÎTRE DU MONDE**, écrite et réalisée par Stéphane Kazandjian, et dans la comédie dramatique **COMME DES FRÈRES** réalisée par Hugo Gélin. Il a incarné le personnage du Bouillon dans

la franchise à succès **LE PETIT NICOLAS** de Laurent Tirard, dans le premier film en 2009 puis en 2014 dans **LES VACANCES DU PETIT NICOLAS**.

Il a par ailleurs été la voix française du héros du film d'animation Disney **LES MONDES DE RALPH**. Il se prête au jeu du doublage une nouvelle fois dans «**COCO** », en donnant de la voix à un **Mariachi**.

Plus récemment, il a été l'un des rôles masculins de la comédie de Diane Kurys **ARRÊTE TON CINÉMA !** On a pu le voir aussi dans le film dramatique de Christophe Barratier **L'OUTSIDER**, un biopic sur le parcours de Jérôme Kerviel, dans la comédie satirique d'Alexandre Charlot et Franck Magnier **LES TÊTES DE L'EMPLOI**, dans **JOUR J**, une comédie de Reem Kherici, et dans la comédie dramatique **COMMENT J'AI RENCONTRÉ MON PÈRE** de Maxime Motte, avec Isabelle Carré. Il sera prochainement à l'affiche de **NORMANDIE NUE**, un drame de Philippe Le Guay. À la télévision, il a joué dans la série «*Fais pas ci, fais pas ça* » et a campé le commissaire Molina dans la minisérie à suspense de France 2 «*Disparue* ». Il est actuellement sur les écrans dans la série «*Quadras* » sur M6, une comédie douce-amère dont il est également coproducteur. Une deuxième saison est en préparation. ■



DERRIÈRE LA CAMERA

~ LEE UNKRICH ~

Réalisateur, histoire originale

Lee Unkrich est un réalisateur Pixar oscarisé, et il est aussi vice-président du département Editorial & layout. Il a été producteur exécutif de MONSTRES ACADEMY de Dan Scanlon et du film Disney/Pixar de l'automne 2015 LE VOYAGE D'ARLO de Peter Sohn.

Il a été coréalisateur du film LE MONDE DE NEMO, premier film Pixar à remporter l'Oscar dans la catégorie meilleur film d'animation en 2004.

En 2010, **Lee Unkrich** a réalisé le film Disney/Pixar TOY STORY 3, énorme succès du box-office, qui lui a valu l'Oscar du meilleur film d'animation et une nomination dans la catégorie meilleur scénario d'adaptation en tant qu'auteur de l'histoire. Il a en outre remporté le Golden Globe et le BAFTA Award du meilleur film d'animation.

Lee Unkrich a occupé différents postes créatifs clés sur la presque totalité des longs métrages d'animation produits par les studios Pixar depuis son arrivée en avril 1994. Il a fait ses débuts à la réalisation en 1999 comme coréalisateur sur le film TOY STORY 2, lauréat d'un Golden Globe, puis sur MONSTRES & Cie et LE MONDE DE NEMO, avant de signer seul la réalisation de TOY STORY 3.

Il a débuté sa carrière chez Pixar comme monteur sur TOY STORY de **John Lasseter** puis superviseur du montage sur 1001 PATTES de **John Lasseter** et Andrew Stanton. Il a aussi contribué au montage de plusieurs autres films Pixar, et a supervisé celui du MONDE DE NEMO en plus d'en assurer la coréalisation.

En 2009, **Lee Unkrich** et ses collègues réalisateurs chez Pixar ont reçu le Lion d'Or pour leur carrière exceptionnelle au 66e Festival international de Venise.

Avant d'entrer chez Pixar, **Lee Unkrich** a travaillé plusieurs années à la télévision

comme monteur et réalisateur. Il est sorti diplômé de l'école de cinéma de l'University of Southern California en 1991 et y a réalisé durant ses études plusieurs courts métrages primés.

Né à Chagrin Falls, dans l'Ohio, il a joué durant sa jeunesse au Cleveland Playhouse. Il vit à Marin County, en Californie, avec sa femme et leurs trois enfants.

~ ADRIAN MOLINA ~

Coréalisateur, histoire originale, scénario original, chansons originales

Adrian Molina a débuté sa carrière aux studios d'animation Pixar en tant que stagiaire au département histoire durant l'été 2006. Après avoir rejoint l'entreprise à plein temps à l'automne suivant, il a pris part aux films oscarisés RATATOUILLE de Brad Bird et Jan Pinkava, et TOY STORY 3 réalisé par **Lee Unkrich**, avant d'être storyboarder sur MONSTRES ACADEMY de Dan Scanlon. Le storyboarder travaille en étroite collaboration avec l'équipe en charge de l'histoire afin de dessiner les différentes séquences du film. Ce processus répétitif nécessite souvent d'explorer des options alternatives jusqu'à ce que la meilleure histoire voie le jour.

Adrian Molina a grandi à Grass Valley, en Californie, où il a trouvé l'inspiration en réalisant des films amateurs avec ses trois frères et sœurs. Ce sont ses parents qui l'ont encouragé à développer ses talents artistiques et créatifs, et ses professeurs de littérature qui lui ont appris à faire preuve d'esprit critique et à être attentif à l'histoire et à la structure du récit.

Avant de rejoindre Pixar, **Adrian Molina** a étudié au California Institute of the Arts (CalArts) où il a obtenu une licence en animation de personnages. Il vit à East Bay.



~ **DARLA K. ANDERSON** ~
Productrice

Darla K. Anderson a intégré les studios d'animation Pixar en 1993. Depuis, elle a mis ses remarquables talents de productrice au service de certains des films d'animation les plus populaires et les plus acclamés au monde, dont 1001 PATTES de **John Lasseter** et Andrew Stanton, MONSTRES & Cie de Pete Docter, CARS, le film primé aux Golden Globes de **John Lasseter** et Joe Ranft, et TOY STORY 3 réalisé par **Lee Unkrich** et récompensé aux Oscars. Elle a été sacrée productrice de l'année dans la catégorie films d'animation par la Producers Guild of America à deux reprises, pour TOY STORY 3 et CARS. La Producers Guild of America et l'Academy of Motion Picture Arts and Sciences ont également salué son travail sur TOY STORY 3 par des nominations dans la catégorie meilleur film.

Avant de devenir productrice de films, **Darla K. Anderson** était la productrice exécutive du département publicités des studios d'animation Pixar. Précédemment, elle a travaillé en tant que productrice exécutive du département publicités d'Angel Studios à Carlsbad, en Californie. C'est là qu'elle a découvert l'univers de l'infographie 3D et a décidé de s'installer dans la région de la baie de San Francisco dans l'intention de se faire engager chez Pixar.

Darla K. Anderson, qui figure parmi les productrices les plus accomplies du studio et de l'industrie, a été élue au conseil d'administration de la Producers Guild of America en juillet 2008. Elle est la première productrice issue de l'animation à siéger au conseil.

Darla K. Anderson est née et a grandi à Glendale, en Californie. Elle a étudié le design environnemental à l'université d'État de San Diego et a commencé sa carrière dans l'industrie du divertissement sur des productions télévisées et cinématographiques basées à San Diego. Elle vit aujourd'hui dans la baie de San Francisco.

~ **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 ZOOTOPIE de Byron Howard et Rich Moore, Oscar du meilleur film d'animation 2017, LES NOUVEAUX HÉROS de Don Hall et Chris Williams, Oscar du meilleur film d'animation 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/Libérée, délivrée*».

Depuis 2006, **John Lasseter** assume la direction créative des deux studios d'animation Pixar et Disney ; il a donc été producteur exécutif de tous les films Walt Disney Animation Studios à partir de cette date, dont VOLT, STAR MALGRÉ LUI, (2008), LA PRINCESSE ET LA GRENOUILLE (2009), RAIPONCE (2010), WINNIE L'OURSON (2011), LES MONDES DE RALPH (2012), VAIANA, LA LÉGENDE DU BOUT DU MONDE (2016) et le prochain RALPH BREAKS THE INTERNET : WRECK-IT RALPH 2. 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 huit 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), REBELLE (2012) et VICE-VERSA (2015). Il a assuré la même fonction sur le long métrage de 2015, LE VOYAGE D'ARLO, et en 2016 sur LE MONDE DE DORY, puis sur CARS 3 en 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* », le court oscarisé 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.

~ MATTHEW ALDRICH ~

Histoire originale, scénario original

Le travail de **Matthew Aldrich** lui a valu de figurer à deux reprises dans la Black List recensant les meilleurs scénarios n'ayant pas encore été produits. Il a été remarqué pour la première fois pour le scénario de CLEANER, qui a été porté à l'écran par Renny Harlin pour Screen Gems avec dans les rôles principaux Samuel L. Jackson et Ed Harris. Il a développé plusieurs longs métrages avec Alcon Entertainment et Anonymous Content, dont l'un, SPINNING MAN, a été tourné l'été dernier. Ce thriller est réalisé par Simon Kaijser et interprété par Guy Pearce, Minnie Driver et Pierce Brosnan.

En 2011, un autre de ses scénarios originaux, «*Father Daughter Time* », a été acheté par Warner Bros. Il devrait être réalisé et interprété par Matt Damon et avait été classé 5 étoiles sur la Black List. Son scénario suivant, «*The Ballad of Pablo Escobar* », a été lui aussi classé sur la liste l'année suivante. Peu après, **Matthew Aldrich** a commencé

à travailler sur **COCO**. Il a évolué au sein de l'environnement très collaboratif des studios Pixar et poursuit aujourd'hui sa collaboration avec le studio comme consultant sur divers projets.

L'année dernière, il a adapté le roman Opening Belle pour Warner Bros. et Reese Witherspoon et a vendu un pilote, «*Home by Dark* », à Hulu.

Après l'obtention de son diplôme de l'école de théâtre, de cinéma et de télévision de l'UCLA, **Matthew Aldrich** a travaillé au Sundance Institute, où il a contribué à monter des ateliers d'écriture et des sessions de projections à travers toute l'Amérique latine, notamment au Mexique, à Cuba et au Brésil. Il a aussi été mentor à l'atelier d'écriture de la Black List à San Francisco.

Matthew Aldrich a rencontré sa femme à l'UCLA et ils sont toujours tous deux de grands passionnés de théâtre. Quand il n'écrit pas, il fait son propre pain.



~ JASON KATZ ~

Superviseur de l'histoire, histoire originale

Jason Katz a rejoint les studios d'animation Pixar en 1994 en tant que storyboarder sur TOY STORY réalisé par **John Lasseter**, puis 1001 PATTES de **John Lasseter** et Andrew Stanton pour lequel il a aussi pris part à la conception de certains personnages. Toujours en tant que storyboarder, il a travaillé sur TOY STORY 2 de **John Lasseter** et MONSTRES & Cie de Pete Docter, avant d'assurer la co-supervision de l'histoire des films oscarisés LE MONDE DE NEMO réalisé par Andrew Stanton et **Lee Unkrich**, et RATATOUILLE de Brad Bird et Jan Pinkava.

Jason Katz a supervisé l'histoire de TOY STORY 3, le film primé aux Golden Globes et aux Oscars réalisé par **Lee Unkrich**, ainsi que «*Vacances à Hawaï*», le court métrage de Gary Rydstrom dans le cadre de la série Toy Story Toons.

Jason Katz a grandi à Torrance en Californie et a appris à dessiner avec sa grand-mère. Ensemble, ils regardaient des dessins animés et s'amusaient à dessiner les personnages qu'ils voyaient à l'écran. C'est sous l'influence de sa grand-mère qu'il a développé son intérêt pour l'art, la culture populaire et les classiques du cinéma.

Jason Katz a étudié l'animation de personnages au California Institute of the Arts (CalArts). Inspiré par des artistes tels que Bill Peet, Marc Davis et Joe Ranft, il a choisi de poursuivre une carrière de storyboarder après l'obtention de son diplôme. Il a travaillé pour Turner Pictures où il a réalisé le storyboard de DANY, LE CHAT SUPERSTAR de Mark Dindal.



~ MICHAEL GIACCHINO ~

Compositeur de la musique originale

Michael Giacchino est l'un des compositeurs de musique de films les plus demandés. En 2016, il a signé avec ZOOTOPIE la musique de son premier long métrage pour Walt Disney Animation Studios, après celle du court «*Prep & Landing : Naughty vs. Nice*», pour laquelle il a été nommé à l'Emmy Award 2012. Toujours en 2016, il a composé la musique de STAR TREK : SANS LIMITES, réalisé par Justin Lin, DOCTOR STRANGE de Scott Derrickson, avec Benedict Cumberbatch, et ROGUE ONE : A STAR WARS STORY de Gareth Edwards, premier film de l'univers STAR WARS dont John Williams n'a pas écrit la musique. En 2017, il a écrit les musiques de THE BOOK OF HENRY de Colin Trevorrow, SPIDER-MAN : HOMECOMING de Jon Watts et LA PLANÈTE DES SINGES : SUPRÉMATIE de Matt Reeves.

Au cours de sa carrière, **Michael Giacchino** a composé pour des projets extrêmement variés : émissions de télévision, courts métrages d'animation, jeux vidéo, et même des morceaux symphoniques. Les amateurs des séries «*Alias*» et «*Lost - Les disparus*» connaissent bien son travail puisqu'il a composé la musique de plusieurs saisons. Il a d'ailleurs reçu un Emmy Award pour la musique du pilote de «*Lost*». On lui doit également les partitions de plusieurs grands succès du cinéma.

Michael Giacchino a composé sa première partition pour un long métrage avec LES INDESTRUCTIBLES. Le film, réalisé par Brad Bird, a obtenu un Annie Award de la meilleure musique pour un film d'animation et une nomination au Grammy Award de la meilleure bande originale. Il a ensuite signé la musique de L'ÉCOLE FANTASTIQUE de Mike Mitchell, de la comédie dramatique ESPRIT DE FAMILLE de Thomas Bezucha, de LOOKING FOR COMEDY IN THE MUSLIM WORLD de et avec Albert Brooks, du thriller MISSION : IMPOSSIBLE III de J.J. Abrams et de SPEED RACER des Wachowski.

Michael Giacchino a été nommé à l'Oscar de la meilleure musique originale pour la première fois en 2008 pour RATATOUILLE, écrit et réalisé par Brad Bird et coréalisé par Jan Pinkava, qui a obtenu l'Oscar du meilleur

film d'animation, ainsi qu'un Grammy Award de la meilleure bande originale et un Annie Award de la meilleure musique pour un film d'animation. Cette même année, il a été le directeur musical de la 81e cérémonie de remise des Oscars. Il a remporté la statuette en 2010 pour la musique de LÀ-HAUT de Pete Docter et Bob Peterson, qui lui a aussi valu le Golden Globe, le BAFTA Award, le Critics Choice Award de la Broadcast Film Critics Association et deux Grammy Awards. Parmi les musiques de films qu'il a composées ces dernières années figurent celles de STAR TREK de J.J. Abrams, LE MONDE (PRESQUE) PERDU de Brad Silberling, LAISSE-MOI ENTRER de Matt Reeves et BIENVENUE À MONTE CARLO de Thomas Bezucha. Il a retrouvé J.J. Abrams pour SUPER 8 et a travaillé ensuite sur les musiques de CARS 2 de **John Lasseter**, MISSION : IMPOSSIBLE - PROTOCOLE FANTÔME de Brad Bird et JOHN CARTER d'Andrew Stanton.

Depuis, **Michael Giacchino** a signé les partitions de STAR TREK : INTO DARKNESS de J.J. Abrams, LA PLANÈTE DES SINGES : L'AFFRONTMENT de Matt Reeves, THIS IS WHERE I LEAVE YOU de Shawn Levy, JUPITER : LE DESTIN DE L'UNIVERS des Wachowski, VICE-VERSA, le film d'animation de Pete Docter et Ronnie Del Carmen, À LA POURSUITE DE DEMAIN de Brad Bird et JURASSIC WORLD de Colin Trevorrow.

À 10 ans, **Michael Giacchino** passait son temps entre le cinéma local et son jardin à Edgewater Park, dans le New Jersey, où il réalisait des films d'animation 8 mm en stop-motion. Il a fait par la suite ses études à la School of Visual Arts de New York, dont il est diplômé en cinéma et en histoire. Il a étudié la composition à la Juilliard School puis à l'UCLA, tout en travaillant chez les agences de publicité new-yorkaises d'Universal et de Disney. Deux ans plus tard, il entra aux studios Disney de Burbank, au département publicité des longs métrages. Il passe du marketing à la production chez le tout jeune département Disney Interactive, et se met également à composer la musique des jeux vidéo produits par la société. Il rejoint ensuite le département DreamWorks Interactive récemment créé, où Steven Spielberg le remarque et lui confie l'écriture de la musique du jeu «*The*

Lost World : Jurassic Park», qui sera le premier jeu PlayStation à avoir une musique enregistrée en live avec un orchestre, puis de «*Medal of Honor*».

En mai 2001, la musique originale composée par **Michael Giacchino** pour le jeu DreamWorks Interactive «*Medal of Honor Underground*» remporta le Prix de l'Academy of Interactive Arts and Sciences de la meilleure musique originale. Peu de temps après, Giacchino composa de nouvelles musiques pour «*Medal of Honor Frontline*», qui remporta elle aussi un Prix de la meilleure musique originale, et «*Medal of Honor Allied Assault*», également enregistrée par le Seattle Symphony.

C'est son travail sur ces jeux qui a amené J.J. Abrams à proposer à **Michael Giacchino** d'écrire la musique de sa série «*Alias*». À son tour, «*Alias*» devint son tremplin vers LES INDESTRUCTIBLES. La collaboration entre J.J. Abrams et **Michael Giacchino** s'est poursuivie sur la série «*Lost - Les disparus*» et les deux hommes se sont retrouvés par la suite au cinéma.

Michael Giacchino a collaboré avec Disney Imagineering sur la musique des attractions Space Mountain, Star Tours (avec John Williams) et Ratatouille à Disneyland Paris. La musique de **Michael Giacchino** est régulièrement jouée en concert. Des concerts - des projections du film illustrées par la musique jouée par un orchestre symphonique en direct - ont été organisées dans plusieurs pays pour les deux films STAR TREK, et pour RATATOUILLE.

Michael Giacchino est membre du comité consultatif d'Education Through Music Los Angeles. Il est gouverneur du département Musique de l'Academy of Motion Picture Arts and Sciences.



~ GERMAINE FRANCO ~

Arrangements musicaux, coauteure des chansons originales

Germaine Franco est la première compositrice hispano-américaine à avoir été invitée à rejoindre la branche musicale de l'Academy of Motion Picture Arts and Sciences. Ses créations reflètent sa longue formation de musicienne d'orchestre, ses talents de programmatrice dans le domaine de la musique électronique, sa maîtrise de multiples instruments et son amour pour la musique du monde. La compositrice prête ses talents aussi bien à des blockbusters qu'à des films indépendants. Elle a écrit la musique et/ou des chansons pour divers longs métrages d'animation et documentaires primés tels que DOPE de Rick Famuyiwa (Open Road Films) projeté aux Festivals de Sundance et Cannes ; MARGARITA réalisé par Dominique Cardona et Laurie Colbert (HBO Canada, Telefilm Canada) ; et plus récemment WALK WITH ME : ON THE ROAD WITH THICH NHAT HANH de Max Pugh et Marc Francis, narré par Benedict Cumberbatch et présenté au Festival SXSW 2017 et au BFI London Film Festival 2017, ainsi que SHOVEL BUDDIES réalisé par Si & Ad pour Awesomeness Films, dont la première a eu lieu au Festival SXSW 2016. Le titre qu'elle a composé pour l'ouverture du film a été nommé aux Hispanic Heritage Awards 2015 et 2016 sur PBS, une cérémonie parrainée par la Maison Blanche sous le mandat du Président Barack Obama. Elle mettra prochainement en musique KEELY AND DU pour Dominique Cardona et Laurie Colbert (Telefilm Canada). Le travail très varié de **Germaine Franco** sur **COCO** a nécessité plus de quatre ans de collaboration créative avec les cinéastes. Elle a notamment écrit plusieurs chansons avec le coréalisateur **Adrian Molina** et arrangé, orchestré et coproduit le titre phare du film, «Remember Me », écrit par **Kristen Anderson-Lopez** et **Robert Lopez**. Elle a en outre mis à profit ses talents musicaux et linguistiques en tant que productrice, compositrice additionnelle, arrangeuse et orchestratrice à Mexico où elle a dirigé plus de 50 musiciens mexicains issus de divers ensembles. Elle a aussi collaboré avec le

producteur **Camilo Lara** (Mexican Institute of Sound) afin de créer d'authentiques sonorités mexicaines pour le film, ainsi qu'avec le compositeur **Michael Giacchino**, pour qui elle a orchestré les séances d'enregistrement de la bande originale. On lui doit aussi la musique de diverses attractions de la zone DreamWorks du parc à thème Motiongate Dubaï, dont certaines en réalité immersive (4D). On peut entendre ses créations dans les attractions «Shrek », «Dragons », «Kung Fu Panda » et «Madagascar ». Pour ces projets, **Germaine Franco** a collaboré avec les réalisateurs d'animation Gary Trousdale (LA BELLE ET LA BÊTE) et Steve Hickner (BEE MOVIE – DRÔLE D'ABEILLE, LE PRINCE D'ÉGYPTE), ainsi qu'avec la productrice Karen Foster (DRAGONS, LES SECRETS DES CINQ CYCLONES). Elle a également composé la musique de Dreamplace, l'attraction de Noël imaginée par DreamWorks Animation et présentée aux États-Unis et à Londres. **Germaine Franco** est actuellement membre de Women In Film Music. Elle a été nommée à un Black Reel Award pour son travail sur DOPE et est la première compositrice jamais engagée par DreamWorks Animation. Elle est par ailleurs membre du Sundance Music Sound Design Lab et membre du conseil de l'Alliance for Women Film Composers. **Germaine Franco** est titulaire d'une licence et d'un master de la Shepherd School of Music de l'université Rice.

Elle a débuté sa brillante carrière dans le domaine de la production de musique de films aux côtés de certains des meilleurs compositeurs pour le cinéma et la télévision d'Hollywood, en tant que compositrice additionnelle, orchestratrice, arrangeuse, programmatrice MIDI et/ou productrice de musique. Elle a entre autres collaboré avec John Powell, Hans Zimmer, Randy Newman, Gustavo Santaolalla, Jeff Russo et **Michael Giacchino**. Sa filmographie compte plus de 30 films à succès, dont TOY STORY 3 de **Lee Unkrich**, VOLT, STAR MALGRÉ LUI réalisé par Byron Howard et Chris Williams, MR 3000 de Charles Stone III, DRAGONS de Dean DeBlois et Chris Sanders et DRAGONS 2 réalisé par Dean DeBlois, RIO et RIO 2 réalisés par Carlos Saldanha, LE LORAX mis en scène par Chris Renaud et Kyle Balda,

HAPPY FEET et HAPPY FEET 2 de George Miller, KUNG FU PANDA de Mark Osborne et John Stevenson, KUNG FU PANDA 2 de Jennifer Yuh Nelson, et KUNG FU PANDA 3 d'Alessandro Carloni et Jennifer Yuh Nelson, LA VENGEANCE DANS LA PEAU et LA MORT DANS LA PEAU réalisés par Paul Greengrass, MR. & MRS. SMITH de Doug Liman, BRAQUAGE À L'ITALIENNE réalisé par F. Gary Gray, et FARGO des frères Coen, entre autres.

Percussionniste accomplie, **Germaine Franco** s'est produite avec plusieurs orchestres et artistes internationaux tels que l'orchestre symphonique de la RTBF, l'orchestre du Spoleto Festival, l'orchestre du Hollywood Bowl, l'Hollywood Symphony Orchestra, le World Orchestra, et avec Danny Elfman, Hans Zimmer, John Powell, Jack Black, Sergio Mendes, Sheila E. et Judith Hill. Elle a également joué des percussions sur sa récente création pour l'attraction «Kung Fu Panda : Unstoppable Awesomeness » qui a été reprise lors du Women Who Score Concert donné au One California Plaza ainsi que dans le film «Women Who Score » réalisé par Sara Nesson et produit par Naida Albright et Laura Karpman.

~ CAMILO LARA ~

Consultant musique

Camilo Lara se contentait de composer des mix pour ses amis à Noël, jusqu'à ce que ces derniers le convainquent d'enregistrer ses propres chansons. Il avait à l'époque un emploi du temps chargé entre son travail dans l'industrie musicale et la supervision de la musique de films tels que ET... TA MÈRE AUSSI ! d'Alfonso Cuarón - qui lui a valu sa première nomination aux Grammy Awards -, c'est donc la nuit qu'il a trouvé le temps d'enregistrer ses propres chansons. C'est ainsi que le Mexican Institute of Sound (M.I.S) a vu le jour.

Grâce au succès critique et commercial de ses deux premiers albums, «Pinata » et «Soy Sauce », celui qui est devenu une rock star un peu par hasard se produit désormais sur les scènes des plus grands festivals internationaux, dont Coachella et Lollapalooza. Tandis que les premières

créations du M.I.S mélangeaient divers samples vintage à des morceaux instrumentaux, «Politico » se compose de titres entièrement originaux enregistrés avec un groupe live et des chanteurs. **Camilo Lara** travaille actuellement sur son prochain album pour le M.I.S, «Disco Popular ». En 2012, il a été invité à produire l'album des Los Angeles Azules revenant sur leurs 30 ans de carrière à travers leurs plus grands succès. Au Mexique, «Como Te Voy a Olvidar » a conservé la tête des ventes durant 79 semaines et a été cité aux Grammy Awards. **Camilo Lara** met actuellement la dernière main au prochain album du groupe.

Le culte frénétique que vouent les Mexicains et les Mexicano-Américains à la musique de Morrissey constitue l'un des phénomènes culturels les plus intéressants du domaine de la pop. **Camilo Lara** figure parmi les fans du chanteur, et avec Sergio Mendoza (membre du groupe Calexico et de l'Orkesta Mendoza), il a traduit les paroles des chansons de Morrissey en espagnol et réinventé certains de ses tubes et de ceux des Smiths, donnant ainsi naissance à un projet baptisé Mexrrissey. L'album intitulé «No Manchester » s'est placé dans le top 15 aux États-Unis et au Royaume-Uni. L'ensemble Mexrrissey, composé des plus grands artistes de la scène musicale mexicaine, a depuis fait quatre tournées à guichets fermés rien qu'au Royaume-Uni.

Camilo Lara dirige également le label Casete qui a distribué les albums d'artistes tels que Radiohead, Bjork, Jamie XX et Nick Cave, et a assuré la supervision musicale de plus de 80 longs métrages, dont BIRDMAN, le film oscarisé d'Alejandro González Iñárritu. Il anime par ailleurs des événements en tout genre en tant que DJ et a été choisi pour programmer East Los FM, la station de radio du jeu vidéo Grand Theft Auto V qui se déroule dans les rues de Los Angeles. Il continue parallèlement à travailler en studio en tant que producteur et remixeur (sur des projets avec Johnny Cash, Morrissey, Placebo et les Beastie Boys) ; il s'est exprimé dans le cadre d'une conférence TED et a récemment été cité parmi les 20 personnalités hispanophones les plus influentes par le quotidien El País. En plus de toutes ces activités, **Camilo Lara** a entrepris de créer un album rassemblant

90 collaborateurs intitulé «Compass » avec Toy Selectah. Avec l'aide de Red Bull, l'album a été enregistré dans sept villes situées aux quatre coins du monde. Ce projet colossal rassemble Ana Bárbara, Sly and Robbie, Toots & The Maytals, Eugene Hütz du groupe Gogol Bordello, NiNa Sky, Money Mark, MC Lyte, N.A.S.A., Kool A.D. du groupe Das Racist, KutMasta Kurt, Chrome Sparks, Eric Bobo Correa du groupe Cypress Hill, Tanto Blacks, Chedda Helado, Negro Kita, Kaine Notch, Maluca Mala, Benjamin Løzninger (MØ), DJ Lengua, Matty Rico, Tiombe Lockhart et Angela Hunter, entre autres.

Camilo Lara est un artiste complexe que certains ont qualifié de «véritable expert de la musique versé dans tout un tas de domaines étranges » (Mike D des Beastie Boys) ou d' «Herb Alpert mexicain » (Ed O'Brien de Radiohead). Le terme de musicien, trop réducteur, ne lui correspond pas entièrement car il n'exprime pas la portée de son travail, ni le caractère surprenant de son œuvre qui ne cesse de s'enrichir. ■



POUR ALLER PLUS LOIN DANS LE MONDE DE COCO



LA MERVEILLEUSE HISTOIRE DE COCO ACCESSIBLE À TOUS GRÂCE À L'EBOOK À FONCTIONNALITÉS D'AIDE À LA LECTURE

Avec leur nouvelle création **COCO**, les studios Pixar nous font voyager au Mexique pour les fêtes de fin d'année vers un monde coloré et festif où l'on célèbre la fête de Día de los Muertos. Pour permettre à tous les enfants de prolonger l'expérience hors des salles obscures, The Walt Disney Company France propose un eBook à fonctionnalités d'aide à la lecture, notamment adapté aux besoins des enfants dyslexiques. Après *Star Wars : Un Nouvel Espoir*, *La Belle et la Bête*, *Cars 3*, *Star Wars : Le Réveil de la Force* et *Vaiana*, *Coco* est le sixième titre de la collection « *Les mots sont à toi* » et s'inscrit dans une volonté de l'entreprise de rendre ses contenus accessibles à tous. Ce livre est disponible sur l'iBooks Store, au prix de 4,99€.

Grâce à ses multiples fonctionnalités, l'eBook **COCO** rend accessible à tous l'univers, la culture et les traditions du Mexique. À travers un menu interactif, les lecteurs peuvent définir les spécificités qui faciliteront leur lecture : alternance des lignes, espacement des lettres, coloration des syllabes, choix de la police et de la taille du texte... Et pour ceux qui préféreraient s'entendre narrer l'aventure épique de Miguel aux pays des ancêtres, il est également possible de choisir une écoute mot à mot ou complète du texte.

« Grâce à la collection « *Les mots sont à toi* », nous voulons prolonger l'expérience avec le nouveau film de Noël des Studios Pixar **COCO** et permettre à tous les enfants de goûter aux plaisirs de la lecture. » **Mélanie Lefebvre**, Responsable Senior Édition de The Walt Disney Company France.

Pour acquérir le produit, cliquez [ici](#)



Plus tard, Miguel se faufile dans sa cachette au grenier. Il y joue de la guitare et chante, en regardant un vieux film d'Ernesto de la Cruz, son idole.
« Quand ton moment arrive, il ne faut pas le laisser passer. Il faut saisir ta chance ! » déclare Ernesto.
« Je ne veux plus me cacher... Je dois saisir ma chance ! » dit Miguel. Il décide de participer au concours de talents de son village. Guitare à la main, il se met en route.



FICHE TECHNIQUE

Réalisateur	LEE UNKRICH
Coréalisateur	ADRIAN MOLINA
Scénaristes	ADRIAN MOLINA MATTHEW ALDRICH
Productrice	DARLA K. ANDERSON
Producteur exécutif	JOHN LASSETER
Musique originale	MICHAEL GIACCHINO
Consultant musical	CAMILO LARA
Conseillers culturels	LALO ALCARAZ OCTAVIO SOLIS MARCELA DAVISON AVILÉS BENJAMÍN JUÁREZ ECHENQUE
Chef décorateur	HARLEY JESSUP
Superviseur de l'histoire	JASON KATZ
Directrice de la photographie - éclairage	DANIELLE FEINBERG
Directeur de la photographie - caméra	MATT ASPBURY
Directeur artistique des décors	NAT McLAUGHLIN
Directeur artistique des personnages	DANIEL ARRIAGA
Storyboarders	MANNY HERNANDEZ OCTAVIO RODRIGUEZ
Responsable de l'histoire	DEAN KELLY
Superviseur des décors	CHRIS BERNARDI
Directeur artistique du shading	BERT BERRY
Superviseur des foules	PAUL MENDOZA
Chef monteur	STEVE BLOOM
Superviseur des personnages	CHRISTIAN HOFFMAN
Chef animateur	MIKE VENTURINI
Superviseur technique	DANIEL RYU
Superviseuse technique des foules	JANE YEN
Superviseuse du rendu	SUSAN FONG
Superviseur de la technologie globale	J.D. NORTHRUP
Responsable modélisation et articulation des personnages	MICHAEL HONSEL
Chef animatrice	GINI SANTOS
Superviseuse des vêtements et de la simulation	CHRISTINE WAGGONER
Superviseur des effets	MICHAEL K. O'BRIEN



Distribution-Press

**THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE
25 quai Panhard et Levassor - 75013 Paris**

Floriane Mathieu

**Directrice de la communication presse
01 73 26 57 56
floriane.mathieu@disney.com**

Aude Thomas

**Responsable communication presse
01 73 26 57 57
aude.thomas@disney.com**