

*Persepolis* est une série de quatre bandes dessinées à caractère autobiographique et historique, réalisée en noir et blanc par Marjane Satrapi (dessin et scénario), puis un film réalisé par Marjane Satrapi et Vincent Paronnaud, fabriqué entièrement en France de 2004 à 2007. Le film est produit par la société 2.4.7 Films, fondée à l'occasion de cette production et dirigée par Marc-Antoine Robert et Xavier Rigault. Les producteurs se sont appuyés sur deux studios d'animation, Je Suis Bien Content et Bibio Films (avec Pumpkin-3D), qui se sont associés, le temps du film, dans la structure Perseprod. *Persepolis* est un film d'animation traditionnelle en 2 D. C'est-à-dire que l'animation a été dessinée à la main, sur du papier. Les technologies numériques ne sont cependant pas absentes de la production. Certaines séquences sont animées sur Flash ou sur After Effects. De rares objets ont même été modélisés en images de synthèse. Les éléments dessinés ont été scannés et le *compositing* final ainsi que la mise en couleur se sont faits informatiquement à l'aide de logiciels comme After Effects et Toonz.

Comment approcher les coulisses de la création ? Comment rendre compte des dynamiques à l'œuvre pendant la fabrique d'un film ? Cet ouvrage fait partie d'un projet plus large qui étudie de façon précise la fabrique d'un film d'animation pour retracer et analyser le processus de création en lien avec la technique et le collectif. Le terme « fabrique », en ce qui concerne l'animation, est un terme générique permettant de rendre compte à la fois du lieu et du processus. Il correspond tant à l'organisation d'un travail collectif qu'à un métier dans son versant artistique, mais aussi technique. Ce qui me requiert est très précisément la dynamique de création d'un film et la façon dont s'articulent trajet individuel et trajet collectif. Comment un groupe prend-il corps autour d'une histoire personnelle, comment un groupe devient-il une équipe, comment chacun parvient-il à raconter et se raconter le même film ? Il existe une méthode en archéologie expérimentale qui s'appelle le « remontage du silex ». À partir de plusieurs dizaines d'éclats dans un périmètre restreint, on reconstitue la forme originelle du bloc débité. Philippe Jockey explique :

Parmi les méthodes utilisées pour retrouver depuis l'artefact, le matériau primitif, celle du remontage de silex n'est pas la moins spectaculaire. [...] Le remontage permet de reconstituer, en principe, la chaîne opératoire, depuis le premier coup porté jusqu'au dernier. On ne négligera pas un autre aspect du remontage du silex, qui permet [...] d'accéder à la « micro-histoire de la vie d'un groupe », retrouvant le « temps interne » de l'habitation par la mise en évidence de la succession des gestes que l'étude des aires de débitage a en quelque sorte fossilisés<sup>1</sup>.

Cette méthode n'est évidemment pas à appliquer de façon mécanique, mais ne peut que faire écho à une approche génétique. Pourrait-on remonter la fabrication de *Persepolis* comme un silex, en reconstituant la chaîne opératoire, du premier coup jusqu'au dernier, et accéder au temps interne du studio Perseprod ?

La production 2.4.7 Films a déposé plusieurs archives de fabrication du film à la Cinémathèque française en 2012. Il s'agit de plusieurs

centaines de documents, qui ont été sommairement classés dans des pochettes par la production au moment du dépôt. L'ensemble est un peu mélangé, mais très riche, avec des storyboards, quelques feuilles d'animation, des décors... Un ensemble auquel j'ai eu la chance d'avoir accès. Et c'est ainsi que commence notre histoire. Que faire avec ces documents ? Est-il possible de les identifier ? Que racontent-ils de la production de *Persepolis* ? Il faut imaginer des cartons, remplis de pochettes, ces dernières remplies de documents plus ou moins énigmatiques. Dans cette configuration, la recherche se rapproche d'une dynamique de quête, voire d'enquête. On pense au titre d'un article de François Thomas, « Qu'est-ce qu'un détective peut tirer des documents de la scripte<sup>2</sup> ? », article dans lequel on trouve tout le champ lexical de l'enquête, jalonné d'indices. Le critique souligne l'« aridité apparente » de certains documents, mais aussi leur richesse. Cette perspective paraît particulièrement adaptée à notre situation. Les archives de la fabrique du film sont dispersées, non classées et non datées et le fait de pouvoir faire correspondre certaines d'entre elles est assez enthousiasmant, donnant l'impression de reconstituer un peu du puzzle du processus de création. À ce titre, les études génétiques se rattachent au paradigme indiciaire développé par l'historien Carlo Ginzburg. Mais comment procéder ? Quelle est la stratégie à mettre en place ? Cette enquête se heurte à plusieurs écueils, dont le plus important a étrangement été mis en lumière par Satrapi elle-même, grâce à une des trois histoires que lui relatait sa grand-mère « qui, en quelque sorte, raconte cette philosophie du soufisme qui est très différente de celle du christianisme ». Elle narre ces contes dans un des suppléments du DVD de *Poulet aux prunes*, son deuxième film, lui aussi adapté d'une de ses bandes dessinées et coréalisé avec Paronnaud. Nous nous concentrerons sur la deuxième histoire :

C'est l'histoire de sept personnes qui se trouvent dans une étable, les lumières sont éteintes et ils doivent identifier un objet qu'ils ne connaissent pas du tout. Un commence à toucher et dit : « C'est une colonne. » Un autre dit : « Ce n'est pas une colonne du tout, c'est une corde. » Mais non ! dit le troisième, « c'est un siège ». Et chacun d'eux donne une interprétation de cette chose qu'il touche. Et, à un moment, l'un d'eux trouve une lanterne et allume la lanterne et apparaît alors un éléphant. Toute cette histoire de mysticisme, c'est ça. Ce que dit Rûmî, c'est : « Nous ne voyons la vie qu'avec nos yeux, nos mains, avec les moyens que nous avons, mais ça n'est pas une compréhension totale de la vie parce que quelqu'un d'autre aura une autre compréhension de la vie. Donc on peut comprendre la vie seulement si la lanterne s'allume et, pour que la lanterne s'allume, il y a des exercices à faire<sup>3</sup>. »

La parabole de l'éléphant, qui met en lumière la variété de points de vue, est particulièrement significative, en ce qui concerne l'interprétation de documents issus de la genèse d'une œuvre réalisée en équipe. L'équipe de *Persepolis* comprend plus de cent personnes, ayant chacune une perception différente de la fabrication du film, et chaque document des archives en est le reflet. Comment reconstituer l'invisible, ce qui n'est pas expérimentable ? La question de l'indice va de pair avec la dynamique

de la chasse. Dans les pas de Ginzburg<sup>4</sup>, chacune de ces archives est une trace, un indice. L'accumulation d'une série de petites choses et leur analyse permettraient de reconstituer ce qui manque. Un processus indiciaire pourrait-il reconstituer un processus créatif ?

Dans cette perspective, le cas *Persepolis* apparaît comme le terrain potentiel d'une archéologie expérimentale. L'équipe a même été réunie pendant un an dans un espace commun, à Paris, ce qui rend plus facile la remontée dans la micro-histoire du groupe. Au-delà même des archives déposées à la Cinémathèque française, de nombreuses archives ont été conservées. En poursuivant la fouille, j'ai mis au jour bien des documents éparpillés chez les membres de l'équipe et la production, dans des greniers ou des cartons de déménagement jamais ouverts. Si j'emploie le terme « fouille », c'est à dessein, ce moment faisant, selon moi, partie de la recherche menée sur la genèse du film, au même titre que les analyses. Sans que ce soit parfaitement comparable, signalons encore des points de rapprochement avec l'archéologie comme l'évoque Alain Schnapp :

La documentation archéologique présente toutefois quelques spécificités par rapport aux sources écrites. Tout d'abord, l'archéologue est l'« inventeur » de sa documentation. L'utilisation du terme n'est pas seulement une fantaisie de langage. En effet, si les objets et les structures existent bel et bien sous nos pieds, leur découverte est entièrement tributaire du fouilleur. Celui-ci leur donne une existence matérielle par la mise au jour, mais également une réalité historique en les replaçant dans un contexte que lui seul perçoit et dont ne subsistent que les données enregistrées. C'est ici que réside une autre particularité de l'archéologie : le fouilleur détruit irrémédiablement une partie de ses sources premières en même temps qu'il collecte des informations<sup>5</sup>.

Certes, les fouilles pour *Persepolis* n'entraînent pas de destruction de sources premières, mais il reste très important de les associer au contexte de leur découverte. Un document déposé par la production à la Cinémathèque française, conservé sur un disque dur d'un membre de l'équipe, mis en ligne pour étoffer un *curriculum vitae*, stocké par le CNC ou gardé dans une pochette à destination pédagogique n'induit pas le même type d'analyse. De plus, ce qui reste du film n'est pas une archive unique, mais a été démantibulé au moment même de la production de ce dernier. Une partie du travail d'invention est aussi de réorganiser autant que possible. C'est ce que l'on appelle le dossier de genèse. Pierre-Marc de Biasi rappelle ainsi :

On appelle dossier génétique l'ensemble matériel des documents et manuscrits se rapportant à la genèse que l'on entend étudier. Ce n'est pas un donné, mais au contraire le résultat d'un travail préliminaire : l'étendue et la nature du dossier génétique sont relatives aux objectifs de la recherche envisagée. Le dossier de genèse est composé d'« archives » généralement conservées dans des institutions patrimoniales publiques ou privées<sup>6</sup>.

Le dossier génétique du film *Persepolis* est abondant. Cependant, malgré sa richesse, tout dossier génétique fait aussi face à des manques. La destruction, le manque, et l'incompréhension feront partie du chemin

que nous allons parcourir ensemble, un trajet qui sera parfois de l'ordre du frayage, et qui butera sur de nombreuses frustrations. Daniel Ferrer remarque :

Cette disparition peut être considérée comme emblématique du statut de l'avant. La documentation qui le constitue est toujours incomplète, par nature. Non seulement des documents sont détruits ou égarés (menaçant alors de resurgir et de mettre en péril les constructions laborieusement établies sur la base des documents existants), non seulement des stades importants sont à jamais inaccessibles, car ils se sont déroulés dans le for intérieur de l'artiste, mais même quand un document existe, on ne peut jamais reconstituer totalement le contexte dans lequel il a été élaboré car notre perspective sur lui est irrémédiablement faussée par ce qu'il en est advenu et par la prégnance de l'œuvre achevée<sup>7</sup>.

À partir des archives est construit un avant-film, soit le dossier de genèse classé et rendu interprétable, avant-film qui est une construction intellectuelle rétrospective.

En cinéma, la création est marquée par la fragmentation des étapes, le rapport à la technique, et l'équipe. Les archives conservées rendent compte de ces trois aspects. *Persepolis* a été produit pendant deux ans et demi, et environ cent cinquante personnes y ont travaillé (si l'on prend en compte l'équipe technique et les acteurs), le plus souvent dans une approche spécialisée. Les questions techniques ne peuvent pas non plus être laissées de côté, ayant des conséquences très concrètes sur les documents produits. La dynamique collective (le nombre d'intervenants, l'exigence de la communication entre les différents corps de métiers) implique enfin des problématiques spécifiques. En dépit de ces restrictions, la fabrique de *Persepolis*, par la richesse des indices conservés, apparaît comme particulièrement propice à une approche génétique, voire à un remontage de silex. Qu'allons-nous tenter de faire avec ce trésor ?

Le premier temps est celui de l'identification de chacun des documents. Ce sont des documents de travail, qui possèdent une fonction. Il faut en définir l'usage, et mettre au point une typologie qui permette de les classer. Les longs métrages d'animation ont une durée de production bien plus longue qu'un film en prise de vues réelles. Leur fabrique est fondée sur la division du travail, avec une certaine tendance à la taylorisation et à la normalisation. Il existe donc un certain nombre de documents communs d'une production à une autre, comme le storyboard, les animatiques, ou les *linetests*<sup>8</sup>. Cela constitue un appui pour le travail d'identification et rend possible un travail de généralisation qui permettra d'affiner la typologie des documents de travail de l'animation<sup>9</sup>. Pourtant, nous verrons que cette volonté de normalisation n'est pas si efficiente et que malgré des noms génériques, chaque film s'appuie sur des documents spécifiques. Nous éviterons donc de faire des généralités, proposant davantage autour de *Persepolis* une approche par cas, permettant de poser des questions et instaurant un cadre de raisonnement, un « espace virtuel d'intelligibilité<sup>10</sup> » pour éclairer le lien entre création, équipe et outil dans sa singularité toujours renouvelée.

Un des enjeux est ensuite de trouver des repères temporels pour reconstruire la chaîne des opérations. Là aussi, la division du travail avec une répartition des tâches dans le temps nous donnera un certain nombre d'indications. Le scénario précède le storyboard, l'animation doit avoir lieu avant l'assistanat, qui lui-même précède la trace, l'interdépendance des étapes de travail en est rendue apparente. Cependant, même si le film s'étoffe couche après couche, le rythme n'est pas le même suivant les séquences. De plus, certaines étapes qui auraient dû être finies depuis longtemps selon les normes de l'industrie peuvent se poursuivre au-delà. Le rapport au temps ne demande pas uniquement de mettre dans le bon ordre les étapes de travail. Daniel Ferrer rappelle à ce sujet dans *Logiques du brouillon* :

[...] le travail du généticien ne consiste pas seulement à mettre en relation une série de documents témoignant des stades successifs de la genèse de l'œuvre pour en reconstituer le film, il réclame aussi l'analyse minutieuse de chaque document isolé pour y mettre en évidence, par un mode de lecture approprié, des indices qui trahissent un processus et transforment ainsi des données spatiales en données temporelles<sup>11</sup>.

L'essentiel est de mettre au jour un processus, qui peut se lire à la fois dans une succession de documents et au sein de chacun d'entre eux.

Enfin, un des moteurs de cette recherche est de réfléchir sur le rôle de l'équipe dans la création cinématographique et de l'articulation entre individu et collectif. Il est parfois possible d'attribuer certains documents à un membre de l'équipe en particulier. Rien n'est signé, bien évidemment, et souvent les documents ont été produits par plus d'une personne. Par ailleurs, les documents ne sont que rarement des documents personnels, destinés uniquement à la personne qui les produit, ils ont très souvent une fonction communicationnelle, destinée aux autres membres de l'équipe. Jean-Loup Bourget et Daniel Ferrer affirment justement : « La trace principale de la critique génétique est de reconstituer le processus par lequel on est passé de cette multiplicité à l'effet unique qui caractérise l'œuvre<sup>12</sup>. » Il me semble que cette multiplicité doit être perçue comme une chance qui permet d'approcher un aspect essentiel dans la création, c'est-à-dire la place de l'autre et le dialogisme constitutif allant parfois jusqu'au conflit, qui sous-tend la création cinématographique. Les notions de collectif et d'équipe ne demandent pas toujours de renoncer à celles d'intentionnalité, d'instance auctoriale ou d'arbitrage unifié, mais de se concentrer sur ce processus où le film se raconte en se faisant, avec un ou deux narrateurs centraux que l'on appelle des « réalisateurs ».

C'est ainsi qu'autour de ces trois dynamiques principales — identification des documents de travail, analyse du processus, articulation de l'individu avec le collectif —, j'ai sélectionné un certain nombre de documents qui me semblent signifiants afin de documenter les trois années de la production de *Persepolis*. Dans cet ouvrage, je propose de suivre chronologiquement la fabrique du film, de document en document, d'étape en étape, de lieu en lieu. Au fil du texte, j'effectuerai quelques pauses afin de me pencher sur l'évolution du financement, le vocabulaire de l'animation, la constitution de l'équipe et l'avancée de la recherche.

Cimetière  
de crayons,  
photographie  
Benoit Meurzec  
(animateur sur  
*Persepolis*).



## UNE LISTE À LA PRÉVERT : LES DOCUMENTS DE L'ANIMATION

C'est un lieu commun de mettre en avant la quantité de matériel utilisée pendant la fabrication d'un film d'animation. Sébastien Roffat souligne cette folie des chiffres pour *Le Roi et l'Oiseau*, citant les données présentes dans le dossier de presse du film :

Cent quatre-vingts personnes ont œuvré à Paris et à Londres et ont totalisé 1200 000 heures de travail. Il a été exécuté plus de 400 000 dessins sur calques, dont 260 000 environ ont été utilisés (ils représentent un rouleau de calque imaginaire d'une largeur de 32 cm et d'une longueur de 225 km) et reproduits sur 250 000 celluloses. La surface crayonnée a été de 40 000 m<sup>2</sup>, soit un peu plus que la place de la Concorde. Il a fallu, pour dessiner les dessins sur ces calques, près de 8 km de mines et 120 kg de gommes. Plus de trois tonnes de peinture ont été utilisées pour peindre ces dessins. Plus de 500 coloris différents ont été utilisés pour la mise en couleur des personnages, ce qui représente une palette de 10 mètres de long où chaque couleur serait représentée par une touche de 2 cm de large. Le volume total des calques, celluloses et du matériel technique destiné aux prises de vues représente le chargement complet de deux wagons de marchandises. Le nombre de décors du film est de 450, ce qui représente environ 20 000 heures de travail. Pour la fabrication de ces décors, 800 m<sup>2</sup> de papier spécial et près de 20 000 tubes de gouache ont été utilisés. La prise de vue a été exécutée sur près de 150 000 images et a nécessité l'utilisation de cinq caméras spécialement équipées<sup>13</sup>.

Cet amoncellement de documents et de matériel usés, sorte d'inventaire à la Prévert, semble être un passage obligé dans la façon de racon-

ter la production d'un film d'animation. À cela s'ajoutent une équipe nombreuse et une quantité d'heures de travail. *Persepolis* ne fait pas exception dans l'affaire. Par exemple, le directeur technique Marc Jousset explique, dans le dossier de presse, que le film a demandé « environ 80 000 dessins pour à peu près 130 000 images<sup>14</sup>. Ça reste un chiffre raisonnable pour un long métrage en animation traditionnelle<sup>15</sup>. » Cela est dit sans emphase. L'insistance sur la matérialité de la fabrique se fait davantage sur le choix d'une étape de trace traditionnelle<sup>16</sup>. L'accent mis sur le nombre de personnages différents constitue une autre manière de révéler l'ampleur du travail accompli. Marc Jousset précise :

Il a fallu dessiner et animer de nombreux figurants. Heureusement, dès le début, Marjane a dessiné tous les personnages. Je pensais qu'on aurait 200 « model sheets » à faire — le personnage dessiné sous des angles différents pour que chacun dessine exactement le même, pour qu'il n'y ait pas de disparité d'un plan à un autre — et on a dépassé les 600 ! Je pense que c'est une première dans un film d'animation<sup>17</sup>.

Remarquons la mise en place d'un discours qui inscrit *Persepolis* dans une tradition quantitative, pour souligner l'engagement que ce type de projet demande, tout en proposant, dans un pas de côté, ce qui donne sa spécificité au film, le nombre de personnages étant le gage d'un univers de création moins normé que ne serait l'usage dans les films d'animation. Une grande place est également faite dans le dossier de presse au choix d'un travail à la main, conférant ainsi plus de place à une approche artisanale et matérielle de l'animation, avec des outils comme des feutres et des crayons. Marc Jousset ajoute : « nous avons travaillé à l'ancienne, avec du papier, des crayons, des gommes et des feutres<sup>18</sup>. » Le passage obligé par l'insistance sur la lourdeur du travail engagé va de pair avec un petit décalage soulignant cette fois davantage l'originalité du projet.

La fabrique d'animation est une épopée dont on ne peut passer sous silence le potentiel narratif, que l'on se place du côté de la technique, de l'équipe, ou, plus largement, du processus de création. En empruntant les coulisses et en suivant le chemin de fabrication d'un film de bout en bout, ne commençons pas l'erreur d'oublier le plaisir du conte. La fabrication d'un film est aussi une histoire qui mérite d'être racontée. Mais de ce temps qui a passé, seuls des restes nous sont parvenus. Que sont les archives de la création, sinon des rebuts ? Ainsi de ces crayons usés qui sont jetés par les travailleurs de l'animation quand ils ne sont plus assez grands pour permettre de dessiner correctement. Notons que la boîte où ils sont déposés est tapissée d'un autre type de rebut, c'est-à-dire de feuilles normalisant la forme des mains pour assurer la cohérence graphique du film. Des documents très utiles sur le moment pour travailler ensemble, mais qui ont vocation à disparaître une fois le processus finalisé pour laisser place au film. Daniel Ferrer ajoute :

La dimension quasi excrémentielle qui entoure la naissance de l'œuvre (*inter fæces et urinam*) ne se concilie pas aisément avec le régime de sublimation ordinaire de l'art. Elle vient s'ajouter au tabou des origines pour expliquer que le plaisir de l'investigation géné-

tique soit une jouissance transgressive s'accompagnant souvent d'un sentiment de culpabilité et engendrant des conduites de dénégation radicales<sup>19</sup>.

Nous en revenons à des points communs avec les chasseurs et les archéologues, car les coprolithes, les excréments fossilisés, sont particulièrement riches d'informations pour ces derniers. Il apparaît plutôt logique que la presque première image de ce livre soit une poubelle, la fouille de celle-ci constituant un passage obligé pour tout enquêteur qui se respecte. Ces petits crayons usés mettent en évidence l'importance du travail de chacun, mais aussi l'utilisation d'un matériel standardisé qui rappelle la normalisation organisationnelle dans la fabrique de l'animation. L'essentiel de notre propos ne consiste pas à combler les manques (même si reconstituer la trame fait bien partie des tâches à accomplir), mais surtout à retrouver du vivant dans ce qui a été abandonné. Il s'agit de recréer du mouvement dans ce qui a été fixé dans l'œuvre, ce qui consiste à « réactiver les contextes fossiles, à réveiller la mémoire qui y est inscrite, à en faire une véritable mémoire vive<sup>20</sup>. » Les rebuts du film deviennent le support d'une nouvelle histoire.

Avant d'entrer plus avant dans les différentes étapes qui ont jalonné la production, il est temps de décrire un peu plus en détail ces archives, d'inventorier notre trésor en quelque sorte. Après avoir constaté que le cinéma d'animation était particulièrement prolifique en ce qui concerne les documents, cela n'étonnera personne que les archives soient, elles aussi, pléthoriques. C'est une des difficultés de la recherche génétique sur des œuvres d'animation, comme le remarque Sébastien Roffat : « Pour beaucoup d'artistes, les archives relatives au dessin animé sont très encombrantes (tout cela représente pour le moindre film des dizaines de milliers de documents à entreposer<sup>21</sup>). » Ce qui fait que souvent tout finit à la benne à ordures, hormis quelques pièces sauvegardées par des membres de l'équipe ou de la production, selon des critères variables. Un certain nombre d'archives sont déposées dans des lieux chargés institutionnellement de leur sauvegarde, comme les cinémathèques. Ce sont souvent des archives volumineuses, difficiles à inventorier car demandant des connaissances spécialisées pour reconnaître les différents types de documents. Ce dépôt dans ces lieux dépend, en particulier, de la volonté des producteurs. En ce qui concerne *Persepolis*, dès la fin du film, il y a eu une volonté de la production de conserver certains documents. Les documents considérés comme les plus beaux ou les plus intéressants par les producteurs ont été préservés dans les locaux de la production et le reste a été entreposé dans un garde-meuble. Ce reliquat a été détruit dans un incendie et ce qui avait été gardé dans les locaux de la production a été, en partie, déposé à la Cinémathèque française. D'autres documents ont été conservés par les membres du studio Je Suis Bien Content afin de servir de supports à des interventions pédagogiques. D'autres ont pu être conservés par certains membres de l'équipe, comme souvenirs. Ainsi, malgré la volonté marquée de la production de conserver les archives de ce film, une grande partie a été détruite et il y a eu un certain éparpillement. Remarquons que les documents sont souvent photocopiés tout au long d'une production, donc on peut imagi-



ner que certaines archives, détruites pendant l'incendie, constituaient surtout des redites, ce que confirme l'assistante de production Laurence Méoc. Ajoutons que la plupart des destructions ont sans doute eu lieu au moment même de la fabrication du film. Ce sont des documents de travail, que les membres de l'équipe n'hésitent pas à jeter ou à utiliser comme base de travail pour aller plus vite. Dans le même ordre d'idées, les documents ne sont que rarement signés et datés. Leur fonction n'est pas non plus toujours évidente au premier regard.

Les rencontres et la recherche m'ont permis de constituer un dossier génétique important, sur lequel je m'appuierai dans ce parcours. Le dossier de *Persepolis* est constitué de plusieurs types de documents, ayant des origines diverses.

### Les documents de la production proprement dits

- Archives déposées à la Cinémathèque française par 2.4.7. Films le 26 juin 2012 : environ 10 000 documents principalement papier : storyboards, *layout* décor, scénarios, feuilles d'animation, quelques dessins d'atelier... Le fonds est en cours de traitement documentaire.
- Documents conservés dans les bureaux de la production 2.4.7. Films. Ce sont des dossiers numériques et papier : storyboards, vidéos de référence, un budget prévisionnel.
- Documents prélevés à la fin de la production à des fins pédagogiques pour présenter le travail du film dans les classes. Ce sont des documents papier avec beaucoup de dessins préparatoires et des feuilles d'animation.
- Documents déposés aux registres du cinéma et audiovisuel (RCA) du CNC, qui assurent la publicité : des actes, conventions et jugements relatifs à la production, à la distribution, à la représentation et à l'exploitation des œuvres cinématographiques et audiovisuelles. 69 dossiers papier de plusieurs pages. Il s'agit de contrats de cession de droits, de diffusion, de financement.
- Documents disponibles sur Internet, en particulier des séquences animées par certains animateurs qui les présentent dans leur book (leur dossier artistique) ou des planches de décors visibles sur des blogs : 30 documents.
- Documents conservés par des membres de l'équipe dans des disques durs ou des cartons. Éléments variés suivant tout le processus de création : environ 5 000 documents.

Quand cela est possible, j'indique le titre des pochettes et chemises où sont conservés les différents documents, cela constituant une indication.

### Les éléments qui documentent la fabrication

Pendant la production, un certain nombre d'éléments documentant la fabrication du film ont été réalisés.

- Une série de 72 photographies argentiques ont été capturées par François Girard le 17 novembre 2006 à la demande de la production, dont plusieurs photographies de groupes.
- Un making-of de Marie Cogné et Yvan Sastre a été mis en ligne au fur et à mesure de l'avancée de la production et se trouve en bonus du DVD.

- Pour un article paru dans *Télérama* le 24 janvier 2006, Pierre-Emmanuel Rastoin a pris des photographies. Seules quelques-unes ont été publiées, mais l'ensemble des 70 photographies a été laissé accessible à l'équipe, certains d'entre eux les avaient donc conservées.
- Marie Raccaud, assistante sur le film, a tourné une série de 50 courtes vidéos de janvier à mars 2006.
- Benoit Meurzec, animateur sur le film, a tourné et monté deux courts métrages : *Une journée chez Persepolis* et *Noël à Persepolis*.
- Plusieurs membres de l'équipe, en particulier Benoit Meurzec, ont pris des photographies (600) pendant la production.

À cela s'ajoutent 120 entretiens inédits que j'ai réalisés avec les membres de l'équipe<sup>22</sup>, qui complètent les nombreux entretiens donnés dans la presse par les réalisateurs et par certains membres de l'équipe au moment de la sortie du film, dans la presse écrite, à la radio et à la télévision.

Cet ouvrage est issu d'un travail patient de reconstitution et d'enquête, non seulement pour retrouver certains documents, mais aussi pour recouper les différentes informations afin de comprendre le parcours de ces documents, leurs rôles, de les situer dans le temps en identifiant, autant que possible, leurs auteurs. Pour paraphraser Jacques Rouxel, il est d'usage dans la recherche génétique de répertorier combien de crayons, combien de cahiers, combien de disques durs et je ne sais quoi encore ont été dépensés pour arriver à ce que vous lisez aujourd'hui... Si vous êtes friands de ce genre de statistiques, sachez que pour ces quelques centaines de pages, on a dépensé, en matériel direct ou annexe, quantité de stylos, deux ordinateurs, un enregistreur audio, un appareil photo, six disques durs et je ne sais combien de trajets et coups de téléphone, mails et visioconférences. On a dépensé, si on peut dire, beaucoup d'« embêtements », des entretiens à refaire, des personnes qui ne répondaient pas, des rendez-vous impossibles à organiser, des documents trop abîmés, des relectures à l'infini ; on a gagné des amitiés, on a gagné de se connaître. Je vais dire qu'ensemble on a fait quelque chose, quelquefois bien, quelquefois mal, mais qu'on l'a fait<sup>23</sup>. Si j'utilise le « on » et le « nous », c'est que, bien que ce travail ait été souvent solitaire, j'ai pu compter sur l'aide constante de la Cinémathèque française, de l'Ina, de la production de *Persepolis* et de nombreux membres de cette équipe, dont certains ont passé des heures avec moi pour m'aider à identifier des documents et à comprendre leur place dans le processus de cette création, devenant ainsi des partenaires précieux de recherche.

Maintenant que nous avons bien compté, il est temps de conter. Voici l'histoire d'un film en train de se faire, et qui s'ouvre dans un café parisien, le matin.