

Décorateur/décoratrice en cinéma d'animation : le cas de *Persepolis*

The Production Designer in Animation: The Case of *Persepolis*

Bérénice Bonhomme

Sous la direction de/edited by
Réjane Hamus-Vallée

Éditorialisation/content curation
Simone Beaudry-Pilotte

Traduction/translation
Timothy Barnard

Référence bibliographique/bibliographic reference
Hamus-Vallée, Réjane (dir.). *Les métiers du décor / Professions in Film Decor*. Montréal: CinéMédias, 2024, collection « Encyclopédie raisonnée des techniques du cinéma », sous la direction d'André Gaudreault, Laurent Le Forestier et Gilles Mouëllic.
<https://doi.org/10.62212/1866/33949>

Dépôt légal/legal deposit
Bibliothèque et Archives nationales du Québec,
Bibliothèque et Archives Canada/Library and Archives Canada, 2024
ISBN 978-2-925376-20-0 (PDF)

Appui financier du CRSH/SSHRC support
Ce projet s'appuie sur des recherches financées par le
Conseil de recherches en sciences humaines du Canada.

This project draws on research supported by the
Social Sciences and Humanities Research Council of Canada.

Mention de droits pour les textes/copyright for texts
© CinéMédias, 2024. Certains droits réservés/some rights reserved.
Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International



Image d'accroche/header image

Photographie de plateau des maquettes suspendues fabriquées par Nicolas Wilcké et Paul Minine pour le film *Le diable blanc* (*Der weiße Teufel*, Alexandre Volkoff, 1930). [Voir la fiche](#).

Suspended models built by Nicolas Wilcké and Paul Minine for the set of *The White Devil* (*Der weiße Teufel*, Alexandre Volkoff, 1930). [See database entry](#).

Base de données TECHNÈS/TECHNÈS database

Une base de données documentaire recensant tous les contenus de l'*Encyclopédie* est en [libre accès](#). Des renvois vers la base sont également indiqués pour chaque image intégrée à ce livre.

A documentary database listing all the contents of the *Encyclopedia* is in [open access](#). References to the database are also provided for each image included in this book.

Version web/web version

Cet ouvrage a été initialement publié en 2022 sous la forme d'un [parcours thématique](#) de l'*Encyclopédie raisonnée des techniques du cinéma*.

This work was initially published in 2022 as a [thematic parcours](#) of the *Encyclopedia of Film Techniques and Technologies*.

Décorateur/décoratrice en cinéma d'animation: le cas de *Persepolis*

par Bérénice Bonhomme

Le travail de «décorateur» dans le cinéma d'animation, si le nom de métier est le même, ne s'articule pas de la même façon qu'en prise de vues réelles. Je me concentrerai ici sur la façon dont se compose le travail du décor dans les films d'animation en 2D, en France, et je m'appuierai pour cela sur le cas du long-métrage *Persepolis*^[1].

S'il sera question de 2D, c'est parce que les problématiques ne sont pas les mêmes que dans un film 3D en images de synthèse ou dans un film en volume. Notons cependant que le mélange des techniques est fréquent aujourd'hui, avec des films 2D pour lesquels on a modélisé certains décors en 3D, en particulier pour faciliter les mouvements de caméra. C'est d'ailleurs ce qui a été fait pour quelques rares éléments du film *Persepolis*.

Si mon propos se limite par ailleurs à la France, c'est parce que la répartition des tâches et la façon de procéder n'est pas toujours la même que dans d'autres pays. Enfin, si l'exemple de *Persepolis* s'imposait, c'est parce que le cinéma d'animation a un processus de fabrication à la fois industrialisé et très varié suivant les films. «Penser par cas», pour reprendre le titre du livre collectif dirigé par Jean-Claude Passeron et Jacques Revel, permet de poser les problèmes et instaure un cadre de raisonnement, un «espace virtuel d'intelligibilité^[2]». *Persepolis*, produit entre 2005 et 2007 entièrement en France, se trouve à la croisée entre le papier et le numérique, les dessins ayant été faits sur papier, mais une partie du travail, en particulier du décor, sur ordinateur. Il s'agit d'un film en noir et blanc, issu d'une série de quatre bandes dessinées de Marjane Satrapi, réalisé par l'auteure et Vincent Paronnaud, et produit par 2.4.7 Films.

Zaza (Marisa Musy) et Zyk (Patrice Szewczyk), deux décorateurs français qui ont travaillé sur de nombreux films d'animation en France, expliquent ainsi les étapes de travail du chef décorateur :

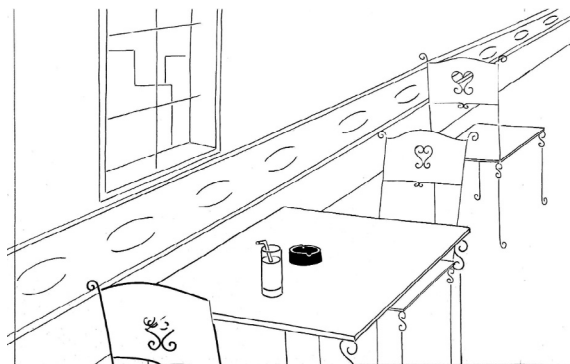
Au moment de la recherche, on crée des décors de référence. Puis, au cours de la production vient le moment du *layout* – «mise au cadre» en français –, un *storyboard* très technique avec une ébauche de décor sans vraiment de création qui s'inspire parfois de nos décors référents et où sont positionnés les personnages à la bonne taille et cadrés. C'est la base pour le décorateur : il a une échelle, une taille. Ensuite, son travail consiste à reprendre ce décor basique, à le mettre dans le style, à le crayonner, à l'encre, puis à poser numériquement la couleur : les dessins sont scannés, et les coloristes travaillent sur palette informatique^[3].

Ainsi, le travail du décor se déploie en deux temps : en préparation (préproduction), des décors de référence sont créés sous forme de dessins au trait; puis, lors de la phase de production, à partir du *layout* décor, un travail de mise en texture et en couleur est fait. Pour *Persepolis*, les

décors de référence ont été réalisés par Frédéric Boniaud, collaborateur régulier de Winshluss (Vincent Paronnaud) dans son travail en bande dessinée. Les albums de Satrapi déployant un minimum de détails dans les arrières-plans, il a fallu partir de presque rien pour les décors. Frédéric Boniaud a pu s'appuyer sur des photos de Téhéran prises par une amie de Marjane Satrapi, ainsi que sur la mémoire de cette dernière qui, tout en lui laissant de la liberté, précisait des éléments, comme «le poster au mur», indiquait le type de sol, les matières, les matériaux et donnait la direction générale, celle d'une grande sobriété. Les dessins au trait sont ensuite validés, associés à des numéros de plans et de séquences, et peuvent servir de supports pour le *layout*, qui a commencé en parallèle.



Dessin au trait de Frédéric Boniaud réalisé lors de la préproduction pour les rues de Téhéran. [Voir la fiche.](#)



Layout décor de la séquence 133, utilisé par l'équipe de décoration. [Voir la fiche.](#)

Pour *Persepolis*, les décors ont par après été repris par Zaza, la cheffe décoratrice, pour les mettre en texture, non plus sur papier mais sur ordinateur, avec l'utilisation de logiciels de traitement d'images. Marjane Satrapi explique :

On ne pouvait pas non plus faire tous les décors en noir et blanc, le spectateur ne peut pas tenir une heure et demie sous peine d'avoir une crise d'épilepsie, car l'œil a besoin de nuances de gris, de matière. On a donc travaillé avec des décorateurs qui nous ont proposé des matières dans les noir et blanc et les nuances de gris. C'était une discussion permanente^[4].

Cette mise en matière du décor a commencé en phase de préparation, pour trouver l'esthétique et la façon de procéder adéquates, puis a été déclinée lors de la phase de production par Zaza et son équipe, composée de Patricia Guilnard et de Thierry Million. C'est sans doute un des aspects les plus différents du travail de chef décorateur en animation par rapport à la prise de vues réelles, car cela s'apparente à une mise en lumière, plus proche d'une certaine façon de l'approche d'un directeur de la photographie, déterminant la source lumineuse. La technique utilisée pour la création des textures dans le film est singulière. En lisant le générique, on voit crédité Cizo, un collaborateur lui aussi régulier de Winshluss, pour la recherche de décors supplémentaires, alors qu'il n'a pas véritablement travaillé sur ce film. Il a, en revanche, partagé avec Zaza la technique des fonds gris qu'il avait utilisée sur *Raging Blues*, un court-métrage coréalisé avec Vincent Paronnaud. La trame des fonds est un peu particulière. Ce sont des ciels photographiés qui viennent de journaux anciens. On remarque une superposition de trames travaillée à l'aide de Photoshop, à laquelle Zaza a ajouté de la matière, comme la mine de graphite. Une fois les décors de base construits, ils ont été déclinés par plan par l'équipe déco



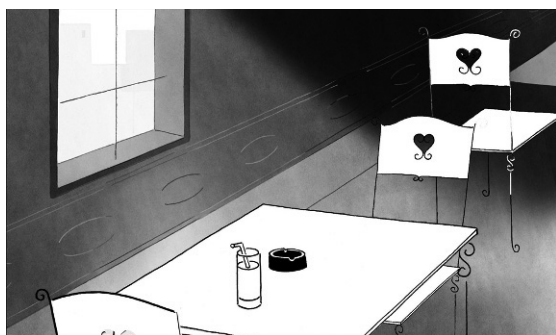
Establishing shot d'un décor de rue de Téhéran réalisé par Zaza. [Voir la fiche.](#)

à qui étaient confiées également toutes les textures nécessaires, la plupart conçues par Zaza, mais certains motifs pouvaient même avoir été dessinés par Marjane Satrapi.

Il y a évidemment un aller-retour entre les différentes branches de la fabrication, entre le décor au trait et le *layout*, mais aussi entre les tracés des personnages et le décor, afin de permettre l'intégration la plus juste possible. Les décors contiennent souvent les *posing* (personnages dans la pose de la séquence) tracés.

Une des spécificités de *Persepolis* est de comporter une étape de trace à la main pour chaque personnage. Associer ces deux éléments s'est fait dans deux buts : tout d'abord, pouvoir gérer la composition de l'image, en considérant la masse du ou des personnages; ensuite, pouvoir gérer les épaisseurs des personnages en fonction de la valeur du cadre. Les épaisseurs influencent en effet également le travail de mise en valeur.

Franck Miyet, le chef de la trace, préparait tous les plans en encrant un *posing* qui servait de référence pour le plan. Il déterminait ainsi l'épaisseur de tous les traits afin de rendre harmonieux l'ensemble. Ensuite, Zaza (chef déco) récupérait ce *posing* tracé pour travailler en valeur l'image dans sa globalité (décor et personnages). Par exemple, certains traits ont été passés en blanc pour pouvoir être visibles. Cela participe d'un travail d'équipe, afin que chacun



Décor de la séquence 133 décliné par Patricia Guilmard. [Voir la fiche.](#)



Décor de la séquence 133 incluant le *posing*, c'est-à-dire les personnages. [Voir la fiche.](#)

œuvre pour le même film au lieu de se concentrer uniquement sur sa partie. Ainsi, l'intégration des personnages dans le décor devient plus facile, évitant le reproche que l'on peut lire sous la plume de René Laloux, qui évoque ces films où les « personnages dessinés ne “collent” pas au décor, n'étant pas “intégrés”^[5] », parce que chaque département a œuvré à part, avec un rythme et des objectifs différents.

Ainsi, le suivi de la fabrication de *Persepolis* porte un éclairage sur la façon dont se met en place le travail du décor pour un film d'animation – création du trait, mais aussi création de la matière et de la lumière –, ce qui le rapproche des problématiques propres au décor fait de prises de vues réelles, tout en le différenciant.

[1] Je voudrais remercier ici toutes les personnes et institutions qui ont rendu possible ce travail. Je remercie la société 2.4.7 Films (et plus particulièrement Marc-Antoine Robert) ainsi que la Cinémathèque française. En ce qui concerne la question du décor, je remercie Zaza, Frédéric Boniaud, Patricia Guilmard et Thierry Million.

[2] Claude Imbert, « Le cadastre des savoirs » dans *Penser par cas*, dir. Jean-Claude Passeron et Jacques Revel (Paris : École des hautes études en sciences sociales, 2005), 279.

[3] « Décorateur de dessin animé », entretien avec Zyk et Zaza, décorateurs de *Titeuf*, *Tous à l'ouest*, *Persepolis*, *Le chat du rabbin* et *Ernest et Célestine*, dans *Cinéma d'animation : la French Touch*, dir. Laurent Valière (Paris : Éditions de La Martinière, 2017), 60-61.

[4] « Adapter une bande dessinée en film d'animation », entretien avec Marjane Satrapi, dans *Cinéma d'animation : la French Touch*, dir. Laurent Valière, 174.

[5] René Laloux, *Ces dessins qui bougent. 1892-1992 : cent ans de cinéma d'animation* (Paris : Dreamland éditeur, 1996), 124.

The Production Designer in Animation: The Case of *Persepolis*

by Bérénice Bonhomme

Translation: Timothy Barnard

The work of the production designer in animated cinema is not the same as that of the production designer in live-action films, even though the job title is the same. I will focus here on the work of the production designer in 2D animated films in France, and to do so draw on the case of the feature film *Persepolis*.^[1]

The reason I will discuss 2D is because the issues are not the same as those involved in a 3D CGI-animated film or in a stop-motion film. It should be noted, however, that it is frequent today to merge techniques, with decors modelled in 3D found in 2D films, particularly to facilitate camera movements. This, moreover, is what was done for a few rare elements of *Persepolis*.

In addition, the reason my remarks are restricted to France is because working methods and the way tasks are divided up are not always the same there as in other countries. Finally, the reason it seemed essential to discuss the example of *Persepolis* is that animated cinema has a production process which is both industrial and highly varied from film to film. “Thinking on a case-by-case basis,” to take up the title of a book edited by Jean-Claude Passeron and Jacques Revel, makes it possible to set out problems and establish a framework for thinking through questions, a “virtual space of intelligibility.”^[2] *Persepolis*, produced from 2005 to 2007 entirely in France, lies at the crossroads of paper and the digital, as the designs were made on paper even as part of the work, and in particular the decor, was done by computer. The film is in black and white and is derived from a series of four graphic novels by Marjane Satrapi. It was directed by the author and Vincent Paronnaud, and produced by 2.4.7 Films.

Zaza (Marisa Musy) and Zyk (Patrice Szewczyk), two French production designers who have worked on a number of animated films in France, describe the stages of the production designer’s work in the following manner:

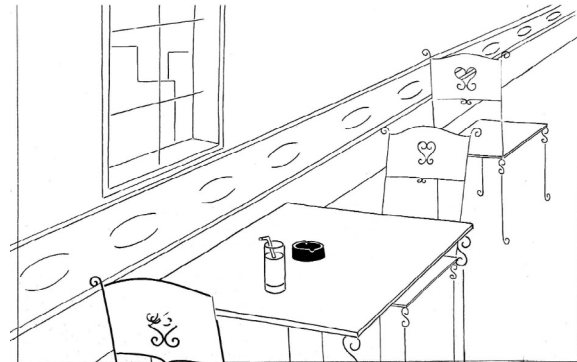
When the exploratory work begins, we create reference decors. Then, during production, comes the moment of the layout, a highly technical storyboard with a sketch of the decor without any creative element, really, which sometimes draws on our reference decors and in which the characters are in the right places and framed. This is the designer’s baseline: there is a scale, a size. The work then consists in taking this basic decor and giving it a style, pencilling or inking it in, and then digitally applying colour. The drawings are scanned and the colourists work with a digital palette.^[3]

Work on the decor thus takes place in two stages: in the preparatory work (pre-production), reference decors are created in the form of drawings done by hand; then, during the production phase, the work of adding texture and colour to the layout decor is carried out. For *Persepolis*, the

reference decors were created by Frédéric Boniaud, a regular collaborator of Winshluss (Vincent Paronnaud) on his graphic novels. Because Marjane Satrapi's albums employ a minimum of detail in the background, they had to start from almost nothing for the decors. Frédéric Boniaud was able to draw on photographs of Tehran taken by a friend of Satrapi. He also drew on the memory of Satrapi; although leaving Boniaud free to choose, she filled in some details, such as the "poster on the wall," and indicated the kind of ground, the subject matter and the materials, while setting the general tone of great sobriety. The drawings by hand are then approved, paired with the numbers of the film's shots and sequences, and can serve as supports for the layout, which has begun at the same time.



Line drawing for the streets of Tehran made by Frédéric Boniaud during pre-production. [See database entry.](#)



Layout decor for sequence 133, used by the set design team. [See database entry.](#)

For *Persepolis*, the decors were then taken up by Zaza, the production designer, to give them texture – no longer on paper, but rather by computer, using image processing software. Marjane Satrapi explains:

Not all of the decors could be done in black and white either; viewers cannot last an hour and a half without having an epileptic seizure, because the eye requires shades of grey in the material. We thus worked with designers who proposed material in black and white with shades of grey. It was an ongoing discussion.^[4]

This process of giving material form to the decor began in the preparatory phase, to find the right aesthetic and means of proceeding, and was then put into practice in the production phase by Zaza and her team, made up of Patricia Guilnard and Thierry Million. This is undoubtedly one of the most distinct aspects of the work of the production designer on an animated film compared to their work on a live action film, because it is like a form of lighting, closer in a sense to the approach of a director of photography deciding on the source of light. The technique used to create texture in the film is singular. Reading the credits, we see the name Cizo, another regular collaborator of Winshluss, credited with seeking out supplementary decors, even though he did not really work on this film. He did, on the other hand, share with Zaza the grey background technique which he used on *Raging Blues*, a short film co-directed with Vincent Paronnaud. The backgrounds are a bit peculiar. These are photographed skies found in old newspapers. These backgrounds were superimposed using Photoshop, to which Zaza added matter such as pencil lead. Once the basic decors were built, they were adjusted frame by frame by the decor



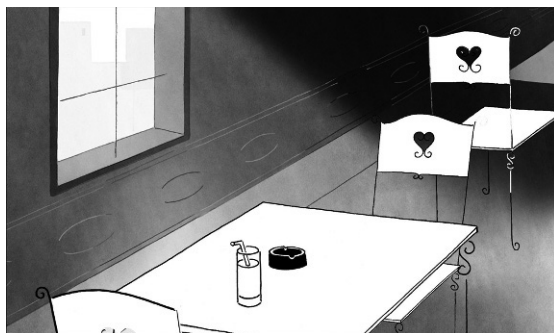
An establishing shot of a street scene in Tehran by Zaza. [See database entry.](#)

team, to whom were delegated all the necessary textures. Most of these were designed by Zaza, but some motifs may even have been drawn by Marjane Satrapi.

Clearly, there is back and forth among the various branches of the production: between the hand-drawn decor and the layout, but also between the outlines of the figures and the decor, in order to provide the best possible integration. The decors often contain the characters as they pose in the sequence.

One of the particularities of *Persepolis* is that it involved a stage in which each character was drawn by hand. Bringing these two elements together was done with two goals in mind: first of all, to be able to manage the composition of the image, taking into account the mass of the character or characters; and second, to be able to manage the depths of the characters according to the framing. Because the depths also influence the work of highlighting a character.

Franck Miyet, head of drawing, prepared every sketch plan by inking a pose which served as a reference for the plan. In this way he determined the thickness of every line in order to give harmony to the whole. Next, Zaza, the production designer, took up this drawn pose in order to work on the image in its totality (decor and characters). For example, some lines were done in white so as to be visible. This is group work, with each person working on the entire film



The decor for sequence 133 added to by Patricia Guilnard. [See database entry.](#)



The decor for sequence 133, including the posing, meaning the characters. [See database entry.](#)

rather than only on their part. In this way incorporating the characters into the decor becomes easier, avoiding the reproach made by René Laloux, who writes about films in which “the drawn characters do not ‘stick’ to the decor, because they are not ‘incorporated’ into it,”^[5] since each department worked on its own, at a different rhythm and with different objectives.

Following the production of *Persepolis* thus shines light on the way in which the work of creating the decor is carried out for an animated film: creating the drawing, but also the artistic materials used and the lighting, bringing this work close to the issues in play in decors made from live action photography while at the same time distinguishing it from such films.

[1] I would like to thank all those individuals and institutions who made this work possible. My thanks to the company 2.4.7 Films (and especially to Marc-Antoine Robert) and to the Cinémathèque française. On the question of the film’s decor, my thanks to Zaza, Frédéric Boniaud, Patricia Guilmard and Thierry Million.

[2] Claude Imbert, “Le cadastre des savoirs,” in *Penser par cas*, eds., Jean-Claude Passeron and Jacques Revel (Paris: École des hautes études en sciences sociales, 2005), 279.

[3] “Décorateur de dessin animé,” interview with Zyk and Zaza, production designers for *Titeuf*, *Tous à l’ouest*, *Persepolis*, *Le chat du rabbin* and *Ernest et Célestine*, in *Cinéma d’animation: la French Touch*, ed. Laurent Valière (Paris: Éditions de La Martinière, 2017), 60-61. Translation by Timothy Barnard.

[4] “Adapter une bande dessinée en film d’animation,” interview with Marjane Satrapi, in *Cinéma d’animation: la French Touch*, ed. Laurent Valière, 174.

[5] René Laloux, *Ces dessins qui bougent. 1892-1992: cent ans de cinéma d’animation* (Paris: Dreamland éditeur, 1996), 124.