

BOUCHRA

Un film de Orian Barki et Meriem Bennani

LE 3 JUIN AU CINÉMA



FESTIVAL INTERNATIONAL
DU FILM INDÉPENDANT
DE BORDEAUX



FESTIVAL
INTERNATIONAL
DU FILM
DE LA ROCHE-SUR-YON



BOUCHRA

FORMAT : ANIMATION 3D

DURÉE : 82 MINUTES

ANNÉE DE PRODUCTION : 2025

LANGUES : ARABE MAROCAIN, FRANÇAIS, ANGLAIS

PAYS : ITALIE, MAROC, ÉTATS-UNIS

1.85 - 5.1 - COULEUR - DCP

DISTRIBUTION

NORTE DISTRIBUTION

distribution@norte.fr

PRESSE

RENDEZ-VOUS

Viviana Andriani et Aurélie Dard

contact@rv-press.com



SYNOPSIS

Bouchra, 35 ans, cinéaste marocaine installée à New York, est paralysée par la peur de la page blanche. Un appel de sa mère depuis Casablanca ravive souvenirs et émotions enfouis. Au fil de leur échange, doux et fragile, une brèche s'ouvre, les images reviennent, les désirs aussi.

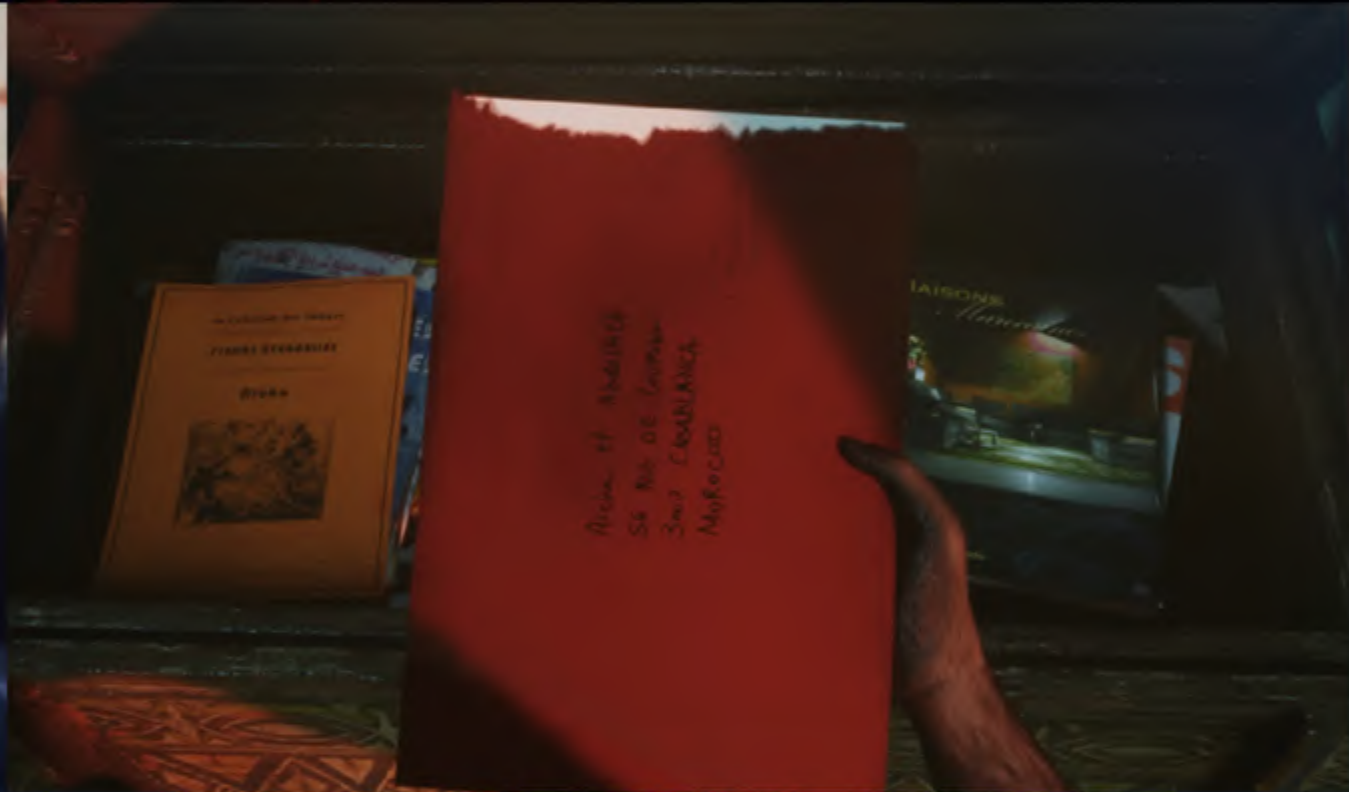
Un film en forme d'autofiction qui aborde, avec humour et tendresse, les relations mère/fille, le rapport à la création et où l'on verra comment une ourse séduit une coyote.



Cookiecutter

ÉQUIPE

RÉALISATION	Orian Barki et Meriem Bennani
PHOTOGRAPHIE	John Michael Boling
ANIMATION	Jason Coombs
SCÉNARIO	Orian Barki et Meriem Bennani Ayla Mbaret
Voix	Yto Barrada (Aïcha) Meriem Bennani (Bouchra) Dounia Berrada (l'actrice jouant Aïcha) Bouchra Benzekri (Yamna) Salima Dhaïbi (Lamia) Orian Barki (Yani)
DIRECTION ARTISTIQUE	John Michael Boling Jason Coombs
MUSIQUE ORIGINALE CHANSON ORIGINALE SUPERVISION MUSICALE	Flavien Berger en collaboration avec Thibaud Merle ZSELA et Flavien Berger Randall Poster et Milena Erke
PRODUCTION	Fondazione Prada (Italie) Hi Production (Italie) Two Lizards (États-Unis)





ENTRETIEN AVEC ORIAN BARKI ET MERIEM BENNANI

En quoi BOUCHRA s'inscrit-il dans la continuité de vos précédentes collaborations, notamment 2 LIZARDS ?

Meriem : BOUCHRA repose sur un principe similaire à celui de 2 LIZARDS : des animaux anthropomorphes animés en 3D sur fond de prises de vues réelles. La qualité de production de BOUCHRA est nettement supérieure grâce au travail incroyable du directeur de la photographie John Michael Boling et du responsable de l'animation Jason Coombs. Travailler avec eux nous a permis de développer un style qui reprenait certains des éléments que nous aimions dans nos travaux précédents, mais avec une approche plus cinématographique, capable de dérouler un récit plus long.

Orian : 2 LIZARDS était une série écrite sur le mode du journal intime, tout comme BOUCHRA, avec notre ton romantique et beaucoup d'humour, mais BOUCHRA est aussi plus sombre et plus mélancolique. 2 LIZARDS a été l'un des projets les plus amusants sur lesquels j'ai jamais travaillé. Nous nous sentions tellement inspirées et libres. La réalisation de BOUCHRA, en revanche, a été beaucoup plus délicate, car nous travaillions sur un sujet très personnel. Nous voulions nous assurer de bien faire les choses. Pour y arriver, on s'est attachées à toujours garder de la nuance.

En tant qu'artistes visuelles, quelle perspective votre pratique vous apporte-t-elle lorsque vous travaillez dans le domaine du cinéma, en particulier de l'animation ?

Meriem : Je pense que le fait de ne pas évoluer au sein de l'« industrie cinématographique » traditionnelle nous a habituées à produire des vidéos rapidement en suivant nos propres règles. Orian est une réalisatrice de documentaires qui s'occupe de tout, du tournage au montage, et je travaille pour ma part avec des formats et des supports très variés. Cette liberté est unique dans le domaine de l'animation, qui demande tellement d'argent et de main d'œuvre qu'il nécessite souvent des processus et des méthodes de travail extrêmement rigides. Bien sûr, nous avons dû suivre certaines règles pour mener à bien ce long métrage et abattre autant de travail avec une petite équipe, mais nous avons également pu réécrire continuellement et apporter des changements majeurs jusqu'à ce qu'on sente que le film avait trouvé son ton. Ces changements auraient été impossibles dans le cadre d'un processus d'animation traditionnel.

Orian : Je me suis demandée comment apporter de la spontanéité à ce média rigide qu'est l'animation ? Comment préserver sa souplesse ? Grâce à beaucoup de discussions ? Comment prendre des décisions au fur et à mesure ? Quand nous avons créé 2LIZARDS, nous pouvions travailler de manière spontanée car nous n'étions que deux et les épisodes étaient courts, d'une durée de deux à cinq minutes environ. Avec BOUCHRA, on a maintenu cette spontanéité en gardant une équipe réduite et en nous chargeant tous de plusieurs étapes de production. Par exemple, Meriem et moi nous occupions toutes les deux du montage, de la réalisation et du doublage des personnages. On pouvait donc enregistrer une scène, la monter avec des dessins temporaires, puis réenregistrer et développer l'histoire au fur et à mesure. Ce processus ne nécessite pas de réserver un studio d'enregistrement, de coordonner les acteurs, d'envoyer le tout au monteur, etc. Et au final, même certains dessins que j'avais réalisés provisoirement se sont retrouvés dans le film !

ENTRETIEN AVEC ORIAN BARKI ET MERIEM BENNANI

Pourquoi avez-vous choisi de raconter cette histoire avec ce style d'animation, avec des personnages qui prennent l'apparence d'animaux ?

Meriem : D'une certaine manière, le style d'animation et les animaux étaient déjà là. Avec 2 LIZARDS, nous avons trouvé un ton et un style pour raconter des histoires : le dialogue documentaire brut et spontané contrastant avec la puissance symbolique d'animaux qui parlent. Nous voulions voir ce que tout cela produirait avec une histoire plus longue. C'était le point de départ. L'animation est aussi un excellent moyen de créer à la fois une proximité et une distance avec Bouchra alors qu'elle évolue dans des mondes, des langues et des situations multiples. John Michael Boling et Jason Coombs ont également façonné le style et l'esthétique grâce à leur approche complètement originale de l'animation et à leur piratage, leur détournement du logiciel Blender qui devient avec eux un véritable outil artistique.

Orian : Bouchra est quelqu'un qui cherche à plaire à tout le monde, toujours maîtresse d'elle-même, mais elle porte en elle des émotions intenses et de la rage. Nous avons donc pensé qu'un coyote rendrait bien cette tension. C'est un animal sauvage qui a l'air domestiqué. C'était aussi un petit clin d'œil à Legoshi, le loup de la série animée BEASTARS.

Quelles sont les principales influences de votre style visuel ?

Meriem : Pour moi, ce sont les choses que je vois au quotidien : les premiers dessins animés américains, l'univers de la musique chaabi et du raï, et beaucoup de films. J'étais aussi une grande fan de CULTURESPORT, le projet d'animation de John Michael et Jason.

Orian : Quand on travaillait sur BOUCHRA, John Michael m'a dit que je devrais regarder CHUNGKING EXPRESS. Ce film est devenu une source d'inspiration visuelle pour beaucoup de plans.

Qu'est-ce qui vous a donné envie à toutes les deux de transformer vos expériences en un film comme BOUCHRA ?

Meriem : Nous avons toutes les deux principalement travaillé sur des documentaires ou avec des non-acteurs jouant leur propre rôle, donc intégrer nos vies dans un film nous a semblé un élan naturel. BOUCHRA a commencé comme une fiction scénarisée. Ce n'est qu'un an après le début de la production que nous avons intégré les appels téléphoniques avec ma mère. Rien de ce que nous avons écrit ne semblait aussi nuancé et fort que ces conversations.

Orian : Depuis que je connais Meriem, elle réalise des œuvres inspirées par sa famille et son foyer. Sa mère joue dans beaucoup de ses films, mais jamais en tant qu'elle-même. J'avais le sentiment qu'un jour, elle voudrait faire un film sur leur relation. Je suis honorée qu'elle m'ait confié cette histoire.

ENTRETIEN AVEC ORIAN BARKI ET MERIEM BENNANI

Quels défis avez-vous rencontrés en racontant une histoire aussi personnelle, impliquant vos propres amis et votre famille ?

Meriem : Au-delà des sensibilités évidentes, je dirais que le plus difficile a été de parvenir à « travailler ». Souvent, je n'arrivais pas à déterminer si certaines scènes étaient intéressantes ou au contraire très banales, faute de recul. C'est dans ces moments-là que je laissais Orian prendre les rênes et que je faisais confiance à son instinct narratif.

Orian : Il était important de trouver l'équilibre entre l'envie de faire avancer l'histoire et le respect des limites fixées par Meriem. Même si je connais Meriem intimement depuis des années et que je suis familière de sa relation avec sa mère, je suis étrangère à la culture et à la langue de l'endroit où se déroule l'histoire. Je voulais être consciente de ça et m'informer autant que possible avant de proposer mes idées sur l'histoire. Pour Meriem, le plus important était d'éviter de créer des personnages manichéens, « bons » ou « mauvais », pour éviter de répondre aux attentes d'un public occidental qui regarderait le film en pensant : « Oh, c'est tellement dur d'être queer au Maroc ». Mais j'avais aussi parfois l'impression qu'elle protégeait trop ses personnages, qu'elle évitait les conflits. C'était dans ces moments-là que je me demandais jusqu'où je pouvais aller. Finalement, faire avancer l'histoire a été une manière de créer et de réfléchir à partir de cette notion de conflit. Comment raconter une histoire captivante qui porte une tension sans trop s'appuyer sur un affrontement et sa résolution ? Comment dépeindre l'amour, la tendresse et l'attention dans ces relations mais aussi la distance et le silence qu'elles contiennent ?

En quoi BOUCHRA a-t-il changé votre façon de travailler ensemble ?

Meriem : L'essence même de notre collaboration n'a pas changé : nous connaissons toutes les deux les points forts de l'autre, et savons quand il faut s'arrêter pour laisser l'autre prendre le relais. Nous sommes peut-être juste mieux organisées maintenant.

Orian : BOUCHRA était notre premier long métrage, ce qui, dans le milieu du cinéma, signifie qu'on peut désormais en réaliser d'autres. On a créé une société appelée 2 Lizards Production et on travaille déjà sur notre prochain film !





ORIAN BARKI

FILMOGRAPHIE

- 2 Lizards (2020), mini-série animée
- Riconasty (2019), court métrage documentaire
- Destiny (2016), court métrage documentaire
- Shootingdays (2008), court métrage documentaire

MERIEM BENNANI

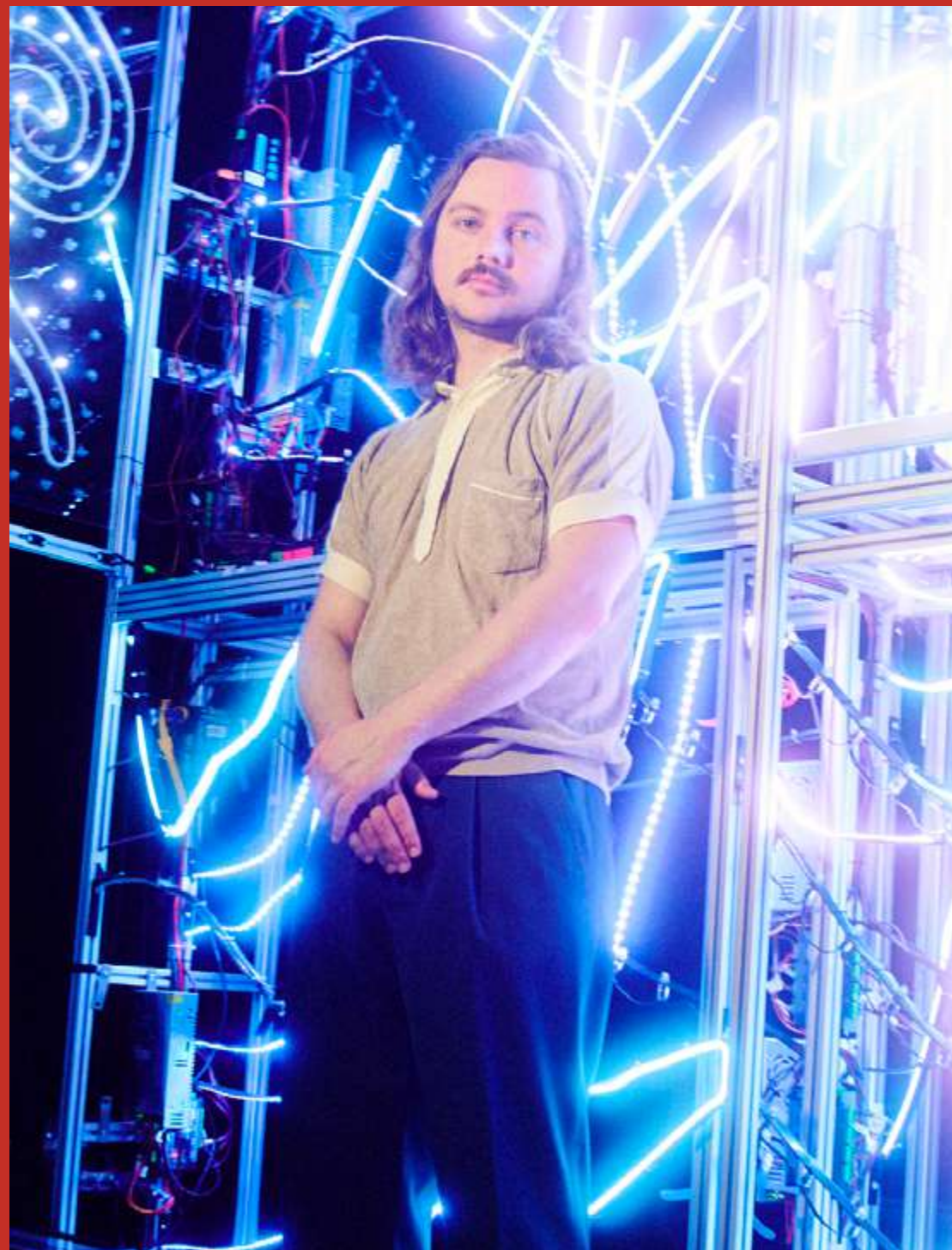
FILMOGRAPHIE

- Cursed Objects (2022), court métrage animé
- Trilogie Life on the Caps (2018-2022), courts métrages
- 2 Lizards (2020), mini-série animée
- Siham et Hafida (2017), court métrage et installation
- Ghariba (2017), court métrage et installation
- FLY (2016), court métrage et installation
- Gradual Kingdom (2015-2016), court métrage et installation

La série animée de Meriema et Orian, « 2 Lizards », a été diffusée pour la première fois sur Instagram, en pleine crise du COVID, au printemps 2020 et a été décrite par le New York Times comme « hypnotique [...] mêlant structure documentaire et surréalisme animé... à la fois profondément ancrée dans l'actualité et d'une fantaisie apaisante » (Jon Caramanica, avril 2020). La série a récemment été ajoutée à la collection permanente du MoMA et du Whitney Museum.

Née en 1985 à Tel-Aviv, en Israël, Orian vit et travaille à New York. Elle a réalisé des courts métrages documentaires et des publicités pour ESPN, PBS, Fader, Vogue, Nowness, Le Cinema Club, Dazed Magazine, et bien d'autres.

Née en 1988 à Rabat, au Maroc, Meriem vit et travaille à Brooklyn, New York. Elle a développé une pratique éclectique mêlant films, sculptures et installations immersives, présentés à la Biennale Whitney, au MoMA PS1, au musée Guggenheim, à Art Dubai, à la Fondation Vuitton à Paris, au Public Art Fund et à la Fondazione Prada à Milan. Ses films ont été présentés au Festival du Film de New York, au Festival du Film de Toronto, au Metrograph à New York et sur la chaîne Criterion.



FLAVIEN BERGER

DISCOGRAPHIE

- Plouf! (2025)
- Contrebande 02. Le disque de l'été (2024)
- Music for Maison d'en face (2023)
- Dans cent ans (2023)
- De la friche (2021)
- Radio Contre-Temps (2019)
- Contre-Temps (2018)
- Contrebande 01. Le Disque de Noël (2015)
- Léviathan (2015)

Né en 1986 à Paris, Flavier Berger, compositeur autodidacte, s'est rapidement fait un nom en apportant un vent de fraîcheur à la scène française. En 2015, après avoir étudié le design sonore à l'ENSCI et imaginé des installations visuelles avec le collectif *_sin~*, le musicien publiait *LÉVIATHAN*, album imaginé comme un moment suspendu dans les entrailles du présent. Suivront pour former une trilogie *CONTRE-TEMPS* en 2018 et *DANS CENT ANS* en 2023.

Au cinéma, il a notamment composé pour les courts métrages de Céline Devaux et son premier long métrage *TOUT LE MONDE AIME JEANNE*.

Flavier et Meriem travaillent ensemble depuis qu'ils sont étudiants, leurs pratiques sont amicalement liées. Oriane et Meriem se sont fidèlement tournées vers lui pour la composition de la musique du film *Bouchra*. Il a travaillé sur la composition avant même que le scénario ne soit terminé, infusant des productions variées tout au long du processus de création. Pour les versions finales avec les images, il s'est tourné vers Thibault Merle, flutiste et saxophoniste, entre autre, qui l'a accompagné dans l'interprétation de certains des thèmes, afin d'ajouter une nouvelle dimension aux pièces musicales, une profondeur cinématographique, un grain émotionnel particulier.

L'album de la musique originale composée pour *BOUCHRA* sortira en même temps que le film, sur le label *Vibrance*.

يبيعها بدينار

أنا بدينار

بدينار

عيلك

CRUQ

SANDWICHES - BOCADILLOS - BURGERS - DONUTS - BROWNIES

ATV

المسألة
التي في الصورة



ANIMATION

Notre approche de l'animation est peu conventionnelle. Traditionnellement, l'animation suit un processus rigide où l'histoire est figée avant la création des séquences, ce qui laisse peu de place à l'expérimentation. Nous avons choisi d'adopter un processus de travail de type documentaire, qui nous permet d'approfondir l'histoire tout au long du montage. Cette méthode nous permet d'obtenir un rendu naturel et vif.

Pour s'adapter à ce processus atypique, nous avons collaboré avec John Michael Boling et Jason Coombs (CULTURESPORT) pour créer un studio d'animation adapté à nos besoins. Cette configuration nous permet de jouer en continu avec les images et de les peaufiner, pour conserver un processus de narration dynamique.







DESIGN DES PERSONNAGES ET MOUVEMENT

Sous la direction de Jason Coombs, nos personnages sont conçus pour paraître réels, comme si l'on pouvait tendre la main pour effleurer leur peau et leur fourrure. Ils sont capables d'exprimer des émotions complexes à travers des expressions faciales subtiles, ce qui nous permet d'aborder l'animation comme un moyen de raconter des histoires pleines de nuances.





PHOTOGRAPHIE ET LUMIÈRE

La photographie, signée John Michael Boling, est sombre et mélancolique, créant une atmosphère à la fois immersive et chargée d'émotion. Nous essayons d'apporter du grain très cinématographique à l'aspect habituellement froid et lisse de l'animation 3D.



