

Making of Le Grand Méchant Renard

Dans le cadre de sa 36e édition, le festival Anima a organisé une rencontre professionnelle avec les trois principaux membres de l'équipe du « Grand Méchant Renard », le long-métrage d'animation dont la sortie est prévue pour ce mois de juillet 2017. Le producteur, Didier Brunner, le réalisateur, Patrick Imbert et l'auteur de l'œuvre originale, Benjamin Renner ont révélé quelques étapes clefs de l'élaboration du film.

Tout d'abord, Benjamin Renner nous raconte que « Le Grand Méchant Renard » est basé sur trois bandes dessinées qu'il a réalisées préalablement au film. Naissant d'anecdotes personnelles, elles ont ceci en commun de mettre en scène des animaux de ferme et de leurs prédateurs. Admirateur des Schtroumpfs ou des Contes du chat perché, Renner tend lui aussi, en quelque sorte, à raconter une fable sociale.

Voici les trois bandes dessinées...

« Il faut sauver Noël » s'inspire d'une anecdote d'enfance. Petit, Renner s'était inquiété pour un père Noël en plastique suspendu à la façade d'une maison voisine. N'imaginant pas qu'il pouvait s'agir d'une décoration, il craignait qu'il fût coincé et se demandait pourquoi personne ne le délivrait. Dans l'histoire de la BD, le canard et le lapin décident d'aider un de ces fameux pères Noël agrippé à une fenêtre. Mais en décrochant maladroitement la poupée, elle tombe dans une broyeuse. Persuadés qu'ils ont tué le vrai et unique père Noël, un canard et un lapin font des pieds et des mains pour remplacer le soi-disant défunt tandis qu'un cochon tente vainement de les persuader qu'il n'existe pas.

Initialement, « Un bébé à livrer » était un cadeau que Renner avait fait à son frère alors que sa femme était enceinte. C'est en postant la BD sur un blog que celle-ci est remarquée par un éditeur, puis publiée (NDLR :: Vraoum !). « Un bébé à livrer » raconte l'histoire d'une cigogne en route pour livrer un enfant à ses parents. Suite à un atterrissage indélicat, elle se fend l'aile. Désormais incapable de porter le colis, celle-ci délègue la mission à la fameuse équipe de bras cassés : le canard, le lapin et le cochon.

Dans la dernière bande dessinée du même nom « Le Grand Méchant Renard », Renner puise à nouveau dans son vécu. Petit, il visitait une ferme avec son père et s'arrêtait devant une poule couveuse. Alors qu'il était prêt à attendre patiemment que les œufs éclosent, son père l'informa que les poussins le prendraient pour leur maman s'ils le voyaient. N'ayant pas la prétention de devenir parent à son âge, il préféra s'en éloigner. La BD, quant à elle, raconte l'histoire d'un renard raté, incapable d'attraper une poule et de la dévorer. Suivant le conseil du loup, le renard vole des œufs, entend élever les poussins et les engraisser pour les dévorer plus tard. Mais, une fois sortis de leurs coquilles, les nouveaux nés l'appellent aussitôt « maman ». Le renard sera alors tiraillé entre son instinct maternel et le pacte conclu avec le loup, avec qui il était convenu qu'il partage la casserole.

Avant même que « Le Grand Méchant Renard » ne soit édité, Renner présente la bande dessinée au producteur Didier Brunner avec qui il avait déjà travaillé en tant que co-réalisateur (avec Vincent Patar et Stéphane Aubier) sur « Ernest et Célestine ». Celui-ci lui propose directement une adaptation en film. Benjamin Renner collabore alors avec Patrick Imbert, le réalisateur, et Jean Regnaud, le scénariste. L'adaptation demande beaucoup de

souplesse mutuelle. Si la structure demeure la même que celle de la bande dessinée, certaines scènes sont sacrifiées, d'autres modifiées pour les besoins du film. Tout en cherchant à rester le plus fidèles à l'œuvre originale, le travail d'adaptation requiert des arrangements et des ajustements qui demandent une collaboration continue.

Le premier compromis concerne l'adaptation des décors...

Dans la bande dessinée, Renner fait de l'acting des personnages sa priorité. Il accorde alors beaucoup moins d'importance aux décors. Limités à l'essentiel, ceux-ci servent seulement à situer l'action, mais ils ne sont pas porteurs de significations propres. Ils présentent le lieu, ni plus, ni moins.

Renner avoue que les décors ne sont pas son point fort. Le style épuré du trait fonctionne pour la bande dessinée, mais le maintien de cette esthétique minimaliste lorsque l'image est animée pose problème. Le rendu est fade et les moyens narratifs et artistiques sont limités. Il y a donc un travail important à réaliser sur ceux-ci. Il faut enrichir l'illustration pour dynamiser la mise en scène en jouant sur les échelles de plan et les différents points de vue et en remplissant les vides d'information que constituent les halos blancs de la bande dessinée.

En termes de ton et d'ambiance, ils voulaient que se dégage une plus grande énergie. Concrètement, les collaborateurs s'associent avec la même équipe d' « Ernest et Célestine », allant jusqu'à reprendre certains décors aquarellés tels quels. Puisqu'ils y sont familiarisés, ils transposent et adaptent les mêmes techniques et outils utilisés lors de la réalisation de ce précédent long-métrage. Ils y voient un bon moyen d'optimiser leur temps et leurs connaissances. Autrement dit, ils font ce qu'ils savent déjà faire. Par contre, l'effet aquarelle des décors est exclusivement un travail d'ordinateur, ce qui n'était pas toujours le cas pour « Ernest et Célestine ».

Malgré leur pauvreté dans la bande dessinée, les décors offraient une certaine base aux dessinateurs. Pour les voix, c'est une autre paire de manches puisqu'elles sont fondamentalement inexistantes.

Renner tient compte du fait que le lecteur laisse libre cours à son imagination pour constituer les différentes voix des personnages, quel que soit le support d'un dialogue écrit. Dans le cadre d'un film d'animation, les voix sont arbitrairement choisies. Renner sait qu'il doit être réfléchi et pointilleux sur le choix des acteurs qui incarneront les voix des personnages. C'est par elles que le loup, le renard, la poule, la cigogne ou les poussins prendront véritablement vie.

Le parti-pris qu'il choisit est naturaliste. Les voix des personnages du « Grand Méchant Renard » se distinguent des voix classiquement entendues dans les dessins animés. Ici, les comédiens sont choisis pour leur voix propre, non pour leur talent d'imitateur. Ils reçoivent l'indication de ne pas produire des sons animalesques, mais de travailler la sincérité humaine de leurs cordes vocales. Par exemple, l'apport de Céline Ronté est considérable pour la poule à qui elle donne sa voix. Son expérience de la scène améliore véritablement le personnage, lui conférant du cachet et du caractère ; sa présence vocale très théâtrale stimule la mise en scène. C'est Christophe Lemoine qui prête sa voix à la cigogne. À l'origine, lui aussi est comédien. Par son jeu vocal, il tonifie la personnalité du personnage. Son coffre et son humour apportent une plus-value comique et rocambolesque à l'oiseau.

Les comédiens sont invités à donner d'eux-mêmes et à se laisser porter par leur fantaisie. Pour assurer à l'acteur un espace-temps d'expression et d'improvisation suffisant, il est de bon usage de maintenir une certaine fixité dans le montage. S'il n'y a pas de raisons de couper, l'action continue de se dérouler à l'intérieur d'un même plan. C'est pour cette raison, que les voix originales sont enregistrées en amont de l'animation. L'acteur n'est alors pas tenu de synchroniser son jeu avec le mouvement labial du personnage qu'il incarne. C'est l'animation qui suit les inflexions de la voix, et non l'inverse.

À l'enregistrement, il arrive que les acteurs butent sur les mots ou ne parviennent simplement pas à s'approprier le texte. Il faut alors modifier les dialogues. L'enjeu est d'autant plus grand que les trois bandes dessinées dont s'inspirent le film sont très bavardes. Certains dialogues de la bande dessinée sont agréables à lire, mais dès qu'ils sont prononcés à voix haute perdent leur limpidité initiale. Parfois, au moment même de l'actualisation en parole, leur effet comique s'atténue, voire disparaît. Quand le « lu » est « dit », le ton change et la subtilité n'est pas toujours rendue. Les petites blagues, efficaces dans le cadre de la bande dessinée, ralentissent le rythme du film. L'adaptation consiste alors à transposer certains éléments dialogués en gag visuel. La structure de l'histoire est maintenue, c'est l'intérieur des scènes qui se modifie.

D'autres éléments de la bande dessinée doivent être repensés pour l'adaptation en film. Il s'agit notamment des poussins. Dans la bande dessinée, ils sont indifférenciés et interchangeable. Sans morphologie singulière ni prénom, les poussins représentent une entité. Une fois qu'ils sont animés, il est évident qu'il faille donner une voix et un corps singuliers pour chacun. Renner doit alors penser l'individualisation des poussins, leur donner une personnalité pour les rendre reconnaissables et distinguables les uns des autres. Ils ne doivent plus former une masse homogène, mais être reconnus comme trois individus à part entière.

Et la musique...

Benjamin Renner confie qu'il voulait travailler sans maquette musicale. Pour lui, la démo risquait d'habituer l'équipe qui aurait eu du mal à s'en défaire, rendant compliqué l'acceptation de la « nouvelle » composition définitive.

A ce propos, Renner et le réalisateur se mettent d'accord pour une instrumentation intimiste. Pas de grand orchestre symphonique ! Benjamin Renner appréciait beaucoup le travail du compositeur Robert Marcel Lepage, qu'il avait remarqué dans les films Il lui propose de collaborer sur « Le Grand Méchant Renard » et Robert-Marcel Lepage accepte volontiers.

Le producteur, Didier Brunner, compare le rapport entre le musicien et le réalisateur à une partie de ping-pong. Très flexible, le compositeur exécute les indications tout en insérant une aura plus personnelle. Il parvient à composer une musique signifiante sans pour autant être redondante avec l'image animée. Celle-ci ajoute tantôt un commentaire affectif tantôt un commentaire comique. La musique, dit Brunner, joue un rôle clef dans la comédie visuelle, notamment par le léger côté country folk de la composition.

De même qu'il faut laisser un espace-temps aux acteurs pour poser leur voix sur les images, il faut laisser au compositeur de la place pour s'exprimer. Concrètement, les collaborateurs insistent, au niveau de la mise en scène, pour que la musique se laisse couler et imprègne

chaque plan. Les violons doivent avoir le temps de s'y installer pour créer la sensation attendue. Autrement, la scène ne communique pas la dimension émotive nécessaire.

Enfin, la conférence se termine avec un mot sur la société de production Folivari, dont Didier Brunner est le fondateur. L'équipe explique que l'image est intégralement réalisée dans les studios de la production. Une dizaine d'animateurs, quatre décorateurs, un coloriste...
Finalement, disent-ils, l'équipe régulière est assez réduite par rapport au nombre de personnes travaillant en moyenne sur long-métrage d'animation. Mais ce qui fait leur force, c'est la concentration des activités autour de l'image. Ils sont parvenus à obtenir assez de financement que pour ne rien délocaliser (budget global du film: 3M d'euros). L'équipe de réalisation étant toujours proche des équipes d'animateurs, ils ont bénéficié d'un confort de travail qui leur a permis de concentrer toute leur force sur la maîtrise artistique. Le résultat leur plait beaucoup. Il n'y a plus qu'à attendre la sortie.