



REDÉCOUVREZ LE CHEF-D'ŒUVRE
DE JACK LONDON

CROC-BLANC

UN FILM DE ALEXANDRE ESPIGARES



SUPERPROD ANIMATION, BIDIBUL PRODUCTIONS et BIG BEACH
en association avec WILD BUNCH
présentent

CROC-BLANC

Un film d'**ALEXANDRE ESPIGARES**

D'après l'œuvre de
JACK LONDON

Avec les voix de
VIRGINIE EFIRA, RAPHAËL PERSONNAZ
et **DOMINIQUE PINON**

Scénario, adaptation et dialogues de
PHILIPPE LIORET, SERGE FRYDMAN
et **DOMINIQUE MONFERY**

France - Luxembourg - Durée : 1h25 - Image : scope - Son : 5.1 numérique

SORTIE CINÉMA LE 28 MARS

Distribution

WILD BUNCH DISTRIBUTION

65, rue de Dunkerque - 75009 Paris

Tél. : 01 43 13 21 15

distribution@wildbunch.eu

Relations Presse

BCG PRESSE

23, rue Malar - 75007 Paris

Tél. : 01 45 51 13 00

bcgpresse@wanadoo.fr

Les photos et les textes du dossier de presse sont téléchargeables sur :

<http://crocblanc-lefilm.com/presse/>

wild bunch

SYNOPSIS

CROC-BLANC est un fier et courageux chien-loup.

Après avoir grandi dans les espaces enneigés et hostiles du Grand Nord, il est recueilli par **CASTOR-GRIS** et sa tribu indienne. Mais la méchanceté des hommes oblige **CASTOR-GRIS** à céder l'animal à un homme cruel et malveillant.

Sauvé par un couple juste et bon, **CROC-BLANC** apprendra à maîtriser son instinct sauvage et devenir leur ami.

POUR LA PREMIÈRE FOIS EN ANIMATION !





NOTE D'INTENTION

ALEXANDRE ESPIGARES

(RÉALISATEUR)

COMMENT ÊTES-VOUS ARRIVÉ SUR LE PROJET ?

Fin 2014, je suis contacté par **LILIAN ECHE**, un des producteurs du film, qui souhaite me proposer la réalisation de *Croc Blanc*. Je lis le scénario et je suis emballé. Il me parle parce qu'il se situe au-delà de ce qu'on a l'habitude de voir en termes de film d'animation familial. Mon premier réflexe a été de vouloir en faire un western à l'italienne. Étant moi-même fan du genre, je voyais une opportunité de m'engager sur cette voie. Pour une fois les animaux ne parlaient pas, ne chantaient pas. Nous étions dans une logique qui était de suivre l'animal dans la nature, sans dialogue ; un parti-pris que j'ai voulu à tout prix préserver. Et même quand on passe du côté des humains, je ne voulais pas que cela soit trop bavard. Un film doit à mon avis se raconter en premier lieu par l'image et non par les mots. Sans vouloir dénigrer quoi que ce soit, je trouve que les films d'animation ont souvent tendance à sur-expliquer l'intrigue, à trop prendre le spectateur par la main. En particulier les enfants dont on redoute souvent qu'ils ne comprennent pas tout, ce que je ne crois absolument pas.

Ensuite, j'ai rencontré **STÉPHANE GALLARD** et **ANTOINE POULAIN**, qui s'occupaient de la création graphique, et qui avaient déjà passé pas mal de temps à travailler sur les personnages et leur look. Leur travail a achevé de me convaincre. J'ai beaucoup aimé la direction qu'ils avaient empruntée. Nous étions sur des designs réalistes sensiblement augmentés, c-à-d que les proportions d'un personnage pouvaient être exagérées par rapport à la réalité. Pour certains d'entre eux on frôle la caricature. J'ai un faible pour les gueules qu'on peut voir dans les westerns italiens, des visages à la frontière de la grimace comme celui de **KLAUS KINSKI** par exemple. J'ai immédiatement vu des gueules et c'est exactement ce que je voulais. J'ai continué dans cette lignée et leur ai montré des visages de personnages de films de **SERGIO LEONE** et **SERGIO CORBUCCI** à partir desquelles nous avons travaillé pour créer le reste de la faune humaine de Fort Yukon.

VOUS AVIEZ DES FILMS RÉFÉRENCES EN PARTICULIER ?

C'est un patchwork (rires). Il y a du western bien sûr, en particulier **LE GRAND SILENCE** de **CORBUCCI**, son **DJANGO** avec **FRANCO NERO**. Mais également le **JEREMIAH JOHNSON** de **SIDNEY POLLACK** ou encore **CONAN LE BARBARE** de **JOHN MILIUS** qui est un de mes films culte. Et j'ai enfin un faible pour **LE PACTE DES LOUPS** et le travail de **CHRISTOPHE GANS** en général.

BEAUCOUP DE CHOSES ÉTAIENT DÉJÀ AVANCÉES LORSQUE VOUS ÊTES ARRIVÉ SUR LE PROJET. DU COUP VOTRE MARGE DE LIBERTÉ ?

On m'a tout de suite demandé de m'approprier le film. J'ai pu reprendre le scénario à ma sauce. Il y en avait deux moutures, une première plus ancienne puis celle sur laquelle **PHILIPPE LIORET** avait travaillé. J'ai pu choisir ce qui me semblait marcher le mieux dans chacune, marier des scènes ou en couper. Ainsi, nous avons peu à peu finalisé un scénario qui, en termes d'enjeux et de rythme, plaisait à toute l'équipe. Puis est arrivée la phase de storyboard qui nous a permis de constater que ce qui fonctionnait à l'écrit ne fonctionnait pas nécessairement à l'image. Il y avait parfois des redondances.

Une fois que l'animation (technique qui consiste à visualiser dynamiquement un story-board sous forme de diapositives qui s'enchaînent, ndlr) a été réalisé, nous avons constaté que le film était encore trop long. Il a donc fallu resserrer, rééquilibrer le récit. Evacuer certains personnages (pour des raisons également de temps et de budget). Dégrossir. Et progressivement tout s'est mis en place.

AVEZ-VOUS EU BESOIN DE REVENIR AU LIVRE DE JACK LONDON POUR PRÉPARER LA MISE EN SCÈNE ?

J'ai commencé par lire **CROC-BLANC** afin de me familiariser avec le roman avant d'entamer mon travail sur le scénario. J'avais juste une image mentale de ce roman que je connaissais de nom, mais que je n'avais jamais lu. Une sorte d'image d'Epinal du loup dans sa forêt et des grands espaces qui est en réalité très éloignée du ton du roman. Je me suis rendu compte que même les gens qui ont lu le roman ne se souviennent pas toujours de la violence, de ces passages du livre disons moins glamour. On se souvient plus volontiers de ce jeune louveteau qui court dans les bois avec sa mère mais pas toujours du reste comme les combats de chiens, des hommes dévorés par des loups...

J'ai donc retravaillé le scénario pour ne pas faire figurer à l'image la violence mais la retranscrire d'une certaine manière. La faire ressentir, sans la montrer. En résumé, ramener ce que l'on perdait par l'image, par un travail sur le son et sur la lumière.



QUELLES ONT ÉTÉ LES LIGNES DIRECTRICES DE VOTRE MISE EN SCÈNE, VOS AMBITIONS ?

Je voulais rester proche de **CROC-BLANC**, épouser son point de vue et l'imposer comme le héros de l'histoire. Pour les scènes en extérieurs il fallait qu'on soit presque dans le naturaliste, dans le documentaire. Tout en modifiant cet axe lorsque la narration l'exigeait, notamment lors des scènes de combats de chiens. Mais j'avais également envie d'une certaine mélancolie. Et de ne pas aller vers l'évidence, oser des directions peut être inattendues pour un film d'animation. Je souhaitais aussi travailler sur le fait que, biologiquement, **CROC-BLANC** est à la fois chien et loup. Et qu'en fonction des scènes, il fallait déterminer quelle partie de sa nature allait prédominer. Cette dualité entre sa nature profonde et ce que la vie lui apprend a vraiment nourri la mise en scène. Et cette dualité connaît son paroxysme dans une scène où **CROC-BLANC** s'apprête à attaquer **BEAUTY SMITH** et **MAGGIE** lui ordonne d'arrêter. **CROC-BLANC** se retrouve à ce moment le cul entre deux chaises : écouter sa nature profonde et dépecer son bourreau ou au contraire revenir à un comportement de chien domestiqué et obéir à son maître.

Finalement il se ravise et donne raison à **MAGGIE**.

Encore une fois, la volonté était de toujours revenir vers **CROC-BLANC**. Toutes proportions gardées, les humains ne sont quasiment que des « figurants ». Ils ne sont là que de passage dans la vie de **CROC-BLANC**. La caméra par exemple est souvent placée à hauteur de hanches pour un humain ce qui correspond à peu près à la hauteur de tête de **CROC-BLANC**. On est avec lui sans être par principe dans son point de vue. Et pour cela on a beaucoup joué avec le son. Lorsque par exemple **CROC-BLANC** rentre dans la ville, un endroit qu'il ne connaît pas, les bruits lui sont étrangers. La foule de gens, le piano du saloon, les rires et cris des gens, les bruits des chaussures sur le bois, tout cela constitue un fond sonore qui d'une certaine manière l'agresse. Cela diffère des bruits de la nature plus homogènes, plus équilibrés.

VOUS AVEZ CHOISI DE TRAVAILLER SUR LE SCOPE...

Ce fut un choix qui me semblait presque évident pour le sujet que nous allions aborder. Je voulais bien sûr faire la part belle aux grands paysages et en même temps, lorsque nous sommes près des personnages et que le cadre



est resserré, il était important de donner au spectateur assez d'informations sur l'environnement dans les plans précédents. Je souhaitais lui donner à travers les décors de quoi nourrir un cadre plus restreint. Les plans comprennent aussi souvent des zones de flou ou de vide. J'avais envie que le spectateur puisse reconstruire mentalement ce qui se passe au-delà de son champ de vision.

UNE DES SCÈNES LES PLUS FORTES TANT SUR LE PLAN DU GRAPHISME QUE DE LA MISE EN SCÈNE EST CELLE OÙ UN LYNX ATTAQUE CROC-BLANC ET SA MÈRE...

Je l'ai abordée de manière très technique car je voulais que cette séquence reste toujours lisible en termes de géographie du lieu et de directions de déplacement des personnages.



Je n'aime pas quand je n'arrive pas à situer les personnages dans un lieu lors d'un combat. Cela me sort du film. J'ai besoin de pouvoir situer l'action à tout moment. Les séquences d'action ont tendance à être sur-découpées dans les productions américaines dans un souci de dynamisme. C'est pour cela que j'aime tant le cinéma de Hong Kong qui fait la part belle aux plans larges et offre un champ d'action plus grand à ses protagonistes. Du coup j'ai approché cette séquence en dessinant un plan, en plaçant les personnages dedans et en dessinant de manière très précise les directions où ils allaient. Avec aussi cette idée que le lynx semble naître de la nature. Avant même de le voir, j'avais envie que l'on perçoive juste la vapeur de sa respiration.

C'EST UNE ÉPOPÉE MAIS LES MOUVEMENTS DE CAMÉRA NE VERSENT JAMAIS DANS UN LYRISME DÉBORDANT. ILS PARTICIPENT PLEINEMENT À LA NARRATION...

J'ai en effet limité les mouvements de caméra au minimum. J'ai souvent privilégié les plans fixes ou des mouvements flottants très subtils. En fait, lorsque la caméra bouge, c'est pour une raison précise. Afin de mettre l'accent sur un élément narratif dans le cadre. Je ne voulais pas de caméra libre. C'est ce que je disais aux responsables du layout: pensez comme des cadreur. Vous êtes sur un plateau, avec des dollies, des grues etc. et vous ne pouvez pas dépasser certaines contingences techniques comme la hauteur de prise de vues. Même si parfois je me suis offert une ou deux exceptions à cette règle. Pareil, lorsque la caméra suit un animal en mouvement, je ne voulais pas de mouvement simultané. Je voulais un soupçon de décalage comme si le cadreur ne savait pas où allait aller l'animal. Du coup, je demandais plusieurs images de retard afin de simuler ce temps de latence entre l'animal qui s'échappe et le cadreur qui tente de le suivre et de refaire le point.

UNE PARTIE DU FILM EST FILMÉE EN MOTION CAPTURE... QUEL A ÉTÉ SON APPORT DANS VOTRE TRAVAIL ?

Cela s'est avéré par exemple très pertinent pour les scènes de foules. En particulier celles qui se massent pour assister aux combats de chien. On plaçait les comédiens par groupe dans un endroit puis on les déplaçait. Et leurs mouvements étaient toujours différents. Alors que souvent dans l'animation traditionnelle, ces mouvements sont identiques, comme des copiés collés. Là en revanche on a une foule très vivante où les personnages interagissent, parlent. Et la motion capture allait dans le sens de ce « réalisme » dont nous parlions précédemment.



DU COUP, VOUS AVEZ DIRIGÉ LES ACTEURS ?

J'avoue que c'est la partie du travail que je redoutais un peu car en tant qu'animateur j'étais surtout habitué à travailler seul devant mon écran ou un miroir. Nous n'interagissons que rarement avec les acteurs sauf indirectement lorsqu'on nous livre des vidéos des enregistrements des voix des comédiens qui doublent les personnages. Mais là je me retrouvais à les diriger et je me suis rendu compte que j'aimais cela. Un acteur va vous donner des mouvements, des manières qui leur sont propres et qui contribuent à caractériser le personnage, ce qui nourrit la mise en scène. Y compris au niveau des expressions du visage. C'est la même chose avec les chiens. Lorsqu'il courait, Hermès le chien qui sert de référence pour l'animation de **CROC-BLANC** avait tendance à secouer la tête. Idée à laquelle nous n'aurions peut-être pas songé et qui donne de la personnalité au personnage du film. Et dans sa course, l'animal ne trace que rarement une vraie ligne droite. Alors qu'en animation, par facilité technique, c'est un réflexe que l'on peut avoir. La motion capture nous a permis de filmer et retranscrire une trajectoire plus erratique, avec ces « accidents » que l'on recherche et qui rajoutent du naturel aux mouvements.

LE TRAVAIL SUR LA LUMIÈRE EST IMPRESSIONNANT DE BEAUTÉ ET DE FORCE NARRATIVE...

Les premières décisions de lumière - autrement dit savoir si nous sommes de jour, de nuit, si la lumière est zénithale ou rasante - me revenaient. Simplement parce qu'elles étaient inhérentes à la mise en scène. Après, pour ce que j'appellerai les « ambiances » lumières, nous avons travaillé avec **STÉPHANE** car il a un œil plus aguerri que le mien dans ce domaine. Globalement le film est dans une tonalité très naturaliste, presque documentaire. Certaines scènes d'extérieur font très « National Geographic ». En revanche, parfois, nous avons poussé les curseurs mais toujours en rapport étroit avec la dramaturgie.

Nous voulions qu'il ait un contraste marqué entre la nature et la civilisation. Avec, pour cette dernière, une volonté de donner un côté plus artificiel au monde des humains comme par exemple des nuits américaines. Presque une aberration dans un film d'animation, car il est question de simuler un subterfuge du cinéma de prise de vue réelle qui consiste à filmer de jour et à mettre un filtre bleu sur l'objectif afin de simuler la nuit. Par conséquent les personnages se retrouvent avec des ombres portées au sol alors que nous



sommes en pleine nuit. Pour les scènes de combats de chiens nous sommes allés chercher dans quelque chose de plus expressionniste : contrastes forts, longues ombres, couleurs subjectives. En plus tout cela va crescendo au fur et à mesure que les combats se succèdent. Il y a par exemple dans ce décor des feux qui brûlent en arrière-fond et qui confèrent un aspect antichambre de l'enfer.

VOUS AVEZ ÉVOQUÉ L'IMPORTANCE DU SON DANS CE FILM... POUVEZ-VOUS NOUS EN DIRE PLUS ?

J'ai travaillé avec un bruiteur formidable, **BERTRAND BOUDAUD** et les sound designers **NICOLAS TRAN TRONG**, **NICOLAS LEROY** et **PIERRE VEDOVATO** qui nous ont livré une base de sons impressionnante. Comme je vous le disais, j'ai beaucoup travaillé sur le son subjectif de **CROC-BLANC**. Nous sommes dans son point de vue. Derrière lui, hors champ, on saisit des bruits, des bribes de dialogues, des gens qui crient son nom... Cela me permettait de continuer à ramener le film à sa perception. Certains bruits doivent être amplifiés presque artificiellement afin de leur donner l'impact nécessaire à l'écran. C'est p.ex. le cas lorsque **BEAUTY SMITH** frappe la tête de **WEEDON** avec sa canne. Nous avons fait plusieurs essais et je trouvais à chaque fois que l'on ne percevait pas assez le bruit du métal. Cela ne faisait pas assez mal. **NICOLAS TRAN TRONG** m'a proposé de rajouter un son grave avec son logiciel. Son qui passait par un caisson de basse, ce qui provoquait une vibration que l'on ressent dans le corps. Et c'est exactement ce dont j'avais besoin.



POUR LA MUSIQUE VOUS AVEZ TRAVAILLÉ AVEC BRUNO COULAIS QUI LIVRE UNE PARTITION ASSEZ DIFFÉRENTE DE CE QUE L'ON A L'HABITUDE D'ENTENDRE CHEZ LUI...

J'avais envie qu'il ose des sons plus expérimentaux. Je lui avais donné un cadre assez précis, mais à l'intérieur de ce cadre il était libre de ses mouvements. J'avais envie d'influences celtiques subtiles dans la musique. J'aime assez ces sonorités et j'ai pu justifier ce choix musical par le fait qu'à cette époque-là, beaucoup de colons venaient d'Irlande ou d'Écosse. Je voulais des instruments comme le fiddle, la flûte celtique, le Bodhran. Bruno m'a même rajouté un genre de cornemuse et un dulcimer.

Je désirais aussi de vrais moments de silence. Qu'il y ait un équilibre entre la musique et son absence. Et **BRUNO COULAIS** m'a suivi dans cette direction.

Aussi, je ne voulais pas de piano. **BRUNO** a été complètement d'accord, le piano étant un instrument d'intérieur, encombrant, avec un son presque trop sophistiqué et moins à même de retranscrire le côté « sans artifices » des grands espaces. Le seul piano que l'on entend dans le film est un piano mal accordé dans un saloon. L'idée était de jouer sur des sonorités plus brutes lorsque nous sommes dans le monde des animaux et de passer à une orchestration plus sophistiquée pour la civilisation. Je lui ai demandé de ne pas hésiter à aller chercher des sonorités très simples, comme p.ex. des bois qui s'entrechoquent ou des bruits de cailloux... des percussions du quotidien en quelque sorte.

Pour la partie orchestre nous avons collaboré avec l'Orchestre Philharmonique du Luxembourg sous la direction de **GAST WALTZING**. Nous avons 84 musiciens, ce qui à ma connaissance est assez rare pour un film d'animation européen. Il fallait au moins cela pour donner toute l'ampleur nécessaire au film.





NOTE D'INTENTION

STÉPHANE GALLARD

(DIRECTEUR ARTISTIQUE)

COMMENT ÊTES-VOUS ARRIVÉ SUR LE PROJET ?

J'ai commencé à travailler sur le projet il y a six ans. Lorsque **CLÉMENT CALVET**, le producteur, est venu m'en parler, il a posé sur mon bureau le script sobrement accompagné de quelques recherches et documentation.

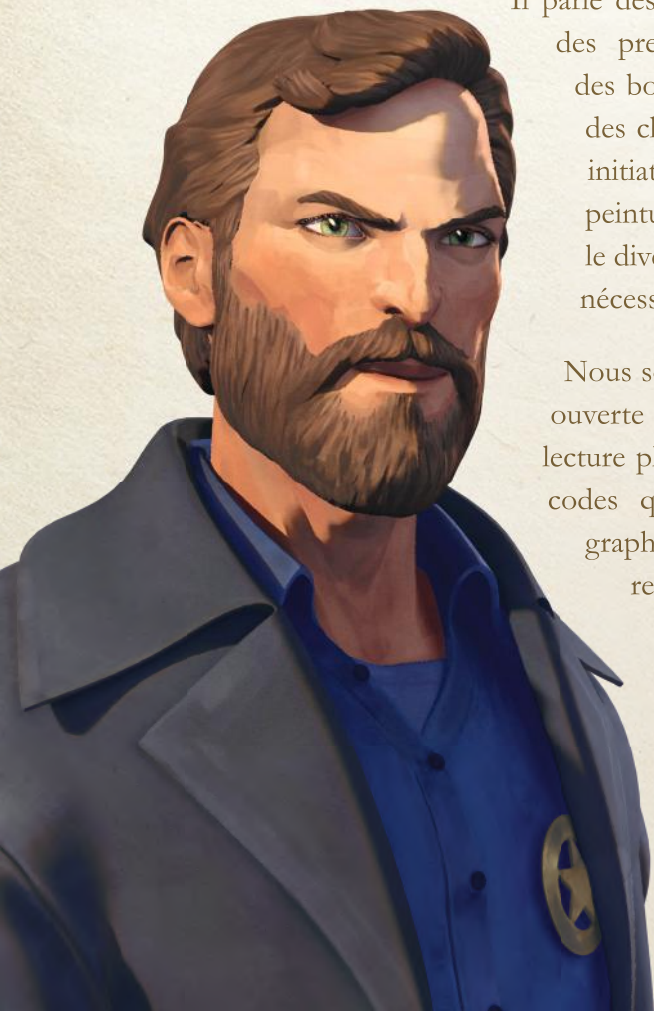
Je lui ai demandé quelle serait ma latitude sur ce projet et il m'a répondu que le champ était libre. Que nous étions à un moment donné où les gens étaient prêts à se lancer dans l'aventure et accueillir le film avec une proposition forte et signée.

QUELLES PREMIÈRES DIRECTIONS AVEZ-VOUS PRIVILÉGIÉES POUR L'ADAPTATION ?

J'ai voulu dès le départ continuer l'idée initiale d'un hommage et d'une prolongation du roman de **JACK LONDON**. Que ce ne se soit pas une adaptation à la Disney. Sans que ce soit péjoratif dans ma bouche. **CROC-BLANC** est transgénérationnel.

Il parle des étapes pour grandir, des premiers pas maladroits, des premières rencontres interrogatives et dangereuses, des bonnes rencontres qui vous rendent capables de faire des choix de vie. C'est un roman plutôt dur, d'aventures, initiatique mais c'est aussi une critique sociale, une peinture de l'époque. Or une animation, plutôt portée sur le divertissement et destinée à un public très jeune, l'aurait nécessairement trahi.

Nous sommes désormais à une époque où l'animation s'est ouverte avec des films plus audacieux, avec des niveaux de lecture plus variés et une mise en scène nourrie par d'autres codes que ceux de l'animation. De nouvelles identités graphiques ont fait leur apparition et la 3D permet de rendre des styles graphiques très différents. Autant de possibilités qui nous permettaient avec **CROC-BLANC** de ne pas aller dans des univers trop réalistes, tout en proposant une image de facture « classique ».



CELA PASSAIT PAR QUELLES EXIGENCES ?

Dès le départ nous savions que nous ferions appel à de la motion capture pour mettre en place l'animation des humains, ensuite complétée d'animation Key Frame pour pouvoir restituer un jeu d'acteur démonstratif et conférer une forte incarnation aux personnages. Nous savions également que les chiens ne parleraient pas et que nous n'aurions pas de voix off qui expliciterait l'état émotionnel du chien et qui apporterait un point de vue trop distancié.

Nous souhaitons que le film propose le point de vue de **CROC-BLANC**, et que sans se mettre à sa place en plan subjectif, il serait le vecteur du récit. Nous suivrions l'histoire à sa hauteur. Tout cela était déjà engagé dans le script initial mais c'est la vision d'**ALEXANDRE ESPIGARES** qui a définitivement acté de cette proposition originale. Si **PHILIPPE LIORET** a eu un apport remarquable au script, c'est **ALEXANDRE** qui a su trouver la direction et le positionnement familial du film, susceptible de toucher un jeune public sans mièvrerie ni réalisme cru ou documentaire.



LES DÉCORS DU FILM SONT MAGNIFIQUES, HOMMAGE À TRAVERS LEUR FORCE ÉVOCATRICE AUX GRANDES ÉCOLES DE PEINTURE. QUELLES ONT ÉTÉ VOS RÉFÉRENCES ?

Les grandes peintures de voyages, la grande époque de l'illustration américaine qui célébrait toute la conquête de l'Ouest, ainsi que le travail de **N.C WYETH** que l'on retrouve dans les affiches et les couvertures des romans d'aventures qui possèdent très souvent un relief historique et documentaire. Il y a de l'épique dans ces images, un aspect très « peinture » avec de l'inachevé que l'on retrouve par ailleurs dans des tableaux français du 19^e siècle.

POURQUOI JUSTEMENT, À L'HEURE OÙ L'ANIMATION PEUT OFFRIR DE SPECTACULAIRES DÉTAILS AVEZ-VOUS CHOISI UNE IMAGE QUI OSE L'ABSTRAIT, L'INACHEVÉ COMME VOUS LE DITES ?

C'est un film assez raisonnable en termes de budget et mon premier engagement était de pouvoir offrir une image qui ne soit ni fantasmée, ni idéale mais possible. Nous connaissions nos outils, avions envie de valoriser le travail et le jeu des acteurs via la motion capture... pas question de superposer des voix sur des personnages avec un seul argumentaire qui serait économique. Il fallait donc qu'à chaque étape du film nous ayons une valeur ajoutée. Pour rester dans les limites de notre budget il fallait être intelligents à l'image. Je savais que nous ne pourrions pas « raconter » chaque matière comme on peut le faire dans un film à très haut budget. Mais que l'on pouvait avoir recours à la peinture avec cette idée de la greffer sur une narration assez classique et inspirée des épopées. Les premiers tests se sont avérés probants, de même que les premiers designs sculptés qui étaient convaincants dans leur manière d'accrocher la lumière. Dès le départ je savais qu'aucun outil utilisé dans la peinture ne serait inférieur à 1 centimètre. Cela limitait d'emblée l'aspect documentaire et très détaillé mais permettait de travailler large, penser poids de couleurs ...

CELA CONFÈRE AUX DÉCORS UNE FORCE QUASI SENSORIELLE...

C'était l'idée recherchée. Nous voulions renforcer toutes les ambiances. L'animation nous permet d'entrer dans une illustration dans laquelle les curseurs sont plus marqués. On peut créer des environnements où il est possible de pousser les couleurs, exagérer la réalité. Nous sommes par exemple légèrement sortis des proportions réalistes. Du coup l'image semble riche mais en réalité elle est assez sobre. Il y a assez peu de détails et nous avons toujours veillé à ce que l'espace de narration reste libre, avec très peu d'éléments descriptifs autour pour que le regard ne se perde pas dans le décor.



POUR PARVENIR À CELA VOUS AVEZ TRAVAILLÉ AVEC ANTOINE POULAIN UN PEINTRE RECONNU...

J'ai tout de suite su que j'aurais besoin de travailler avec un vrai peintre. **ANTOINE POULAIN** a déjà travaillé sur d'autres projets d'animation comme **THE PRODIGES**. Il a un discours, une véritable conviction dans son art. Il travaille avec de l'argile, des pinceaux, de la craie, avec la main... C'est un artiste qui crée des images pour raconter quelque chose de lui, de la vie, de ce qu'il est... Il sait l'économie d'une peinture. Il sait comment ne pas tout raconter dans une image, comment créer du vide et de l'espace...

COMMENT, DANS CE DÉSIR DE COHÉRENCE FORMELLE ET NARRATIVE, CRÉE-T-ON LES DÉCORS ? À QUELLES QUESTIONS ET PROCESSUS CRÉATIFS RÉPONDENT-ILS ?

Après mes discussions avec **ALEXANDRE**, je réalisais des croquis qui répondaient à des questions simples : de quoi va parler la scène, de quoi a-t-il besoin et de quoi est-ce que je pense que le spectateur a besoin pour rentrer dans le moment émotionnel et dans la narration ? Prenez la scène où **KICHÈ** est encerclée par les loups. Il fallait que tous les éléments soient là pour renforcer ce moment où elle est piégée sans que cela soit trop caricatural. Éviter par exemple d'avoir recours à une muraille de pierre. Mais en revanche on peut jouer avec l'espace lui-même, la lumière, et les cadrages pour raconter tout cela. Un décor doit toujours être frustrant. Sembler incomplet. C'est important parce que c'est un lieu où va se greffer la mise en scène. Dès le départ, j'avais le sentiment que l'on compléterait l'image par tous les éléments qui font un film : son, lumière, acteurs, musique... Et que le spectateur lui-même pourrait aussi compléter celle-ci. Le décor est un personnage à part entière mais il n'est pas filmé de cette façon. Ce n'est pas un film d'exposition. On rentre très vite dans la narration. On introduit très vite les humains qui sont pourtant une aberration dans le récit.

LE FILM SE PASSE À L'ÉPOQUE DE LA CONQUÊTE DE L'OUEST ET IL Y A UN HOMMAGE AU WESTERN...

Lorsqu'Alexandre a commencé à parler de mise en scène en hommage au western beaucoup ont eu un moment de doute. Mais il avait raison. Il voulait cette puissance dramatique, le fait de filmer en scope. Mais dans la continuité de notre travail. En cadrant de l'espace et de l'ouverture, en osant le hors champ, ne pas avoir peur des images amples...



JUSTEMENT LE CHOIX DU SCOPE POUR UN FILM LIVE EST DÉJÀ UNE COMPLEXITÉ SUPPLÉMENTAIRE AU MOMENT DU MONTAGE. QU'EN-EST-IL POUR L'ANIMATION ?

Le scope me permet de justifier des décors où il y a plus de vide que de plein. C'est une image ouverte où l'on peut inviter le spectateur à se déplacer dans l'image et à se projeter. Je peux aussi composer des cadres dans le cadre. Par exemple, dans une scène de poursuite, je peux ouvrir une sorte de couloir, comme une échappatoire dans une forêt qui paraît à priori hostile et que nous avons voulue comme telle. Je peux y découper une tâche de lumière que le spectateur ressentira comme sécurisante.



NOUS AVONS PARLÉ PEINTURE, TECHNIQUE MAIS LA LUMIÈRE EST DÉTERMINANTE DANS LE STYLE VISUEL DU FILM...

Elle parachève la narration. C'est un élément clé. Prenez la scène où **BEAUTY SMITH** part dans un délire égocentrique, où il semble presque se dupliquer. Je souhaitais qu'à ce moment précis, toute l'arène devienne une forge. Que la lumière remonte par en dessous, comme si le décor devenait de la lave. Le sol résurge sa colère. Techniquement la lumière telle que nous l'avons voulue avec **ALEXANDRE** vient devant **BEAUTY SMITH** et l'éclaire par dessous. Il marche sur le feu, il devient le maître du jeu en faisant monter la lumière et la chaleur. Les autres personnages se dissolvent. Et seul **CROC-BLANC** est à la fois entre bleu très froid et cette lave. Il est devenu cette machine de guerre. Il est détruit psychologiquement. Pour cette séquence j'étais convaincu qu'il fallait aller dans l'expressionnisme. Dans des contrastes très durs de couleurs, de jaune, de rouge, de bleu.

JUSTEMENT, PARLONS DE LA GAMME DES COULEURS DU FILM. LÀ ENCORE MOINS RÉALISTES QU'ORGANIKES, ÉVOCATRICES D'AMBIANCE...

La question qui se pose est celle de savoir si pour créer une ambiance, il faut jouer de couleurs qui l'évoquent immédiatement. Si l'atmosphère est inquiétante, les couleurs choisies doivent-elles l'être ? Prenez les scènes qui se déroulent à Fort Yukon, ville que l'on verra surtout au couchant de nuit. Et bien dans le film, la nuit est presque verte. Très différentes des couleurs de nuit des autres séquences. Cela confère à la ville une tonalité propre. Parce que le lieu a été dénaturé. Il est presque subaquatique, comme une ville immergée. Idem pour l'hôtel où **CASTOR-GRIS** s'installe. Lorsqu'il ouvre la porte sur un décor assez glacé et allume les lampes, la lumière se propage jusqu'à un niveau que nous avons très précisément déterminé. Et nous voulions pour cette lumière quelque chose de chaud mais pas de jaune, ce qui explique que nous sommes dans des teintes orange c'est à dire pas tout à fait assez forte pour totalement compenser la froideur du lieu. Les lampes tempêtes sont aussi dans l'orange et le rouge, couleurs carnassières qui évoquent la chair, la convoitise. En contrepartie, le jaune nous l'avons réservé pour les scènes chez **WEEDON** et **MAGGIE** sorte d'éden où on ressent de la vie. **CROC-BLANC** est un film sur la ruée vers l'or. Et pourtant on n'en verra jamais dans le film. Le seul or que l'on trouvera ce sera autour du cœur de **MAGGIE** avec ce haut doré qui n'a aucune crédibilité en l'occurrence pour l'époque (rires) et dans les yeux de **CROC-BLANC**.

VOUS AVEZ CHOISI DE TRAVAILLER EN MOTION CAPTURE POUR LES HUMAINS... MAIS COMMENT AVEZ-VOUS COMPOSÉ CEUX-CI GRAPHIQUEMENT ?

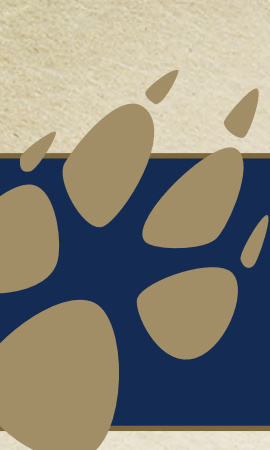
Pour vous répondre, je vais prendre l'exemple de **BEAUTY SMITH**. C'est un personnage qui fut passionnant à créer car je voulais avant toute chose que l'on puisse le comprendre. Je ne souhaitais pas qu'il apparaisse comme le mal incarné. On peut imaginer en le voyant qu'il a été victime de la polio, qu'il a souffert de malnutrition. Il s'habille avec un manteau de femme un peu trop grand pour lui. Il apparaît comme une sorte d'insecte avec une petite tête sur un corps décharné, des doigts osseux, une jambe plus maigre que l'autre, marchant avec une canne... On comprend dès lors qu'il soit en revanche de la vie. Qu'il soit en colère. Cela ne le justifie mais l'inscrit dans l'évocation de cette époque. Et nous avons travaillé de cette manière sur tous les personnages



en se demandant juste de quoi nous avons besoin, que devait-il raconter immédiatement ? Comme ce fut le cas avec **MAGGIE**. Je suis parti d'une silhouette, d'un certain délié. Dans ma tête, je l'imaginai aristocratique, ayant rompu avec sa famille et une certaine bourgeoisie pour suivre les aventures de l'amour et du grand nord...



Pour la créer j'avais en tête **MERYL STREEP**, à la fois par son jeu et pour ses rôles. Mais aussi **MAGGIE SMITH** dans une forme d'élégance, de distance et d'économie de jeu. Il y avait aussi tout un travail documentaire. Je me suis inspiré des photos des femmes de cette époque, connues ou pas, et qui ont construit la légende du grand nord. Et puis, référence toute personnelle, il y a aussi **JENNIFER BEALS** dans **FLASHDANCE** (rires) et ses grands yeux qui sont ceux de **MAGGIE** dans le film.



BIOGRAPHIE SUPERPROD ANIMATION (PRODUCTEUR)

SUPERPROD Animation

Dirigé par **CLÉMENT CALVET** et **JÉRÉMIE FAJNER**, **SUPERPROD ANIMATION** développe et produit des séries et des films d'animation pour le cinéma et la



télévision dans ses studios de Paris et d'Angoulême. **SUPERPROD ANIMATION** a notamment produit **LE CHANT DE LA MER** de **TOMM MOORE**, prix du meilleur film d'animation européen en 2016 et nommé aux Oscars et aux César, ainsi que plus récemment le film d'animation **CAFARD** de **JAN BULTHEEL**. Les producteurs de **SUPERPROD** ont précédemment produit des films d'animation tels que **KERITY**, **LA MAISON DES CONTES** de **DOMINIQUE MONFÉRY** et l'univers graphique de **REBECCA DAUTREMER**, ou encore **L'APPRENTI PÈRE NOËL** de **LUC VINCIGUERRA**.

BIOGRAPHIE

BIDIBUL PRODUCTIONS

(PRODUCTEUR)



Chez **BIDIBUL PRODUCTIONS**, **CHRISTEL HENON** et **LILIAN ECHE** produisent une grande variété de films de différents genres tels que : des comédies familiales et dramatiques, habituellement adaptées de romans célèbres ou de bandes dessinées, telles que : **BOULE ET BILL** (2013) basé sur la bande dessinée de **JEAN ROBA**, **AU BONHEUR DES OGRES** (2013) basé sur le roman de **DANIEL PENNAC**, **TROISIÈMES NOCES** (2017) basé sur le roman de **TOM LANOYE**, **COMPLÈTEMENT CRAMÉ !** (en développement) d'après le roman de **GILLES LEGARDINIER**; des films d'action tels que : **LE DERNIER DIAMANT** (2014), des films engagés tels que : **TOUT TOUT DE SUITE** (2016), des films d'auteurs tels que : **DEAD MAN TALKING** (2013), nommé pour le César du meilleur film étranger, et qui a reçu plusieurs prix du public, et des films relevant de la catégorie cinéma du monde tel que : **SIBEL** (2017).

LILIAN et **CHRISTEL** produisent également des films d'animation tels que : **108 ROIS DÉMONS** (2015) inspiré d'un roman chinois, **DRÔLES DE PETITES BÊTES** adapté du best-seller d'**ANTOON KRINGS**, et **CROC-BLANC** (2018) basé sur le roman de **JACK LONDON**. **LILIAN** et **CHRISTEL** développent actuellement des adaptations telles que : **KID PADDLE**, basé sur la bande dessinée de **MIDAM**, **LES BLAGUES DE TOTO** basé sur la bande dessinée de **THIERRY COPÉ**, et des films d'animation tels que : **THE (NEW) KID** basé sur le film intemporel de **CHARLIE CHAPLIN**, et **LE PETIT NICOLAS** basé sur l'œuvre de **SEMPÉ** et **GOSCINNY**.



LISTE ARTISTIQUE

Avec les voix de

Maggie **VIRGINIE EFIRA**
Weedon **RAPHAËL PERSONNAZ**
Beauty-Smith **DOMINIQUE PINON**

LISTE TECHNIQUE

Réalisateur **ALEXANDRE ESPIGARES**
Scénario **PHILIPPE LIORET**
SERGE FRYDMAN
DOMINIQUE MONFERY
Directeur artistique **STÉPHANE GALLARD**
Créateur graphique **ANTOINE POULAIN**
Chef décorateur **JOSÉ MARTINS**
Musique originale **BRUNO COULAIS**
Interprétée par **ORCHESTRE PHILHARMONIQUE**
DU LUXEMBOURG
Sous la direction de **GAST WALTZING**
Mixeur **MICHEL SCHILLINGS**
Bruitier **BERTRAND BOUDAUD**
Producteur exécutif **LUCIE BOLZE**
Producteurs **CLÉMENT CALVET & JÉRÉMIE FAJNER**
LILIAN ECHE & CHRISTEL HENON
MARC TURTLETAUB & PETER SARAF

Une production FRANCE - LUXEMBOURG,
produite avec la participation de CANAL +, CINÉ +, FRANCE TÉLÉVISIONS
En coproduction avec France 3 Cinéma

En association avec WILD BUNCH et CN5 PRODUCTIONS

Avec le soutien du FILM FUND LUXEMBOURG, CENTRE NATIONAL DU CINÉMA
ET DE L'IMAGE ANIMÉE, de la RÉGION LA REUNION, de la RÉGION PROVENCE-
ALPES-CÔTE D'AZUR, de la RÉGION GRAND EST, de la RÉGION NOUVELLE
AQUITAINE, du DÉPARTEMENT de la CHARENTE, de la PROCIREP, de l'ANGO, de
COFINOVA, BACKUP MEDIA, en association avec BMK - BACKUP MEDIA.

Ventes internationales SC FILMS,

Ventes Amérique du Nord UTA INDEPENDENT FILM GROUP

© 2018 Superprod - Bidibul Productions - Big Beach - France 3 Cinéma



wild bunch

<http://crocblanc-lefilm.com/presse/>