

MAX

& CO



 **PRIX DU PUBLIC** 
AU FESTIVAL INTERNATIONAL DU FILM D'ANIMATION D'ANNECY

ROBERT BONER ET BENOÎT DREYER
PRÉSENTENT



MAX

UN FILM DE
SAM ET FRED GUILLAUME

AVEC LES VOIX DE :
LORÀNT DEUTSCH PATRICK BOUCHITEY VIRGINIE EFIRA SANSEVERINO MICHELINE DAX DENIS PODALYDES AMÉLIE LERMA

Durée : 1h15 • Format : 1.85 • Son : SRD

DISTRIBUTION

WILD BUNCH DISTRIBUTION

99 rue de la Verrerie
75004 Paris

Tél. : 01 53 10 42 50

Fax : 01 53 10 42 69

distribution@wildbunch.eu
www.wildbunch-distribution.com

PRESSE

BCG

Myriam Bruguière • Olivier Guigues
Thomas Percy

23, rue Malar - 75007 Paris

Tél. : 01 45 51 13 00

Fax : 01 45 51 18 19

bcpresse@wanadoo.fr

www.maxandco-lefilm.com



SYNOPSIS



Chez Bzz & Co, usine de tapettes à mouches, les affaires ne marchent plus très bien : il n'y a pas suffisamment de mouches ! Alors que les actionnaires inquiets décident de rationaliser l'usine, un savant fou se penche sur un projet de mouches mutantes qui ne tardent pas à attaquer les habitants de la ville. Max, un jeune garçon à la recherche de son père, découvre les manipulations de Bzz & Co et, accompagné de sa nouvelle amie Félicie, il part contrer leur plan.

LES PRÉMICES, UNE RENCONTRE DÉTERMINANTE



Max & Co est une aventure initiée par deux jeunes réalisateurs, Samuel et Frédéric Guillaume, secondés par Benoît Dreyer, l'un de leurs camarades décidant de suivre la production exécutive de ce qui, à l'origine, ne devait être qu'un court-métrage de 20 minutes. Une aventure qui prend son envol lorsque leur chemin croise celui du producteur Robert Boner. Séduit par leur ténacité et leur enthousiasme, il s'investit dans ce projet et l'amène vers un autre univers qu'il connaît bien, celui de la fiction en engageant à des postes décisifs plusieurs personnalités phares du monde cinématographique, Renato Berta pour la photo, Jacques Comets pour le montage, Christine Dory et Emmanuel Sallinger pour le scénario ou encore Bruno Coulais pour la musique, tous excités par la perspective d'aborder pour la première fois un film d'animation et de participer pleinement au développement de ce film. Max & Co devient ainsi une grande aventure collective, exigeant de chacun une implication qui a largement dépassé le simple domaine de leurs compétences et leur a permis à tous d'aller plus loin, de pousser certaines recherches techniques ou artistiques, ces deux formes se retrouvant ici étroitement liées. Retour, avec ceux qui l'ont menée, sur cette aventure qui a commencé il y a près de cinq ans.

Frédéric Guillaume. Nous avons commencé avec Samuel par tourner des courts-métrages d'animation. Je m'intéressais plus personnellement au dessin, à tout ce qui est graphique, Samuel, de son côté, avait monté quelques films romantiques durant son adolescence et souhaitait se diriger vers le cinéma. Nous n'étions pas partis pour nous lancer professionnellement dans le créneau de l'animation, nous avons juste tourné un premier film pour entrer dans une école d'art, puis nous avons eu envie de persévérer, ensemble, soutenus par Benoît qui nous a encouragés et rejoints afin de structurer nos projets.

Benoît Dreyer. Nous avons pris, après nos études, des voies différentes, j'ai fait HEC alors que Frédéric et Samuel se dirigeaient vers des carrières plus artistiques. Quand j'ai assisté à la projection de leur film, ils s'étaient endettés et ne savaient pas comment faire le suivant, comment pouvoir vivre vraiment de ce métier. J'ai envisagé cette collaboration, dans un premier temps, comme un challenge, un exercice pratique de ce que l'on m'enseignait en cours. Nous avons monté un business plan pour financer un studio, l'équiper en matériel et trouver des fonds qui nous permettraient de développer certaines technologies, puis nous avons enchaîné sur la réalisation de nouveaux courts-métrages et de quelques publicités. L'idée d'un moyen-métrage d'une vingtaine de minutes, qui nous rapprochait du long, s'est ensuite imposée progressivement et, lorsque nous avons eu, en 2002, un premier scénario, un embryon de Max & Co, nous avons pris conscience qu'il nous fallait l'aide d'un vrai producteur. Nous sommes alors allés voir Robert, qui nous a, dans un premier temps, gentiment, mais fermement, envoyés promener.

Robert Boner. Ils sont venus me voir avec un scénario pour un court. On y trouvait déjà le personnage de Max, musicien d'ascenseur, une usine de tapettes à mouche, un Rodolfo mégalomane. L'univers, dans son essence, était déjà assez bien campé, mais le scénario n'était pas abouti et je l'ai critiqué effectivement assez violemment. A la fin de la réunion, je pensais ne plus jamais revoir ces jeunes gens, or quelques jours plus tard, j'ai reçu un mail m'expliquant qu'ils avaient réfléchi et décidé de reprendre leur travail. J'ai trouvé leur démarche très constructive, apprécié leur volonté, leur disponibilité et, comme j'avais aimé l'ambiance qui se dégageait du récit, j'ai décidé de m'intéresser à leur projet. Très vite cette entreprise s'est avérée intéressante car elle générait, de par ses différents enjeux comme la place de la caméra ou les déplacements des personnages, de vrais problèmes de cinéma. C'était une sorte de retour à des racines fondamentales, aux vraies valeurs de ce métier sur lesquelles nous passons souvent tous beaucoup trop rapidement, comme s'arrêter sur la construction d'un plan, sur le découpage du film, le mouvement des acteurs, la gestion des lumières... Très vite, j'ai été emporté, non seulement par leur enthousiasme et leur énergie, mais également par les fondements même de cette expérience, compliquée, mais qui s'annonçait passionnante.



L'ÉCRITURE DU SCÉNARIO



Robert. L'idée du long-métrage s'est très vite imposée pour des raisons de production. Lorsque, avec Benoît, nous avons, en effet, commencé à creuser le côté financier du projet, nous nous sommes aperçus que pour le mettre en place, il nous fallait entrer dans les circuits traditionnels de financement d'un film, ce qui était impossible avec un moyen métrage de vingt minutes. Nous nous sommes donc tournés vers le concept du long et nous sommes entrés dans une nouvelle phase d'écriture qui a duré près de deux ans. Ce fut un projet très lourd et très long à développer.

Samuel Guillaume. Nous nous sommes alors attelés, avec Frédéric, à l'écriture d'un nouveau scénario, mais nous avons très vite buté sur le squelette de cette histoire.

Frédéric. Nous nous sommes rendus compte qu'un long métrage ce n'était pas juste une suite de courts, ce dont nous avons l'impression au départ, c'est une démarche différente, presque un autre métier.

Samuel. Il devenait nécessaire de soumettre notre récit à des scénaristes extérieurs afin qu'ils y apportent une nouvelle énergie, une nouvelle fraîcheur.

Robert. Nous avons effectivement un scénario qui restait assez faible dans sa continuité et ses rebondissements, il fallait absolument l'étoffer, le renforcer. Il manquait, notamment, un but à Max qui se retrouvait plongé dans un univers précis, qui n'avait aucun but et nous ramions pour trouver une trame générale, Christine et Emmanuel (scénaristes) ont proposé de construire l'histoire autour d'une quête, celle de son père, ce qui a apporté une indéniable force à l'ensemble du récit, tout en préservant l'univers imaginé par Samuel et Frédéric, notamment le concept de l'usine de tapettes à mouche que je trouve exceptionnel.

Emmanuel Sallinger. Nous avons commencé par recevoir un document quelque peu hybride, résultat direct de toute l'évolution de leur projet qui était passé par de nombreuses phases avant que nous nous penchions avec Christine sur l'écriture, et nous avons travaillé à partir de certains éléments qui existaient déjà et qui étaient acquis pour tous. Nous avons été littéralement embarqués, au départ, par l'énergie qui émanait des personnalités de ces deux jeunes réalisateurs et de celle de Robert également. C'est l'ensemble qui nous a plu, le dossier visuel était bluffant, très attirant.

Christine Dory. Au-delà de cette rencontre, nous avons été touchés par le côté décalé du projet, sa folie, celle des personnages, le concept totalement extravagant des tapettes à mouches.

Emmanuel. Cela ne ressemblait pas à une proposition de dessin animé traditionnel, ce n'était pas le type de sujet auquel on peut s'attendre spontanément.

Christine. Il a fallu ensuite développer le récit. C'est toujours assez complexe de transformer un court-métrage en un long. Nous nous sommes penchés sur l'histoire de ce jeune garçon et nous y avons incorporé une quête parallèle, celle du père.

Frédéric. Le propos du court était beaucoup plus allégorique, plus symbolique, plus centré sur la privation d'un personnage qui devait jouer toujours la même musique dans un ascenseur. Le long est plus un voyage initiatique avec Max qui recherche effectivement son père et passe, au fil de ses rencontres, de l'enfance à l'adolescence.

Samuel. Si Christine et Emmanuel ont travaillé de leur côté, nous les avons néanmoins guidés. Je me souviens d'une grande discussion autour de la magie dans le film, comment nous l'envisagions. Dans les toutes premières versions du scénario ils étaient allés vers des propositions assez excessives, comme la transformation soudaine, par exemple, de Madame Doudou en fraise. Ils ont commencé, en effet, par penser que, comme c'était de l'animation, ils pouvaient se permettre certaines excentricités, certaines folies inhabituelles. C'est alors qu'avec Frédéric nous avons vraiment choisi une orientation et décidé d'ancrer le récit dans une certaine forme de réalisme.

Christine. Nous avons donc abordé le scénario comme une histoire qui pourrait être interprétée par des comédiens. C'est probablement parce que nous n'étions pas ancrés dans le monde de l'animation que Robert a fait appel à nous. Il voulait un scénario traditionnel, proche de celui d'une fiction classique, pour l'adapter ensuite au monde de l'animation.

Emmanuel. Ce qui fut assez déconcertant pour nous, c'est qu'abordant cet univers pour la première fois, nous avions envie d'une certaine stylisation, or, ils sont venus vers nous car ils recherchaient précisément une simplicité proche du cinéma d'auteur que nous connaissions.

Samuel. Nous leur avons demandé de se positionner comme s'il s'agissait d'une fiction en la décalant légèrement, de faire comme s'ils étaient face à de vrais comédiens et de se tourner vers une forme de magie assez mécanique et originale, comme celle relative, par exemple, à la transformation de la camionnette de Sam ou les ailes du facteur. Le cadre du fantastique posé, la trame du récit établie, nous les avons laissés travailler librement et ils ont apporté leur imagination, leur talent au projet.

Robert. Ils ont apporté aussi une certaine note d'absurdité, comme le discours du curé à l'enterrement de Madame Doudou, rendu plus percutantes certaines scènes grâce à la pertinence de leurs dialogues.

Frédéric. La noirceur du récit, la mise en scène de la mort de Madame Doudou, c'était également, dans un souci de réalisme, un détail auquel nous tenions. J'ai toujours été frappé dans les dessins animés par le fait qu'ils éludent très souvent la mort. Pour moi, si la mort survient dans un scénario, elle ne doit pas être contournée de manière hypocrite. En revanche, nous voulions que la disparition de Madame Doudou ne soit pas gratuite, qu'elle permette à l'histoire d'avancer, qu'elle soit une transition, un tournant.

Emmanuel. Cette tonalité légèrement noire fut notre vrai point de rencontre avec Samuel et Frédéric, nous ne connaissions pas l'univers de l'animation, mais nous avions une même vision quelque peu tordue, cynique de certaines réalités.

Christine. Les échanges que nous avons pu avoir avec Samuel et Frédéric ont nourri le scénario, particulièrement leurs dessins qui nous ont beaucoup inspirés. Certaines scènes se sont mises en place à partir d'un croquis, certains personnages ont évolué lorsque nous avons pu les visualiser. Madame Doudou, notamment, est sortie des dessins, sont côté très rond, sa générosité. Ce fut pour nous véritablement une nouvelle approche de l'écriture.





AU-DELÀ D'UNE QUÊTE



Fred. À l'origine, nous avons l'embryon d'une histoire ancrée dans l'économie, ciblée sur les rapports entre un patron et ses ouvriers. Nous tenions à avoir un vrai discours sans être moralisateurs, à nous arrêter sur le monde d'aujourd'hui. Quelque temps auparavant, nous avions atterri, avec Frédéric, au cœur d'une petite ville brisée par la fermeture de son usine, tout le monde venait d'être viré. Ce sont des faits qui nous ont touchés et nous ont inspirés. C'est aussi l'époque où nous avons créé notre propre société, nous allions voir des investisseurs, nous sortions de l'artisanat pour entrer dans un monde plus industriel, ce qui nous a forcément marqués.

Benoît. J'ai été saisi par les univers de leur premier film, par ces décors de friche industrielle autour de petites villes.

Jacques Comets (monteur). Il y a une dimension sociologique et écologique très percutante. J'ai été étonné de voir que Samuel et Frédéric réussissaient à traiter ainsi un sujet aussi grave en passant par l'animation qui restait pour moi principalement liée à des sujets plus fantaisistes.

Emmanuel. Avec Christine nous étions quelque peu méfiants à l'égard de l'angle politique de cette histoire, même s'il nous intéressait, et nous avons essayé de le contourner légèrement en accentuant le côté fantasque et rocambolesque de l'histoire afin que ce ne soit pas une fable trop anti-capitaliste, nous avons essayé d'être un peu plus dur, un peu plus méchant, d'où par exemple le côté lâche des ouvriers.

Robert. Ce qui me plaisait c'était justement d'aller plus loin que les grands studios américains, de pousser le côté fable sociale et écologique, de ne pas hésiter à se montrer cynique, cinglant. J'ai été troublé par la révolte naïve des ouvriers, il y a de très beaux personnages dans cette histoire, comme le père de Félicie, dont la maladie est émouvante.



UN PROJET COMMUN NOURRI PAR SA DIVERSITÉ CULTURELLE

Jacques. Si nous avons toujours eu le sentiment d'être tenus par la singularité de l'univers de Samuel et Frédéric, cette expérience nous a tous transportés car elle est devenue immédiatement collective.

Samuel. C'est en effet ce travail collectif que vient d'évoquer Jacques qui fait la spécificité de ce film. Nous avons été entourés par des professionnels venant directement de la fiction, n'ayant pas les tics de l'animation et qui ont apporté leur savoir faire à ce projet, qui se sont pleinement investis, plus que de coutume, en dépassant le cadre de leur simple territoire.

Renato (directeur de la photo). Je m'interroge toujours lorsque de jeunes réalisateurs me proposent leur premier film en raison du décalage d'expérience qu'il peut y avoir, ici c'était également pour moi mon premier film d'animation ce qui a réduit le décalage. Je n'étais pas convaincu néanmoins, par la proposition de Robert et c'est en me retrouvant, par hasard, face à Samuel et Frédéric, qui m'ont exposé leurs intentions, que j'ai été conquis. Conquis par leurs interrogations en fait. Ils n'avaient jamais été vraiment confrontés à un long-métrage et j'avais une expérience visuelle, une maîtrise des rapports entre les séquences, entre les différents plans, plus solide que la leur. Nous avons donc discuté du scénario et j'ai été embarqué dans cette aventure presque sans m'en rendre compte, en évoquant des éléments du décor, qu'il allait falloir entièrement construire.

Jacques. C'est un film qui était en perpétuel mouvement, où il n'y avait pas de propriété des idées et ce qui m'a immédiatement intéressé c'est que ce projet soit en chantier lorsque j'ai rejoint l'équipe. J'ai pu ainsi, à l'inverse de ce que je dois faire normalement, trouver des solutions étrangères à la proposition du film et, en respectant certaines contraintes, le construire en amont, à partir des dessins. Ce fut extraordinaire, très motivant, de participer ainsi à l'écriture globale du récit.

Renato. Ce qui me tentait c'était également le fait d'avoir tout à inventer, de travailler sur la conception d'un univers, sur le découpage de l'histoire et de participer pleinement à son évolution. Nous avons commencé de façon totalement pragmatique, élément par élément. Il n'y avait aucune base réelle et c'était surprenant de partir ainsi du noir complet, d'avoir tout à créer, en se reposant sur les éléments imaginés par Samuel et Frédéric. Ce fut une expérience passionnante en ce sens. J'ai pu avoir une approche visuelle totale, plus générale, qui est allée bien au-delà de mon travail d'opérateur consistant logiquement à organiser des images à partir de volumes qui me sont donnés, ici j'ai pu participer à la mise en place des volumes.



Jacques. Le temps de réflexion que nous avons pu avoir par rapport au montage en le liant totalement à l'écriture fut particulièrement enrichissant. Autour de ces échanges, de cette émulation collective, nous avons abordé des problèmes cinématographiques importants, comme le rapport du jeu de l'acteur au cadre. La prestation d'un acteur, pour être pertinente, doit forcément s'inscrire dans un cadre précis. Avec Renato, par exemple, nous faisons une maquette, nous choisissons ensemble une prise qui nous semblait meilleure que les autres, Renato retravaillait son cadre, en modifiait le découpage, puis, lorsque j'intégrais à nouveau la scène dans le corps du montage, le jeu de l'acteur était devenu plus juste. Il évolue en fonction de l'angle, du cadre, du rythme.

Fred. Il y a également eu des croisements de cultures entre différents pays. La rencontre avec l'équipe anglaise fut notamment déterminante pour le projet, ils avaient une approche très précise des choses, différente.

Emmanuel. Cette fusion entre des personnalités très différentes qui ne se seraient pas forcément croisées a nourri le projet, il y a eu une multiplicité créatrice.



DE NOUVELLES TECHNOLOGIES



Benoît. Si nous avons les mêmes équipes, le même fournisseur de poupée, le même collaborateur pour la fabrication des décors, des accessoires, le même staff d'animateurs, nous avons la moitié du budget d'un *Chicken run* ou d'un *Mystère du Lapin-Garou* pour développer notre projet. Il nous a donc fallu, à un moment donné, aller chercher notre productivité ailleurs, notamment dans notre capacité à produire des images plus rapidement. Avec Robert, nous nous étions fixés comme but de laisser le plus de temps possible aux animateurs et surtout qu'ils n'aient pas à attendre en regardant un opérateur de motion control mettre en place le mouvement ou la mise en place des lumières. Pour que les équipes soient productives, il fallait absolument optimiser leur travail, d'où la nécessité de préparer très en amont les plateaux via des logiciels informatiques. Nous avons donc développé certains outils, principalement un logiciel qui calcule et permet de reproduire, de décomposer les mouvements de caméra, les sources lumineuses, de gérer les captures, la transformation des images, de les mettre en séquences, de gérer en réseau tous les plateaux et, parallèlement, nous avons également fabriqué des grues. Ce sont des outils que nous avons inventés via un studio que nous avons créé en mettant au point un programme de recherches avec une équipe d'ingénieurs, 7 au total, qui ont travaillé sur la conception de ce software.

Jacques. Ce qui m'a frappé, c'est que, du coup, au cœur de cet univers, très technologique, ce n'était jamais la technologie qui s'imposait, qui prenait le dessus sur le reste.

Benoît. Avec ces outils, nous avons pu concevoir le film en amont et, lorsque Renato arrivait, par exemple, sur un plateau, il ne lui restait plus qu'à appeler son plan, présenté sur le serveur, déjà inclus dans le montage. Il pouvait ainsi mettre en place la lumière avec beaucoup moins de personne et plus rapidement.

Robert. C'est l'une des raisons qui m'a fait adhérer à leur projet, cette volonté qu'ils avaient d'essayer de réunir de l'argent pour se poser sur de nouvelles technologies et moderniser l'univers de l'animation. J'ai vraiment apprécié cette démarche industrielle qui est venue renforcer la démarche cinématographique.

Benoît. Il y a beaucoup de projets dans le monde de l'animation qui butent sur l'aspect très rigide et artisanal de la fabrication. C'est toujours très compliqué de construire des décors, des accessoires, de les éclairer, le mouvement de la caméra doit se faire image par image ce qui est pénible et fatigant, il faut tout calculer et souvent les équipes sont débordées, épuisées par ces contraintes technologiques. Ce qui me fait plaisir aujourd'hui c'est que nous avons réussi à dépasser cette dimension technique justement.



DÉCOUPER ET ÉCLAIRER CETTE HISTOIRE



Benoît. Au niveau de l'animation, sans vouloir être trop caricatural, le tournage c'est déjà de la post-production et le film se monte avant le tournage.

Renato. Nous avons commencé par travailler tous ensemble à partir d'un programme destiné aux architectes, sketchup, un logiciel de modélisation 3D permettant de définir les grandes lignes d'une séquence. On peut y positionner les cadres, les mouvements des principaux personnages, les caméras, tout en restant évidemment dans le domaine du virtuel. Nous avons organisé ainsi une première approche tout en volume du film qui était techniquement fiable.

Samuel. Ces données ont ensuite été importées dans un programme 3D plus élaboré, Maya, et traitées par une équipe de trois infographistes qui ont affiné les mouvements de caméra et l'animation des personnages virtuels en fonction des sons et de la musique que nous avions préalablement enregistrés.

Renato. Ce qui était incroyable c'est que le film existait déjà sur Maya, il était monté, rythmé sur les dialogues, tous les mouvements de caméra étaient définis. Il ne restait plus qu'à créer les décors et les personnages pour mettre en place ce qui existait déjà.

Frédéric. Chaque plan fut ensuite importé dans un programme de montage nommé Finalcut Pro afin de pouvoir servir de rushes à l'Animatic, une maquette, une sorte de partition qui nous sert de référence lors du tournage, un film avant le film en quelque sorte.

Renato. La chose la plus difficile fut finalement de trouver une certaine stabilité, le même courant entre plusieurs photogrammes pris à différents moments de la journée. Ce fut terrifiant pour nous de stabiliser la lumière et de gérer ces variations. Les prises de vue étant très longues, il fallait parfois plusieurs jours, voire plusieurs semaines pour tourner un seul plan sur l'un des plateaux, tout dépendait de la difficulté technique de l'animation. Le décor en bois se déformait également, variait en fonction des hausses et des baisses de températures et ces transformations engendraient des différences de luminosité. C'est un travail beaucoup plus long techniquement qu'en prise de vue « réelle ».

Jacques. De mon côté, compte tenu du rythme de travail, et du nombre de plateaux, du nombre d'animateurs à diriger, mon boulot fut d'essayer de penser le récit du film au fur et à mesure. Afin de ne pas se laisser dépasser par une succession de problèmes concrets, nous avons construit le récit bien avant le tournage, le montage consistant ensuite à prendre les plans tournés pour les mettre à la place de ceux prévus à l'origine sur Maya.





HUMANISER LE RÉCIT ET LES PERSONNAGES

Samuel. Nous n'avions surtout pas envie de mettre en scène des humains, c'est pourquoi nous avons choisi d'animaliser nos personnages, sans pour autant raconter une histoire propre aux animaux, elle devait rester humaine. Le fait de les animaliser nous a parallèlement aidés. Dans le cadre de l'animation pure, en effet, la moindre erreur sur les comportements humains sonne irrémédiablement faux. Avec les animaux, nous avons pu nous permettre quelques décalages. Il est, par exemple, possible de dévier légèrement et de s'appuyer sur les caractéristiques de ces animaux, le méchant crapaud, le malin renard, la gentille marmotte, de se servir de l'image qu'ils véhiculent dans la réalité pour créer nos personnages. Le travail que nous avons ensuite entrepris avec les animateurs fut beaucoup plus intéressant puisqu'ils devaient transcrire des gestes et des émotions humaines dans la peau d'un animal, ce qui créait en même temps une certaine distance. Les personnages sont devenus d'ailleurs de plus en plus humains avec l'évolution du scénario.

Christine. Nous nous sommes beaucoup interrogés sur cet aspect lorsque nous avons abordé le scénario avec Emmanuel. Nous avons du mal à le prendre en compte et nous avons d'ailleurs essayé de le remettre en cause, mais Robert ne voulait pas en entendre parler. Nous sommes arrivés peu à peu à la définition d'animaux humanisés et c'est en voyant les dessins que nous avons pris conscience qu'il était inutile de se poser de fausses questions. On finit d'ailleurs par oublier que ce sont des animaux, même si certains détails, comme le fait que le crapaud aime bien se baigner, rappellent leur fond animal.

Robert. Je trouvais intéressant qu'un film d'animation se rapproche ainsi d'un film de fiction traditionnel en se permettant d'être plus schématique, puisque nous nous reposons justement sur des animaux et non sur des humains.



LA NAISSANCE DES FIGURINES

Robert. Samuel et Frédéric ont commencé, très naïvement, par fabriquer des poupées avec lesquelles nous avons fait un teaser. Puis, lorsque nous avons eu la possibilité d'entrer en co-production avec l'Angleterre, ils ont immédiatement souhaité que l'on prenne contact avec Mackinnon et Saunders (créateurs, entre autres, des marionnettes des *Noces Funèbres* de Tim Burton). Ce fut un tournant, leur apport s'est répercuté bien au-delà des poupées et de leur aspect final. Ils ont scellé le réalisme du récit, drainé avec eux des animateurs exceptionnels, permis d'obtenir une qualité d'ensemble que nous n'osions alors espérer.

Samuel. A l'époque, effectivement, nous étions coincés et soudainement, en voyant la première sculpture de Mackinnon et Saunders, nous avons eu une nouvelle impulsion, nous avons visualisé le film différemment, il a pris une nouvelle forme.

Robert. Cela nous a amené d'ailleurs à reprendre toute une série de dessins, tout devenait possible.

Samuel. Nous nous étions, en effet, limités et lorsque nous avons pris conscience du niveau de leur habilité, nous nous sommes lâchés et montrés beaucoup plus exigeants. Nous avons cessé de penser aux contraintes techniques et nous avons été jusqu'au bout de nos envies.

Benoît. Il y a environ 80 personnes qui ont travaillé sur la conception de ces figurines, l'une d'elles pratique le moulage depuis près de 25 ans, elle connaît les matériaux parfaitement et maîtrise toujours son art avec un vrai plaisir, un goût du challenge sur certains personnages qui nous a étonnés, dynamisés. Ils aiment qu'on leur demande l'impossible, c'est incroyable.



LA FORCE ÉMOTIONNELLE DE L'ANIMATION



Samuel. Nous avons eu 27 animateurs qui se partageaient les séquences, selon leurs compétences et leurs qualités de jeu. Ils n'étaient pas affectés chacun à un personnage en particulier, nous faisons des castings avec la responsabilité de l'animation, en fonction des scènes et des attitudes à adopter. Certains étaient en effet nettement meilleurs dès qu'il s'agissait d'une scène d'action, d'autres s'épanouissaient plus dans une séquence plus intime, sachant qu'un bon animateur peut animer aussi bien un personnage féminin que masculin. Ce qui fut assez extraordinaire c'est que nous avons travaillé, pour la première fois, avec de vrais animateurs ayant une grande expérience et qui ne s'arrêtaient pas aux simples problèmes techniques ou aux déplacements, cela allait bien au-delà de la simple manipulation. Nous avions l'impression qu'ils habitaient les personnages de l'intérieur.

Fred. Comme les acteurs, les animateurs ont besoin d'être rassurés, choyés, guidés et ils nous posaient d'ailleurs beaucoup de questions pour sentir les choses, ils avaient besoin de réelles indications de jeu. Ils passent environ trois mois ou presque sur une séquence, face à un personnage, c'est un investissement important, nous devons, avec Samuel, être convaincu et leur transmettre à la fois nos directives et notre enthousiasme. Arriver face à un animateur sans savoir ce que je voulais exactement fut l'un des moments les plus terribles pour moi de cette aventure. Il est impossible de faire semblant, il y a un rapport humain particulièrement fort, ce qui est angoissant et, en même temps, assez fascinant.

Benoît. Alors que sur de nombreux films, la réalisation entretient un rapport aux animateurs assimilable à celui qu'elle aurait avec des techniciens, Samuel et Frédéric ont en effet vraiment cherché à construire avec les animateurs du film un rapport équivalent à celui qu'on peut avoir avec des comédiens, et Guionne Leroy, la responsable de l'animation, fut un élément clé de cette dynamique. Alors qu'elle terminait son premier court-métrage d'animation, un chef d'oeuvre de jeu d'acteur, justement, elle recevait un coup de téléphone de John Lasseter (fondateur de Pixar) pour lui demander de venir animer un des personnages de *Toy Story* ! Après *Toy Story*, elle a enchaîné avec *James et la Pêche Géante*, puis *Chicken Run* où elle avait le poste de Key Animator. Guionne a été l'une des premières personnes du monde de l'animation que nous avons contactée. Elle est venue en Suisse visiter notre tout premier petit studio en 2003 et a été séduite par la démarche de Samuel et Frédéric, ainsi que par l'univers assez décalé qui était proposé, et sa présence à nos côtés fut une véritable caution, notamment vis à vis de Mackinnon & Saunders. C'est elle également qui a recruté le team des animateurs et c'est sur son nom et celui de Mackinnon & Saunders que nous avons pu convaincre la moitié du top ten mondial de venir une année à Romont. Dans l'animation, c'est la fabrication de la « bible » qui définit les traits et mouvements des poupées. Cela a été le travail de Guionne de définir avec la réalisation quels seront les attitudes possibles et les interdits avec les poupées. Elle a suivi les animateurs aux côtés de Samuel et Frédéric, et les a guidés sur tout l'aspect technique.

Renato. Je passais personnellement d'un plateau à l'autre en fonction des différents problèmes et

mes assistants suivaient sur chaque plateau les différents déplacements, veillaient à ce qu'ils soient respectés, tout en dansant avec le travail des animateurs. J'ai été impressionné de suivre leur travail, la façon dont ils étudiaient chacune des positions, chacune des expressions. Ils se filmaient entre eux pour affiner les mouvements, trouver le rythme exact en observant, en scannant souvent les gestes et les différentes attitudes des gens qui les entourent.



L'INFLUENCE DU DOUBLAGE

Samuel. Ce qui fut assez impressionnant c'est que le développement visuel des personnages a été fait avant le casting des voix et, lorsque nous avons enregistré, nous avons été surpris de voir que la plupart des comédiens ressemblait étrangement à leur personnage, notamment Patrick Bouchitey qui avait certaines des attitudes de Rodolfo.

Robert. Afin de donner plus de vérité au récit, nous avons voulu mettre les comédiens en situation, les réunir, qu'ils ne soient pas seuls devant leur micro mais qu'ils jouent véritablement les scènes, comme si nous tournions une fiction. Cette interaction apporte une énergie à l'histoire et en renforce le côté naturaliste.

Samuel. Comme ils ont enregistré les voix tous ensemble avant le tournage, en se reposant seulement sur les dialogues, ce fut ensuite particulièrement constructif pour toute l'équipe, et surtout pour les animateurs, de pouvoir s'appuyer sur leur travail. Nous avons filmé l'enregistrement et les animateurs ont pu ainsi peaufiner les attitudes et les expressions des personnages.

Emmanuel. Les mimiques des comédiens les ont forcément inspirés. Bouchitey a d'ailleurs poussé son investissement très loin, il est venu habillé en Rodolfo pour enregistrer ses dialogues.





LA MUSIQUE

Frédéric. Bruno Coulais s'est impliqué très vite dans le projet, il en a suivi l'évolution depuis le court-métrage.

Samuel. Il a commencé par proposer, avant le tournage, quelques maquettes dont nous avons besoin pour mettre en place l'animation. Nous avons pu ainsi nous reposer sur les chansons et la musique du bigoude par exemple. Il a ensuite composé l'essentiel de la partition musicale à partir des images tournées et du montage final.

Frédéric. Le son du bigoude d'ailleurs a été l'une des tonalités les plus difficiles à trouver. L'instrument défini il a fallu en effet imaginer la sonorité. C'est finalement un mélange de guitare électrique, d'accordéon et de percussions diverses, le tout admirablement mixé et mis en espace par le sound designer et le monteur son pour rendre crédible tout cela.

Robert. Il y a eu une collaboration très serrée entre Jacques et Bruno, la musique étant très liée au montage. Pour certaines séquences, la musique est totalement synchrone et souligne l'action à l'image près, c'est le cas pour la séquence finale notamment, pour laquelle il y a eu un enregistrement très minutieux avec l'orchestre. Pour d'autres séquences, elle prend le contre-pied et souligne le second degré de la scène, comme pour l'habanera de Rodolfo avec la musique des naïades.

Samuel. Bruno a fait appel à l'orchestre symphonique de la radio bulgare pour enregistrer cette composition musicale. Elle est prépondérante durant tout le récit, s'impose véritablement comme un acteur du film, donne une couleur à l'univers, une cohérence.



UNE AVENTURE ENRICHISSANTE POUR TOUS



Robert. Le cinéma dans son essence, dans une forme de concentration, s'est imposé ici avec force, au-delà justement de divers problèmes techniques, financiers, organisationnels. Ce fut un réel travail collectif dans le bon sens du terme au service d'un film d'auteurs c'est ainsi que j'aime travailler. Cette aventure a été magique, une véritable leçon de cinéma à tous les stades de la conception du film.

Jacques. Je ressens la même chose que Robert, il en ressort un extraordinaire plaisir émanant d'un travail collectif. C'est pour moi une approche très moderne du cinéma, une façon de travailler extrêmement réaliste qui conjugue à la fois les contraintes industrielles, celles du travail collectif et en même temps celle d'un cinéma très personnel et singulier, qui ne s'inscrit pas dans cette problématique dépassée, mettant d'un côté le cinéma d'auteurs et de l'autre cinéma plus commercial.

Frédéric. Ce qu'il me reste aujourd'hui c'est une meilleure capacité à déléguer, d'y trouver du plaisir, ce qui est essentiel dans ce métier.

Samuel. J'ai surtout pris conscience que si un problème n'est pas réglé lorsqu'il doit l'être, il ne le sera pas lors de l'étape suivante. J'accorde beaucoup plus d'importance aujourd'hui, sur notre nouveau projet, à chaque stade de la conception.

Christine. Nous en savons désormais beaucoup plus sur l'univers du dessin animé. C'est une expérience qui m'a appris à être plus efficace, à couper, à jeter, il n'y a pas de place pour la digression dans ce type de récits. Mais nous avons surtout rencontré des personnes incroyables avec lesquelles nous aimerions développer un nouveau projet.

Emmanuel. Pour moi, c'est une véritable étape dans mon travail, dans ma vie, ce qui n'est pas forcément le cas avec tous les projets. J'ai l'impression d'avoir avancé dans l'approche de l'écriture. Les échanges que nous avons pu avoir tous ensemble m'ont également enrichi. J'ai rarement rencontré des réalisateurs ayant une telle discipline, une vraie puissance de travail, de concentration, et surtout cette formidable capacité à se remettre en question. Ils avancent en chamboulant leur projet si ce qu'on leur apporte leur semble intéressant. Cette réactivité, cette disponibilité intellectuelle est une vraie leçon et le côté aventure humaine a été prépondérant pour moi.

Benoît. Au-delà de l'aventure cinématographique, le plus important à mes yeux reste ce que nous avons développé autour du film, des outils de travail qui sont désormais à notre disposition et un formidable réseau professionnel. Nous avons été épaulés par de grands noms de l'animation, mais également de la fiction que nous avons amenés vers l'animation, et qui ont apporté à l'animation des choses qui lui manquaient depuis longtemps. Ce mélange a été particulièrement enrichissant et porteur pour le film.



FICHES TECHNIQUES ET ARTISTIQUES



AVEC LES VOIX DE

MAX Lorànt DEUTSCH
RODOLFO Patrick BOUCHITEY
MADAME DOUDOU Micheline DAX
KATY Virginie EFIRA
SAM SANSEVERINO
MARTIN Denis PODALYDES
FELICIE Amélie LERMA

LISTE TECHNIQUE

Réalisation Sam et Fred GUILLAUME
Scénario Emmanuel SALLINGER et Christine DORY
Animation Guionne LEROY
Image Renato BERTA
Musique Bruno COULAIS
Montage Jacques COMETS
Personnages Félicie HAYMOZ
Construits par MACKINNON & SAUNDERS
Décors Laurent BAUDE et Pierre-André CHANEZ
Infographie Luc Van DRIESSCHE et Fabrice FAIVRE
Son Nicolas BECKER, Jean-Jacques FERRAN, Raphaël SOHIER et Stéphane THIEBAUD
Un film produit par Robert BONER
Producteur exécutif Benoît DREYER
Une coproduction MAX-LEFILM (SUISSE), FUTURE FILMS LTD (UK), NEXUS FACTORY (BELGIQUE) et CINEMANUFACTURE (FRANCE)

En coproduction avec LA TELEVISION SUISSE ROMANDE (une entreprise SRG, IDEE SUISSE)
Coproduit par 2B ET MIG (BELGIQUE)
En association avec WILD BUNCH
Avec le soutien de L'OFFICE FEDERAL DE LA CULTURE, LE CENTRE NATIONAL DE LA CINEMATOGRAPHIE, LA COMMUNAUTE FRANÇAISE DE BELGIQUE, PROMIMAGE, VAF (VLAAMS AUDIOVISUEEL FONDS), LA LOTERIE ROMANDE, FONDS REGIO FILMS, FONDATION CULTURELE SUISSIMAGE, CANTON DE FRIBOURG CANAL+ et CINECINEMA

Avec la participation de

Les filmographies de l'équipe du film sont disponibles sur www.maxandco-lefilm.com



wild bunch