



●●● **Bref** / Il y a, entre le dernier plan de *Son Indochine* (2012), votre avant-dernier film, et *Mémorable*, le motif d'une image qui s'efface, le mouvement d'un film où le souvenir est trop encombrant à un autre, où la mémoire fait défaut. Comment s'est fait le passage d'un film à l'autre ?

Bruno Collet : Il y a quelque chose de très différent entre les deux. *Son Indochine* est le seul film que je n'ai pas écrit. Jean-François Le Corre, qui était aussi producteur, voulait préserver son scénario. Je n'ai pas réussi à l'amener où je voulais. J'adore passer du rire aux larmes, que l'ironie désamorce des scènes un peu dures. Mais je suis resté bloqué sur la même corde. Et comme c'était mon premier dessin animé, au sens littéral, j'avais délibérément réduit les contraintes techniques, ce qui l'a appauvri. On retrouve des choses qui me travaillent, mais j'étais beaucoup moins libre que sur mes autres films.

Bref / Au-delà de la chronologie, l'autre raison qui amène à associer *Son Indochine* à *Mémorable*, c'est

que vous travailliez pour la première fois avec des acteurs, des dialogues...

Je suis arrivé dans l'animation un peu par accident. Vu qu'on m'entrouvrait la porte, j'ai mis le pied dedans avec l'idée de, peut-être, tourner avec des acteurs ultérieurement. En fin de compte, on vous met vite dans une case...

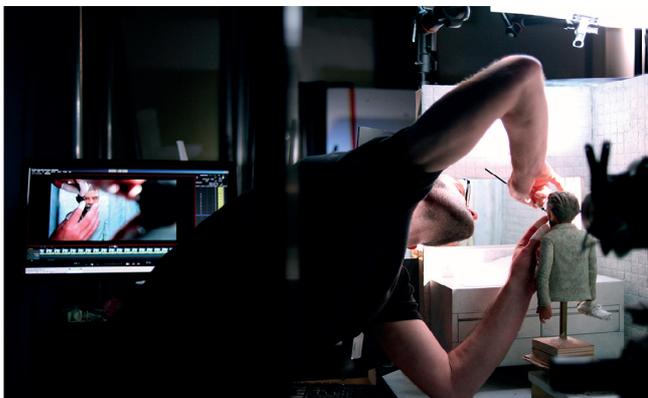
Parallèlement, je me suis déformé techniquement : l'animation permet de tout contrôler, des décors à la musique en passant par les mouvements. J'ai des images en tête, je les ai dessinées, storyboardées : sur *Son Indochine*, je demandais aux acteurs servant de doublure pour la rotoscopie des postures qui ne pouvaient être tenues que par des marionnettes. Même quand le film est fini, je peux encore le lisser, le raboter en postproduction. Avec des acteurs, j'aurais l'impression que le film m'échappe.

Bref / Il y a pourtant, cette fois, la nouveauté d'employer deux comédiens dont, en plus, les voix sont assez identifiables...

C'est autre chose. On peut refaire une prise de son, on peut beaucoup plus figner que sur un tournage.



III / **Bref**
Mémorable



« L'animation permet de tout contrôler, des décors à la musique en passant par les mouvements. Même quand le film est fini, je peux encore le lisser, le raboter en postproduction. »



Le plus dur était peut-être de les avoir en même temps. Tous les dialogues ont été mis en boîte en deux heures.

Bref / Comment avez-vous choisi André Wilms et Dominique Reymond ?

Il m'importait de ne pas prendre des gens faisant du doublage de dessin animé. J'ai choisi André Wilms pour son caractère, son côté râleur. En face, je voulais quelqu'un de doux. C'était moins évident. C'est Jean-François Le Corre qui m'a parlé de Dominique Reymond : elle a un éventail très large, passe facilement de la douceur à la dureté.

Bref / Les marionnettes, auxquelles ils ont prêté leur voix en amont du tournage et sans les avoir vues, ont la particularité de véhiculer une humanité étonnante.

Comment êtes-vous parvenu à ce résultat ?

Les animateurs sont souvent déformés par un style qu'on pourrait rapprocher du *cartoon*, avec des mouvements très vifs. *Mémorable*, c'était l'inverse. Il fallait revenir à des mouvements naturels, aux regards, au presque rien. Je voulais m'éloigner de films à sujets réalistes mais dans lesquels subsistent des tics sur le mouvement des bouches, la taille des yeux. Je voulais que tout participe à l'identification du spectateur. Même si les marionnettes sont très « matières ».

Bref / Sur la matière, il y a trois phases très distinctes pour la marionnette de Louis. Comment les avez-vous conçues ?

Il y a, dans la genèse du film, un peintre anglais, William Utermohlen [1933-2007], qui est mort des suites de la maladie d'Alzheimer. Quand on l'a diagnostiqué, il a continué ses autoportraits pendant cinq ans. Les couleurs y deviennent plus vives, avant de disparaître, puis il passe au noir et blanc et, à la fin, on ne voit même plus ses yeux. Je pensais que ce serait bien de finir dans un feu d'artifice, avec une explosion de couleurs, de musique. Je voulais jouer l'excès de matière. La scène est triste, mais flamboyante. Ça allait à l'encontre de la maladie, ça me plaisait. J'avais besoin de charger énormément pour que ça devienne évanescence et qu'on arrive au vide absolu. Il y a un trop-plein parce que le personnage est enfermé dans sa chambre. Il y vit, y peint, y mange. J'aime les films qui se passent dans des espaces clos.

Bref / La musique participe aussi de cette volonté de trop-plein. Quelle balance deviez-vous trouver entre l'expressivité des voix, celle des marionnettes et celle de la musique ?

C'était compliqué à doser. Peut-on faire pleurer le public avec des marionnettes en mousse de latex ? J'ai un peu sorti l'artillerie. Je comprends qu'on puisse me le reprocher. Je m'étais interdit l'utilisation des cordes sur *Le jour de gloire* [2007]. Sur *Mémorable*, j'étais moins pointilleux avec le compositeur car, contrairement aux autres films reposant à 50 % sur la musique, il y avait les dialogues. L'émotion passait par d'autres biais.

Bref / Le motif de la mémoire traverse vos films, que ce soit à travers la citation

●●●



●●● **cinéophile ou, plus littéralement, parce que vous traitez du temps qui passe ou du souvenir. Est-ce un fil rouge conscient ?**

C'est de plus en plus présent, en effet, je ne peux plus le nier. C'est amusant, parce qu'on m'a parfois reproché de ne pas avoir de style... de style graphique. Peut-être que *Mémorable* est assez proche du *Jour de gloire* parce que j'ai modelé moi-même les personnages. Mais je comprends effectivement que, entre *Calypso Is Like So* [2004], *Le petit dragon* [2009] et *Le dos au mur* [2001], il n'y ait rien de commun visuellement. Alors qu'il y a plein d'auteurs de films d'animation qui ont une patte.

Bruf / La simplicité du propos ne vous empêche pas de construire des plans très complexes, comme celui où Louis regarde sa femme et le médecin à travers la fenêtre. N'est-ce pas tout l'inverse du *Dos au mur*, dont le parti pris était très posé, frontal ?

Pour *Le dos au mur*, on tournait en argentique avec une caméra pesant 15 kg, des travellings énormes, des fondus enchaînés qui, à chaque fois, avaient un coût. On envoyait les rushes à Paris, il fallait attendre trois jours, puis on vérifiait dans une salle de cinéma si une paire de ciseaux n'avait pas été oubliée dans un coin du plateau... Dès *Calypso Is Like So*, on est passé au numérique, aux appareils photo. Mélanger la *stop-motion* avec du dessin animé et des acteurs en arrière-plan, comme dans *Le petit dragon*, est devenu plus facile. En numérique, on voit tout de suite ce qu'on fait.

Il y a aussi le fait que, pour moi, l'animation, au départ, ce ne sont pas les films tchèques, mais Ray Harryhausen [concepteur d'effets spéciaux, 1920-2013, NDLR] et *Jason et les Argonautes* (1963), ou *King Kong* (1933) et Willis O'Brien [1886-1962]. Il me reste donc en tête que, les films en *stop-motion*, c'est douze minutes d'effets spéciaux, malgré tout ce qu'on peut y ressentir. Alors je me lance des challenges comme celui-ci, ou comme le char sortant de la boue dans *Le jour de gloire*.



Bruf / Après *Son Indochine*, votre seul dessin animé, avez-vous eu envie d'aller vers d'autres techniques que la *stop-motion* ?

J'ai un projet de long – qui m'a empêché de tourner pendant quatre ou cinq ans – sur Théodore Géricault [1791-1824] et *Le radeau de La Méduse*. Je l'ai toujours pensé en dessin animé. Je ne conçois pas ce projet avec un radeau en balsa et des marionnettes. Et comme ça parle d'un peintre, la 2D se justifie. Mais j'ai passé un diplôme aux Beaux-Arts en tant que sculpteur. Mon père était carrossier – avoir vu des vieilles Jaguar dans le garage n'est pas anodin. J'ai donc ce rapport à l'objet. En *stop-motion*, je peux changer un plan du jour au lendemain. Dans le dessin animé, au contraire, tout est réglé à l'animatique. Il y aura plus de mouvements, plus de couleurs, mais il est hors de question, quand on a vingt gars derrière des ordinateurs, de tout changer. Cette liberté existe en *stop-motion*, où l'accident est source de créativité. Ça fait vingt ans qu'on nous dit qu'elle va disparaître, qu'elle n'a aucune utilité puisqu'on peut refaire en 3D jusqu'à l'empreinte des doigts sur la pâte à modeler. Mais toute la magie vient du fait que la marionnette est un fétiche prenant vie. Le spectateur en est conscient, j'en joue dans *Le petit dragon*. Si ce personnage était en 3D, on n'aurait pas la même empathie en découvrant sa mousse en train de se déchirer. Les images en 3D, ce ne sont que des 0 et des 1. L'objet, lui, est dans le réel. ●