

Serge BESSET

Serge Besset, musicien compositeur, est pianiste du groupe vocal Evasion voix d'ici et d'ailleurs. Son nom est associé au réalisateur de films Jacques-Rémy Girerd avec qui il travaille depuis 1984.

Musicien et compositeur, Serge connaît bien le sujet ! Il a composé les musiques originales des longs métrages La Prophétie des grenouilles (Jacques-Rémy Girerd, 2003), Mia et le Migou (Jacques-Rémy Girerd, 2008) et Une vie de Chat (Alain Gagnol & Jean-Loup Felicioli, 2010) ; des séries Les tragédies minuscules, Mine de rien, Mon âne, Ma petite planète chérie, Hôpital Hiltop, Le bonheur de la vie... Et de quelques centaines de courts métrages ! Parmi lesquels Patate et le jardin potager, L'enfant au grelot, Le Moine et le poisson, La grande migration, Le couloir... notamment pour le studio Folimage.



LES COMPOSANTES DU SON DANS « UNE VIE DE CHAT »

L'animation et la bande sonore

Le film d'animation se construit par strates successives que l'on assemble pour constituer le film dans sa totalité. Il en est de même pour ce qui concerne la conception sonore du film, où trois grandes familles de sons peuvent être distinguées :

Les musiques :

Un film d'animation est constitué pour moitié d'images et pour l'autre de sons, l'équilibre entre les deux doit être parfait pour que l'ensemble fonctionne. Pour la musique du film, le compositeur et l'animateur doivent chercher à s'harmoniser (images et sons) pour rendre une séquence réaliste : une note noire représente en musique une seconde et donc 24 images, tandis qu'une croche fait douze images. Le compositeur Serge Besset travaille donc avec les deux réalisateurs scène après scène pour élaborer une partition adéquate et faire en sorte que chaque geste, chaque mouvement des personnages soit synchronisé avec la musique. Par exemple, pour la séquence de poursuite sur les toits, le compositeur a travaillé par empilement d'instruments pour arriver à une musique finale qui sera jouée par un véritable orchestre symphonique. Dans le cas de cette séquence la musique ajoute une tension à l'image, mais elle en souligne également le rythme. Ainsi, par analogie, les violons accompagnent les personnages dans leur course effrénée et chaque corde frottée mime la foulée du chat et du monte-en-l'air.

La musique représente un soutien aux images, elle leur donne de la profondeur, car contrairement au cinéma en prise de vue réelle, les images du film d'animation sont pensées ex nihilo, c'est tout un monde qui est imaginé, c'est-à-dire littéralement mis en images. Entre le cinéma d'animation et la musique, il y a parfois une vraie rencontre, une fusion. On songe à Fantasia où les images et les mélodies se nourrissent mutuellement, la musique inspirant les images qui elles-mêmes permettent une nouvelle lecture de grands compositeurs classiques. Mais au-delà des films où la musique intervient directement au cœur de l'histoire, comme dans les productions de Walt Disney où de véritables chansons sont créées et intégrées dans le film, l'obligation pour les cinéastes d'animation de recréer entièrement la bande sonore peut donner aussi lieu à un travail d'une incroyable richesse, à une véritable création sonore qui permettra au film de prendre véritablement vie. Le thème sicilien créé et associé aux gangsters d'Une vie de chat est en arrière-plan, on peut ne pas y prêter attention, mais sa présence est indispensable pour ancrer l'histoire dans un imaginaire.

Les voix :

Une vie de chat touche aussi au réel dans la mesure où, comme tout film d'animation, il sollicite une équipe importante d'acteurs (bel et bien réels !) pour assurer les voix des personnages imaginés. Dans un film d'animation, que les voix soient enregistrées avant ou après l'animation des personnages, le rôle des acteurs est crucial ; leur jeu doit en effet se rapprocher au maximum du caractère donné à leur personnage.

Le timbre d'une voix, l'intonation ou l'accent peuvent laisser transparaître une multitude d'informations sur la personne qui parle. C'est pourquoi pour les voix des personnages, les réalisateurs choisissent des acteurs dont le jeu peut se rapprocher du caractère donné au personnage dessiné. Costa par exemple, le chef des gangsters, ressemble à un mafieux de certains films américains. Il possède un nom de consonance italienne, est colérique, plutôt costaud... Le choix de



Jean Benguigui était pour les réalisateurs une évidence, l'acteur étant capable de restituer l'aspect colérique à la fois drôle et inquiétant du personnage. Benguigui avait d'ailleurs été choisi pour le doublage français du personnage joué par Joe Pesci dans Les affranchis de Scorsese, qui possède le même caractère. Pour le personnage de Jeanne - la mère de Zoé est jouée par l'actrice Dominique Blanc qui peut communiquer comme

l'expliquent les réalisateurs, à la fois fragilité et force de caractère ; l'aplomb que doit avoir cette femme commissaire pour diriger son équipe et le désespoir de la mère qui se retrouve seule pour élever sa fille. Nico est un personnage qui comporte un certain détachement et aussi beaucoup d'humour, notamment lors de la première séquence où on le voit se moquer des gardiens. Il fallait donc un acteur qui puisse faire entendre dans ses mots un sourire et de la sympathie pour rendre le personnage agréable malgré son activité peu morale, c'est alors Bruno Salomone, l'humoriste, qui a été choisi pour incarner Nico. Quant au rôle de Claudine, il sera doublé par Bernadette Lafont dotée d'une voix bien reconnaissable.

L'étape de l'enregistrement des voix est une étape déterminante dans la réalisation d'un film d'animation. Pour enregistrer les voix des personnages, les acteurs parlent et "jouent" les dialogues que contient le scénario, parfois devant l'image déjà animée, et d'autres face à une personne qui les dirige et leur donne la réplique. C'est Jacques-Remy Girerd, le producteur et dialoguiste du film, qui donne la réplique aux acteurs qui enregistrent les dialogues sans les dessins et avec seulement quelques indications concernant le jeu. En les incarnant, ils sont donc susceptibles d'influencer le caractère des personnages et de leur donner une nouvelle teinte.

Les bruitages :

Pour la conception de la bande sonore on distingue plusieurs types de sons :

- Les bruitages sont tous les sons qui se rapportent à l'action des personnages et qui permettent de donner corps au film (les coups de feu, les bruits de crayons de Zoé qui dessine).
- Les sons d'ambiance sont ceux de l'extérieur et donnent une ambiance générale. Pour le cinéma d'animation les sons reproduits sont souvent exagérés par rapport à la réalité et doivent prendre en compte l'aspect non réaliste du monde auquel ils appartiennent.

Il faut donc toujours penser au personnage qui produit un son. Les sons sont exagérés lorsqu'il s'agit d'un personnage exubérant ou atténués pour un personnage doux, calme ou timide. D'autres parts, il faut garder à l'esprit que des sons trop réalistes peuvent heurter l'oreille et sembler déplacés. Si, par exemple, on veut simuler un gazouillis d'oiseaux dans les arbres, enregistrer des oiseaux dans un jardin peut ne pas coller à l'ambiance ou une scène d'animation en pâte à modeler, cela pourrait produire un écart entre le réalisme de la bande sonore et l'irréalisme du personnage.

L'importance d'une séquence d'ouverture

Tout comme en littérature, la séquence d'ouverture en cinéma donne aux spectateurs des informations sur l'identité audio-visuelle du film et livre certaines consignes de lecture permettant de situer l'histoire et les personnages. Elle est d'une grande importance car elle assure la transition entre deux univers : celui de la salle de cinéma et celui du film, en nous plongeant directement au cœur de l'histoire.

La première séquence d'*Une vie de chat* introduit plusieurs éléments pour amener l'intrigue : elle présente les personnages principaux, le chat et Nico le « Monte-en-l'air ». Mais elle donne également le ton et l'ambiance générale du film avec la musique et les décors. L'atmosphère présentée est bel et bien celle du polar et tous les ingrédients du genre sont ici réunis. Tout d'abord la musique jazz inspirée de la célèbre chanteuse Billie Holiday s'accorde parfaitement à l'ambiance nocturne du polar. On peut considérer le jazz comme la musique emblématique du genre policier. En raison de son caractère malfamé aux Etats Unis des années 30, cette musique était jouée dans les sous-sols des bars très fréquentés par la pègre des bas quartiers. Le décor qui est présenté dans le film montre donc des rues désertes et sombres éclairées d'une lueur jaune provenant d'un lampadaire. Les ombres, ainsi très présentes, se projettent sur les murs et les sols. Comme dans les célèbres films policiers, elles suggèrent plus qu'elles ne dévoilent, permettant de donner un aspect mystérieux à l'image et aux personnages en cachant aux spectateurs la réalité de l'action. Caractéristiques du film noir, elles prennent leur source dans les films expressionnistes allemands des années 1920 tel que *Nosferatu* de Murnau. Dans *Une vie de chat*, l'ombre, comme un trompe-l'œil, se distord et déjoue les proportions réelles des corps dessinés. Ce principe semble alors s'étendre aux personnages du chat mais également à Nico qui s'étire lors de ses acrobaties comme du caoutchouc, paraissant alors aussi rapide et fluide que son ombre.

La ville de Paris offre également un terrain de jeu idéal pour la figure du gangster. Elle est utilisée à la fois comme décor, offrant un potentiel graphique intéressant en terme d'animation, mais également comme objet de désir pour le gangster qui cherche à dominer un territoire bien défini en le contrôlant totalement. Réussir pour le gangster, c'est agir dans l'ombre, illégalement, et contrôler les activités illicites de la ville.

Quel effet produit sur le spectateur la séquence d'ouverture d'*Une vie de chat* ?

Elle le maintient résolument en éveil avec une scène d'action et de suspense. Le spectateur, saisit littéralement *in medias res*, commence lui aussi son enquête sur les personnages : qui est ce mystérieux « monte-en-l'air » ? Le spectateur est ainsi placé face à une fenêtre ouverte sur un monde encore méconnu, un imaginaire que nous découvrons pas à pas au fil des images. En tant qu'espace multiple et riche, le générique d'ouverture nous confronte finalement aux questions fondamentales concernant l'art, le cinéma, la réalité et la nature de la représentation.