



Fiche technique	1
Réalisateurs Deux hommes et Aardman	2
Faire un film Top modelés	4
Genre Cours, poulet, cours!	6
Découpage narratif	8
Scénario Émancipations	9
Personnages Des poules et des hommes	10
Mise en scène Modèles réduits	12
Séquence Opération escamotage	14
Technique En bonne voix	16
Parallèles Effroyables fables	18
Documents L'humour en campagne	20

● Rédacteurs du dossier

Thierry Méranger est critique et membre du comité de rédaction des *Cahiers du cinéma* depuis 2004. Agrégé de lettres modernes et concepteur de documents pédagogiques (dont les dossiers Collège au cinéma consacrés à *Phantom Boy* et à *Coraline*), il enseigne en section cinéma-audiovisuel en lycée. Il est également délégué général et artistique du festival Regards d'ailleurs de Dreux.

Jean Méranger est titulaire d'un master 1 d'études cinématographiques et d'un master 2 de scénario et écritures audiovisuelles à l'université de Paris 10 Nanterre. Il prépare un doctorat sur la cinéaste Carole Roussopoulos.

● Rédacteur en chef

Membre du comité de rédaction des *Cahiers du cinéma* de 2009 à 2020, Joachim Lepastier a mené des études d'architecture et de cinéma. Pour Collège au cinéma, il a rédigé les documents pédagogiques sur *Les Bêtes du Sud sauvage* de Benh Zeitlin, *Le Garçon et le monde* d'Alê Abreu et *Swagger* d'Olivier Babinet. Il a réalisé plusieurs courts métrages documentaires et enseigne dans des écoles de cinéma et d'architecture.

Fiche technique



Affiche française, 2000 © Pathé distribution

● Synopsis

Les poules pondeuses de la ferme anglaise dirigée d'une main de fer par le couple Tweedy n'ont qu'une idée en tête : faire aboutir leur projet d'évasion collective et échapper à un univers concentrationnaire où leur vie ne tient qu'à leur productivité. Les échecs répétés ne découragent pas Ginger, la meneuse de la troupe. L'arrivée inopinée, par les airs, d'un coq américain nommé Rocky suscite un nouvel espoir : il pourrait apprendre aux poules à voler. Rocky, vedette de cirque, est d'abord indifférent au sort tragique des détenues mais il finit par accepter cette mission d'instructeur pour pouvoir rester caché dans le camp. Il devient très vite, en dépit de l'animosité du vieux commandant Poulard, la coqueluche de la basse-cour ; il commence, en attendant la guérison de son aile froissée, à entraîner les poules. Il organise une soirée dansante au cours de laquelle il est décidé qu'il fera, dès le lendemain, la démonstration de son aptitude au vol. La même nuit, les fermiers choisissent Ginger pour faire l'essai de la terrifiante machine à fabriquer des tourtes au poulet qu'ils viennent de se faire livrer, annonçant ainsi l'extermination prochaine de tout le poulailler. Rocky parvient à sauver Ginger et à détraquer la machine infernale mais les poules, à l'aube, constatent sa disparition. La vérité éclate : le coq de cirque ne savait pas voler et, pendant son numéro, c'est un canon qui l'expédiait dans les airs. En dépit de leur désarroi, les poules décident de commencer la construction d'un avion. L'imminence de la remise en marche de la machine à tourtes les oblige à tenter un décollage en catastrophe. Au moment où la hargne de Mme Tweedy va faire échouer cette nouvelle tentative, le retour de Rocky, rongé de remords, permet la réussite de l'évasion. Réfugiés sur une île paradisiaque, les gallinacés vivent désormais une vie heureuse.

● Générique

CHICKEN RUN

Grande-Bretagne, États-Unis, France | 2000 | 1h24

Réalisation et histoire originale

Peter Lord et Nick Park

Scénario

Karey Kirkpatrick

Producteurs

Peter Lord, Nick Park et David Sproxton

Direction artistique

Tim Farrington

Supervision de l'animation

Sean Mullen

Image

Dave Alex Riddett, Tristan Oliver et Frank Passingham

Montage

Mark Solomon

Musique

Harry Gregson-Williams et John Powell

Production

Aardman Animations, Dreamworks SKG

Distribution

Pathé

Formats de tournage

1.85, 35 mm, couleur

Sorties en salle

23 juin 2000 (États-Unis)

30 juin 2000 (Royaume-Uni)

13 décembre 2000 (France)

Interprétation

(voix originale / voix française)

Julia Sawalha / Valérie Lemerrier

Ginger

Mel Gibson / Gérard Depardieu

Rocky

Imelda Staunton / Josiane Balasko

Bunty / Bernadette

Timothy Spall / Frédéric Norbert

Nick / Ric

Benjamin Whitrow / Claude Piéplu

Colonel Fowler /

Commandant Poulard

Lynn Ferguson / Sophie Arthuys

Mac Bec

Jane Horrocks / Lucie Dolène

Babs / Babette

Miranda Richardson /

Béatrice Agenin

Mme Tweedy

Tony Haygarth / Henri Guybet

M. Tweedy

Phil Daniels / Cédric Dumond

Fletcher / Rac

Réalisateurs

Deux hommes et Aardman

Premier long métrage du studio d'animation britannique Aardman, *Chicken Run* est cosigné par les deux cinéastes renommés qui en sont les figures emblématiques.

C'est du sud-ouest de l'Angleterre, et plus exactement de la ville de Bristol, patrie du *street-artist* Banksy et du groupe Massive Attack, que nous vient le plus gros succès jamais enregistré en matière de film d'animation en volume, le «stop motion». *Chicken Run* apparaît aujourd'hui, vingt ans après sa sortie en 2000, comme le film qui, tout en étant le seul coréalisé par ses créateurs vedettes, Peter Lord et Nick Park, a apporté une reconnaissance mondiale au studio Aardman.

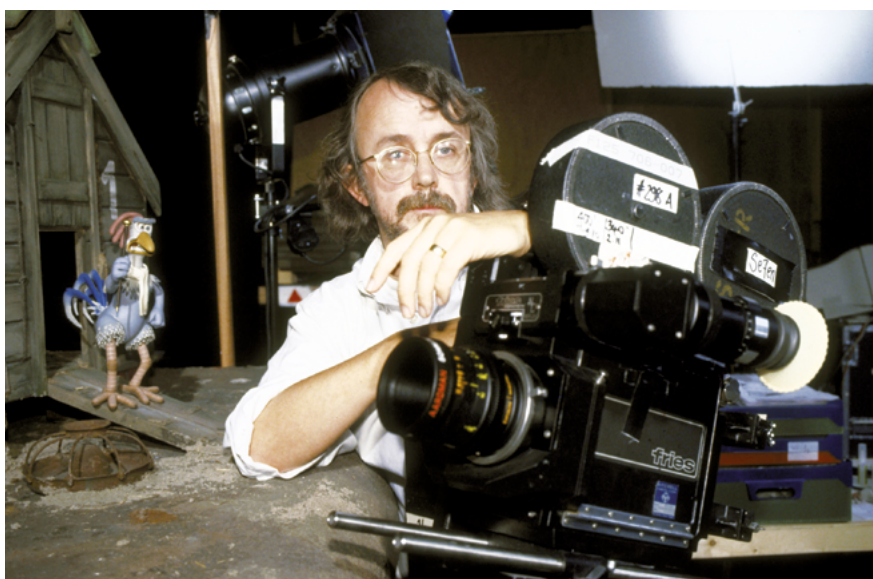
● Peter et David

Né en 1953, Peter Lord a 12 ans, en 1966, lorsqu'il se lance avec son camarade de classe David Sproxton — dont le père, producteur à la BBC, leur procure une caméra Bolex 16 mm — dans la réalisation de son premier film d'animation, *Trash*, en utilisant des images découpées dans des magazines. Cette vocation précoce, entretenue par les films de Ray Harryhausen et les dessins animés produits par Disney, amène les collégiens à rencontrer le producteur de la série télé *Vision On* destinée aux enfants malentendants. Avec le rouleau de pellicule qui leur est confié, les adolescents réalisent alors Aardman, court dessin animé mettant en scène un super-héros capé qui leur vaut leur premier contrat avec la BBC et donne son nom à leur studio de fortune. Pendant leurs années d'études (de lettres et de géographie), Lord et Sproxton vont continuer à travailler pour *Vision On*, en favorisant une autre matière déjà expérimentée avec leur pellicule-test où une séquence présentait une maison se transformant en éléphant: la pâte à modeler [cf. *Faire un film*, p. 4]. Vont naître ainsi les Gleebies, créatures de plastiline qui interviennent dans le monde réel. Elles annoncent la naissance, en 1977, d'un personnage en pâte à modeler qui vit sur le bureau d'un présentateur de télévision, Tony Hart. Morph, dont le nom n'indique rien d'autre que sa capacité à se transformer, va ainsi devenir le héros de sa propre série de 26 épisodes conçue dès 1979... et le premier emblème d'Aardman Animation. Entre temps, le studio est passé à l'âge adulte avec une autre commande de la BBC. Bien que rejetés par leurs commanditaires, les deux épisodes de *Conversations animées*, en 1977 et 1978, ont fait date, mêlant aux prises de vues image par image des enregistrements sonores d'entretiens documentaires réels. Une nouvelle série reposant sur le même principe, *Bribes de conversations*, pour Channel 4 cette fois, s'ensuit en 1982-1983. Paradoxalement, les cinq épisodes réalisés par Lord permettent au studio de décrocher des contrats dans le monde de la publicité. Cette nouvelle source de revenus va autoriser Aardman à envisager des projets de plus grande envergure, à un moment où l'arrivée d'une nouvelle recrue va quelque peu changer la donne.

Nick Park sur le tournage de *Chicken Run* en 1999 © Patiné distribution



Peter Lord sur le tournage de *Chicken Run* en 1999 © Patiné distribution



« Mon premier souvenir, je crois bien, c'est mon copain et moi assis dans un trou que nous avons creusé dans le jardin et occupés à fabriquer des vers avec de la terre »

Nick Park, entretien pour *One Guy's Opinion*, 16 juin 2000

« Le film est le mariage de deux idées qui se sont rencontrées au bon moment. Cela nous a frappés au même instant : nous pourrions faire un film d'évasion avec des poules »

Nick Park, entretien pour *One Guy's Opinion*, 16 juin 2000

● Nick, Wallace et Gromit

Cadet de cinq ans de Peter Lord, Nick Park, né en 1958 dans le Lancashire, s'est lui aussi passionné pour l'animation dès le début des années 1970 en utilisant la caméra amateur de sa mère. Fou de bande dessinée et passionné, comme son père, par les inventions en tout genre, il étudie d'abord la communication visuelle avant d'intégrer la prestigieuse National Film and Television School dans la section animation. Il y collabore à plusieurs reprises avec les fondateurs d'Aardman qui lui proposent, en 1985, de rejoindre le studio de Bristol pour y terminer, avec leur aide, son film de fin d'études. Ce sera chose faite, au grand bénéfice de tous : le court métrage de Park, *Une grande excursion*, va être une pierre angulaire de l'histoire du cinéma, la première aventure – sur la Lune ! – de l'improbable duo british Wallace et Gromit apparaissant d'emblée comme un sommet de l'animation en pâte à modeler. Le film ne sortira qu'en 1989, laissant à Park l'opportunité de s'impliquer parallèlement dans de nombreux projets de la même veine. Il est d'abord animateur sur *Babylon*, épisode réalisé par Lord et Sproxtton pour la série *Sweet Disaster*. Il co-anime ensuite avec Lord (et les frères Quay) la mémorable vidéo pour la chanson de Peter Gabriel *Sledgehammer*, en 1986. Durant la post-production d'*Une grande excursion*, Park signe en 1989 un nouveau chef-d'œuvre pour Aardman, dans le cadre de la série *Lip Synch*, qui reprend le principe « maison » de films d'animation fondés sur de vrais entretiens. Les cinq minutes de *L'Avis des animaux*, où des bêtes captives paraissent exprimer la nostalgie de leur milieu naturel, vaudra l'Oscar du meilleur court d'animation à leur réalisateur. Nick Park est ainsi dans les années 90 le réalisateur vedette d'Aardman, réalisant en 1993 et 1995 deux nouveaux épisodes de Wallace et Gromit (*Un mauvais pantalon* et *Rasé de près*, tous deux oscarisés). Peter Lord, qu'il soit producteur exécutif — aux côtés de Sproxtton — ou animateur, n'est jamais loin. Il continue lui aussi à réaliser des courts métrages tels que *Going Equipped* (1990), *Adam* (1992, primé à Annecy) ou *Wat's Pig* (1996). D'autres personnages, comme Rex the Runt de Richard Golezowski, auquel deux films et une série sont consacrés, ont alors rejoint la galaxie Aardman.

● Vers la perfection

À l'aube du troisième millénaire, le studio Aardman, en dépit de ses succès, est amené à relever de nouveaux défis. Le plus impressionnant est sans conteste le passage au long métrage. Jamais film en stop motion — et a fortiori en pâte à modeler — n'a dépassé l'heure fatidique. Le moment paraît de surcroît peu favorable : en 1995, le public a plébiscité *Toy Story* de John Lasseter, premier long métrage en images de synthèse tridimensionnelles des studios Pixar, bientôt suivi de *1001 Pattes* (1998) et de *Toy Story 2* (1999), du même réalisateur. Dans ce contexte, la mise en chantier d'un film 100 % « aardmanien », donc de facture artisanale, est un véritable défi : « *Sur Chicken Run nous avons tout fait pour que les personnages soient les plus parfaits possibles dans leur rendu final* », déclarera Park en 2005, évoquant implicitement la rivalité entre les modelers et les techniciens de synthèse. Ainsi, la présence conjointe à la réalisation des deux figures majeures du studio — qui, de l'avis de Park lui-même « *partagent le même humour* » — permet de relever le gant. Les deux artistes prennent le parti, dès les premières séances de réflexion, de trouver « *des idées fraîches, des personnages nouveaux* ». À l'origine de l'intrigue, Park a évoqué un dessin dans son carnet représentant « *une poule creusant pour s'évader de son poulailler* » qui leur aurait rappelé l'intrigue de *La Grande Évasion* de John Sturges (1963). S'il évoque aussi le souvenir d'un poulet domestique élevé par sa sœur ou un job d'été dans une usine-abattoir, on remarquera que la thématique de départ emprunte au thème de la captivité animale déjà présent dans *L'Avis des animaux*. Quoi qu'il en soit, Lord et Park, sur les recommandations du producteur Jake Eberts, confient au scénariste Karey Kirkpatrick — qui avait contribué à l'écriture de *James et la pêche géante* de Henry Selick en 1996 — le soin de développer leurs idées et de mettre en forme un scénario.

● Mariage, divorce et indépendance

C'est ce même Eberts qui va permettre, en 1997, le rapprochement d'Aardman avec un géant de l'animation, le studio DreamWorks, dirigé par l'ancien patron de Disney, Jeffrey Katzenberg. Les deux compagnies décident de s'allier pour financer et diffuser le long métrage dont la pré-production a commencé depuis un an. Après le formidable succès au box-office de *Chicken Run*, distribué dans près de 50 pays et rapportant plus de 224 millions de dollars, Aardman et DreamWorks coproduiront deux autres films dans les années suivantes : *Wallace et Gromit : le mystère du lapin-garou* de Nick Park en 2005 et *Souris City* de David Bowers et Sam Fell — réalisé en images de synthèse en 2006 — qui sera la cause du divorce entre les deux studios. À une exception près (*Mission : Noël*, 2011) les longs métrages Aardman qui suivront reviendront à la pâte à modeler. De l'indépendance retrouvée — qui n'exclut pas d'autres alliances ponctuelles — témoignent *Les Pirates ! Bons à rien, mauvais en tout* de Peter Lord (2012), *Shaun le mouton* (2015), *Cro man* de Nick Park (2018) puis *Shaun le mouton, la ferme contre-attaque* (2019). En novembre 2018, Lord et Sproxtton annoncent que la propriété du studio va revenir à ses employés, afin de garantir son indépendance. Le retour des personnages emblématiques étant une constante — Morph lui-même est revenu en 2014 dans une série YouTube — on ne s'étonnera guère que l'un des projets imminents d'Aardman soit une suite de *Chicken Run*. Très attendu, le long métrage, entré en production en octobre 2019, sera réalisé par Sam Fell. Et produit, comme il se doit, par Nick Park et Peter Lord. La quiétude des gallinacés sur leur île édénique n'aura duré qu'un temps.

Faire un film Top modelés

À l'exception de deux incursions dans l'image de synthèse, la spécialité des studios Aardman est l'animation image par image, que l'on nomme le *stop motion* et plus particulièrement la *claymation*, qui désigne le recours à des figurines en pâte à modeler.

On sait que le cinéma fonctionne en réalité comme une série de photographies qui, défilant suffisamment vite (on retient souvent le chiffre canonic de 24 images par seconde), créent l'illusion d'un mouvement fluide. Le dessin animé remplace ces photogrammes par des images dessinées ou peintes, dont la succession produit le même effet de continuité. L'animation en volume — ou *stop motion* —, elle, fonctionne en photographiant des modèles réels que l'on fait bouger presque imperceptiblement entre chaque photographie.

● Vous avez dit «*stop motion*» ?

On distingue quatre types principaux de *stop motion*, selon les différents modèles que l'on emploie. Le plus fréquemment, les animateurs ont recours à des marionnettes articulées dont les mouvements et expressions sont modifiés via des rouages internes. La grande majorité des longs métrages d'animation en volume sont réalisés de cette façon : c'est le cas de films tels que *Les Noces funèbres* de Tim Burton ou *Coraline* d'Henry Selick. Lorsque l'on anime des objets issus de la réalité, ou des personnes vivantes, on parle de *pixilation*. La technique du *cut out* quant à elle consiste à employer des éléments de papier découpé que l'on déplace comme des modèles plats. *Chicken Run*, ainsi que la plupart des films des studios Aardman, a été animé à l'aide de figurines de plastiline que les animateurs modèlent et transforment à la main. On parle ici de *claymation* (*clay* désignant l'argile) ou, plus communément, d'« animation en pâte à modeler ».

Les figurines de *Chicken Run* ne sont pourtant pas intégralement faites de pâte à modeler — son emploi exclusif compliquerait considérablement le tournage. Afin de pouvoir prendre en main les personnages sans les déformer, les studios Aardman ont conçu des modèles composés de différents matériaux plus ou moins résistants, selon la précision des modelages nécessaires. Ainsi, les membres et le corps sont composés en grande partie de silicone et de mousse de latex et seuls les visages et les mains sont faits de plastiline, beaucoup plus fragile mais également bien plus finement modelable. Les figurines disposent d'une cinquantaine de bouches dont les lèvres (ou becs) forment différents sons afin de coller au mieux à la prononciation des acteurs. Les animateurs choisissent ainsi la bouche correspondant à la syllabe prononcée par le personnage, et la remodelent pour rendre le mouvement fluide. Afin que les mouvements semblent réalistes, les réalisateurs ont filmé de courtes séquences où ils se mettaient en scène avec les techniciens en imitant les mouvements qu'ils imaginaient pour les personnages. C'est à partir de ces images que les animateurs

Ladislav Starewitch animant ses marionnettes, circa 1925
© Collection Martin Starewitch



Animation de Coraline d'Henry Selick, 2009
© Studio Laika / Universal Pictures



construisent le mouvement des figurines et trouvent le rythme de la mise en scène.

Au-delà des mouvements des personnages se pose, en *stop motion*, la question des éventuels déplacements de la caméra. La grande difficulté est d'obtenir des mouvements fluides. À cet effet, on installe la caméra sur un robot — un bras articulé connecté à un ordinateur — qui calcule au millimètre près les mouvements prévus par l'animateur. Ensuite, l'ordinateur fractionne le mouvement en un nombre de poses qui dépend de la vitesse du mouvement dont on a besoin. Ainsi, après chaque photographie, le robot remplace automatiquement la caméra dans l'axe de la pose suivante. Pendant ce temps, l'animateur opère tous les changements sur les personnages et les décors, et tout est prêt pour la photographie suivante...

● Monstres sacrés

Si *Chicken Run* est probablement en 2000 le projet le plus ambitieux de l'histoire du *stop motion*, il n'est pas le premier long métrage à utiliser cette technique d'animation — et ses créateurs ne se cachent pas des nombreuses influences qui les ont inspirés. Il existe des films d'animation en volume depuis les débuts du cinéma et les premiers longs métrages usant de cette technique apparaissent dès les années 1930. Qu'il s'agisse de films d'animation à part entière ou d'effets spéciaux pour des films en prise de vue réelle, le *stop motion* a toujours donné une place prépondérante aux créatures animales, qu'elles soient réalistes, humanisées ou monstrueuses. On trouve ainsi parmi les



tout premiers exemples le *Roman de Renard* de Ladislav Starewitch en 1934, dans lequel les animaux personnifiés se déplacent et parlent comme des humains.

Pourtant, au premier rang des figures mythiques du stop motion qui ont pavé la voie de Nick Park et Peter Lord, figure le véritable roi des marionnettes qu'est le célèbre *King Kong* du film éponyme de Cooper et Schoedsack (1933). Ce gorille géant de 60 centimètres est indubitablement la première superstar de l'animation en volume, ayant établi un précédent d'envergure pour les chimères à venir. Kong avait pour créateur un génie de l'animation, le précurseur Willis O'Brien. C'est pourtant son élève que l'histoire a retenu comme père spirituel de toutes les créatures animées en stop motion : Ray Harryhausen. Animateur par excellence d'effets spéciaux dans les années 1950 et 1960, Ray Harryhausen est bel et bien le saint patron des monstres — au point que le restaurant de *Monstres et Cie* des studios Pixar sera nommé d'après lui en 2001. Les films étaient d'abord tournés avec les acteurs et sans effets spéciaux, puis Harryhausen projetait les images derrière sa table de travail, sur laquelle il plaçait les monstres en position d'interagir avec les acteurs sur l'écran derrière eux. Il plaçait enfin devant la table de travail une caméra qui captait image par image ses monstres animés aux côtés des acteurs réels. La *claymation* était ainsi intégrée à la prise de vue réelle. Ces films aux effets spéciaux directement hérités de *King Kong* ont bercé l'enfance de milliers d'enfants, tels que les jeunes Tim Burton, Guillermo Del Toro, Peter Jackson, Steven Spielberg... et bien sûr Peter Lord !

Enfin, dans les années 1970, dans le sillage des monstres animés de Harryhausen, c'est un autre Américain, Terry Gilliam, qui a contaminé l'Angleterre. Réalisateur et animateur de la troupe culte des Monty Python, Gilliam va grandement influencer Park et Lord en ajoutant à ses créatures animées — le plus souvent en papier découpé — l'humour absurde typiquement britannique qui ne cesse de ponctuer les films made in Aardman. C'est pourquoi d'aucuns trouveront aux poulets en fuite de *Chicken Run* un humour parfois « pythonesque », au croisement du burlesque et de la parodie.

● Un monde trop parfait

Entre les premières œuvres des studios Aardman et *Chicken Run*, la métamorphose est évidente : la *claymation* a fait un pas de géant vers une forme de perfection technique. Tandis qu'il n'était pas rare de deviner sur le crâne de Wallace ou Gromit une empreinte digitale d'animateur ou un grain de poussière volatil, dans *Chicken Run* les imperfections sont quasiment introuvables. Tout en gardant très présente la plasticité façon « pâte à modeler » du film, Aardman cherche à atteindre avec *Chicken Run* une esthétique propre, proche de la perfection, qui arrivera à sa quintessence avec

Les Pirates! Bons à rien, mauvais en tout douze ans plus tard.

Aujourd'hui, alors que les longs métrages d'animation, avec l'hégémonie des studios Disney-Pixar et DreamWorks, sont très majoritairement produits en images dites « de synthèse » (générées numériquement), les techniques traditionnelles d'animation à la main (dessin animé, stop motion...) se font de plus en plus rares en raison de leur coût et de leur durée de production. Il n'est d'ailleurs pas rare de voir des films utiliser l'image de synthèse pour imiter un effet de stop motion : c'est le cas de *Souris City*, coproduit par DreamWorks et Aardman en 2006, ou de *Jack et la mécanique du cœur*, de Berla et Malzieu, en 2014. Ces films empruntent au stop motion les textures et le design des personnages

mais offrent un rendu bien plus lisse et moins artisanal que celui-ci. La frontière entre image de synthèse et stop motion est aujourd'hui d'autant plus ténue que les studios Laïka — géants du stop motion en marionnettes, producteurs de *Coraline* et *Kubo et l'armure magique* — créent les visages des figurines numériquement avant d'utiliser une imprimante 3D pour les construire. Les animateurs obtiennent ainsi une infinité de masques qu'ils peuvent changer pour faire évoluer les expressions faciales des personnages.

Aussi peut-on constater ces dernières années un étonnant retour chez les studios Aardman à une esthétique moins polie et plus joyeusement imparfaite. Afin d'accentuer la matérialité de la pâte à modeler qui fait la spécificité de la *claymation*, des films tels que *Cro Man* (2018) ou *Shaun le mouton : la ferme contre-attaque* (2019) multiplient les scories diverses. Ces minuscules imperfections ne sont pas des erreurs mais une manière pour l'animation traditionnelle de se démarquer de son concurrent numérique. Si la perfection plastique de *Chicken Run* a permis de donner ses lettres de noblesse à la *claymation*, c'est paradoxalement le cheminement inverse qui permet aujourd'hui de la valoriser.

● Se hâter lentement

Créer un long métrage image par image prend un temps considérable. Du premier mot du scénario à la dernière note de la bande sonore, le tournage de *Chicken Run* a pris un peu plus de quatre ans et demi. Pas étonnant, lorsque l'on sait qu'il faut une journée de travail entière à un animateur pour donner vie à deux à trois secondes de film ! Pour mener à bien ce projet fou, Park et Lord ont dû déployer des moyens jamais vus. À commencer par une triple alliance : le coq français de Pathé a d'abord prêté main forte aux poules anglaises de chez Aardman pour la conception du film, puis les Américains de DreamWorks ont rejoint le projet pour la production et le tournage. Un tournage qui mobilisa 7500 m² de studios, dans lesquels on pouvait croiser 180 personnes travaillant sur le projet dont 30 animateurs et animatrices manipulant pas moins de 563 figurines. Pour pouvoir animer différentes scènes en même temps, certains personnages existaient en plusieurs exemplaires — parfois jusqu'à une vingtaine. Tout cela dans une trentaine de plateaux de tournage, utilisant 120 décors de ciel peints à la main allant de 3 à 6 mètres de long. Une débauche de moyens jamais auparavant imaginée pour des poulets !



Genre

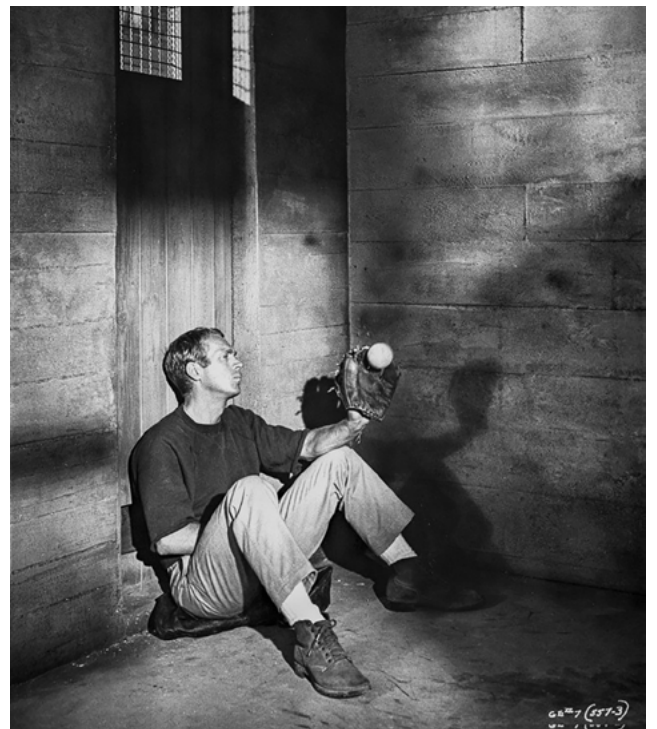
Cours, poulet, cours

Si *Chicken Run* est l'un des très rares films à représenter la vie d'une basse-cour — ce qui pose d'emblée son originalité — il n'en appartient pas moins de manière très formelle à un genre beaucoup plus répandu : celui du film d'évasion.

● Cultures de l'évasion

Le film d'évasion tourne autour d'un principe simple : le héros est prisonnier et doit à tout prix s'échapper, parfois seul, parfois en groupe. On le considère ainsi fréquemment comme un sous-genre du film d'aventures. Au-delà de ce prérequis narratif, le film d'évasion peut lui-même croiser des genres extrêmement variés, allant du drame social (*La Grande illusion* de Jean Renoir, 1937) au film d'horreur (*Cube* de Vincenzo Natali, 1997) en passant par le film noir (*Je suis un évadé* de Mervyn LeRoy, 1932) et même la comédie (*Down By Law* de Jim Jarmusch, 1986). Aussi les poules de *Chicken Run* marchent-elles sur les traces de comédies d'évasion déjà existantes. Néanmoins le genre le plus fréquemment lié au film d'évasion est le film de guerre, comme le prouvent par exemple les soldats de *Stalag 17* de Billy Wilder (1953) qui cherchent à fuir le camp éponyme. Une référence d'autant plus appuyée que le baraquement dans lequel Ginger et ses consœurs organisent leurs évasions infructueuses est le baraquement... 17!

Si c'est au film d'évasion militaire que *Chicken Run* doit le plus, sa référence en la matière est pourtant sans conteste *La Grande Évasion* de John Sturges (1963), dans lequel des soldats britanniques aidés d'un Américain tentent de s'évader de leur camp de détention. Ce jeu sur l'opposition de deux cultures est aussi repérable dans le film d'animation : au-delà de l'arrivée d'un homme dans un univers féminin, l'irruption de Rocky dans le poulailler est surtout celle d'un Américain dans une campagne anglaise. En témoignent le commandant Poulard, retraité de la R.A.F. (la Royal Air Force : l'aviation britannique), et sa méfiance envers Rocky, qu'il considère comme un *yankee*, reprochant aux Américains d'être « toujours en retard pour les guerres mondiales ». L'Américain de



La Grande Évasion de John Sturges, 1963 © UA

La Grande Évasion, interprété par Steve McQueen, est resté gravé dans les mémoires de milliers de spectateurs pour son impressionnant saut à moto par-dessus les barbelés de la frontière — une cascade parodiée par son compatriote de pâte à modeler sur son tricycle à la fin du film. Les références que *Chicken Run* fait à *La Grande Évasion* sont nombreuses et pointues, qu'il s'agisse des tunnels qu'emploie Ginger pour tenter de s'enfuir dans la première séquence du film ou du chou de Bruxelles qu'elle fait rebondir en prison à la manière de Steve McQueen jouant avec sa balle de baseball.

● Un pour tous, tous pour un

Le film d'évasion — tout comme le film d'arnaque — fonctionne selon un schéma très classique : l'établissement d'un plan et son exécution, malgré les menaces diverses et

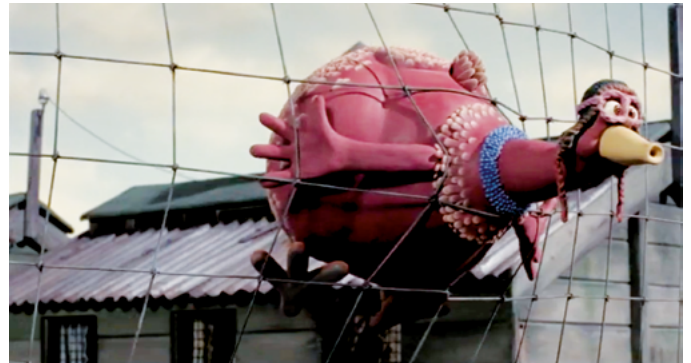
les péripéties qui rythment la narration. Dans l'exécution du plan d'évasion, chaque personnage a sa place et tient un rôle lié à ses capacités. Cette caractérisation prend ainsi la forme d'une révélation : pour s'échapper tous ensemble, les personnages doivent abandonner leurs défauts ou les transformer en qualités utiles pour le groupe. Ainsi l'intelligence de Mac Bec permet de concevoir les plans, tandis que le militarisme de Poulard lui permet de commander les poules lors de l'envol. Même les absurdes tricots de Babette trouvent leur utilité — quand Ginger fait face à Mme Tweedy uniquement armée des ciseaux à bouts ronds sortis de sa trousse à couture. Cela revient à rappeler que tout un chacun a en lui des qualités qui lui sont propres et dont il faut être fier, morale classique du cinéma et de la littérature pour enfants. Plus encore, la révélation de soi ne mène pas forcément dans ce schéma à un rôle défini (voire prédéfini puisque les poules se répartissent les fonctions classiques de leader du groupe, de forte tête, d'inventeur...) mais elle peut aussi être le théâtre d'une transformation, voire d'une rédemption. Ainsi Rocky, qui avait quitté le poulailler, revient à la fin en abandonnant son personnage de «*coq-boy libre et solitaire*». Il se bat aux côtés des poules et trouve au passage l'amour dans un baiser d'anthologie suivant une gifle bien méritée.

Cette réalisation des personnages n'a pourtant pas pour but une logique de l'individu. *Chicken Run* emprunte la même structure que *La Grande Évasion*, où l'Américain doit abandonner son individualisme (et ses tentatives d'évasion en solo) pour rejoindre le groupe. Aussi l'exécution du plan, et par là l'évasion, ne sont-elles pas uniquement une question de personnages singuliers qui trouvent leur place. Au contraire, c'est au sein d'une communauté que se révèle leur potentiel. Au début de *Chicken Run*, les poules se disputent sans cesse : il faudra le danger et la fuite pour les réconcilier toutes. L'évasion crée donc aussi l'occasion de la naissance du groupe. De la même manière, c'était déjà l'évasion qui créait la famille dans *Les 101 Dalmatiens* des studios Disney (1961), exemple canonique de fuite animale : alors que la famille de dalmatiens ne comptait à l'origine que 17 membres, c'est la fuite des griffes de Cruella d'Enfer qui menait à l'adoption des 84 autres chiens qu'elle retenait prisonniers. Par ailleurs, c'est chaque fois l'élaboration du plan d'évasion qui fonde l'unité des personnages, ou même rassemble les personnages antagonistes — comme le sont Rocky et le commandant Poulard. Cet optimisme contredit pourtant cet autre grand film d'évasion qu'est *La Grande Illusion* (1937). Si chez Renoir l'unité du groupe arrive à son apogée dans le contexte de l'évasion, c'est justement pour s'effriter ensuite, dévoilant que l'unité qui traversait les classes sociales était bel et bien la «*grande illusion*» créée par la guerre. A contrario, il s'agit dans *Chicken Run* d'une vision très fédératrice, puisque l'évasion forme une véritable nouvelle famille vivant sur une île paradisiaque — famille élargie par la présence de Rick et Rack, les deux rats receleurs.

● Un idéal de liberté

La fin du film voit les poules et leurs deux coqs établir une nouvelle colonie sur une île, protégée par sa place dans une réserve naturelle. Ainsi se pose la question du but poursuivi par la fuite. Si dans *La Grande Évasion*, il ne s'agit que de mettre des bâtons dans les roues des nazis, les poulets, eux, courent après une liberté inconditionnelle. Pour autant, l'idéal de liberté évolue tout au long du film. Il s'agit dans un premier temps d'une image utopique de prairies et de ciel bleu sortie d'une publicité sur un cageot de prunes, telle une sorte de paradis perdu. Après l'arrivée de Rocky, le vol devient la définition de la liberté : les poules cherchent à s'envoler de leurs propres ailes loin de leur prison, à l'image de Rocky qui se présente comme sans attaches, en «*coq-boy libre et solitaire*» tout droit sorti de l'iconographie du western. Mais cette poursuite elle-même n'a qu'un temps, qui prend fin lorsque les poules découvrent avec certitude que

les gallinacés ne peuvent pas décoller du sol par les seuls moyens que leur a donnés la nature. C'est enfin une liberté collective, dans une société qui s'est réinventée sur l'île déserte, qui est finalement atteinte. Dans leur logique de fuite, les poules ne se sont pas contentées d'une libération. En quittant un lieu fixe pour un autre, les poules n'ont a priori pas gagné en espace, mais elles ont abattu les murs qui les contraignaient — détruisant par la même occasion la ferme des odieux Tweedy — et sont devenues leurs propres maîtresses. La liberté devient alors synonyme d'autodétermination et il ne s'agit plus de profiter de la nourriture donnée en attendant d'être mangé, mais de renoncer au confort paradoxal de l'esclavage. Quitte à mordre la main qui vous nourrit (car, de fait, les poules des studios Aardman ont parfois des dents).



● Les lumières du poulailler

On pourra en classe utiliser *Chicken Run* pour initier les élèves à la pensée des Lumières. En effet ce courant littéraire et philosophique du 18^e siècle, incontournable dans l'histoire des idées, sépare l'humanité entre les êtres qui décident de leur propre destin et ceux qui acceptent de se laisser dicter leur conduite pour le confort de n'avoir pas de responsabilités. Les élèves peuvent s'appuyer sur les débats qui font rage entre les poules au début du film. Ginger, en refusant les graines de ses maîtres et en n'abandonnant jamais l'espoir de s'échapper, est une digne représentante des Lumières. Lorsqu'une poule inquiète demande : «*Mais qui nous nourrira ?*», Ginger répond : «*Nous nous nourrirons nous-mêmes.*» C'est bien là la définition de la liberté, mais aussi de son coût, car il s'agit de subvenir à ses propres besoins dès lors que l'on abandonne le salaire de la servitude.

Dans cette même optique, on pourra proposer à la classe une comparaison de l'idéal de liberté dans *Chicken Run* et dans la fable *Le Loup et le chien* de Jean de la Fontaine, annonciatrice des Lumières.

Découpage narratif

- 1 TENTATIVES D'ÉVASION**
00:00:00 – 00:06:30
Yorkshire, années 1950. Dans la ferme des Tweedy, consacrée à l'élevage avicole et organisée comme un camp de prisonniers, les poules pondeuses de la baraque 17, à l'instigation de la courageuse Ginger, tentent inlassablement de s'évader. Elles échouent systématiquement et la meneuse du groupe se retrouve à chaque fois enfermée pour quelques jours au cachot.
- 2 L'EXÉCUTION**
00:06:31 – 00:10:05
À l'occasion du passage en revue des détenues, Mme Tweedy désigne Edwige qui n'a pondu aucun œuf depuis plusieurs jours. Au grand désarroi de la basse-cour, la poule improductive est exécutée. Ginger, bouleversée, n'en est que davantage résolue à s'enfuir.
- 3 GINGER MAXIMO**
00:10:06 – 00:16:16
Alors que Ginger commande aux rats colporteurs Ric et Rac les objets nécessaires à la réalisation de son prochain plan, Mme Tweedy, qui fait fi des soupçons de son mari, a l'idée de réorienter son élevage dans une perspective plus rémunératrice. En dépit du fatalisme de Bernadette et de ses propres doutes, Ginger tente de remotiver ses troupes.
- 4 ROCKY ET LES POULES**
00:16:17 – 00:23:51
Le coq américain Rocky atterrit inopinément au milieu du camp en se froissant une aile. Vedette d'un cirque en tournée, il suscite la méfiance du vieux militaire Poulard et l'admiration des poules, tout en se déclarant indifférent à leur destin tragique. Il accepte pourtant, pour échapper à ses poursuivants, de passer un accord avec Ginger et de devenir l'instructeur de vol dont l'enseignement permettra l'évasion de toute la basse-cour.
- 5 À L'ENTRAÎNEMENT**
00:23:52 – 00:28:24
Sous le regard narquois de Ric et Rac se déroule l'entraînement au vol, pour l'heure infructueux. Ginger participe aux exercices, en dépit des doutes que suscite l'attitude désinvolte et profiteuse de Rocky.
- 6 UNE LIVRAISON**
00:28:25 – 00:35:23
L'arrivée d'une effrayante machine à la ferme Tweedy annonce la fin du ramassage des œufs et l'entrée dans «*la production à grande échelle du troisième millénaire*». Constatant que l'absence d'élan rend l'envol impossible, les poules testent une nouvelle méthode d'apprentissage dont l'application se solde par un autre échec... dont Ric et Rac, déjà dupés par Rocky, font les frais.
- 7 SOIRÉE DANSANTE**
00:35:24 – 00:43:14
À l'heure de l'appel, Babette croit sa dernière heure arrivée mais Mme Tweedy décide seulement de doubler les rations alimentaires de la basse-cour. Ginger comprend qu'il s'agit d'engraisser les poules avant de les tuer mais Rocky lui conseille de ne dire à ses congénères que «*ce qu'elles veulent entendre*». Le coq organise une soirée dansante au cours de laquelle Ginger constate sa guérison : il pourra faire une démonstration de vol dès le lendemain.
- 8 DANS LA MACHINE**
00:43:15 – 00:49:40
Mme Tweedy apprend à son mari que la machine qu'elle vient de construire est destinée à fabriquer des tourtes au poulet. C'est Ginger qui est choisie pour tester l'engin. Rocky arrive à la rescousse et parvient in extremis à la sauver en endommageant la machine.
- 9 RÉVÉLATION**
00:49:41 – 00:54:52
Rocky est félicité par Poulard puis remercié par Ginger qui laisse deviner de tendres sentiments à son égard. Le coq, qui semble partager cette inclination, ne parvient pourtant pas à avouer le secret qui le tarade. À l'aube, alors que les poules pleines d'espoir s'échauffent, Rocky a disparu. Propulsé par un canon pour son numéro de cirque, il n'a jamais su voler et il a préféré s'enfuir pour ne pas affronter la déception de la basse-cour.
- 10 CONSTRUCTION AÉRONAUTIQUE**
00:54:53 – 01:01:07
La révélation de la trahison de Rocky sème la consternation, le désespoir et la zizanie chez les poules. Ginger, s'inspirant du parcours militaire de Poulard, a pourtant une dernière idée : pourquoi ne pas fabriquer un avion pour s'enfuir ? Pendant que Tweedy s'évertue à réparer la machine à tourtes, le poulailler, avec des outils négociés auprès de Ric et Rac, s'atèle à la construction du «*zinc*» à partir de matériaux de récupération. Alors qu'il s'éloigne de la ferme, sur son tricycle, Rocky est pris de remords. Entre temps, la machine infernale a été réparée, condamnant les poules à l'extermination.
- 11 UN DÉCOLLAGE PÉRILLEUX**
01:01:08 – 01:07:02
La ferme se rebelle au moment où Tweedy a la confirmation du bien-fondé de ses soupçons. Les poules décident de faire décoller leur avion dans l'urgence et convainquent Poulard de le piloter. Tout paraît compromis à cause de l'intervention de Mme Tweedy mais le retour soudain de Rocky sauve Ginger et permet à l'avion de décoller.
- 12 LES POULES AU PARADIS**
01:07:03 – 01:11:43
La romance entre Ginger et Rocky est interrompue par une dernière tentative de Mme Tweedy qui reste accrochée à l'avion par une guirlande. Les fugitifs parviennent à se débarrasser de leur geôlière en furie qui finit sa course dans la machine à tourtes. Alors que la ferme explose, l'avion atterrit sur une île paradisiaque dévolue à la préservation des oiseaux.
- 13 GÉNÉRIQUE : L'ŒUF OU LA POULE ?**
01:11:44 – 01:20:56
Pendant le défilé des mentions du générique, Ric et Rac argumentent sans fin, en voix off, sur la question de l'antériorité de l'œuf ou de la poule.



Scénario

Émancipations

Si l'intrigue du film repose globalement sur le schéma classique du film d'évasion, d'autres éléments narratifs permettent de souligner la multiplicité de ses enjeux et la complémentarité des thématiques qu'il aborde.

Le prologue de *Chicken Run*, tout en mettant en avant le personnage qui sera son héroïne incontestée, la poule Ginger, permet de préciser quelle sera la quête du groupe dont elle est la meneuse. Il s'agit bel et bien pour une communauté, conformément à l'énoncé du titre, de réussir à s'évader d'un camp de détention. Le principe de répétition qui décrit plusieurs tentatives avortées et en souligne les conséquences, tout en fonctionnant comme un gag à répétition — expression que l'on pourrait traduire en anglais par... *running gag* —, marque aussi la difficulté et la dangerosité d'une entreprise dont la liberté apparaît comme l'aspiration ultime. À y regarder de plus près, cette conquête repose symboliquement sur l'affranchissement d'une servitude: les animaux domestiques doivent s'émanciper de la tutelle des êtres humains, représentés par le sinistre couple Tweedy. Cette dimension du film contribue à en assombrir singulièrement le propos. Les poules, en effet, apparaissent progressivement comme des personnages captifs, exploités, menacés de mort et, en définitive, condamnés à une extermination de masse. L'épisode tragique de l'exécution d'Edwige, qui intervient très tôt dans le film, est la première étape d'une thématique qui, jusqu'à la mise en service de la machine fatale, va progresser en contrepoint et en filigrane de la veine burlesque qui parcourt le film.

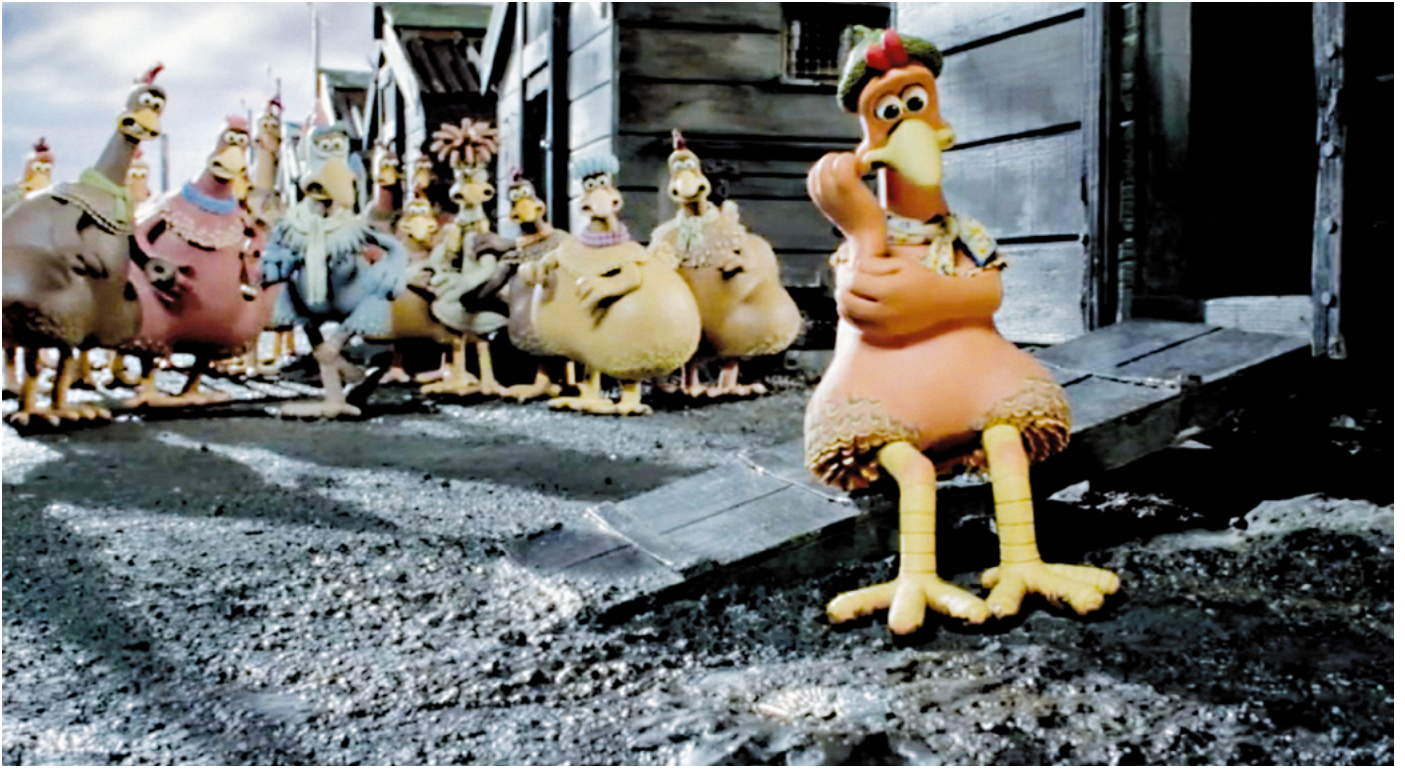
● Bas les masques

L'apparition du coq [séq. 4] semble d'abord changer la donne. Le super-héros annoncé ne sera pourtant pas un véritable adjutant, puisque l'espoir qu'il suscite repose sur un mensonge et va déboucher sur une défection interprétée comme une trahison. L'évolution du rapport du coq à l'ensemble de la basse-cour est ainsi l'un des enjeux scénaristiques du film. Rocky joue le rôle très classique de l'imposteur

hâbleur et séducteur qui sera finalement démasqué et finira par se racheter. À un autre niveau, le personnage représente un danger pour la communauté à travers l'ascendant que lui donnent d'emblée son sex-appeal, sa nationalité et son statut de vedette. La démystification qui s'ensuit sera donc l'occasion d'un nouvel affranchissement symbolique: celui du pouvoir patriarcal. Si Ginger est, dans un premier temps, sauvée de la machine de mort par l'intervention de Rocky, les poules *in fine* ne devront leur salut qu'à leurs propres ressources, même si la réussite de l'évasion bénéficie de la rédemption du mâle. C'est d'ailleurs ce revirement qui permettra la conclusion heureuse de la dernière trame narrative qui parcourt le film: la romance sentimentale entre les deux protagonistes.

● «Double run»

L'analyse du titre du film peut permettre en classe, après projection, de réfléchir à la multiplicité de ses enjeux narratifs. *Chicken Run* renvoie en effet d'abord à une évasion. En anglais, «*to be on the run*» signifie «être en cavale», ce que confirme la très littérale traduction québécoise du titre, *Poulets en fuite*. L'original révèle cependant un intéressant jeu de mots. Le «*chicken run*», dans le langage de l'élevage aviaire, désigne la zone herbeuse à ciel ouvert, attenante au poulailler lui-même, où les volatiles peuvent profiter d'une semi-liberté. Cet enclos porte en français le nom de «parcours». Le scénario du film oscille ainsi entre deux dynamiques, révélant un arc centrifuge, puisqu'il s'agit de s'enfuir d'un lieu clos pour sauver sa vie (au sens littéral de «*run for one's life*») et un arc centripète: c'est la vie d'une communauté, condamnée quoi qu'il advienne à la vie commune, qui est ici décrite et analysée à la lumière d'événements extérieurs portant atteinte à son intégrité (arrivée d'un élément extérieur, menaces génocidaires).



Personnages

Des poules et des hommes

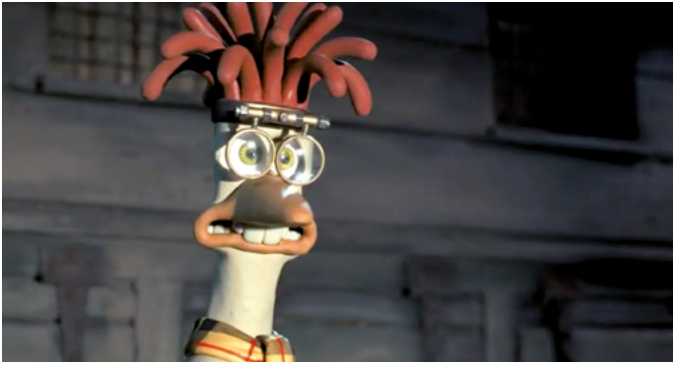
Les personnages de *Chicken Run* se répartissent en deux groupes antagonistes : les animaux, toujours captifs ou condamnés à une vie cachée, et les humains qui sont leurs géôliers et leurs exploités, mais ignorent tout de l'organisation sociale d'un monde parallèle au leur qui fonctionne comme une véritable communauté.

Le ton est donné dès le prologue : si Ginger, la meneuse, peut légitimement être considérée comme l'héroïne du film, *Chicken Run* conte d'abord l'histoire d'une communauté dont il n'est pas question qu'un des membres puisse s'évader sans les autres. Les poules pondeuses de l'élevage des Tweedy constituent un groupe homogène, qui possède une caractéristique physique et technique essentielle — l'incapacité au vol — et dont l'objectif est d'échapper à son destin en fuyant la mort qui l'attend dans l'enceinte de sa prison. À plusieurs reprises, la communauté apparaît bel et bien comme un personnage collectif, notamment lorsque des décisions doivent être prises ou que se manifeste son bégain pour le coq. Cette dimension chorale ne masque pourtant pas les dissensions qui se font jour au sein du groupe. L'habileté du scénario de Karey Kirkpatrick est de permettre à quelques personnages secondaires emblématiques d'incarner les différents types de comportements qui caractérisent cette communauté. C'est ainsi que Babette, dont la passion pour le tricot semble être l'unique raison d'exister, représente une forme de candeur et de faiblesse d'esprit qui fait d'elle une suiviste facilement manipulable. Dans le même registre, la brève apparition d'Edwige, exécutée dès les premières minutes sans avoir véritablement cherché à dissimuler son infertilité, traduit une forme de résignation et permet de dramatiser d'emblée le propos du film. À l'opposé, Bernadette est une maîtresse-poule au caractère bien trempé. Péremptoire, sarcastique et cynique jusqu'à la violence, elle oppose son nihilisme acrimonieux à l'esprit d'entreprise de Ginger et se laisse aller au découragement. En ce sens, l'alliée la plus fiable de l'héroïne est Mac Bec, ingénieure écossaise à lunettes qui s'est imposée à la troupe par

son intelligence et ses compétences techniques. La diversité de ces caractères ne doit pourtant pas faire oublier l'essentiel : les poules se montreront toujours solidaires et choisiront *in fine* de se rallier à Ginger.

● Une fable féministe ?

Dans ce contexte, les deux coqs de la basse-cour — ils en sont les seuls éléments mâles — font plutôt pâle figure. Alors qu'ils pourraient apparaître comme des sauveurs, Rocky, la vedette de cirque américaine, et Poulard, le vieux commandant de la R.A.F., s'avèrent ne pas être les héros qu'ils ont prétendu être. Le coq hâbleur et dragueur n'a jamais été capable de voler ; il profite longtemps de son statut d'instructeur pour se faire entretenir comme un prince et choisit de s'enfuir seul plutôt que décevoir ses admiratrices en avouant la vérité. De son côté, le militaire bougon et guindé ne tient l'ascendant qu'il a sur le poulailler qu'à une imposture : il se disait pilote de chasse mais n'a jamais été que mascotte... pour des aviateurs on ne peut plus humains. Que chacun des deux personnages finisse par faire preuve de bravoure et d'initiative ne change rien à l'affaire : en faisant tomber les masques, c'est bel et bien le cliché de l'héroïsme masculin que le film dénonce, humour à la clef. Si la communauté des poules cède dans un premier temps au charme du bel étranger et à l'autorité supposée du vieux sage, c'est pour finir par se prendre en mains et conquérir son destin, sans recourir à l'autorité du mâle. L'échappée sera donc aussi une émancipation. Dans cette perspective, Ginger est une héroïne dotée de caractéristiques ordinairement attribuées aux protagonistes masculins dans la littérature ou au cinéma — rappelons que les héros des récits d'évasion y sont presque toujours des hommes. C'est elle qui est à l'origine de tous les projets, elle qui galvanise les troupes et prend les décisions en refusant de céder à la négativité. Son histoire d'amour avec Rocky est ainsi particulièrement emblématique des enjeux du film tant Ginger, qui n'est jamais dupe des techniques de séduction et du machisme du coq, à l'initiative de leur relation. Capable à quelques instants d'intervalle de gratifier son partenaire d'une gifle puis d'un baiser, elle prend un indéniable ascendant sur lui. La séquence de la machine [s_éq. 8] revêt alors une portée particulièrement symbolique. Le coq y est intervenu dans un premier temps pour protéger sa dulcinée,



mais c'est cette dernière qui, finalement, va lui sauver la vie. L'image vaut aussi au niveau politique. Rocky, arrivé par les airs, est le seul non-britannique du film [cf. Genre, p. 6]. Ce n'est pas lui qui va sauver le poulailler, qui ne devra sa libération qu'aux initiatives féminines.

● Humains, trop (peu) humains

Il est intéressant de constater que la primauté du féminin peut aussi être observée chez les personnages humains de *Chicken Run*. La cruelle Mme Tweedy domine son falot de mari à tous points de vue, n'hésitant jamais à le houspiller ni à l'humilier. En ce sens, son personnage se rapproche des fameuses méchantes des productions Disney du tournant des années 1960, comme les terribles Maléfique (*La Belle au bois dormant*, 1959) et Cruella (*Les 101 Dalmatiens*, 1961). Antithèse de Ginger, Melisha Tweedy possède pourtant la même détermination et le même sens de l'organisation que la meneuse de la basse-cour. Tweedy, quant à lui, n'est pas un personnage très valorisé par le scénario. Souffredouleur de celle qui le considère comme un domestique plus que comme un compagnon, il est la victime de plusieurs gags à répétition qui le ridiculisent aux yeux de tous. Le plus drôle repose sur son incapacité à convaincre son épouse de l'existence d'un plan d'évasion ourdi par les poules. Tweedy est alors celui qui a tout deviné mais, paradoxalement, ne peut rien prouver. Il sera le seul avant l'envol final à avoir entrevu la vérité fondatrice du principe du film : les créatures animales vivent sur le modèle d'une société humaine organisée et solidaire mais cachent leurs talents anthropomorphes à leurs maîtres¹. Capables de communiquer entre eux et d'exploiter secrètement à leur profit ce qu'ils parviennent à détourner du monde des humains, les gallinacés (mais aussi les rats Ric et Rac, bien qu'ils incarnent la marge de cet univers parallèle en représentant l'usure, le vol et le marché noir) sont bel et bien les représentants d'une humanité que les Tweedy, couple désuni, égoïste et sans amis, ne sauraient incarner.

¹ Il convient de rappeler que la conception de *Chicken Run*, débutée en 1995, est contemporaine de la sortie de *Toy Story* (John Lasseter, 1995), autre film d'évasion où les jouets vivent leur propre vie à l'insu des humains.

● Comme des bêtes

Les studios Aardman pullulent de créatures de tailles très diverses. L'analyse des bandes annonces est révélatrice : si certains films comme *Chicken Run*, *Souris City* ou encore *Shaun le mouton* adoptent directement le point de vue des animaux, le règne animal est toujours présent, du fidèle Gromit à l'acolyte Crochon de *Cro Man*, en passant par Polly, le dodo de *Pirates*. Certains parlent (Ginger et Rocky ont le bec bien pendu), d'autres pas (Shaun ou Gromit sont mutiques), mais toutes ces bêtes portent un regard aiguë et ambivalent sur le monde fou des humains puisqu'elles s'y opposent alors qu'elles y sont intégrées ou que les sociétés auxquelles elles appartiennent imitent son organisation.

On pourra dans un second temps éclairer cette situation à partir de quelques exemples littéraires, tous adaptés en animation, dans lesquels le recours au contrepoint renvoie à la satire sociale.

- *Pierre Lapin*
(Beatrix Potter, 1902 / Will Gluck, 2018)
- *Le Livre de la jungle*
(Rudyard Kipling, 1895 / Wolfgang Reitherman, 1967)
- *Le Vent dans les saules*
(Kenneth Grahame, 1908 / Terry Jones, 1996)
- *La Ferme des animaux*
(George Orwell, 1945 / Batchelor et Halas, 1954)
- *Watership Down / La Folle escapade*
(Richard Adams, 1972 / Martin Rosen, 1978)
- *The Plague Dogs*
(Richard Adams, 1977 / Martin Rosen, 1982)

Mise en scène

Modèles réduits

L'une des grandes difficultés dans la mise en scène d'un film d'animation en volume est de donner aux spectateurs l'impression que des marionnettes de 15 ou 20 centimètres sont des êtres humains de taille réelle.

Si, dans *Chicken Run*, tout est question de taille, c'est qu'il s'agit d'abord de nous faire voir les petites marionnettes comme des personnages de taille normale, même si, dans ce monde animé, les poulets demeurent bien plus petits que leurs geôliers humains, les Tweedy. Au centre du Q.G. des gallinacés se trouve une maquette du camp faite en allumettes, utilisée pour planifier les évasions. Autour de ce modèle très réduit, fabriqué — main? — par les poules, quelques-unes d'entre elles déplacent des figurines représentant les odieux Tweedy. Dans ce plan qui passe subrepticement, les animateurs ont en quelque sorte créé une image d'eux-mêmes manipulant des statuettes miniatures à l'intérieur de maquettes de petite taille. La «maquette dans la maquette» est ainsi l'exemple-type de la mise en abyme, cette figure de style qui décrit la reproduction d'une chose en elle-même. Bien loin de se représenter en démiurges — c'est à dire en artistes-dieux — les animateurs se mettent ici à l'exacte hauteur de leurs poules...

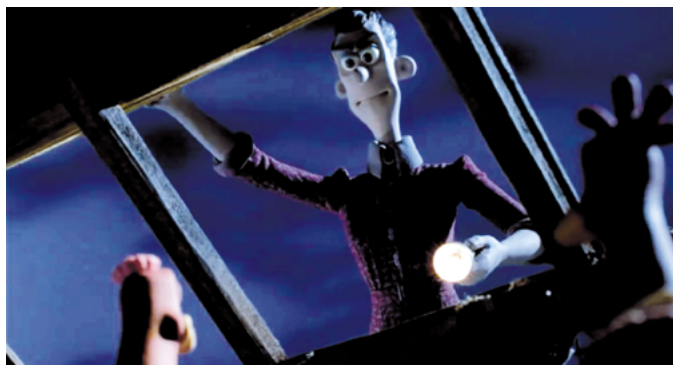
● Verticale limite

Cette hauteur de gallinacés n'est pourtant pas toujours facile à atteindre. «*On avait un monde miniaturisé, il fallait que la caméra descende dans ce monde*», explique Peter Lord dans le making-of du film. Montée et descente: la caméra de Lord et Park semble constamment suivre cet axe vertical afin de ramener les spectateurs à la bonne échelle. L'exemple en est la séquence d'ouverture, tentative d'évasion pleine de suspense et dont le découpage compte peu de plans larges. Ce n'est qu'à l'issue de cet échec — dont on apprendra bien vite à quel point il est récurrent — que la caméra prend de la hauteur pour nous dévoiler toute l'étendue du camp-poulailler. Ce moment donne le la de la mise en scène: la majorité des séquences vont dès lors commencer par un plan d'ensemble en plongée (la caméra regarde vers le bas) avant d'entrer dans la scène par un travelling lorsque la caméra se met à la hauteur des personnages. Les spectateurs sont ainsi ramenés au niveau des protagonistes et de leur ligne de vision. «*C'est ça le secret quand on crée une échelle. La taille des décors est réduite quand la vue est plongeante. Si on reste à hauteur des yeux, le tout fait plus vrai*», explique à son tour Nick Park dans le même entretien. La constante remise à l'échelle des figurines est aussi une question d'empathie. Le spectateur partage le regard des poules et découvre à son tour les humains comme d'inquiétants géants.

La verticalité de la mise en scène est construite à l'image de la narration: puisqu'il est impossible de franchir le grillage il faudra s'envoler *par-dessus*. Prisonnière des barbelés infranchissables, la caméra ne peut que montrer la voie aux poules qui tentent de battre des ailes. Une fois la fuite effectuée et les gallinacés bien installés sur leur île paradisiaque, nul besoin de s'élever au-dessus de murs qui ne sont plus là. Le film s'achève par un long travelling arrière restant au niveau du sol, qui donne toute l'ampleur et l'étendue d'une liberté durement gagnée.

● De l'autre côté du grillage

Le motif principal de l'enfermement nous est donné dès les premières images: un plan sur la Lune auquel succèdent, en fondu, des travellings sur le grillage et les barbelés qui enserrant le poulailler. Double mouvement particulièrement

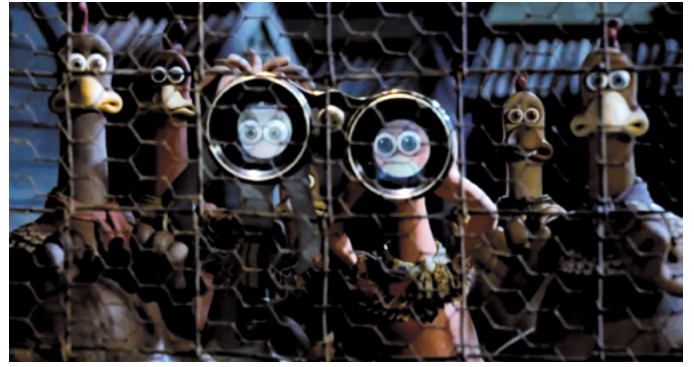


anxiogène pour un début de film a priori destiné à de jeunes spectateurs. Il permet d'une part d'entrevoir l'étendue de ces barrières grâce aux travellings qui en décrivent l'espace; d'autre part, il souligne l'enfermement à travers la superposition de grillages, d'autant plus infranchissables. Le spectateur est d'emblée marqué par la claustrophobie de la mise en scène. De fait, le grillage ne quittera plus l'arrière-plan avant la libération finale. Exception faite des scènes d'intérieur dans le baraquement des poules ou la maison des Tweedy, les barrières seront visibles dans chaque scène et dans l'écrasante majorité des plans.

L'évidence symbolique du grillage en tant que motif culmine lors de la première tentative de vol de Ginger: la poule rousse court sur la crête du toit du baraquement, s'élanche et semble planer... Pourtant, même cet envol pris, les barbelés qui couronnent le grillage ne quittent pas l'arrière-plan. En réalité, le volatile tient en équilibre sur un tas composé de ses consœurs, échouées les unes sur les autres jusqu'à former un monticule. C'est une déception pour les gallinacés comme pour les spectateurs, qui n'ignorent pourtant pas l'injustice naturelle qui maintient les poules au sol. Le grillage n'ayant pas quitté l'arrière-plan, aucune poule n'a pu s'affranchir de sa proximité symbolique. Il s'agit effectivement de symbole: dans la réalité du film, la sortie de l'enclos est assez facile pour que l'évasion solitaire de Rocky puisse faire l'objet d'une ellipse et être ainsi considérée comme une évidence. Au contraire, l'enjeu pour les poules est de se libérer de cet arrière-plan, de quitter le mode de pensée qui les tient au sol, puis de réaliser finalement que la libération était depuis toujours entre leurs mains: le zinc de Poulard, fabriqué par leurs soins et sans l'aide d'un quelconque «coq-boy».

● L'humain, gigantesque animal

Si les animaux sont filmés majoritairement devant la clôture, les humains, eux, sont fréquemment vus à travers les mailles du grillage. Le spectateur est littéralement du même côté de la barrière que les poules. Les humains, du début à la fin du film, sont traités comme l'*autre* — un parti pris qui sera mené jusqu'au bout par Aardman dans la saga de *Shaun le mouton*, où les humains seront même dépossédés du langage dans le point de vue animal.



Toute la mise en scène du film tend à souligner cette altérité. Les humains, loin d'être filmés comme les poules, sont poussés par leur gigantisme à l'extrême limite du cadre ; les Tweedy sont ainsi filmés de loin, dans les coins, à travers le grillage, ou bien depuis le bas en contre-plongée, voire de manière complètement fractionnée. Par trois fois, Mme Tweedy (dès sa première apparition, puis lors de ses inspections rituelles) entre dans le cadre via un gros plan de ses pieds avant que la caméra remonte jusqu'à son visage. M. Tweedy, quant à lui, ne cesse d'être filmé à l'aide de très gros plans (sur son visage ou ses mains). L'échelle humaine est ainsi littéralement trop grande pour la mise en scène du film et les Tweedy débordent constamment du cadre. Se joue ainsi toute la monstruosité de cet *autre*, l'humain, qui trouve une expression la plus emblématique lorsque la fermière vient fouiller le poulailler à la recherche de Rocky. Elle erre, géante parmi les baraquements des poules, évoquant irrésistiblement les monstres lâchés en ville qui ont marqué l'enfance des réalisateurs, tels que *Godzilla* (Ishirō Honda, 1954) ou *Tarantula!* (Jack Arnold, 1955).

Seule dérogation à cette altérité marquée par la caméra, les humains sont filmés à leur propre échelle lorsqu'ils sont seuls, dans leur salon ou la grange qui abrite la machine. Ces moments sont inmanquablement introduits par un travelling avant qui, depuis l'extérieur, fait pénétrer le spectateur dans un autre monde. Le basculement du point de vue est toujours accompagné du mouvement qui caractérise la transition entre le monde des poules et celui des humains. Il s'agit bien de faire traverser au spectateur la frontière entre deux échelles de mise en scène, deux camps — en bref de mettre fin à la radicale altérité des humains en adoptant pour un temps leur échelle véritable et leur perspective.

● Objets trouvés

Bien qu'ils représentent l'ennemi, les humains sont omniprésents dans l'univers des poules. Car l'incroyable inventivité des bêtes ne connaît qu'une limite: l'absence de matériel. Il leur faut donc des objets volés aux humains, qui, devenant entre leurs pattes des instruments disproportionnés, se découvrent de nouveaux emplois. Il serait vain, bien entendu, mais surtout interminable, de lister la totalité des objets cachés dans les arrière-plans du film. Il est par ailleurs

bien plus ludique de garder un œil ouvert durant le visionnage pour repérer à la manière d'un dessin de *Où est Charlie?* les innombrables emplois étranges et amusants que les poules font de nos objets quotidiens : cuiller à soupe devenant pelle, chausse-pied qui se fait pied-de-biche, slip qui servira tour à tour de voile puis de balançoire. Tout cet attirail ne cesse de révéler ses nouvelles propriétés.

Ce remploi d'objets gigantesques occupe une place importante dans la littérature britannique pour enfants. Ric et Rac, les deux rats gouailleurs, receleurs et bonimenteurs qui subtilisent aux humains leurs objets les plus divers, héritent de cette tradition anglophone du chapardeur miniature. L'un des exemples canoniques est la série de romans *The Borrowers* (littéralement «les emprunteurs», traduits en français sous le titre *Les Chapardeurs*), créée par Mary Norton dans les années 1950. Ces œuvres cultes de la littérature jeunesse mettent en scène une famille minuscule qui «emprunte» aux humains géants les objets qui pourraient leur être utiles. La saga a connu une adaptation au cinéma par Peter Hewitt en 1997, avant d'inspirer les studios japonais Ghibli qui en ont à leur tour tiré en 2010 le film d'animation *Arrietty, le petit monde des chapardeurs* de Hiromasa Yonebayashi. Plus récemment, c'est l'auteur britannique fantase Terry Pratchett qui s'en est inspiré pour créer sa trilogie de romans comiques *Le Grand Livre des gnomes*. Comment ne pas rêver en voyant Rocky s'improviser un jacuzzi à l'aide d'un seau et d'une pompe à vélo ?

● Le parti-pris des (petites) choses

Chaque changement d'échelle est l'occasion d'un changement de point de vue sur ce qui nous entoure, une manière de redécouvrir le monde sous un angle inédit. À l'inverse des héros miniatures que nous venons de citer, Gulliver, Micromégas et Gargantua — *Gargantua* de François Rabelais (1534), *Les Voyages de Gulliver* de Jonathan Swift (1726), *Micromégas* de Voltaire (1752) — font partie des géants dont regorge la littérature. Ils jettent sur les petits mondes des humains (ou des Liliputiens) un regard dont la hauteur permet au lecteur de prendre du recul sur son propre «petit» monde. Le changement de perspective permet de jeter une lumière nouvelle sur les objets, les situations et les règles qui font notre quotidien. Après avoir étudié en cours des extraits littéraires mettant en scène de tels bouleversements gigantesques ou miniatures, on pourra proposer aux élèves de rédiger un texte d'invention partant du même principe: que pourrait penser un être minuscule, ou à l'inverse gigantesque, d'un lieu ou d'une situation quotidienne de leur choix ?



1



2



3



4



5



6



7



8



9

Séquence

Opération escamotage

Pendant que les poules, lors d'une réunion nocturne, échafaudent un nouveau plan d'évasion, le suspicieux Tweedy fait sa ronde. Aux abris !

Chicken Run met en scène une séquence traditionnelle du film d'évasion : les détenus qui se réunissent en secret pour mettre au point leur plan de fuite sont interrompus par la visite inopinée d'un geôlier et doivent dans l'urgence donner le change en remettant leur cellule en ordre. L'enjeu de cette scène à suspense qui survient au début du film [00:14:07 – 00:14:48] est triple : il s'agit tout d'abord de montrer que la pression s'accroît et qu'un véritable compte à rebours pour sauver la vie des poules s'engage. Par ailleurs, parvenir à tromper une nouvelle fois Tweedy permettra de poursuivre le projet d'évasion et — surtout — de dissimuler aux yeux des fermiers la solidarité d'une communauté dont les membres parlent, agissent et réfléchissent... comme des humains. C'est ainsi que cette séquence d'action très découpée — où il s'agit aussi de ridiculiser un méchant dont la bêtise et l'aveuglement sont évidents — relève du comique. Se manifeste en cette occasion la sympathique ingéniosité des poules qui, inlassables scénaristes, ont tout conçu pour rendre possible un escamotage quasi-instantané des preuves de leur conspiration.

● Panique

« 22, v'là Tweedy ! » La séquence commence par une intervention sonore qui interrompt la précédente : la simulation d'évasion par catapultage, dirigée par Mac Bec, s'est soldée

par le crash du navet figurant une fugitive. La poule en vigie près de la fenêtre a à peine le temps de constater les dégâts qu'elle repère, hors-champ, l'arrivée du fermier [1]. Elle s'empresse de sonner l'alerte avec un appeau à canards (!) dont la sonorité bruyante — premier effet comique — fait disparaître du cadre les deux poules situées aux côtés de la sentinelle. Le branle-bas de combat, conséquence du plan précédent, se manifeste à travers la saturation de l'espace et l'encombrement sonore [2]. Remarquables sont les choix de la plongée et du plan moyen qui permettent d'embrasser tout l'intérieur en rendant compte de son agitation grouillante : une vingtaine de poules sont en mouvement accéléré en même temps, véritable performance d'animation ! L'effet burlesque est accentué par l'irruption de la musique symphonique extradiégétique de Powell et Gregson-Williams, à laquelle se mêlent les cris des poules alarmées. Un changement inattendu d'axe et d'échelle permet de constater la même effervescence au niveau du sol [3] ; le gros plan sur les pattes des poules anonymes traversant le cadre — fixe — en tous sens, semble trahir la fébrilité du groupe.

● Camouflage

Les sept plans qui suivent démentent pourtant l'impression de désorganisation des précédents. Il s'agit cette fois de montrer que chacun des prisonniers s'est vu assigner une tâche précise dans la vaste entreprise de dissimulation, ou plutôt de camouflage, qui se met en place. Filmés en plans rapprochés ou plans taille, les personnages sont cette fois clairement différenciés et mis en valeur par la fixité du cadre. Si l'agitation ambiante se poursuit à chaque fois au premier et au troisième plan, le flou des poules en mouvement indique seulement que chacune d'elles veut jouer son rôle prévu à l'avance et gagner sa place au plus vite. Le décor et les objets



10



11



12



13



14



15



16



17



18

sont désormais les vrais héros de la séquence: chaque élément lié à la conspiration est escamoté ou dissimulé de façon particulièrement ingénieuse. Disparaissent ainsi, à l'occasion de plans très courts, les tableaux révélant les projets d'évasion [4, 7], tandis que passent à la trappe — à bascule — les maquettes qui servaient à la démonstration [6] et... les poules qui ne sont pas censées se trouver dans la baraque [8]. Particulièrement drôle, un plan [5] ridiculise Poulard, qui croit diriger la manœuvre mais se retrouve lui-même brusquement recouvert par une vieille chaussette. Si la présence d'une compromettante et très britannique théière semble poser un problème [9], le dernier plan de la phase camouflage, en toute logique, est l'extinction d'une bougie qui va permettre de plonger la pièce dans l'obscurité [10], stade ultime de la quiétude retrouvée qui va donner le change.

● Jeu de dupes

Après un bref fondu au noir s'affiche à l'écran, presque au même endroit que la bougie qui vient d'être éteinte, une autre source lumineuse: la lampe torche de Tweedy [11]. Le point de vue du fermier va être désormais adopté, via un jeu de champs-contrechamps et de raccords regard. La transition est aussi musicale, puisqu'un dernier et puissant accord orchestral coïncide avec l'ouverture de la trappe qui montre le géôlier en contre-jour, en plan taille. L'effet comique tient à la rapidité d'apparition du plan suivant et à la baisse soudaine du volume sonore qui caractérise alors la bande-son. Nous sommes désormais dans le regard de Tweedy. Le spectacle qu'il découvre prouve la réussite de l'opération camouflage: il a suffi de quelques instants pour que la baraque devienne silencieuse et paraisse profondément endormie, explorée par le faisceau lumineux [12]. Le retour au regard du fermier [13] montre cependant que la victoire des poules

est loin d'être acquise et que la méfiance règne toujours. En témoigne le gros plan sur le visage permettant de mieux saisir ses mimiques de plus en plus soupçonneuses. Quel détail pourrait bien trahir les comploteuses? La réponse vient du contrechamp suivant [14], panoramique gauche-droite subjectif qui suit un nouveau balayage de la pièce par la torche, cadré lui aussi de façon plus serrée. Si le spectateur découvre alors, dans le mouvement, qu'une des poules a été remplacée par l'encombrante théière du plan [9], il faut un instant pour que Tweedy, à nouveau cadré en gros plan, réalise l'incongruité de la situation et éclaire à nouveau le nid suspect [15]. Ce qu'il aperçoit alors — en un plan de recadrage toujours plus serré qui devient presque immédiatement fixe — donne lieu à un nouveau gag. La théière, en un temps record, a été transformée en poule, grâce à une couverture en tartan écossais et un couvre-bec cousu-main [16]. Tout avait donc été prévu par les poules. Le trompe-l'œil est grossier mais fait douter le très limité et ébahi Tweedy. Après un nouveau et rapide champ-contrechamp qui trahit le doute qui envahit le fermier, le salut du poulailler va venir du son. C'est d'abord l'une des pondeuses qui, pour donner vie au simulacre et accentuer le trouble du géôlier, se livre à un bruitage savoureux — l'imitation d'une poule par une poule [17]. Mais c'est surtout l'intervention vocale off de l'impérieuse Mme Tweedy, rappelant à l'ordre son mari, qui sauve les gallinacés. La suite tient à un nouveau gag, qui traduit la déconfiture d'un homme tout autant dépassé par l'intelligence des animaux que par la soumission à sa compagne. Le burlesque règne alors: la trappe s'abat sur son crâne et le personnage, soliloquant, doit battre en retraite [18], se convaincant en un jeu de mots involontaire que «*tout ça est dans [s]a tête*». Jubilaire, cette résolution par le burlesque n'est pourtant qu'une victoire temporaire de Ginger et ses amies.



Gérard Depardieu doublant Rocky, extrait du making of, 2000 © Pathé distribution



Technique

En bonne voix

VIDÉO
EN
LIGNE

Le jeu d'un acteur est partagé entre le corps et la voix. En animation, le partage se fait entre l'animation physique de la marionnette et l'interprétation vocale des comédiens. Il s'agit donc d'un moment-clé du processus, dont l'enjeu est la cohérence des personnages.

Le doublage (ou plutôt la « création de voix ») n'est pas une partie négligeable du film d'animation. Si les techniques visuelles focalisent souvent l'attention, le son (bruitages, musique, voix...) est un travail indispensable à la réussite du film. Dans le processus de création, la création de voix intervient en réalité en amont de l'animation. En général, les réalisateurs ne disposent que d'un storyboard — où chaque plan est dessiné à la manière d'une bande dessinée — ou d'une animatique — où les dessins du storyboard défilent à la vitesse prévue pour le film, parfois sommairement animés. C'est à ce moment que les interprètes sont enregistrés, sous la direction des réalisateurs.

L'animation pourra se faire à partir des bandes-son enregistrées par les comédiens, afin que les figurines soient animées en synchronisation directe avec les dialogues qu'elles sont censées prononcer. Afin de faciliter cette tâche, sur *Chicken Run*, les animateurs disposaient d'un grand nombre de bouches différentes, chacune dans la position de prononcer une syllabe différente (une bouche qui dit « o » ne ressemble pas à celle qui dit « p »). Ils pouvaient ainsi sélectionner la bouche adéquate à la prononciation demandée, l'installer sur la marionnette et la remodeler légèrement pour rendre les mouvements de lèvres fluides. Pour une phrase de dialogue, les animateurs devaient parfois passer par une trentaine de bouches différentes !

● Comédiens et créations de voix

Les comédiens et comédiennes qui participent aux créations de voix appartiennent généralement à deux catégories : les professionnels du doublage (dont le visage est rarement vu au cinéma et dont la majorité de la carrière consiste à prêter leur voix à des personnages animés) et les acteurs et actrices de cinéma — voire de télévision — dont la célébrité peut apporter des arguments de vente au film. Le choix d'une voix pour donner vie à un personnage animé représente une décision cruciale. La personnalité de l'acteur peut même influencer le film. Ainsi, dans *Chicken Run*, lorsque Mac Bec s'interroge en disant que Rocky n'est peut-être même

pas américain, il est fait référence à une croyance populaire selon laquelle Mel Gibson (qui double Rocky) serait australien et non américain... Outre les clins d'œil à la personnalité de l'interprète, le jeu requis pour la voix est loin d'être simple et les acteurs peuvent faire jusqu'à quarante prises pour une simple phrase de quatre mots. Cette discipline reste bien souvent dans l'ombre, et à quelques rares exceptions près, ces professionnels ne sont pas mis en avant. Équivalent des Oscars pour l'animation, les Annie Awards récompensent entre autres chaque année une performance de création de voix ; malgré cette consécration, ces métiers demeurent largement inconnus du grand public.

● En français, s'il vous plaît !

La création de voix ne s'arrête pourtant pas là. En animation, la plupart des films bénéficient pour leur sortie internationale de versions dans les différentes langues des pays où ils seront montrés. Il s'agira donc de conserver bruitages et musique, tout en remplaçant la bande des dialogues par de nouveaux enregistrements. La difficulté est grande : il ne s'agit pas seulement de traduire le texte et de le faire répéter dans une autre langue. Il faut que le texte puisse être dit dans le même temps que le texte original (sans quoi les voix résonneraient dans le vide ou les personnages parleraient sans produire de son...) et, dans la mesure du possible, respecter les mouvements de lèvres les plus remarquables. En outre, il faut choisir et diriger de nouveaux acteurs qui peuvent interpréter le personnage, voire parfois se l'approprier ainsi que le fait Gérard Depardieu en reprenant le rôle de Mel Gibson. Pour les interprètes, la tâche n'est pas la même : tandis que les interprètes des voix originales ont leur marge de manœuvre, ceux des nouvelles voix devront respecter le rythme et la durée des dialogues originaux. Pour les aider se trouve sous l'écran du film ce que l'on nomme la bande rythme : une bande horizontale sur laquelle sont écrits les dialogues, qui défilent à la vitesse où le texte doit être prononcé.

Pour *Chicken Run*, certains comédiens français ne s'étaient jamais prêtés à cet exercice (notamment Josiane Balasko, qui interprète Bernadette) tandis que d'autres comme Depardieu en avaient plus l'habitude. On notera aussi la participation d'un acteur culte des voix d'animation. Claude Piéplu, si reconnaissable en commandant Poulard, était en effet, depuis 1968, le célèbre narrateur de la série *Les Shadoks*. Il avait également tenu un petit rôle vocal dans *Le Roi et l'Oiseau* de Paul Grimault en 1980.

● **Entretien avec Jean-Marc Pannetier,**
directeur artistique de la création des voix
françaises de *Chicken Run*

VIDÉO
EN
LIGNE

Jean-Marc Pannetier est l'un des plus grands spécialistes de la création de voix en France. Il adapte les dialogues originaux et dirige les acteurs afin de créer la version française. Il a ainsi dirigé près de 350 «versions françaises», parmi lesquelles on trouve bien sûr *Chicken Run*, mais aussi de nombreux films du studio Ghibli ainsi que des films en prise de vue réelle tels qu'*Apocalypse Now* de Francis Ford Coppola.

Quel est votre rôle dans le processus de création de voix ?

Je reçois une demande d'un distributeur, je reçois ensuite le film en version originale chez moi et je commence mon travail d'adaptation : j'écris mes dialogues en fonction des mouvements de bouche, je fais donc tout un premier passage avec l'image et le son. Je fais l'acteur en faisant les dialogues, j'interprète pour sentir la tonalité, le rythme... C'est une première étape. Une fois que ce travail est fait, j'appelle le distributeur avec qui, dans une salle de vérification, je fais une lecture à haute voix de cette adaptation devant l'image projetée du film, et je joue un peu tous les personnages. Je m'occupe aussi de la direction des acteurs «vocaux»; je suis un des rares à avoir cette double-casquette. Habituellement il y a un(e) adaptateur(trice) et un(e) directeur(trice) de plateau qui font la vérification avec les clients, puis le directeur va diriger les acteurs sur le plateau de doublage avec des dialogues dont il n'est pas lui-même l'auteur. J'ai la chance d'être d'un bout à l'autre de la fabrication de ces voix : on me donne un film en V.O. et je le rends en V.F. d'une certaine manière.

Comment diriger un acteur uniquement à la voix ?

Il n'y a pas droit à l'erreur. Vous pouvez avoir le plus beau texte, la plus belle histoire, si vous vous êtes trompé d'acteur, c'est impossible... Avec la création de voix, il n'y a rien d'autre pour faire diversion. Il faut d'abord trouver une voix qui soit assez proche de la voix originale, sans qu'elles soient — contrairement à ce qu'on pourrait imaginer — des voix sosies. Ce n'est pas parce qu'une voix aurait la même tessiture que l'acteur pourrait interpréter de la même façon que l'acteur original. On fait des auditions pour la plupart des rôles principaux. Quand on a «trouvé la voix», c'est déjà 50 % de la bataille gagnée. Ensuite, les acteurs débarquent sur le plateau sans rien savoir. Avant le texte, je veux qu'ils voient et ressentent la scène, qu'ils aient un ressenti de spectateur. On va pouvoir ensuite installer et reconstruire le personnage. Mon travail est de montrer comment a été fabriqué le personnage original pour en démonter le mécanisme et le faire comprendre par l'acteur. Et puis il y a le dialogue, mais aussi la gestuelle qui est très importante : l'acteur de doublage doit avoir l'impression de tourner la scène.

***Chicken Run* est un film typiquement anglais dans ses dialogues et dans son comique : comment faire face à ce genre de difficultés ?**

Le canal n'est pas nécessairement celui de la traduction : généralement les choses viennent comme des mots d'esprit auxquels on ne s'attend pas. Pour *Chicken Run*, j'ai écrit l'adaptation seul chez moi, puis je me suis retrouvé sur le plateau avec des acteurs qui avaient vu le film en version originale mais n'avaient pas eu accès aux dialogues. Quand on a été soi-même l'adaptateur, on connaît son dialogue et on sait jusqu'où on peut le modifier — par



Jean-Marc Pannetier

exemple parce qu'on sait que Josiane Balasko aura plutôt envie que sa poulette dise telle ou telle chose. Je préfère à 150 % créer des voix pour des films d'animation parce qu'on y a une plus grande marge de manœuvre.

Votre filmographie est assez éclectique. Est-ce qu'il y a une vraie différence de difficulté entre les différentes tonalités qu'on souhaite obtenir ?

Il est toujours plus facile pour moi d'écrire des dialogues dramatiques. La plus grosse difficulté, c'est l'humour, la transposition d'un contexte socioculturel étranger où toutes les références sont liées à la culture du moment... Il faut parfois revenir aux sources en demandant au scénariste ou au réalisateur pourquoi il a choisi cette image, cette métaphore. Mais ce n'est pas toujours possible. Il faut trouver des équivalents. La traduction est régie par la loi de la compensation : par moments on est un peu battu, on n'a pas d'équivalence suffisamment brillante pour faire honneur à l'original, donc on doit compenser dans une sorte d'équilibre général de l'humour du film. Dès que l'image et la situation nous permettent de rajouter, de compenser par ailleurs, on ne s'en prive pas. Ce que je garde toujours à l'esprit, c'est que le spectateur qui va voir le film en V.F. n'a pas un accès immédiat à la version originale. Il faut que ça sonne français, que l'illusion des voix fonctionne. Mon test absolu c'est quand je ferme les yeux pour être sûr d'entendre du français, en studio avec les acteurs ; pour qu'ils ne soient pas inconsciemment influencés par la rythmique, la prosodie de la langue étrangère, qui ne sonnera pas très juste en français. C'est à moi de veiller au grain.

Entretien réalisé par Jean Méranger le 7 avril 2020 (par téléphone).

Parallèles

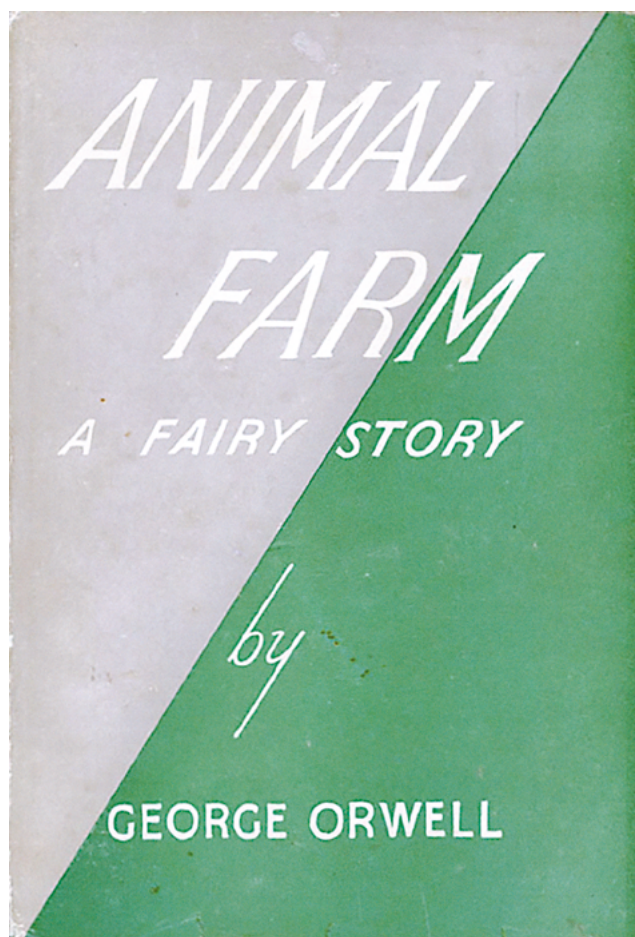
Effroyables fables

Poules, porcs et souris... Il est possible d'analyser *Chicken Run* à l'aune du bestiaire de deux œuvres-clés de la littérature du 20^e siècle, *La Ferme des animaux* (George Orwell, 1945) et *Maus* (Art Spiegelman, 1980-91).

C'est Nick Park lui-même, à l'occasion d'un entretien pour la revue en ligne Hollywood.com, qui le déclare avec humour dès juin 2000 : « *Chicken Run* est essentiellement une histoire de gens déguisés en poules. Les animaux ont des dents, des chapeaux et des écharpes, ce qui les rend — la question de la ponte mise à part — entièrement humains. » De fait, le premier long métrage des studios Aardman possède toutes les caractéristiques de l'apologue, au sens où sa signification dépasse de toute évidence le récit qu'il développe à un premier degré de narration. On peut aussi évoquer le genre de la fable, puisque ses personnages sont, comme chez La Fontaine, des animaux dotés de qualités humaines [cf. Personnages, p. 10]. L'étude du film permettra ainsi un rapprochement avec d'autres œuvres mettant en scène des animaux anthropomorphes — ou des humains zoomorphes — dans lesquelles la thématique de l'enfermement et de l'extermination renvoient au totalitarisme et à ses conséquences les plus effroyables dans l'histoire de l'humanité.

● Deux fermes, des animaux

La Ferme des animaux, célèbre roman anglais de George Orwell publié en 1945, peut-être considéré comme l'une des références essentielles de *Chicken Run*. Le point de départ du livre ressemble ainsi à plusieurs égards à celui du film de Park et Lord dont toute l'action se déroule dans une ferme du Yorkshire, vraisemblablement à la charnière des années 1940-50. Dans les deux cas, des animaux doués de raison, sont présentés dès le départ comme des êtres captifs et asservis par leurs exploiters humains. L'insoumission que prône le cochon Sage l'Ancien dans le premier chapitre du roman évoque même directement la situation de la basse-cour de *Chicken Run* : « *Et vous, les poules, combien d'œufs avez-vous pondus cette année-ci et combien de ces œufs sont devenus des poussins? Les autres ont tous été vendus au marché pour enrichir Jones et ses hommes!* » Cette spoliation, alliée au constat plus tragique encore qu'« *aucun animal n'échappe à la fin à la cruauté du couteau* », motive la participation des poules à la révolte. Si le constat de base est le même, la différence essentielle entre les deux œuvres tient à la finalité de la rébellion. Les animaux d'Orwell cherchent littéralement à prendre la place des humains, ce à quoi ils ne parviendront que trop bien, comme le souligne la célèbre dernière phrase du roman qui précise qu'il était « *déjà impossible de dire qui était qui* ». Entre temps, une dictature porcine s'est établie et le régime totalitaire mis en place semble même pire que celui de l'ancien régime. Le statut des pondeuses n'a donc guère changé puisque le pouvoir du dictateur Napoléon les prive de leurs œufs pour en faire une monnaie d'échange auprès des humains (chapitre VII). La révolte aviaire qui s'ensuit se solde par un échec cuisant, avec la mort de neuf poules que le pouvoir a décidé de priver de nourriture. Chez Park et Lord, il n'est pas tant question de révolte — et encore moins de révolution — que d'évasion. Les gallinacés de plasticine ne cherchent en aucun cas à diriger la ferme et à remplacer les humains mais à fuir le lieu de leur détention et à fonder une nouvelle société qui ne reproduira pas les schémas préexistants. En ce sens le film, contrairement au roman, fait *in fine* le choix de l'utopie et dit la possibilité d'une vie édénique en un lieu où l'humain n'a pas droit de cité. L'optimisme du film, à l'opposé de la dystopie que constitue le roman, montre surtout à quel point



Première édition de *La Ferme des animaux* de George Orwell, 1945 © DR

les deux œuvres s'inscrivent dans des perspectives différentes. *La Ferme des animaux*, fable politique à peine déguisée écrite pendant la Seconde Guerre mondiale, est d'abord un roman à clefs qui met en scène la révolution russe de 1917 et fait le procès du stalinisme qui, selon Orwell, a dévoyé ses idéaux. Conçu à l'orée du 20^e siècle et peu après la chute du Mur de Berlin qui consacre l'effondrement du bloc communiste en 1989, *Chicken Run* s'accommode très bien d'une fin heureuse conforme aux canons hollywoodiens. Ce qui n'empêche pas les studios Aardman d'évoquer en filigrane ce qui entre temps est apparu comme l'un des plus grands traumas de l'humanité au 20^e siècle : la découverte des camps d'extermination nazis.

« Tout le produit de notre travail, ou presque, est volé par les humains. Camarades, là se trouve la réponse à nos problèmes. Tout tient en un mot : l'Homme »

Discours du cochon Sage l'Ancien dans *La Ferme des animaux*



● Des souris et des poules

Le critique Serge Kaganski, dans un article des *Inrockuptibles* de décembre 2000, est l'un des premiers à lire *Chicken Run* comme «une allégorie de la Shoah». Il relève ainsi divers éléments du film dont l'association fait sens : «Des barbelés aux miradors, des chiens féroces à la fermière proto-nazie jouant dans les bottes, des séances d'appel à la machine à tourtes et son four [...], de la promesse d'extermination totale à la terre promise finale, tout dans *Chicken Run* renvoie implicitement à l'anéantissement des Juifs plutôt qu'au simple film d'évasion.» Le scénario lui-même semble confirmer cette dimension allégorique. C'est en effet la transformation du poulailler de camp de travail (où les volailles sont élevées pour pondre) en camp d'extermination (où la mort est systématisée et automatisée) qui oblige les détenues à tenter le tout pour le tout pour s'enfuir avant qu'il soit trop tard. La réussite du film par rapport à d'autres fictions telles que *La Vie est belle* de Roberto Benigni (1997) ou *La Liste de Schindler* de Steven Spielberg (1993) tient pour Kaganski au choix de la fable animalière : «En remplaçant les Juifs par des gallinacés, *Park et Lord* préservent leur film de l'obscénité, du voyeurisme et de la morbidity suspecte qui sont les risques encourus par toute mise en image fictionnelle de la Shoah.» Aussi le film est-il une totale réussite «à l'instar du *Maus* de [Art] Spiegelman». De fait, le roman graphique publié entre 1980 et 1991, qui raconte à la fois la relation de l'auteur à son père Vladek et la déportation de ce dernier en tant que Juif dans les camps de la mort, est l'une des évocations les plus saisissantes de la Shoah — et de sa transmission — parce qu'elle repose, entre autres, sur la figuration des humains en animaux. Ainsi les Juifs y sont représentés en souris, tandis que les Allemands deviennent des chats, les Américains des chiens et les Polonais des porcs. Pourtant, si le recours au règne animal permet un parallèle évident avec *Chicken Run*, le principe de *Maus* est bel et bien différent. Les personnages de Spiegelman sont des êtres humains ordinaires qui ont l'aspect d'animaux et peuvent même interagir avec de véritables bêtes¹. Le zoomorphisme auquel il a recours permet tout au plus de métaphoriser les liens qui peuvent exister entre les différents groupes. À l'opposé, c'est l'anthropomorphisme qui caractérise les protagonistes animaux de *Chicken Run*.

1 Spiegelman reprend ainsi la tradition zoomorphique qui a assuré le succès des personnages de Disney. C'est ainsi que Mickey, bien que souris, possède l'essentiel des attributs humains et... possède lui-même un chien, Pluto, qui ne possède pour sa part aucune caractéristique anthropomorphe.

En dépit de la référence aux camps d'extermination qui apparaît en filigrane, l'humanité dans son entier y joue le mauvais rôle, parce que ses représentants, quelle que soit leur nationalité, y apparaissent paradoxalement comme dépourvus d'humanité.

« De la rencontre peu naturelle de la B.D. et de la Shoah naît un choc. Le choc d'une forme réputée mineure pour un événement majeur »

Marek Halter, préface de *Maus*

● La fable contre le voyeurisme

À partir d'un relevé en commun des allusions à la Shoah présentes dans le film (telles qu'elles sont répertoriées par Serge Kaganski, cf. supra), on pourra discuter en classe de l'intérêt du recours à la fable et au monde animal pour évoquer l'extermination des Juifs et les camps de la Seconde Guerre mondiale. Pour aller plus loin, il sera possible de convoquer des références documentaires telles que le film *Sobibor, 14 octobre 1943, 16 heures* de Claude Lanzmann, sorti en 2001 (un an après *Chicken Run*), qui relate la révolte et l'évasion réussie d'une cinquantaine de prisonniers du camp d'extermination de Sobibor, en Pologne. Pour comprendre le risque souligné par Kaganski de «l'obscénité, du voyeurisme et de la morbidity suspecte» de «toute mise en image fictionnelle de la Shoah», on pourra revenir enfin à un texte fondateur des *Cahiers du cinéma* de juin 1961, disponible sur Internet. Sous le titre «De l'abjection», Jacques Rivette y condamnait un travelling du film *Kapo* de Gillo Pontecorvo et dénonçait le recours aux artifices du mélodrame pour tenter de reconstituer l'horreur des camps.

Documents

L'humour en campagne

Impossible de concevoir la sortie d'un film sans penser à sa promotion. La campagne publicitaire de *Chicken Run* met essentiellement en avant la dimension humoristique et parodique du premier long métrage d'Aardman.

Le graphiste et spécialiste de l'animation Lee Cooper a créé en 2000 une série d'affiches destinées à annoncer la sortie de *Chicken Run* dans les halls des cinémas. Elles possèdent plusieurs caractéristiques qu'il est possible de relever en classe. La première est de mettre en évidence, sur fond blanc, l'un des personnages importants du film, qui se trouve identifié sans que son nom soit mentionné. S'il est intéressant de constater que, sans surprise, Ginger, Rocky, Poulard et Mme Tweedy sont élus, puisqu'il est traditionnel que le « méchant » soit représenté, le choix est fait de montrer les poules emblématiques de la basse-cour comme un personnage collectif, à la manière du chœur des tragédies antiques. Ginger fait d'ailleurs elle aussi partie de ce chœur féminin, son statut de chef lui permettant d'apparaître sur deux affiches différentes. L'ensemble des affiches permet de comprendre que l'opposition se fera entre certains personnages humains — isolés — et une communauté animale menacée mais qui va parvenir à faire corps et à se trouver ses héros. L'autre caractéristique essentielle de la campagne est sa dimension humoristique, qui permet de présenter le film comme une comédie d'animation (au détriment de certains aspects plus sombres qui ne sont pas évoqués autrement que de façon burlesque). Frappe d'abord, au niveau graphique, une intention parodique : le lettrage rappelle celui des posters de films d'action américains des années 1990 comme *Rush Hour* ou *L'Arme fatale*. Il en va de même pour le choix de slogans (voir ci-après), qui ne sont pas tirés des dialogues du film, mais définissent chacun des personnages. On remarquera après projection que, de la même façon, la situation présentée par chaque affiche se situe dans l'esprit du film sans correspondre à une séquence précise. Le recours comique aux objets maniés par les gallinacés anthropomorphes le prouve : il en va ainsi de la poêle à frire ou du casse-noix, qui ne jouent pas de rôle dans l'intrigue. Quant à la hache maniée par la fermière, son apparition dans le film est autrement plus dramatique que ne l'indique sa présence, très *cartoon*, sur l'affiche promotionnelle.

● Poules et puns

Dans la lignée du titre du film [cf. Scénario, p.9], les slogans auxquels ont recours les différentes affiches reposent essentiellement sur des jeux de mots en anglais (« puns ») qui peuvent être explicités avec la classe et dont les références donneront lieu à des recherches sur Internet. Il sera ensuite possible de tenter d'en proposer un équivalent français.

« *She's poultry in motion* » : le jeu de mots repose ici sur le rapprochement presque homophonique entre « *poetry* » (poésie) et « *poultry* » (volaille) ; l'expression « *poetry in motion* », littéralement « poésie en action », désigne une personne qui se déplace avec une grâce... presque aérienne. Ce qui contraste évidemment avec l'expression combative de Ginger, et avec



Affiches humoristiques annonçant la sortie de *Chicken Run*, 2000 © Pathé distribution

l'impossibilité de voler qui est le grand problème des poules.

« *The Lone Free Ranger* » : ainsi se surnomme Rocky, le « *flying rooster* » (« coq volant ») américain échappé d'un cirque et qui est le vrai-faux héros du film. Première allusion : le « Lone Ranger » est un personnage étatsunien mythique, un justicier de western masqué, héros de séries radiophoniques et télévisées depuis 1933. À l'opposé, l'expression « *free range* » désigne un élevage de volailles à l'air libre, en semi-liberté.

« *Escape or die frying* » : on pourrait le traduire littéralement par « s'évader ou mourir frit » (d'où la poêle à l'image). L'expression repose sur un jeu de mots entre « *frying* » et « *trying* », en s'affichant comme une variante de l'expression courante « *get rich or die trying* » (« devenir riche ou mourir en essayant ») qui était aussi le titre du premier album de 50 Cent en 2003. Il faut noter que *O.D.T.*, sous-titré *Escape: Or Die Trying* est le titre d'un jeu vidéo célèbre créé en 1998.

« *A real plucker* » : l'expression, qui désigne Mme Tweedy, renvoie au verbe « *to pluck* », qui signifie « plumer », et au substantif « *pluck* » qui désigne une farouche détermination. On ne saurait oublier la proximité de l'expression très familière « *a real sucker* » qui désigne également quelqu'un que l'on peut duper... en bon français, un « pigeon ».

« *A few good hen* » : tout en désignant le quintet féminin majeur de la basse-cour, renvoie, à la faveur du rapprochement entre les poules et les hommes (« *hen* » et « *men* »), au film *A Few Good Men* (*Des hommes d'honneur*) réalisé par Bob Reiner en 1992. L'astuce est d'opérer un déplacement parodique entre une œuvre d'essence très masculine et un film qui met en avant un collectif féminin.

FILMOGRAPHIE

Les longs métrages Aardman (sélection)

Chicken Run, Peter Lord et Nick Park, DVD et Blu-ray, Pathé, 2001.

Wallace et Gromit : le mystère du lapin-garou, Nick Park et Steve Box, DVD, DreamWorks, 2006.

Les Pirates ! Bons à rien, mauvais en tout, Peter Lord et Jeff Newitt, DVD, Blu-ray et Blu-ray 3D, Sony Pictures, 2012.

Shaun le mouton, le film, Richard Starzak & Mark Burton, DVD et Blu-ray, StudioCanal, 2015.

Les courts métrages Aardman (sélection)

Wallace & Gromit, the complete collection, Nick Park, DVD et Blu-ray, ZentertainVideo, 2009 (édition anglaise).

Creature Comforts, Nick Park et Richard Golezowski, DVD, Elephant Films, 2006.

Autour de la claymation

Les Aventures de Mark Twain, Will Vinton, DVD, Les Films du Paradoxe, 2016.

L'Étrange Noël de M. Jack, Henry Selick, DVD et Blu-ray, Walt Disney France, 2010.

Mary et Max, Adam Elliot, DVD, Gaumont, 2010.

Le Vilain Petit Canard, Garri Bardine, DVD et Blu-ray, Arte Éditions, 2012.

Jasmine, Alain Ughetto, DVD, Shellac Sud, 2014.

Films d'évasion cités dans le dossier

La Grande Illusion, Jean Renoir, DVD et Blu-ray, StudioCanal, 2012.

Stalag 17, Billy Wilder, DVD, Paramount Pictures, 2002.

Les 101 Dalmatiens, Wolfgang Reitherman, Clyde Geronimi et Hamilton Luske, DVD et Blu-ray, Walt Disney France, 2012.

La Grande Évasion, John Sturges, DVD, MGM-United Artists, 2002.

La Folle Escapade, Martin Rosen, DVD, Les Films du Paradoxe, 2016.

Sobibor, 14 octobre 1943, 16 heures, Claude Lanzmann, DVD, Why Not, 2003.

BIBLIOGRAPHIE

Ouvrages sur Aardman et sur l'animation

- Olivier Cotte, *Le grand livre des techniques du cinéma d'animation*, Dunod, 2018.
- Sébastien Denis, *Le cinéma d'animation : techniques, esthétiques, imaginaires*, Armand Colin, 2017.
- Xavier Kawa-Topor et Philippe Moins (dir.), *Le cinéma d'animation en 100 films*, Capricci, 2016.
- Mary Murphy, *Techniques d'animation pour débutants*, Eyrolles, 2014.
- Aardman Animations, *L'Art des studios Aardman*, La Martinière, 2018.
- Peter Lord et David Sproxtton, *A Grand Success ! The Aardman Journey, One Frame at a Time*, Abrams Press, 2019 (en anglais).

Ouvrages de référence

- Jean de La Fontaine, *Fables choisies*, GF Flammarion, 2019.
- Beatrix Potter, *Les Aventures complètes de Pierre Lapin*, BP Albums, 2017.
- George Orwell, *La Ferme des animaux*, «Folio», Gallimard, 1984.
- Richard Adams, *Watership Down*, Monsieur Toussaint Louverture Éditions

SITES INTERNET

Documentaire sur Aardman

Richard Mears, *Au cœur de l'animation Aardman : de la pâte à modeler à Wallace et Gromit* (2017) :
↳ dailymotion.com/video/x6d1xlk

Essai

Ursula Michel, « Petite histoire de la pâte à modeler sur écran », *Slate*, 28 mai 2015 :
↳ slate.fr/story/101359/histoire-pate-modeler-cinema-claymation

Critiques

Serge Kaganski, *Les Inrockuptibles* n° 269, 12-18 décembre 2000 :
↳ lesinrocks.com/cinema/films-a-l-affiche/chicken-run

Johann Gourlet, *Frames*, sans date :
↳ frames.free.fr/1/chicken.htm

Marie Desplechin, « Courez voir *Chicken Run* », *Les Échos*, 8 décembre 2000 :
↳ lesechos.fr/2000/12/courez-voir-chicken-run-758831

Hannah Woodhead, « The absurd brilliance of *Chicken Run* », *Little White Lies*, 21 janvier 2018 :
↳ lwlies.com/articles/chicken-run-aardman-animations

Scénario original du film, en anglais

↳ chickenrun.fandom.com/wiki/Chicken_Run/Transcript

Entretiens

Ciné Live n°94, octobre 2005 :
↳ cineteleandco.fr/nick-park-pate-a-modeler-cest-passion-interview-wallace-gromit-mystere-lapin-garou

« Chat with Nick Park and Peter Lord », *BBC HOME*, 28 octobre 2014 :
↳ bbc.co.uk/films/2000/07/14/peter_lord_nick_park_article.shtml

« Peter Lord and Nick Park on *Chicken Run* », *One Guy's Opinion*, 16 juin 2000 :
↳ oneguysopinion.com/peter_lord_and_nick_park_on_chicken_run

Transmettre le cinéma

Des extraits de films, des vidéos pédagogiques, des entretiens avec des réalisateurs et des professionnels du cinéma.
↳ transmettrelecinema.com



- Jean-Marc Pannetier : doubler un film
- Comment traduire l'humour anglais

CNC

Tous les dossiers du programme Collège au cinéma sur le site du Centre national du cinéma et de l'image animée.
↳ cnc.fr/professionnels/enseignants/college-au-cinema/dossiers-maitre

DES POULES ET DES HOMMES

Chicken Run, premier long métrage du studio britannique Aardman et œuvre-clef de l'histoire du cinéma d'animation, est d'abord l'histoire déjantée et désopilante d'une basse-cour en pâte à modeler qui décide d'organiser, sous la houlette d'une poule obstinée et d'un super-coq tombé du ciel, son évasion collective. L'intérêt du film de Nick Park et Peter Lord ne se limite pourtant pas au burlesque et au comique de situation : la fable, destinée à tous les publics, réussit, tout en rendant hommage au cinéma de genre, à opposer la barbarie humaine à la candeur animale et l'inventivité féminine au machisme ordinaire.



AVEC LE SOUTIEN
DE VOTRE
CONSEIL DÉPARTEMENTAL

CAHIERS
DU CINÉMA