



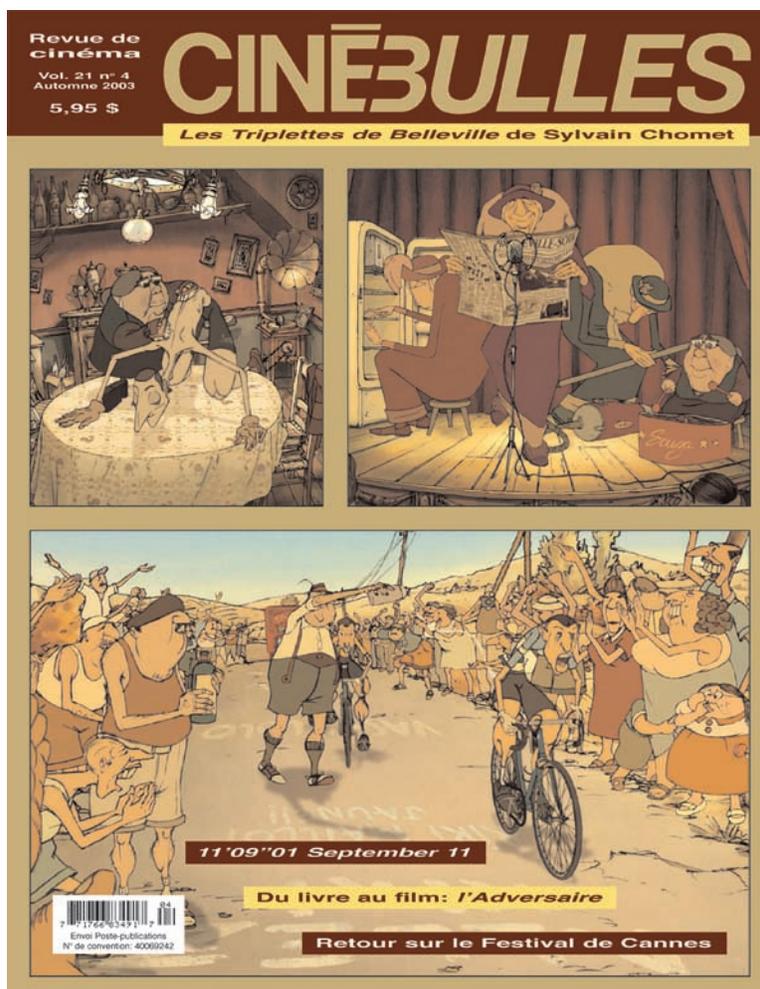
LES TRIPLETTES DE BELLEVILLE

de Sylvain Chomet

REVUE CINÉ-BULLES

Publiés initialement dans la revue *Ciné-Bulles*, voici un article sur le parcours du film *Les Triplettes de Belleville* suivi d'une critique. Ces deux textes de Serge Lamoureux sont mis gracieusement en format PDF à la disposition des enseignants inscrits au programme L'OEIL CINÉMA de l'Association des cinémas parallèles du Québec (ACPQ).

Toute reproduction ou utilisation dans un autre contexte est interdite sans l'autorisation de l'ACPQ.



Culture,
Communications et
Condition féminine

Québec

Tour guidé

PAR
SERGE LAMOUREUX

Coproduit et tourné à Montréal, **les Triplettes de Belleville** est le premier long métrage d'animation du réalisateur Sylvain Chomet. Bédéiste reconnu d'origine française, ce dernier offrait, en 1997, le court métrage d'animation **la Vieille Dame et les pigeons**. Présenté en première mondiale lors du dernier Festival de Cannes puis distribué à plus de 200 copies, **les Triplettes...** a reçu en France un accueil chaleureux. En décembre, le film arrivera enfin sur nos écrans, là où les tout premiers coups de crayon ont été donnés. Nous vous proposons un portrait du créateur des **Triplettes...** et le récit des étapes de cet ambitieux projet, qui a exigé plus de cinq années de travail.

On associe d'abord le nom de Sylvain Chomet au monde de la bande dessinée. Publié chez les éditeurs de BD les plus illustres (Glénat, Casterman), il est l'auteur du **Pont dans la vase** et de **Léon**

la came, album pour lequel il a d'ailleurs obtenu le Prix René-Goscinny en 1996. Or, Chomet n'est pas l'illustrateur de ses propres scénarios de BD, la première étant illustrée par Hubert Chevillard et la seconde, par Nicolas de Crécy. Sachant cela, son passage à la réalisation de films d'animation pourrait étonner. Pourtant, sa passion pour l'animation s'est développée parallèlement à son parcours dans la bande dessinée. À ce sujet, Chomet dit avoir « toujours éprouvé une double fascination pour la bande dessinée et le dessin animé. [...] J'ai été initié à la bande dessinée, poursuit-il, à travers des publications comme **Tintin** et **Pif Gadget**, et aux dessins animés grâce aux productions de Walt Disney, comme **les 101 Dalmatiens** et **le Livre de la jungle**¹ ».

Comme le dessin animé lui semble peu accessible, Chomet décide de se tourner vers la bande dessinée. « Le dessin animé me semblait trop technique. Je ne pouvais pas encore m'imaginer que je pouvais faire

bouger des choses. C'étaient les Américains qui faisaient cela²! » Après des études en arts plastiques, il abandonne ses cours à l'Institut de graphisme pour s'inscrire à l'atelier de bande dessinée d'Angoulême, suivant les conseils du dessinateur Georges Pichard. C'est à cette époque qu'il fait la rencontre des illustrateurs Nicolas de Crécy et Hubert Chevillard, qui deviendront ses amis et de précieux collaborateurs. Son diplôme de BD en poche, Chomet fait le tour des éditeurs, mais ses projets sont systématiquement rejetés. Pour assurer sa subsistance, le bédéiste travaille alors à une série d'animation pour la télévision.



La banlieue parisienne, qui se fait défigurer, où grandit le Champion des **Triplettes de Belleville**

1. PAQUIN, Éric. «Sortir du cadre», **Voir**, 9 septembre 1999, p. 28-29.
2. *Ibid.*



Champion petit, alors que M^{me} Souza lui offre son premier «vélo»...

Déçu, Chomet décide de tout plaquer. Il part pour l'Angleterre, décidé à faire là-bas de l'illustration. Sur place, on lui conseille de présenter son dossier aux studios d'animation, mais Chomet hésite: «Je me suis lancé dans l'animation avant tout pour manger, en pensant que ce devait être un métier très rébarbatif³.» Recevant en sol anglais un accueil beaucoup plus sympathique qu'en France, il accepte de travailler comme assistant au studio de Richard Purdum, à Londres. Entouré d'une équipe stimulante, le bédéiste y apprend les techniques de l'animation et découvre le plaisir de la chose. Après quelques collaborations à des films publicitaires, il devient animateur-pigiste pour différents studios londoniens où il réalise lui-même ce genre de films.

De retour à la maison en 1990, Chomet s'installe à Montpellier où il partage un studio de création graphique avec plusieurs illustrateurs, dont Chevillard et de Crécy. C'est là que s'amorcent les scénarios du *Pont dans la vase* et de *Léon la came*. En parallèle, alors qu'il est de passage au Festival d'Annecy, il est frappé par l'intelligence du propos du court métrage *Creature Comfort* de l'Anglais Nick Park. Cette révélation le motive à élaborer son premier projet d'animation. Ainsi, il soumet l'idée d'un court métrage intitulé *la Vieille Dame et les pigeons* au producteur Didier Brunner⁴. Ensemble, ils font ensuite le tour des chaînes de télévision françaises afin d'obtenir du financement, mais sans succès. Avec la seule aide financière du Centre national de la cinématographie, Chomet et Brunner décident tout de même de commencer la réalisation du film aidé par Nicolas de Crécy au décor, dans les Studios Folimage de Valence. Chomet anime les séquences dans l'ordre chronologique et obtient ainsi quatre minutes de continuité. «Nous avons montré le début du film un peu partout, sans réussir à trouver le reste du budget, confie Chomet. Je suis parti au Canada, complètement découragé, pour essayer de repartir sur de nouvelles bases⁵.»

«De retour en France, j'ai vu au Festival d'Annecy *Creature Comfort* de Nick Park. Une révélation! À l'époque, l'animation se scindait en deux; d'un côté, Disney, et de l'autre, le cinéma expérimental des pays de l'Est. Ce court métrage de Nick Park prouvait qu'on pouvait réaliser des films tous publics intelligents avec une ambition artistique. C'était le chaînon manquant qui m'a encouragé à passer à l'animation.»

(DE BRUYN, Olivier et Christophe NARBONE. «Un champion au Chomet», *Première*, n° 315, mai 2003, p. 140-144)

3. DUBOIS, Julien. «De Keaton à Tati, *les Triplettes de Belleville*», *Synopsis*, n° 26, juillet-août 2003, p. 34-35.

4. Didier Brunner est le producteur français des films *Kirikou, la sorcière* et *Princes et Princesses*, tous deux réalisés par Michel Ocelot. Sa maison de production, Les Armateurs, a été créée en 1994.

5. Dossier de presse du film *les Triplettes de Belleville*.



Champion à l'entraînement, suivi de près par sa grand-mère

Pendant ce temps, le bédéiste continue de travailler à des publicités télévisées jusqu'au moment où Brunner réussit à intéresser au projet la productrice de **Wallace and Gromit**, Colin Rose. Celle-ci obtient de la BBC qu'on produise **la Vieille Dame...** Grâce à ce financement, Brunner convainc les autres chaînes de télévision de participer au projet. C'est ainsi qu'après 10 ans de travail, une coproduction franco-canadienne est montée. Résidant alors à Montréal, Chomet consacre les années 1995 et 1996 à l'achèvement du film.

Lors de sa sortie en 1997, le film ne suscite pas l'intérêt espéré et il est refusé dans tous les festivals d'animation. Le jeune cinéaste est alors persuadé d'un échec et accepte un contrat d'animation chez Disney, à Toronto. Trois mois plus tard, **la Vieille Dame et les pigeons** remporte plusieurs prix internationaux, dont le Grand Prix de la World Animation Celebration à Los Angeles et le BAFTA Award du meilleur film d'animation à Londres. Profitant du succès d'estime obtenu grâce à une nomination aux Césars et aux Oscars, Brunner conseille à Chomet de briser son contrat avec Disney et de se lancer dans un nouveau projet.

Au départ, le projet des **Triplettes...** consiste à compléter **la Vieille Dame...** avec deux autres courts métrages. Les trois films devaient ensuite être réunis en un long métrage. «J'ai imaginé, explique Chomet, que la vieille dame avait deux sœurs jumelles nées à Belleville, d'où le titre de base, qui est resté. Le deuxième court s'appelait "la Vieille Dame et les vélos", et le troisième, "la Vieille Dame et les ouaouarons". La première [triplette] était donc la vieille dame des pigeons, la seconde vivait dans la banlieue parisienne et se passionnait pour le cyclisme et la troisième était une Québécoise qui s'occupait d'un motel sur le bord d'une route de la forêt laurentienne⁶.» Par ailleurs, en travaillant sur le *story-board* du deuxième volet, le réalisateur s'aperçoit qu'il y a matière à faire un long métrage. Brunner lui donne donc le feu vert pour monter ce projet de longue haleine. Mais c'était sans compter les obstacles: le coproducteur canadien de **la Vieille**

«Ce film est le résultat d'une aventure qui a commencé il y a quinze ans. Quand j'ai rencontré Didier Brunner, mon producteur, nous n'imaginions pas pouvoir un jour faire un film d'animation comme celui-là, bien qu'il fût, à ce moment-là, à peu près le seul dans ce pays à avoir envie de travailler sur des films d'auteur plutôt que sur des produits.»

(DUBOIS, Julien. «De Keaton à Tati, **les Triplettes de Belleville**», *Synopsis*, n° 26, juillet-août 2003, p. 34-35)

6. *Ibid.*

Dame et les pigeons exprime des demandes impossibles, au dire du réalisateur, si le personnage de **la Vieille Dame...** est réutilisé⁷. Chomet décide alors de remplacer le personnage de la vieille dame par M^{me} Souza, une grand-mère portugaise au pied bot. Il récupère également des idées trouvées lors de la conception des trois courts métrages et les transforme: les triplettes deviennent ainsi trois vedettes du music-hall. Finalement, on abandonne l'idée de réunir les trois courts métrages en un long et un tout nouveau projet voit le jour: **les Triplettes de Belleville!**

Une première version du scénario raconte l'histoire de Champion, un petit garçon mélancolique, et de sa grand-mère adoptive, M^{me} Souza, qui va tout tenter pour rendre la vie de son protégé plus agréable. Découvrant la passion de l'enfant pour le Tour de France, elle décide de lui offrir un tricycle. Champion grandit et devient rapidement un as du cyclisme. Mais, alors qu'il participe à la Grande Boucle, Champion se fait kidnapper par les membres d'une obscure mafia française d'outre-Atlantique. M^{me} Souza n'a alors pas le choix de traverser l'océan en pédalo afin de retrouver la trace de son petit-fils adoptif. Bien que la base du projet soit normalement établie, après l'étape du scénario, elle ne dépasse pas le stade de traitement pour Chomet! C'est en concevant son *story-board* que l'écriture du film prend réellement forme: «Le *story-board* m'a demandé un an et demi de travail. C'était bien plus que ce que l'on fait d'habitude en la matière; il était très détaillé, comportait notamment des indications précises concernant les décors. Pour moi, une fois que le *story-board* est prêt, le film est fini⁸.»

Cette étape terminée, le cinéaste d'animation met au point la base du développement graphique qui détermine le style du film. Il réalise lui-même les esquisses des décors, puis il donne les indications supplémentaires au décorateur afin de produire les atmosphères et les effets escomptés. S'amorce enfin la conception de Belleville, la mégapole où Champion est retenu

7. DE BRUYN, Olivier et Christophe NARBONE. «Un champion au Chomet», *Première*, n° 315, mai 2003, p. 140-144.

8. DUBOIS, Julien. *Op. cit.*



«Je n'ai pas cessé de mettre les animateurs sous pression. J'aime observer leur stupeur quand je leur demande une animation dont je sais parfaitement qu'elle va les contraindre à dépasser leurs limites. Je crois que, s'ils sont restés jusqu'au bout, malgré tout, c'est parce qu'on leur a demandé d'être des intermédiaires et non de simples techniciens effectuant une tâche répétitive et ennuyeuse.»
(Dossier de presse du film *les Triplettes de Belleville*)

prisonnier. Dans ce cas-ci, Chomet avait en tête une sorte de New York monstrueuse. Pour la dessiner, il fait appel au décorateur Evgeni Tomov, l'assistant bulgare de Nicolas de Crécy sur **la Vieille Dame et les pigeons**. Il donne à Belleville son aspect baroque, à mi-chemin entre le Mont-Saint-Michel et New York. Dans leur conception de cette ville imaginaire, Chomet et Tomov veulent aussi rendre hommage à l'architecture des villes de Québec et de Montréal⁹. Afin de donner l'impression d'une mégalopole complexe, les tracés verticaux des immeubles sont accentués, déformant ainsi la silhouette du pont Jacques-Cartier et celle des gratte-ciel du centre-ville de Montréal.

L'étape de la conception achevée, le cinéaste est prêt à passer à la phase suivante: le tournage. Pour ce faire, la recherche de fonds entreprise par Brunner permet de réunir un budget de près de 14 millions de dollars. De plus, une coproduction est établie entre la France, le Canada et la Belgique. Plusieurs étapes de la production sont par le fait même réparties entre ces différents lieux mais, puisque Sylvain Chomet vit à ce moment à Montréal, il est tout naturel que le projet y soit tourné.

Au début de 1999, la production, réunissant une cinquantaine d'animateurs, s'installe dans un studio de la rue Saint-Antoine, aux limites du Vieux-Montréal. L'équipe est constituée d'animateurs choisis par le réalisateur: «J'ai rencontré des jeunes animateurs qui avaient aimé **la Vieille Dame et les pigeons** et qui avaient envie de collaborer avec moi. Il a fallu les faire patienter pendant deux ans avant que nous puissions leur donner du travail, mais la plupart se sont accrochés¹⁰.» Sous la direction de Chomet et la supervision de Jean-Christophe Lie, à l'animation, le tournage du film bat son plein. Cependant, Chomet a une vision très claire du type d'animation qu'il souhaite pour son film; il confie à chaque membre de l'équipe d'animation un seul personnage, chacun d'eux se concentrant de cette manière sur le jeu de ce personnage.

Malgré la bonne marche des opérations, la production connaît ses premiers ennuis. Le tournage ayant commencé avec l'animation 2D uniquement, l'équipe s'aperçoit que le travail avance

9. Pour les décors de Belleville, les références à Montréal et à Québec ont été utilisées en essayant d'imaginer comment ces villes auraient pu se développer à la manière de New York.

10. Dossier de presse. *Op. cit.*





Les sbires à la poursuite de Champion délivré

beaucoup trop lentement: seulement deux secondes d'animation par semaine! Pour terminer le film dans un délai raisonnable, on doit trouver rapidement une solution... En raison de la masse de travail à réaliser, la production se tourne donc vers la technique d'animation 3D. Au départ, les besoins en effets numériques étaient envisagés pour simplifier l'animation des vélos du Tour de France et des véhicules. Or, à partir de ce moment critique, l'usage de la 3D devient incontournable pour l'ensemble du projet.

Afin d'accélérer la cadence, le coproducteur canadien propose d'effectuer une part du travail ailleurs qu'à Montréal. Ainsi, la production fait appel au studio belge Walking the Dog, qui délègue Pieter Van Houte, directeur de l'animation. Lui qui croyait passer seulement deux mois à Montréal s'occupe plutôt de l'animation pendant un an, faisant la navette entre la France, la Belgique et le Canada. Au début, la relation entre Van Houte et Chomet est tendue et ce dernier avoue: «Nous nous sommes engueulés, parce que j'avais l'impression qu'il voulait tout régenter!» À cela, Van Houte rétorque que «Sylvain était très réticent au début, c'est quelqu'un qui aime apprendre mais qui est aussi très impatient»¹¹. Les deux hommes en viennent toutefois rapidement à s'apprécier et l'apport de Van Houte plaît énormément à Chomet. Sous la supervision de Van Houte, l'équipe belge se charge des cyclistes et des véhicules du Tour de France, ainsi que des voitures de Belleville. L'équipe française crée, pour sa part, les images de la poursuite en voiture, alors que l'équipe canadienne s'occupe du reste.

La coordination de la 2D et de la 3D en chantier, Pieter Van Houte doit maintenant parvenir à intégrer la 3D à l'univers graphique du film. En modifiant la ligne des contours, il devient impossible de discerner les deux formes d'animation. Malgré le fait que l'esthétique du projet initial soit changée, Chomet y trouve son compte: «À l'origine, la 3D était une obligation, pas un choix esthétique. [...] En me familiarisant avec la 3D, j'ai découvert qu'on pouvait l'utiliser pour créer des images et des animations touchantes, des ciels intéressants, et tout un tas de choses que je n'imaginai pas auparavant¹².»

La postproduction du son et du montage se déroule en Belgique comme prévu. Quatre années ont passé depuis les premiers balbutiements. On termine le film juste à temps pour la présélection du Festival de Cannes 2003 où **les Triplettes de Belleville** y est présenté hors compétition. Le public, ébahi, découvre alors un auteur de talent. ■

11. *Ibid.*
12. *Ibid.*

L'enfance de l'art

PAR SERGE LAMOUREUX

Avec l'apparence d'une histoire pour enfants, **les Triplettes de Belleville** s'offre au public comme un album de souvenirs truffé de références historiques. Sorte de retour vers le passé, le film pose un regard nostalgique sur la France des années 1960, «une époque où le progrès côtoyait la misère»¹, au dire de Sylvain Chomet. À l'intérieur d'un vieil appartement, des murs tapissés de coupures de journaux sur le Tour de France dévoilent une ambiance colorée et attrayante. Au salon, un téléviseur retransmet un discours de Charles De Gaulle, puis présente **Jour de fête** de Jacques Tati. Ce voyage dans le temps, vouant un culte au rétro, est en fait le prétexte à une visite guidée à travers le monde de l'enfance, en l'occurrence celle de l'auteur.

Pour le cinéaste, ce long métrage d'animation ne se destinait proprement ni à un public d'adultes ni à un public d'enfants. Aussi, si les enfants sont susceptibles d'être émerveillés par l'univers singulier du film, le public adulte, pour sa part, risque d'y trouver un écho à ses

propres souvenirs. À juste titre, la séquence d'ouverture, celle du spectacle de cabaret, accumule les apparitions spéciales: de Django Reinhardt à Fred Astaire, en passant par Joséphine Baker et Charles Trenet. Tout est mis en place pour aviver, chez le spectateur, une nostalgie contagieuse.

Malgré cette cure de nostalgie, le film ne s'écarte pas de son but premier, qui est de nous raconter une histoire simple. Il traite de l'amour qu'éprouve une grand-mère, M^{me} Souza, pour son petit-fils adoptif, Champion. La grand-mère tente, par tous les moyens, de rendre la vie de son jeune protégé plus agréable en encourageant sa passion pour le cyclisme. Une passion qui le mène jusqu'au Tour de France, où il se fait kidnapper. Toujours par amour, M^{me} Souza va traverser l'océan Atlantique pour délivrer Champion des mains de ses ravisseurs.

Le regard tendre et doux que pose Chomet sur ses **Triplettes...** peut faire regretter le ton plus caustique et résolument adulte de **la Vieille Dame et les pigeons** ou de sa série d'albums **Léon la came**. Mais il y a des parallèles à établir entre les univers de ces trois œuvres. Dans les trois cas, l'auteur nous met en présence d'un grand dadaïste sans défense, qui se retrouve dans des sales draps; c'est une mémé astucieuse qui, chaque fois, vient à sa rescousse. Ainsi, l'auteur semble affectionner les anti-héros. Par ailleurs, afin de peaufiner l'intrigue, le réalisateur a puisé ses influences chez des cinéastes comme Tati, Keaton et Buñuel. Si l'influence des deux premiers semble évidente, celle de Buñuel surprend. Selon Chomet, Buñuel est «quelqu'un qui met toujours en porte à faux, en déséquilibre. Il faut énormément participer dans ses films. Je cherche à faire pareil. J'essaie toujours de trouver le comique dans des situations désespérées»².

En ce sens, le regard d'enfant que l'on retrouve



Le Tour de France de Champion

1. DE BRUYN, Olivier et Christophe NARBONE. «Un champion au Chomet», *Première*, n° 315, mai 2003, p. 140-144.
2. *Ibid.*

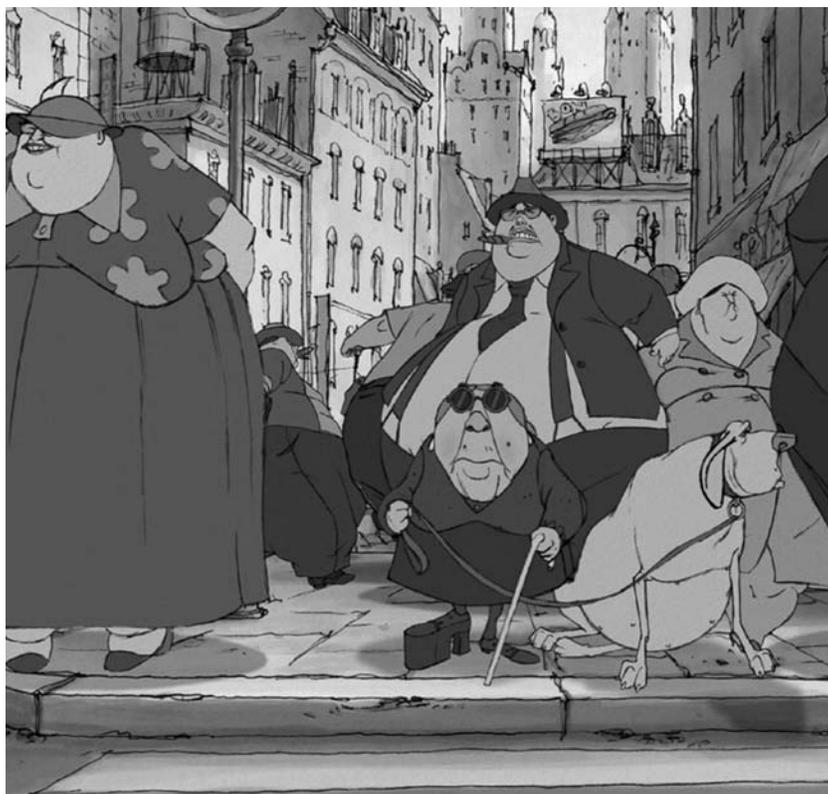
Les Triplettes de Belleville

dans **les Triplettes...** fait place à un regard plus aiguisé. Car, en y réfléchissant bien, cette intrigue d'apparence simple laisse paraître non seulement une réelle démarche artistique, mais également un soupçon de critique sociale. Ainsi, les lieux et les événements qui entourent les personnages servent de tribune au réalisateur. La séquence du Tour de France montre à quel point les cyclistes sont avalés par l'événement. Dans ce même élan critique, par son décor, le film expose la dégradation de la banlieue où vivent les deux héros. L'expansion sauvage de l'urbanisme moderne sur les villages y est ainsi dénoncée. Là encore, l'auteur exprime une réalité qu'il a vécue en France, lui qui a peine à se reconnaître dans cette banlieue désormais dévisagée dans laquelle il a été élevé.

Or, Chomet semble avoir trouvé outre-Atlantique le charme perdu de sa banlieue parisienne. La traversée de M^{me} Souza transporte de ce fait l'action du film à Belleville, où l'on reconnaît les traits de Montréal. En effet, Belleville ressemble d'abord à une mégalopole monstrueuse, pour ensuite laisser voir des quartiers au charme pittoresque. Profitant des **Triplettes...** pour rendre un bel hommage à Montréal où il a séjourné pendant une dizaine d'années, le cinéaste traite aussi de l'Amérique du Nord avec une certaine ironie. Son regard d'Européen ne déforme pas que la silhouette des édifices de la ville, mais aussi celle de ses habitants qui sont tous obèses. Ainsi, le regard de Chomet sur l'Amérique se veut à la fois flatteur et grinçant.

Sans prêter indûment à Chomet l'intention de faire un cinéma engagé, on peut admettre qu'à sa deuxième réalisation le jeune cinéaste démontre une maîtrise étonnante du médium cinématographique. Le langage filmique y est riche et les scènes sont habilement découpées. Le film joue d'audace en tentant d'exploiter la lenteur et l'action au sein d'une même séquence, ce qui crée une arhythmie parfois déstabilisante. Le tout est heureusement rattrapé au montage. La profondeur de champ, rarement utilisée pour un dessin animé, est également employée de façon astucieuse. D'autre part, le film allie adroitement les techniques d'animation 2D et 3D, comme dans les récentes productions de Walt Disney.

Le film repose en somme sur ses effets visuels, car l'effort apporté à la conception de l'image est notable. L'esthétique combinée des personnages et des décors y est harmonieuse. En fait, le



M^{me} Souza à la recherche de Champion à Belleville

contraste des lignes claires des personnages et des lignes tremblantes des décors affiche un résultat élégant. Le souci du détail quasi maniaque apporté aux détails fournit aussi de l'épaisseur à l'univers filmique. Quant aux personnages, le soin mis à les animer leur procure un caractère presque humain. Il faut dire que le défi de réaliser un film sans dialogues crée énormément d'attentes quant à la performance de ses acteurs!

Un long métrage d'animation comme **les Triplettes de Belleville** est un phénomène peu commun en France, car l'industrie se consacre principalement à la production de films de commande. La réalisation de films d'animation d'auteur y est plutôt rare et on préfère adapter des bandes dessinées populaires, tout en confiant l'animation en sous-traitance, en Asie. Œuvre très personnelle, le projet de Chomet aura été rendu possible grâce à la coproduction avec le Québec. Présent à Montréal lors du tournage, l'auteur a pu conserver toute la maîtrise et toute la liberté créatrice voulues. Constituant un exploit, ce film vaut amplement le détour. Inutile de préciser que son arrivée sur nos écrans est attendue avec impatience. ■

Les Triplettes de Belleville

35 mm / coul. / 90 min /
2003 / anim. / France-
Québec-Belgique

Réal., scén. et images:

Sylvain Chomet

Décor: Evgeni Tomov

Supervision de l'anim.:

Jean-Christophe Lie

Direction anim. 3D:

Pieter Van Houte

Mus.: Benoît Charest

Mont.: Chantal Colibert-
Brunner

Prod.: Didier Brunner -

Les Armateurs, Paul

Cadieux - Production

Champion et Viviane

Vanfleteren - Vivi Film

Dist.: Alliance Atlantis
VivaFilm