

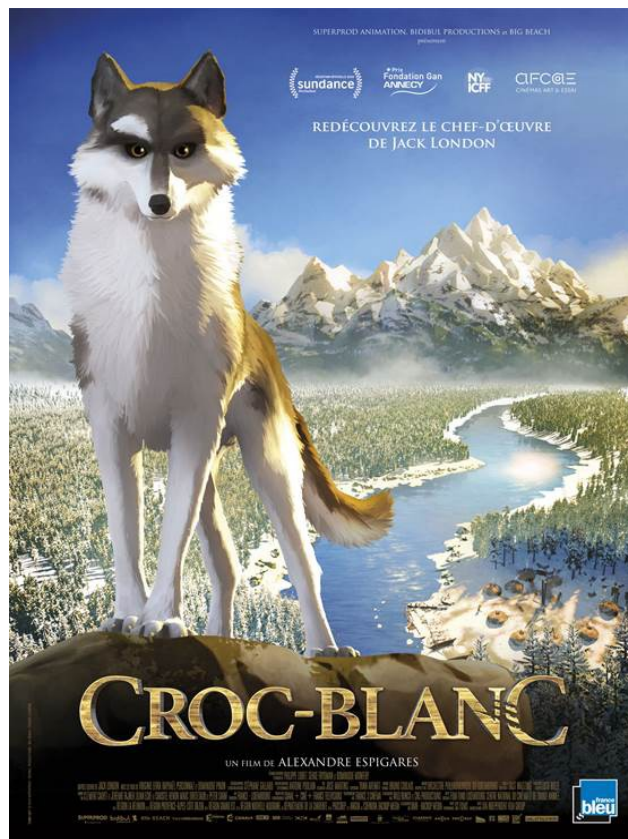
film et culture

CROC-BLANC

Réalisation : **Alexandre Espigares**
Scénario : **Dominique Monféry, Philippe Lioret, Serge Frydman**
Directeur artistique : **Stéphane Gallard**
Chef décorateur : **José Martins**
Personnages (graphismes) : **Antoine Poulain**
Musique : **Bruno Coulais**

Avec les voix de :
Raphaël Personnaz (Marshall Weedon Scott),
Virginie Efira (Maggie Scott),
Dominique Pinon (Beauty Smith),
Pascal Nowak (Castor-Gris).

France, Luxembourg. 2018. Couleur. 1h27.



Résumé

Croc-Blanc, chien-loup du Grand-Nord, grandit dans la forêt auprès de sa mère, Kichë. La famine les oblige à revenir vers les campements indiens. Le premier maître de Croc-Blanc est Castor-Gris. Plus tard, à Fort Yukon, Beauty Smith fait de lui un chien de combat. Il sera sauvé de cette existence redoutable par son troisième maître, Weedon Scott, homme bon et généreux.

L'adaptation

Scénaristes et réalisateur se sont imposé certaines règles dans leur travail d'adaptation.

1- Le film doit être accessible au plus grand nombre.

Ce choix impose de minimiser la violence omniprésente du récit de Jack London. Ainsi, l'agonie des voyageurs attaqués par des loups (dont Kichë, la mère de Croc-Blanc) en début de roman est remplacée par une simple poursuite à laquelle, pour une plus grande clarté de scénario, le shérif Weedon Scott prend part (contrairement au roman). Jack London rendait compte de la nécessité de survivre dans un milieu hostile (le « wild ») : si, dans le roman, Kichë participe aux chasses cruelles avec la meute de loups, dans le film elle ne fait que croiser cette meute et la fuit (elle reconnaît dans cette meute le père de Croc-Blanc qui est marqué de la même tache blanche au-dessus de l'œil). Les différents combats de chiens sont, la majeure partie du temps, laissés hors-champ.

La violence morale et hommes et des animaux est également adoucie. D'après son expérience, le romancier témoignait de la capacité de corruption de la société humaine : le récit original faisait de Castor-Gris un homme lâche et insensible qui cède volontiers à l'alcool et vend Croc-Blanc sans état d'âme. Le personnage du film est bien plus positif. Pour nuancer cette différence radicale et créer un

effet de miroir, le scénario place aux côtés de Beauty Smith un autre indien, cette fois totalement malveillant. Si l'adaptation choisit de simplifier les caractères des personnages, elle n'en garde pas moins le message général du roman : un individu ne naît pas violent, il le devient. Il se construit en fonction de ses rencontres. Certaines le feront régresser, d'autres, plus généreuses, l'aideront à grandir.

2- Croc-Blanc doit être le personnage principal

Contrairement aux adaptations précédentes (notamment celles de Lucio Fulci en 1973 et de Randal Kleiser en 1991), les producteurs de *Croc-Blanc* ont très tôt décidé de centrer le récit sur le chien-loup. Un des tours de force du roman est de nous faire percevoir de l'intérieur les sensations et sentiments de Croc-Blanc. Jack London excelle à retranscrire les premiers émois du chiot autant que la rage brute du chien de combat. Ces descriptions minutieuses font de son roman un formidable récit initiatique.

Pour rester fidèle au roman, le parti pris des producteurs de *Croc-Blanc* est donc de conserver au maximum le point de vue de l'animal. Ils choisissent également d'éviter deux artifices : faire parler Croc-Blanc (ce qui aurait transformé le récit d'aventure en fable moins réaliste) et recourir à un narrateur omniscient (*une voix off*). Les subtilités de l'image et de la mise en scène doivent donc, seules, transmettre à la fois la sensibilité de Croc-Blanc et la beauté des paysages du Klondike (dans l'état canadien du Yukon).

3- L'adaptation doit rester fidèle à l'esprit du roman

Si la trame principale du roman est conservée, son déroulement, ainsi que les intrigues secondaires, sont modifiés pour simplifier le récit et le faire tenir dans le temps du film. Les combats de chiens ouvrent le récit. La vie antérieure de Croc-Blanc est contenue dans un flash-back. Puis Croc-Blanc est recueilli par les Scott (le final ajoute la présence de Beauty Smith.)

Malgré les modifications, les omissions et les ajouts, cette version de *Croc-Blanc* demeure la plus fidèle de toutes. On y retrouve l'opposition entre une civilisation qui corrompt les êtres (Fort Yukon, le village des chercheurs d'or inspiré de la ville de Dawson City qui connut son apogée de 1896 à 1898, passant de 500 à 30000 habitants en deux ans) et une société humaine fondée sur l'amour et le respect de l'autre, animal compris (la maison du shérif Weedon Scott). Cette opposition est particulièrement présente dans les œuvres politiques de Jack London. La nostalgie d'une vie sauvage et libre, qui a hanté l'auteur durant toute sa vie, est une composante importante du film. Croc-Blanc est déchiré par « l'appel de la forêt » symbolisé par la pleine lune qu'il contemple régulièrement. Enfin, si la ruée vers l'or n'est pas directement abordée dans le film, on en ressent la présence à travers l'avidité des citoyens. Elle se manifeste également par une jolie métaphore : Alexandre Espigares choisit de donner des teintes dorées aux paysages pour représenter l'or. Mais ce n'est plus le métal précieux qu'il évoque. La couleur or renvoie à la beauté du « wild », qu'on retrouve dans les yeux jaunes de Croc-Blanc et, au final, dans les vêtements de Maggie Scott quand son amour vient consoler le héros de sa liberté perdue.

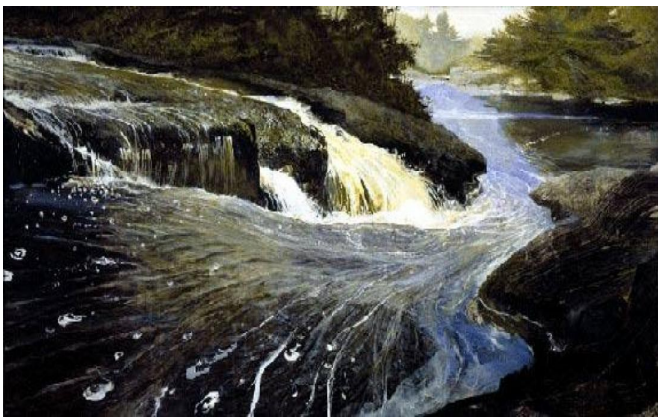
La production de *Croc-Blanc*

Croc-Blanc est un projet vieux de 20 ans qui a concrètement débuté il y a 8 ans quand le producteur Clément Calvet a fait appel au directeur artistique Stéphane Gallard. Les 4 premières années de travail sont consacrées à la création d'un univers visuel. Stéphane Gallard, qui s'intéresse particulièrement aux décors, fait appel au peintre Antoine Poulain pour la création des personnages. Le directeur artistique insiste sur le style brut, aux coups de pinceaux visibles dans l'image. Pour expliquer à ses collaborateurs le visuel qu'il souhaite obtenir, il utilise l'image d'une pomme de terre qu'on viendrait d'éplucher.

L'embauche du réalisateur Alexandre Espigares (dont le court-métrage *Mr Hublot* fut remarqué en 2013) marque le début de la production : environ 300 personnes vont travailler à la réalisation de *Croc-Blanc* pendant 3 ans.

Sources iconographiques

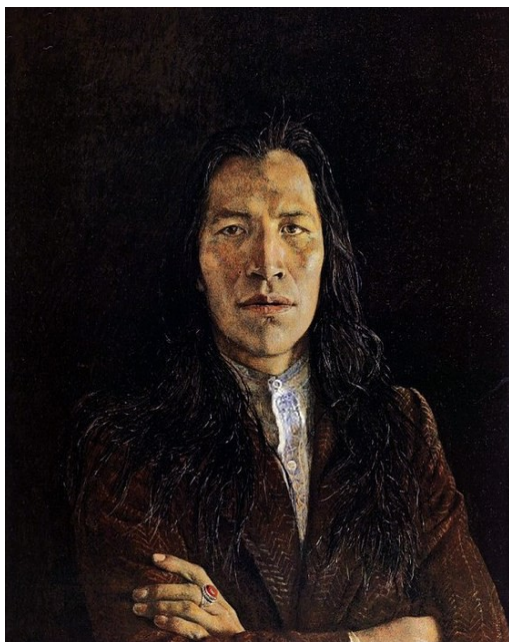
Très tôt, avant l'arrivée du réalisateur Alexandre Espigares, la production, le directeur artistique Stéphane Gallard et le peintre Antoine Poulain ont défini l'univers visuel du film. Ils se sont principalement inspirés de deux peintres américains qui ont façonné notre imaginaire sur la conquête de l'Ouest : Andrew Wyeth qui s'est beaucoup consacré au paysage rural et à qui on doit le célèbre *Christina's World* (1948) et l'illustrateur N. C. Wyeth (notamment connu pour ses illustrations originales des œuvres de Robert Louis Stevenson). Les *comic books* contemporains des voyages de Jack London, illustrant les aventures dans l'ouest américain, leur ont également servi de base de travail.



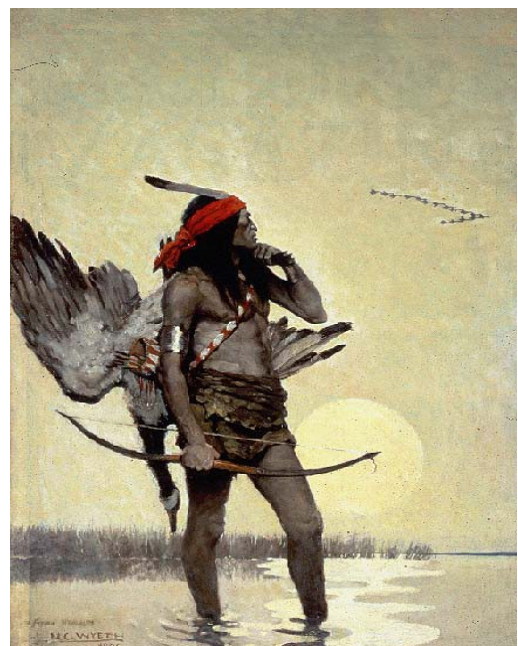
Andrew Wyeth, *the carry* 2003.



N. C. Wyeth, *The James Brothers in Missouri*, fin 19e siècle.



Andrew Wyeth, *Nogeeshik*, 1972.



N. C. Wyeth, *The Hunter*, 1906.

Deux techniques d'animation ont été utilisées :

La *motion capture* sert à animer les personnages humains. Des capteurs placés sur les différents acteurs enregistrent les mouvements. Les squelettes obtenus en trois dimensions sont ensuite « habillés » par des textures qui leur donnent leur apparence finale. Cette technique a été tentée pour les personnages des loups mais ne fut pas concluante (la direction d'acteur étant plus hasardeuse).

L'animation traditionnelle, image par image, est utilisée pour les animaux et les paysages. Il s'agit, comme dans la plupart des films d'animation actuels, d'images de synthèse. Le dessin animé fait à la main est devenu bien trop coûteux.

Jack London

Jack London est né en 1876 à San Francisco sous le nom de John Chaney. Abandonné par son père, fils d'une mère malade, il est élevé par une ancienne esclave qui devient sa nourrice et, peu à peu, une figure maternelle. Il adopte le nom de famille du second mari de sa mère, John London, et reçoit le surnom de Jack, pour éviter la confusion avec son père d'adoption. La famille déménage en fonction des différents métiers des parents. L'enfance de Jack London est misérable et, dès ses quinze ans, il commence une vie d'errance. Il sera balayeur de jardins publics, menuisier, agriculteur, éleveur de poulets, chasseur de phoques (jusqu'au Japon et en Sibérie), pilleur d'huîtres, patrouilleur maritime, blanchisseur et chercheur d'or au Klondike.

Les conditions de travail inhumaines le poussent à se révolter. Il s'engage en 1894 dans « l'armée de Kelly », un groupe de cent mille chômeurs protestant contre le sous-emploi. Devenu quelques mois vagabond, il finit par s'inscrire au lycée puis à l'université et publie ses premiers récits politiques. A court d'argent, il abandonne l'université et monte une expédition dans le Klondike. Sa recherche d'or est un échec mais elle servira de terreau à ses premiers romans populaires (*Le Fils du loup* - 1900-, *L'Appel de la forêt* -1903-, *Croc-Blanc* -1906). Il commence alors une vie de voyageur (Europe, Corée, États-Unis et une tentative de tour du monde à la voile) publiant reportages, nouvelles, romans et essais politiques. Il meurt en 1916 d'un empoisonnement du sang, aggravé par la dysenterie et l'alcoolisme.

Entretiens avec Alexandre Espigares

Comment êtes-vous arrivé sur le projet ?

Fin 2014, je suis contacté par Lilian Eche, un des producteurs du film, qui souhaite me proposer la réalisation de *Croc-Blanc*. Je lis le scénario et je suis emballé. Il me parle parce qu'il se situe au-delà de ce qu'on a l'habitude de voir en termes de film d'animation familial. Mon premier réflexe a été de vouloir en faire un western à l'italienne. Étant moi-même fan du genre, je voyais une opportunité de m'engager sur cette voie. Pour une fois les animaux ne parlaient pas, ne chantaient pas. Nous étions dans une logique qui était de suivre l'animal dans la nature, sans dialogue ; un parti-pris que j'ai voulu à tout prix préserver. Et même quand on passe du côté des humains, je ne voulais pas que cela soit trop bavard. Un film doit à mon avis se raconter en premier lieu par l'image et non par les mots. Sans vouloir dénigrer quoi que ce soit, je trouve que les films d'animation ont souvent tendance à sur-expliquer l'intrigue, à trop prendre le spectateur par la main. En particulier les enfants dont on redoute souvent qu'ils ne comprennent pas tout, ce que je ne crois absolument pas. Ensuite, j'ai rencontré Stéphane Gallard et Antoine Poulain, qui s'occupaient de la création graphique, et qui avaient déjà passé pas mal de temps à travailler sur les personnages et leur look. Leur travail a achevé de me convaincre. J'ai beaucoup aimé la direction qu'ils avaient empruntée. Nous étions sur des designs réalistes

sensiblement augmentés, c'est-à-dire que les proportions d'un personnage pouvaient être exagérées par rapport à la réalité. Pour certains d'entre eux on frôle la caricature. J'ai un faible pour les gueules qu'on peut voir dans les westerns italiens, des visages à la frontière de la grimace comme celui de Klaus Kinski par exemple. J'ai immédiatement vu des gueules et c'est exactement ce que je voulais. J'ai continué dans cette lignée et leur ai montré des visages de personnages de films de Sergio Leone et Sergio Corbucci à partir desquelles nous avons travaillé pour créer le reste de la faune humaine de Fort Yukon.

Avez-vous eu besoin de revenir au livre de Jack London pour préparer la mise en scène ?

J'ai commencé par lire *Croc-Blanc* afin de me familiariser avec le roman avant d'entamer mon travail sur le scénario. J'avais juste une image mentale de ce roman que je connaissais de nom, mais que je n'avais jamais lu. Une sorte d'image d'Epinal du loup dans sa forêt et des grands espaces qui est en réalité très éloignée du ton du roman. Je me suis rendu compte que même les gens qui ont lu le roman ne se souviennent pas toujours de la violence, de ces passages du livre disons moins *glamour*. On se souvient plus volontiers de ce jeune louveteau qui court dans les bois avec sa mère mais pas toujours du reste comme les combats de chiens, des hommes. J'ai donc retravaillé le scénario pour ne pas faire figurer à l'image la violence mais la retranscrire d'une certaine manière. La faire ressentir, sans la montrer. En résumé, ramener ce que l'on perdait par l'image, par un travail sur le son et sur la lumière.

Le travail sur la lumière est impressionnant de beauté et de force narrative...

Les premières décisions de lumière - autrement dit savoir si nous sommes de jour, de nuit, si la lumière est zénithale ou rasante - me revenaient. Simplement parce qu'elles étaient inhérentes à la mise en scène. Après, pour ce que j'appellerai les « ambiances » lumières, nous avons travaillé avec Stéphane car il a un œil plus aguerris que le mien dans ce domaine. Globalement le film est dans une tonalité très naturaliste, presque documentaire. Certaines scènes d'extérieur font très « National Geographic ». En revanche, parfois, nous avons poussé les curseurs mais toujours en rapport étroit avec la dramaturgie. Nous voulions qu'il y ait un contraste marqué entre la nature et la civilisation. Avec, pour cette dernière, une volonté de donner un côté plus artificiel au monde des humains comme par exemple des nuits américaines. Presque une aberration dans un film d'animation, car il est question de simuler un subterfuge du cinéma de prise de vue réelle qui consiste à filmer de jour et à mettre un filtre bleu sur l'objectif afin de simuler la nuit. Par conséquent les personnages se retrouvent avec des ombres portées au sol alors que nous sommes en pleine nuit. Pour les scènes de combats de chiens nous sommes allés chercher dans quelque chose de plus expressionniste : contrastes forts, longues ombres, couleurs subjectives. En plus, tout cela va crescendo au fur et à mesure que les combats se succèdent. Il y a, par exemple, dans ce décor, des feux qui brûlent en arrière-fond et qui confèrent un aspect antichambre de l'enfer.

Entretiens avec Stéphane Gallard

Comment êtes-vous arrivé sur le projet ?

J'ai commencé à travailler sur le projet il y a six ans. Lorsque Clément Calvet, le producteur, est venu m'en parler, il a posé sur mon bureau le script sobrement accompagné de quelques recherches et documentation. Je lui ai demandé quelle serait ma latitude sur ce projet et il m'a répondu que le champ était libre. Que nous étions à un moment donné où les gens étaient prêts à se lancer dans l'aventure et accueillir le film avec une proposition forte et signée.

Quelles premières directions avez-vous privilégiées pour l'adaptation ?

J'ai voulu dès le départ continuer l'idée initiale d'un hommage et d'une prolongation du roman de Jack London. Que ce ne se soit pas une adaptation à la Disney. Sans que ce soit péjoratif dans ma bouche. *Croc-Blanc* est transgénérationnel. Il parle des étapes pour grandir, des premiers pas maladroits, des premières rencontres interrogatives et dangereuses, des bonnes rencontres qui vous rendent capables de faire des choix de vie. C'est un roman plutôt dur, d'aventures, initiatique mais c'est aussi une critique sociale, une peinture de l'époque. Or une animation, plutôt portée sur le divertissement et destinée à un public très jeune, l'aurait nécessairement trahi. Nous sommes désormais à une époque où l'animation s'est ouverte avec des films plus audacieux, avec des niveaux de lecture plus variés et une mise en scène nourrie par d'autres codes que ceux de l'animation. De nouvelles identités graphiques ont fait leur apparition et la 3D permet de rendre des styles graphiques très différents. Autant de possibilités qui nous permettraient avec *Croc Blanc* ne pas aller dans des univers trop réalistes, tout en proposant une image de facture « classique ».

Justement, parlons de la gamme des couleurs du film. Là encore moins réalistes qu'organiques, évocatrices d'ambiance...

La question qui se pose est celle de savoir si pour créer une ambiance, il faut jouer de couleurs qui l'évoquent immédiatement. Si l'atmosphère est inquiétante, les couleurs choisies doivent-elles l'être ? Prenez les scènes qui se déroulent à Fort Yukon, ville que l'on verra surtout au couchant de nuit. Et bien dans le film, la nuit est presque verte. Très différentes des couleurs de nuit des autres séquences. Cela confère à la ville une tonalité propre. Parce que le lieu a été dénaturé. Il est presque subaquatique, comme une ville immergée. Idem pour l'hôtel où Castor-Gris s'installe. Lorsqu'il ouvre la porte sur un décor assez glacé et allume les lampes, la lumière se propage jusqu'à un niveau que nous avons très précisément déterminé. Et nous voulions pour cette lumière quelque chose de chaud mais pas de jaune, ce qui explique que nous sommes dans des teintes orange c'est à dire pas tout à fait assez forte pour totalement compenser la froideur du lieu. Les lampes tempêtes sont aussi dans l'orange et le rouge, couleurs carnassières qui évoquent la chair, la convoitise. En contrepartie, le jaune nous l'avons réservé pour les scènes chez Weedon et Maggie sorte d'éden où on ressent de la vie. *Croc-Blanc* est un film sur la ruée vers l'or. Et pourtant on n'en verra jamais dans le film. Le seul or que l'on trouvera ce sera autour du cœur de Maggie avec ce haut doré qui n'a aucune crédibilité en l'occurrence pour l'époque (rires) et dans les yeux de *Croc-Blanc*.

Adaptations de *Croc-Blanc* au cinéma

- 1925 : *Croc-Blanc* de Laurence Trimble
- 1936 : *Croc-Blanc* de David Butler
- 1946 : *Croc-Blanc* d'Alexandre Zgouridi
- 1973 : *Croc-Blanc* de Lucio Fulci
- 1974 : *Le Retour de Croc-Blanc* de Lucio Fulci
- 1974 : *Buck le Loup* de Tonino Ricci
- 1974 : *Croc-Blanc et les Chercheurs d'or* de Alfonso Brescia
- 1975 : *Croc-Blanc et le Chasseur solitaire* de Alfonso Brescia
- 1991 : *Croc-Blanc* de Randal Kleiser
- 1994 : *Les Nouvelles Aventures de Croc-Blanc* de Ken Olin