

## A propos de "Loulou, l'incroyable secret"

# Entretien avec le réalisateur et auteur pour enfants Grégoire Solotareff

**Lorsque l'on travaille avec les enfants comme public cible, comment choisit-on les thématiques que l'on va aborder ?**



Au départ, c'est toujours une histoire que j'ai envie de raconter, ou plutôt c'est un personnage que j'ai envie de fouiller parce qu'il m'intéresse physiquement. Un animal, la plupart du temps, c'est mon bestiaire mon sujet de prédilection et une fois que je possède bien l'animal j'ai envie de raconter une histoire. Et donc, je ne pense pas stratégiquement, je suis plutôt quelqu'un qui marche à l'impulsion. Tout d'un coup, j'ai une idée et je suis mon idée. Parfois ça reste là : pas de livre ! Et quelquefois ça fait des livres et parfois un film.

**Dans la majorité de vos livres vous racontez des histoires par le biais d'animaux et non pas d'humains, pourquoi ?**

C'est tout d'abord parce que ça m'intéresse plus de dessiner des animaux que des personnages humains et ensuite c'est une métaphore assez classique, et même dans la grande antiquité les animaux représentent les hommes depuis toujours. Je pense qu'il y a une très grande proximité entre les animaux et les enfants. Quand vous voyez un enfant très très jeune, quand il y a un animal dans la pièce c'est lui qui va focaliser son attention. Et moi je suis resté un peu comme ça (rire). Je suis fasciné par eux et leur coller un caractère m'amuse bien.

**Quelles sont les contraintes de ce public cible ?**

Il n'y a pas de contrainte. Il y a sans doute un cadre dans lequel on est. Il y a des sujets qui n'intéressent pas les enfants. Il y a des sujets qu'on a pas envie de raconter aux enfants. L'envie de se mettre à table pour travailler pour des enfants intègre le fait que ça soit pour des enfants. Donc on ne se pose pas la question de savoir ce que l'on a le droit de faire ou de ne pas faire. C'est comme quand on raconte une histoire à ses enfants. C'est naturel, on ne cherche pas à se censurer. On est encore plus libre quand on écrit, on raconte l'histoire et on se rend compte après qu'il y a des passages qui sont moins intéressants, qu'il y a des passages susceptibles de perdre leur attention donc on les arrange, on les supprime. C'est comme ça que l'on travaille pour les enfants, *a posteriori* plutôt qu'en amont.

**Pourquoi avoir décidé, il y a quelques années déjà, de réaliser des films pour le cinéma ?**

J'avais envie d'une autre dimension : le son ! J'avais envie de voir d'acteurs, de musique, d'atmosphère, de « sound design ». On est à la montagne, on est dans une ville, etc. J'avais envie de jouer avec ça. Pour une histoire au cinéma, le son est capital, les voix donnent tout de suite un caractère particulier aux personnages, ce qui est moins fort dans un livre. C'est un autre travail, l'écriture d'un scénario, d'un dialogue au cinéma n'a rien à voir avec l'écriture d'un dialogue de livre. Un livre c'est quelques feuillets, un album tient en 5 pages, un scénario c'est 120 pages.

### **Vous avez aussi plus d'espace pour construire des personnages.**

Oui, plus d'espace, plus de temps pour les faire évoluer par rapport à ce qui leur arrive. Il y a une notion de temps très claire dans un film.

### **Pourquoi avoir choisi de porter à l'écran la série de livres « Loulou » et pas une autre série ou un autre de vos ouvrages ?**

Parce que c'est un personnage un peu connu, ce qui est plus facile à monter qu'avec un personnage inconnu. D'abord, parce que les producteurs à qui vous vous adressez connaissent déjà un peu le personnage, ensuite toute la chaîne, les financiers en particulier, connaissent le personnage. Les portes s'ouvrent donc plus facilement. Parce qu'un film comme ça c'est très cher, très lourd à monter. Cela représente 5 ans de travail, donc on ne peut pas y aller à la légère. Mais ce n'est pas une loi non plus. Pour le film précédent « U », c'est un personnage inventé, j'avais une idée et ça a passé. Pour Loulou je me suis dit : « Allons-y ! »

### **On retrouve les personnages de Loulou et de Tom, non pas enfants comme dans les livres, mais adolescents. Pourquoi avoir vieilli vos personnages ?**

Pour enrichir un peu ce qui peut leur arriver. Les vieillir me permettait de passer à des questions que l'on se pose comme adolescent ou comme adulte : sur les racines, la différence, le rapport à l'autre, les rencontres, etc. C'est donc plus amusant et il faut un peu s'amuser quand on s'embarque dans un bateau pour 5 ans !

### **Le film est truffé de jeux de mots et d'humour non pas uniquement de « situation » comme on a l'habitude dans les films pour enfants, mais d'un humour essentiellement lié au langage...**

Je pense que les enfants sont sensibles aux jeux sur la langue même s'ils ne comprennent pas tout. Ils sentent qu'il y a un petit jeu de langage. S'ils ne saisissent pas la totalité du jeu de mots et si ça nécessite une petite explication après, très bien. Le fait de se poser des questions sur un texte que l'on ne comprend pas totalement je trouve ça plutôt positif.

Il y a des jeux de mots que l'on a supprimés, non pas parce que ce n'était pas pour les enfants, mais trop long. Le gros travail, lorsque l'on prépare un scénario, c'est de le « nettoyer ». Sinon on perd le fil, on se perd dans les bavardages, etc. Il faut que les blagues existent, il faut que ça serve, qu'on ne quitte pas le fil de l'histoire sur une branche qui ne part nulle part et donc c'est un jeu de correction après coup. Car le premier texte est trop long, les répliques sont interminables (rire). On coupe une réplique interminable non pas parce que c'est pour des enfants, mais parce que c'est du cinéma et que sinon on s'endort !

### **Dans le film, il y a une scène très fugace dans laquelle Tom découvre Rosetta nue sous la douche. Bien que le film aborde le passage de l'adolescence à l'âge adulte, on est tout de même un peu surpris par cette allusion à la sexualité !**

Et ça va assurément choquer certains alors que l'on ne voit rien ! C'est un peu un cliché qu'un petit garçon, Tom en l'occurrence, aperçoit une femme sous la douche. Premier émoi sexuel : une femme mûre ! Donc du coup, une sorte de maman potentielle, tout ça ce sont des questions qui se posent, ce n'est pas explicite. Je n'aime pas l'explicite, les allusions ça fait davantage rire que les choses appuyées.

Mais c'est une question tabou dans le cinéma d'animation et il n'y a aucune raison de ne pas rire avec ça. Aux gens qui me critiquent pour ça je leur réponds : « Mais qu'est ce qu'il y a de choquant à rire de quelque chose d'évident et qui est dans la vie de tout le monde ? » C'est une sorte de clin d'œil qui nous fait rire et qui, je pense, amuse bien les enfants.

**Les personnages féminins sont des personnages très forts, mais très différents les uns des autres, comme des sortes d'archétypes féminins...**

Oui, on me l'a dit souvent que sur ce film j'ai fait des portraits de femmes. Des femmes très différentes : l'espèce de maman un peu grand-mère – Rosetta- qui veut nourrir un peu trop les enfants ; la corneille qui est un peu un mystère, qui s'apparente à ces femmes un peu inquiétantes que l'on rencontre parfois – c'est une sorcière en fait ! ; la mère, qui n'assume pas complètement son rôle. Elle est contente de retrouver son fils, mais ne se jette pas sur lui comme lors de retrouvailles extraordinaires ; elle est un peu marginale, un peu à côté de ses pompes comme on dit. Et puis Scarlett, qui est proche d'eux en âge, une espèce de jeune fille sexy inatteignable, car ils sont un peu petits pour elle. Elle représente à la fois les souvenirs que j'avais et, aussi un peu, c'est vrai, l'archétype de la jeune fille changeante, insaisissable, qui fait exprès de dire le contraire de ce qu'elle pense.

Ce sont des portraits de femmes plus que des portraits d'hommes. Et c'est peut-être plus un film de « garçon ».

**Au niveau du dessin pour l'animation, vous êtes-vous senti plus libre ou plus contraint que lorsque vous travaillez sur un livre ?**

On ne fait pas un film tout seul. On fait un film à plusieurs parce que chacun a son poste. Évidemment on est moins libre que lorsque l'on fait un livre tout seul.

Les contraintes font partie des règles du jeu. D'un dessin à l'autre, on sait que le dessin doit être d'une régularité parfaite pour que ça marche, sinon le personnage bouge dans tous les sens. Si je dessinais comme je dessine dans les livres, ça serait très compliqué d'animer. Parce que mon trait est très irrégulier, parce que mes personnages ne se ressemblent pas parfaitement d'une page à l'autre. Tout ça fait que ce sont des contraintes un peu contradictoires avec le dessin, avec la liberté du dessin, mais qui sont au service de la cohérence d'une histoire. Donc il faut les accepter comme un nouveau médium. On n'est pas du tout comme dans un livre où, même en utilisant une technique différente par page, cela ne changerait pas le livre au fond. Tandis que là non : on est au service d'une histoire et il faut en accepter les règles du jeu qui sont des contraintes.

Dans la 3D, on est loin du dessin, c'est l'anti-dessin. J'avais envie de faire du dessin, des personnages qui bougent dans l'aquarelle.

**Propos recueillis à Lausanne, le 5 décembre 2013, par Sylvie Jean**