

**Pil, Julien Fournet, 2021**

**Sommaire**

**« Coucarel, gare à toi », la musique du film**

par Marine Ceccaroli

p. 2 du PDF

**Les décors inspirés de lieux réels d'Occitanie**

par Maxence Amata

p. 6 du PDF

## **Pil, Julien Fournet, 2021 : « Coucarel, gare à toi », la musique du film**

par Marine Ceccaroli

La musique de *Pil* traverse les âges et les styles, offrant au public l'illusion parfaite d'être entré dans l'époque médiévale. Notre attention se portera sur l'œuvre musicale proposée par Olivier Cussac, musicien classique de formation, ayant déjà travaillé auparavant avec TAT productions, producteur des *As de la jungle* pour lequel il remporte en effet en 2018 le prix de l'Union des Compositeurs de Musiques de Films. Pour la création musicale du film de Julien Fournet, ce sont neuf mois d'un travail intensif dédiés à créer l'univers dans lequel grandira l'héroïne Pil. Cependant, Olivier Cussac n'est pas le seul à faire vivre la musique du film. De nombreux autres collaborateurs, tels que Stephen Reichart, preneur de son et mixeur, ou encore Julien Leroy, chef d'orchestre, l'assistant lors de l'enregistrement avec l'Orchestre National d'Île de France ou durant la composition des différents morceaux, auxquels contribue aussi le groupe de musique médiévale Vagarem. On étudiera ici comment la musique immerge le spectateur et fait revivre à l'écran la musique médiévale.

### **Une sonorité médiévale**

Les différentes sonorités que l'on entend offrent une explosion de sens et de couleurs mêlangeant harmonies simples et musique médiévale. Ce n'est donc pas surprenant d'apprendre que l'orchestre interprétant la plupart des musiques est constitué de soixante-dix-neuf musiciens. Un travail d'orfèvre pour Olivier Cussac qui a composé les musiques et écrit l'orchestration pour chacun des instruments. Il indique même lors d'une rencontre publique<sup>1</sup> que cinq séances d'enregistrements de plusieurs heures ont été nécessaires pour réussir à finaliser entièrement les musiques du film. La persévérance sera le maître mot des musiciens qui vont tout faire pour créer l'illusion parfaite d'un bond dans le passé.

Par ailleurs, l'intervention d'instruments d'époque permet une authenticité historique. Le groupe Vagarem, composé de Carina Taurer, Mathieu Rossi et Léo Calzetta, a été sollicité pour les musiques diégétiques des ménestrels. Percussions, vieille à roue ou encore flûte médiévale s'enchaînent sur les différents morceaux composés par le groupe pour faire découvrir au public les sonorités anciennes. Ainsi, on les retrouve de manière récurrente notamment durant les préparatifs du repas. Olivier Cussac a donné une liberté d'improvisation totale à Vagarem pour l'arrangement des musiques médiévales. Sur une mélodie créée par le compositeur, les musiciens de Vagarem ont « brodé » des notes, c'est-à-dire qu'ils ont rajouté des fioritures, des harmoniques et des rythmes différents pour donner vie à une interprétation variée, jamais deux fois la même, à partir de la même mélodie. Cette forme d'improvisation est très présente au Moyen Âge. La présence du groupe Vagarem démontre une intention de réalisme poussant l'immersion du spectateur à son summum notamment par les musiques des ménestrels. En effet, d'antan, ne sachant écrire et n'ayant pas de connaissances en solfège, les troubadours et trouvères improvisaient la plupart du temps leurs musiques en partant parfois d'une mélodie et créant par-dessus un nouvel univers musical. Ainsi, on comprend qu'Olivier Cussac, a recréé cette spécificité du Moyen Âge permettant à *Pil* de s'ancrer dans cette époque.

<sup>1</sup> Rencontre avec Olivier Cussac organisée par Occitanie films après la projection de *Pil* au cinéma ABC de Toulouse le 28 septembre 2021. Cette rencontre est la source principale des informations reprises ici.



Doc. 1 : le groupe Vagarem dans le cadre des Médiévales de l'abbaye de Belleperche.



Doc. 2 : capture d'écran du film *Pil*.

Les musiciens de Vagarem ne sont pas les seuls à recréer des sonorités médiévales. En effet, Olivier Cussac a utilisé de nombreux instruments contemporains qui s'en rapprochent, tels que le glockenspiel, clavier à lames qui est l'un des instruments les plus aigus de l'orchestre permettant d'apporter des apostrophes délicates et mélodieuses. Ou encore le célesta, piano à lames métalliques très aigu permettant de faire des arpèges, très utilisé notamment par Danny Elfman pour les films de Tim Burton.



Doc. 3 : Enregistrement de la musique de *Pil* par l'Orchestre National d'Île de France dirigé par Julien Leroy, Maison Alfort, février 2021.

Les différentes sonorités médiévales que l'on retrouve dans *Pil*, ne sont toutefois pas les seules sources d'immersion. En effet, pour un spectateur, la récurrence d'un thème lui permet de revivre certaines émotions plus rapidement.

### Le thème principal récurrent

« Coucarel, gare à toi », thème principal du film, fait découvrir les joies d'un mélange entre la musique médiévale et le style pop. Ce thème récurrent cache bien son jeu. En effet, on le retrouve dans de nombreux moments du film, interprété par différents instruments ponctuant les actions de l'héroïne. Ce sont le groupe Vagarem et l'Orchestre National d'Île de France qui se donnent la réplique et jouent avec le thème tout au long du film. Par exemple, nous pouvons découvrir pour la première fois le thème lorsque les trois héros joignent les mains en signe d'alliance pour l'aventure qui les attend. Le thème est léger, joué par les instruments à vent et les percussions. Au contraire, dans les dernières scènes du film, lorsque Pil et ses amis ont vaincu Tristant, le thème est joué par l'orchestre au complet, dévoilant toute sa splendeur et son amplitude. Le groupe de ménestrels joue lui aussi le thème, pour clôturer le film, en essayant de couvrir une blague du jeune Rigolin.

Toutefois, même si le thème principal de la musique est très court et dure environ neuf secondes, il se grave efficacement dans l'esprit durant de bonnes heures après son écoute. Les tons majeurs et les chants enjoués de « Coucarel, gare à toi » redonnent une énergie nouvelle et incite à suivre Pil et ses amis dans cette quête pleine de péripéties rocambolesques. En effet, les rythmes de la mélodie principale tombent constamment sur des temps forts pour créer un rythme d'avancement constant, créant à notre insu un rythme de marche. Cependant, les percussions, elles, jouent au contraire sur les contre-temps, permettant le parfait balancement entre l'effet de marche de la mélodie, la rondeur et la légèreté apportée par les percussions. Cet assemblage de rythmes contrastés permet à la musique de trouver un parfait équilibre rythmique et mélodique créant ainsi chez le spectateur une totale immersion dans le film puisqu'il voudra courir en permanence vers l'aventure avec les héros.

L'effet de répétition du thème principal n'est pas anodin puisqu'il replonge constamment le public dans cette envie d'aventure. En effet, dès le début du film, ce dernier assimile cette musique à l'héroïne et à sa quête endiablée, permettant, grâce à la répétition, de raviver les émotions créées précédemment par la première écoute du thème. Le spectateur se rappelle de Pil vaillante sur son cheval partant à l'aventure.



Doc. 4 : capture d'écran du film *Pil*.

## **La musique source de vestige**

Destiné aux enfants, le film *Pil* propose une musique qui permet une première découverte de la musique médiévale au jeune public et permet une redécouverte de ces sonorités pour les plus grands. Les différentes musiques, dont « Coucarel, gare à toi », deviennent ainsi des hymnes pour petits et grands que l'on veut chanter à tue-tête en sortant de la projection. C'est ainsi, un pari réussi pour les musiciens interprètes qui ont su faire vivre, courir et danser les spectateurs grâce aux rythmes effrénés de la bande originale. L'immersion est totale pour le spectateur qui n'attend qu'une chose, revenir voir le film.

Le succès du film signe l'opportunité pour le compositeur Olivier Cussac d'une nouvelle collaboration avec TAT Productions puisqu'il signera pour un nouveau long-métrage d'animation, *Les Argonautes*, prévu pour l'année prochaine.

## **Pil, Julien Fournet, 2021 : les décors inspirés de lieux réels d'Occitanie**

par Maxence Amata

Troisième film d'animation 3D de TAT Productions, *Pil* est l'histoire d'une petite orpheline, qui vit cachée dans la cité de Roc-en-Brume. Elle survit en dérobant de la nourriture au château du régent Tristain, usurpateur du trône. L'héritier légitime, Roland, a été transformé en « chapoul », une créature hybride, mi-chat, mi-poule, par le régent. Pil, ayant été le témoin de tout, promet d'aider le prince à retrouver son dû, en échange de son trésor.

Il est commun de lire dans les génériques de films que toutes ressemblances avec des faits, des lieux ou des personnages existants ou ayant existé seraient fortuites ou le fruit du hasard. S'agissant de Pil, si l'histoire et les personnages sont bien nés de l'imagination de son créateur, le monde dans lequel évolue Pil ne doit absolument rien au hasard. En effet, si l'accent de certains personnages et les décors nous semblent familiers, conférant au film un charme particulier, c'est parce qu'il s'inspire de notre région : l'Occitanie. De la conception à la réalisation du film, on étudie ici comment l'Occitanie s'est imposée d'abord comme une source d'inspiration puis comme une évidence.

### **Des décors à portée de main.**

La question des décors se pose très rapidement dans la réalisation du film. « Au moment de l'écriture, pour l'immersion, je me faisais de petits croquis mais ça n'allait pas plus loin<sup>1</sup>. » Julien Fournet s'aide donc de croquis pendant l'écriture afin de visualiser le scénario. « Les décors et la mise en scène sont interconnectés et il se peut que l'un ou l'autre soit modifié pour une question d'esthétique ou de cohérence au bénéfice de l'intrigue. » En effet, comme l'explique le réalisateur, certains personnages sont associés à un univers particulier. C'est le cas du refuge de la sorcière. De même, certaines actions, quêtes ou aventures se déroulent plus ou moins aisément en fonction du lieu choisi. Le décor fait partie du scénario. Il contribue à créer des sentiments, une atmosphère qui servent l'histoire.

Le choix des décors est né d'une réflexion simple au cours d'une discussion entre Julien Fournet et Fred Besson, son chef graphiste. Le réalisateur souhaitait se détacher de ce Moyen Âge anglo-saxon que l'on voyait majoritairement dans les films d'animation américains. « Nous sommes basés à Toulouse, nous travaillons majoritairement en Occitanie, pourquoi chercher des influences anglo-saxonnes ?<sup>2</sup> ». Après un premier travail de recherche, l'équipe est vite convaincue que cette idée peut apporter beaucoup d'originalité au film. Cette phase de conception dure environ un mois et demi et implique principalement le réalisateur et Fred Besson.

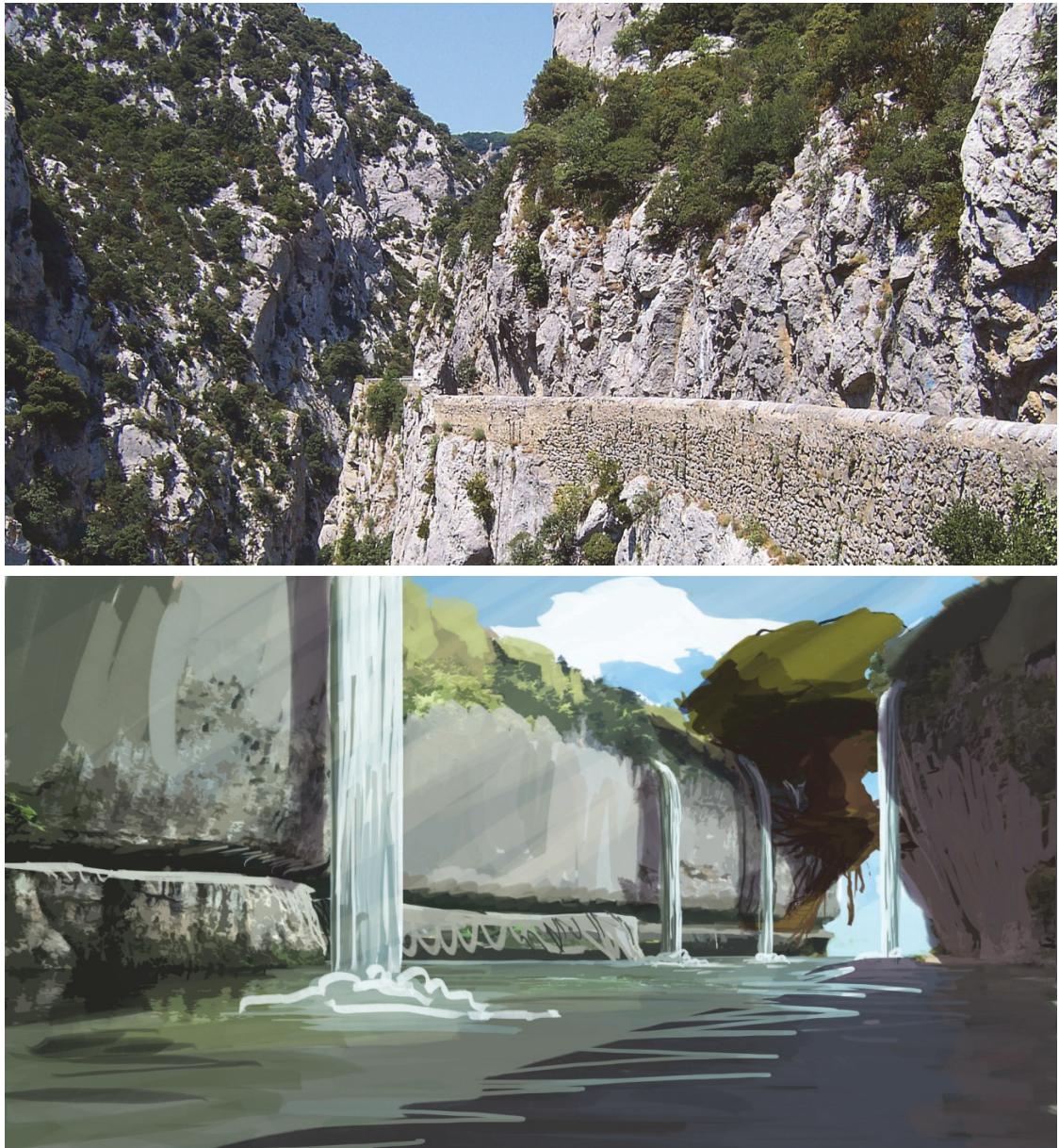
<sup>1</sup> Fournet Julien, entretien personnel, le 30/11/2021, comme la citation suivante.

<sup>2</sup> Jean François Tosti, producteur, entretien du 25/08/2021 pour Le Tote Bag, média d'information et d'actualité sur internet. En ligne : <https://www.letotebag.net/culture-arts/cinema/interview-de-jean-francois-tosti-producteur-du-film-d-animation-pil/> [Consulté le 07/12/2021].

## La recherche documentaire et graphique

Une fois le scénario finalisé, débute la phase de fabrication du film au cours de laquelle le travail sur les décors va prendre réellement forme. Chez TAT, le scénario passe d'abord entre les mains des concepteurs graphiques. Ils commencent à chercher à quoi va ressembler l'univers du film en réalisant des esquisses sans s'attarder sur les détails. Cette phase de recherche graphique d'une durée d'un mois et demi implique un groupe sept à huit personnes. Ce travail va très fortement inspirer celui des graphistes comme l'atteste les deux exemples suivants :

### 1. *Le repère de la sorcière*



Doc. 1-2 : Gorges de Galamus, Pyrénées-Orientales, source de l'esquisse du repère de la sorcière.

Cette esquisse coloriée représente le cadre de vie du personnage de la sorcière. L'endroit est hostile et retiré. Il colle au personnage et notamment à son passé, accusée par son fils le régent d'avoir tué le roi, elle est condamnée à l'exil. La sorcière est aussi l'objet de la quête de Pil. L'endroit laisse supposer que le chemin pour y parvenir sera semé d'embûches et de lieux propices à des scènes d'actions et d'aventures. Ce décor s'inspire très clairement des Gorges de Galamus. Les pentes abruptes de ces gorges ont inspiré le dessin, de petites cascades ont été ajoutées à droite et à gauche ainsi que l'arbre gigantesque afin de renforcer le caractère inaccessible et merveilleux du lieu.

## 2. La cité de Roc-en-Brume



Doc. 3-4-5 : Cordes-sur-Ciel et les remparts de la cité de Carcassonne, sources de Roc-en-Brume.

La cité de Roc-en-Brume est le lieu principal du film. Comme l'attestent les photos et l'illustration ci-dessus, les sources d'inspiration de ce lieu sont manifestes. « Cordes sur Ciel à une forme très particulière en pain de sucre que l'on retrouve à Roc-en-Brume<sup>3</sup> ». Les citadelles du vertige du pays cathare, ces châteaux en hauteur juchés sur des falaises escarpées, tout comme les remparts de la cité de Carcassonne, lieux historiques et typiques de l'Occitanie, sont autant de références de l'architecture de Roc-en-Brume.

<sup>3</sup> Julien Fournet, entretien cité.

## Le travail technique sur les décors

Après la phase de conception et de réalisation vient enfin la phase de modélisation en 3D. Celle-ci dure environ quatre mois et mobilise un groupe de sept à huit personnes, distinctes des premières qui ont mené les recherches graphiques. Sur *Pil*, il n'y a pas de directeur artistique. C'est Julien Fournet qui indique à Fred Besson et à son équipe de dessinateurs ce qu'il souhaite. L'équipe de dessinateurs réalise les planches en s'attachant à chaque petit détail que l'on retrouvera ensuite dans les images du film.

La modélisation 3D nécessite un important travail qui exige beaucoup de temps et de précision. De manière à gagner du temps (et de l'argent), les dessinateurs vont modéliser chaque objet ou élément constitutif d'un bâtiment à la manière d'un puzzle. Ainsi, pour bâtir la ville de Roc-en-Brume, en agençant de manière différente, au moyen d'habiles copier-coller, les éléments extérieurs ou intérieurs des maisons, il est assez facile de donner une impression de diversité. Le travail sur les couleurs et les textures contribue ensuite à renforcer cette impression, comme le montrent les illustrations ci-dessous.

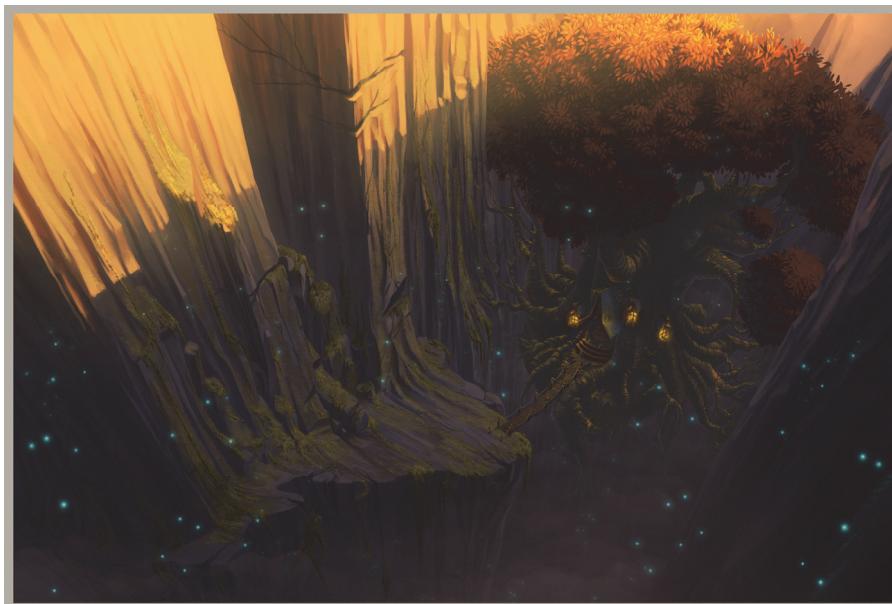
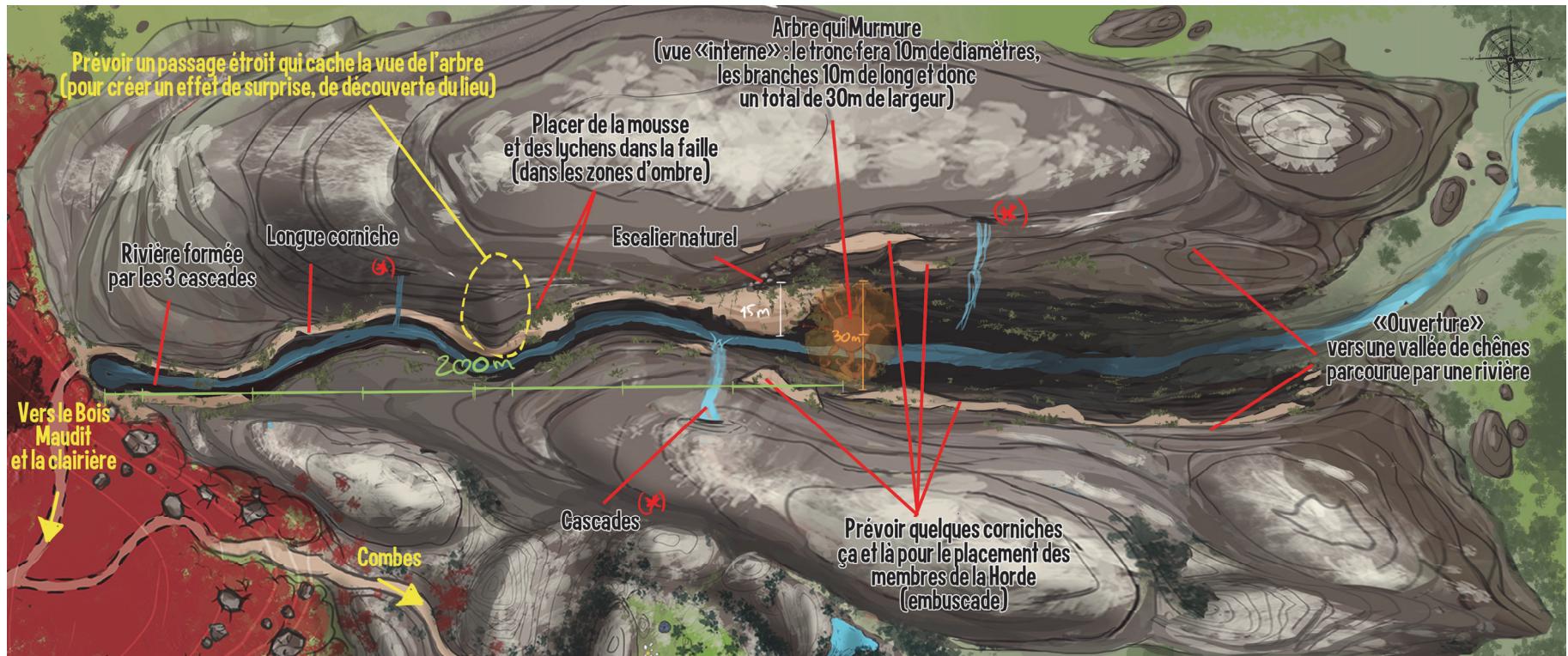


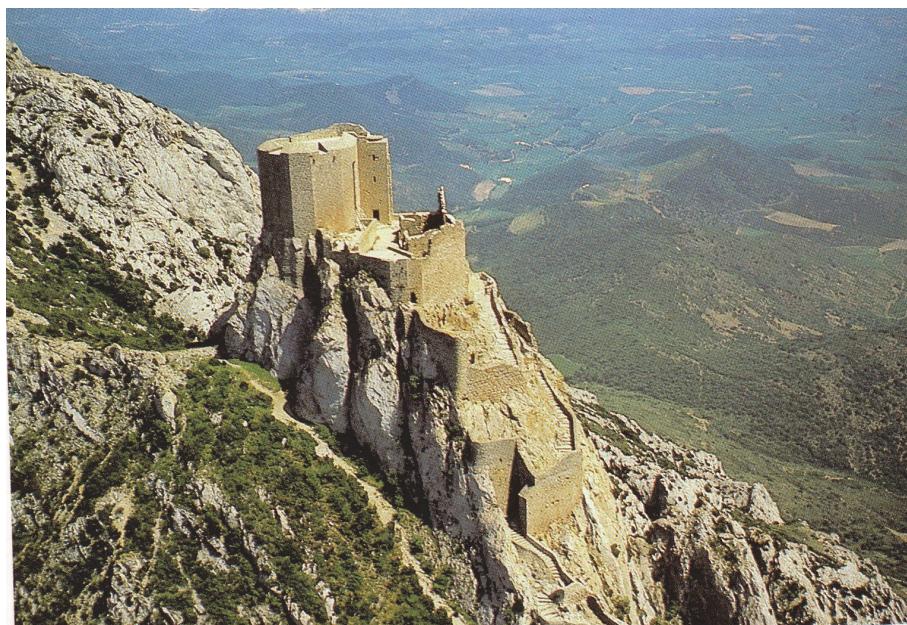
Doc. 6-7 : Planche en 2D d'une ruelle de Roc-en-Brume et modélisation finale en 3D.

Les décors sont, au même titre que les personnages et l'intrigue, un élément essentiel d'un film et en particulier d'un film d'animation. Le travail de recherche et de repérages pour la conception des décors de *Pil*, participe directement et efficacement à démarquer ce film de l'univers des productions anglo-saxonnes et lui confère un caractère régional et pittoresque. En cela, *Pil* est un film d'animation original qui fait la démonstration d'un véritable savoir-faire français dans ce domaine.

*Documents annexés :*

1. *Plan inspiré des Gorges de Galamus et deux modélisations du repère de la sorcière avec son arbre gigantesque.*
2. *Autres inspirations occitanes des décors du film, extraites des repérages (à gauche : Saint-Cirq-Lapopie ; le Château de Quéribus ; à droite : Rocamadour).*
3. *Photographies de repérages des campagnes et vignes d'Occitanie et leurs reports en dessins.*
4. *Dessins des différentes maisons de Roc-en-Brume avec leurs dimensions.*







Ref pour l'herbe autour des vignes



Réf pour les collines de vignes en arrière plan



