

LE PEUPLE LOUP

Tomm Moore et Ross Stewart

2020, 103 min, animation, couleur.

Irlande, Luxembourg.

GÉNÉRIQUE

Résumé

Kilkenny, Irlande, 1650. Une cité prospère, protégée par une muraille et entourée de bois. S'affairant à la déforestation des terres, des bûcherons sont encerclés par une meute de loups, avec à leur tête Moll et sa fille Mève, deux Wolfwalkers, des êtres tantôt humains et tantôt loups qui protègent la forêt. Orpheline de mère, Robyne, 10 ans, arrive d'Angleterre avec son père, Bill Goodfellowe. Chasseur de loups, Bill est au service de Messire Protecteur, commandant despotique de l'armée britannique qui vient de conquérir l'Irlande.

Contre l'avis de son père, Robyne rêve de devenir chasseuse. Lors d'une attaque de loups, elle blesse Merlin, son faucon apprivoisé, qui est emporté dans les bois par Mève. Partie à sa recherche, Robyne se prend dans un piège de son père. Elle est délivrée par une jeune louve, qui la mord accidentellement au bras. Robyne la suit discrètement et s'aventure dans les profondeurs enchantées de la forêt. Dans la grotte qui sert de repaire à la meute, elle assiste, sidérée, à la métamorphose de la louve. Sa silhouette lumineuse réintègre le corps de Mève, endormie dans les bras de sa mère. Les deux filles passent l'après-midi ensemble dans la forêt et deviennent amies. Mève confie à Robyne qu'elle s'inquiète pour sa mère, disparue en louve depuis quelques jours et Robyne promet de l'aider à la retrouver.

Le sommeil de Robyne est agité. À son réveil, son bras et sa main sont illuminés. Son père l'accompagne au château de Messire Protecteur où elle travaille toute la journée. Dans une pièce reculée, elle découvre une cage recouverte d'une tenture. La nuit suivante, Robyne se métamorphose pour la première fois en louve. Elle gagne la forêt et rejoint Mève, ravie de découvrir son amie en Wolfwalker. Les deux louves gambadent sous les étoiles avec la meute. De retour dans la cité, Robyne est attirée vers le château par une odeur puissante. Elle échappe aux soldats de Messire Protecteur et parvient jusqu'à la cage, dans laquelle elle découvre Moll, qui s'inquiète pour sa fille. Robyne est surprise par Messire Protecteur et doit fuir par les douves. Elle réintègre son lit et sa forme humaine juste avant le retour de son père.

L'étau se resserre autour des Wolfwalkers. Une première rixe a lieu dans la cour du château, où Messire Protecteur parade devant une foule en liesse, tenant enchaînée l'imposante louve Moll. Mève tente de libérer sa mère mais doit s'enfuir, non sans avoir menacé les villageois de lancer la meute contre la cité. En voulant protéger sa fille, Moll mord Bill, chargé d'assurer la sécurité de Messire Protecteur. Profitant de la confusion, Robyne libère Moll et quitte Kilkenny sur son

dos. Elles regagnent la forêt et retrouvent Mève. Le soulagement est de courte durée car Moll est blessée par l'arme de Bill. La meute et les Wolfwalkers se retirent tristement dans leur repaire, pistés par Messire Protecteur et sa troupe. Pendant que Mève met tout en œuvre pour soigner sa mère, Robyne prend la direction de la meute et mène une lutte acharnée contre les soldats. Pendant le combat, Bill se métamorphose en loup à son tour et affronte en duel Messire Protecteur, dont il finit par triompher. Dans la grotte, il faut l'énergie de toute la meute et des trois Wolfwalkers pour parvenir à réveiller Moll.

Un peu plus tard, Bill et Moll s'éloignent avec leurs filles vers des contrées plus accueillantes.

Générique

Liste technique :

Réalisation : Tomm Moore et Ross Stewart

Scénario : Will Collins

Direction artistique et création graphique :
Ross Stewart, Tomm Moore, Maria Pareja

Assistant réalisateur : Mark Mullery

Musique originale : Bruno Coulais, en
collaboration avec Kíla

Chansons interprétées par : Aurora, Maria
Doyle Kennedy, Sofia Coulais et Camille
Joutard

Montage : Richie Cody, Darren Holmes
(A.C.E.), Darragh Byrne

Montage additionnel et supervision de
postproduction : Alan Slattery

Mixage VO et VF : Fabien Devillers

Création des personnages : Tomm Moore,
Sandra Norup Andersen, Federico
Pirovano, Maria Madelaire Forná, Andrzej
Radka

Storyboard : Louise Bagnall, Joe Carroll,
Giovanna Ferrari, Jez Hall, Matt Jones,
Arina Korczynski, Guillaume Lorin, Iker
Maidagan, Tomm Moore, Ross Stewart

Chef Wolfvision : Eimhin McNamara

Producteurs : Paul Young, Nora Twomey et
Tomm Moore (Cartoon Saloon), Stéphan
Roelants (Mélusine Productions)

Producteurs exécutifs : Gerry Shirren &

Fabien Renelli, Zhang Shuo & Yang Ying,
Didier Brunner & Damien Brunner, Eric
Beckman & David Jesteadt

Distribution : Haut et Court Distribution

Sortie : 20 octobre 2021 (France)

Nominations et récompenses :

Film présenté en première mondiale au
Festival de Toronto en septembre 2020.

Nominations : meilleur long métrage
d'animation, Golden Globes 2021, Oscars
2021, BAFTA Awards 2021, European
Film Awards 2021.

Récompenses : Plusieurs prix aux Annie
Awards (récompenses du cinéma américain
pour les films d'animation) dont meilleur
long métrage indépendant et meilleure
réalisation ; prix du meilleur film
d'animation de la Los Angeles Film Critics
Association et du New York Film Critics
Circle.

Voix de la VO :

Enregistrement des voix : Kairen Waloch

Robyn Goodfellowe : Honor Kneafsey

Mebh Óg MacTíre : Eva Whittaker

Bill Goodfellowe, le père de Robyn : Sean
Bean

Lord Protector : Simon McBurney

Moll MacTíre, la mère de Mebh : Maria Doyle Kennedy

Seán Óg : Tommy Tiernan

Stringy, un bûcheron : Jon Kenny

Stumpy, un bûcheron : Jon Morton

La surveillante au château : Nora Twomey

Voix de la VF :

Enregistrement des voix : Rémi Seznec

Robyne Goodfellowe : Lévanah Solomon

Mève Óg MacTíre : Lana Ropion

Bill Goodfellowe, le père de Robyne : Serge Biavan

Messire Protecteur : Yann Guillemot

Moll MacTíre, la mère de Mève : Danièle Douet

Seán Óg : Bruno Magne

Stringy, un bûcheron : Guillaume Lebon

AUTOUR DU FILM

Histoire d'une amitié

Ode à la sororité entre deux fillettes que tout oppose, *Le Peuple loup* est aussi l'œuvre de deux complices de longue date, Tomm Moore et Ross Stewart. Nés en 1977 et 1976, les deux coréalisateurs du film se connaissent depuis l'adolescence, époque à laquelle ils fréquentent le même collège à Kilkenny, une cité médiévale au sud-ouest de Dublin. Passionnés par le dessin et l'animation, ils participent au Young Irish Film Makers, un club local qui accompagne les jeunes dans la réalisation de films. Moore poursuit ses études à Dublin, où il étudie l'animation traditionnelle au Ballyfermot College of Further Education. Avec deux camarades de cours, Paul Young et Nora Twomey, il cofonde en 1999 Cartoon Saloon, un studio d'animation indépendant basé à Kilkenny et hébergé, à sa création, dans les locaux du Young Irish Film Makers. Deux décennies plus tard, la cité s'est imposée comme l'un des cœurs battants de l'animation en Irlande, comptant dorénavant deux studios¹ et un festival dédié, le Kilkenny Animated.

Dans les premières années, Cartoon Saloon concentre son activité sur les spots publicitaires et les séries animées pour la télévision ainsi que les courts métrages, multiprimés dans les festivals. Associé à des partenaires européens, le studio produit en 2009 son premier long métrage d'animation, *Brendan et le Secret de Kells*, coréalisé par Tomm Moore et Nora Twomey. Artiste concepteur indépendant, peintre et illustrateur, Ross Stewart collabore au film en tant que directeur artistique. Le succès du film, nommé aux Oscars et plébiscité par la critique, assoit la notoriété de Cartoon Saloon. Revendiquant une approche traditionnelle de l'animation, en 2D et à la main, le studio se démarque d'une production internationale dominée par l'animation en 3D par ordinateur.

En 2014, Tomm Moore termine son second long métrage, *Le Chant de la mer*, pour lequel Ross Stewart participe au développement visuel : nouvelle réussite et nouvelle nomination aux Oscars. Au même moment, Moore est sollicité par Roger Allers pour participer au film d'animation collectif *Le Prophète*, adapté du recueil éponyme du poète Khalil Gibran. Pris par les finitions de son propre projet, il propose à Stewart de coréaliser le segment qui lui est confié, « Sur l'amour ». Leur association pour ce film, marquée par une grande liberté esthétique et une forte complicité artistique, marque une nouvelle étape dans leur collaboration. Son succès les incite à développer ensemble un projet plus ambitieux, le long métrage *Le Peuple loup*.

1 Outre Cartoon Saloon, Lighthouse Studios est également actif à Kilkenny.

La genèse du film

« *Nous voulions évoquer les droits des animaux, la nature sauvage, la liberté et l'oppression, les récits populaires : toutes ces choses que nous aimons et qui nous intéressent* »², relate Ross Stewart lorsqu'il évoque la genèse du film. Tomm Moore se souvient d'une légende médiévale entendue dans ses jeunes années au Young Irish Film Makers, celle des loups-garous d'Ossory. S'il en existe plusieurs variantes, le motif récurrent est la transformation d'humains en loups, qui hantent les bois du comté d'Ossory dont Kilkenny était le chef-lieu. Très présente dans le folklore irlandais, la figure du loup symbolise le caractère indomptable du pays.

S'ajoute à cette légende une dimension historique. L'intrigue du film se situe en 1650, année de la conquête de l'Irlande par l'armée britannique sous le commandement d'Oliver Cromwell. Cette figure historique, qui prend en 1653 le titre de Lord-Protector du Commonwealth d'Angleterre, d'Écosse et d'Irlande, sert d'inspiration libre au personnage de Messire Protecteur (Lord Protector dans la VO). Lors de leurs recherches, Moore et Stewart découvrent que Cromwell a fait de l'éradication des loups un marqueur de son autorité. Dès son arrivée, le despote organise la déforestation des terres, tant pour procurer le bois nécessaire à la construction de navires pour la marine anglaise que pour détruire le refuge des rebelles et « civiliser » l'Irlande. Il impose la religion puritaine à une population de tradition catholique. Cette soif de domination (du territoire, des hommes et de leur âme) constitue l'un des ressorts narratifs du film et s'incarne dans l'opposition des personnages : d'un côté les Anglais (Messire Protecteur, Bill et Robyne), de l'autre les Irlandais (Seán Óg, Moll et Mève).

Forts de ces premières pistes, Moore et Stewart confient l'écriture du film au scénariste irlandais Will Collins, déjà impliqué dans *Le Chant de la mer*.

La fin d'une trilogie

Après *Brendan et le Secret de Kells* et *Le Chant de la mer*, Tomm Moore conçoit *Le Peuple loup* comme l'ultime opus d'une trilogie celtique consacrée au folklore irlandais. Comme dans les deux premiers volets, l'idée de métamorphose est au cœur de l'intrigue : Maïna et sa mère sont des selkies, des créatures mythologiques qui peuvent se transformer en phoque ; Aisling comme Mève sont mi-louves, mi-humaines. Dans chacun des films, la nature sauvage est le lieu de la découverte de soi et des rencontres, par opposition aux constructions humaines, entourées de hauts murs et de remparts, qui marquent l'isolement et le repli sur soi face au danger.

Nombreux sont les échos entre les héros et héroïnes des trois films : le jeune moine Brendan, Ben, Maïna puis Robyne, vivent la sortie de l'enfance et éprouvent la nécessité de s'affirmer face à une forme d'autorité. En contrepoint, les films dressent le portrait de figures paternelles ambivalentes, partagées entre le devoir de protection envers leur progéniture et la nécessité d'adopter un nouveau point de vue, au risque sinon de perdre leur enfant. Ce faisant, chacune

2 « *We wanted to get in animal rights, wildness, freedom and oppression, folktales : all the things we love and are interested in* », *The Art of WolfWalkers*, p. 15. Traduction de l'autrice.

des œuvres revisite les multiples façons de faire famille.

Prouesses d'animation

Visuellement, *Le Peuple loup* s'inscrit dans le prolongement des précédents opus de la trilogie, notamment dans l'utilisation des couleurs : les teintes ternes des constructions architecturales (l'abbaye de Kells, la ville de Dublin ou la cité de Kilkenny) s'opposent aux camaïeux de vert ou de bleu de la nature. Le film combine aussi des motifs graphiques récurrents dans la trilogie, comme le recours aux figures géométriques pour le design des décors ou une représentation spatiale aplanie, qui mêle dans une même image vue aérienne pour les décors et personnages dessinés comme s'ils se tenaient face aux spectateurs.

L'innovation esthétique du *Peuple loup* réside dans le rendu original et immersif de la vision des Wolfwalkers. Se mouvoir dans la peau d'un loup, c'est évoluer de façon instinctive dans un espace tridimensionnel, uniquement guidé par les odeurs et les sons. Pour rendre compte de cette expérience singulière, ces séquences ont bénéficié d'un traitement particulier qui découle de longues recherches. Le décor est initialement créé en réalité virtuelle par ordinateur, pour simuler au plus juste les mouvements d'un loup dans l'espace et adapter la vitesse de déplacement de la caméra. Chaque image est ensuite redessinée en 2D à la main sur papier, afin de préserver la cohérence esthétique du film. Les animateurs ont aussi travaillé sur l'épaisseur et le flou des traits du décor pour mettre en valeur les odeurs et les sons, matérialisés par des flux ou des ondes colorés. Réalisées en vue subjective, avec des mouvements de caméra complexes et particulièrement fluides, ces séquences représentent de véritables prouesses d'animation.

Pendant la production, les réalisateurs se sont réparti les responsabilités : Moore s'est concentré sur la conception et l'animation des personnages tandis que Stewart s'est investi dans la composition des décors et le layout³. Si les premières recherches graphiques ont débuté en 2014, la production du *Peuple loup* s'est achevée au bout de sept ans, en 2020, au moment où l'Irlande instaurait un confinement pour lutter contre la pandémie de Covid-19. Les derniers ajustements ont été réalisés par des animateurs travaillant de chez eux. Par chance, l'enregistrement de la musique, qui n'aurait pu se faire à distance, était déjà terminé.

La musique

Comme pour les films précédents de la trilogie, la bande originale a été composée par Bruno Coulais, en collaboration avec le groupe de musique traditionnelle irlandaise Kíla. Les artistes ont été impliqués dès l'écriture du scénario, pour évoquer le rythme et la couleur musicale du film. Les réalisateurs ont ensuite envoyé au compositeur l'animatique⁴, afin qu'il puisse

3 Le layout est l'étape qui suit le storyboard et qui consiste à dissocier tous les éléments d'un plan (personnages, décors, accessoires, mouvements de caméra, éléments fixes...) pour faciliter le travail des animateurs.

4 Étape préliminaire à l'animation, l'animatique est une sorte de storyboard animé, avec la durée des plans et les voix des personnages.

travailler sur une maquette du thème principal et de ses variations. L'orchestration s'est précisée ultérieurement : « *Pour moi, les couleurs appellent certaines tonalités, des climats musicaux. Les couleurs vives, assez fauves [de la forêt] appellent une orchestration foisonnante, avec un mélange de timbres hétéroclites. Alors que dans la ville, on est sur quelque chose de beaucoup plus sombre, un peu plus schématique musicalement* », détaille Bruno Coulais⁵. La partition a ensuite été enregistrée à Sofia, en Bulgarie, pour les parties orchestrales, puis dans un studio en Irlande avec Kíla.

L'un des enjeux de la bande originale du *Peuple loup* était d'accompagner la métamorphose de Robyne : « *La transformation du personnage en loup était très intéressante à orchestrer. Elle s'exprime dans des changements de timbres, le choix des instruments et les voix* », précise Bruno Coulais⁶. Le compositeur a eu recours à des chœurs d'enfants pour renforcer l'atmosphère fantastique de certaines séquences. Il a également réorchestré la chanson pop *Running with the Wolves*, interprétée par la chanteuse norvégienne Aurora, pour la séquence nocturne dans la forêt lors de laquelle Robyne découvre la sensation grisante d'être une louve.

5 Extrait de la masterclass de Bruno Coulais sur *Le Peuple loup*, décembre 2020.

6 « *The girl's transformation into a wolf was very interesting to orchestrate. It's represented by shifts in timbres, the instrumentation, and the voices.* » *The Art of WolfWalkers*, p. 215. Traduction de l'autrice.

POINT DE VUE DE L'AUTRICE

Située au mitan du XVIII^e siècle, l'intrigue du *Peuple loup* bruisse d'un écho politique, humaniste et écologique qui résonne avec notre époque. Dans quelle(s) catégorie(s) ranger le film de Tomm Moore et Ross Stewart : conte, action, aventure, récit initiatique, film fantastique ou merveilleux ? Pour le formuler autrement, de quelle nature relèvent les plans qui se succèdent à l'écran ? Quelle est leur fonction profonde, au-delà de l'histoire ?

De l'oppression

« Mais que vit-il dans l'eau transparente ? Il vit sa propre image au-dessous de lui : ce n'était plus un oiseau mal fait, d'un gris noir, vilain et dégoûtant, il était lui-même un cygne ! »⁷

Commençons peut-être par une évidence : plus que les précédents opus de la trilogie celtique, *Le Peuple loup* puise dans les attributs et les ressorts du conte. On en retrouve le décor principal, la forêt, lieu de dangers dans lequel l'héroïne s'égare puis se réfugie⁸. Comme Blanche-Neige ou Cendrillon, Robyne est orpheline, élevée par son père. Elle se résout à le quitter dans la peau d'un Wolfwalker, comme Peau d'Âne fuyait le château paternel enveloppée dans une peau de bête. Sa métamorphose renvoie aussi à celle du vilain petit canard, tant la séquence où Robyne se discerne en louve dans le reflet d'une fenêtre rappelle le passage du conte d'Andersen où le volatile se découvrait cygne dans le miroir de l'eau. Le faucon apprivoisé de Robyne, Merlin, qui empêche sa maîtresse de se fourvoyer, tient beaucoup de Jiminy Cricket, fidèle compagnon de Pinocchio. Ajoutons pour finir la présence d'une pièce interdite dans le château de Kilkenny. Robyne va s'y introduire à deux reprises et braver les ordres de Messire Protecteur, double sanguinaire de Barbe-Bleue. Dans ce personnage de méchant, inédit dans l'œuvre de Tomm Moore, réside une première clé du film, en ce qu'il incarne l'oppression que *Le Peuple loup* se fait fort de dénoncer.

Le film développe ainsi un vocabulaire esthétique de la domination. Le décor de la cité, tout en angles aigus et en lignes droites, témoigne d'une aspiration humaine au contrôle et au maintien de l'ordre. Le motif de la cage, omniprésent à l'image par le croisement des lignes (la grille des remparts, le croisillon des fenêtres ou l'ombre des barreaux au sol), évoque quant à lui l'enfermement. La terreur et la menace transparaissent dans l'éclairage expressionniste, qui transforme les personnages en ombres démesurées. Le film conjugue la représentation des protagonistes sur le mode de la plongée et de la contre-plongée, dévoilant les chaînes de dominations qui se nouent dans toute la société : juché sur son cheval, Messire Protecteur regarde de haut Bill, qui à son tour surmonte Robyne de sa taille d'adulte. Il en va de même entre soldats anglais et natifs de Kilkenny ou entre garnements irlandais et Robyne. Cette esthétique de l'oppression trouve son acmé dans la séquence de la parade dans la cour du château. La mise en scène, qui alterne plans en plongée sur le public et en contre-plongée sur Messire Protecteur, debout sur son estrade, prend alors des accents contemporains de meeting

⁷ Hans Christian Andersen, *Le Vilain Petit Canard*, 1842.

⁸ Cf. la promenade pédagogique « Sorties en forêt ».

d'un tribun populiste.

Multiplées et toujours pertinentes sont les formes de domination que pointe *Le Peuple loup* : le patriarcat, le despotisme, la colonisation ou la destruction de la nature pour ne citer que les principales.

Pensant protéger sa fille, Bill⁹ s'évertue à la cloîtrer et à l'assigner à des tâches ménagères pendant qu'il part chasser dans les bois. Intérieur versus extérieur, sécurité versus danger : la dichotomie renvoie à une répartition genrée des rôles dans la société qui n'a pas complètement disparu. Elle illustre aussi l'autorité d'un père et l'obéissance qu'il attend de sa fille, au risque de l'infantilisation ou de la révolte.

La tyrannie de Messire Protecteur prospère sur la peur (de l'inconnu, de ce qui ne serait pas « civilisé ») que le despote attise, ainsi que sur la haine de l'autre (l'envahisseur, l'étranger) que son comportement exacerbe. Oppressante, la présence anglaise est soulignée par l'accent des personnages dans la VO, leurs costumes (les puritains portent des vêtements stricts aux couleurs ternes quand ceux des habitants de Kilkenny sont plus colorés), et par la multitude de drapeaux anglais arborant la croix de saint Georges, en rouge sur fond blanc. Cette évocation de la polarisation de la société résonne là encore avec les temps actuels.

De façon inhabituelle dans la trilogie, le film accorde une large place à la violence des hommes, les uns envers les autres mais aussi contre la nature. Elle s'incarne dans le motif récurrent des flammes, représentées par des traits rouges bruts qui détonnent avec le reste du dessin. Là encore, difficile de ne pas voir un écho avec l'actualité climatique dans les images de la forêt de Kilkenny en feu.

De la résistance

Quelle attitude adopter face à l'oppression : se résigner ou agir ? Les jeunes héroïnes du *Peuple loup* ont clairement choisi leur camp : la résistance. Sur bien des points, *Le Peuple loup* apparaît ainsi comme un film d'action, genre dont il emprunte une partie des codes esthétiques. La musique et le découpage dynamique dramatisent les séquences d'attaques et de courses-poursuites sur les toits de la cité ou dans la forêt. Dans ces séquences, le fond des décors s'éclipse en touches de couleurs abstraites au profit des gestes et expressions des personnages ; le dessin des loups ou des Wolfwalkers laisse apparaître les traits d'articulation pour renforcer l'impression de mouvement. La composition en diagonale de l'image, les cadres et les axes de caméra, souvent au sol voire de travers, contribuent également au climat de tension, tout comme le recours fréquent au split screen accroît le suspense, en démultipliant les points de vue et en jouant avec la représentation du temps. Notons aussi le clin d'œil aux films de kung-fu dans le ralenti du saut de la louve Robyne pour esquiver le projectile de Bill. À travers cette mise en

9 L'acteur britannique Sean Bean (connu notamment pour ses rôles dans *Le Seigneur des anneaux* ou la série *Game of Thrones*), qui prête sa voix à Bill dans la VO, a aussi inspiré les réalisateurs pour la conception graphique du personnage.

scène efficace se dessine la lutte des héroïnes contre toute forme de domination.

Résister c'est agir, mais c'est aussi s'opposer. Le personnage de Robyn, initialement imaginé comme un garçon, est ainsi devenu une fille en cours d'écriture du scénario pour renforcer l'idée de conflit avec l'ordre puritain : « *Nous avons compris qu'en tant que fille, ce contre quoi Robyne lutterait dans cette société serait plus riche en termes de dramaturgie, parce qu'elle n'agirait pas seulement à l'encontre de la volonté de son père mais s'opposerait aussi à l'ordre social* »¹⁰, détaille ainsi Tomm Moore.

Ce principe d'opposition guide également la conception graphique des personnages : issue de la ville, Robyne a un visage anguleux et une silhouette faite de lignes quand Mève, native de la forêt, est tout en arrondis jusque dans ses déplacements, qui rappellent ceux d'une balle rebondissante. Au fil de leurs rencontres, les traits de Robyne deviennent moins sévères et sa démarche plus légère, pour acter son changement de camp.

Le contraste est aussi à l'œuvre dans la composition des décors. Le caractère rectiligne de la représentation de la cité confère à Kilkenny un aspect de ville en cubes, où chaque habitant est rangé dans une boîte. Par opposition, les traits organiques de la nature¹¹, tout en courbes harmonieuses et en perspectives ouvertes, représentent la liberté et la possibilité d'être soi. L'aspect brouillon de la forêt suggère aussi un univers en mouvement, un chaos créatif où tout est toujours en construction.

De l'émancipation

« *Nous voulions vraiment que Robyne construise sa propre personnalité, indépendamment de la société ou des injonctions de Messire Protecteur ou de Bill* »¹², indique Tomm Moore. Dans cette perspective, la métamorphose du personnage en louve peut se voir, symboliquement, comme le signe de son émancipation¹³ et *Le Peuple loup* se révèle une émouvante initiation.

Plus qu'une simple transformation, cette métamorphose fonctionne comme un processus. Emblématiques des récits initiatiques, de nombreux passages jalonnent le parcours de Robyne, depuis le mur végétal dans la forêt – qu'elle traverse après avoir été mordue par Mève –, au conduit qu'elle longe avant de déboucher dans la grotte ou la porte de la ville qu'elle franchit entre deux barreaux, enfant puis louve. Au début du film, Robyne attend le retour de son père. Vêtue comme le personnage d'archer légendaire dont elle porte le prénom, elle se rêve chasseuse : tout est dans le jeu, dans l'histoire qu'elle s'invente. Les loups qu'elle chasse chez elle ne sont que des êtres de papier.

Robyne est aussi un personnage qui observe, comme l'étaient Brendan et Ben au début des précédents opus de la trilogie. Souvent en amorce de l'image, elle se tient cachée derrière un arbre ou un rocher pour assister aux faits et gestes des autres : la traque de son père ou la

10 « *What Robyn would be up against in that society as a girl offered more drama because she wasn't just going against her father's wishes, she was going against society's expectations.* », *The Art of WolfWalkers*, p. 45. Traduction de l'autrice.

11 Cf. la promenade pédagogique « Inspirations picturales ».

12 « *We really wanted Robyn to define her true self and not be controlled by society or what the Lord Protector or Bill was telling her to do.* », *The Art of WolfWalkers*, p. 45. Traduction de l'autrice.

13 Cf. la promenade pédagogique « L'art de la métamorphose ».

métamorphose de Mève dans la grotte. Il faut l'intrépide Mève pour l'obliger à reconsidérer cette position passive. Elle commence par la démasquer (« *Tu peux sortir maintenant. On t'a repérée à l'odeur.* »), puis invalide son attribut principal (« *Ferme tes yeux. T'as pas besoin de tes yeux pour voir.* »). Par quoi les remplacer, s'ils sont devenus inopérants ? Passant de spectatrice à actrice, Robyne va dorénavant compter sur ses mains, qui forment un autre motif récurrent : la main qui s'inscrit dans la trace d'un loup ; celle, brillante, qui annonce la métamorphose ou celles qui guérissent... De façon fugace, le film montre aussi la main crispée de Robyne sur son vêtement, signe avant-coureur de sa révolte et de la rupture avec son père. Cette émancipation découle de sa rencontre avec Mève, élevée par sa mère Moll de façon manifestement plus libre et autonome que Robyne. Leur relation est d'emblée ludique : Mève s'amuse à délivrer Robyne des pièges de son père et la lance dans une chasse qui tient autant du jeu de pistes que de la partie de cache-cache. Elle la défie dans une joyeuse séquence de course-poursuite puis lui bande les yeux au moment de rentrer, improvisant une sorte de colin-maillard. Lors d'une nuit magique, c'est la forêt tout entière qui devient leur terrain de jeu. Leur rapprochement s'observe dans le détail de leur chevelure : si la tresse sage de Robyne contraste avec la tignasse hirsute de Mève, l'Anglaise brosse bientôt les cheveux de sa nouvelle amie. Fleurs et feuilles agrémentent pareillement leurs coiffures. Puis dans un geste de révolte qui marque l'aboutissement de son parcours initiatique, Robyne libère sa chevelure de son fichu de domestique et s'affranchit, ce faisant, du carcan social et filial. Cheveux au vent, Robyne et Mève peuvent affirmer leur puissance féminine et signifier leur refus de se soumettre aux normes d'une société qui les contraint. D'ennemies, les deux filles sont devenues alliées, puis amies, puis sœurs. La sororité, en ce qu'elle se définit comme « *une relation horizontale, sans hiérarchie ni droit d'aînesse ; un rapport de femme à femme, indéfectible et solidaire, (...) égalitaire* »¹⁴, se pose en modèle de société alternatif au despotisme de Messire Protecteur.

Au-delà de l'émancipation personnelle, intime et nécessaire, *Le Peuple loup* fait ainsi l'éloge du collectif. À la première partie du film, qui montre la solitude de Robyne comme celle de son père, répond la séquence finale, qui dresse le portrait d'une famille recomposée, d'un bonheur retrouvé. Entre les deux, la meute, symbole par excellence du groupe, a protégé les filles de l'attaque des soldats. Wolfwalkers et loups réunis ont réussi à sauver Moll, inspirés par les peintures pariétales de mains jointes entourées par un cercle. Omniprésente dans le film, cette figure géométrique apparaît comme un symbole d'unité et d'harmonie qui rassemble (la clairière, la grotte ou la ronde autour des musiciens), quand les lignes associées à Messire Protecteur (son épée, son casque, son château) tranchent, séparent ou emprisonnent.

14 « De la sororité en milieu hostile », article de Chloé Delaume issu du recueil collectif *Sororité*, Points, 2021, p. 5.

De l'harmonie avec la nature

En 1997, Hayao Miyazaki triomphait avec son film d'animation *Princesse Mononoké*, présenté comme une fable écologiste sur le devenir de la nature sauvage. Quand le réalisateur japonais pointait l'exploitation à outrance de la forêt, Tomm Moore et Ross Stewart dénoncent le désir humain de domination et de destruction de son environnement. Il n'est pas interdit de discerner dans le personnage de Mève, chevauchant fougueusement les loups, un écho à celui de San, la princesse élevée par une louve dans le récit de Miyazaki. Les deux films conjuguent dimension environnementale et créatures issues d'un panthéon folklorique. Dans sa mise en scène du merveilleux, *Le Peuple loup* reprend certains codes du cinéma fantastique : les pupilles lumineuses de la meute rappellent celles des enfants possédés dans *Le Village des damnés*, version Wolf (!) Rilla (1960), ou le remake de John Carpenter (1995). L'ombre louve de Robyne, qui rentre de nuit par les ruelles de Kilkenny, évoque celle de l'héroïne du film *La Féline*, de Jacques Tourneur (1942)¹⁵.

Alors que le fantastique se définit habituellement comme un élément irréel qui trouble la normalité (sous-entendue « humaine »), le point de vue se trouve ici renversé : dans *Le Peuple loup*, le merveilleux vise à renouer le lien entre les hommes et la nature. « *Les protagonistes des légendes celtes se transforment souvent en animaux, car ils sont beaucoup plus proches de la faune qu'ils ne le croient* »¹⁶, remarque ainsi Tomm Moore. Le parti pris esthétique du film consiste alors à renforcer cette proximité par l'animation. La nature hybride de Robyne et Mève aurait pu en faire des figures monstrueuses. Au contraire, leur métamorphose en Wolfwalkers superpose leurs traits lupins à ceux de leurs visages de fillettes et la beauté du graphisme révèle la fluidité de leur transformation. Leur morphologie, leurs mouvements, la couleur de leur fourrure ou de leurs pupilles permettent aussi de reconnaître Mève et Robyne en louves, sans que l'animation ne cède pour autant à un anthropomorphisme classique¹⁷.

Comme le relate Paul Young, producteur du film à Cartoon Saloon, les réalisateurs « *voulaient raconter une histoire dans laquelle les spectateurs seraient dans la tête d'un animal traqué.* »¹⁸ De chasseurs, Robyne puis Bill et les spectateurs avec eux, sont amenés à devenir chassés ! Ce choix scénaristique, comme la dimension merveilleuse du film, invite à une approche plus respectueuse de la nature. Plutôt que d'essayer de la dominer, pourquoi ne pas, le temps de quelques séquences mémorables, essayer d'être un loup et découvrir la liberté que cet état procure ?

15 Cf. la promenade pédagogique « L'art de la métamorphose ».

16 Extrait du dossier de presse du film.

17 Il peut être intéressant de se référer à la promenade pédagogique « La représentation du loup dans la culture » dans le dossier sur le film *La Vallée des loups* : <https://nanouk-ec.com/enseignants/les-films/la-vallee-des-loups/cahier/promenades#deroulant-3>

18 « *They wanted to tell a story where you put people inside the head of a hunted animal* ». *The Art of WolfWalkers*, p. 18. Traduction de l'autrice.

« *Pourquoi tu veux être un humain ? Être un loup, c'est tellement mieux !* », s'exclame Mève. Le film propose alors une expérience unique et sensorielle, qui amène à changer de point de vue, à déconstruire certains automatismes (se fier à l'ouïe ou l'odorat plutôt qu'à la vue) et, partant, à considérer qu'il existe d'autres modèles, d'autres représentations de la nature que celle d'un milieu sauvage à civiliser.

Alors : « *Garde ton museau à terre, sois une louve !* »

DÉROULANT

Séquence 1 | DES LOUPS ET DES HOMMES

[00.00 – 04.46]

Kilkenny, Irlande, 1650. Tôt le matin, des animaux s'ébrouent paisiblement dans la forêt. En lisière du bois, une hache fend l'air et s'abat sur le tronc d'un arbre, qui finit par tomber avec fracas. Trois bûcherons s'affairent à le débiter, au milieu d'autres souches. Alerté par un bruit suspect, l'un d'eux, Seán Óg, gros nez et barbe grisonnante, s'approche des arbres. Il est bientôt rejoint par ses deux compères inquiets, Stringy et Stumpy.

Dans l'obscurité du sous-bois apparaissent des paires d'yeux luisants, qui sortent bientôt de l'ombre. Une meute de loups se rue sur les trois hommes. Stringy et Stumpy ont le temps de s'enfuir mais Seán Óg se retrouve encerclé. Les loups l'attaquent et le griffent au torse. C'est alors que se fait entendre un cri mélodieux. Les pupilles des loups se dilatent et deviennent lumineuses. Ils se détournent de leur proie, comme appelés par une force mystérieuse. Dans la brume matinale émerge une silhouette aux quatre yeux brillants : c'est une femme qui porte dans ses bras une fillette, deux tignasses rousses entourées de la meute. Le bûcheron croit sa dernière heure arrivée, mais mère et fille apposent conjointement leurs mains sur son torse. Une étrange lumière jaune guérit la blessure de Seán Óg. Encore étonné, il remercie celles qu'ils désignent comme des « Wolfwalkers » et part en courant vers la ville, en contrebas de la forêt.

Le soir, une armée hargneuse munie de torches enflammées s'élance hors de l'enceinte de la cité. Suivies par les loups, la mère et son enfant s'enfoncent dans les bois. Sur le tronc d'un grand chêne, à l'entrée de la forêt, est placardée une affiche : « Récompense pour chaque loup mort ».

Le générique montre les animaux de la forêt au milieu d'arbres abattus.

Séquence 2 | PÈRE ET FILLE

[04.47– 10.26]

Dans une maison de la cité, Robyne, une intrépide fillette blonde aux yeux bleus, s'entraîne à tirer à l'arbalète sur une affiche représentant un loup, en compagnie de Merlin, son faucon apprivoisé. Les carreaux¹⁹ éparpillés dans le logis témoignent de sa persévérance. Quand son père Bill Goodfellowe rentre, il la taquine sur le ménage qu'elle néglige. Il lui rappelle que selon les règles de Messire Protecteur, elle doit dorénavant se concentrer sur les tâches

¹⁹ Le carreau est le projectile utilisé avec une arbalète. Il ressemble à une flèche tout en étant un peu plus court.

domestiques. Robyne proteste : elle préférerait l'accompagner à la chasse. Avant de repartir, Bill noue un fichu de ménagère sur sa tête.

Bravant l'interdiction, Robyne quitte leur logis et suit discrètement son père, se faufilant entre les passants ou grimpant sur les toits. Bill finit par l'intercepter devant un spectacle de rue. Père et fille dansent joyeusement jusqu'à l'arrivée d'une troupe de soldats. En tant que chasseur pour Messire Protecteur, Bill doit repartir traquer les loups.

Restée seule, Robyne rencontre une bande de garçons qui jouent à capturer un loup. Leur chef se moque de son accent anglais et la traite avec mépris. Robyne défend l'honneur de son père mais se retrouve encerclée par les garnements. Elle est sauvée in extremis par son père, que Merlin a alerté du danger. En chemin vers les remparts, Bill la sermonne. En tant qu'Anglais, ils ne sont pas appréciés de la population. Il lui ordonne plus fermement de rester chez eux. Derrière la grille d'enceinte, sa fille le regarde partir en direction de la forêt.

Séquence 3 | AU LOUP !

[10.27 – 15.39]

Robyne provoque une diversion en sauvant un petit garçon victime des garnements. Profitant de l'absence des gardes à la grille, elle s'enfuit de la cité. Elle rattrape discrètement son père, qu'elle suit à distance alors qu'il pénètre dans la forêt. Dissimulée derrière des troncs, elle l'observe poser ses pièges sous le grand chêne et pister des traces de loups au bord d'une rivière.

L'exploration de Robyne est interrompue par des cris lointains d'appel au secours. Elle envoie Merlin en éclaireur et s'élance à son tour, arbalète en main. En lisière de la forêt, Seán Óg, Stringy, Stumpy et leur troupeau sont attaqués par des loups. Au moment de viser, Robyne est bousculée par un mouton. Le projectile fend l'air et touche Merlin en plein vol, qui retombe au sol. Le faucon gît inanimé devant l'entrée sombre du bois. Robyne s'élance pour le récupérer. Au même moment, un cri étrange retentit. Jusque-là menaçants, les loups se retirent aussitôt.

Une paire d'yeux verts rampe hors de l'obscurité du sous-bois et une fillette à la chevelure rousse s'empare de Merlin. Elle disparaît avec l'oiseau dans la forêt, au grand désespoir de Robyne, que les loups empêchent de poursuivre leur maîtresse. Ils sont mis en déroute par un carreau de Bill, arrivé à temps pour porter secours à sa fille désarmée. Le père refuse à son tour que Robyne parte à la recherche de Merlin, arguant qu'il a promis à sa défunte mère de la protéger. Il la prend dans ses bras pour la ramener à Kilkenny.

Séquence 4 | MESSIRE PROTECTEUR

[15.40 – 19.49]

En chemin, Bill et Robyne sont alpagués par Seán Óg, qui désigne la fillette rousse comme une « Wolfwalker », ces êtres qui parlent avec les loups, guérissent les blessures et attaquent les humains qui s'en prennent aux arbres. Bill se montre sceptique et assure que la forêt doit être rasée pour permettre l'exploitation des terres, selon la volonté de Messire Protecteur. Seán Óg critique le despote, sans se douter que celui-ci approche dans son dos avec son armée. L'impudent se retrouve bientôt mis aux fers. Quant à Bill, Messire Protecteur lui ordonne de débarrasser la forêt de tous les loups et d'envoyer sa fille travailler dans les cuisines du château.

Alors que Messire Protecteur annonce son départ pour mater des révoltes dans le sud du pays, Bill s'enfonce dans la forêt. Robyne suit tristement la charrette dans laquelle Seán Óg est retenu prisonnier, au milieu de ses moutons. Elle manigance avec lui une nouvelle diversion et parvient à échapper à la surveillance des soldats, trop occupés à rattraper leur prisonnier.

Séquence 5 | DE PIÈGE EN PIÈGE

[19.50 – 29.07]

Désormais libre, Robyne s'aventure dans la forêt à la recherche de Merlin, sans se douter que ses pas sont scrutés par une silhouette tapie dans l'ombre. Le rapace apparaît bientôt, au grand soulagement de sa propriétaire. La joie de leurs retrouvailles est de courte durée car ils sont rejoints par une jeune louve rousse aux yeux verts, sortie du sous-bois. Effrayée, Robyne arme son arbalète et la pointe sur l'animal, mais Merlin récupère le projectile et s'envole avec. En reculant, Robyne se prend dans un piège de son père : la voilà suspendue en l'air, tête en bas. Un coup de dent de la louve la libère et la blesse au bras. Retombée sur la terre ferme, Robyne regarde la louve et distingue fugacement les traits de la fillette rousse sous ceux de l'animal. La louve repart, accompagnée de Merlin. Robyne s'élance sur leurs traces.

Distancée, la jeune chasseuse fraye son chemin dans la forêt jusqu'à un mur de feuillages, auquel est accrochée une plume du faucon. Les branches s'écartent quand elle tend son bras blessé qui s'illumine. Elle traverse le passage végétal et débouche sur une immense cascade qui masque, dans sa partie supérieure, l'entrée d'une grotte où ont disparu Merlin et la louve. Robyne y grimpe péniblement et s'engouffre dans la cavité couverte de peintures rupestres. Dissimulée derrière un rocher, elle assiste au retour de la meute. Les loups se positionnent en cercle autour de la fillette rousse, assise dans les bras de sa mère. L'une comme l'autre semblent endormies. La louve rousse saute au-dessus d'elles et sa silhouette lumineuse réintègre le corps de la petite fille, qui ouvre grand ses yeux verts.

Robyne laisse échapper un cri, surprise par la métamorphose. La fillette la rejoint, mi-moqueuse mi-curieuse, et guérit sa blessure. Puis elle la chasse de la grotte et lance la meute à ses trousses. Une folle course-poursuite dans la forêt sert de prétexte aux présentations : « *Je ne suis pas une*

petite fille ! Je suis une Wolfwalker ! Quand je dors, je suis une louve. Une fois réveillée, je suis moi ! », lance fièrement la rousse Mève. Pensant lui échapper, Robyne se prend dans un nouveau piège de son père... et se retrouve une fois encore la tête en bas. Mève la libère à nouveau. Leur dispute est interrompue par les pas d'un homme : si Mève est décidée à l'éloigner, Robyn craint que ce ne soit son père.

Séquence 6 | AMIES

[29.08 – 35.47]

Dissimulées derrière des branchages, Robyne et Mève observent Bill, qui relève ses pièges dans une clairière. Robyne parvient in extremis à empêcher Mève de l'effrayer. Bill repart bredouille, au grand soulagement de sa fille. Il est temps de rentrer pour la jeune chasseuse. Mève lui couvre les yeux avec un bandeau pour la raccompagner chez elle. Sur le chemin du retour, elle débusque les pièges de Bill et finit par s'éloigner, alléchée par une odeur de nourriture. Restée seule, Robyne détache son bandeau et Merlin la guide pour sortir du bois.

À l'entrée de la forêt, Stringy et Stumpy discutent, assis sur un tronc. Le premier redoute le courroux des Wolfwalkers, dont ils abattent les arbres. Le second argue qu'ils ne font que respecter les ordres de Messire Protecteur. Dans leurs dos, les deux fillettes subtilisent pain, pommes de terre et arbalète et s'enfuient en riant. Installées sur la branche du grand chêne, elles se régalent des provisions et se confient l'une à l'autre. Robyne évoque son enfance en Angleterre, où elle se sentait plus libre et proche de son père. Mève avoue sa solitude alors qu'elle attend le retour de sa mère, Moll, partie en louve chercher un nouvel endroit pour vivre avec la meute. La fin de journée approche. Les deux filles, désormais amies, se donnent rendez-vous le lendemain.

Séquence 7 | PREMIÈRE MÉTAMORPHOSE

[35.48 – 44.42]

Robyne se cache dans une charrette pour regagner Kilkenny. Elle salue Seán Óg, prisonnier d'un carcan sur la grand-place, avant de rentrer chez elle. En l'absence de son père, elle nettoie leur logis, tout en imaginant comment lui révéler l'existence des Wolfwalkers. Quand Bill finit par rentrer, il est accablé par sa journée. Il s'emporte contre sa fille en apprenant qu'elle lui a désobéi et a rejoint la forêt plutôt que l'office de Messire Protecteur. Après s'être fait disputer, Robyne monte se coucher, dépitée par la réaction de son père et certaine que sa mère l'aurait écoutée.

Pendant la nuit, la blessure de Robyne s'illumine. La jeune fille voit dans son sommeil un flux de lumière jaune qui la conduit dans les bois jusqu'à la silhouette d'une jeune louve. Les traits lumineux de l'animal se superposent au visage endormi de Robyne. Elle se réveille en sursaut et observe sa main brillante avec étonnement.

Au petit matin, Bill conduit sa fille au château. Robyne s'active toute la journée sous la surveillance d'une ménagère âgée. Dans la forêt, son père relève ses pièges vides sous la pluie. Mève attend en vain sur la branche du grand chêne. Alors que Robyne passe la serpillière dans une grande salle richement décorée, sa blessure s'illumine à nouveau. La fillette entend une voix qui l'appelle. Elle provient d'une cage recouverte d'une tenture rouge, installée au fond de la pièce sous une immense tapisserie représentant le combat d'un chevalier contre un loup. Hypnotisée par la voix, Robyne s'approche. Elle est finalement retenue par sa supérieure, qui lui rappelle que Messire Protecteur a formellement interdit l'entrée de la pièce.

Ce n'est qu'à la nuit tombée que Robyne rentre chez elle, exténuée, non sans avoir salué Seán Óg, toujours prisonnier, qui lui demande des nouvelles de son amie. Elle se dispute avec son père, qui refuse de croire aux Wolfwalkers, avant de monter se coucher sans dîner.

Séquence 8 | APPRENDRE À ÊTRE UN LOUP

[44.43 – 51.57]

Dans la nuit, la blessure de Robyne s'illumine à nouveau. Cette fois, la fillette se métamorphose en loup pendant son sommeil. Réveillé par des hurlements, Bill découvre Robyne endormie dans son lit, une jeune louve aux yeux bleus au-dessus d'elle. Menacée par l'arbalète de Bill, l'animal s'enfuit par la fenêtre puis saute de toit en toit avant de s'échapper de la cité.

Tremblante, la louve Robyne s'aventure dans la forêt. Sa vision est altérée : les odeurs deviennent couleurs et les sons prennent forme. Elle retrouve Mève et sa meute dans la grotte. D'abord surprise, Mève se réjouit de retrouver son amie sous cette nouvelle apparence et propose de lui faire découvrir le plaisir d'être un loup. Elles partent joyeusement à l'aventure, savourant leur liberté et explorant le moindre recoin de la forêt nocturne. Avant de se quitter, les deux amies contemplent la ville depuis le grand chêne. Robyne exprime son inquiétude d'être capturée par les hommes et propose à Mève de l'aider à retrouver sa mère. Les deux louves se séparent en promettant de se revoir le lendemain.

Séquence 9 | NUIT DE DANGERS

[51.58 – 1.01.08]

Robyne se faufile discrètement dans les ruelles de Kilkenny pour échapper à la surveillance des soldats. Au moment de regagner sa chambre, elle hume une odeur puissante provenant du château. Tirillée entre sécurité et curiosité, elle choisit de repartir. En chemin, elle rencontre Bill et échappe de justesse aux carreaux qu'il lui décoche. Elle s'enfuit sur les toits, désormais pourchassée par les gardes armés de leurs fusils et les villageois qui se réveillent avec la clameur. En voulant esquiver un nouveau projectile de Bill, elle bascule et tombe aux pieds de la monture de Messire Protecteur. Elle s'échappe à nouveau, sous le feu de poursuivants qu'elle sème en pénétrant dans le château par une entrée discrète.

L'odeur guide Robyne dans le dédale sombre jusqu'à la salle interdite. La jeune louve avance prudemment vers le fond, jusqu'à une cage dans laquelle est retenue prisonnière une grande louve aux yeux verts. Robyne comprend qu'il s'agit de Moll, la mère de Mève, qui s'enquiert de sa fille et conseille à Robyne de partir au plus vite. Trop tard ! Messire Protecteur entre dans la pièce. Il ouvre une fenêtre pour s'adresser à la foule en colère et promettre de civiliser la région. S'approchant de la cage, il découvre Robyne, qui n'a d'autre choix pour lui échapper que de sauter par la fenêtre et plonger dans les douves qui entourent le château.

Trempée, la jeune louve regagne sa chambre à temps pour reprendre forme humaine avant le retour de Bill. Sitôt réunis, père et fille sont emmenés par des soldats et livrés devant la foule à la vindicte de Messire Protecteur. Alors que Bill accepte sans broncher le déshonneur d'être rétrogradé au rang de simple soldat, Robyne ose contredire le despote et plaider la cause des Wolfwalkers. Pour sauver sa fille du pilori, Bill s'engage à chasser les loups dans les prochaines heures. Père et fille rentrent chez eux, sains et saufs. La sécurité de la cité est renforcée pour empêcher toute intrusion. Dans sa chambre, Robyne lutte jusqu'au matin contre le sommeil pour éviter une nouvelle métamorphose.

Séquence 10 | DISPUTE

[1.01.09 – 1.05.45]

Au fond de la grotte, Mève est assise sur les genoux de sa mère endormie. Elle se console de son absence prolongée en lui racontant sa rencontre avec sa nouvelle amie. Au petit matin, Robyne, épuisée, envoie Merlin expliquer à Mève qu'elle ne pourra pas honorer leur rendez-vous mais que celle-ci doit quitter la forêt au plus vite avec la meute. Puis elle se rend avec Bill au château pour une nouvelle journée de travail.

Mève attend son amie sur la branche du grand chêne. Quand Merlin la retrouve, elle écoute son message mais refuse de se plier aux consignes de sa maîtresse. Elle décide de rejoindre Robyne dans la cité et la découvre en pleine lessive. Elle se dissimule dans un panier à linge pour lui parler. D'abord surprise, Robyne tente de nouveau de la convaincre de se réfugier en lieu sûr. Elle affronte la colère de Mève, qui lui reproche de trahir sa promesse de l'aider à retrouver Moll. Les deux filles se séparent blessées et Mève s'enfuit par un soupirail.

Séquence 11 | EN CAGE

[01:05:46 – 01:13:07]

En quittant son amie, Mève marche à contresens d'une foule nombreuse, qui se presse vers le château à l'invitation de Messire Protecteur. Les villageois évoquent avec excitation une bête géante capturée par le despote. Mève comprend qu'il s'agit de sa mère et tourne aussitôt les talons pour la rejoindre. Robyne se précipite hors des cuisines en apprenant l'installation d'une

estrade dans la cour du château. Son père dispose au centre la grande cage recouverte d'une tenture, sur laquelle Messire Protecteur se juche pour s'adresser à ses concitoyens.

Dans l'assistance, Robyne tente par tous les moyens de retenir Mève, qui veut monter libérer sa mère. Avisant les garnements qui jouent à capturer un loup, elle leur désigne son amie, qu'ils immobilisent dans leur cage. Robyne avoue à Mève qu'elle a promis à Moll de la protéger. Sur l'estrade, Messire Protecteur retire la tenture de la cage, dévoilant au public l'imposante louve aux yeux verts. S'enhardissant, la foule réclame sa mort. Le despote parade, tenant avec une chaîne la louve muselée qu'il a tirée hors de sa cage. À la vue de ce spectacle humiliant pour sa mère, le désespoir et la frustration de Mève se muent en colère. Elle se libère avec force et rue vers l'estrade.

À nouveau réunies, mère et fille menacent Messire Protecteur, qui craint de perdre la face devant la foule devenue moqueuse. Obéissant aux ordres de son chef et sourd aux conseils de Robyne, Bill essaie de s'emparer de Mève. Pour protéger sa fille, la louve se libère de sa muselière et le mord au bras. La fillette prend la fuite alors que Moll est difficilement maîtrisée par les gardes. Depuis les remparts, dans le soleil couchant, Mève menace de lancer sa meute pour libérer sa mère et se venger des villageois. Dans la forêt, les hurlements des loups font écho à son appel. Pour calmer la foule, Messire Protecteur annonce qu'il va envoyer son armée incendier la forêt et débusquer les loups. L'attaque est prévue la nuit même. Bill, blessé, ne peut empêcher sa fille de tenir tête au tyran.

Séquence 12 | RÉBELLION

[1.13.08 – 1.20.39]

Accroupie sur la branche du grand chêne, Mève appelle la meute. À l'intérieur de la cité, les soldats se rassemblent et amassent fusils et canons. Dans la cour du château, Robyne tente de convaincre son père de ne pas exécuter la louve. À court d'arguments, la jeune fille finit par se dresser, cheveux au vent, entre l'arbalète de son père et la cage, pour l'empêcher de tirer. Devant la rébellion de sa fille, Bill s'effondre en larmes, confiant sa peur de ne plus pouvoir la protéger.

La panique s'empare de la cité avec l'annonce de l'arrivée imminente des loups. Robyne profite du désordre pour libérer Moll et se hisser sur son dos. Les deux Wolfwalkers fuient hors du château puis s'engagent dans la voie principale, encouragées par Seán Óg. Elles s'échappent in extremis de la cité, avant que les soldats n'aient fini de remonter le pont-levis. Bill ne peut qu'observer, impuissant, sa fille quitter Kilkenny juchée sur la louve.

La meute est rassemblée autour de Mève, au pied du grand chêne abattu. Alors que la fillette galvanise les loups pour attaquer la ville, elle aperçoit Moll qui s'approche avec Robyne sur son dos. Mère et fille tombent dans les bras l'une de l'autre, leurs silhouettes lumineuses à l'unisson. Puis c'est au tour des deux amies de se réconcilier.

Le soulagement est de courte durée : un carreau atteint la mère louve au poitrail. Bill accourt,

arbalète en main et sa fille lui reproche son tir. Mève tente de guérir Moll en apposant ses mains sur sa blessure, mais faute d'énergie suffisante, la silhouette lumineuse de louve s'envole vers la forêt, bientôt suivie par Mève et la meute. Restée seule avec son père, Robyne lui avoue qu'elle est un Wolfwalker et doit rejoindre les siens. Elle s'endort dans les bras de son père et se métamorphose aussitôt. Après un dernier regard, la jeune louve aux yeux clairs s'élance vers la forêt, laissant derrière elle son père, qui tient dans ses bras son corps humain endormi. Messire Protecteur rejoint Bill et ordonne sa mise aux fers. Puis il lance ses soldats sur les traces des loups, incendiant la forêt sur leur passage.

Séquence 13 | REPLI

[1.20.40 – 1.25.06]

Juchée sur la louve Robyne, Mève et la meute suivent la silhouette lumineuse de Moll. La triste procession s'enfonce dans la forêt en cendres, poursuivie par Messire Protecteur et ses soldats. Arrivée à la grotte, la silhouette louve réintègre le corps de Moll, qui ne se réveille pas. Assise sur les genoux de sa mère, Mève pose délicatement sa main sur la poitrine endolorie de Moll, désespérée à l'idée de ne pas réussir à la réveiller. Le sol tremble à l'approche des troupes. Robyne part les retenir avec la meute et découvre une vallée en flammes. Alors que les soldats tirent au canon sur le chemin escarpé, Robyne organise la résistance et encourage sa troupe de loups.

Retenu enchaîné par Messire Protecteur, Bill porte délicatement le corps de sa fille endormie. Après un clignement, sa vision se modifie fugacement et il distingue les mouvements des soldats dans l'obscurité. Ceux-ci propagent le feu le long du chemin avec leurs torches. L'attaque des loups débute, orchestrée par Robyne, et met en déroute les assaillants. Dans la grotte, Mève persiste à soigner sa mère mais l'énergie qu'elle lui transmet est insuffisante. En levant la tête, Mève découvre une peinture qui s'illumine quand elle la regarde : deux mains encerclées par des loups. Aussitôt, elle lance un cri pour rallier la meute. Immédiatement, les loups désertent le champ de bataille pour répondre à l'appel de leur maîtresse. Robyne reste seule à attendre Messire Protecteur.

Séquence 14 | LE DUEL

[1.25.07 – 1.32.03]

Terrifiés par l'assaut des loups aux yeux brillants, des soldats commencent à prendre la fuite. Pris de visions lupines, Bill a la surprise de déceler les traits du visage de Robyne sous ceux de la louve aux yeux clairs. Père et fille s'observent calmement. Soudain, Messire Protecteur braque son mousquet sur la louve. Bill tire sur sa chaîne pour dévier le tir et permettre à Robyne de s'enfuir. Mais en regagnant la grotte avec les derniers loups, elle est atteinte par un boulet de canon et gît, inconsciente, sur le chemin.

Dans la grotte, Mève s'inquiète de l'absence de son amie. Aidée de la meute, elle essaie toujours de réveiller Moll, en vain. À l'extérieur, Messire Protecteur reprend sa marche. Robyne finit par se relever pour continuer le combat. Elle s'élance vers le canon, zigzagant entre les tirs des soldats restés fidèles à leur commandant. La louve est soufflée par l'explosion du boulet. Messire Protecteur s'approche d'elle et brandit son épée.

Le danger déclenche la métamorphose de Bill, qui s'élance contre son ancien maître pour sauver sa fille. Une lutte sans merci débute entre le loup et le despote. En marge du duel, Merlin réanime Robyne. Mis en difficulté, Messire Protecteur comprend que le loup et Bill ne font qu'un. Alors qu'il arme son mousquet pour tirer sur le corps endormi de son ancien chasseur, un carreau de Robyne l'en empêche. Le duel reprend et tourne finalement à l'avantage de Bill. Son adversaire chute et disparaît dans les eaux bouillonnantes de la cascade. Père et fille s'enlacent tendrement.

Séquence 15 | NOUVEAU DÉPART

[1.32.04 – Fin]

Mève est au désespoir de ne pas réussir à guérir sa mère. Robyne s'assoit à son côté dans la grotte et les deux amies s'unissent dans un même chant, soutenues par la meute. À son tour, Bill se joint aux loups qui hurlent autour de Moll. Des volutes brillantes jaillissent et se propagent dans la grotte puis jusqu'à la forêt, éteignant l'incendie. Un ballet de silhouettes lumineuses, humaines ou animales, se forment au-dessus de Moll avant de déferler sur elle en un halo scintillant. Mève caresse la joue de sa mère qui ouvre enfin les yeux, pour la plus grande joie de sa fille et de Robyne. Levant la tête, Moll invite Bill à se joindre à elles pour un moment affectueux, entourés de la meute et de Merlin.

Une caravane évolue paisiblement dans un paysage verdoyant et vallonné. L'attelage est guidé par Moll, avec Bill à son côté. À l'arrière, Robyne et Mève dorment paisiblement. Chacun savoure le bonheur et la sécurité retrouvés, avant que les deux jeunes louves s'élancent au milieu de la meute.

Le générique de fin est illustré de croquis des personnages principaux du film.

ANALYSE DE SÉQUENCE

[19.09 – 21.46]

Découpage

Plan 1 : Plan moyen sur une araignée qui se déplace sur sa toile. Elle a repéré un insecte pris au piège.

Plan 2 : Plan en contre-plongée. Deux corbeaux sur une branche, dont l'un croasse.

Plan 3 : Plan d'ensemble et travelling pour accompagner Robyne, qui marche seule au milieu des hauts arbres. Elle regarde de tous côtés et appelle Merlin, tenant son arbalète dans ses mains.

Plan 4 : Raccord mouvement, changement d'axe et d'échelle pour cerner Robyne dans un plan moyen en plongée. Le léger travelling la suit qui s'enfonce dans les bois, jetant des regards anxieux derrière elle. Elle chante la comptine du loup d'une voix faible.

Plan 5 : Changement d'échelle, plan large en plongée, comme si la caméra se tenait sur la branche d'un arbre. Toujours sur ses gardes, Robyne jette un œil vers les hauteurs et continue d'avancer en chantant. Une musique lugubre démarre.

Plan 6 : Nouveau plan d'ensemble de la forêt. Les arabesques des arbres comme ceux de la végétation au sol semblent vouloir emprisonner Robyne. Continuant de chanter, elle se fraye un chemin avec précaution parmi les ronces.

Plan 7 : Gros plan sur les pieds de Robyne, qui se prennent dans des ronces.

Plan 8 : Plan zénithal sur une clairière circulaire dans laquelle Robyne est arrivée après avoir trébuché. La musique se fait plus mystérieuse.

Plan 9 : Contre-plongée sur Robyne, qui avance dans la clairière en serrant fort son arbalète. Elle aperçoit quelque chose au sol et se baisse.

Plan 10 : Point de vue subjectif, cadre fixe. Une plume de Merlin dans l'herbe claire. La main de Robyne entre dans le cadre pour s'en saisir.

Plan 11 : Plan large depuis le sous-bois. Robyne fait le tour de la clairière, à la recherche de Merlin. Dans un bruissement de feuilles, une ombre aux yeux clairs traverse furtivement le cadre au premier plan.

Plan 12 : Plan moyen sur Robyne effrayée. Merlin la rejoint dans un battement d'ailes.

Plan 13 : Retour sur Robyne et Merlin (axe similaire au plan 11), tout à la joie de leurs retrouvailles. Les oiseaux chantent.

Plan 14 : Contrechamp en plan serré. Deux yeux verts observent, dissimulés dans le sous-bois. Grondement de l'animal, qui reprend son déplacement.

Plan 15 : Plan large sur l'entrée de la clairière. Une jeune louve brune aux yeux verts sort du sous-bois. Elle se tient tranquillement à contre-jour, en surplomb léger.

Plan 16 : Gros plan sur les yeux écarquillés de Robyne et léger travelling arrière. La musique s'emballe et l'animal grogne.

Plan 17 : Point de vue subjectif, en légère contre-plongée. Robyne sort son arbalète à l'approche de la louve et la pointe avec un carreau.

Plan 18 : Point de vue subjectif, cadre fixe. Robyne tient la louve en joue mais Merlin entre dans le cadre pour s'emparer du projectile.

Plan 19 : Point de vue subjectif, en légère contre-plongée (axe similaire au plan 17). Robyne regarde avec effroi son arbalète devenue inutile faute de carreau.

Plan 20 : Point de vue subjectif (axe similaire au plan 18). La louve s'approche de Robyne, qui lui crie de reculer.

Plan 21 : Gros plan sur les pieds de Robyne, qui recule et se prend dans un piège de son père. La musique s'arrête.

Plan 22 : Point de vue subjectif, mouvement rapide et incontrôlé. Contre-plongée sur la canopée et Merlin qui vole au-dessus de Robyne, le carreau entre les pattes qu'il finit par lâcher. Robyne crie de peur.

Plan 23 : Plan en plongée sur le sol. Le projectile se plante dans l'herbe à côté de l'arbalète.

Plan 24 : Plan serré sur le visage de Robyne, tête en bas. La musique reprend.

Plan 25 : Contrechamp sur le visage de la louve, qui penche la tête d'un air interrogatif. Très léger dézoom.

Plan 26 : Plan d'ensemble fixe sur la clairière. Robyne, le pied pris dans un piège de Bill, est suspendue en l'air. Elle se débat et bascule d'avant en arrière face à la louve qui finit par s'approcher lentement. Merlin vole autour d'elles.

Plan 27 : Plan subjectif, cadre fixe. La louve observe les gesticulations vaines de Robyne.

Plan 28 : Plan d'ensemble sur la clairière (même axe, même valeur que le plan 26). Robyne continue de se débattre. Passé l'étonnement, la louve montre de l'amusement et fait de petits bonds.

Plan 29 : Plan subjectif en plongée et en mouvement. Robyne se balance et regarde la louve au-dessous d'elle qui semble prendre la situation comme un jeu.

Plan 30 : Plan subjectif, cadre fixe (même axe que plan 27). La louve regarde les mouvements de plus en plus agressifs de Robyne, qui lance ses poings pour tenter de l'atteindre.

Plan 31 : Plan moyen. Joyeuse, la louve saute de plus en plus haut autour de Robyne, sans se soucier des coups de la fillette.

Plan 32 : Plan d'ensemble sur la clairière (même axe, même valeur que le plan 26). La louve bondit et cherche à atteindre la corde qui retient prisonnière Robyne.

Plan 33 : Plan serré sur la tête groggy de la louve, à qui Robyne vient de donner un coup de pied.

Plan 34 : Plan serré sur la gueule ouverte de la louve, l'air agressif, qui laisse apparaître des dents pointues de l'animal. Le décor s'estompe et devient abstrait. Grognement puissant de la louve.

Plan 35 : Dessin en zigzags noirs et rouges.

Plan 36 : Plan subjectif en légère plongée. La louve regarde Robyne, qui est retombée dans l'herbe après que l'animal a rompu la corde. Robyne lève son avant-bras et découvre, effrayée, la morsure de loup.

Plan 37 : Contrechamp et plan subjectif. Robyne regarde son bras, qui s'illumine comme s'il était ensorcelé. Derrière son bras, la tête de la louve qui l'observe. Quelques notes cristallines.

Plan 38 : Plan moyen subjectif. La perception de Robyne change fugacement, le temps d'un clignement des yeux. Les traits de la louve se fondent dans le visage d'une fillette inquiète, entourée d'une brume orangée. Le reste du décor a perdu ses couleurs. Des chœurs d'enfants se font entendre.

Plan 39 : Plan moyen subjectif (même axe, même valeur que le plan 36). La louve regarde Robyne, toujours effrayée.

Plan 40 : Contrechamp et plan subjectif. La louve semble contrite et s'approche de Robyne qui gémit.

Plan 41 : Plan moyen. La louve s'est approchée de Robyne et lèche délicatement sa blessure avant de s'en aller, à la surprise de Robyne.

Plan 42 : Plan large sur l'entrée de la clairière (même axe, même valeur que plan 15). La louve s'éloigne, accompagnée de Merlin. Avant de disparaître, elle se retourne et jette un dernier regard à Robyne.

Plan 43 : Plan large sur Robyne, toujours assise dans l'herbe et qui s'élance soudainement en appelant Merlin.

Plan 44 : Plan large sur l'entrée de la clairière (même axe, même valeur que plan 42). Robyne court à la poursuite de la louve et de son faucon.

Plan 45 : La caméra panote (bascule) vers le sol de la clairière où gisent le carreau et l'arbalète que Robyne a oubliées en partant.

LA PLUME ET LE CARREAU

Cette séquence, qui intervient alors que Robyne s'aventure seule dans la forêt à la recherche de Merlin, constitue l'acmé de la première partie du film. Elle repose sur une succession de ruptures et de renversements, au sens propre (Robyne se prend dans un piège et se retrouve la tête en bas) comme au sens figuré (la jeune chasseuse, comme les spectateurs, sont amenés à interroger leurs certitudes).

Particulièrement découpée et rythmée, la séquence met en scène la première vraie rencontre entre Robyne et Mère, tout en ménageant un certain suspense quant à la nature de leurs relations

futures : amies ou ennemies ? Alliées ou rivales ?

Un environnement inquiétant

Ce n'est pas la première incursion de Robyne dans les bois, bien que ces lieux lui soient défendus. Il y eut auparavant l'exploration joyeuse de la forêt dans les traces de son père. Entre les deux, l'atmosphère s'est métamorphosée. L'insouciance du jeu (suivre Bill sans se faire remarquer) s'est muée en inquiétude face à une menace diffuse et invisible (**plans 1 à 14**). À cet égard, la toile d'araignée (**plan 1**) apparaît d'emblée comme une métaphore possible de la situation de Robyne, prise au piège dans ce décor sylvestre hostile. L'hypothèse trouve confirmation ultérieurement, d'abord quand elle trébuche dans des ronces (**plan 7**) puis quand elle se prend les pieds dans un piège de Bill (**plan 21**).

Oiseaux de mauvais augure, les corbeaux (**plan 2**) semblent épier la progression de Robyne depuis leur branche. Leurs croassements lugubres, relayés par les premières notes sombres de la musique, sonnent comme un signal pour d'éventuels complices. Leur paire souligne en creux la solitude de Robyne, qui entonne d'une voix frêle la comptine du loup pour se donner du courage. L'impression de surveillance s'affirme avec un enchaînement de plans (**plans 4 à 6** puis **plan 13**) dont le cadre et l'axe suggèrent l'observation des moindres gestes de Robyn. L'origine de cette surveillance se précise quand l'image donne à voir furtivement une silhouette animale silencieuse (**plan 11**), puis deux yeux verts tapis dans l'ombre du sous-bois (**plan 14**), qui ne perdent rien des retrouvailles de Robyne et de Merlin, son faucon apprivoisé.

On assiste donc, dans ce début de séquence, à un premier renversement : alors que la jeune fille présente tous les attributs d'une chasseuse (costume, arme, chant), c'est elle qui se trouve traquée. La vulnérabilité du personnage se traduit dans la composition de l'image, lorsque sa frêle silhouette paraît perdue dans le cadre (**plan 3**). Elle transparaît aussi dans le choix d'une palette de couleurs sombres et de formes crochues, qui donnent à la forêt une apparence chaotique et inhospitalière (**plan 6**). Si l'ouverture du décor avec la clairière laisse espérer une respiration, celle-ci est de courte durée. La plongée zénithale (**plan 8**) dévoile Robyne soudainement à découvert. Les notes lancinantes de la musique accompagnent son inquiétude grandissante. La contre-plongée suivante (**plan 9**) referme le décor, la courbe des arbres semblant vouloir emprisonner la jeune chasseuse. Les retrouvailles avec Merlin (**plan 12**) procurent un certain répit à l'héroïne, bien que les spectateurs aient désormais conscience de la menace qui rôde. La bande sonore s'enrichit de grognements d'animaux et de basses pour accompagner la montée du suspense : quelle est la nature du danger ?

La rencontre

La question trouve bientôt sa réponse avec la rencontre entre Robyne et l'ombre qui l'espionne (**plans 15 à 20**). Tout commence par un dévoilement : une jeune louve rousse aux yeux verts sort de la pénombre protectrice de la forêt (**plan 15**). Ce premier plan marque une rupture avec le début de la séquence, ne serait-ce que parce qu'il introduit un nouveau personnage. De façon inattendue, le mouvement et la posture de l'animal inspirent la sérénité plutôt que la menace. La bande sonore marque l'importance de cette apparition car l'entrée en scène de la louve se fait dans un relatif silence. La musique s'est tue, quelques oiseaux chantent et le temps semble fugacement suspendu.

Dans la clairière, Robyne est pourtant saisie d'effroi (**plan 16**) et le dézoom de la caméra sur ses yeux apeurés annonce le mouvement de la louve qui commence à la rejoindre. La musique accompagne les paroles anxieuses de la jeune chasseuse : « *N'avance pas ! Recule ou je te tue !* », quand l'image suggère l'inverse. Articulé autour d'une succession de plans subjectifs qui se répondent (**plans 17 à 20**), le mouvement d'approche de la louve repose sur une esthétique qui tranche avec le début du film : l'échange de regards plutôt que la domination²⁰. La chorégraphie souligne l'opposition entre la terreur de la jeune fille, qui tente d'appliquer les leçons de chasse de son père (**plan 17**), et la curiosité de l'animal (**plan 20**). La tension du moment est renforcée par l'orchestration de la musique.

Merlin apparaît alors comme le médiateur de ce face-à-face : charge à lui de faire le lien pour empêcher la catastrophe. Pour ce faire, il récupère le carreau de Robyne (**plan 18**), puis le jette au sol (**plan 22**). Que ces deux actions soient montrées en plan subjectif suggère l'incompréhension de Robyne, spectatrice de ce qui lui apparaît comme la trahison de son plus proche allié. Privée de son arme, la jeune chasseuse se sent plus démunie que jamais (**plan 19**).

Prise au piège

Situé pratiquement au milieu de la séquence, le basculement physique de Robyne (**plans 21 à 23**), prise au piège dans un collet de Bill, en accélère brutalement le rythme. Ce renversement consiste visuellement en une révolution du regard et de la perspective : la caméra pointe d'abord le sol et les pieds de Robyne (**plan 21**), puis, adoptant le point de vue de la jeune fille, se tourne de façon désordonnée vers la canopée (**plan 22**), avant de revenir au sol où gît l'arbalète (**plan 23**). La disposition circulaire de l'herbe autour du projectile semble alors faire écho à celle autour de la plume (**plan 10**), comme pour signifier que les retrouvailles avec le faucon ne peuvent se faire qu'en ayant rendu les armes. Le basculement physique va déclencher un renversement très progressif des convictions belliqueuses de la jeune chasseuse. La composition des plans annonce cette évolution en mettant en scène l'égalité entre les deux protagonistes : pareillement à l'envers dans l'image, leurs têtes paraissent symétriques dans le

20 Cf. la mise en scène de la domination dans la rubrique Point de vue.

champ (**plan 24**) et dans le contrechamp (**plan 25**). Puis pour la première fois de la séquence, Robyne et la louve apparaissent ensemble dans l'image (**plan 26**).

La jeune fille n'entend pourtant pas renoncer tout de suite à son statut de chasseuse. Aux cris de « *Arrière, loup, je vais t'attraper !* », elle entame une lutte à sens unique, s'épuisant à boxer dans le vide. Ce duel unilatéral (**plans 27 à 35**) repose sur un découpage particulièrement rythmé, auquel la musique confère une dimension enfantine plutôt que dramatique. Les gesticulations vaines de Robyne (**plans 27 et 30**) s'opposent à l'attitude presque affectueuse de la louve (**plans 28, 29, 31 et 32**), qui semble considérer ce moment comme un jeu plutôt que comme un affrontement. L'animation de la louve participe de ce sentiment : si les mouvements de l'animal ont fait l'objet de nombreux croquis préparatoires²¹ pour paraître naturels et plausibles, le personnage n'en demeure pas moins très expressif, grâce à ses yeux notamment. Dans certains plans, la représentation de la louve tient presque du cartoon (**plans 31 et 33**). C'est là une nouvelle rupture : initialement perçue par les spectateurs comme une menace pour Robyne, la louve acquiert un caractère comique, voire sympathique grâce à ces choix graphiques.

Ultime rebondissement dans le combat et nouveau renversement dans la séquence : assailli par les coups de pied de Robyne, l'animal se révolte²² (**plan 34**). La valeur de plan, le cadre et la représentation du personnage soulignent ses dents acérées et sa gueule désormais immense. La rapidité de l'enchaînement entre les deux physionomies si opposées de la louve (**plans 33 et 34**) accentue l'effet de surprise, de même que la musique, soudain plus dramatique. Comment traduire visuellement ce qui survient alors ? L'animation trouve une solution graphique qui lui est propre (**plan 35**) : un plan fugace qui joue sur le contraste des couleurs et des formes (les zigzags reproduisent la rangée de dents et tranchent avec les formes circulaires dominantes dans la séquence). Tout évoque visuellement la violence de l'instant et en traduit son caractère mystérieux.

L'appel de la forêt

Une fois retombée au sol, Robyne observe avec étonnement et anxiété les traces de morsures sur son avant-bras (**plan 36**). La succession de plans subjectifs (**plans 36 à 40**) suggère le cheminement intérieur des deux personnages, comme si chacune cherchait dans les yeux de l'autre l'explication à ce qu'il venait de se produire. Le chamboulement intime de Robyne est total quand elle entrevoit brièvement l'humanité plutôt que la sauvagerie dans les traits de l'animal qui lui fait face (**plan 38**). Les chœurs confèrent une dimension fantastique à cette révélation. L'animation de la métamorphose de la louve donne à ressentir aux spectateurs ce

21 Certains animateurs ont observé de vrais loups et étudié leurs postures et déplacements ; d'autres se sont inspirés de chiens.

22 On pense aux propos de Tomm Moore dans le dossier de presse : « *J'espère que les enfants, en voyant [ce] film, ressentiront ce lien avec [la nature], mais aussi un peu de crainte. Il peut être bon de prendre conscience qu'elle n'est pas juste cette chose bienveillante et douce, mais aussi une force impressionnante, puissante et sauvage.* »

que commence à percevoir Robyne : au-delà des apparences, l'être qui se tient devant elle est plus semblable que différent d'elle. « *L'essentiel est invisible pour les yeux.* »²³

Robyne n'est pas au bout de sa surprise. Si elle semble rejouer avec la louve le même mouvement d'approche et de recul qu'au début (**plans 39 à 41**), elle se montre étonnée par la tendresse de l'animal qui lèche sa blessure. Le dessin traduit subtilement la transformation en cours pour la jeune fille : jusque-là, les traits de contours du personnage de Robyne étaient nets. Dorénavant, ils adoptent le même rendu esquissé qui caractérise ceux de la louve (**plans 39 et 41**), suggérant une proximité nouvelle.

La fin de la séquence (**plans 42 à 45**) parachève le processus de renversement. La louve repart comme elle était arrivée, accompagnée de Merlin. Son dernier regard (**plan 42**) semble un défi, une invitation lancée à Robyne : va-t-elle répondre à l'appel de la forêt ? Sans une hésitation, Robyne s'élance et quitte bientôt le cadre, laissant le champ vide derrière elle (**plan 43**). Cette mise en mouvement peut se voir comme l'émancipation d'une jeune fille qui se libère des convictions qui étaient siennes en entrant dans la clairière. Définitivement transformée, Robyne se précipite dans les pas de la louve (**plan 44**) et le cadrage, similaire au **plan 42**, accompagne ce rapprochement. La curiosité l'emporte désormais sur la méfiance, la chasse disparaît au profit de la possibilité d'une rencontre. Robyne peut laisser le carreau (**plan 45**) derrière elle pour rattraper la plume et s'ouvrir à un monde inconnu.

23 Antoine de Saint-Exupéry, *Le Petit Prince*, 1943.

IMAGE RICOCHET

Au cours du XIXe siècle, les peintres de l'école de Barbizon, du nom d'un petit village proche de la forêt de Fontainebleau, s'attachent à représenter fidèlement la nature. Ils arpentent la forêt, exécutent des esquisses et peignent en plein air. Ils sont considérés comme les précurseurs du mouvement impressionniste.

Les animateurs du *Peuple loup* ont eux aussi passé de longues journées à explorer la forêt irlandaise pour s'imprégner des lieux et faire des croquis. « *Nous devons dire aux artistes originaires de pays plus chauds d'imaginer leurs chaussettes mouillées d'avoir marché dans l'herbe !* »²⁴, relate le réalisateur Ross Stewart. À travers la palette de couleurs, les espèces animales ou végétales représentées, et grâce à de petits détails comme la mousse sur les troncs d'arbres, les décors du film font ressortir toute la majesté et la singularité de la forêt irlandaise.



24 « *We had to tell the artists from warmer countries to imagine their socks were wet from walking in the grass* », *The Art of WolfWalkers*, p. 173. Traduction de l'autrice.



Arbre dans la forêt de Fontainebleau, Théodore Rousseau (école de Barbizon), 1840-1849.

PROMENADES PÉDAGOGIQUES

Promenade 1 | Sorties en forêt

Par sa hardiesse, sa liberté, son caractère sauvage mais aussi sa fragilité, le personnage de Mève incarne l'esprit de la forêt dans *Le Peuple loup*. Elle pourrait être la petite sœur de Mowgli, élevé au milieu des loups, de Victor, l'enfant sauvage du film éponyme de François Truffaut et de Côme, le personnage du *Baron perché*, d'Italo Calvino, qui décida un matin de révolte de grimper dans un arbre pour ne plus jamais redescendre au sol.

La forêt s'impose comme le décor principal de nombreux récits du Moyen-Âge. Merlin, le nom du rapace apprivoisé de Robyn, renvoie à la légende arthurienne et à Brocéliande. Dans cette forêt mythique, évoquée dans des chansons de geste du XIIe siècle, se déroulent les aventures de l'enchanteur et de certains chevaliers de la Table ronde. D'origine médiévale également, le personnage de Robin des Bois apparaît dans des ballades populaires anglaises du XIVe siècle, à la tête d'une bande qui s'oppose au prince Jean. Comme dans *Le Peuple loup*, la forêt fait alors figure de repaire pour les opposants au pouvoir despotique.

Dans d'autres contes populaires, les bois sont le lieu de l'apprentissage, que les personnages s'y réfugient pour échapper à un danger (Blanche-Neige), s'y égarent (le Petit Poucet) ou y fassent d'étranges rencontres (le Chaperon rouge ou Hänsel et Gretel). Cette dimension initiatique se retrouve dans le film en peinture animée de Florence Miailhe, *La Traversée* (2021), qui emprunte à l'univers des contes. En fuite, la jeune Kyona se réfugie dans une forêt enneigée. Elle y passe l'hiver. Au printemps, elle est devenue jeune fille.

La forêt peut se révéler un formidable terrain de jeux à explorer, un espace de liberté qui échappe aux règles des adultes. À l'abri des regards, les enfants s'inventent des histoires, construisent ensemble des cabanes et nouent des amitiés fortes. Il en va ainsi de Nelly et Marion, les deux héroïnes du film *Petite Maman*, de Céline Sciamma (2021).

La forêt se présente aussi comme un écosystème fragile, que l'homme peut menacer comme protéger. Dans le film documentaire *Arbres* (2001), Sophie Bruneau et Marc-Antoine Roudil montrent la beauté et la diversité des milieux sylvestres partout dans le monde, insistant sur le lien entre les humains et cet environnement naturel. Adapté de la nouvelle éponyme de Jean Giono, *L'Homme qui plantait des arbres* (1987) de Frédéric Back est une fable écologique dans laquelle le berger Elzéard Bouffier redonne vie à une forêt. Quant au film, il réussit le prodige de rendre perceptible l'invisible grâce à l'animation : donner à voir la croissance des arbres.

Promenade 2 | L'art de la métamorphose

Les métamorphoses font partie intégrante des mythes (pensons au poème du même nom d'Ovide ou aux multiples apparences que revêt Zeus pour séduire les humaines qu'il convoite), des contes (*La Petite Sirène* ou *La Belle et la Bête*, adapté au cinéma par Jean Cocteau), de la littérature (le scarabée de Kafka), mais aussi de la culture populaire, en témoigne la transformation de Michael Jackson en loup-garou dans son clip *Thriller*, réalisé en 1983 par

John Landis.

Se transformer en autre chose que soi : on devine la dimension métaphorique de la métamorphose dans certains films. Elle peut notamment traduire les bouleversements en cours à l'adolescence (les jeunes vampires de la saga *Twilight*, dont le désir de sang renvoie à la pulsion sexuelle), symboliser la dimension érotique d'un personnage (*La Féline*, de Jacques Tourneur, dans lequel une femme refuse toute relation intime avec son mari de peur de se transformer en panthère), ou bien interroger notre rapport à la nature (les divers mutants du *Règne animal*, de Thomas Cailley, qui questionnent les limites de l'humanité).

Art du mouvement, l'animation l'est aussi de la métamorphose, notamment de l'humain à l'animal, comme le note Xavier Kawa-Topor : « *L'animation s'offre à toutes les hybridations, distorsions, métamorphoses pour lier inextricablement l'humain et l'animal dans leur morphologie et leur comportement.* »²⁵ *Le Peuple loup* s'inscrit ainsi dans une lignée de films d'animation dont les personnages sont amenés à changer de forme et d'identité. Citons Ponyo, être aquatique qui rêve de devenir une petite fille dans le film de Hayao Miyazaki, la femme-tortue dans le film de Michael Dudok de Wit, *La Tortue rouge*, ou bien Ame et Yuki, tiraillés par leur nature duale, dans *Les Enfants loups*, de Mamoru Hosoda. Dans chacune de ces œuvres, l'animation transmet de façon poétique la singularité de ces métamorphoses.

Promenade 3 | Quelques héroïnes du cinéma d'animation

Qu'il paraît loin le temps où les studios Disney faisaient de Blanche-Neige le paragon des héroïnes du cinéma d'animation ! Sa première apparition dans le dessin animé de 1937 la montre entourée de colombes, dans l'enceinte d'un château dont elle nettoie consciencieusement les marches. Blanche-Neige chante qu'elle attend son prince et justement, le voilà qui arrive.

Depuis plusieurs années, le cinéma d'animation invente de nouveaux personnages féminins, moins passifs et plus autonomes, telles les deux amies du *Peuple loup*. L'éclosion de ces héroïnes indépendantes passe par la conquête de territoires proscrits, l'accès à des missions dont elles étaient écartées et la redéfinition des rapports de genre. C'est la jeune Sacha dans *Tout en haut du monde*, qui quitte ses robes d'aristocrate et s'échappe de son palais de Saint-Pétersbourg. Elle s'impose sur une goélette et finit par se faire une place dans l'univers masculin des marins. C'est Martha Jane, future Calamity Jane, qui conduit le chariot familial après l'accident de son père plutôt que de faire la lessive. Elle s'entraîne au lasso pour ne plus être la risée des garçons et finit par se faire passer pour l'un d'entre eux. Notons que ces deux films sont l'œuvre de Rémi Chayé, assistant réalisateur de Tomm Moore sur *Brendan et le Secret de Kells*. Nina non plus n'a pas froid aux yeux : c'est elle qui entraîne son ami Mehdi pour une opération top secrète dans une usine désaffectée. Réalisé par Jean-Loup Félicoli et Alain Gagnol, *Nina et le Secret du hérisson* a la finesse de raconter une amitié qui met fille et garçon

25 « Frères animaux qui avec nous vivez », article de Xavier Kawa-Topor publié dans la revue *Blink Blank*, n° 9, Printemps-été 2024, p. 19.

à égalité plutôt qu'en rivalité.

Dorénavant très populaires, les œuvres produites par le studio Ghibli semblent, dès l'origine, plus ouvertes aux héroïnes intrépides, dont les prénoms servent fréquemment de titre aux films d'Hayao Miyazaki ou Isao Takahata : Nausicaä, Mononoké, Chihiro, Kiki, Ponyo ou Kaguya.

Lesquelles de ces héroïnes du cinéma d'animation les élèves connaissent-ils ? Ont-ils d'autres références ?

Promenade 4 | Figures de méchants

On attribue à Alfred Hitchcock l'adage scénaristique « *meilleur est le méchant, meilleur est le film* ». Celui du *Peuple Loup*, Messire Protecteur, est particulièrement terrifiant et brutal, convaincu de son bon droit sur la nature et les hommes. Il tient une place unique dans la trilogie celtique : dans *Brendan et le secret de Kells*, les envahisseurs vikings restent le plus souvent hors-champ et leur menace plane sur les protagonistes sans s'incarner dans un personnage. Dans *Le Chant de la mer*, la sorcière Macha, conçue comme le double mythologique de la grand-mère des enfants, se révèle plutôt inoffensive.

Quels autres méchants (ogre, monstre, voleur, sorcier, méchante reine...) évoque ce personnage pour les élèves ?

Le caractère despotique de Messire Protecteur rappelle le souverain du royaume de Takicardie dans *Le Roi et l'Oiseau*, de Paul Grimault. Associant escaliers en colimaçon et hautes tours, son château labyrinthique ressemble à celui de Kilkenny. L'obsession du roi à chasser l'oiseau qui lui tient tête, emblème de la résistance à sa tyrannie, semble un miroir à celle de Messire Protecteur, prêt à tout pour éliminer le dernier des loups sauvages d'Irlande. L'un comme l'autre usent des arts (la tapisserie, la sculpture ou la peinture) pour donner une représentation élogieuse d'eux-mêmes.

La terreur qu'inspire Messire Protecteur, personnage emprunt d'une foi sévère et parfaitement cynique, le rapproche également de Harry Powell, le (faux) prêcheur de *La Nuit du chasseur*, de Charles Laughton. Toujours muni de son couteau comme Messire Protecteur de son épée, Powell n'hésite pas à assassiner une femme et poursuivre ses deux enfants pour mettre la main sur le magot de leur père. Les nombreuses séquences nocturnes des deux films recourent à un éclairage expressionniste pour suggérer la peur que suscitent leurs méchants, qui l'un comme l'autre surgissent par surprise, depuis le fond de l'image, pour menacer leurs victimes, enfants comme habitants de Kilkenny.

Promenade 5 | Inspirations picturales

L'esthétique du *Peuple loup* emprunte à plusieurs sources picturales. Les formes courbes et fluides, qui caractérisent la représentation de la forêt dans le film, rappellent les arabesques de l'art celtique et certains motifs végétaux des peintres de la Sécession viennoise, comme Gustav Klimt. Si la représentation de la nature fait écho aux décors des films du studio Ghibli, les réalisateurs indiquent s'être plus particulièrement inspirés du film de Isao Takahata, *Le Conte de la princesse Kaguya*, usant à leur tour des traits de crayon et de l'aquarelle pour souligner le caractère sauvage du décor sylvestre.

Par opposition, les traits épais et sombres, les formes rectilignes et l'ambiance monochrome de la cité évoquent les gravures du XVIII^e siècle, époque marquée par le développement de cette technique picturale. En contrepoint, l'esthétique se fait presque cubique dans l'intérieur du foyer de Bill et Robyne, jouant des formes et de la couleur pour représenter certains éléments du décor.

Un visuel tient un rôle particulier dans le film : un chevalier en armure transperce un loup de sa lance. Sujet d'une immense tapisserie, cette scène fait écho aux représentations du combat de saint Georges terrassant le dragon. Dans le film, le saint prend les traits et les attributs de Messire Protecteur et la mise en scène souligne le parallèle entre les deux.

On peut enfin rapprocher l'esthétique des nombreuses séquences nocturnes, notamment dans la dernière partie du film, de la technique du clair-obscur, quand certains personnages sortent de l'obscurité, uniquement éclairés par leurs torches.

Promenade 6 | Kilkenny, cité médiévale

Fondée au début du VI^e siècle sur le site d'un ancien monastère, Kilkenny était une ville importante au XVIII^e siècle, à l'époque du film. Entourée de bois et de champs, elle était protégée par des remparts et abritait une cathédrale et un château de pierres sombres, qui existent encore actuellement. Les artistes du film ont longuement exploré les ruelles médiévales de Kilkenny, croquant les bâtiments anciens et reproduisant des détails architecturaux pour concevoir des décors vraisemblables et pittoresques. Bruyante et animée, grouillante de commerces et de vie, la cité à l'écran s'inspire de l'esprit des lieux tout en accordant une place importante à la licence artistique.

À partir des photogrammes du film, il peut être intéressant d'identifier avec les élèves les éléments architecturaux constitutifs d'une cité médiévale : les remparts, la herse, le pont-levis, le fossé, le château fortifié, les habitations, les rues commerçantes, les environs... On pourra aussi comparer les décors du film aux représentations de villes médiévales dans les enluminures ou gravures de l'époque²⁶.

26 Voir par exemple les nombreuses illustrations de villes médiévales proposées sur le site de la BNF : <https://essentiels.bnf.fr/fr/histoire/moyen-age/99f01b1e-76a4-42f6-bfd0-1700e9ebbf99-ville-moyen-age/album/75af49b8-0580-4dc1-aa39-144d38b2d895-images-ville-medievale>

L'étude de ces photogrammes peut aussi permettre de s'intéresser au vocabulaire filmique : échelle des plans (plan serré sur un détail architectural, plan moyen sur Robyne dans une rue ou plan panoramique sur un quartier de la ville), ou axes de caméra (plongée sur le château ou contre-plongée sur le pont-levis).

La perspective aplanie et le plan de Kilkenny en vue à vol d'oiseau, que l'on voit à plusieurs reprises dans le film, s'inspirent de l'esthétique des vues et plans des villes rassemblées dans l'atlas *Le Théâtre des cités du monde*, imprimé au début du XVII^e siècle²⁷.

27 Cf. l'article : <https://gallica.bnf.fr/blog/27032019/le-theatre-des-cites-du-monde-dans-gallica>

PETITE BIBLIOGRAPHIE

Bibliographie :

Charles Solomon, *The Art of WolfWalkers*, éd. Abrams, 2020 (uniquement en anglais).

Michel Pastoureau, *Le Loup, une histoire culturelle*, éd. Seuil, 2018.

Dossier « Animation et écologie », *Blink Blank* n°2, automne-hiver 2020.

Dossier « Animal », *Blink Blank* n°9, printemps-été 2024.

Sam Sattin d'après Tomm Moore et Ross Stewart, *Le Peuple loup* (adaptation du film en bande dessinée), éd. Nobi Nobi, 2021.

Sites internet :

Dossier de presse et dossier pédagogique sur *Le Peuple loup* : <https://www.hautetcourt.com/animation/le-peuple-des-loups/>

Cahier de notes sur *Le Chant de la mer*, Nicolas Thys, École et cinéma, 2018. : <https://nanouk-ec.com/enseignants/les-films/le-chant-de-la-mer>

Dossier sur *Brendan et le secret de Kells*, Carole Wrona, Collège au cinéma, 2010.
https://www.cnc.fr/cinema/education-a-l-image/college-au-cinema/dossiers-pedagogiques/dossiers-maitre/brendan-et-le-secret-de-kells-de-tomm-moore-et-nora-twomey_223832

Making-of de l'animation sur *Le Peuple loup* (sans paroles). Chaîne Youtube Stream Wars.
https://www.youtube.com/watch?v=4XG_pfUEu28

Vidéo d'analyse de l'animation sur *Le peuple loup*. Benjamin Cerbai, L'animation de *Wolfwalkers*.
<https://www.youtube.com/watch?v=jQYpoC9CvB4>

Masterclass Musique et cinéma : Bruno Coulais sur *Le Peuple loup*. Les Arcs Film Festival, décembre 2020.
<https://www.youtube.com/watch?v=xVVvwz-3LvQ>

Article en anglais sur Cartoon Saloon. Mark O'Connell, « Cartoon Saloon and the New Golden Age of Animation », *The New Yorker*, décembre 2020.
<https://www.newyorker.com/magazine/2020/12/21/cartoon-saloon-and-the-new-golden-age-of-animation>

Podcast

Histoire de l'Irlande, en vert et contre tout.

Épisode 2 : Quand les Anglais colonisent l'Irlande, la rose contre le trèfle. Xavier Mauduit, *Le Cours de l'histoire*, France Culture, 20 février 2024.

<https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/le-cours-de-l-histoire/quand-les-anglais-colonisent-l-irlande-la-rose-contre-le-trefle-4703423>

NOTES SUR L'AUTRICE

Après un parcours dans l'industrie du cinéma, Margot Grenier se consacre à la transmission du 7^e art. Elle collabore aux dispositifs scolaires d'éducation à l'image à travers la formation des enseignants et l'animation d'ateliers variés pour les élèves de primaire et de lycée. Elle a enseigné auprès d'étudiants de l'Université catholique de l'Ouest et de l'école de cinéma 3IS à Nantes. Elle est l'autrice de plusieurs dossiers pédagogiques pour les dispositifs Maternelle au cinéma, École et cinéma et Collège au cinéma. Elle conçoit des vidéos de présentation et d'analyse d'images pour les films proposés par Lycéens et apprentis au cinéma en Pays de la Loire.