

L'ANIMATION SELON WES ANDERSON

BELLES ILLUSIONS


 Texte

DICK TOMASOVIC

Loin de composer deux parenthèses particulières dans sa filmographie, les deux longs métrages animés de Wes Anderson constituent des temps forts à comprendre comme de véritables apogées de son projet esthétique.

IL N'EST PAS INHABITUEL de lire dans la presse critique généraliste ou sur des blogs d'amateurs de cinéma d'animation que le cinéma de Wes Anderson a été bouleversé par la réalisation de ses longs métrages animés, leur construction visuelle influençant la conception des films qui suivirent. C'est très probablement prendre les choses à l'envers ou, du moins, ignorer la très grande place que tient l'animation dans sa filmographie dès le début de sa carrière. Il faut bien sûr rappeler que le cinéaste, alors qu'il est adolescent,

découvre d'abord l'art de la représentation en se passionnant pour le spectacle de marionnettes. Il fabriquera lui-même les décors, les costumes et autres figurines et objets nécessaires à l'élaboration de ses récits fantasques, développant sans doute à cette période son sens exquis et méticuleux du détail profilmique et de l'accessoire scénographique qui transformera plus tard chacun de ses films en boîte à bijoux. Surtout, la marionnette, si elle apparaît parfois comme l'avenir de l'homme, est avant tout le passé du cinéma d'animation, son horizon historique, dont les grands principes esthétiques (l'invention de corps artificiels, le rapport complexe entre sujet manipulateur et objet manipulé, les dialectiques du fixe et du mouvement ou de l'inerte et de l'illusion de vie, et la transgression du quatrième mur, pour ne citer que les plus évidents) établiront quelques-uns des fondements essentiels de ce que certains appelleront l'*animatographe*, comme s'il s'agissait d'un art si spécifique et ancien qu'il devrait être distingué du cinématographe. Ce qui peut s'apparenter à une période de formation et d'appropriation d'une esthétique matricielle aura inéluctablement des

répercussions majeures sur la manière dont Wes Anderson va considérer l'art de la mise en scène. Ainsi, contrairement à ce qui est souvent laissé entendre, le réalisateur n'est pas allé vers l'animation, il ne l'a pas rencontrée durant son parcours professionnel ; il en provient et en a extrapolé un certain rapport au monde, une manière de le penser, de le restituer et de le filmer.

UN UNIVERS DE POCHE

À ce titre, le réalisateur peut être aisément rapproché d'un cinéaste dont l'imaginaire semble pourtant aux antipodes du sien en la personne de Tim Burton, qui, faut-il le rappeler, entama sa carrière en tant qu'animateur à Burbank dans les studios Disney. L'analogie est intéressante à formuler non pas tant parce qu'ils ont tous deux intégré dans leur filmographie des œuvres tournées en *stop motion* avec des marionnettes (L'ÉTRANGE NOËL DE MONSIEUR JACK avec Henry Selick en 1993, LES NOCES

→
M. et Mme Fox au supermarché dans **FANTASTIC MR. FOX**. À droite, l'appareil photo numérique Nikon D3 utilisé pour la capture image par image de la séquence.



FUNÈBRES avec Mike Johnson en 2005 ou encore la version longue de FRANKENWEENIE en 2012 pour l'un; FANTASTIC MR. FOX en 2009 et L'ÎLE AUX CHIENS en 2018 pour l'autre) que dans la mesure où ces deux auteurs, profondément inspirés par le cinéma d'animation, se présentent comme des cinéastes-mondes, des créateurs d'univers dont les singularités visuelles et



narratives sont exubérantes, des fabricants de castelets aussi référencés que merveilleux. Leurs films les plus célèbres et admirés se donnent en effet comme des mondes de poche, des îles fantastiques qui déploient leurs imaginaires baroques et biscornus en insistant sur la dimension représentative de ceux-ci. Le faux-semblant est préféré au réel, les codes sont transgressés et les fétiches sont exhibés avec la complicité des spectateurs, les personnages apparaissant comme autant de petites figurines manipulées par les cinéastes. En ce sens, en dépit de leurs importantes divergences, le cinéma d'animation n'apparaît pas chez eux comme une influence plus ou moins anecdotique, mais bien comme une ascendance esthétique qui donnera une tonalité originale à leurs films en prise de vues réelles, et qui ne demandera qu'à s'épanouir totalement dans leurs films en *stop motion*.

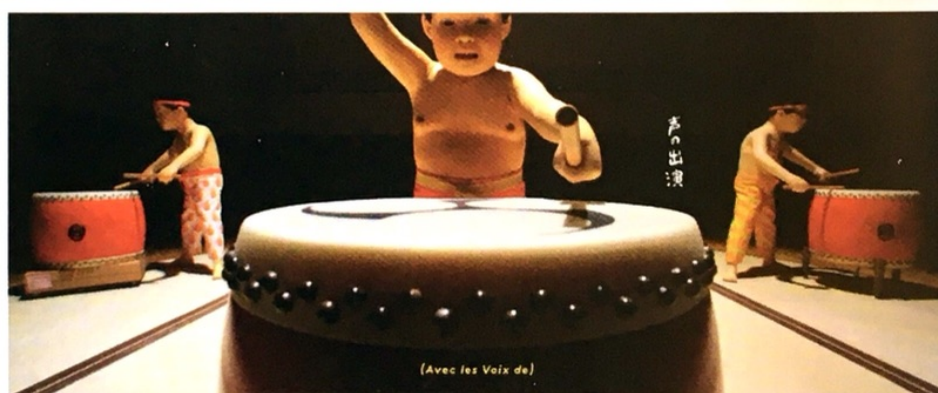
Outre ce conditionnement du regard et de la mise en scène, l'animation image par image s'est infiltrée régulièrement et concrètement dans le cinéma de Wes Anderson. Déjà, en 2004, dans

LA VIE AQUATIQUE, avec l'aide d'Henry Selick justement (un temps associé au projet de FANTASTIC MR. FOX avant d'être remplacé par Mark Gustafson), les créatures sous-marines sont animées en volume (comment oublier le gigantesque et pittoresque requin-jaguar?). MOONRISE KINGDOM, en 2012, s'accompagnait d'un court-métrage (MOONRISE KINGDOM: ANIMATED BOOK SHORT) dans lequel le narrateur bibliothécaire du film (Bob Balaban) présentait, sous forme de brefs dessins animés réalisés par Christian De Vita (qui fait également partie des équipes artistiques de FANTASTIC MR. FOX et FRANKENWEENIE), les livres préférés du personnage de Suzy. Enfin, dans THE GRAND BUDAPEST HOTEL, en 2014, les acteurs sont rem-

qui infusent, peu ou prou, la grande majorité de ses films et leur donnent ce cachet si particulier. Il est possible de pointer deux de ces grands motifs manifestes, qui structurent le dispositif scénique : la corporalité des personnages et la conception du mouvement cinématographique.

UN LIVRE-MACHINE

Si le folioscope – ce petit livret de dessins qui représente les différents stades d'un personnage en mouvement ou d'un objet en transformation et qui, lorsqu'il est feuilleté rapidement, engendrel'illusion optique du mouvement – est généralement donné comme un procédé précurseur majeur du cinéma d'animation, il n'est cependant



placés par des petites poupées lors d'une épique poursuite à skis.

Mais c'est évidemment à l'occasion de ses deux longs métrages animés que Wes Anderson va le plus clairement revendiquer une esthétique scénographique et une mise en scène de la frontalité inspirées de figures propres à la longue histoire du cinéma d'animation

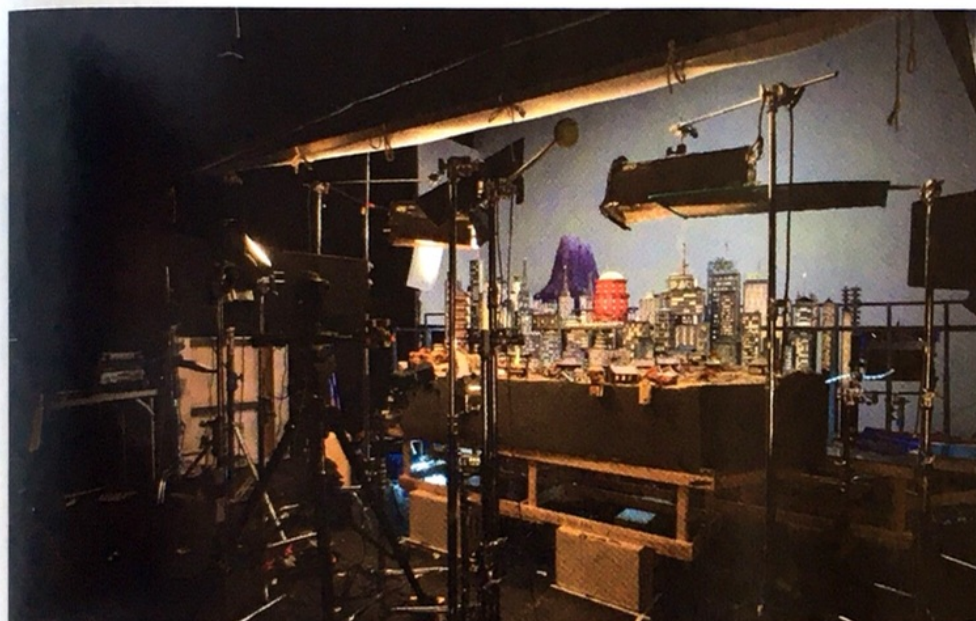
pas le seul dispositif de papier qui conditionna l'esthétique animée. Le livre-machine, appelé aussi livre à système, livre animé ou livre *pop-up*, tient une place capitale dans l'archéologie du

Le requin-jaguar animé dans **LA VIE AQUATIQUE** et les dessous de la scène de tambour de **L'ÎLE AUX CHIENS**.

cinéma d'animation et semble constituer une source d'influence importante de la culture visuelle d'Anderson. Apparus dès le Moyen Âge avec des ouvrages savants d'astronomie et popularisés à la fin du XVIII^e siècle lors du développement des premiers livres pour enfants, ces manuscrits comportent des mécanismes variés, artisanaux et souvent très créatifs pour faire surgir certains éléments, jouer sur des effets de dimensionnalité ou encore mettre en mouvement des figures. Les systèmes sont aussi nombreux que surprenants, le livre-machine se donnant comme un livre-surprise, qui ménage et renouvelle de spectaculaires effets visuels de page en page. Tantôt il s'agit d'une fenêtre, d'une trappe ou d'un voile qu'il convient de manipuler

motif sera amené à se déployer en trois dimensions, parfois de manière spectaculaire et jaillissante lors d'une page tournée, tantôt enfin, sans pouvoir être exhaustif, c'est une découpe, un jeu de lamelles ou encore une roue mobile qui renouvelleront les sensations du lecteur-spectateur, les effets optiques déstabilisants transformant au final l'ouvrage en un véritable petit théâtre animé. Le livre-machine instaure ainsi un registre de regard très spécifique qui est aussi celui convoqué par Wes Anderson. Chaque séquence, sinon même chaque plan, de *FANTASTIC MR. FOX* ou de *L'ÎLE AUX CHIENS* est construit comme un feuillet s'ouvrant pour accueillir le spectateur qui sera très vite amusé, intrigué, stimulé par une invention visuelle,

symétrique, une interpellation directe par une audacieuse frontalité des personnages, leurs déplacements latéraux comme sur glissière, des panoramiques rapides, verticaux et horizontaux, qui transforment l'action en défilé, de fameux et longs travellings calés sur le mouvement de trajectoire d'un personnage qui font parader tout un univers, ou encore des arrêts sur image qui sus-



pour faire apparaître un nouvel élément, tantôt c'est une languette ou une tirette qu'il faudra mettre en action pour métamorphoser un paysage ou faire se déplacer un personnage, tantôt encore un



Les dessous du plan animé du panorama de Megasaki dans *L'ÎLE AUX CHIENS* et les plans coulissants du prologue du film.

une sorte de fantaisie de mise en scène propre à régaler l'acte du regard : une incrustation étonnante dans un paysage, un surgissement inattendu, un jeu de perspective qui trompe l'œil, une variation d'échelles de plan brusque et saugrenue, une sidérante géométrisation des espaces, un vertige de l'enchâssement, du surcadrage ou de la composition



pendent le temps, insistent sur la composition de l'ensemble, avant de laisser l'action reprendre de plus belle pour mener à la surprise suivante. Chaque image doit ébahir. On se souvient d'ailleurs que le premier plan de *FANTASTIC MR. FOX* est celui d'une main de pantin qui tient le livre de Roald Dahl en gros plan, l'illustration de la couverture étant amenée à se déployer de manière tout à fait stupéfiante dès le plan suivant.

Le prologue de *L'ÎLE AUX CHIENS* est de ce point de vue on ne peut plus démonstratif : les plans se suivent sans jamais se ressembler. Le premier est un dévoilement d'un véritable petit castelet représentant un temple dans lequel un personnage se déplace en coulissant. Il va lui-même ouvrir les portes centrales du temple qui révèlent une fresque. Le passage au deuxième plan permet de se rapprocher du nouveau pan représentant, dans la pure tradition picturale bidimensionnelle asiatique, la fameuse « île aux chiens ». Un vieux canidé en trois dimensions apparaît alors comme en relief au coin droit de l'image et, comme tiré par une languette, glisse

latéralement le long du tableau tout en racontant face caméra la légende de cette île. Au troisième plan, seule la fresque apparaît et un mouvement de défilement latéral au sens opposé de celui du chien bonimenteur permet de la détailler. C'est le début d'un très vif ensemble de plans qui passeront de la fresque dessinée aux maquettes du plateau de tournage en une série de mouvements toujours latéraux qui font sans cesse apparaître de nouveaux environnements avant que le générique ne retentisse sous les tambours de trois musiciens en tenue folklorique plongés dans le noir – jusqu'à ce qu'un jeu de lumières les révèle dans un gymnase. Le premier plan suivant le générique semble à nouveau directement issu d'un livre *pop-up* : sous les yeux ébahis du spectateur se dresse soudainement un panorama complexe, car jouant de multiples perspectives faussées de l'archipel japonais. Ce plan d'ensemble composite mélange architectures nouvelles et ancestrales, maquettes détaillées et dessins en trompe-l'œil, simplement animés de quelques mobiles serpentant dans l'image pour la faire vivre (train, cyclistes, avion, etc.). Ce régime de surprise permanent, offrant chaque plan comme une nouvelle image ludique dans laquelle des artifices visuels vont venir stimuler le regard en ménageant l'attente (par la fixité) et l'accomplissement de l'action (la mise en œuvre d'une astuce animée dans l'un des aspects de l'image), sera celui du film dans son ensemble. Chez Wes Anderson comme dans un livre à système, chaque image découverte est une proposition de scénographie ludique. D'où cette impression, bien au-delà des deux longs métrages d'animation qui radicalisent la proposition, que la filmographie du cinéaste se compose d'une série de « films à système ».

DES CINÉ-MARIONNETTES

Parmi toutes les techniques du cinéma d'animation, c'est bien sûr celle de l'animation en volume et en marionnettes qui passionne primordialement Wes Anderson. Il garde des jeux enfantins le plaisir de l'utilisation des objets pour construire et déployer le petit théâtre de son imaginaire. Metteur en scène maniaque et sophistiqué, Anderson

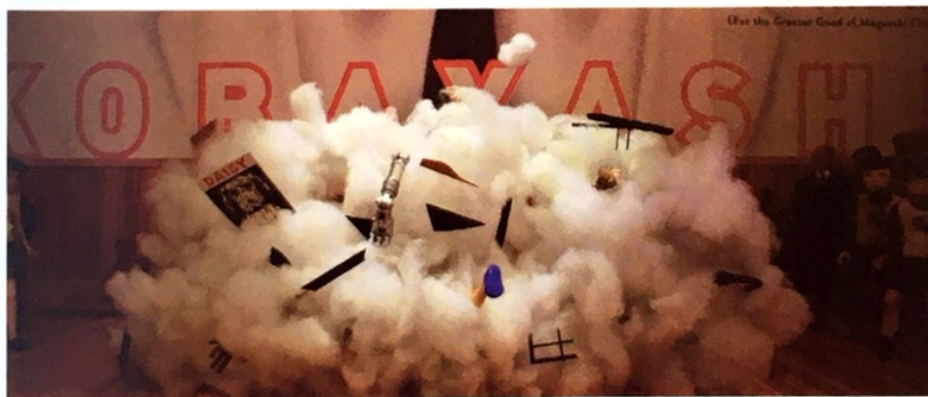
peut exercer pleinement son fantasme de maîtrise absolue de tous les paramètres de la composition visuelle dans ses films animés. Mais au-delà du plaisir de l'ordonnance, il y a aussi celui de la manipulation du sujet filmique. La première référence qui vient à l'esprit en regardant les films de Wes Anderson est évidemment le travail de Ladislav Starewitch qui, dès 1912 et sa *BELLE LUCANIDE*, raconte d'improbables passions à partir d'insectes naturalisés qu'il filme image par image. Son intérêt



↑
Le film d'animation **LE ROMAN DE RENARD** (1937) et M. et Mme Fox dans le travelling latéral de **FANTASTIC MR. FOX**.

pour l'entomologie et son goût pour le théâtre se combineront pour constituer une incroyable filmographie dont l'un des points culminants sera bien sûr la réalisation, au tournant des années 1930, du *ROMAN DE RENARD*, souvent considéré comme le premier long métrage de l'histoire de l'animation. Cette adaptation du fameux récit médiéval mettant en scène un renard gredin est tournée en *stop motion* avec des marionnettes de grandes tailles, extrêmement détaillées (pelage, moustaches, yeux animés), que Starewitch élaborait patiemment et directement à destination de la caméra. Soit des poupées conçues pour être non seulement animées, mais aussi filmées sous toutes les coutures et sous tous les éclairages, en plan rapproché comme en plan général, poussant l'animateur-cinéaste à lui-même les baptiser ciné-marionnettes, bien conscient de leurs spécificités (la taille des ciné-marionnettes variait en fonction de l'échelle de plan imaginée).

Lors de la promotion de *FANTASTIC MR. FOX*, Wes Anderson a souvent évoqué l'inspiration visuelle du *ROMAN DE RENARD* et dit avoir voulu, indirectement à travers son adaptation du texte de Roald Dahl, rendre hommage aux magnifiques poupées articulées de Starewitch. Mais dans ce film comme dans *L'ÎLE AUX CHIENS*, au-delà de cet amour évident pour un travail d'animation artisanal, la première fascination que semble avoir exercée l'œuvre de Starewitch sur celle d'Anderson se situe quelque part du côté de la proximité que peut entretenir la fabrique animée avec un cabinet de curiosités. L'ouverture de *FANTASTIC MR. FOX* en témoigne immédiatement. Une série de plans se rapprochent progressivement du renard et saisissent des attitudes et des mouvements à la fluidité distincte en fonction de l'échelle de plan, comme si le rythme de la mise en mouvement de la ciné-marionnette était encore en phase de recherche expérimentale, comme si les propriétés physiques de la figurine allaient finalement elles-mêmes définir l'esthétique du film. Lorsqu'il sera rejoint sur sa colline par sa bien-aimée (la lumière du soleil prolonge alors admirablement et harmonieusement les couleurs de la robe de leur pelage), les gros plans et les regards à la caméra permettront au spectateur de remarquer des



mouvements dans les poils des personnages, autant de figurations possibles du vent, mais aussi autant de traces laissées par les animateurs qui les manipulent.

↑→

Wes Anderson et les marionnettes de **FANTASTIC MR. FOX**, la création des nuages des combats dans **L'ÎLE AUX CHIENS** et la scène de ski dans **THE GRAND BUDAPEST HOTEL**.

La fourrure devient ici un enjeu crucial de l'existence du personnage, instaurant une forme de relation très intime avec la figurine, à la fois séduisante et dérangeante (parce que la proximité est obscène, parce qu'elle dévoile le processus d'animation de l'objet inerte). Mais alors que les deux renards partent à l'assaut d'un poulailler, un travelling latéral en plan large, accompagnant

l'avancée des deux filous, change encore la perception des corps qui gagnent soudain la forme rebondie de personnages en pâte à modeler, avant de retrouver un nouveau questionnement des possibilités expressives de leurs traits et de leur fourrure lorsque, prisonniers d'un piège à renard, Felicity Fox annonce à son compagnon qu'elle est enceinte. Ce travail permanent de recherche plastique à partir du corps des figurines, au risque de l'incongruité, se prolongera à chaque apparition d'un nouveau personnage, qu'il soit animal (le blaireau, l'opossum, la belette ou le rat psychopathe) ou humain (les fermiers Boggis, Bunce et Bean). Il prendra un tour encore plus intrigant avec les corps, parfois décharnés ou en très piteux état, des animaux de **L'ÎLE AUX CHIENS**. Mais à bien y regarder, chaque apparition d'un corps chez Wes Anderson est d'abord une étrangeté, car il est une question, ouverte, posée sur ses propres capacités à une expressivité d'abord purement plastique.

Ainsi, loin de simples incursions dans le monde de l'animation ou d'épisodes marginaux dans sa filmographie, ces deux longs métrages animés sont comme les points d'incandescence du système filmique de Wes Anderson. Ils concrétisent plus encore qu'ailleurs sa volonté de maîtrise absolue exercée sur un univers diégétique clos sur lui-même et son fantasme de contrôle total d'un monde en miniature. Ils constituent le cœur battant d'un cinéma qui se rêve en un proscénium illusionniste, invitant le spectateur à s'émerveiller de ses petits mondes artificiels et de ses archipels imaginaires. ★

