

EXTASES DU MOUVEMENT

TARZAN



Texte

DICK TOMASOVIC

Ultime réussite d'une décennie enchantée, *Tarzan* (1999) est souvent cité parmi les films du studio dont l'animation est la plus accomplie. Certes, le film contient son lot de scènes remarquables, mais cette impression de virtuosité provient avant tout de son rythme et de la fluidité des séquences consacrées à la restitution d'une forme de vivacité du mouvement.

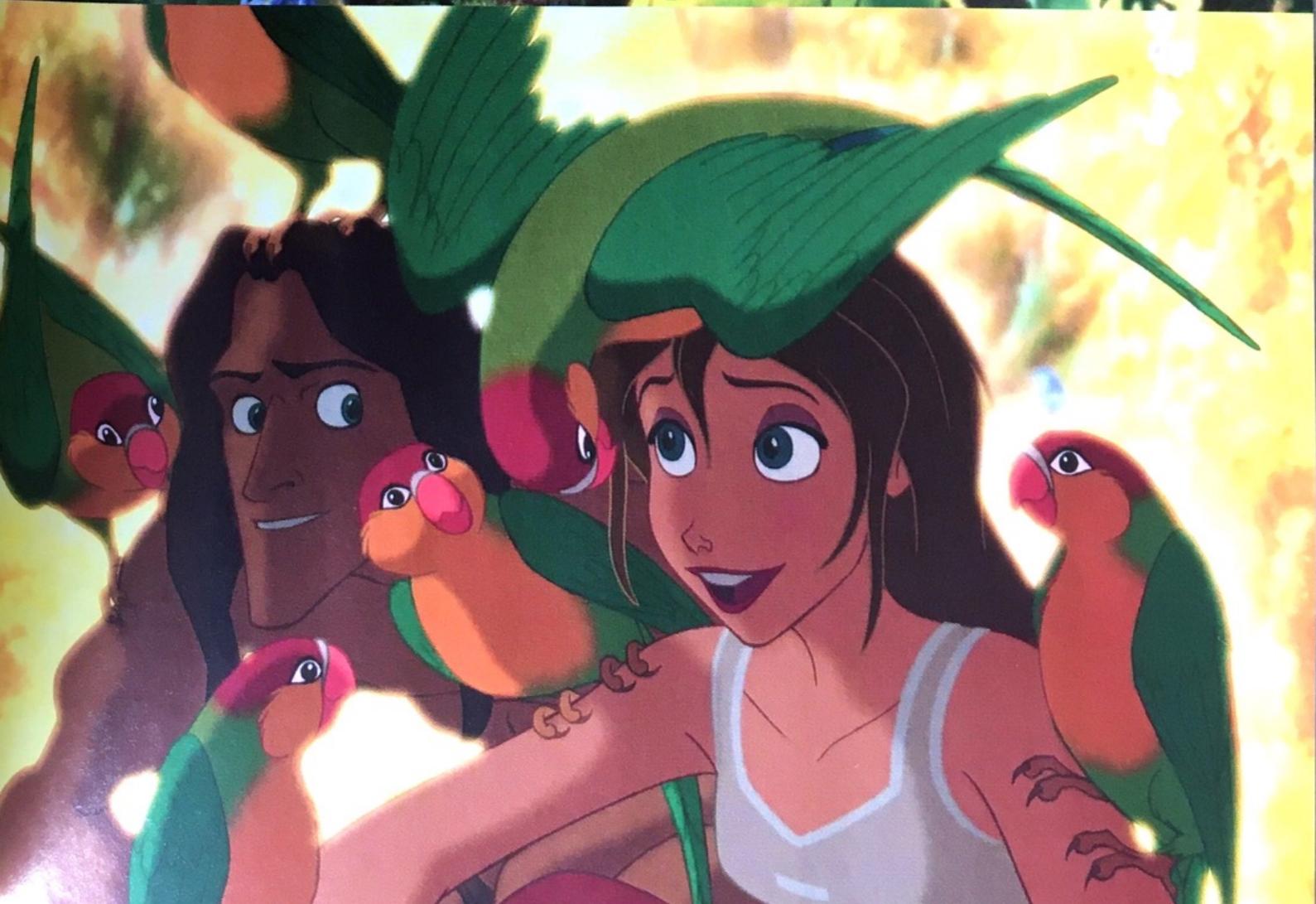
C'EST INITIALEMENT un projet sans grande envergure que propose Jeffrey Katzenberg, alors président de Walt Disney Pictures, à Kevin Lima, qui vient de terminer la réalisation du long-métrage *DINGO ET MAX*¹⁹⁹⁵ pour une filiale de la compagnie consacrée

aux productions télévisuelles. Ce spécialiste de la création de personnages, qui s'essayera plus tard à la prise de vues réelles (*102 DALMATIENS* en 2000 ou *IL ÉTAIT UNE FOIS* en 2007), se voit confiée la lecture des célèbres récits d'Edgar Rice Burroughs, déjà maintes fois adaptés au cinéma et à la télévision, mais, curieusement, jamais encore en dessin animé, afin d'envisager une production dont pourrait se charger la filiale télévisée de la firme. Plongé dans les aventures de l'homme-singe, Lima, qui a vu les limites de la filiale en question lors de son travail sur *DINGO ET MAX*, ne la croit pas capable d'animer correctement un humain presque nu dans une jungle luxuriante... Le défi semble en effet de taille. Surtout, Kevin Lima se persuade que le sujet est d'une grande richesse : le développement de problématiques telles que la quête d'identité, la définition de liens familiaux, mais aussi la formalisation de dilemmes sentimentaux et de chocs culturels, pourraient parfaitement correspondre au cahier des charges des grands classiques des studios Disney. Katzenberg parti fonder les studios d'animation de DreamWorks, Lima, avec le soutien

direct de Michael Eisner, parvient à convaincre la migration du projet vers des eaux plus favorables et le fait aboutir chez Walt Disney Animation Studios, la branche reine de la compagnie. Il y accompagne le film qui aura pour mission de succéder à *MULAN*¹⁹⁹⁸ (Barry Cook & Tony Bancroft) sur les grands écrans du monde entier. Comme il est de tradition pour ce type de projet pharaonique, un deuxième réalisateur est affecté au film en la personne de Chris Buck, un proche de Lima, qui avait commencé sa carrière comme animateur sur *ROX ET ROUKY*¹⁹⁸¹ et qui vient de superviser l'animation de plusieurs personnages de *POCAHONTAS*, *UNE LÉGENDE INDIENNE*¹⁹⁹⁵ (Mike Gabriel & Eric Goldberg). Il accède pour la première fois au poste de réalisateur sur *TARZAN* (rôle qu'il exercera encore avec brio dans les années 2010 puisqu'il cosignera les deux plus grands succès du cinéma d'animation de tous les temps, *LA REINE DES NEIGES*²⁰¹³ et *LA REINE DES NEIGES 2*²⁰¹⁹, dont le projet avait d'ailleurs démarré durant cette époque «renaissance» des années 1990).



Jane et Tarzan dans un arbre de la jungle.



KEANE'S ANATOMY

Mais c'est peut-être l'arrivée du déjà légendaire animateur Glen Keane sur le projet qui va permettre à TARZAN d'affirmer ses ambitions en termes d'excellence visuelle. Entré chez Disney en 1974, issu des premières promotions de CalArts (California Institute of the Arts, l'école destinée par Walt Disney lui-même à former de nouvelles générations d'animateurs), Keane s'illustre sur tous les films importants des studios Disney depuis LES AVENTURES DE BERNARD ET BIANCA¹⁹⁷⁷, aux côtés du vétéran Ollie Johnston, l'un des fameux «Nine Old Men» de Disney, dont il apparaît un peu comme l'héritier. Plus précisément, des personnages comme Ariel, la Bête, Aladdin ou Pocahontas n'auraient sans doute pas le même charme sans ses interventions décisives. Épuisé par le travail fourni pour POCAHONTAS, l'animateur se retire quelque temps de l'industrie et part vivre à Paris où il décide de régénérer son dessin en suivant des cours d'anatomie pendant près d'un an. C'est là que Lima et Buck vont le rechercher, pensant qu'un animateur de son talent, formé de surcroît au dessin anatomique, ne peut qu'être le candidat idéal pour assurer la supervision du personnage même de Tarzan. Ils ignorent encore à quel point ils ont raison, Keane se révélant plus perfectionniste que jamais, totalement dévoué à son art, considérant que l'animation est une forme artistique de première importance permettant d'explorer de multiples territoires créatifs, et faisant de la communication de la sensation du mouvement un enjeu majeur de son travail (il faut voir son court-métrage DUET, réalisé en 2014, dessiné à la main et animé à 60 images par seconde, pour bien saisir l'exigence de sa démarche). Le film connaît alors une production bicéphale : Keane, désirant rester en France, travaille sur le héros du film depuis la succursale de Montreuil (Walt Disney Feature Animation France), alors dotée d'un personnel nombreux, international et extrêmement qualifié (avant sa triste fermeture en 2003); le reste de la production est assuré dans les studios de Burbank,



à commencer par le personnage de Jane animé par Ken Duncan. On n'ose dès lors imaginer les trésors d'inventivité pour coordonner les scènes de duo ou de personnages multiples entre les studios éloignés par plus de 9000 kilomètres! Une «*scene machine*», connectant les deux sites pour partager le plus immédiatement

possible les croquis de part et d'autre, sera mise au point pour l'occasion. Mais, après tout, la traversée des espaces à toute vitesse n'est rien de moins que le projet même du film.

↑
Le jeune Tarzan, corps-mouvement, échappe à une horde de crocodiles.

DES CORPS EN MOUVEMENT

Les longs-métrages Disney des années 1990 ont tendance à débiter par un prologue somptueux et flamboyant, un exercice d'esbroufe censé convaincre immédiatement le spectateur des qualités spectaculaires du projet. TARZAN ne déroge pas à la règle et lui en met plein les yeux et les oreilles. Sur un fond sonore de percussions enfiévrées (prolongées par le chant de Phil Collins qui composa une série de chansons pour le film, une idée des réalisateurs pour éviter de transformer le film d'aventure en comédie musicale), un (faux) mouvement de caméra nous entraîne à travers une jungle épaisse. La lueur d'un feu vorace illumine un panneau de bois dans lequel le titre du film a été gravé. L'incendie du bateau des parents du héros, alors qu'il n'est encore qu'un nouveau-né, est particulièrement impressionnant avec ses trucages de flammes numériques. S'ensuit le naufrage éprouvant de la famille au bord d'un territoire sauvage et inexploré, et leur travail harassant pour se bâtir un refuge en haut des arbres, ainsi qu'une nouvelle vie. La séquence est montée en alternance, non sans un effet de parallélisme, avec la vie d'une tribu de gorilles dont un bébé est arraché par le terrible léopard Sabor. La musique s'interrompt pour faire converger les deux lignes narratives : Kala, la mère gorille endeuillée, découvre le petit Tarzan orphelin, abandonné à son sort et aux griffes du même fauve féroce. Elle parvient à le sauver lors d'une scène stupéfiante de course-poursuite acrobatique autour de la cabane des humains. Le ton est donné : le film se constituera d'abord comme un plaisir de contemplation de prouesses de mouvements rapides et sophistiqués. On ne compte plus en effet les scènes de courses, de sauts, de chutes, de bonds et de rebonds, de glissades et d'escalades, en somme de traversées à toute vitesse, sous forme de trajectoires imprévisibles, d'espaces remplis d'obstacles. Non seulement les motifs sont toujours pris d'une extrême agitation, mais le point de vue lui-même est diablement mobile, comme si l'œil du spectateur devait lui aussi participer

à cette délirante suite de mouvements vertigineux. Tarzan, pris pour un piranha, affole un troupeau d'éléphants profitant de la baignade et voilà que le monde semble pris d'un séisme total et de mouvements hystériques. Lorsque l'homme-singe bondit d'un corps de pachyderme à un autre, lorsqu'il apprend à grimper aux arbres, lorsqu'il nage avec les hippopotames, lorsqu'il se dispute joyeusement avec ses amis Tok, la jeune gorille qui lui sert de grande sœur, et Tantor, l'éléphantéau craintif, lorsqu'il affronte, dans les airs comme dans l'eau, une armée de crocodiles, lorsqu'il se bat contre un anaconda et, se déplaçant à toute vitesse entre les arbres, condamne son ennemi à l'inertie, son corps longiligne s'étant noué autour des branches, lorsque, devenu plus adulte, il se met à traverser la jungle en un clin d'œil en passant de liane en liane, ou encore lorsqu'il sauve la pauvre Jane d'une horde de babouins agressifs aux dents acérées, ce corps-mouvement, qui ne semble pas fait pour l'immobilité, enchante le spectateur de sensations kinesthésiques jouissives. S'il y a bien une identification du spectateur à Tarzan, c'est d'abord celle du mouvement qui prime. La longue scène d'affrontement entre le héros et le léopard Sabor, qui menace sa famille de gorilles, est une ode, virtuose, au mouvement animé qui se finit d'ailleurs triomphalement par le premier vrai cri de Tarzan, comme un trophée obtenu après avoir remporté la plus belle des gageures.

Pour parvenir à ce niveau de maîtrise, les animateurs sont aidés par la technique du « deep canvas » mise au point pour le film. Les personnages, dessinés en deux dimensions, évoluent dans un cadre créé en trois dimensions par ordinateur. Leur intégration permet non seulement d'obtenir des effets de profondeur, mais aussi de simuler la présence d'une caméra qui peut se déplacer de manière libre dans et autour des décors, renforçant le vertige des sidérantes scènes d'action. Mais peut-être la plus belle réussite en termes de représentation du mouvement est-elle une simple idée formalisée par Glen Keane qui, s'inspirant de la

passion de son fils pour le skateboard, le snowboard et tous les sports de glisse, transforme Tarzan en surfeur de la jungle. Prenant pour modèles certains des mouvements du champion de skate Tony Hawk, Keane fait glisser Tarzan sur les branches humides de la forêt tropicale et donne un style résolument jeune et vif aux mouvements du seigneur de la jungle.

LE CHAÎNON MANQUANT

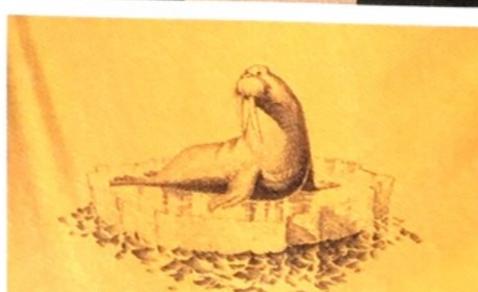
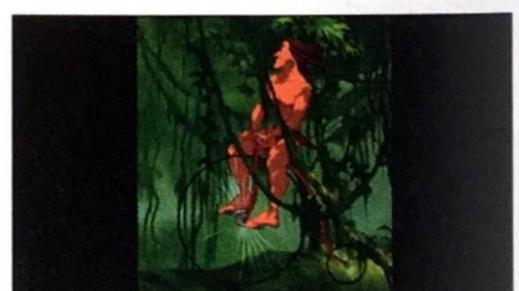
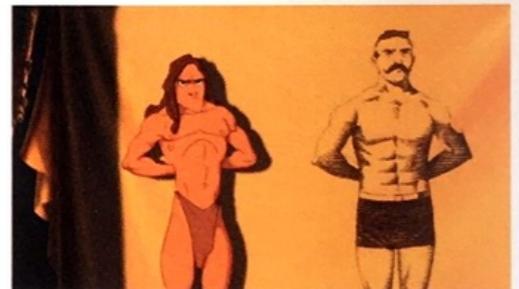
Dans ses rares moments de suspension de l'action, le film parvient toutefois à être également saisissant, laissant affleurer une émotion introspective des plus touchantes. Se sentant rejeté par le chef de la tribu des gorilles, le Tarzan enfant contemple son reflet dans une flaque d'eau alors que la nuit est tombée sur la luxuriante forêt. Il frappe de rage son image, avant de se couvrir de boue pour s'approcher de l'apparence de sa famille d'adoption. Lorsque Kala l'interroge sur ses gestes, Tarzan lui dit qu'il ne supporte plus d'être différent. Sa mère dresse donc leurs points communs : des oreilles, des yeux, une bouche et deux mains. Tarzan colle alors la paume de sa main à celle de la grande guénon. Elles sont similaires, mais, à son grand dépit, loin d'être identiques. Bien plus tard, Tarzan reprendra ce geste avec Jane pour s'apercevoir, avec euphorie, que leurs mains sont pareilles, parfaitement accordées, et qu'il n'est pas le seul exemplaire au monde de son espèce. Les plus belles scènes du film voient Tarzan comparer son corps et, surtout, son langage corporel avec tantôt les gorilles, tantôt les humains. La finesse détaillée de l'animation de sa musculature, la répartition selon les moments du poids de son corps sur différentes articulations, le maintien changeant de sa colonne vertébrale et de son port de nuque, et, enfin, son jeu mimétique de courbature ou de redressement du corps en fonction de ses interlocuteurs font preuve d'une sensibilité inouïe. Dans l'histoire des studios Disney, si conditionnés par les recherches graphiques et comportementales de l'anthropomorphisation, il est le chaînon passionnant et le dessin manquant entre le règne humain et le règne animal. *

LANTERNE MAGIQUE

Moi, Tarzan. Toi, cinéma. Ou quand le roi de la jungle et de l'extrême vélocité remonte aux origines de l'image animée.



Texte **DICK TOMASOVIC**





TARZAN A RENCONTRÉ

Jane et vient la revoir à son campement. Comme si les animateurs du film avaient conscience de se tenir à un point d'aboutissement de leur travail (la production des studios Disney est sur le point de basculer vers le tout-numérique), ils s'offrent un regard dans le rétroviseur de l'histoire du dessin animé. Porter, le père de la jeune femme, l'accueille avec enthousiasme, persuadé d'avoir identifié dans le jeune homme le chaînon manquant de l'évolution de l'espèce humaine. Il entreprend de faire son éducation : apprentissage de la parole et de la lecture, découverte de l'astronomie, introduction aux autres civilisations, etc. Les images jouent un rôle de premier plan dans cette formation. Dans une tente sombre, à l'abri de la lumière, Jane et son père installent une lanterne magique. La scène insiste sur le dispositif de la projection : obscurité de la salle, magie du jaillissement

de la lumière, apparition des images sur un grand écran. Ils projettent de nombreux croquis qui font la joie de Tarzan et attisent sa curiosité et sa soif de connaissance. Insatiable, il apprendra d'ailleurs à manipuler la lanterne et fera se succéder les images de plus en plus rapidement, créant un *flicker effect* qui n'est pas sans rappeler les prémices du cinématographe. Le professeur fait aussi à Tarzan la démonstration d'un jouet optique sophistiqué : il s'agit du fameux praxinoscope (une amélioration du zootrope qui reprend son cylindre imagé, mais joue de la décomposition-reconstitution du mouvement à travers le réfléchissement des vignettes sur un deuxième cylindre à facettes où sont disposés de petits miroirs), inventé en 1876 par Émile Reynaud, le grand pionnier du dessin animé. La bande met en mouvement un homme roulant à bicyclette, qui, par la magie de la transition de l'image par image, sera bientôt remplacé

par Tarzan découvrant à son tour les joies de « la petite reine » dans la jungle. Au-delà de cette séquence d'archéologie du média, le film multiplie les hommages à l'histoire du dessin animé disneyen : lorsque les gorilles visitent le camp humain, ils s'extasient du son produit par chaque objet qu'ils manipulent et en tirent une mélodie, comme dans le célèbre *STEAMBOAT WILLIE*¹⁹²⁸ (Walt Disney & Ub Iwerks) mettant en vedette Mickey Mouse. Plus tard, ils animeront un squelette anatomique, rappelant la première « *Silly Symphony* », *LA DANSE MACABRE*¹⁹²⁹ (Walt Disney). Enfin, le service à thé en porcelaine du campement est bien sûr un clin d'œil à la théière et à la petite tasse ébréchée, de *LA BELLE ET LA BÊTE*¹⁹⁹¹ (Gary Trousdale & Kirk Wise). *