



« FRANKENWEENIE » OU LA VISION DE TIM BURTON

Du tout premier concept jusqu'au tournage, FRANKENWEENIE, le nouveau film en animation image par image du célèbre réalisateur Tim Burton, est né de la collaboration d'une équipe nombreuse de passionnés : artisans, animateurs, fabricants de marionnettes et d'accessoires, décorateurs et artistes. Au cours des années nécessaires à la réalisation du projet, Tim Burton s'est impliqué dans chacune des phases de création, et le résultat final porte la marque inimitable de sa créativité légendaire et de sa vision unique.

Le film Disney FRANKENWEENIE est l'histoire touchante d'un garçon et de son chien. Après la mort soudaine de Sparky, son chien adoré, le jeune Victor fait appel au pouvoir de la science afin de ramener à la vie celui qui était aussi son meilleur ami. Il lui apporte au passage quelques modifications de son cru... Victor va tenter de cacher la créature qu'il a fabriquée, mais lorsque Sparky s'échappe, ses copains de classe, ses professeurs et la ville tout entière vont apprendre que vouloir mettre la vie en laisse peut avoir quelques monstrueuses conséquences...

Tim Burton a imaginé cette histoire il y a plusieurs années. À l'époque, il avait dessiné les personnages tels qu'il les voyait. En 1984, « Frankenweenie » vit le jour sous la forme d'un court métrage en prises de vues réelles, mais Tim Burton n'abandonna pas son rêve : en faire un long métrage animé image par image. Lorsque l'opportunité se présenta enfin, Burton reprit ses dessins originaux et dessina également de nouveaux personnages. On retrouve chez bon nombre d'entre eux l'allure et les traits propres à certains personnages des classiques du cinéma d'horreur des années 1930, et ils ont souvent été baptisés pour leur rendre hommage, notamment Victor Frankenstein, Elsa Van Helsing, Edgar « E » Gore et M. Burgemeister.

Enfant, Tim Burton adorait regarder des films d'horreur, en particulier des classiques comme FRANKENSTEIN de James Whale, avec Boris Karloff. Mais c'est aussi un sentiment personnel qui a poussé le cinéaste à faire ce film. Tim Burton explique : « À l'origine, je voulais faire FRANKENWEENIE parce que, étant jeune,

j'étais fan de films d'horreur. Mais c'était également lié à la relation que j'ai moi-même eue avec un chien lorsque j'étais petit. C'est une relation particulière dans une vie, très forte, très affective. Évidemment, les chiens ne vivent pas aussi longtemps que les humains, et par conséquent, on vit forcément la triste fin de ce lien. Cela, combiné à l'histoire de Frankenstein, m'a semblé être un bon sujet – une sorte de souvenir très personnel. »

Selon Tim Burton, les films d'horreur fonctionnent à un autre niveau que celui du frisson et de l'épouvante, tout comme les contes de fées ou les légendes folkloriques s'inspirent aussi des problèmes de la vie quotidienne, et utiliser l'animation image par image pour FRANKENWEENIE reflète l'histoire de Frankenstein, ce qui lui donne d'autant plus de profondeur. Le réalisateur commente : « Il était aussi question du pouvoir de créer quelque chose à partir de rien, c'est pour cela que j'aime l'animation image par image. En gros, on prend une marionnette inanimée et on lui donne vie. »

L'ANIMATION IMAGE PAR IMAGE

L'animation image par image, aussi appelée animation en volume ou stop-motion, est l'un des plus anciens styles d'animation. Le processus repose beaucoup sur la manipulation manuelle. FRANKENWEENIE est animé à 24 images par seconde. Cela signifie que l'animateur doit s'arrêter et repositionner la marionnette 24 fois afin d'obtenir une seule seconde d'action filmée. En moyenne, un animateur peut produire seulement 5 secondes de film par semaine. Fabriquer un grand nombre de marionnettes du même personnage a permis aux animateurs de travailler sur plusieurs scènes à la fois.

Réaliser FRANKENWEENIE en animation image par image a nécessité deux ans de travail et une équipe composée de talents multiples et complémentaires. Tim Burton déclare : « Réaliser un film comme celui-ci nécessite une équipe nombreuse. À la différence d'un film en prises de vues réelles, tout est très lent. En prises de vues réelles, il faut sans arrêt prendre des décisions rapides ; en image par image, réaliser un plan peut prendre entre deux jours et deux semaines en fonction de sa complexité. »

De longues recherches et beaucoup de préparation sont entrées dans l'animation des deux chiens, Sparky et Perséphone. Le directeur d'animation Trey Thomas et son équipe ont étudié la façon dont les chiens bougent, et ils se sont même rendus au Windsor Dog Show afin de filmer en vidéo des chiens en pleine action. Ils ont fait venir un bull terrier dans le studio et lui ont fait jouer certaines parties de l'action de Sparky, qu'ils ont filmées sous différents angles. Des caniches sont aussi venus dans les locaux pour jouer Perséphone. Trey Thomas explique : « Nous avons essayé de reproduire les mouvements canins en collant au plus près de la réalité. Nous voulions que le Sparky dessiné par Tim Burton paraisse le plus réel possible. »

33 animateurs ont travaillé sur le film, et la plupart ont œuvré seuls durant les deux années qu'il a fallu pour créer le film. La semaine typique d'un animateur commençait lorsqu'on lui confiait un plan – un seul animateur étant responsable de tous les personnages impliqués dans ce plan. Après avoir examiné le travail à faire, l'animateur faisait un survol global, une répétition générale avec le directeur d'animation. Ce processus contribuait à définir les mouvements de caméra, l'éclairage et l'emplacement des accessoires.

Le lendemain, l'animateur prenait le temps d'effectuer une répétition complète, plus poussée, où il pouvait se pencher sur les spécificités du jeu d'acteur et le rythme du plan. Tim Burton et le directeur d'animation Trey Thomas étaient très précis dans ce qu'ils désiraient et dans les moyens de faire passer l'émotion et l'humour.

L'animateur se consacrait également au réglage de la tension de la marionnette. Cette étape impliquait de régler les vis des membres et des articulations afin de déterminer ce qui fonctionnait le mieux. Certains animateurs cherchent une précision absolue ; ils règlent alors la tension au maximum, alors que d'autres préfèrent une approche plus douce et donc une tension plus lâche.

Un animateur passe forcément plusieurs heures à travailler avec une marionnette pour obtenir tous les mouvements nécessaires, qu'il s'agisse pour elle de s'asseoir, de se tenir debout ou de boire une tasse de thé, ou de n'importe quelle autre action. Le jour du tournage, l'animateur sait exactement quoi faire et peut alors commencer à filmer à 24 images par seconde.

En tant que directeur d'animation, Trey Thomas s'est activement impliqué dans le processus. Chaque jour, il se rendait sur chacun des plateaux et aidait les animateurs en cas de difficulté. Il explique : « Chaque plan est comme une pièce d'un grand puzzle, il s'agit d'obtenir pour chaque image les expressions et les gestes qui entrent dans un jeu réaliste et crédible. Tim Burton cherchait un style crédible et il voulait que l'on respecte les lois de la physique. Tout devait avoir l'air vrai. Il désirait un film réaliste, authentique et sincère, et c'est ce qu'ont cherché à obtenir tous les animateurs. »

Les voix ont été accordées au mouvement grâce à l'utilisation d'outils préparatoires appelés feuilles d'exposition. Une feuille d'exposition décrit pour chaque plan, image par image, les décors, objets ou dessin et leur ordonnancement, ainsi que les dialogues et bruitages. Par exemple, lorsque le personnage dit « Asseyez-vous », l'animateur note que dès que le personnage a terminé sa réplique, il fait un geste en direction de la chaise et l'autre personnage s'assied alors. La feuille d'exposition aide l'animateur à organiser ses pensées, en particulier lorsque plusieurs personnages interviennent dans un même plan et que l'action de chacun d'entre eux doit être suivie et répertoriée – même s'il ne fait que cligner des yeux.

LES MARIONNETTES

Plus de 200 marionnettes ont été créées pour le film, dont 18 Victor et 15 Sparky. Il fallait disposer de plusieurs exemplaires de chaque personnage puisque chaque animateur travaillait indépendamment sur des scènes différentes. Ils devaient également pouvoir recourir à des doubles si une marionnette avait besoin de réparations.

La première marionnette à avoir été conçue pour le film a été Sparky, et c'est elle qui a dicté les dimensions de chacun des éléments de la totalité du film. Tim Burton avait une vision très précise du personnage, il souhaitait qu'il agisse et bouge comme un vrai chien. L'armature de la marionnette étant très complexe, il était littéralement impossible de faire Sparky d'une taille inférieure à 10 centimètres si l'on voulait qu'il ait le comportement et la personnalité nécessaires. Une fois la taille de Sparky fixée, les maquettistes ont pu en déduire l'échelle du reste des personnages et des décors.

Les marionnettes disposaient de différents degrés d'articulation. Victor était le personnage humain le plus complexe et le mécanisme de sa tête contenait non seulement des commandes pour les lèvres et les sourcils mais aussi un système complexe de clés Allen qui permettait à l'animateur de faire bouger ses joues et sa mâchoire de façon très progressive. Cela lui a donné des capacités d'acteur remarquablement subtiles et variées.

D'autres marionnettes, comme Elsa Van Helsing et son oncle, M. Burgemeister, apparaissent moins souvent à l'écran et n'avaient pas besoin de toute la gamme d'émotions de Victor. Les animateurs ont pu obtenir ce dont ils avaient besoin uniquement par la manipulation des lèvres et des sourcils.

Sparky était lui aussi une marionnette d'une formidable complexité. Son corps comporte plus de 300 articulations et en raison de la finesse de ses pattes, il fallait souvent le soutenir avec un dispositif spécial afin que les animateurs puissent le faire bouger comme un chien de façon plus réaliste. La productrice Allison Abbate explique : « Sparky ne reste jamais immobile, et il aurait été impossible de le stabiliser sur ses petites pattes toutes fines. À présent que l'on est capable de supprimer de l'image les câbles et autres dispositifs au moment de la postproduction, les animateurs bénéficient d'une liberté complète pour le faire gambader et bondir partout comme un vrai petit chien. »

Le processus complexe de fabrication des marionnettes comporte plusieurs étapes, chacune étant elle-même complète. Tim Burton commence par dessiner une esquisse du personnage. Le croquis est remis aux fabricants des marionnettes chez Mackinnon and Saunders en Angleterre, qui réalisent alors des sculptures en trois dimensions des dessins, appelées maquettes. Des discussions ont lieu au sujet de ces maquettes entre Tim Burton et les fabricants afin de donner au personnage la forme et l'apparence exactes que souhaite le réalisateur.

Une fois que les dimensions et tous les autres critères sont définis, les artistes réalisent une sculpture définitive, distincte de la première maquette. Celle-ci présente une attitude neutre, bras le long du corps, tête droite, visage de face et pieds légèrement écartés.

L'étape suivante consiste à fabriquer un moule de la maquette. À partir de ce moule, le fabricant de marionnettes peut réaliser des moulages qui servent à fabriquer une armature. À ce stade, il est important que le fabricant étudie le scénario et détermine ce que la marionnette devra être capable de faire. Le personnage va-t-il s'asseoir, manger, sauter ? Muni de ces informations, le fabricant peut réaliser le type de squelette qui convient précisément aux actions que devra accomplir la marionnette.

La fabrication des armatures doit être très précise car de nombreux éléments mobiles de très petite taille doivent s'insérer à des endroits précis dans le corps de la marionnette. Une fois que l'armature a été fabriquée, le fabricant de marionnettes commence à mouler les personnages. L'armature est placée dans le moule, dans lequel on coule ensuite de la silicone ou du latex. Souvent, la tête est fabriquée à part.

Parallèlement, Tim Burton est occupé à travailler avec les artistes pour concevoir les costumes et choisir les tissus. Les costumiers commencent par réaliser des modèles des costumes afin de les faire approuver par Burton, comme par exemple les imperméables de M. et Mme Frankenstein. Ils doivent ensuite coudre à la main tous les costumes, à l'aide de points de couture très petits pour respecter l'échelle.

Ensuite vient le travail des perruquiers. Ceux-ci ont utilisé de vrais cheveux humains pour leurs marionnettes. Ils ont d'abord fait des essais avec des cheveux synthétiques, mais ceux-ci étaient trop brillants et avaient tendance à friser quand on les tirait un peu trop. Chacun de ces cheveux a été piqué individuellement dans la tête, puis ils ont été montés sur du fil de fer, afin de simuler le mouvement de la chevelure lorsque le personnage marche.

« L'hôpital des marionnettes » était toujours complet sur le tournage de FRANKENWEENIE et occupait 150 artisans en continu. Les maquettistes hautement qualifiés du film ont passé des mois à réparer les membres des marionnettes, résoudre les problèmes avec leurs cheveux ou leur peau, et raccommoder les costumes déchirés ou sales. L'équipe a même trouvé le temps de créer entièrement les marionnettes figurantes ainsi que quelques-uns des personnages principaux.

LES DÉCORS

Le film se déroule dans la ville fictive de New Holland. Le producteur exécutif Don Hahn précise : « C'est une ville de banlieue imaginaire des années 1970, un mélange entre la Transylvanie et Burbank. »

Le cadre de l'histoire de FRANKENWEENIE évoque les paysages sans relief des banlieues du sud-ouest des États-Unis au milieu du XX^e siècle. Les quartiers de lotissements de New Holland sont dominés par la réplique d'un gros moulin posé sur une colline, vestige des installations publicitaires censées attirer les familles et les pousser à s'installer dans la communauté alors toute jeune. Ce bâtiment rappelle aussi l'omniprésent château sur le haut de la colline qui domine les villages des classiques du cinéma d'horreur.... L'équipe de décoration a étudié l'architecture des années 70 et des deux décennies précédentes avant de dessiner le lotissement et la banlieue d'après-guerre que souhaitait Tim Burton.

Un autre hommage à « l'atmosphère transylvanienne », qui symbolise parfaitement le style Burton, est le cimetière pour animaux édifié sur une colline. Quitter la plaine pour grimper sur la colline crée un rythme visuel qui contribue à ancrer l'histoire autour des personnages et de l'action.

Les membres de l'équipe qui avaient perdu un animal familier ont été invités à communiquer le nom de celui-ci à l'équipe décoration. Ainsi, plusieurs pierres tombales portent le nom de vrais animaux. La productrice Allison Abbate raconte : « C'était une bonne chose de pouvoir rendre hommage aux animaux que nous aimions, et d'ailleurs, beaucoup de leurs noms sont drôles et émouvants. J'aime qu'on évoque la mémoire d'animaux s'appelant « Bob Fishy » ou « Mrs. Wiggles ». »

Pour créer les décors représentant New Holland et la banlieue des années 70, les cinéastes ont fait appel au chef décorateur oscarisé Rick Heinrichs, qui avait déjà collaboré avec Tim Burton sur plusieurs films, dont le court métrage original « Frankenweenie », réalisé en prises de vues réelles en 1984. Plusieurs éléments relatifs à l'aspect visuel ont été repris tels qu'ils existaient dans le court original : l'utilisation du noir et blanc, le style expressionniste, l'hommage aux vieux films d'horreur. Burton et Heinrichs ont travaillé ensemble pour créer une nouvelle version de ce qui comptait aux yeux de Burton dans sa création originale et déterminer ce qui nécessitait une approche résolument nouvelle en matière de conception.

Rick Heinrichs a commencé par faire des recherches pour définir une approche du concept visuel du film et de l'atmosphère générale. Contrairement à la plupart des films en prises de vues réelles, l'animation en volume exige de créer tout un monde à partir de zéro. En utilisant la période temporelle à laquelle se déroule l'histoire comme point de départ, Rick Heinrichs s'est documenté sur le style de l'époque, en gardant en permanence à l'esprit que l'intrigue et l'intensité dramatique devaient également être racontées au public de manière visuelle.

La création des décors a commencé en novembre 2009, au sein d'un département décors réduit à Los Angeles – au début, il ne comptait que quelques illustrateurs et un assistant pour les recherches. Rick Heinrichs et son équipe y ont travaillé trois mois avant que l'équipe de décoration ne s'installe à Three Mills Studios à Londres. Là, le directeur artistique Tim Browning a collaboré avec Heinrichs, continuant à développer les décors à l'aide de maquettes en volume, de dessins et d'échantillons. Tim Browning a coordonné le travail des départements artistique, maquettes, décoration et construction – les décors ont été construits sur de grandes

tables et entièrement équipés et décorés. Les décors sont fabriqués à une échelle bien inférieure à celle des décors d'un film en prises de vues réelles, mais le travail qu'exige leur construction présente de très nombreux défis. Tous les éléments de décor doivent être à l'échelle des personnages – c'est Sparky, le plus petit des personnages principaux requérant une armature et des mécanismes complexes, qui a donné l'échelle de tout le reste. Très rares étaient les accessoires que l'on pouvait trouver déjà existants à la bonne échelle, et il a donc fallu en fabriquer la majorité et tout peindre à la main.

Rick Henrichs explique : « Même si un objet possède des proportions arithmétiquement correctes et est à la bonne échelle, cela ne veut pas dire forcément qu'il s'accorde bien visuellement avec tout le reste. » En définitive, Rick Heinrichs et le département artistique se sont fiés à leurs yeux et à leur sens de l'esthétique pour trancher et dire si un objet sonnait juste au regard des proportions intentionnellement stylisées de telle ou telle marionnette. Le chef décorateur précise : « Dès l'instant où votre cerveau commence à fonctionner à cette échelle, il continue, et vous en oubliez le reste. C'est ce qui s'est passé sur FRANKENWEENIE : vous entrez sur les plateaux et vous oubliez le monde réel pour vous immerger totalement dans l'environnement. C'est également très intéressant de voir que lorsque toutes les lumières sont en place et allumées et que vous regardez le moniteur, l'image acquiert toute sa force visuelle, elle prend le pas sur tout le reste. Cela vous rappelle combien le cinéma est un procédé artificiel qui construit quelque chose d'organique juste sous vos yeux. »

Une grande partie des accessoires miniatures étaient des maquettes inanimées, mais il a parfois été plus facile et plus pratique de fabriquer des objets capables de fonctionner. Par exemple, les stores miniatures de la salle de classe fonctionnaient, et les cinéastes pouvaient les manipuler pour jouer sur les effets de lumière. Ils ont tourné plusieurs scènes différentes dans la salle de classe et ont pu ajuster les stores pour éclairer plus ou moins ou pour voir l'extérieur ou non.

Le décor le plus difficile à concevoir a été celui de la ville de New Holland. Il a fallu le construire entièrement, et qu'il soit complètement fonctionnel afin que les animateurs puissent y situer l'action dans n'importe quel endroit. L'équipe de conception des décors a dessiné des magasins qui s'étendent sur plusieurs pâtés de maisons dans toutes les directions et a établi la géographie des rues et la répartition de la circulation. Ils ont ainsi créé l'illusion d'un monde beaucoup plus vaste, tout en permettant de réduire la vision pour se concentrer sur l'histoire et les personnages lorsque l'action se déroule en ville.

Le décor le plus difficile à construire a été le moulin en train de s'effondrer. Il a fallu longuement réfléchir aux forces naturelles qui font crouler la structure et à la manière d'intégrer cette capacité aux éléments physiques constituant le décor.

Le décor où il a été le plus difficile de tourner a été celui du laboratoire de Victor, installé dans le grenier, avec son magnifique éclairage interactif et les effets installés et programmés par le directeur de la photographie, Peter Sorg.

En tout, environ 200 décors ont été construits pour FRANKENWEENIE. Le producteur exécutif Don Hahn a été impressionné par la somme de travail qu'ont fournie Rick Heinrichs et Tim Burton afin de créer l'univers du film en restant fidèles à la vision qu'ils en avaient. Il explique : « Rick a accordé les décors et le style des marionnettes. On a donc la sensation que ce monde est complètement cohérent. En unissant leurs styles personnels et leur travail, Tim Burton et Rick Heinrichs réussissent à nous transporter dans cet univers. »

FRANKENWEENIE a été tourné en noir et blanc – il s'agit du premier film animé jamais réalisé en noir et blanc. La palette s'étendait du noir au blanc avec des centaines de nuances de gris entre les deux. Rick Heinrichs était ravi d'utiliser une palette monochromatique pour raconter cette histoire. Il commente : « Chaque fois que l'on peut, en tant que décorateur, restreindre l'étendue des outils à notre disposition pour mieux tirer parti des quelques-uns que l'on peut utiliser, le résultat est meilleur, plus dense. Ici, nous avons concentré notre attention sur les formes, les lumières et les ombres, les silhouettes et les textures. Je suis profondément convaincu que lorsqu'on limite certaines choses, on obtient pour résultat d'attirer l'attention des spectateurs sur les éléments restants. »

Les décorateurs ont testé différentes teintes de gris et de couleurs pour trouver celles qui convenaient : il fallait que les objets comportent suffisamment de contrastes pour ressortir à l'image. Dans certains cas, la couleur d'origine a été conservée car son rendu était plus riche une fois traitée en noir et blanc. Par exemple, les rideaux rouge foncé rendaient mieux en noir et blanc que les gris.

Les marionnettes ont été peintes en noir et blanc, tout comme la plupart des décors. Mais quelques objets, comme l'herbe et les fleurs, ne rendaient pas bien en noir et blanc et leurs couleurs naturelles ont été conservées sur le décor.

Tim Burton a été inflexible : FRANKENWEENIE serait tourné en noir et blanc, et ce pour de très bonnes raisons. Le réalisateur explique : « Le noir et blanc fait partie intégrante de l'histoire, de son identité et de son émotion, et cela a toujours été très important. Le noir et blanc a quelque chose d'émouvant, un peu comme si c'était un personnage. Voir ce type d'animation en noir et blanc ajoute une certaine profondeur, et la manière dont les personnages et les objets entrent et sortent de l'ombre est très intéressante, elle contribue à raconter l'histoire. »

Le rendu final en 3D a ajouté un autre ingrédient important pour le style, l'atmosphère et l'aspect visuel du film. Tim Burton commente : « Les images sont très nettes et très claires en noir et blanc, et la 3D leur apporte une certaine profondeur inhabituelle et extraordinaire. L'animation image par image et la 3D donnent l'impression de vraiment rentrer dans le décor. On voit la texture des marionnettes. On voit des choses qu'on ne voit pas habituellement. C'est ce qui se rapproche le plus d'une véritable balade sur le tournage d'un film d'animation image par image. »

FRANKENWEENIE n'a en aucune manière fait appel à l'animation par ordinateur, mais les cinéastes ont utilisé la technologie informatique pour les effets visuels, comme par exemple quand il fallait donner de l'ampleur à un environnement. En tout, le film contient 1300 plans à effets visuels.

Il existait sans doute des moyens plus simples de réaliser ce film, mais selon Tim Burton, l'animation image par image était idéale pour FRANKENWEENIE. Il explique : « Il y a de la beauté dans ce type d'animation, et le fait de prendre un objet inanimé et de lui donner vie reflète complètement le thème de Frankenstein. L'animation image par image possède une énergie particulière, que vous n'obtiendrez jamais avec un autre format. »

La productrice Allison Abbate déclare : « L'animation image par image est très artisanale et très intime. Ce sont des caractéristiques qui la rendent parfaitement appropriée pour raconter cette histoire, parce que l'on sent le travail et le talent artistique de chacune des personnes qui ont travaillé sur chaque plan. »

Le producteur exécutif Don Hahn acquiesce : « Il n'y a pas meilleur vecteur que l'animation image par image pour transporter les spectateurs dans cette ville de New Holland, à l'intérieur de la maison de Victor Frankenstein et dans son grenier pour le voir travailler. Seul ce style d'animation peut offrir une telle dimension fantastique. La technique du stop-motion est vraiment formidable pour ce film, et bien sûr, c'est un art dans lequel Tim Burton est passé maître. »