



HAL
open science

Du mouvement sur la peau. Costumes et accessoires vestimentaires dans le cinéma d'animation en volume états-unien et britannique depuis le début des années 1990

Annelise Gavaille

► **To cite this version:**

Annelise Gavaille. Du mouvement sur la peau. Costumes et accessoires vestimentaires dans le cinéma d'animation en volume états-unien et britannique depuis le début des années 1990. Musique, muséologie et arts de la scène. Université de la Sorbonne nouvelle - Paris III, 2023. Français. NNT : 2023PA030113 . tel-04611789

HAL Id: tel-04611789

<https://theses.hal.science/tel-04611789>

Submitted on 14 Jun 2024

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Université Sorbonne Nouvelle
École doctorale 267 – Arts et Médias
EA 185 - Ircav

Thèse de doctorat
Études cinématographiques et audiovisuelles

Annelise Gavaille

**Du mouvement sur la peau :
costumes et accessoires vestimentaires
dans le cinéma d’animation en volume
états-unien et britannique
depuis le début des années 1990**

thèse dirigée par François Thomas

soutenue le 12 décembre 2023

Jury

Sébastien Denis, professeur à Paris 1 Panthéon Sorbonne

Réjane Hamus-Vallée, professeure à l’Université d’Évry Val d’Essonne

Kira Kitsopanidou, professeure à la Sorbonne Nouvelle

Priska Morrissey, maîtresse de conférences à Rennes 2

François Thomas, professeur à la Sorbonne Nouvelle

Résumé

Les longs métrages d'animation en volume, au même titre que les films interprétés par des actrices et acteurs, font l'objet d'une création costumière. Ces vêtements, endossés par des marionnettes de taille réduite, répondent à des enjeux inédits. Avec cette thèse, j'examine ces costumes et accessoires dans le cinéma états-unien et britannique contemporain au prisme d'une approche génétique et esthétique afin de mettre en évidence leur singularité et de replacer leur fabrication dans un contexte technologique charnière, l'arrivée des images de synthèse dans le paysage de l'animation. Pour ce faire, mon étude décrypte les étapes de la création costumière dans une vingtaine de longs métrages comme *L'Étrange Noël de monsieur Jack* (1993), *Chicken Run* (2000), *Coraline* (2009), *Anomalisa* (2015) ou *L'Île aux chiens* (2018) et met au jour les dynamiques collaboratives au sein de structures phares de l'animation en volume telles que Laika, Aardman ou Mackinnon & Saunders.

Ce premier état des lieux sur le costume d'animation en volume a pour principal objectif d'expliquer la place singulière et ambivalente prise par les habits et accessoires vestimentaires dans l'expérience cinématographique. Objet d'un jeu de piste minutieux et sensoriel pour le public, le costume de volume animé se fait autant l'allié d'une illusion dissimulée que la trace persistante d'un artifice à l'œuvre.

Mots-clés : costume, animation en volume, marionnette, genèse cinématographique, création collective

Abstract

Stop-motion feature films, like films performed by actors and actresses, require costume design. The garments worn by small-scaled puppets tackle unique challenges. In order to better understand these quite singular costumes and accessories in contemporary American and British cinema, this Ph.D explores the making of the films and adopt an aesthetic approach. It posits their creation within a technological turning point : the arrival of computer-generated images in animation. It unravels each step of the conception and craft of the costume in twenty-five feature films such as *The Nightmare Before Christmas* (1993), *Chicken Run* (2000), *Coraline* (2009), *Anomalisa* (2015) and *Isle of Dogs* (2018) and brings to light the collaborative dynamics within leading stop-motion companies such as Laika, Aardman and Mackinnon & Saunders.

The main aim of this first study on stop motion costumes is to explain the singular, ambivalent role played by garments and clothing accessories in the cinematic experience. As an object of a meticulous, sensory treasure hunt for the audience, the stop-motion costume is as much the ally of a concealed illusion as the persistent evidence of the sleight-of-hand at work.

Keywords : costume, stop motion, puppet, production history, collaborative art

Je dédie cette thèse à Francis Gavaille, mon oncle disparu,
auquel je dois une précieuse correspondance cinématographique.

Remerciements

Si cette recherche est le fruit d'un travail personnel enthousiaste, ce que vous lirez est nourri des conseils, des aides et du soutien indéfectible de nombreuses personnes. J'espère que mes remerciements illustreront avec justesse la gratitude que j'éprouve à leur égard.

Toujours disponible pour répondre à mes interrogations et dissiper mes doutes, François Thomas m'a offert quantité de conseils avisés. Je le remercie pour son travail d'accompagnement alliant bienveillance et rigueur.

Je tiens à remercier mon comité de suivi composé de Réjane Hamus-Vallée et Kira Kistopanidou. Leurs points de vue me furent précieux afin de consolider ma méthodologie et d'envisager avec davantage de sérénité mon travail de recherche.

Un grand merci également aux membres de ce jury, Sébastien Denis, Priska Morrissey et de nouveau Réjane Hamus-Vallée et Kira Kitsopanidou. Je leur suis redevable pour leur engagement et le temps qu'elles et ils accordent à l'examen de ce manuscrit.

L'écriture de cette thèse a profité de l'influence des chercheuses et chercheurs qui font vivre la Sorbonne Nouvelle. Mes pensées vont à Guillaume Soulez et Emmanuel Siety, qui ont assuré successivement la direction du laboratoire Ircav. Leurs efforts pour dynamiser la recherche en cinéma contribuent à un climat de recherche riche et stimulant. En parallèle, je remercie les initiatives de Raphaëlle Moine, directrice de l'école doctorale Arts et Médias, qui ont favorisé le dialogue entre les doctorantes et doctorants. Je dois à Antoine Gaudin mes premiers pas dans la recherche durant mon master et m'estime chanceuse d'avoir pu bénéficier de son encadrement.

Toutes les informations retranscrites dans cette étude proviennent des témoignages généreux de nombreuses professionnelles et professionnels. J'espère pouvoir contribuer à la reconnaissance du savoir-faire de Kate Anderson, Thiago Calçado, Anna Deschamps, Andy Gent, Maggie Haden, Paul Harrod, Félicie Haymoz, Ian Mackinnon, Tristan Oliver, Victoria Rose, Annika Schindler, Mizuho Sato, Peter Sorg, Jason Stalman, Amanda Thomas, Shannon Tindle et Alexandra Walker, qui m'ont offert leur temps, partagé leurs points de vue et accordé leur confiance. J'ai aussi bénéficié de conversations avec Rosalie Benevello, Céline Brengou, Syma Kahil, Iris Leterrier et Julia Voytova, qui m'ont permis d'acquérir une meilleure compréhension des enjeux de la création animée. Ces rencontres ont eu lieu grâce à l'intermédiaire de Maya Maximovitch et Delphine Maury.

La recherche documentaire menée pour cette thèse n'aurait jamais pu être complète sans l'aide de plusieurs structures. Les archivistes de la Bibliothèque du film à la Cinémathèque française, des archives nationales du BFI à Berkhamsted et de la bibliothèque du BFI Southbank à Londres m'ont permis d'accéder à des sources précieuses. Nigel Arthur et Sarah Law du BFI Special Collection m'ont réservé un accueil chaleureux et offert leur aide généreuse lors de ma visite des archives de Berkhamsted. Je remercie également Stella Nunes du musée de la Marionnette à Lisbonne de m'avoir fourni le catalogue de l'exposition « Tim Burton : The Animation Puppets ». Je tiens de nouveau à remercier Kate Anderson, Maggie Haden, Tristan Oliver et Mackinnon & Saunders pour les photographies précieuses qu'elles et ils m'ont communiquées.

J'ai eu la chance de trouver ma place au sein de groupes de réflexion qui ont aiguisé mes travaux sur le costume et l'animation : le programme de recherche « Création collective au cinéma » (Bérénice Bonhomme, Katalin Pór) et l'association Cin&Fil, cofondée avec Aure Lebreton, Guillaume Jaehnert et Myriam Fouillet. M'ont aussi apporté leurs concours André Lange, Samuel Kaczorowski et Pascal Vimenet.

Beaucoup d'agentes et d'agents administratifs, par leur engagement, nous garantissent les meilleures conditions possibles pour nous adonner à la recherche. Je songe en particulier au dévouement de Didier Mocq, qui nous accompagne avec patience dans nos démarches au sein de l'école doctorale. Plus qu'un agent de sécurité, Rachid Abdou est l'âme de la Maison de la Recherche. Veillant sur chaque doctorante et doctorant, sa générosité, sa sagesse et son humour sont des baumes pour nos esprits souvent en proie au doute.

Je suis assez chanceuse pour avoir connu de formidables compagnes et compagnons de périple. Mille paillettes et mêmes irrévérencieux à mes condisciples, Pierre-Antoine Bourquin, Tristan Dominguez, Olivia Guiragossian, Marie Grenon, Erwin Haye, Sacha Peluchon, Pauline Tucoulet et Héloïse Van Appelghem.

La Maison de la Recherche fut mon lieu de prédilection pendant toute la traversée de cette expérience intellectuelle. J'ai eu beaucoup de plaisir à y côtoyer Mathilde Abel, Anthony Blanc, Jeanne Boiteux, Matthieu Couteau, Cassandre Di Lauro, Tibka Fichot, Beatrice Fuga, Audrey Haensler, Melaine Harnay, Anissa Khamkham, Clémence Levêque, Daniel Meharg, Juliette Pezairé, Lauriane Simon, Johan Schollaert, Ana Valenzuela et Apolline Weibel.

De nombreuses amies et amis m'ont soutenue au cours de ces cinq années : Aline Abauzit, Maya Abdelwahab, Eve Ben Haïm, Marlène Beltran, Ju Bernard Martinez, Maéva Boulier, Florent Carrier, Arnaud Chaniac, Maxime Chiappini, Marylou Dufournet, Emeline Faure, Arthur Fouqueau, Camille Fuzier, Marine Gibert, Léa Guillouard, Sandra Hamiche, María Hermelin, Lorène Jacoud, Julie Lagarde, Blandine Machabert, Eva Mignot, Charline Minari, Bethany Millar-Powell, Simon Messelot, Adèle Revert, Oriane Sidre, Camille Siener, Ariane Simon, Florent Veniere et les feues Isba et Douchka.

En plus de bénéficier des relectures méticuleuses de François Thomas, j'ai profité du regard attentif de Ju Bernard Martinez, Sylvie Gavaille et Marine Gibert. Merci de nouveau à Marlène Beltran, pour ses traductions de l'allemand, et à Bethany Millar-Powell, pour ses corrections de l'anglais.

Mes parents, Sylvie et Bernard Gavaille, m'ont toujours soutenue et comprise dans mes choix d'orientation. Cette thèse doit à chacune de mes sœurs et chacun de mes frères, Maud Gavaille Simonin, Maxime Gavaille, Nicolas Gavaille et Magalie Thierry Ramel. Je suis heureuse d'avoir pu faire honneur, à travers mon sujet de thèse, aux anciennes professions de couturières de mes grands-mères et aux métiers d'artisanat de mes grands-pères.

Mon plus grand soutien, je le trouve en Louis Zolla, mon compagnon et meilleur ami. Sa douceur et son honnêteté m'ont aidée à tenir bon maintes et maintes fois.

Introduction

Une mariée défunte à la peau bleutée fait danser son voile translucide à la pâle lueur de la lune, une jeune fille excentrique contemple avec ravissement son pull constellé où scintillent des fils d'argent, ne voyant pas encore le piège qui se referme sur elle, un petit garçon cherche dans une des multiples poches de sa combinaison métallisée un biscuit à offrir à son compagnon canin. Ces scènes – tant d'autres auraient pu être citées – prouvent chacune à leur manière que les costumes participent à l'identité visuelle du film, au déroulement de son intrigue et peuvent marquer durablement le public. Leur particularité est d'être tirées de films d'animation en volume états-unienno-britanniques, dans l'ordre *Les Noces funèbres* (2005) de Tim Burton et Mike Johnson, *Coraline* (2009) de Henry Selick et *L'Île aux chiens* (2019) de Wes Anderson. Malgré cela, la réalité des tenues décrites se rapproche beaucoup plus de ce que les comédiennes et comédiens portent dans le cinéma en prises de vues réelles continues que des habits visibles dans les autres cinémas d'animation : ils accrochent la lumière, la reflètent, l'absorbent du fait de leur matière concrète et tangible. Les figurines d'animation n'enfilent pas des tenues de gouache délimitées par un simple trait d'encre ni n'endossent des étoffes numériques : elles se parent de vêtements bien réels, cousus ou modelés à la main, qui finiront sur des plateaux de cinéma, réchauffés par la lumière des projecteurs.

L'animation en volume se caractérise par l'utilisation d'objets qui existent bel et bien. Palpables, ils n'en sont pas moins inertes et nécessitent l'utilisation de la technique image par image pour se mouvoir à l'écran. Les animatrices et animateurs leur insufflent la vie en les manipulant et en les figeant dans des postures particulières pour ensuite les photographier. Ce processus se répète jusqu'à ce que toutes les phases de l'action ou de la transformation souhaitée soient enregistrées. Les images obtenues, collées bout à bout

et mises en défilement, produisent l'illusion d'un mouvement autonome ou d'une évolution spontanée, indépendants d'une présence humaine. Cette étape nécessite une grande préparation, que ce soit pour les marionnettes qui incarnent leurs personnages ou pour leurs costumes. La fabrication concrète de costumes requiert un savoir-faire et des techniques spécifiques qui sont souvent le fait d'un réseau de collaboration dense et complexe. Mettre au point une panoplie vestimentaire pour un film d'animation en volume suppose une dépense de moyens matériels et humains importante.

Cette thèse a pour but de clarifier ce processus de création et d'en détailler ces caractéristiques dans le cadre de la production états-unienne et britannique à partir des années 1990.

Choix terminologiques

Avant d'aller plus avant dans ma réflexion, quelques rappels terminologiques sont nécessaires pour préciser mes choix et revenir sur la délimitation de cet objet d'étude. Tandis que ce type de cinéma d'animation résiste à une appellation claire et consensuelle, m'obligeant à trancher, le costume forme un ensemble poreux auquel se greffent des éléments inattendus.

Nommer les films créés avec des figurines animées image par image

Les termes utilisés pour qualifier la frange d'animation choisie pour cette étude, c'est-à-dire le cinéma qui met en scène des figurines articulées dans des décors concrets, sont nombreux. C'est sur ce constat que commence d'ailleurs l'ouvrage de Xavier Kawa-Topor et Philippe Moins qui lui est consacré¹, spécifiant à l'occasion que ce vocable a évolué au gré des innovations techniques. Des décennies d'évolutions voient émerger plusieurs expressions dont les significations respectives ne se recoupent pas exactement et orientent déjà le regard sur la production désignée.

Parmi les appellations employées, la plus courante de nos jours et la plus connue du grand public emprunte à l'anglais : le stop-motion, mis volontiers au féminin². Elle

¹ Xavier Kawa-Topor et Philippe Moins, *Stop-motion : un autre cinéma d'animation*, Capricci, Bordeaux, p. 7.

² *Ibid.*

définit d'emblée un type d'animation par la technique image par image qu'elle utilise. Derrière l'avantage de sa popularité se cache une confusion possible, car ce terme parapluie ne désigne pas exclusivement l'animation de figurines articulées. Elle englobe aussi l'animation en papier découpé ou la pixilation³. En outre, le principe même d'obtenir un mouvement image par image, autrement dit de donner l'illusion d'un geste par la combinaison de poses enregistrées séparément, se retrouve en réalité dans la totalité des œuvres d'animation⁴. Un autre argument, avancé par le réalisateur et animateur britannique Barry Purves, montre le caractère impropre du terme. Selon lui, aucun mouvement n'est créé⁵. Les mouvements perçus à l'écran par le public n'ont pas lieu sur les photographies, qui montrent une réalité figée, mais entre ces mêmes images. Le geste observé dans le film n'existe qu'au moment du défilement des images : l'animatrice ou l'animateur n'arrête pas une série d'actions en différents instantanés, elle ou il positionne les objets à animer de différentes manières en ayant à l'esprit l'effet obtenu par leur future juxtaposition. Ainsi, Purves préfère se qualifier d'animateur de marionnette, plutôt qu'animateur de stop-motion. Pour ces raisons, je préfère éviter d'employer ce terme dans cette étude, bien qu'il soit le plus simple pour se faire comprendre du plus large public.

Une expression similaire au stop-motion est parfois utilisée, plutôt sur le territoire britannique, celle de *stop-frame*. Si elle contient aussi l'idée de la technique image par image, elle diffère en ce qu'elle définit son objet non par le mouvement, mais par l'unité première de l'animation en question, l'image. De même, son usage concerne plutôt les œuvres où des marionnettes endossent le rôle des personnages, mais la confusion reste possible.

Par souci de précision, des appellations ont été inventées pour désigner un champ plus restreint du cinéma d'animation, et même du cinéma d'animation qui m'intéresse ici en particulier. La *claymation*, comme le laisse supposer sa contraction des mots *clay* (glaise) et *animation*, désigne les créations où les personnages et les décors sont essentiellement obtenus à partir d'argile, de pâte à modeler ou d'autres matières malléables de cet ordre. L'expression *clay animation* apparaît vers 1916⁶ et acquiert par la suite sa contraction aux États-Unis, territoire où ce type de production s'est beaucoup

³ La pixilation est une technique d'animation qui consiste à animer image par image des actrices et acteurs ainsi que des objets.

⁴ *Ibid.*

⁵ Barry J. C. Purves, *Stop Motion : Passion, Process and Performance*, Focal Press, Oxford, 2008, p. 9.

⁶ Xavier Kawa-Topor et Philippe Moins, *op. cit.*, p. 34.

développé dans les années 1970, après un regain d'intérêt créatif⁷. Le nom de Will Vinton, animateur et créateur du Will Vinton Studio fondé à Portland, dans l'Oregon, lui est associé : il comptait parmi ses plus fervents défenseurs et se posait comme une de ses figures de proue.

À côté de ces termes empruntés à l'anglais, des appellations tissent un lien plus fort avec l'élément animé phare de ces films : la figurine articulée. De loin, cela représente un avantage certain pour mon étude, car l'intégralité des personnages dans les films étudiés est incarnée par ces objets. Cependant, l'expression « film de marionnettes » dessine un rapprochement évident avec le théâtre de marionnettes. Ce parallèle atteint sa pleine pertinence quand il est employé au sujet de la production de l'Europe centrale et de l'Est. Dans cette aire géographique, l'histoire de l'animation avec des figurines articulées est intimement liée à la tradition du spectacle de marionnettes, notamment en République tchèque. Jiří Trnka, cinéaste tchèque, comptant parmi les figures les plus emblématiques du médium, intègre d'abord le milieu du théâtre de marionnettes avant de se tourner vers le cinéma en 1945.

Une telle filiation ne se retrouve pas dans le monde anglo-saxon, où cette tradition s'avère moins prégnante dans l'animation image par image. Elle renvoie davantage aux films où des marionnettes sont mises en mouvement en temps réel, avec des œuvres comme *Les Muppets, le film* (1979) réalisé par James Frawley ou *Dark Crystal* (1982) réalisé par Jim Henson et Frank Oz. C'est d'ailleurs ce type de production qu'évoque en anglais le terme *puppet film*.

Le corps miniature à animer apparaît également central derrière l'expression désuète « films de poupées animées » utilisée en Europe⁸. Force est de constater que la fabrication de costumes d'animation et celle d'habits pour poupée partagent des enjeux, l'échelle de confection en tête, ce qui a des conséquences sur les méthodes employées et sur la sélection des tissus. Néanmoins, si un rapprochement est possible, il concerne surtout les poupées de collection telles que les *ball-jointed dolls* : leur possession débouche généralement sur la création de costumes sur mesure et leur mise en scène devant un appareil photo. Leur succès au Japon s'accompagne d'une production de tissus adéquats, notamment à motifs, et de parutions celui de l'objet qui vient parer le corps sans que d'ouvrages pratiques consacrés à la création de vêtements miniatures, ce qui rend

⁷ *Ibid.*, p. 267.

⁸ *Ibid.*, p.73.

plus facile la recherche de matières premières pour les projets d'animation en volume⁹. Mais à notre époque et en Occident, le risque d'un tel emploi réside dans la confusion du cinéma qui nous intéresse avec le monde du jouet. L'animation reste liée à l'enfance dans l'imaginaire commun, malgré une production diversifiée composée d'œuvres également destinées à un public adulte, parfois en priorité ou en exclusivité. Réhabiliter ce terme s'annoncerait d'autant plus périlleux qu'il pourrait aussi pousser à ignorer la complexité technique des figurines d'animation qui répond aussi à d'autres logiques que celle des poupées. Dans une langue qui délimite nettement le domaine associé aux termes « marionnette » et « poupée », la précaution est de mise.

Enfin, l'« animation en volume » peut permettre de décrire l'ensemble qui nous intéresse. Ce terme s'attache plus à la matérialité des éléments animés et surtout à leur tridimensionnalité, ce qui permet de donner une indication sur les éléments placés face à la caméra, contrairement au terme *stop-motion* qui regroupe l'animation en papier découpé et l'animation de marionnettes. Une appellation proche, le « volume animé », a de son côté l'avantage de marquer une continuité avec d'autres désignations comme le dessin animé. Il est vrai qu'aujourd'hui le volume peut aussi bien désigner une réalité tangible que les créations en 3D numérique. Néanmoins, il semble que ces dernières sont plutôt associées à l'expression « images de synthèse » ou « animation 3D ».

Une imprécision terminologique semble peser sur le cinéma d'animation qui emploie des figurines articulées en guise de personnages. Pour cette thèse, j'ai choisi les termes d'« animation en volume », de « volume animé » et de « films de marionnettes ». Malgré les limites que j'ai pu identifier plus haut, je considère qu'ils ont l'avantage de poser la question du type d'objet filmé et de sa matérialité, ce qui me semble essentiel quand on doit traiter du costume. En toute logique, la question de la technique de l'image par image et de son incidence sur la conception et la fabrication des habits est elle aussi déterminante, néanmoins, à mon sens, de telles questions jaillissent et s'imposent de manière systématique dès qu'il s'agit de se pencher sur l'animation.

Les composantes du costume et ses frontières poreuses

De manière assez évidente, tous les habits portés par les personnages rentrent dans la catégorie du costume, que ce soient des éléments textiles, tricotés ou obtenus à partir

⁹ Entretien en visioconférence avec Mizuho Sato, cheffe costumière du studio français Komadoli, 5 novembre 2020.

de matières plus étrangères à nos garde-robes comme le silicone ou le latex. Le degré de sophistication de la tenue n'entre pas en ligne de compte : une simple étoffe enveloppant la silhouette n'est pas moins un costume qu'une toilette ouvragée. À ces composantes s'ajoutent des accessoires vestimentaires comme les lunettes, les bijoux ou les montres. Cette définition simple s'avère incomplète : d'autres éléments peuvent faire partie du costume, du fait moins de leur nature concrète que de leurs fonctions et potentialités dans le film. Les frontières du costume sont plus perméables qu'il n'y paraît au premier coup d'œil.

Dans les films d'animation en volume, les vêtements ne se trouvent pas seulement sur les corps des marionnettes, on les voit également dans les espaces où les personnages évoluent. Parfois, le public peut apercevoir dans un coin de l'écran une veste accrochée sur un porte-manteau, une chemise posée sur le dos d'une chaise, ou une tenue présentée sur un cintre. Ces objets semblent être davantage des éléments de décoration que les composantes d'une tenue. Toutefois, il est difficile d'en faire l'économie dans une étude sur le costume, car ces pièces d'habillement sont souvent identifiées comme appartenant à une des figures du film. L'apparence de la tenue dans le décor est donc liée à la construction des personnages. De plus, ces objets peuvent en un geste devenir partie intégrante du costume. Prenons le cas d'un protagoniste qui saisirait une casquette présente sur une étagère de sa chambre pour la porter. Le couvre-chef passe ainsi d'un statut à un autre. On pourrait donc intégrer tout habit pouvant être revêtu par les personnages dans l'acception du costume. Cela pose directement la question de leur fabrication : il conviendra de déterminer si ces objets font l'objet des mêmes manipulations et étapes de confection.

Le critère du port potentiel du vêtement nous conduit à considérer un autre cas de figure : celui de l'objet qui vient parer le corps sans que ce ne soit sa fonction initiale. Quand un élément est arraché du décor et détourné de son utilité première pour couvrir un corps, il acquiert le même statut qu'un vêtement. Dans *Les Noces funèbres*, une jeune femme voit son fiancé apparaître chez elle pour glisser sous ses yeux dans le monde des morts, accompagné d'une séduisante défunte. Elle se précipite alors dans la nuit pour demander de l'aide au pasteur de sa bourgade. Afin de se protéger de la pluie qui fait rage, elle a recouvert sa tête et sa robe d'un drap qu'elle porte en guise de cape. Si dans le monde diégétique cet élément n'est pas un habit, il le devient ici. Ainsi, aussi farfelu que

soit l'objet et original son port, il convient de l'intégrer au costume s'il est détourné de sa fonction pour être porté et d'interroger sa confection.

Il en va de même pour les accessoires de jeu sous certaines conditions. La question du port est un critère *sine qua non*, mais cela ne suffit pas pour qu'ils fassent partie du costume. Si l'accessoire couvre une partie du corps et modifie nettement l'apparence du personnage, notamment sa silhouette, il peut être facilement considéré au même titre qu'un habit. Un élément plus menu s'envisage davantage comme un accessoire indépendant de la tenue, c'est le cas d'une cigarette, d'une arme blanche, d'un appareil photo ou d'une sucette. Son intégration au costume doit s'expliquer par un lien fort avec sa porteuse ou son porteur. Le héros de *Kubo et l'armure magique* (2016) ne se sépare jamais de son shamisen. Il ne s'agit pas d'un simple instrument de musique dans l'œuvre : grâce à lui, le jeune garçon arrive à donner vie à des papiers pour origami. En outre, au cours de l'intrigue, les cordes du luth japonais finissent par représenter la famille qu'il forme avec ses parents disparus. Son importance dans l'histoire et le fait que Kubo le porte constamment sur son dos font qu'il contribue à sa tenue au même titre que sa veste de kimono. Ce n'aurait pas été le cas si le personnage n'interagissait que ponctuellement avec l'instrument. Se dessine alors un autre critère crucial pour déterminer si un élément s'apparente au costume : sa participation à la construction du personnage et de son apparence.

En dehors de la tenue et des accessoires, le maquillage, la coiffure et la pilosité faciale sont volontiers placés sous la dénomination de costume. Une crête iroquoise complétera la panoplie stéréotypée d'un punk au Perfecto en cuir noir et au jean déchiré tandis qu'un rouge à lèvres pourra rappeler la couleur d'un bracelet ornant un poignet. En parallèle, moustaches, barbes et favoris dénotent souvent un style particulier, un âge ou la mode d'une époque. En toute logique, il est donc impossible de détacher complètement ces aspects du costume tant leur aspect dialogue directement avec les autres éléments qui parent le corps.

Aussi, la question de la pilosité invite à se pencher sur le pelage des animaux et sa potentielle appartenance au costume. Certes, les fourrures et leur apparence semblent naturellement appartenir au corps des bêtes, mais la manière dont ils sont conçus et stylisés dans les films de marionnettes invite parfois à interroger leur statut. La robe de certains êtres apparaît bien comme un simple amas de poils, ce qui ne suggère aucune préoccupation en dehors de l'adéquation avec le modèle existant dans la nature ou dans

les contes : je ne m'attarde pas sur ces cas de figure, bien qu'il y ait de quoi disserter sur la couleur de la robe, sa longueur, sa tenue sur le corps ou ses mouvements. En revanche, je prends en considération les pelages qui cultivent un mimétisme avec des vêtements humains. On peut penser à cet égard aux longs poils de la cheffe Yéti dans *Monsieur Link* (2019) réalisé par Chris Butler : leur design fait l'effet d'une large toge blanche.

Enfin, il me semble primordial de rappeler que le costume ne se limite pas à sa dimension visuelle : sa présence est également auditive. Parfois, des froissements se font entendre, un pan d'étoffe crisse, une manche frémit au vent. Ces bruits se font parfois discrets, mais permettent de donner davantage de matérialité à ce qui paraît à l'écran et peuvent accentuer un geste, diriger l'attention du public vers des éléments particuliers. Dans le cas des films de marionnettes, les sons ne sont pas enregistrés avec les images, mais obtenus par des bruitages et ajoutés au film pendant la phase de postproduction. Leur création offre la possibilité d'utiliser des matières diverses et de travailler autrement la texture des vêtements, des chevelures et des accessoires. Je considère que cette dimension sonore doit être appréciée dès lors qu'elle complète les informations et sensations transmises par les aspects visibles du costume.

Présentation du corpus

Mon corpus d'étude comprend vingt-quatre longs métrages de 1993 à 2019. *L'Étrange Noël de monsieur Jack* (1993) réalisé par Henry Selick sur une idée originale de son producteur Tim Burton fait figure d'œuvre fondatrice dans le renouveau de l'animation en volume. C'est pourquoi il me semble être un bon point de départ. L'image de son héros, squelette longiligne dans son costume noir à fines rayures, reste imprimée dans l'imaginaire de nombreuses personnes, dont évidemment des amatrices et amateurs d'animation. Le film est un succès critique et public, après lequel Selick et Burton tracent chacun de leur côté leur sillon dans le monde du film de marionnettes. Burton se détourne par deux fois du cinéma en prises de vues réelles continues au profit de l'animation en volume : en 2005 pour *Les Noces funèbres* qu'il coréalise avec Mike Johnson, déjà présent en tant qu'animateur sur *L'Étrange Noël de monsieur Jack*, et en 2012 pour *Frankenweenie*, remake de son court métrage de 1984 où Sparky, le chien du jeune protagoniste, était alors en chair et en os. De son côté, Selick adapte Roald Dahl avec

James et la pêche géante en 1996 puis collabore avec le studio orégonais Laika pour réaliser son premier long métrage en volume, *Coraline*, en 2009.

À partir de cette date, Laika devient un des acteurs majeurs du film de marionnettes en sortant d'autres œuvres à intervalles réguliers. En 2012, il sort *L'Étrange Pouvoir de Norman* réalisé par Sam Fell et Chris Butler, film à l'esthétique déséquilibrée qui concorde avec le malaise adolescent du protagoniste et de son pouvoir surnaturel. Vient ensuite *Les Boxtrolls* (2014) réalisé par Graham Annable et Anthony Stacchi, œuvre à mi-chemin entre le conte et le roman dickensien. Le P-DG de Laika, Travis Knight, qui avait déjà pris part à l'animation des films, devient réalisateur avec *Kubo et l'armure magique* (2016). Avec *Monsieur Link* (2019) réalisé par Chris Butler, Laika poursuit son projet d'être le fer de lance de cette frange de l'animation.

En parallèle, un autre studio investit le champ du long métrage en volume de l'autre côté de l'Atlantique : Aardman, fondé par Peter Lord et David Sproxton, se lance à l'assaut des grands écrans en 2000 avec *Chicken Run*, réalisé par Lord et Nick Park. Sort ensuite en salles *Wallace et Gromit : le mystère du lapin-garou* (2005) réalisé par Park et Steve Box, premier long métrage mettant en scène les personnages créés par Park dès son arrivée au studio en 1985. La lancée continue avec *Les Pirates ! Bons à rien, mauvais en tout* (2012) réalisé par Lord et Jeff Newitt. En 2015, Shaun le mouton, personnage apparu dans le court métrage *Rasé de près* (1995) réalisé par Park et devenu ensuite le protagoniste de sa propre série, connaît lui aussi un passage au long avec *Shaun le mouton : le film* réalisé par Mark Burton et Richard Starzak. Puis, Park orchestre la création de *Cro Man* (2018), un film qui fait s'affronter l'âge de pierre et l'âge de bronze autour d'un ballon rond. Le studio remet le couvert avec son héros laineux et produit *Shaun le mouton, le film : la ferme contre-attaque* (2019) réalisé par Will Becher et Richard Phelan.

Une autre figure impose son nom dans le milieu de l'animation en volume : Wes Anderson. Ce réalisateur habitué à la prise de vues réelles avait déjà touché à cet univers pour *La Vie aquatique* (2003) dans lequel des effets spéciaux en volume avaient été dirigés par Henry Selick, mais c'est en 2009 qu'il y plonge véritablement avec la réalisation de son premier film de marionnettes, *Fantastic Mr. Fox*. Avec le même goût pour la sensualité que permettent les films de marionnettes, il réalise *L'Île aux chiens* en 2018.

Il n'est pas le seul réalisateur venu du cinéma d'actrices et d'acteurs à s'aventurer ainsi : Charlie Kaufman collabore avec Duke Johnson pour la réalisation d'*Anomalisa*

(2015), adaptation d'une pièce radiophonique qu'il a écrite sous le nom de Francis Fregoli en 2005. Dans ce film, les troubles psychologiques et intimes du personnage principal trouvent leur expression visuelle dans la répétition des mêmes masques d'animation sur les marionnettes, excepté pour celles de Michael et Lisa.

Plus intimistes et plus discrets, d'autres films indépendants rejoignent mon corpus : *Les Aventures secrètes de Tom Pouce* (1993) réalisé par Dave Borthwick, qui comporte aussi de la pixilation, et *Blood Tea and Red String* (2006) réalisé par Christiane Cegavske.

D'autres réalisations apparaissent sur grand écran pendant ces presque trois décennies. *Il était une fois Jésus* (1999), réalisé par Derek W. Hayes et Stanislas Sokolov, est un film religieux jouant sur le côté animiste de l'animation en volume. Du côté de la parodie, *Disaster ! The Movie* (2005), réalisé par Roy T. Wood, s'attache à railler les films catastrophe tout en cultivant un penchant pour les plaisanteries sexuelles, racistes et scatologiques avec un mauvais goût assumé. *Live Freaky ! Die Freaky !* (2006) de John Roecker a une brève sortie sur grands écrans. Réécriture lugubre et moralement ambivalente, l'œuvre revient sur la figure de Charles Manson et ses crimes. *Jackboots* (2010) d'Edward et Rory McHenry est aussi une révision : le long métrage raconte ce qu'aurait été la Seconde Guerre mondiale si elle avait été remportée grâce aux Écossais. Enfin, avec *Hell and Back* (2015), Tom Gianas et Ross Shuman explorent la comédie américaine avec un humour potache et un tropisme prononcé pour le bas corporel.

Plusieurs figures émergent de ce corpus comme des personnalités importantes dans la création de costumes, les cheffes costumières en tête. Notons d'emblée Deborah Cook, qui dirige le département des costumes du studio Laika à partir de *Coraline*, ainsi que Maggie Hadden, qui a travaillé sur les deux films animés de Wes Anderson et les deux dernières réalisations en volume de Tim Burton.

Justification des bornes chronologiques

Le corpus d'étude présenté est un ensemble certes varié, mais ces films sont traversés par des interrogations similaires influencées par l'époque de leur sortie. Les années 1990 marquent un tournant dans l'animation en volume états-unienne et britannique. Des studios d'animation majeurs arrêtent leur production, laissant la place à

d'autres acteurs qui s'implantent, gagnent de l'importance et apportent une autre esthétique et d'autres méthodes.

Renouveau des actrices et acteurs états-uniens

Pour les États-Unis, la transformation du Will Vinton Studios en Laika annonce l'essoufflement de la *claymation* au bénéfice de l'emploi de marionnettes d'animation. Ce passage de relais s'articule autour d'une affaire judiciaire dont l'issue est à ce jour encore discutée dans le milieu de l'animation¹⁰. Cette décennie marque également la fin du studio Rankin/Bass, connu pour ses *Christmas specials*, programmes télévisuels longs à destination des enfants pendant les fêtes de fin d'année. Sa fermeture augure la fin d'une collaboration avec le milieu de l'animation japonaise qui était chargé de la fabrication des éléments à animer et d'une partie des décors. Les longs métrages étaient sporadiques avant les années 1990. Vinton ne s'était laissé tenter qu'une fois avec *Les Aventures de Mark Twain* (1985) et le faible succès de cette entreprise l'a empêché de réitérer l'expérience. Comptons aussi *Hansel & Gretel : An Opera Fantasy* (1954) de John Paul, premier long métrage en volume états-unien, et *I Go Pogo* (1980) réalisé par Marc Paul Chinoy.

L'Étrange Noël de monsieur Jack enclenche un renouveau paradoxal de la production : le succès de l'œuvre affirme la possibilité d'un long métrage d'animation en volume couronné de succès tout en détournant malicieusement l'univers enchanté des *specials* Rankin/Bass et en empruntant à l'animation européenne son attrait pour les figurines articulées.

Évolution du paysage britannique

De l'autre côté de l'océan, l'animation en volume n'est pas investie du côté du cinéma, ce qui fait qu'il n'y a pas de film de marionnettes sur grand écran avant les années 1990. Le studio Cosgrove Hall Productions, anciennement appelé Stop Frame Productions, explore l'animation en volume dès les années 1970, mais dans le domaine télévisuel. La structure produit notamment le téléfilm *Le Vent dans les saules* (1983), ensuite décliné en série, et *World of the Flying Ship* (1990). Ian Mackinnon et Peter Saunders se rencontrent au sein de ce studio où ils travaillent notamment sur les deux

¹⁰ Le documentaire *Claydreams* (2021) réalisé par Marq Evans revient sur la trajectoire de Vinton et aborde cet épisode sensible en prenant parti de façon manifeste.

téléfilms¹¹. Ensemble, ils fondent l'atelier de fabrication de marionnettes d'animation Mackinnon & Saunders au début des années 1990. Le fait que cette structure participe à la création de nombreux longs métrages d'animation états-uniens comme *Coraline* et *Frankenweenie* participe à rendre la date importante pour notre étude.

En parallèle, le studio Aardman, fondé dans les années 1970 par Peter Lord et David Sproxton, gagne de l'importance alors que l'animation en volume vit un essoufflement temporaire sur le territoire britannique. La structure tire son épingle du jeu sous l'influence de Nick Park. Ce dernier travaille de manière épisodique chez Aardman, tandis qu'il finit ses études à la National Film and Television School de Beaconsfield, puis il rejoint le studio à temps plein en 1985¹². Il y prépare son film de fin d'études, *Une grande excursion* (1989), œuvre pour laquelle il crée Wallace et Gromit. Le film dépasse son ambition initiale : l'inventeur lunaire et son compagnon canin pragmatique s'acheminent déjà vers la popularité qu'on leur connaît lorsque le film est nommé aux Oscars dans la catégorie du meilleur court métrage d'animation en 1990. L'œuvre se fait coiffer au poteau par *Creature Comforts*, autre production Aardman créée par Park. Ce double succès explique l'importance et l'influence grandissantes de Park dans les années 1990. Son esthétique tout en douceur modelée et son humour aussi absurde que chaleureux participent au renouveau de l'identité du studio. Il n'est pas anodin, finalement, que le premier long métrage Aardman, *Chicken Run*, soit coréalisé par Park et Lord.

La concurrence émergente de la 3D de synthèse

Un autre aspect affecte la création de films de marionnettes : l'émergence croissante des images de synthèse dans l'animation. Son développement intensif dans les années 1980 gagne peu à peu le monde du cinéma d'animation pour s'y installer véritablement au cours des années 1990. D'abord utilisés ponctuellement pour des scènes ciblées, les avantages du numérique et ses possibilités offertes incitent les professionnelles et professionnels de l'animation à se tourner vers les ordinateurs. Le succès de certaines entreprises, dont *Toy Story* (1995) réalisé par John Lasseter, premier long métrage entièrement créé en images de synthèse, accentue ce mouvement. En une

¹¹ Présentation de l'histoire de la structure sur le site officiel de l'atelier.
<https://www.mackinnonandsaunders.com/company-history>

¹² Peter Lord et David Sproxton, avec David Gritten, *Aardman : An Epic Journey Taken One Frame at a Time. An Autobiography*, Simon & Schuster, Londres, 2018, p. 100.

dizaine d'années, la 3D numérique progresse et devient le standard de l'animation, avec le studio états-unien Pixar en figure de proue.

L'attrait du numérique réside principalement dans sa capacité à créer des environnements et des personnages animables en volume et réalistes. La tridimensionnalité et la marque du réel, deux caractéristiques du film de marionnettes, n'apparaissent donc plus à première vue comme des éléments distinctifs. Aussi, l'utilisation d'ordinateurs facilite certaines étapes de l'animation et de sa préparation. Les images de synthèse ne relèvent pas de l'animation directe contrairement aux films de marionnettes : les scènes enregistrées et simulées peuvent être modifiées aisément après coup. En outre, les productions en 3D nécessitent moins de place et moins de matériaux. Ces avantages semblent les rendre plus attractifs que les projets en animation traditionnelle¹³.

Pourtant, plus de vingt-cinq ans après la sortie en salles de *Toy Story*, s'il est indéniable que les studios d'animation spécialisés dans l'image de synthèse comme Pixar et Dreamworks jouissent d'une place de choix dans le paysage de l'animation, l'animation en volume existe toujours bel et bien. Aux États-Unis et au Royaume-Uni, le nombre de longs métrages sortis en salle va croissant dans les années 1990 et la tendance s'accroît encore plus franchement dans les années 2000 et 2010. Les raisons possibles de cette persistance méritent d'être abordées, car cette situation aurait pu être l'occasion d'une rude concurrence. Il n'est donc en aucun cas évident que l'animation en volume ait fleuri et creusé son sillon alors que la 3D de synthèse installait son hégémonie. J'aurai l'occasion au cours de cette thèse de revenir sur cette tension qui a des conséquences sur l'approche des productions et sur la confection des costumes.

Justification de l'aire géographique

Mon corpus d'étude fait se rejoindre des œuvres qui appartiennent aux territoires états-unien et britannique. La langue n'est pas la raison de ce rapprochement, auquel cas j'aurais également considéré d'y joindre les filmographies australienne, irlandaise et canadienne. L'évolution de la production dans ces deux pays entre en résonance sur la

¹³ Ken A. Priebe, *The Art of Stop-Motion*, Thomson Course Technology, Boston, Mass., 2007, p. xv ; Philippe Moins, « Marionnettes animées, d'ici et d'ailleurs », dans Centre de la marionnette de la communauté française de Belgique, *La Marionnette et le Film d'animation : recueil des actes du colloque autour de la marionnette dans le film d'animation*, Lansman, Carnière-Morlanwelz (Belgique), 2010, p. 19.

période choisie. Comme j'ai pu le montrer plus haut, l'histoire de l'animation en volume états-unienne connaît une véritable rupture à la charnière des années 1980 et 1990, ce qui conduit à un renouveau esthétique. À partir de ce moment, la production privilégie l'utilisation de marionnettes d'animation et emploie des techniques plus proches de ce qui se fait déjà au Royaume-Uni. À partir de ce moment, de nombreuses collaborations voient le jour entre les deux pays. Celles-ci sont de natures diverses.

Il est habituel d'accorder sa nationalité à un film en fonction du lieu d'origine de la production. Dans ce cadre, peu de films du corpus apparaissent comme binationaux. Cela concerne surtout Aardman qui a bénéficié pour *Chicken Run* et *Wallace et Gromit : le mystère du lapin-garou* de l'aide du studio Dreamworks et pour *Les Pirates ! Bons à rien, mauvais en tout* du soutien de la branche animation de Sony. L'affaire se complique si on prend en considération la nationalité des professionnelles et professionnels impliqués dans les projets. Chez Laika, *L'Étrange Pouvoir de Norman* a été coréalisé par Chris Butler et Sam Fell, deux Britanniques. Butler réitère d'ailleurs l'expérience en orchestrant la création de *Monsieur Link*. Du côté des costumes, beaucoup de collaboratrices engagées sur des longs métrages états-uniens sont d'origine britannique. C'est le cas notamment de Deborah Cook, créatrice des costumes au sein du studio Laika depuis *Coraline*, et de Maggie Haden, qui a travaillé au sein du département des costumes pour *Les Noces funèbres*, *Frankenweenie*, *Fantastic Mr. Fox* et *L'Île aux chiens*. Toutes deux ont suivi un cursus artistique en Angleterre. Si l'implication de Cook relève de l'émigration à la suite d'une offre d'emploi, celle de Haden s'explique par le tournage des films cités dans les locaux du 3 Mills Studio à Londres et par la participation active d'ateliers britanniques sur place. Parmi ces derniers, on trouve notamment Mackinnon & Saunders. L'animation en volume avec des figurines articulées ne jouissait d'aucune tradition véritable aux États-Unis en dehors de Rankin/Bass, l'ironie résidant dans le fait que la fabrication des marionnettes et de leurs accessoires était dévolue à leurs partenaires japonais. Le Royaume-Uni, lui, est un terrain beaucoup plus accueillant pour les projets de films de marionnettes du fait du succès rencontré par Cosgrove Hall Productions et du climat bénéfique à l'animation qui découle des politiques télévisuelles de Channel 4¹⁴.

Il faut aussi prendre conscience de la taille réduite du monde professionnel de l'animation en volume et de ses conséquences : beaucoup de spécialistes se retrouvent d'un projet sur l'autre, ce qui se remarque notamment aux génériques des longs métrages

¹⁴ Xavier Kawa-Topor et Philippe Moins, *op. cit.*, p. 283.

du corpus. Les industries états-unienne et britannique sont donc marquées par une circulation des talents qui inclut le département des marionnettes et plus particulièrement celui des costumes. Séparer ces deux productions ne pourrait se faire qu'en omettant une partie importante de l'organisation du travail. Or, cette thèse souhaite aussi apporter un éclairage sur la manière dont les différentes professionnelles et professionnels¹⁵ collaborent et leur manière de s'investir sur les projets.

L'aire géographique choisie s'explique aussi par la surreprésentation des États-Unis et du Royaume-Uni dans la production de longs métrages en volume. Pour l'époque ciblée, ces territoires sont les plus dynamiques à cet égard. À titre de comparaison, la France, qui n'est pas en reste dans la production de créations image par image, investit beaucoup plus le champ des courts métrages et de la télévision grâce à des studios comme Folimage ou Vivement Lundi. Les projets de long métrage y sont plus rares sur cette période.

État de la recherche

Le costume est un objet qui a commencé à être exploré davantage par la recherche depuis les années 2000. Son traitement apparaît dans un premier temps aux États-Unis et au Royaume-Uni. Des personnalités comme Deborah Nadoolman Landis, cheffe costumière états-unienne et présidente de la Costume Designer Guild, ont un rôle important dans sa légitimation et sa visibilité en tant que sujet de réflexion grâce à l'organisation d'événements¹⁶ ou l'écriture d'ouvrages¹⁷. Les études sur le costume interrogent la place de celui-ci dans le processus créatif du film : la manière dont il participe à la dimension esthétique d'une œuvre ou la manière dont il est source

¹⁵ Afin de mettre en évidence la part des femmes dans la création collective, je me suis donnée pour règle de donner systématiquement les variantes féminines et masculines pour chaque mention de métier. Cette précaution me semblait d'autant plus justifiée que les femmes sont nettement plus nombreuses que les hommes au sein des départements costumes. J'ai aussi employé l'accord de proximité pour insister sur leur présence et simplifier la lecture. Ces choix comportent des limites : ils tendent à invisibiliser les personnes non binaires. Aucune des informations récoltées ne confirme leur présence dans les différentes équipes, j'invite toutefois les lectrices et lecteurs à considérer cette possibilité.

¹⁶ Deborah Nadoolman Landis a organisé l'exposition *50 Designers, 50 Costumes : Concept to Character* en collaboration avec l'Académie des arts et des sciences du cinéma en 2004 en Californie.

¹⁷ Deborah Nadoolman Landis, *Costume Design*, Lewes, coll. « Film Craft », East Sussex, 2012, 192 p. ; Deborah Nadoolman Landis, *Hollywood Costume : Exhibition, London, Victoria & Albert Museum, 20 October 2012 – 27 January 2013*, Victoria and Albert Museum, Londres, 2012, 310 p. ; Deborah Nadoolman Landis, *Dressed : A Century of Hollywood Costume Design*, Collins, New York, 2007, 566 p. ; Deborah Nadoolman Landis, *Screencraft : Costume Design*, Focal Press, Waltham, Mass., 2003, 176 p.

d'informations pour le public, notamment au sujet de l'identification des personnages. Ces réflexions peuvent rejoindre des questions de représentations. C'est le cas de Stella Bruzzi qui s'attache principalement au genre et à la charge érotique des costumes dans son ouvrage *Undressing Cinema. Clothing and Identity in the Movies*¹⁸. On s'intéresse également à l'influence réciproque des habitudes vestimentaires dans un pays et des costumes de cinéma. C'est le cas de Madeleine Delpierre, Marianne de Fleury et Dominique Lebrun qui s'attèlent à une étude dans le cadre d'une exposition sur le costume dans le cinéma français¹⁹. Dans la plupart des cas, il s'agit également de se focaliser sur une production cinématographique en particulier et d'interroger la place accordée au costume. Des ouvrages proposent par exemple de se pencher sur le costume dans le contexte du cinéma d'horreur ou de la production bollywoodienne. Il n'existe cependant aucune recherche sur le costume dans le film d'animation en volume. À ma connaissance, seule Lauren Boumaroun aborde ce type de fabrication dans un article scientifique²⁰. Celui-ci porte sur les particularités de la création costumière dans l'animation, interrogeant notamment les trajectoires des collaboratrices et collaborateurs ainsi que leurs fonctions et leurs environnements de travail. Boumaroun s'appuie sur l'expérience de deux professionnelles, Kat Shea, créatrice de costumes et illustratrice de la série *Archer* (depuis 2009), et Margaret Helen Meyer, cocréatrice de costumes et costumière de *Coraline*.

Au demeurant, relativement peu d'études ont été menées sur le cinéma d'animation en volume. La majorité d'entre elles propose de décrypter les procédés techniques de l'image par image ou de retracer son histoire en s'attardant sur telle ou telle production nationale. Elles tendent plutôt à être généralistes. Bref, le processus créatif que suppose l'élaboration de tenues pour l'animation en volume n'est guère traité dans le domaine universitaire malgré l'existence de nombreux documents filmés promotionnels et suppléments DVD qui apportent des révélations à cet égard. Se pencher sur la fabrication des costumes et accessoires dans le cadre de l'animation en volume permet d'aborder des questions essentielles au sujet du cinéma telles que la place des techniciennes et techniciens au sein de la création cinématographique ou l'ontologie du médium. Aussi, si

¹⁸ Stella Bruzzi, *Undressing Cinema. Clothing and Identity in the Movies*, Routledge, New York, 1997, 226 p.

¹⁹ Madeleine Delpierre, Marianne de Fleury et Dominique Lebrun, *L'Élégance française au cinéma : musée de la Mode et du Costume*, Paris-Musées, Paris, 1988.

²⁰ Lauren Boumaroun, « Costume Designer/Everything : Hybridized Identities in Animation Production », *Framework : The Journal of Cinema & Media*, vol. 59, n° 1, printemps 2018, p. 7-31.

la place de cette technique d'animation est interrogée aujourd'hui, à l'ère du numérique et de l'hégémonie de l'animation 3D, le costume n'a pas été pris en compte en tant qu'élément révélateur des enjeux et des stratégies de distinction mises en place par les studios. Enfin, mener une réflexion sur l'habillement dans des films d'animation en volume est un moyen de révéler certains enjeux liés aux costumes et accessoires au cinéma et d'appréhender leur conception, leur fabrication et leur place lors du filmage avec un regard nouveau.

Étude de la conception du costume au prisme de l'artifice

Il semble que cette étude trouve sa pertinence dans sa capacité à offrir un regard neuf sur l'évolution de l'animation en volume états-unienne et britannique en parallèle avec l'émergence des productions animées en images de synthèse. Cet événement a bouleversé les enjeux esthétiques de la création de films de marionnette et interrogé leur actualité. Il n'est pas question d'opérer une réflexion comparative entre ces deux techniques d'animation par leur manière de créer et de mettre en scène le costume, mais plutôt de considérer comment le costume et les accessoires vestimentaires prennent une place particulière dans la rivalité supposée entre les deux types d'animation mentionnés.

Si les créateurs et créatrices se soucient de préserver l'illusion de vie, un des intérêts de l'utilisation de l'animation en volume, cette ambition est mise en concurrence avec une technologie numérique en progrès constant qui permet aux professionnelles et professionnels du milieu de donner des simulations du réel toujours plus poussées et plus convaincantes. Est-il alors question pour les spécialistes de l'animation en volume de persévérer dans la voie de l'illusion et de trouver de nouvelles façons d'atteindre un charme maîtrisé et indécélable ? Ou d'investir une autre caractéristique, plus singulière à ce cinéma d'animation ? À ces voies possibles qui se dessinent font écho deux positions antagonistes dans la création en volume : celle pour laquelle l'illusion est cruciale afin de préserver le bon suivi de l'intrigue et celle pour laquelle l'artifice est une composante essentielle, source d'une complicité particulière avec le public.

Dans cette apparente confrontation, le costume brouille les discours et partis pris. Sa fabrication est loin d'être anecdotique, au contraire, il s'agit d'un processus long et complexe qui implique la participation de nombreuses professionnelles et professionnels aux compétences variées. Aussi, le rôle des pièces vestimentaires dans l'illusion modèle

en grande partie la manière dont elles sont créées : la volonté d'obtenir une réalité plausible et cohérente à l'écran fixe les exigences de leur construction. Mais il n'est pas seulement question de contrôler les tenues pour qu'elles répondent à ces exigences au même titre que les autres éléments profilmiques : la façon dont elles sont conçues et utilisées invite à les penser en tant qu'instruments de prestidigitation. Une perruque ou un habit peut jouer un rôle déterminant pour asseoir les caractéristiques d'un univers semblable au nôtre.

Pour autant, le costume joue souvent avec l'artifice, que celui-ci soit diégétique ou concerne les arcanes de la création. Il trahit à demi-mot et se dévoile sans crier gare. Tant et si bien qu'il en devient un objet double, à la fois point d'orgue d'une illusion maîtresse et courroie vacillante d'un engrenage fragile. Mais c'est justement dans cet interstice que se cache la particularité de l'animation en volume : cette capacité à consolider sa magie grâce à ses propres failles.

Du cycle de vie du costume à son rôle dans l'illusion de vie de l'animation en volume

Ma thèse est organisée en cinq parties. J'aborderai tout d'abord le cycle de vie du costume pour détailler les diverses étapes nécessaires à sa fabrication. Cela sera l'occasion d'aborder les enjeux qui influencent la création costumière et d'identifier les différences de ces pièces vestimentaires et coiffures avec celles qu'on peut rencontrer dans les films en prises de vues réelles continues. L'occasion, aussi, de souligner les différents champs de compétences appliqués et les moyens mis en œuvre dans cette entreprise.

Je m'attacherai ensuite à l'organisation du travail autour de ces objets. Construire un costume de marionnette suppose de nombreuses professionnelles et professionnels et par conséquent de multiples collaborations. Il convient de mettre en avant la répartition des tâches, la structuration des équipes et les modes de communication entre les spécialistes. Cette réflexion conduira à des distinctions au sein du corpus d'étude et à revenir sur la place centrale de l'atelier Mackinnon & Saunders dans le paysage actuel de l'animation en volume.

La troisième partie détaillera les tensions et aubaines mises au jour par les avancées numériques. Ces innovations, touchant l'intégralité du champ de l'animation, conduisent à l'évolution des méthodes de travail et des choix esthétiques. J'essaierai alors de faire la part des choses au sujet de la persistance des méthodes traditionnelles mises en avant par les équipes de production : si la création artisanale et traditionnelle est valorisée par des discours sincères ou des stratégies de distinction, il reste important de nuancer l'importance qu'on lui accorde dans les faits.

La quatrième partie montrera en quoi le costume dans le volume animé propose d'identifier les personnages qui les portent d'une manière singulière en comparaison avec les autres formes de cinéma. Les contraintes liées à la technique amènent à créer des habits indissociables de l'identité des personnages et à faire de tout travestissement une gageure. Les textures sont au cœur de la construction du sens dans ces costumes.

Dans la dernière partie, je traiterai du rapport ambigu et trouble qu'entretient le costume avec l'illusion de vie à l'œuvre à l'écran. Instrument d'une tromperie consentie et révélateur de l'artifice, je propose d'approfondir son paradoxe pour démontrer en quoi il se fait vecteur de la magie, même quand il feint de mettre à nu les dessous de la création.

Ma réflexion part d'une approche génétique du costume pour évoluer vers un examen davantage esthétique quant à sa place dans l'économie de l'œuvre. Une telle progression me semble la plus à même de mettre en évidence la manière dont le contexte technologique et économique modèle la confection vestimentaire et, de ce fait, influe sur les formes données aux costumes. À l'inverse, mettre en lien le costume et la relation singulière que le volume animé entretient avec l'artifice offre des clés de compréhension bienvenues afin de mieux concevoir le traitement spécifique du costume selon les équipes de création.

Première partie :

**Le cycle de vie
d'un costume de marionnette**

La création d'un costume de marionnette ne déroge pas à la nature collective de toute création cinématographique. Sa conception mobilise déjà de nombreuses collaboratrices et collaborateurs. Quand vient le moment de la fabrication concrète, plusieurs professionnelles et professionnels spécialisés aux compétences variées s'appliquent à faire prendre forme aux garde-robes des personnages tout en tenant compte des enjeux spécifiques liés à la technique de l'image par image, comme l'échelle ou le besoin de rendre animable une partie des objets créés. Ces multiples apports perdurent jusqu'à la phase de l'animation, puis de la postproduction. Détailler les différentes étapes de création des habits et accessoires vestimentaires dans un ordre chronologique permet de donner une idée plus claire du réseau d'expertises qui se cache derrière les costumes et des diverses précautions observées dans leur création.

Chapitre 1 :

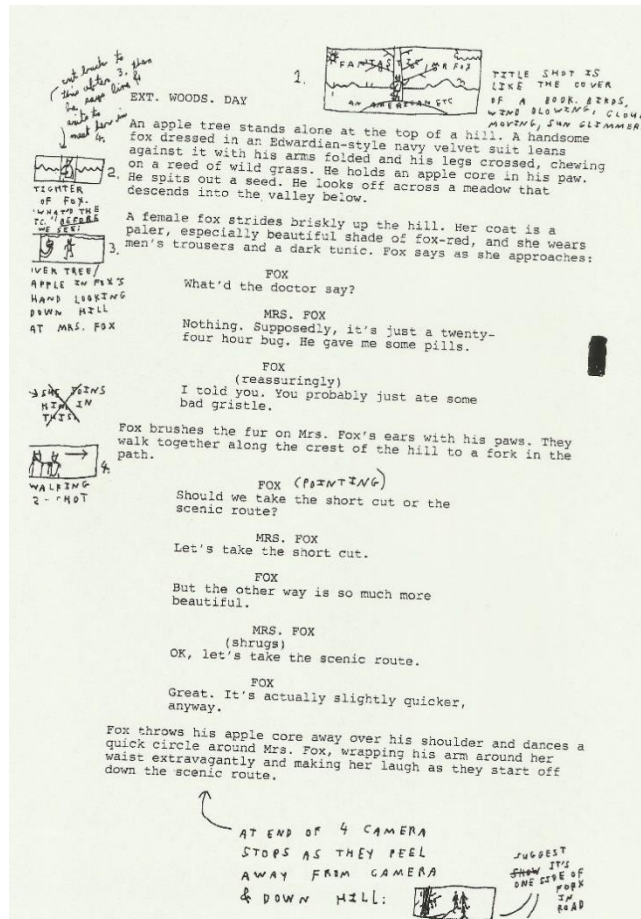
Les premières esquisses du costume

Avant même d'envisager la fabrication des vêtements, il faut établir une idée de ce à quoi ils devront ressembler. Le travail effectué dès la phase de développement d'un projet fixe d'emblée une base pour forger une idée plus définie de l'apparence des habits. Ainsi, la création visuelle des costumes prend racine dans les réflexions et choix préliminaires des réalisatrices et réalisateurs, scénaristes, *storyboarders* et directrices et directeurs artistiques.

1. L'intrigue comme matrice

Le costume naît dans un premier temps de l'histoire même de l'œuvre. Cela passe de manière conventionnelle par l'écriture. Dans un scénario, son autrice ou auteur peut mentionner, de manière plus ou moins approfondie, la façon dont les personnages sont vêtus. La première page d'une version du scénario de *Fantastic Mr. Fox*, coécrit par Anderson et Noah Baumbach, décrit un renard habillé à la mode édouardienne dans un costume en velours bleu marine et une renarde vêtue d'un pantalon masculin et d'une tunique sombre²¹ (ill. 1). Ces précisions s'avèrent quelque peu éloignées de la scène qui a été filmée : Mr. Fox y porte un costume deux-pièces en velours côtelé couleur tabac assorti d'un polo jaune et Mrs Fox arrive dans un pantalon à pince et une tunique au col tunisien brodé, arborant les mêmes tons automnaux que son époux (ill. 2). Néanmoins, ces lignes offrent déjà des détails desquels pourra se baser la création des costumes.

²¹ *The Making of Fantastic Mr. Fox*, Rizzoli, New York, 2009, 184 p.



Ill. 1 : Première page de la version du scénario du 4 mars 2007 de *Fantastic Mr. Fox* annotée par Wes Anderson



Ill. 2 : Les costumes du couple de renards au début de *Fantastic Mr. Fox*

Pour *Blood Tea and Red String*, la réalisatrice Christiane Cegavske a aussi décrit précisément à l'écrit certaines tenues. Dans la dernière version du scénario, les habitants du Chêne portent une tunique immaculée avec des manches colorées se terminant par des poignets de chemise blancs, une culotte blanche, des chaussettes rayées et des chaussures

pointues²². Cette description, elle, correspond bien aux vêtements portés par les figurines dans le film, hormis pour les manches qui ne sont pas tant colorées que confectionnées à partir de tissus imprimés différents permettant d'individualiser chaque personnage. Dans la première version du scénario de *L'Étrange Noël de monsieur Jack*, la description précise du costume de père Noël de Jack Skellington passe par un dialogue entre lui et Sally. Il lui passe commande, discutant de la couleur du tissu, des bottes noires, de la large ceinture ventrale et de la fourrure blanche qui doit border les manches et le col de l'habit²³. La conversation des deux personnages apparaît comme un descriptif caché du scénariste pour les collaboratrices et collaborateurs responsables de ce costume. D'autres précisions, cette fois contenues dans les descriptions, peuvent informer l'équipe costumes. Le scénario souligne d'emblée la longueur des cheveux de Sally, au niveau de la taille, ou encore la manière dont Jack porte le bonnet emprunté au père Noël qui, trop large, lui retombe sur le coin de l'orbite²⁴.

Le scénario ne parle pas toujours des tenues de manière aussi détaillée, mais met parfois en avant des aspects qui s'annoncent importants dans la confection costumière. Une version partielle du scénario d'*Anomalisa* publiée sous forme d'ouvrage met peu en avant les vêtements et les cheveux, néanmoins, quelques actions donnent déjà des pistes : au début de l'intrigue alors que Michael voyage à bord d'un avion, il est écrit qu'il « fouille dans la poche de son manteau et en retire une boîte de médicaments. Il enlève son couvercle, prend une pilule, ferme la boîte et la remet dans sa veste.²⁵ » Le vocabulaire utilisé pour désigner son habit reste flou, mais ce détail apporte d'emblée l'indication d'une sorte de pardessus avec une poche assez large pour contenir un objet de cet acabit. De rapides descriptions vestimentaires se rencontrent aussi ponctuellement dans l'extrait du scénario des *Noces funèbres* : lord Barkis est présenté comme « bien habillé ²⁶ », Victoria « ajuste nerveusement sa coiffure déjà parfaite ²⁷ » avant de rencontrer Victor et la mariée morte « relève lentement son voile²⁸ » juste après la demande en mariage fortuite du protagoniste. Quelques précautions à ce sujet restent de

²² Cegavske Christiane, *Blood Tea and Red String : Production archives*, CreateSpace Independent Publishing Platform, North Charleston, S.C., 2010, p. 55.

²³ Scénario original de *L'Étrange Noël de monsieur Jack*, première version, 5 août 1991, p. 56, consulté aux archives de la BFI Special Collection à Berkhamsted.

²⁴ *Ibid.*, p. 6 et 63.

²⁵ Charlie Kaufman et Duke Johnson, *Scenes of Anomalisa*, Rizzoli, New York, 2015, n. p.

²⁶ Mark Salisbury, *Tim Burton's Corpse Bride : An Invitation to the Wedding*, Titan, Londres, 2005, p. 98.

²⁷ *Ibid.*, p. 106.

²⁸ *Ibid.*, p. 119.

mise étant donné que ces morceaux plus ou moins complets de scénario ne s'accompagnent pas de date. Difficile, dans ses circonstances, d'établir s'il s'agit bien du scénario original, d'une version antérieure ou d'un texte corrigé et revu pour la publication.

À côté de la description de mouvements impliquant l'interaction avec un habit, les précisions au sujet d'effets spéciaux ou de particularités de mise en scène, que le scénario anticipe, doivent être prises en compte. Dans une des premières versions du scénario de *Fantastic Mr. Fox*, une note indique l'utilisation d'une marionnette singulière pour le plongeon raté du jeune Ash : elle possède quatre bras et trois jambes²⁹. L'agitation de ces trop nombreux membres pendant sa chute a pour but de renforcer le manque de maîtrise et la gêne physique du personnage, ce qui offre un contraste marqué avec l'exécution nette et précise du cousin d'Ash, Kristofferson. Cette idée ingénieuse n'est pas anodine pour le département des costumes, en ce qu'elle exige la confection d'un maillot de bain avec plusieurs jambes.

En dehors des mentions explicites ou implicites d'habit, l'histoire peut aussi préciser l'idée des costumes sans que ces derniers soient évoqués. Ils vont être définis par des éléments de contexte. L'époque dans laquelle se situe l'intrigue, les lieux ou la météo conduisent à choisir ou éliminer certaines possibilités costumières. Les péripéties de *Shaun le mouton : le film* se déroulent entre les années 2000 et 2010, en Grande-Bretagne, d'abord en campagne, puis en grande ville. Naturellement, le style vestimentaire du fermier se nourrit de l'image usuelle de la paysannerie anglaise et est travaillé de sorte que le décalage avec la mode londonienne puisse permettre au public de bien différencier les espaces. Cette donnée trouve son importance dans la suite des événements, car l'éleveur de moutons oublie son identité originelle et adopte une garde-robe bien éloignée de ses habitudes.

Un cadre précis délimite la création et permet de faire des recherches plus pointues et de s'attarder plus longuement sur les détails. *Kubo et l'armure magique* se passe dans le Japon du XVII^e siècle, à l'ère Edo. En plus de la donnée géographique, l'époque précise dans laquelle s'ancre l'histoire permet de s'interroger sur l'avancée technique du pays et ses pratiques dans le domaine du textile. Le *boro* est évoqué à travers l'habillement de Kameyo, une vieille dame amie avec le protagoniste³⁰ (ill. 3, ill. 4, ill. 5). Cette tradition

²⁹ *The Making of Fantastic Mr. Fox*, Rizzoli, New York, 2009, p. 66.

³⁰ Emily Haynes, *The Art of Kubo and the Two Strings*, Chronicle, San Francisco, 2016, p. 43.



III. 3 : Exemple de vestes de kimono en *boro*



III. 4 : Une maquette de costume de Deborah Cook pour le personnage de Kameyo



III. 5 : Kubo et Kameyo au début de *Kubo et l'armure magique*

s'inscrit dans le monde rural du nord de l'archipel japonais dès le XVII^e siècle jusqu'à la fin du XIX^e siècle. Elle repose sur la consolidation de vêtements ou d'objets domestiques, initialement fabriqués en tissus peu onéreux, comme le chanvre, avec les rares pans de coton que la famille, généralement très modeste, peut s'offrir. Les pièces d'habillement, portées quotidiennement et transmises de génération en génération, sont rapiécées de nombreuses fois, ce qui donne aux étoffes l'apparence d'un patchwork. L'homogénéité du vêtement était ménagée par une teinture indigo³¹. La spécificité de la tenue permet

³¹ www.textilemonth.nyc/exhibitions/2016/8/17/japanese-boro-indigo-traditions
<https://www.boisbuket.org/boro-the-fabric-of-life>

d'évoquer le dénuement du personnage tout en nourrissant l'univers de l'œuvre, lui conférant une impression d'authenticité par rapport à la culture nipponne.

Évidemment, le statut ou la profession de certains personnages impose parfois un type d'uniforme spécifique. Cela peut tenir évidemment autant de la véracité historique que du stéréotype. Ainsi, quelques éléments prévisibles sont intégrés dans la panoplie de l'équipage de *Les Pirates ! Bons à rien, mauvais en tout*. Les tricornes y côtoient pêle-mêle de gros ceinturons, des marinières et des bottes portées à la manière d'un mousquetaire.

Le ton et le style de l'œuvre sont aussi à prendre en considération dans la création costumière. Un court *brief* traitant de l'histoire ou des discussions préliminaires peuvent aider les diverses collaboratrices et collaborateurs à récolter des informations à ce sujet, même si une meilleure connaissance des dialogues et du déroulé des événements grâce au scénario aide sans aucun doute à envisager avec précision le registre adopté. *Hell and Back* se définit d'emblée par son humour grivois, dans une certaine veine de la comédie états-unienne. L'enjeu principal ne se situe pas tant dans la constitution d'un monde riche et cohérent dans lequel les costumes pourraient trouver leur place, mais dans la simplicité des tenues et leur lisibilité immédiate. La tenue doit davantage jouer sur l'exagération et le cliché pour répondre au registre des dialogues. Ainsi, le costume conçu pour l'ange est assez simple dans son principe : une robe blanche à longue manche, avec un col remontant jusqu'au cou, qui dénote la pureté et la chasteté conventionnellement accordée à ce type de figure. Un petit corset ceignant la taille féminine de la créature et suggérant constitue un indice simple, mais efficace de son comportement séducteur, faussement innocent. L'influence du ton du film sur son esthétique et *a fortiori* ses costumes fut une donnée importante dans la création des marionnettes de *Frankenweenie* au sein de l'atelier Mackinnon & Saunders. Ian Mackinnon, cofondateur de cette entreprise, explique que le point de vue porté sur la silhouette des personnages et leurs tenues tranche avec les partis pris de leur précédente collaboration avec Burton, *Les Noces funèbres*³². Pour cette dernière œuvre, l'apparence des personnages, faite de lignes et de volumes clairs et francs, participait à une impression générale de structure. Dans le cas de *Frankenweenie*, Burton a insisté pour que la dimension sentimentale et intime de l'intrigue ainsi que la douceur des personnages principaux alimentent l'identité visuelle des marionnettes. Dans cette optique, Mackinnon et son équipe ont envisagé des

³² Entretien inédit avec Ian Mackinnon et Amanda Thomas en visioconférence, 30 juin 2022.

chevelures moins définies et ont essayé de conserver la touche graphique spontanée des croquis du réalisateur.

Les informations liées au caractère d'un personnage, de manière plus ciblée et individuelle, sont précieuses pour imaginer des tenues qui pourront mettre en évidence certains traits de personnalité. Dans *Monsieur Link*, Lionel apparaît comme un aristocrate excentrique et fantasque cultivant un goût prononcé pour l'aventure et souhaitant intégrer une association d'explorateurs rigides et rétrogrades. La coupe de son costume, élégante et près du corps, indique son milieu social et ne le distingue pas des autres nobles. En revanche, l'imprimé pied-de-poule aux couleurs jaune et bleu de la tenue souligne son côté fantasque et l'isole par rapport à la communauté d'aristocrates en costumes blanc et noir qu'il ne parvient pas à intégrer.

La création de costumes nécessite aussi de repérer la manière dont les étoffes peuvent être affectées par l'action et les événements de l'intrigue : les intempéries, les accidents ou les confrontations physiques peuvent les affecter et les abîmer. Dans *L'Étrange Noël de monsieur Jack*, alors que le protagoniste conduit un traîneau volant déguisé en père Noël, il se fait percuter par un missile. Il atterrit dans un cimetière, son costume rouge noirci par la poudre à canon et déchiré par la violence de l'explosion. Il aurait été étrange que son habit n'ait pas subi les conséquences d'une attaque de cet ordre. Un dépouillement scrupuleux du scénario permet de repérer ces moments de l'intrigue qui demandent un travail particulier du costume. Cette précaution est prise au sérieux par Maggie Haden, car la simple mention de quelqu'un ôtant sa veste implique une création différente de l'accoutumée³³. D'habitude, si un personnage porte une veste ouverte par-dessus une chemise, seule la partie visible de cette dernière est fabriquée. En effet, il faut s'assurer que la marionnette porte le moins de couches de tissus possible : plus elles s'accumulent, plus les articulations de la figurine sont contraintes, ce qui limite ses possibilités gestuelles. En outre, coudre l'intégralité de la chemise présenterait un exercice fastidieux et chronophage inutile. Ainsi, les manches et le dos de la chemise ne seraient pas créés. En revanche, si la marionnette est supposée retirer sa veste, il devient nécessaire de la confectionner dans son entièreté. De son côté, Deborah Cook, autre conceptrice de costumes pour marionnettes d'animation, affirme que son travail

³³ Entretien téléphonique avec Maggie Haden, les 22 juillet, 11 et 18 août 2020.

commence dès la lecture du scénario et les discussions avec la réalisatrice ou le réalisateur³⁴. C'est à ce moment qu'elle démarre son travail de recherche de références³⁵.

L'intrigue, notamment telle qu'elle est développée dans le scénario, contient donc de nombreux éléments qui influenceront de manière directe ou indirecte la création des costumes, d'où son importance. Cependant, le script ne constitue pas le seul document de travail privilégié dans les équipes de la production, dont celle du département des costumes.

2. Une base complétée par le *storyboard* et l'animatique

Pour certains enjeux, le scénario s'avère moins déterminant que le storyboard et surtout l'animatique, une vidéo qui présente la succession des plans du film à la vitesse prévue, synchronisée avec une bande-son témoin et parfois accompagnée de quelques animations rudimentaires. Selon Alexandra Walker, *art director* sur *Frankenweenie* et dessinatrice technique sur *Fantastic Mr. Fox*, si le scénario est central dans la création de films en prises de vues réelles continues, ce sont ces deux documents visuels qui se révèlent indispensables pour réfléchir à l'histoire de l'œuvre et ses conséquences sur le travail à fournir dans le cas de projets animés, notamment en volume³⁶. En effet, pour des raisons financières et pratiques, la création *ex nihilo* d'un univers suppose qu'il est préférable de déterminer les cadres et les angles de vue au préalable pour guider la fabrication des éléments profilmiques. Fixer l'échelle de plan ainsi que les mouvements de caméra permet de déterminer ce qui est potentiellement visible ou non à l'écran et donc d'anticiper les décors nécessaires ainsi que le niveau de détails souhaitables pour les accessoires et costumes. Certes, dès le scénario, un objet peut paraître essentiel pour la compréhension d'une scène ou l'effet attendu, suggérant alors la possibilité d'un gros plan. Prenons la paire de gants convoitée par la jeune héroïne de *Coraline* dans une boutique : le fait que la fillette la repère, les essaie et insiste auprès de sa mère pour qu'elle les lui achète indique bien que cet accessoire n'est pas à négliger et qu'il doit être confectionné avec soin. Néanmoins, le plus sûr reste d'explicitier les choix de mise en scène à travers une animatique pour permettre aux équipes en charge des décors, des

³⁴ Joyce Eng, « *Missing Link's* Deborah Cook Explains the Elaborate Process that Goes into Stop-motion Costume Design », 14 novembre 2019, <https://www.goldderby.com/article/2019/missing-link-deborah-cook-meet-the-experts-costume-design>

³⁵ Jed Alger, *The Art and the Making of ParaNorman*, Chronicle, San Francisco, 2012, version Kindle.

³⁶ Entretien en visioconférence avec Alexandra Walker, 9 octobre 2020.

accessoires et costumes d'avoir facilement conscience des éléments ou parties du costume devant faire l'objet d'un soin particulier.

Les habits ou accessoires moins visibles à l'image pourraient à l'inverse être confectionnés avec moins de minutie et de rigueur, ce qui équivaldrait à une économie de moyen et de temps. Dans *Chicken Run*, un plan rapproché poitrine montre M. Tweedy de dos entrant dans sa grange pour vérifier l'état de la machine à tourte. Dans une vidéo de making-of, Peter Lord explique que la marionnette créée pour cette scène est dépourvue de jambe : comme elles se trouvent dans le hors-champ, il n'était pas nécessaire de les fabriquer et cela permettait de placer le buste sur une tige amovible propice à simuler les rebonds d'une marche³⁷. À moins que les figurines puissent être détachables, ce choix pratique signifie qu'il ne sera pas nécessaire de confectionner un pantalon et des chaussures pour ce modèle.

Pour Mackinnon, il est difficile de s'aider du storyboard pour évaluer avec stratégie les pièces qui pourront faire l'objet d'un soin accru ou moindre par rapport à d'autres³⁸. En revanche, le document informe sur les mouvements des personnages et les nécessités techniques qui en découlent. Dans *Frankenweenie*, beaucoup de plans donnent à voir Victor à genoux ou assis par terre au côté de son fidèle Sparky. Cela a amené à considérer l'apparence des semelles du héros. Le dessous des chaussures de marionnette comprend souvent des éléments permettant de garder la silhouette ancrée au sol, comme des aimants ou des attaches. Leur dissimulation était de mise.

La finalisation du storyboard et de l'animation varie d'un projet sur l'autre. Pour *L'Île aux chiens*, Walker se souvient que l'animation avait été largement avancée d'environ la moitié lorsque les collaboratrices et les collaborateurs ont commencé leur travail pour la production³⁹. Cela concorde avec les affirmations de Andy Gent, chef du département des marionnettes sur le film, qui se souvient d'un scénario terminé et d'une animation aux trois quarts achevée au moment où le département s'est engagé dans le processus créatif⁴⁰. Il qualifie une telle situation de confortable, mais d'inaccoutumée. Pour ce qui est de nouveau de *Frankenweenie*, l'animation était réalisé en parallèle de la conception des décors, ce qui permettait des échanges fructueux pour d'un côté donner

³⁷ « La Machine infernale », supplément du DVD *Chicken Run*, AMLF Vidéo, zone 2, 2001, aussi consultable en ligne sur « *Chicken Run* : Stop Motion Techniques With Nick Park & Peter Lord », 1^{er} novembre 2020, <https://www.youtube.com/watch?v=VrupwjZGFik&t=2s>

³⁸ Entretien avec Ian Mackinnon et Amanda Thomas cité.

³⁹ *Ibid.*

⁴⁰ Entretien inédit avec Andy Gent en visioconférence, 4 juillet 2020.

des idées de mise en scène et de l'autre de concevoir un aménagement de l'espace adapté aux plans proposés par les *storyboarders*. Selon elle, cette méthode correspond généralement au processus créatif habituel pour les films en prises de vues réelles continues. Le budget reste bien sûr une donnée importante à prendre en considération : plus celui-ci est important, plus le storyboard et l'animation auront de chance d'être terminés en amont. Selon Anna Deschamps, stagiaire au département des marionnettes sur *Fantastic Mr. Fox* et collaboratrice régulière du studio d'animation en volume français Vivement Lundi, si la finalisation ou l'amendement tardifs du storyboard et de l'animation ne concernent pas *a priori* la création de longs métrages, elles peuvent mettre en péril certains trucages, exiger une minutie plus poussée pour la confection des détails d'une tenue et donc mener à modifier ou recommencer des objets déjà créés⁴¹.

L'importance du storyboard et de l'animation découle aussi de leur qualité d'outils de communication entre les différentes équipes. Deschamps insiste sur le fait que les deux, surtout l'animation, permettent à l'ensemble des collaboratrices et collaborateurs de se mettre d'accord et d'échanger⁴². Pour les productions les plus récentes, l'un ou l'autre est alors mis à disposition sur un espace de stockage en ligne partagé entre les différentes spécialistes pour faciliter son accès et permettre à quiconque de s'y référer en cas de besoin.

Ainsi, si le scénario ou une idée du cadre de l'histoire et des personnages permettent de collecter des informations primordiales pour déterminer le style des costumes, le *storyboard* et l'animation, eux, influencent la concrétisation des vêtements et accessoires en fixant leur degré de visibilité à l'écran et en limitant le champ des possibles en termes de trucages. Mais l'intrigue et la mise en scène ne font pas tout le film : il reste à cerner son ambiance visuelle, un objectif donné à la direction artistique. Cette dernière affecte elle aussi, dans un deuxième temps, la fabrique des tenues.

3. L'intégration dans la direction artistique

Le scénario, par le cadre qu'il pose et le ton qui caractérise son écriture, est aussi interprété pour fabriquer d'autres éléments, dont les décors et les marionnettes elles-mêmes. La conception du costume doit donc s'ancrer dans une logique esthétique plus

⁴¹ Entretien en visioconférence avec Anna Deschamps, 23 novembre 2021.

⁴² *Ibid.*

large et faire système avec les autres éléments visibles à l'écran. Comme pour toute œuvre filmique, il est important que les diverses composantes de l'image forment une cohérence esthétique en accord avec la vision souhaitée. Le travail d'un directeur ou directrice artistique consiste justement à assurer une bonne cohésion artistique et mieux définir l'identité visuelle de l'œuvre en création.

Il convient de rappeler la spécificité de ce métier dans le système anglo-saxon, car il ne correspond pas exactement à ce qui se pratique dans l'industrie cinématographique française. Aux États-Unis et au Royaume-Uni, la direction artistique regarde en premier lieu la ou le *production designer*. Cette personne chapeaute le département artistique. Son travail englobe les prérogatives d'une cheffe décoratrice ou chef décorateur, mais s'étend aussi à d'autres domaines : elle ou il mène la réalisation des dessins préparatoires et des différentes maquettes, tout en donnant des directives aux différents départements de la fabrication, que cela concerne la fabrication des prototypes, de la menuiserie ou l'habillage des décors⁴³. Paul Harrod, *production designer* de *L'Île aux chiens*, m'a confié avoir aussi un rôle dans le choix des couleurs et des textures. Elle ou il collabore de près avec la réalisatrice ou le réalisateur, la cheffe opératrice ou chef opérateur, la cheffe costumière ou chef costumier et parfois le ou la scénariste tout en se faisant seconder par une ou un *art director*⁴⁴. Cette dernière personne s'occupe d'encadrer le travail de concrétisation et d'assurer une bonne organisation au sein du département artistique. Pour ce faire, elle ou il doit donc faire le lien entre les dessinatrices et dessinateurs techniques et les départements de la fabrication pour assurer la bonne compréhension des ébauches et plans⁴⁵.

Selon Harrod, le département des marionnettes a une place particulière, plutôt indépendante par rapport au département artistique, dans les productions en volume⁴⁶. Même dans ce cas, les décisions prises à ce stade du développement du film, notamment celles qui concerneront l'ambiance globale, la palette de couleurs choisie, les références et les autres partis pris stylistiques auront en toute logique une influence sur la manière de concevoir les vêtements.

⁴³ Entretien en visioconférence avec Paul Harrod, 8 octobre 2020.

⁴⁴ Entretien déjà cité avec Alexandra Walker.

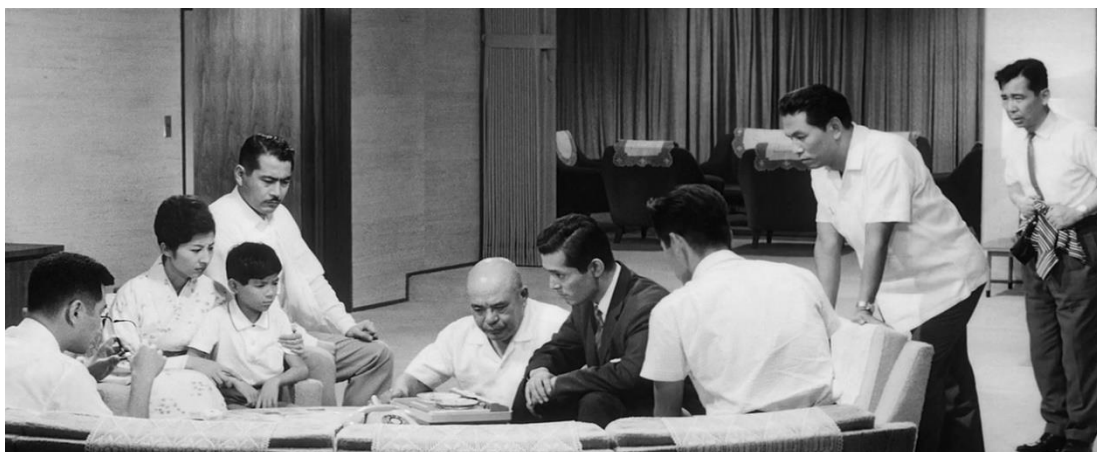
⁴⁵ Entretien déjà cité de Paul Harrod.

⁴⁶ *Ibid.*

L'hommage au cinéma japonais constitue une donnée importante dans *L'Île aux chiens*. Des collaborateurs tels que Harrod et Andy Gent se sont vus confier une liste d'une quarantaine de films japonais à voir par Wes Anderson pour les aider à bien cibler l'atmosphère souhaitée⁴⁷. De cette énumération, la filmographie d'Akira Kurosawa et, sans doute dans une moindre mesure, celle de Yasujiro Ozu ont une place de choix à côté de quelques œuvres rétrofuturistes comme *Akira* (1988) de Katsuhiro Otomo, *Ghost in the Shell* (1995) de Mamoru Oshii, des films du studio Ghibli comme *Princesse Mononoké* (1997) d'Hayao Miyazaki et d'autres classiques nippons comme *Le Petit garçon* (1969) réalisé par Nagisa Oshima. Le film, qui se passe d'ailleurs dans un Japon uchronique des années 1960, profite de ces références au niveau des décors, principalement ceux d'intérieur dans la ville de Megasaki pour Ozu, de la composition des plans qui doit beaucoup à Kurosawa, mais aussi des costumes. Certaines tenues sont directement inspirées de personnages de films : le costume immaculé du maire Kobayashi fait référence au protagoniste d'*Entre le ciel et l'enfer* (1963) de Kurosawa⁴⁸ (ill. 6, ill. 7), la pilosité et le chapeau du prêtre shinto renvoie au vieux seigneur Hichimonji dans *Ran* (1985) du même réalisateur⁴⁹ et Ken Watanabe est inspiré du personnage de scientifique beaucoup plus ambivalent de Daisuke Serizawa du *Godzilla* (1954) d'Ishirô Honda⁵⁰.



Ill. 6 : *Character design* du maire Kobayashi par Félicie Haymoz



Ill. 7 : *Entre le ciel et l'enfer* d'Akira Kurosawa comporte de nombreux costumes blancs

⁴⁷ *Ibid.* ; entretien en visioconférence avec Andy Gent, 4 juillet 2020.

⁴⁸ Lauren Wilford et Ryan Stevenson, *Isle of Dogs*, Abrams, New York, 2018, p. 55.

⁴⁹ *Ibid.*, p. 111.

⁵⁰ Entretien en visioconférence avec Félicie Haymoz, 20 octobre 2020.

Parfois, les mêmes traits saillants relient les décors, les marionnettes et les costumes. Dans *L'Étrange Pouvoir de Norman*, tous les éléments à l'écran paraissent bancals et de guingois. Au niveau de l'architecture, difficile de trouver des lignes parallèles dans les bâtiments construits. Cette tortuosité se remarque au premier coup d'œil dans la scène se déroulant dans les toilettes du collègue du protagoniste : aucun carreau du carrelage qui recouvre la pièce ne ressemble à un autre et les portes isolant les différents cabinets semblent gondolées. L'apparence des marionnettes joue avec l'asymétrie naturelle des visages en l'exagérant : les nez ne sont jamais totalement droits et les yeux ne font pas la même taille. Cette irrégularité se répercute au niveau des costumes, surtout pour les motifs. Plusieurs personnages, dont le père de Norman, son oncle et des figurants, portent des pièces vestimentaires, notamment des chemises, comportant des carreaux ou des rayures. Les lignes ne sont pas exactement parallèles et leur épaisseur varie de manière significative. Les décors, les figurines articulées et les costumes forment un ensemble cohérent du point de vue esthétique qui fait écho à plusieurs aspects de l'intrigue et peut favoriser l'identification du public au jeune héros. Dans l'imaginaire commun occidental, l'adolescence apparaît bien souvent comme une période ponctuée de transformations physiques peu réjouissantes où les jeunes gens cherchent non sans peine à trouver leur place, mis en difficulté par les plus cruels de leurs pairs et des parents un peu dépassés. Le héros à peine pubère s'ancre parfaitement dans cette vision. Son sentiment d'inadéquation et de malaise est même renforcé par sa capacité surnaturelle à communiquer avec les êtres de l'au-delà puisqu'elle lui attire les reproches de son père et l'animosité de certains de ses camarades de collège. L'absence de stabilité et de symétrie dans l'univers visuel de ce film exprime donc pleinement la gêne de ce personnage autant à cheval entre le monde des adultes et de l'enfance, qu'entre ceux de la vie et de la mort.

Chapitre 2 :

Conceptualiser les tenues

À partir de l'intrigue et des lignes directrices esthétiques, la création des habits, des accessoires vestimentaires et des coiffures en tant que telles peut commencer. Il n'est pas encore question de matérialiser les tenues, mais de développer des idées qui pourront ensuite être concrétisées. Ce processus s'amorce avec les *character designers*, qui élaborent une première version des costumes, et se poursuit au sein du département des costumes, qui précisent et complètent le travail opéré en amont.

1. La part du *character design*

Construire un personnage à travers ses apparences

Le *character design* a pour objectif de fixer l'aspect des différents personnages en deux dimensions, ce qui comprend leur physiologie et leurs tenues. Tandis que pour les films en prises de vues réelles, les créatrices et créateurs de costumes conceptualisent les tenues, dans l'animation, les protagonistes comme les figurants sont créés *in extenso*, ce qui invite à la conception de coupes de cheveux et tenues particulières. Le travail des *character designers* succède parfois à celui des *concept artists*. Ces professions, quoique semblables, ne se recoupent pas parfaitement : une ou un *character designer* a pour tâche d'explorer diverses possibilités pour l'apparence des personnages, une ou un *concept artist* réfléchit à la construction de l'univers dans son ensemble, ce qui comprend

effectivement les personnages de l'histoire, mais aussi les lieux accueillant l'action et les situations déployées par l'intrigue. Lane Smith opéra en tant que *concept artist* lors de la création de *James et la pêche géante*, en collaboration avec le responsable des décors, Harley Jessup, et le réalisateur, Henry Selick⁵¹. Les dessins et peintures dont Smith est l'auteur auraient été accueillis comme une source d'inspiration bienvenue par l'équipe de scénaristes⁵². Cette dernière information alimente la supposition d'une grande porosité au niveau du développement entre l'écriture de l'histoire et la construction du monde dans lequel elle advient. Ainsi, les *concept artists* explorent les possibles pendant la phase de développement afin de stimuler le travail des autres collaboratrices et collaborateurs, tandis que les *character designers* précisent l'identité visuelle des personnages jusqu'à obtenir une apparence finale, validée, qui sert de modèle au cours de la fabrication du film.

Les variations observables sur nombre de dessins préparatoires prouvent que les *character designers* accordent de l'importance aux divers éléments du costume. Les ouvrages promotionnels qui retracent la création des films du studio Laika mettent souvent en lumière l'évolution entre les premières ébauches et les dessins presque définitifs qui serviront de modèle pour la concrétisation des marionnettes. Dans le livre sur *Les Boxtrolls*, la présentation du personnage de Winnie est exemplaire à ce titre⁵³. Plusieurs personnes ont apporté leur aide pour la phase du *character design* : la reproduction des dessins de Mike Smith, Annette Marnat, Lou Romano, David Feiss et Sylvain Marc permet d'autant plus d'apprécier les différences d'interprétations du personnage, qu'une photographie de la marionnette telle quelle est visible dans le film sert de point de comparaison avec ces recherches. La redondance des courtes anglaises retenues par des rubans, du nez plus ou moins retroussé, du jupon à froufrou et des manches ballons laisse supposer des indications similaires et détaillées d'éléments ont été donné aux *character designers*, ce qui indique ainsi qu'*a priori* ces choix ne viennent pas de leur initiative. L'ajout de ces professionnelles et professionnels résident dans la manière dont elles et ils vont travailler ces différentes composantes et les proximités visibles entre ces esquisses et la figurine articulée finale. Si certains dessins s'éloignent fortement du personnage final du point de vue de son physique et de sa personnalité, d'autres sont des bases évidentes pour le résultat final. Dans beaucoup de ces *character*

⁵¹ Information folder « *James and the Giant Peach* », ITM-5008, BFI Special Collections, p. 4-5.

⁵² *Ibid.*, p. 9.

⁵³ Philip Brotherton, *op. cit.*, p. 132-133.

designs, le ruban de cheveux se fait solitaire et posé de manière plus caricaturale au milieu de la tête. Une répartition en deux couettes bouclées, ornées chacune d'un nœud a été préférée à cette proposition : certains dessins de Mike Smith et d'Annette Marnat adoptent cette coiffure, certes stéréotypée d'une petite fille modèle, mais moins risible (**Erreur ! Source du renvoi introuvable.**). Selon les dessins, la robe se resserre en bas de la poitrine, au niveau de la taille ou des hanches. Le choix final d'une la dernière proposition, très proche d'un des crayonnés d'Annette Marnat, allonge le personnage et lui donne un port plus élégant que la taille empire proposée par un des *character design* de Mike Smith qui alourdit sa silhouette, donnant l'impression que la fillette se noie dans les couches de tissus. Au niveau de la couleur des cheveux et de l'étoffe du vêtement, la robe finale ressemble plutôt à l'esquisse en couleur de Sylvain Marc : les nuances utilisées pour la chevelure, le ruban et l'habit correspondent bien aux couleurs adoptées pour la marionnette (ill. 8, ill. 9, ill. 10).



Ill. 8 : *Character design* de Winnie par Sylvain Marc



Ill. 9 : *Character design* de Winnie par Annette Marnat



Ill. 10 : La marionnette de Winnie telle qu'elle apparaît dans *Les Boxtrolls*

Pour les *character designers*, la recherche costumière s'envisage d'emblée comme une manière de travailler la personnalité du personnage et de donner des informations à son sujet. Il ne s'agit pas simplement de réaliser un habit qui soit attrayant visuellement : avant même que l'intrigue ait commencé, l'apparence du personnage,

auquel participe le costume, doit déjà raconter une histoire. Shannon Tindle, *character designer* chez Laika, m'a expliqué en quoi la tenue du protagoniste de *Kubo et l'armure magique* reflétait la situation du personnage⁵⁴. Le jeune garçon porte un chignon serré sur le haut du crâne et une frange irrégulière cache son œil aveugle. Si cette coupe de cheveux a pris pour modèle des exemples trouvés correspondant à l'âge du personnage, son origine sociale et l'ancrage spatio-temporel de l'histoire, son aspect asymétrique vient de l'incapacité de sa mère à s'occuper de lui. Responsable de sa survie et de son bien-être,



Ill. 11 : *Character design* de Yoko par Félicie Haymoz pour *L'Île aux chiens*

Kubo doit se couper lui-même les cheveux. Or il n'est qu'un enfant, d'où ce résultat modeste. Du point de vue de sa tenue à proprement parler, le héros ne quitte jamais sa veste de kimono rouge. Cette pièce d'habillement appartient en réalité à son père, ce qui explique pourquoi elle semble trop large pour lui. Le tissu, avec ses motifs dorés élaborés, suggère une ascendance plus noble, mais l'état de l'habit, qui semble usé à certains endroits et dont la couleur est passée, indique qu'il appartient à une époque glorieuse révolue. Cette usure peut également faire écho à la mémoire du passé de Kubo : même s'il porte en lui l'héritage de ses parents, il ignore cette histoire que seule sa mère, à l'esprit vacillant, semble détenir.

Ici, l'investissement de Tindle vis-à-vis des costumes des personnages peut s'expliquer aussi parce qu'il est co-auteur de l'histoire originale du film et aide sur l'écriture du scénario. Cependant, Félicie Haymoz, *character designer* sur *Fantastic Mr. Fox* et *L'Île aux chiens*, accorde une importance similaire aux détails dans la manière dont elle habille les personnages. Pour *L'Île aux chiens*, elle s'est intéressée à la manière d'intégrer dans la tenue du personnage secondaire Yoko des détails

⁵⁴ Entretien par courriels avec Shannon Tindle, 21 juillet 2020.

qui rappellent qu'il s'agit d'une scientifique⁵⁵ (ill. 11). Elle porte un compteur Geiger en guise de montre, les lettres Y et O accrochées sur ses élastiques à cheveux rappellent son nom tout en faisant référence au tableau périodique de Mendeleïev qu'à son nom et son pantalon est orné d'un motif représentant des molécules organiques. Si ces détails ne correspondent pas forcément à la panoplie habituelle d'une spécialiste de laboratoire, ils mettent en évidence cette part de son identité tout en lui conférant une excentricité certaine.



Ill. 12 : *Character design* de M. Bobinsky par Shannon Tindle pour *Coraline*



Ill. 13 : Détail de la marionnette de M. Bobinsky telle qu'elle apparaît dans *Coraline*

Il convient de rappeler que tous ces détails ne sont pas relevés par le public au moment du visionnage. Néanmoins, une silhouette ou un détail peut affecter la vision que le public a du personnage, que cela soit conscient ou non. De plus, ces éléments permettent de leur donner plus de richesses et de profondeur. M. Bobinsky de *Coraline* appartient au voisinage de la protagoniste. En plus de son origine russe, il est caractérisé par sa forme physique, son dévouement pour ce qu'il désigne comme son cirque de souris

⁵⁵ Entretien avec Félicie Haymoz cité.

et quelques doutes quant à sa santé psychique. Son maillot de corps tâché, couplé à un short violet, connote autant une forme de dénuement que son goût du sport, tandis que ses bottes sont le seul signe vague de correspondance avec le cirque, forme de relique d'une tenue de Monsieur Loyal. La médaille qu'il porte sur son débardeur constitue un élément plus difficilement discernable dans le cours du film et demande quelques connaissances historiques pour être pleinement identifiée : il s'agit d'une médaille décernée aux liquidateurs ayant apporté leur aide lors de l'incident nucléaire advenu à Tchernobyl (ill. 12, ill. 13). Ce détail m'aurait d'ailleurs échappé si je n'avais pas trouvé des précisions à ce sujet sur un site de fans consacré à *Coraline*⁵⁶.

Un travail largement référencé

Pour s'aider dans leur travail de recherche, les *character designers* se réfèrent à d'autres types de documents qui servent à la fois d'inspirations esthétiques et de références pour l'habillage dans des cultures ou époques particulières. Pour Tindle, ce travail est la première étape de ce processus de création des personnages : pour permettre à un personnage d'être directement identifiable par son apparence, il m'a affirmé toujours commencer par faire beaucoup de recherches⁵⁷. Celles-ci se concrétisent principalement dans des lectures d'ouvrages, dont certains de photographie, ainsi que dans le visionnage de documentaires et de films qui auront pour but de bien comprendre le contexte historique et culturel du film, ainsi que son ambiance visuelle. C'est de cette manière que Tindle affirme pouvoir obtenir un *design* qui correspond au mieux au personnage et à son histoire. Une logique similaire, au moins pour la partie visuelle, transparait dans le processus créatif des *Noces funèbres* : le coréalisateur Mike Johnson et le *production designer* Alex McDowell ont sélectionné des séries de photographies de l'ère victorienne pour guider le travail de Carlos Grangel, le *character designer* principal du film⁵⁸.

Selon Haymoz, l'approfondissement de ce travail de recherche dépend aussi de la réalisatrice ou du réalisateur : pour *Fantastic Mr. Fox* et *L'Île aux chiens*, Anderson portait beaucoup d'importance aux détails des personnages et souhaitait avoir les références visuelles qui concordent avec le costume dessiné⁵⁹. Pour un personnage

⁵⁶ Page de M. Bobinsky sur un site collaboratif autour du film *Coraline*, https://coraline.fandom.com/wiki/Sergei_Alexander_Bobinsky

⁵⁷ Entretien avec Shannon Tindle cité.

⁵⁸ Salisbury Mark, *Tim Burton's Corpse Bride : An Invitation to the Wedding*, Titan, Londres, 2005, p. 36.

⁵⁹ Entretien déjà cité de Félicie Haymoz.

secondaire portant une casquette, Anderson a demandé si l'accessoire correspondait à un modèle en particulier avant d'être soulagé sachant qu'elle était inspirée d'un couvre-chef porté par le protagoniste masculin du *Tombeau des lucioles* (1988) d'Isao Takahata. D'autres, selon elle, sont plus sensibles à l'aspect général de la tenue et ne seront pas enclines ou enclins à discuter des détails d'un accessoire comme un soulier. La plupart du temps, Haymoz se voit confier un *brief*, un résumé plus ou moins succinct du personnage qui définit sa personnalité, son rôle, mais peut aussi donner des indications sur le style graphique attendu, accompagné à l'occasion de quelques références vestimentaires et dispose d'une version du scénario, finalisé ou en gestation. Pour *Fantastic Mr. Fox*, Anderson lui a notamment fait parvenir un portrait de George Clooney, dont la participation pour doubler le protagoniste était déjà connue, une photo de tête de renard empaillé, un cliché de Roald Dahl et un tableau représentant un chien de berger lisant le journal confortablement installé dans son fauteuil, une pipe à la gueule. Si ces références ne forment pas un cadre précis, surtout en terme vestimentaire, elle suggère déjà une combinaison d'attitudes et de *personas* qui peut faire jaillir des idées de tenues. Dans le cas où Haymoz discerne des zones de flou, elle prend les devants pour proposer des modèles potentiels à la réalisatrice ou au réalisateur et dégager une ligne directrice plus précise.

Vraisemblablement, ces références n'ont pas pour unique but de devenir des inspirations directes pour l'élaboration d'un personnage et de sa tenue. Elles permettent aussi de guider vers un univers visuel compatible avec la vision de la réalisatrice ou du réalisateur. Cet enjeu s'annonce d'emblée nécessaire quand celle-ci ou celui-ci est associé à une esthétique singulière. Cette question s'est donc posée pour le long métrage *Frankenweenie*. Pour ce film, le réalisateur Tim Burton souhaitait que l'apparence des personnages de l'œuvre corresponde à son style graphique habituel⁶⁰. Burton a exécuté directement les esquisses d'une partie des personnages qui a pu ensuite être concrétisée en sculptures par Joe Holman et Noel Estevez-Baker, deux collaborateurs de l'atelier de fabrication de marionnette Mackinnon & Saunders⁶¹. Les personnages restants, notamment les camarades du protagoniste, ont été pris en charge avec plus de liberté⁶². Pour s'aider, Holman et Estevez-Baker ainsi que des *character designers* se sont nourris de créations dessinées de Burton et de personnages ou acteurs d'anciens films d'horreur.

⁶⁰ Mark Salisbury, *Frankenweenie : the Visual Companion*, op. cit., p. 27.

⁶¹ Deux exemples, *ibid.*, p. 73 et p. 81.

⁶² *Ibid.*, p. 33.

On retrouve ainsi chez l'étrange fillette au chat clairvoyant les énormes globes oculaires caractéristique de « la fille qui fixait », héroïne d'un poème écrit et illustré par Burton⁶³ (ill. 14, ill. 15, ill. 16).



Ill. 14 : Illustration originale de Tim Burton pour son poème « Celle qui fixait »



Ill. 15 : Deux photographies de sculptures de la fillette étrange par Joe Holman ou Noel Estevez-Baker retouchées numériquement



Ill. 16 : La fillette étrange avec son chat, en train de discuter avec Victor, dans *Frankweenie*

⁶³ Tim Burton, *The Melancholy Death of Oyster Boy and Other Stories*, Faber & Faber, Londres, 1997, p. 10-21.

Des esquisses de recherche autour du professeur de sciences naturelles, M. Rzykruski, sont accompagnées de notes qui indiquent la référence aux visages de Martin Landau, lequel a d'ailleurs doublé le personnage, et d'un autre acteur adoré par Burton, Vincent Price. Ce dernier avait déjà été mis à l'honneur dans le court métrage *Vincent* (1982) du réalisateur. L'influence de *Vincent* sur la recherche des personnages est d'autant plus significative que Burton avait conseillé à l'atelier de s'y référer pour guider la phase de développement de *Frankenweenie*⁶⁴. Si les inspirations désignées ici sont plus ciblées, les sculpteurs et *character designers* ont aussi certainement réfléchi à repérer les caractéristiques graphiques marquantes pour faire prendre à leurs personnages des accents burtoniens. Si cette tâche peut s'accompagner de son lot de défis, l'adoption du langage visuel du cinéaste n'a pas dû constituer un obstacle majeur, tant ses traits distinctifs s'identifient aisément. C'est du moins l'avis d'Andy Gent qui a collaboré avec Burton sur *Les Noces funèbres*, *Frankenweenie* et *Miss Peregrine et les enfants particuliers* (2016⁶⁵). Les silhouettes allongées, les tailles féminines marquées exagérément, les yeux cernés et écarquillés sont des exemples d'éléments récurrents chez les personnages imaginés par Burton.

Le corpus étudié comprend des adaptations d'œuvres littéraires. La création de tels films implique que les *characters designers* se confrontent à des descriptions et à des illustrations préexistantes. Que leur choix soit guidé ou non par la réalisatrice ou le réalisateur, il convient de trancher entre une inspiration partielle du matériau à disposition ou une stricte indépendance vis-à-vis de l'œuvre originale. Ni le travail d'illustration de Nancy Ekholm Burkert pour la première édition de 1961 de *James et la grosse pêche*, écrit par Roald Dahl, ni celui d'Emma Chichester Clark pour la réédition du roman jeunesse en 1990 ne semblent avoir profondément influencé les dessins de Lane Smith pour la création du film de Selick. En revanche, certains détails peuvent trahir une prise en considération, *a minima*, de la première édition. N'ayant pas pu accéder aux *concept arts* originels de Smith pour le film, je fonde ma comparaison sur le travail d'Ekholm Burkert et Chichester Clark avec deux ouvrages parus en 1996 : un livre édité par Disney à la suite de la sortie du film, qui comprend les *concept arts* de Lane Smith et la réécriture de l'œuvre de Dahl par un des scénaristes du long métrage d'adaptation, Karey

⁶⁴ Mark Salisbury, *Frankenweenie : the Visual Companion*, op. cit., p. 33 (propos de Mark Saunders).

⁶⁵ Entretien inédit avec Andy Gent en visioconférence, 4 juillet 2020.



Ill. 17 : Illustration de Lane Smith pour la réédition de 1996 de *James et la pêche géante*



Ill. 18 : Illustration de Nancy Ekholm Burkert pour la première édition de *James et la pêche géante*



Ill. 19 : Le ver de terre et James dans *James et la pêche géante*

Kirkpatrick, et la réédition du texte original de Dahl avec des illustrations de Smith⁶⁶. La plus grande précaution est de mise : les *concept arts* mis en avant dans l'ouvrage Disney ont pu être remaniés dans le cadre de ce projet spécifique ou même avoir été créés après le développement. Le travail de Smith a dépassé cette phase, puisqu'il est l'auteur d'une affiche alternative du film⁶⁷. Néanmoins, son travail d'illustrateur montre un ver de terre cravaté⁶⁸, une interprétation du personnage semblable à celle de Burkert, alors qu'il porte

⁶⁶ Karey Kirkpatrick, *James & the Giant Peach*, Disney, New York, 1996, 44 p. ; Roald Dahl, *James and the Giant Peach*, Knopf, New York, 144 p.

⁶⁷ Site web professionnel de Lane Smith, <https://www.lanesmithbooks.com/james-and-the-giant-peach>

⁶⁸ Roald Dahl, *James and the Giant Peach*, *op. cit.*, p. 28-29.

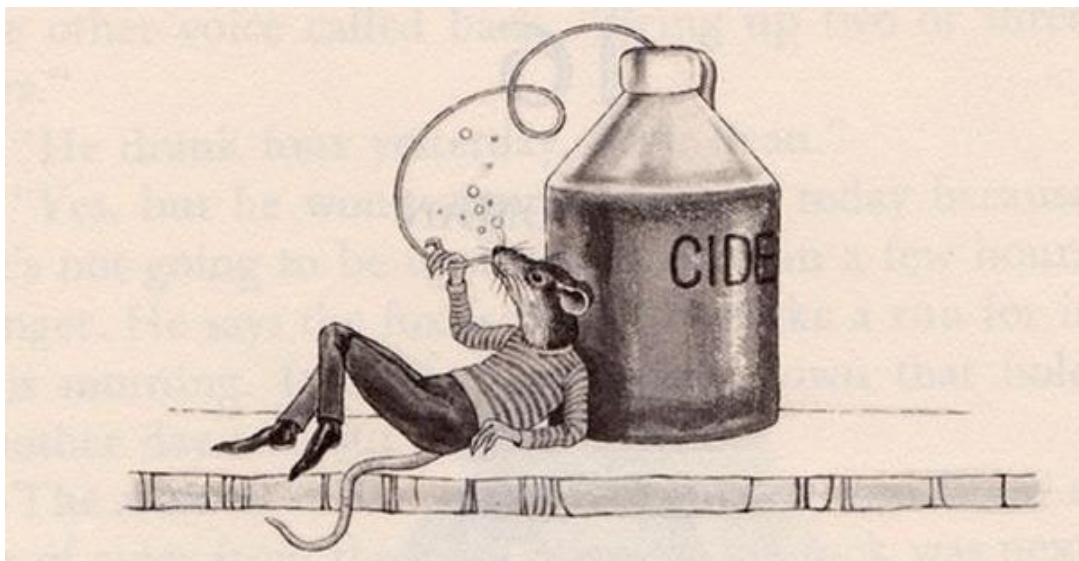
un nœud papillon rouge pâle dans le film (ill.17, ill. 18, ill. 19). La marinière de James, notamment visible sur la couverture, peut aussi être envisagée comme un écho lointain de la vareuse à manche courte dessinée par Burkert. Il semble ainsi probable, malgré les propositions singulières et uniques du *concept artist*, que ses recherches aient pris en compte les illustrations passées du livre de Dahl.

Les Pirates ! Bons à rien, mauvais en tout adapte le premier tome de la série *Les Pirates !* de Gideon Defoe, *Les Pirates ! Dans : Une aventure avec des savants (Pirates ! In an Adventure with Scientists)*, 2004). Les couvertures de la première édition anglaise chez Orion ont pour auteur David Senior. Flirtant avec l'esthétique du collage, ses illustrations sont bien éloignées du travail de l'équipe Aardman. De son côté, *Les Boxtrolls* adapte le premier tome des *Chroniques de Ponts-aux-Rats (The Ratbridge Chronicles)*, *Au Bonheur des monstres (Here Be Monsters !)*, écrit et illustré par Alan Snow. Si certains éléments, comme les bottes de fer du père d'Œuf, sont sans doute inspirés des dessins de Snow, la patte graphique et les costumes des personnages sont assez éloignés des choix opérés pour la création du long métrage animé.

Le constat est similaire au sujet de *Coraline*. Le roman jeunesse homonyme, écrit par Neil Gaiman, est illustré par Dave McKean pour sa première édition par Bloomsbury en 2002. Les dessins expressifs de McKean proposent un univers visuel assez différent du film Laika, ce qui rend cette référence peu plausible pour l'équipe créative. En revanche, le texte de Gaiman contient des indications reprises par le long métrage. L'excentricité vestimentaire de Coraline apparaît déjà dans l'œuvre d'origine. Lorsque la jeune héroïne accompagne sa mère pour des emplettes, elle craque, elle aussi, pour une paire de gants. Le texte les décrit comme vert fluo alors que le film propose une version rayée dans des couleurs automnales, certes originale, mais plus simple. Dans les deux cas, l'accessoire cristallise les envies contraintes de la jeune fille et son aspiration à s'affranchir d'un quotidien morose. De façon plus significative, le film reprend le motif des ongles de l'Autre Mère, Doppelgänger idyllique puis cauchemardesque de la véritable génitrice de Coraline. Dans le livre, la manucure du personnage est mentionnée à deux reprises avec une insistance particulière sur sa couleur, rouge. Les longs ongles apparaissent comme à la fois le signe d'une élégance classique et un avertissement de la nature prédatrice du double. La marionnette utilisée dans le long métrage porte elle aussi des ongles rouges, mis à plusieurs reprises en avant par des plans resserrés sur eux ou par leur pianotement répété que renforce le bruitage.



Ill. 20 : Le rat dans *Fantastic Mr. Fox*



Ill. 21 : Illustration du rat par Donald Chaffin pour la première édition de *Fantastique Maître Renard*

En ce qui concerne *Fantastic Mr. Fox*, la référence au travail de Donald Chaffin, illustrateur de la première édition de *Fantastique Maître Renard* de Roald Dahl publiée en 1970, est manifeste et même revendiquée. Dans une vidéo promotionnelle du film, Wes Anderson affirme avoir tenu à ce que son œuvre ressemble aux illustrations de Chaffin⁶⁹ (ill. 20, ill. 21). Dans les faits, plusieurs personnages s'écartent de ces illustrations. Foxy et sa famille arborent une garde-robe beaucoup plus moderne, plutôt inspirée des années 1970. En revanche, d'autres personnages du film sont fidèles aux dessins de l'illustrateur. Cette ressemblance confondante vaut surtout le rat, qui garde son

⁶⁹ « The Look of *Fantastic Mr. Fox* », supplément du DVD *Fantastic Mr. Fox*, Fox Pathé Europa, zone 2, 2010.

pull rayé et son pantalon sombre étroit, ainsi que Bean, dont la silhouette étirée est soulignée par un long imperméable.

La création des personnages et de leur panoplie s'affranchit en partie de la référence. Une place subsiste pour que s'épanouisse la spontanéité du tracé. Certains détails ne sont pas prévus en amont et viennent en dessinant, selon Haymoz. L'envie d'enrichir un dessin, de marquer davantage les habitudes des personnages et l'ancrage dans un environnement particulier l'amène à imaginer des accessoires ou des façons de porter un vêtement qui seraient signifiants. De manière similaire, Heidi Smith, *character designer* pour *L'Étrange Pouvoir de Norman*, a recours à des références pour guider son travail : elle relate sur son blog personnel qu'un des premiers dessins du héros est inspiré d'un professeur au California Institute of the Arts, Norman Klein, tandis que le protagoniste du film *Un Violon sur le toit* (1971) de Norman Jewison l'a aidé à concevoir M. Prenderghast⁷⁰. Mais en parallèle, elle affirme qu'elle doit laisser aller son intuition et son crayon pour fournir un travail intéressant :

Quand je dessine et que je réfléchis au *design*, c'est une catastrophe. Si je commence à trop faire attention, autant jeter le dessin à la poubelle. Il faut qu'il y ait de l'émotion, que ce soit brut. Ça ne doit pas être trop travaillé. C'est là où on trouve le personnage⁷¹.

En outre, toute réflexion sur les références ayant alimenté le *character design* doit avancer avec précaution. Les ouvrages et vidéos de making-of proposent souvent une quantité généreuse de documents visuels. Ces traces sont précieuses pour la constitution d'un récit de la création, mais leur mise en relation peut être périlleuse. Non que les documents illustrent de façon aléatoire les textes ou les paroles qu'ils accompagnent : dans la majorité des cas, ils font échos à l'étape de création ou aux personnages présentés. Néanmoins, tous ne sont pas recontextualisés, ce qui peut conduire à tisser des liens erronés ou formuler de mauvaises suppositions. Dans le livre qui revient sur la création de *Fantastic Mr. Fox*, différents dessins du protagoniste se côtoient⁷². L'un d'eux, créé par Eric Anderson, frère du réalisateur, est désigné comme le premier *design* du renard. Il porte déjà un costume caramel et un polo jaune semblables à ceux portés par la marionnette dans le film. Cet ensemble vestimentaire se retrouve sur les dessins des *character designers* Félicie Haymoz et Huy Vu et de ceux de

⁷⁰ Blog de Heidi Smith, publication du 31 décembre 2012, <http://hesmith.blogspot.com/2012>

⁷¹ Jed Alger, *The Art and the Making of ParaNorman*, *op. cit.*

⁷² *The Making of Fantastic Mr. Fox*, *op. cit.*, p. 50-52.

l'environnement designer Chris Appelhans. Or, le document tracé par Eric Anderson n'a été pris ni pour modèle ni pour source d'inspiration par Haymoz. Cette dernière m'a confié avoir eu connaissance des dessins préliminaires d'Eric Anderson au détour d'une recherche dans la banque de données utilisée par le département artistique et n'était alors pas en mesure de désigner sa nature exacte⁷³. Aucun d'entre eux ne lui avait été présenté comme une référence et Haymoz avait déjà débuté son travail sur les personnages du film. Selon ses suppositions, le metteur en scène aurait utilisé ces documents comme des sources d'inspiration au stade du développement, mais ne les aurait pas mentionnés aux différentes et différents *character designers*. En effet, si une parenté évidente apparaît entre les différentes réalisations, ces déclarations supposent que Wes Anderson ait soit donné des indications similaires à son frère et aux autres *designers* par la suite, soit identifié les éléments les plus pertinents selon lui pour ensuite les faire parvenir sous forme de descriptions. La première hypothèse pourrait être corroborée par un détail. Mr. Fox fume une pipe sur le dessin d'Eric Anderson. Or, dans les références que Wes Anderson a confiées à Félicie Haymoz, et certainement à ses collègues *designers*, le tableau du chien lisant un journal et fumant le cigare. Il est possible que le réalisateur ait confié ses inspirations pour les premières esquisses de renard et qu'elles aient inspiré le tabagisme du protagoniste sur le dessin. Pour autant, impossible de trancher sachant que Roald Dahl consommait, lui aussi, du tabac et que des photographies le montrent avec une pipe.

Entre travail solitaire et collaboration

Cet exemple nous amène à envisager la dimension collaborative du travail des *character designers*. Cette profession comporte un aspect solitaire indéniable dans l'acte même de dessiner, mais elle intervient dans la création d'œuvres collectives telles que le film, ce qui remet en question cette solitude et invite à explorer les interactions induites par ce travail.

Sur la plupart des projets, la réalisatrice ou le réalisateur apparaît comme l'interlocutrice ou l'interlocuteur privilégié des *character designers*. Tindle considère que les échanges avec la réalisation sont constants durant la phase de création des personnages⁷⁴. Ces échanges prennent pour base les idées nées de la lecture du scénario.

⁷³ Entretien déjà cité avec Félicie Haymoz.

⁷⁴ Entretien déjà cité avec Shannon Tindle.

Dans un second temps, le travail officiel sur les différents personnages identifiés est annoncé, ce qui débouche sur les premières tentatives dessinées et la présentation de références. Suivent des allers-retours avec la réalisatrice ou le réalisateur pour aboutir progressivement à l'apparence finale des personnages. Haymoz décrit un processus semblable dans son travail avec Wes Anderson sur *L'Île aux chiens* :

Je commence par lui envoyer quatre ou cinq dessins, basés sur les références que j'ai reçues. En général, il aime une des propositions, ou me demande de combiner deux dessins, de retravailler un visage pour lui proposer plusieurs variantes. Sur cette base, il y a encore une farandole d'autres détails à définir qui ajoute de l'intérêt au personnage, et Wes a un avis très précis sur les chaussures, la longueur des pantalons ou la coupe de cheveux. Je dirais que 50 % de mon travail, c'est d'habiller les personnages⁷⁵ !

Ce sens du détail pousse parfois Wes Anderson à écrire et dessiner directement sur les dessins proposés par les *designers*. Cette pratique se constate sur plusieurs documents visuels dans l'ouvrage revenant sur la création de *Fantastic Mr. Fox*. D'après ces sources, il arrive au cinéaste de retracer par-dessus certains *designs* afin de corriger la forme d'un vêtement, comme pour le maillot de bain de Ash⁷⁶. D'autres documents sont annotés : Anderson corrige le costume dessiné pour le castor afin de préciser que la veste doit comporter deux boutons plutôt que trois et que ses manches doivent finir par un revers⁷⁷. Selon Haymoz, cela participe à une recherche d'immédiateté⁷⁸. Dans le cas de *L'Île aux chiens*, il arrivait même au réalisateur de se servir de son ordinateur pour combiner les croquis et à l'occasion des références pour guider son travail et l'encadrer de manière plus directement compréhensible. Pour le chef sushi, Anderson prit deux versions envoyées par Haymoz pour obtenir une troisième proposition en remplaçant le visage de l'un avec l'autre, ce qui suggère que l'attitude corporelle d'un des modèles était préférée pour l'autre, ainsi que son vêtement et le bandeau qui ceint son front. À certaines occasions, le réalisateur dessine aussi carrément les personnages ou leurs tenues en guise de modèles à l'intention des *character designers*. C'est ainsi que fut présentée l'apparence globale d'Atari et de sa combinaison ainsi que la silhouette du maire Kobayashi dans son costume pour la création de *L'Île aux chiens*.

⁷⁵ Léocadie Handke, « Un métier : *character designer*. Entretien avec Felicie Haymoz », *Blink Blank*, n° 1, janvier 2020, p. 134.

⁷⁶ *The Making of Fantastic Mr. Fox*, *op. cit.*, p. 68.

⁷⁷ *Ibid.*, p. 109.

⁷⁸ Entretien déjà cité avec Félicie Haymoz.

Néanmoins, les interactions avec la réalisation ne sont pas toujours directes. Pour *Fantastic Mr. Fox*, Haymoz se souvient avoir communiqué avec Anderson par le biais du département artistique et du *production designer* Nelson Lowry. Ce dernier lui transférait alors les informations liées au scénario, aux décors et aux personnages. Lors de la création de *L'Île aux chiens*, l'intervention de Paul Harrod dans les échanges se faisait plus discrète. La majorité des discussions ayant lieu par courriels, le *production designer* était inclus en copie de ceux-ci⁷⁹. Il pouvait intervenir ponctuellement pour proposer une référence qui faisait écho avec les indications données par Anderson ou qui pouvait correspondre à ce que cherchait la *character designer* dans ses recherches personnelles. Il a ainsi facilité la navigation parmi les références collectées pour le projet. Selon ses dires, Harrod collaborait davantage avec Haymoz pour la constitution des foules et figurants⁸⁰. Pour la création de ces personnages, les sources d'inspiration japonaises ayant été épuisées, il a été question de se référer à des œuvres ou documents permettant de servir de repère culturel pour les années 1960. Ainsi, des films de Federico Fellini ou des annuaires de lycées américains ont permis de donner des pistes pour des accessoires tels que des lunettes ou des coupes de cheveux⁸¹.

L'élaboration des personnages secondaires est logiquement moins sujette aux échanges et recommandations, comme on a pu le voir plus haut au sujet de *Frankenweenie*. Pour des cinéastes très directifs et conscients de l'identité visuelle souhaitée pour l'œuvre, comme Anderson, cette affirmation nécessite des nuances. Dans *L'Île aux chiens*, quatre personnages s'associent au maire Kobayashi dans sa cabale contre les canidés et figurent dans de brèves scènes. Chacun est accompagné de son chat et porte une tenue distinctive. Malgré leur courte apparition, leur conception a été suivie de près par le réalisateur. Haymoz se souvient notamment avoir collaboré avec Anderson sur les motifs du kimono très ouvragé de l'unique femme de ce groupe et avoir eu plusieurs échanges avec le cinéaste pour que l'un de ces méchants arbore un visage cousu de petites cicatrices⁸². La création de figurantes et figurants, elle, a été plus rapide, faisant moins l'objet d'allers-retours avec Anderson et Harrod. Après avoir bien identifié les groupes distincts et leurs caractéristiques, Haymoz présentait différents dessins au réalisateur pour qu'il puisse signifier ses préférences, puis rassemblait ces personnages

⁷⁹ *Ibid.*

⁸⁰ Entretien déjà cité avec Paul Harrod.

⁸¹ Entretien déjà cité avec Félicie Haymoz.

⁸² *Ibid.*

sur un dessin pour permettre de vérifier la cohésion de l'ensemble ainsi formé. Pour les foules, comme celle des étudiantes et étudiants à la bibliothèque, la *character designer* a proposé plusieurs silhouettes et coupes de cheveux pouvant être combinées, permettant la création rapide d'une nouvelle apparence. Si les figurantes et figurants ne sont pas aussi individualisés que les autres personnages, c'est parce que cela représenterait une quantité de travail jugée trop coûteuse pour leur temps d'apparition à l'écran. Cette façon de procéder est d'autant plus aisée à expliquer que Félicie Haymoz était la seule *character designer* responsable de l'apparence des humains du film. Les canidés, eux, étaient directement à la charge des modeleurs au sein du département des marionnettes dirigé par Andy Gent.

Cette configuration n'est pas à prendre pour un cas général. Plusieurs *character designers* peuvent être engagés sur la création des personnages de long métrage. Parfois, les personnes travaillant sur le *character design* se penchent sur la physionomie des mêmes personnages. Pour *Wallace et Gromit : le mystère du lapin-garou*, le coréalisateur, Steve Box, et les storyboarders Michael Salter et David Vinicombe ont tracé plusieurs dessins pour mieux cerner l'allure de l'antagoniste lord Victor Quatremaings. L'ouvrage *The Art of Aardman*, qui revient sur la genèse de plusieurs œuvres du studio, donne à voir trois interprétations différentes du personnage⁸³ (ill. 22, ill. 23, ill. 24, ill. 25). L'écart entre chaque dessin suggère que les collaborateurs n'ont pas travaillé conjointement. Il tombe sous le sens qu'il était plus intéressant de laisser les *character designers* explorer leurs propres pistes et de profiter de la sensibilité singulière de chacun. Ce constat amène régulièrement les productions à contacter plusieurs *character designers* au début de la préparation pour pouvoir disposer d'un éventail de propositions parmi lesquelles pourront être sélectionnés les dessinateurs dont les idées et le style graphique semblent le mieux convenir au projet⁸⁴. Les personnes impliquées durant cette phase ont une incidence moindre sur l'identité visuelle finale des personnages, c'est pourquoi elles ne sont pas forcément mentionnées aux génériques. Néanmoins, force est de constater qu'elles alimentent la réflexion sur la manière de représenter les personnages. Laika procède de cette manière, ce fut le cas notamment pour la préparation des *Boxtrolls*. Haymoz avait d'ailleurs proposé des esquisses au studio, mais n'avait pas fait partie de l'équipe finale⁸⁵.

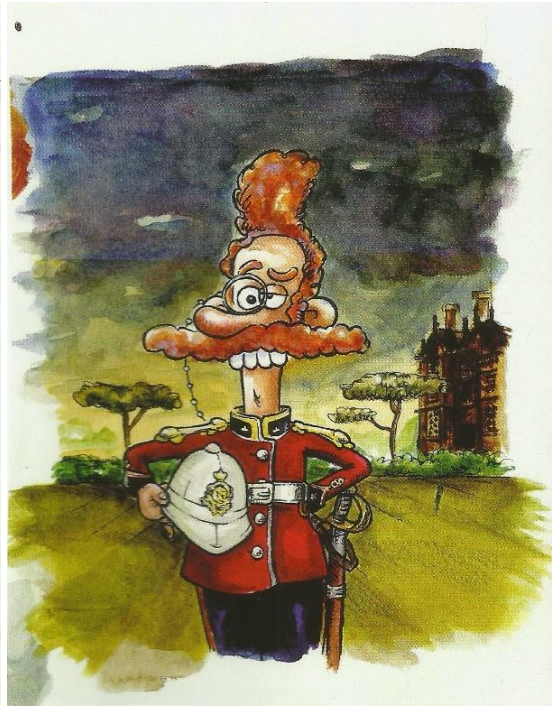
⁸³ Aardman Animations, *The Art of Aardman*, Simon & Schuster, Londres, 2016, p. 28-29.

⁸⁴ Entretien déjà cité avec Félicie Haymoz.

⁸⁵ *Ibid.* ; le site professionnel de Félicie Haymoz sur : <https://www.feliciehaymoz.com/boxtrolls>



III. 22 : *Character design* de Victor Quatremaings par Michael Salter



III. 23 : *Character design* de Victor Quatremaings par David Vinicombe



III. 24 : *Character design* de Victor Quatremaings par Steve Box



III. 25 : Victor Quatremaings tel qu'il apparaît dans *Wallace et Gromit : le mystère du lapin-garou*

Des échanges, plus ponctuels, peuvent avoir lieu avec d'autres collaboratrices et collaborateurs du film. Pour *L'Île aux chiens*, Haymoz a bénéficié de l'aide d'un artiste tatoueur pour mettre au point le chat encré dans le dos du maire Kobayashi. Pour *Fantastic Mr. Fox*, elle avait pu visiter l'atelier Mackinnon & Saunders avec le *production designer* Nelson Lowry, leur offrant l'occasion de discuter avec les sculptrices et sculpteurs et de corriger certaines formes et certains volumes.

2. Dépasser le dessin

Du fantasme à la réalité concrète : une transmutation par la sculpture

Cette étape de contrôle n'est pas systématique, mais elle met en évidence le travail de traduction des dessins en un objet en volume. Le passage de la 2D à la 3D suppose une interprétation du *character design* amorcée par les sculptrices et sculpteurs. Dans certains processus créatif, les sculptures se substituent, en partie ou totalement, aux *character designs*. Le travail de Carol Koch pour *Anomalisa*, fondé des esquisses de Duke Johnson⁸⁶ (ill. 26), ou celui de Holman et Estevez-Baker pour *Frankenweenie*, entrent dans ce cas de figure. Toutefois, la sculpture sert le plus souvent d'intermédiaire entre le dessin des personnages et la fabrication des marionnettes. Les figurines de glaise ou de plasticine permettent déjà de déterminer les proportions des personnages, le plus souvent vêtus, guidant ainsi le moulage des corps tout comme la répartition des masses du costume. Cette première concrétisation met parfois à l'épreuve certains aspects des designs initiaux. Un dessin se moque des lois physiques et de l'intégrité d'une forme : si la ou le *character designer* baisse sa garde, elle ou il risque de proposer un personnage dont la physiologie et le costume sont en partie fantasmés et ne pourrait exister que sur papier. Un corps d'une forme résolument excentrique ou un habit encombrant pourrait déboucher sur une marionnette peu mobile et inadaptée pour l'animation. Certes, les *character designers* peuvent dessiner un *turnaround*, un document de travail permettant de visualiser un personnage sous plusieurs angles, le plus souvent de face, de trois quarts, de profil et de dos. L'apport indéniable d'un tel dessin rencontre toutefois ses limites dans

⁸⁶ « *Anomalisa* : Sculpting Animated Characters with Carol Koch. Variety Artisans », 8 décembre 2015, <https://www.youtube.com/watch?v=5AILnP1Y-0o>

le caractère interprétatif de toute esquisse. La vraisemblance trompeuse de ce document peut même devenir un obstacle à la concrétisation des costumes selon Ian Mackinnon. Une traduction rapide des dessins des personnages en sculptures permet au département des costumes de se faire au plus vite une meilleure idée de ce que requerra la mise en œuvre d'un costume.



III. 26 : Sculpture de Michael par Carol Koch
au côté d'une statuette représentative des proportions humaines

Le recours à cette étape diffère sensiblement d'une production à l'autre. Il arrive qu'aucune sculpture ne soit modelée pour un film. Dans ce cas, Mackinnon indique que le département des costumes se réfère à des photographies pour garder en tête l'apparence réelle de certains accessoires ou vêtements⁸⁷. À l'inverse, les maquettes sculptées peuvent parfois prendre une place de choix dans la préparation de l'œuvre, participant au tâtonnement créatif qui mène à l'établissement d'une apparence finale pour les personnages. Pour *Frankenweenie*, les sculpteurs Noel Estevez-Baker et Joe Holman ont créé de nombreuses maquettes basées sur des esquisses de Burton. Certaines datent de la préparation du court métrage du même nom sorti en 1984 d'autres proviennent des archives du cinéaste ou de projets divers. L'exposition consacrée à Tim Burton organisée au MoMA à New York en 2009 et 2010 a été l'occasion de redécouvrir des archives du

⁸⁷ *Ibid.*

réalisateur⁸⁸. Par cet intermédiaire, l'équipe de Mackinnon & Saunders a pu accéder à des croquis et dessins inédits qui ont pu les inspirer pour les personnages du long métrage⁸⁹. Ce fut le cas notable de la professeure de gym qui assure les cours de sciences après le licenciement de M. Rzykruski. Elle a été inspirée d'un dessin de Burton qui n'était à l'origine destiné ni au long métrage ni au court métrage⁹⁰. En comparant le croquis et l'apparence du personnage dans le film, plusieurs éléments similaires ressortent : les couettes hautes sur les côtés de la tête, le nez retroussé, les courbes pointues de la lèvre supérieure, la silhouette en sablier et la combinaison de sport. À l'inverse, une juxtaposition permet de relever les différences, comme la couleur de cheveux, quelques détails de l'ensemble vestimentaires et l'expression générale du visage.

Comme pour le *character design*, le travail de sculpture contient sa part de collaboration. À la manière de Wes Anderson, Tim Burton n'hésite pas à intervenir directement sur certaines des photographies des maquettes, se montrant soucieux de la tenue des personnages. Ainsi, il corrige au stylo la silhouette de Mr. Burgermeister, le maire de la ville où se déroule l'intrigue et laisse une note en faveur d'une monture de lunettes plus fine⁹¹. Pour le même film, il reprend un autre document, suggérant que la tenue de scientifique de Victor le rend trop semblable à un boucher⁹². En guise de correction, il trace une blouse improvisée à partir d'une des chemises de son père, une idée déjà présente dans le *Frankenweenie* de 1984.

Les espaces libres laissés par le *character design*

Certaines et certains *character designers* prévoient les costumes avec un grand sens du détail. C'est le cas, encore une fois, de Haymoz qui a participé à l'élaboration des motifs pour *Fantastic Mr. Fox* et qui a intégré des imprimés sur les tenues de personnages dessinés pour *L'Île aux chiens*. Ces propositions ne sont pas gravées dans le marbre, mais elles précisent fortement l'apparence des vêtements et guident le travail du costume. Ainsi, dans le cas de *L'Île aux chiens*, la *character designer* a échangé avec le département des costumes pour partager les références de certains motifs et même d'accessoires. Heidi Smith, elle, a réalisé plusieurs dessins exclusivement consacrés aux

⁸⁸ Description de l'événement sur le site officiel du MoMa, <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/313>

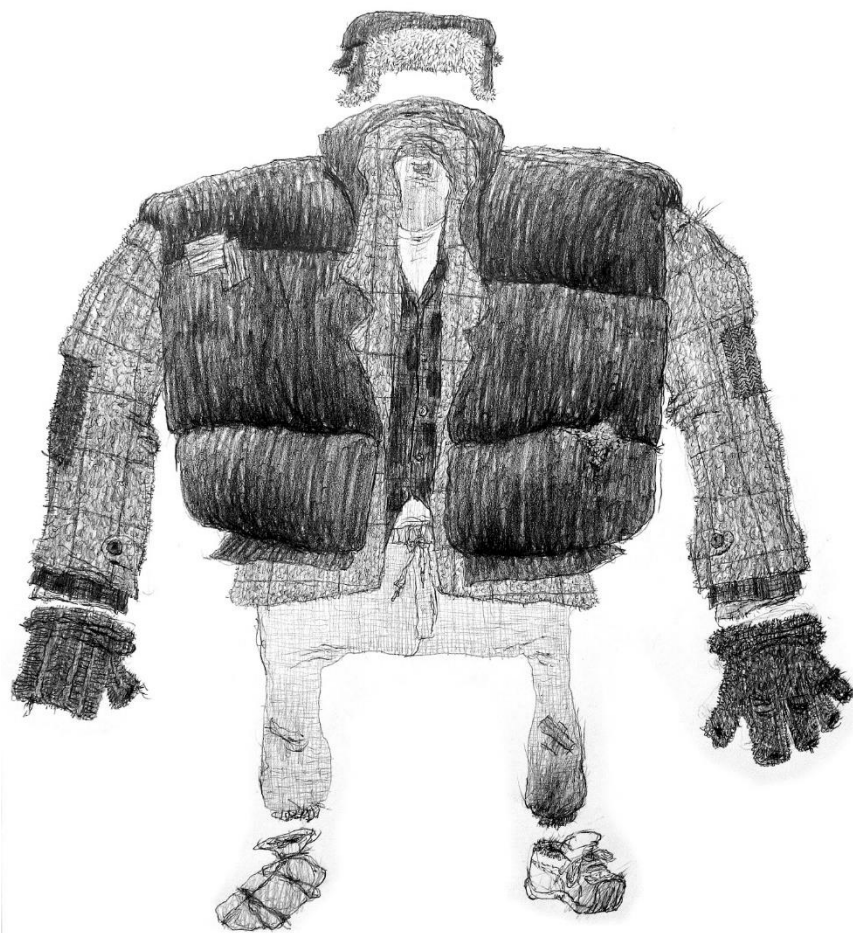
⁸⁹ Entretien avec Ian Mackinnon et Amanda Thomas cité.

⁹⁰ *Ibid.*

⁹¹ Mark Salisbury, *Frankenweenie : The Visual Companion*, Disney, New York, 2012, p. 83.

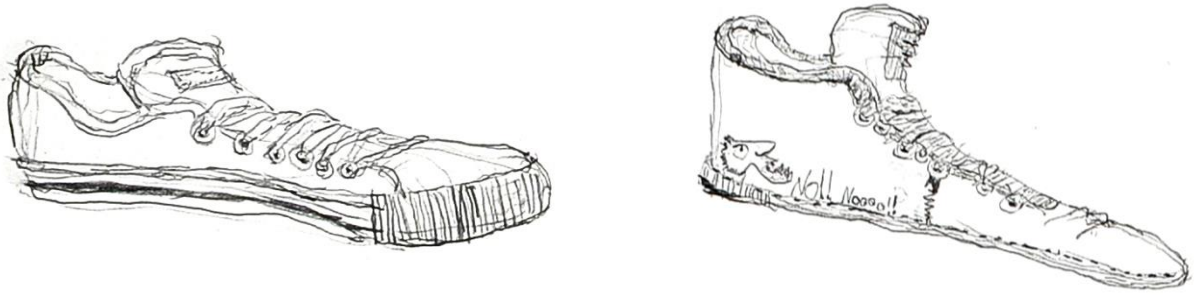
⁹² *Ibid.*, p. 36.

costumes pour *L'Étrange Pouvoir de Norman*⁹³. La panoplie de M. Prenderghast comprend de nombreux détails : appliquée à retranscrire la mise peu soignée de l'oncle du protagoniste, Smith a incorporé des rustines, déchirures et taches aux vêtements du personnage. Son dessin au crayon de papier permet de suggérer des textures : l'aspect duveteux d'une chemise en flanelle est suggéré par de petits traits arrondis, tandis que des tracés plus longs concentrés à certains endroits des mitaines indiquent un tricot s'effilochant (ill. 27). En parallèle, des esquisses des baskets de Norman permettent d'envisager sa réflexion sur leur style et leur customisation potentielle par le garçon (ill. 28). Il en va de même pour son sac à dos : deux dessins semblables de Smith offrent une variation sur le volume et explorent différentes possibilités d'accessoirisation du sac (ill. 29). Des patches brodés thermocollés et des porte-clés accrochés à l'un des curseurs de fermeture Éclair expriment l'attrait de Norman pour les zombies et le football.



Ill. 27 : Dessin d'un potentiel costume pour M. Prenderghast par Heidi Smith

⁹³ Blog de Heidi Smith, publication du 31 décembre 2012, *op. cit.*



III. 28 : Dessins des baskets de Norman par Heidi Smith



III. 29 : Dessins du sac de Norman par Heidi Smith

Pour autant, en ce qui concerne *L'Étrange Pouvoir de Norman*, on s'aperçoit vite de différences entre les éléments dessinés et ceux fabriqués : les modèles de chaussures dessinés évoquent des baskets en toile semblables à des Converse Chuck Taylor, tandis que celles confectionnées ont l'air en cuir. Idem pour le sac à dos : celui qui a été cousu est de forme beaucoup plus ovale et s'apparente davantage à une carapace épousant les contours du dos du protagoniste que ceux imaginés par la *character designer*. La concrétisation du costume n'est donc pas toujours strictement dictée par les *designs* élaborés en amont. Une marge plus ou moins grande de liberté est laissée au département des costumes pour adapter la tenue en fonction de la marionnette, des techniques de couture applicables à l'échelle et des matériaux employés. Ce constat résonne avec la posture de Deborah Cook quant à la marge de manœuvre possible face aux *designs* établis en amont de la confection des costumes : selon elle, si les idées de départ sont nombreuses, le *design* se précise au fur et à mesure en fonction de la sélection des matières

qui donne souvent naissance à de nouvelles idées et perspectives⁹⁴. La concrétisation du costume signifie aussi d'adapter ce dernier à l'animation en volume, détail d'importance qui n'est pas forcément envisagée par la ou le *character designer* au moment de réfléchir au personnage en deux dimensions. Pour la confection des pièces vestimentaires dans les *Noces funèbres*, Maggie Haden se rappelle avoir réfléchi avec le *character designer* en chef, Carlos Grangel, au placement de certains éléments sur la tenue pour qu'ils conviennent davantage à la technique employée⁹⁵.

Aussi, si le vêtement peut être dessiné de manière très précise, notamment au niveau de sa coupe, il n'est pas toujours possible d'exprimer toutes les caractéristiques de l'habit, comme sa matière ou sa couleur. Un *character design* peut s'accompagner d'une réelle attention pour les étoffes, qui sont alors envisagées pour l'habit au moment du dessin. Pour Félicie Haymoz, cette attention passe par la mise en place d'indices dans les esquisses : le tracé de quelques rainures pour figurer un velours côtelé ou l'ajout d'une dentelle sur une partie du vêtement⁹⁶. Ce travail requiert une interprétation de la part du département des costumes, plus ou moins sensible au rendu obtenu et, on peut s'en douter dans certains cas, aux choix suggérés. De plus, il n'est pas possible d'incorporer avec exhaustivité toutes les caractéristiques des vêtements dans les *designs*, cela concerne parfois même leurs coloris. Dans le cadre de longs métrages, Haymoz n'a pas forcément la possibilité de procéder à la mise en couleurs de ses dessins pour des questions de délais. Ce fut le cas pour *L'Île aux chiens* : seuls quelques dessins donnaient en amont des indications de teintes pour les habits, comme celui d'un méchant de la kabbale, portant un costume intégralement noir, et un autre présentant diverses variations autour d'un uniforme d'écolier. La plupart des illustrations des personnages disponibles ont fait l'objet d'un travail de mise en couleurs postérieur au choix des textiles. Haymoz n'a pas non plus eu le temps d'élaborer de *turnaround*. Ainsi, le département des costumes ne pouvait voir que le devant des costumes sur les *designs*, ce qui lui laissait la possibilité d'imaginer leurs faces cachées⁹⁷.

⁹⁴ Philip Brotherton, *The Art of The Boxtrolls*, Chronicle, San Francisco, 2014, p. 127.

⁹⁵ Entretien déjà cité avec Maggie Haden.

⁹⁶ Entretien déjà cité avec Félicie Haymoz.

⁹⁷ Entretien déjà cité avec Maggie Haden.

3. Imaginer au sein du département des costumes

Les recherches sur l'apparence du personnage ne se limitent pas toujours au département artistique et concernent parfois également celui des costumes. L'utilisation des références se remarque aussi à cette étape. Dans le processus créatif de *L'Île aux chiens*, Haden s'est vu conseiller des références visuelles et cinématographiques au même titre que Haymoz. Ainsi, une estampe lui a été fournie en guise de référence pour le jeune samouraï argenté du spectacle de kabuki⁹⁸.

À Laika, Deborah Cook apparaît particulièrement impliquée dans cette réflexion préparatoire sur le style des vêtements. Plusieurs déclarations mettent en avant sa participation aux recherches esthétiques. Pour *Coraline*, bien que le générique la désigne comme créatrice de costumes au côté de Margaret Helen Meyer, cet aspect n'est pas documenté. Le livre promotionnel consacré à la préparation du film⁹⁹ met davantage en lumière la part du *concept designer* Tadahiro Uesugi. Par la suite, l'investissement de Cook dans les recherches en amont de la confection est mis en lumière. L'ouvrage sur la genèse de *L'Étrange Pouvoir de Norman* insiste sur les consultations d'archives et les visites de bibliothèques menées par Cook en Nouvelle-Angleterre pour établir une documentation sur les Puritaines et Puritains des premières colonies états-uniennes¹⁰⁰. Le livre décrit une attention combinée pour l'habillement, mais aussi la culture dans son ensemble, les mœurs et les conditions socioéconomiques de ces populations. L'affirmation de son importance pendant la préparation de ce film coïncide logiquement avec sa présentation au générique du film : elle passe de cheffe costumière à créatrice de costumes. Ce type d'investissement se reproduit pour les films suivants : l'ouvrage sur la création des *Boxtrolls* présente l'inspiration des tenues des Ballets russes pour le jeu avec les imprimés et les matières comme venant de Cook¹⁰¹, cette dernière explique l'influence du styliste japonais Issey Miyake ainsi que de l'art de l'origami sur la manière de traiter le pli des costumes pour *Kubo et l'armure magique*¹⁰² et elle raconte en quoi le choix de

⁹⁸ Lauren Wilford et Ryan Stevenson, *op. cit.*, p. 110.

⁹⁹ Jones Stephen, *Coraline : A Visual Companion*, Titan, Londres, 2009.

¹⁰⁰ Jed Alger, *The Art and the Making of ParaNorman*, *op. cit.*

¹⁰¹ Philip Brotherton, *op. cit.*, p. 128.

¹⁰² « Kubo's Journey », supplément du DVD de *Kubo et l'armure magique*, Universal Pictures Video, zone 2, 2016 ; Jennifer Wolfe, « Deborah Cook Receives Costume Designers Guild Nomination for Laika's *Kubo and the Two Strings* », *Animation World Network*, 12 janvier 2017, consulté sur www.awn.com/news/deborah-cook-receives-costume-designers-guild-nomination-laika-s-kubo-and-two-strings

la couleur fuchsia pour Adelina dans *Monsieur Link* s’ancre dans l’évolution des teintes au tournant du XX^e siècle, ce qui permet d’accentuer la modernité du personnage¹⁰³.

À ces affirmations s’ajoute la constitution de *moodboards*, panneaux sur lesquels sont épinglés des échantillons de tissus côtoyant diverses inspirations pour les costumes (ill. 30). Ces objets, plaisants à l’œil du fait de l’accumulation de références diverses et de bouts d’étoffes, sont parfois mis en avant dans les ouvrages et vidéos de *making-of*¹⁰⁴ ainsi que dans les expositions, comme celle en l’honneur de *Kubo et l’armure magique* en 2016 au Japanese American National Museum¹⁰⁵. L’interprétation des *moodboards* s’avère complexe : s’ils semblent concrétiser tout un processus de réflexion au sujet des costumes et permettent d’en apprendre davantage sur les sources utilisées pour les concevoir, l’hypothèse d’une possible mise en scène de ces objets et de leur réorganisation après la production du film pour les rendre plus attrayants n’est pas à écarter. En revanche, leur existence même prouve une réflexion esthétique qui s’ajoute au travail effectué à l’étape du *character design*. À noter que leurs usages peuvent varier d’une production à l’autre, dès lors que leur emploi chez Aardman pour *Shaun le mouton : le film* a justement été motivé par l’absence de créatrice de costumes¹⁰⁶ (ill. 31). Cette situation a rendu nécessaire l’usage de références pour faciliter les discussions avec le réalisateur et de mieux déterminer l’apparence de chaque personnage.



Ill. 30 : Planche d’inspiration pour le costume de Norman dans *L’Étrange Pouvoir de Norman*

¹⁰³ Joyce Eng, *op. cit.*

¹⁰⁴ Ramin Zahed, *The Art of Missing Link*, Insight, San Rafael, Calif., 2019, p. 38-39 ; « The Making of *Coraline* : Coraline’s Closet », supplément du DVD *Coraline*, Universal Pictures Video, zone 2, 2010 ; Jed Alger, *The Art and the Making of ParaNorman*, *op. cit.* ; « Dressing for Success », www.laika.com/videos/behind-the-scenes ; Emily Haynes, *op. cit.*, p. 68-69 ; « Behind the Scenes », supplément du DVD de *Shaun le mouton : le film*, Universal StudioCanal Vidéo, zone 2, 2015.

¹⁰⁵ Photo de l’exposition « The Artistry of *Kubo* : A Magical Laika Experience » sur la page Facebook CharacterDesigns, 16 août 2016, <https://www.facebook.com/CharacterDesigns/photos>

¹⁰⁶ Entretien inédit par courriels avec Kate Anderson, 16 avril 2021.



Ill. 31 : Planche d'inspiration pour le déguisement de Shaun dans *Shaun le mouton : le film*

La pratique de Cook en tant que créatrice de costumes a également pour spécificité de s'accompagner de la réalisation de collages en guise de maquette. En permettant l'utilisation de papiers sur lesquels sont imprimés les mêmes motifs que les tissus envisagés, cette méthode préserve selon elle l'idée originale du *design* des textiles¹⁰⁷. Pour les *Boxtrolls*, les collages des costumes n'ont pas été élaborés avec les couleurs définitives : les nuances de gris clair et de beige clair prédominent¹⁰⁸ (ill. 32). Il faut attendre que Nelson Lowry, *production designer*, et Alan Cook, *character designer*, choisissent une palette associée à chaque personnage pour que ces collages soient mis en couleurs et traités numériquement avec l'aide de Trevor Palmer, *concept artist*¹⁰⁹. La tenue de Mme Froufrou apparaît comme une exception à ce titre : des images montrent Cook créant son collage directement avec du papier coloré¹¹⁰ (ill. 33), ce qui suggère soit une plus grande liberté accordée à la cheffe costumière pour cette robe, soit une création plus tardive, après que le nuancier a été établi pour la tenue. Dans tous les cas, la robe fait aussi l'objet d'une finition numérique¹¹¹. Cette pratique se retrouve pour *Kubo et l'armure magique* et pour *Monsieur Link* : si Palmer intervient de nouveau pour modifier quelques

¹⁰⁷ Mercedes Milligan, « Animated People : Kubo Costume Designer Deborah Cook », *Animation Magazine*, 13 janvier 2017, www.animationmagazine.net/top-stories/animated-people-kubo-costume-designer-deborah-cook

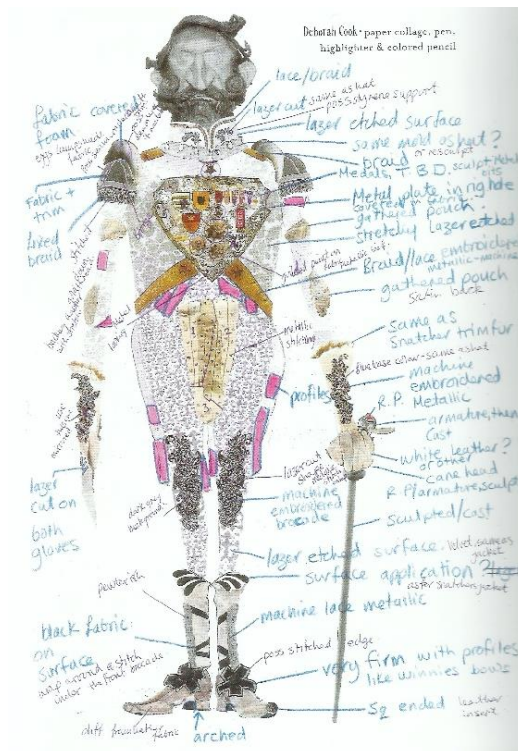
¹⁰⁸ « Creative Spark : Deborah Cook », 23 mai 2016, www.youtube.com/watch?v=Oplvz1bnmdw

¹⁰⁹ Philip Brotherton, *op. cit.*, p. 140.

¹¹⁰ « Creative Spark : Deborah Cook », *op. cit.*

¹¹¹ Philip Brotherton, *op. cit.*, p. 103.

détails et corriger certaines nuances, les collages de Cook semblent déjà conçus aux couleurs des personnages¹¹². Ces créations aux ciseaux et à la colle peuvent ensuite être annotées pour devenir des guides de fabrication à l'usage des costumières et costumiers¹¹³. Elles précisent entre autres les techniques particulières employées pour obtenir certaines parties des tenues.



III. 32 : Maquette du costume de lord Belle Raclette dans *Les Boxtrolls*



III. 33 : Deborah Cook s'attelle à une maquette du costume de scène de Trappenard pour *Les Boxtrolls*

¹¹² Emily Haynes, *op. cit.*, p. 28-29, p.43 et p. 149 ; Ramin Zahed, *op. cit.*, p. 39 et p. 93 ; photos de l'exposition « The Artistry of *Kubo* : A Magical Laika Experience » sur la page Facebook CharacterDesigns, 16 août 2016, <https://www.facebook.com/CharacterDesigns/photos>

¹¹³ Philip Brotherton, *op. cit.*, p. 129.

Ainsi, Cook semble endosser un rôle central dans l'imagination des costumes et de leur *design* au sein du studio Laika. Toutefois, cela n'enlève pas la dimension collective de la recherche d'idée. Annika Schindler, costumière chez Laika pour *Les Boxtrolls*, *Kubo et l'armure magique* et *Monsieur Link*, déclare que la plupart du temps les costumières viennent apporter des idées à Cook, qui y ajoute les siennes, et que ces échanges se répètent jusqu'à ce que l'apparence du costume soit bien fixée¹¹⁴. Selon cette professionnelle ayant suivi une formation en mode, ce fonctionnement ressemble beaucoup à l'organisation d'une maison de couture : d'un côté les couturières et couturiers qui endossent un rôle de décisionnaires, de l'autre les personnes qui font des propositions de pièces vestimentaires puis exécutent les *designs* validés. Les costumières et costumiers de Laika participent ainsi aussi au *design* des tenues, mais leur apport nécessite l'accord de la créatrice des costumes, ce qui les conduit à réfléchir en fonction des habitudes et préférences de Cook.

Il semble que Georgina Hayns, cheffe du département des marionnettes au studio, puisse aussi infléchir le travail de la création et apporter son concours de manière indirecte. Pour la création de *Kubo et l'armure magique*, elle raconte que la fabrication de Scarabée, un combattant amnésique à l'allure insectoïde, a été alimentée par la visite d'une exposition sur les samouraïs au Portland City Art Museum¹¹⁵. Elle a permis de se pencher sur les matières utilisées et la structure des armures portées. Une telle activité a pu être bénéfique à la fois pour la construction des marionnettes et pour la conception d'un *design* pour le costume du personnage.

Pour la majorité des projets, le travail de conception du costume est plus communément délégué en majorité aux *character designers* : alors qu'elles et ils définissent l'aspect formel des tenues, le département des costumes met en œuvre les moyens nécessaires pour transformer les habits dessinés en objets matériels. Cela explique sans doute le fait qu'en dehors de Laika, je ne peux attester l'usage de maquettes pour les costumes que pour *Shaun le mouton : le film*. Une vidéo de making-of¹¹⁶ permet de voir deux documents dessinés au feutre représentant les moutons du film après leur

¹¹⁴ Entretien inédit avec Annika Schindler en visioconférence, 20 janvier 2022.

¹¹⁵ « Kubo's Journey », *op. cit.*

¹¹⁶ « *Shaun the Sheep* : l'envers du décors », supplément du DVD *Shaun le mouton : le film*, Universal StudioCanal Vidéo, zone 2, 2015.

travestissement en êtres humains. Des notes écrites précisent la composition des tenues (ill. 34, ill. 35). Le devenir de ces personnages dans le film permet de noter quelques ajouts et modifications, comme une écharpe bleue qui devient rayée vert, rouge et blanc ou encore une moustache qui tient plus du balai que de la brosse prévue sur ce guide. Pour autant, la majorité des idées sont conservées. Lors de nos échanges téléphoniques, Maggie Haden a déclaré que l'apparence des vêtements était principalement fixée par les idées et goûts de la réalisatrice ou du réalisateur, même si elle peut suggérer des références une fois qu'elle a capté la direction souhaitée¹¹⁷, ce qui induit une liberté créative restreinte à ce niveau. Pour autant, les professionnelles et professionnels du costume s'investissent dans d'autres aspects que le *design* qui mettent à profit leur sens artistique et leur inventivité.



Ill. 34 : *Character design* de Nuts et Shirley attribué à Richard Webber



Ill. 35 : Shirley, Nuts, Timmy et la mère de Timmy dans *Shaun le mouton : le film*

¹¹⁷ Entretien déjà cité de Maggie Haden.

Chapitre 3 :

Les matières premières

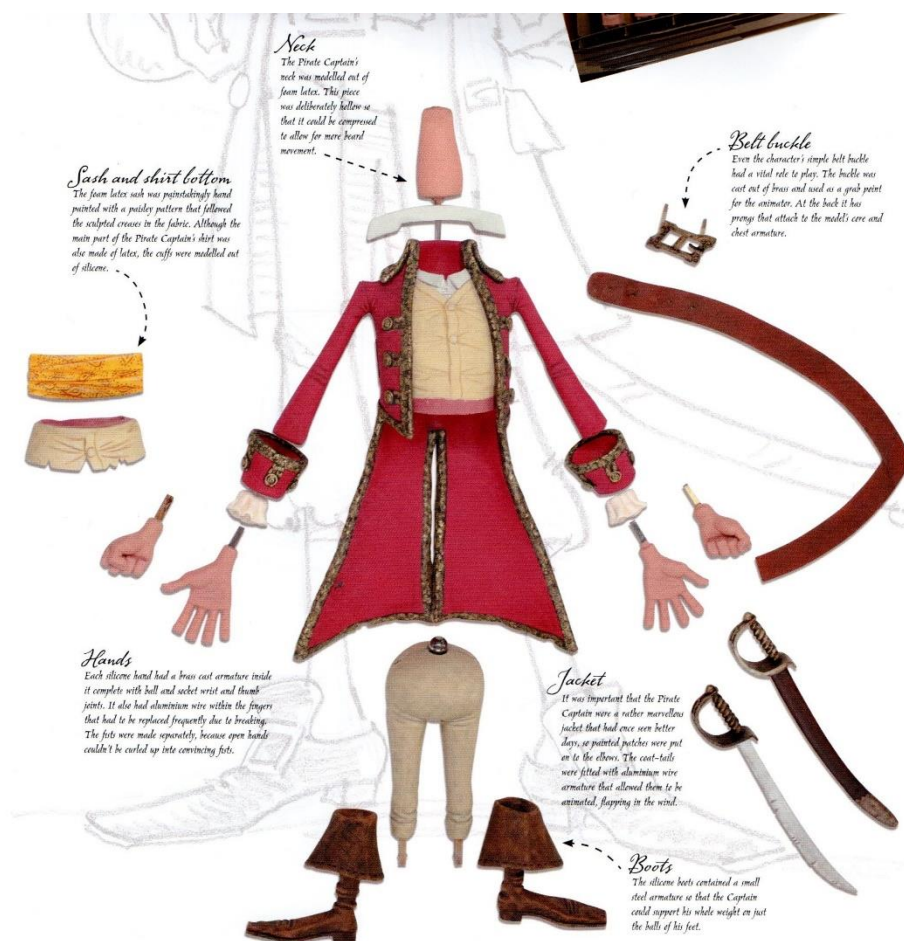
Aussi précis qu'il soit, un *character design* n'a d'intérêt que si sa traduction en objet concret révèle son potentiel. Cela oblige les professionnelles et professionnels du costume à trouver des matériaux dont l'apparence ainsi que les propriétés affecteront radicalement l'apparence de l'habit. À travers cette recherche, les tenues commencent d'exister dans leur pleine matérialité et sensualité.

1. Un travail de sélection

Coudre ou mouler l'habit ?

Dans l'animation en volume, plusieurs manières de créer le costume s'offrent aux professionnelles et professionnels. Une tenue peut se coudre à partir de textiles, tricots et cuirs comme c'est le cas pour les habits que nous portons, nous autres êtres humains. La majorité des costumes est confectionnée de cette façon pour les longs métrages d'animation réalisés par Wes Anderson et ceux produits par Laika. Le silicone, le latex et la résine sont parfois préférés à ces matières. Dans ce cas, les pièces vestimentaires sont moulées et, pour la plupart, elles font partie intégrante de la marionnette. Cette technique se retrouve dans la plupart des films Aardman. Dans *Les Pirates ! Bons à rien, mauvais en tout*, le capitaine pirate porte une tenue conçue à base de mousse de latex dont le buste, les manches et les jambes de pantalon se confondent avec ses propres membres (ill. 36). Leur utilisation se combine avec des techniques de moulage plus ou moins sophistiquées et complexes : les gants de l'employé de la fourrière dans *Shaun le mouton : le film* ont

été obtenus grâce à un moule sur lequel du silicone a été pulvérisé couche par couche¹¹⁸. Ce procédé a permis d'obtenir d'authentiques gants pouvant s'ajuster sur les mains de la marionnette.



Ill. 36 : Une marionnette désassemblée du protagoniste de *Pirates ! Bons à rien, mauvais en tout*

Ces deux types de matière peuvent se combiner. Des accoutrements s'avèrent hybrides : pour obtenir un habit doublé, la surface d'un tissu peut recouvrir une structure de latex ou de silicone. Pour *L'Étrange Noël de monsieur Jack*, Sally porte une robe moulée et coulée dans de la mousse de latex sur laquelle ont été appliqués puis cousus ensemble des bouts de tissus sérigraphiés¹¹⁹. En parallèle, un accessoire en tissu, en métal ou en fausse fourrure peut ajouter une petite touche tactile à un ensemble en silicone et latex, comme la voilette noire sur le chapeau de Mme Windfall dans *Wallace et Gromit : le mystère du lapin-garou*.

¹¹⁸ Adam Savage, « Adam Savage Meets Aardman Animations' Puppets! », 11 août 2016, <https://www.youtube.com/watch?v=l3pPfq6hjLA>

¹¹⁹ Frank Thompson, *The Film, the Art, the Vision : Tim Burton's Nightmare Before Christmas*, Disney, New York, 1993, p. 139.

La plasticine, sorte de pâte à modeler professionnelle souple qui ne sèche pas à l'air libre, elle, n'est pas utilisée pour les costumes dans le corpus étudié. Son utilisation ne concerne qu'une partie du corps de certaines marionnettes Aardman. Le studio a d'ailleurs sa propre recette, l'Aard-mix¹²⁰. Le studio s'en sert moins depuis la fin des années 2000. Si les mains des personnages de *Chicken Run* étaient fabriquées en plasticine¹²¹, elles ont été remplacées au fur et à mesure par des modèles en silicone afin d'éviter le façonnage et le refaçonnage de la pâte, coûteux en temps¹²². Une partie des visages reste malléable pour permettre aux animatrices et animateurs de faire varier les expressions faciales des personnages et bénéficier d'une marge de liberté créative. De manière générale, la nature altérable de la plasticine, aussi stimulante qu'elle soit, s'avère inconfortable pour les tenues dans le cadre d'un long métrage. La maîtrise de la continuité visuelle s'annoncerait plus ardue et la sculpture des habits prendrait un temps trop important.



Ill. 37 : La robe de mariée de Victoria dans *Les Noces funèbres*

Le choix d'un type de matériau plutôt qu'un autre peut évidemment découler de partis pris esthétiques. Maggie Haden raconte que la production des *Noces funèbres* souhaitait créer des parties de costumes en mousse de latex recouvertes de soie pour obtenir un style particulier et donner l'impression de dessin en volume¹²³ (ill. 37). Derrière cette idée, on comprend la volonté d'associer la sensualité matérielle des étoffes aux possibilités de *designs* francs et expressifs permis par le moulage du latex. Des raisons économiques orientent aussi ces décisions. La préférence va aux costumes sculptés, moulés et peints chez Aardman, cependant la création de tenues

¹²⁰ Aardman : *l'art qui prend forme*, Art Ludique-Le Musée, Paris, 2015, p. 112.

¹²¹ Brian Sibley, *Chicken Run : Hatching the Movie*, Boxtree, Londres, 2000, p. 116.

¹²² Entretien inédit avec Kate Anderson, 23 mars 2021.

¹²³ Annelise Gavaille, « Un métier : costumière, dans la garde-robe des marionnettes », *Blink Blank*, n° 4, automne-hiver 2021, p. 123.

en tissu peut être favorisée si le projet dispose d'un budget restreint ou s'il nécessite une conception costumière rapide. *Shaun le mouton : le film* se déroule dans un cadre urbain avec de nombreuses scènes de foule pour retranscrire l'agitation de la grande ville. Or, tous les personnages, même secondaires, ont été créés en marionnettes. Coudre des pièces vestimentaires permettait de changer les figurines articulées d'habits pour créer l'illusion d'une plus grande diversité d'un plan à l'autre¹²⁴. De plus, comme il s'agissait de silhouettes en arrière-plan, les ensembles n'avaient pas besoin d'être autant soignés ou recherchés que pour un protagoniste. En parallèle, l'élaboration de pièces particulières peut supposer le recours à des matières moins communes : des cristaux de Swarovski ont été collés à même la marionnette pour le costume de scène de miss Forcible dans *Coraline*¹²⁵.

Dans un cas comme dans l'autre, une étape finale est accordée à la garde-robe des personnages avant que la marionnette ne puisse être confiée aux mains des animatrices et animateurs : les tenues sont cousues et enfilées sur les figurines ou bien peintes avec le reste du corps de la marionnette.

Les propriétés des matières

Selon l'approche choisie, les praticiennes et praticiens décident ensuite plus précisément des matériaux dont elles et ils auraient besoin. Du fait des particularités de l'animation en volume, leurs propriétés doivent être prises en considération. Chaque composé possède ses avantages et inconvénients, favorisant une utilisation plutôt qu'une autre. La mousse de latex tire son intérêt de sa légèreté et de son élasticité¹²⁶. Cependant, cette matière peut se déformer, ce qui donne un rendu assez inélégant au niveau des plis¹²⁷. En outre, elle se dégrade vite, la poussière a tendance à s'y accrocher et les peintures qui sont compatibles avec elle s'effacent aisément¹²⁸. Ainsi, la mousse de latex est souvent associée au silicone, en fine couche comme finition. Cette matière à l'apparence plus translucide se conserve mieux et se salit moins¹²⁹. Elle se révèle toutefois

¹²⁴ Entretien avec Kate Anderson cité.

¹²⁵ Publication Instagram de Paloma Soledad (@paloma_soledad), 23 janvier 2019.

¹²⁶ Gilles Penso, *Stop-Motion : l'animation image par image dans le cinéma fantastique*, Dreamland, Paris, 2002, p. 355.

¹²⁷ Entretien avec Kate Anderson cité.

¹²⁸ *Ibid.* ; Barry J.C. Purves, *Stop-motion Animation : Frame by Frame Film-making with Puppets and Models*, 2^e édition, Bloomsbury, Londres, 2014, p. 99.

¹²⁹ *Ibid.*

moins flexible et plus lourde : son utilisation seule pour de grandes parties du costume pourrait déséquilibrer la marionnette ou la rendre trop lourde pour que les animatrices et animateurs la manipulent confortablement. Il existe différentes sortes de silicone qui se distinguent entre autres par leur tenue dans le temps, leur rétraction au séchage et leur coût¹³⁰. Victoria Rose, spécialisée dans la création d'accessoires pour les films d'animation en volume et collaboratrice de Laika pour *Coraline*, avoue sa préférence pour le silicone polymérisé au platine, comme ceux de la marque Dragon Skin, alors que le studio emploie du silicone étamé¹³¹.

Plusieurs critères orchestrent la sélection des étoffes. L'échelle de confection dicte certaines préférences : la plupart des étoffes utilisées dans la fabrication de nos vêtements paraîtraient trop épaisses et trop grossières pour la confection des costumes. La soie répond idéalement à cette exigence du fait de sa grande finesse. Les éléments tricotés appellent à raisonner en termes de trompe-l'œil : pour simuler les mailles d'un pull sans recourir à la laine, les professionnelles et professionnels du costume utilisent du textile de chaussettes si elles et ils n'envisagent pas de mouler ces pièces vestimentaires ou encore de les tricoter à la bonne échelle¹³².

L'élasticité d'une matière doit aussi être prise en considération. La petitesse des figurines signifie qu'un vêtement serré et rigide pourrait gêner sa mise en mouvement et réduire sa mobilité au niveau des articulations. Cela explique une préférence notable pour les tissus extensibles, idéalement dans au moins deux directions, comme les tissus synthétiques, les cotons stretch ou les soies élastiques¹³³. L'utilisation de matière peu flexible reste possible, mais elle suppose alors de réfléchir aux autres façons d'assurer une bonne amplitude de mouvement pour la marionnette¹³⁴. Les étoffes faisant souvent l'objet de patine, il convient aussi de s'assurer qu'elles peuvent être teintées et peintes aisément¹³⁵.

¹³⁰ Conseils sur les différences entre les silicones polymérisés au platine et étamés : https://www.siliconetop.com/solutions/tin_vs_platinum.html ; <https://www.smooth-on.com/support/faq/184>

¹³¹ Entretien inédit avec Victoria Rose par courriel, 14 août 2020.

¹³² Entretien avec Maggie Haden cité ; entretien avec Andy Gent cité.

¹³³ *Ibid.* ; entretien avec Kate Anderson cité ; entretien avec Magie Haden cité.

¹³⁴ *Ibid.*

¹³⁵ Entretien avec Andy Gent cité.

À la quête des étoffes

L'achat des composés s'effectue auprès de fournisseurs spécialisés. Ils sont ensuite confiés aux collaboratrices et collaborateurs chargés du moulage. Parfois, des feuilles de latex ou de silicone sont achetées directement afin de servir de doublure pour les vêtements¹³⁶.

Les étoffes, elles, sont essentiellement issues du commerce, ce qui nécessite de trouver des lieux vendant les tissus adéquats pour le travail de couture prévu. Selon Andy Gent, la localisation de son équipe à Londres est une aubaine du fait de l'offre textile de la ville et du territoire britannique¹³⁷. L'industrie textile jouit d'un ancrage historique au Royaume-Uni, ce qui explique l'existence de nombreuses boutiques et commerces de gros. Parmi ceux-ci, le chef de département cite les échoppes situées dans le quartier londonien de Shepherd's Bush, Pongees, un établissement spécialisé dans la soie au centre de la capitale, et Whaleys Bradford, situé au nord de l'Angleterre. Cette profusion de choix explique que le département des costumes chapeauté par Gent n'importe des matériaux qu'en des occasions précises. L'équipe de Mackinnon & Saunders, elle, recourt volontiers à de la matière première provenant de commerce à l'international. Amanda Thomas, costumière de longue date dans la structure, mentionne notamment Ducatex, située en Allemagne, Mood Fabrics à Los Angeles, National Fiber Technology dans le Massachussets et une compagnie spécialisée dans la soie en Chine qui a fermé après la préparation des *Noces funèbres*¹³⁸. La raison de ce réseau étendu provient d'un besoin de matières spécifiques. National Fiber Technology est l'unique vendeur de fourrure stretch existant selon Thomas et l'établissement chinois proposait des soies particulièrement fines. Reste que le Royaume-Uni et les États-Unis profitent d'un avantage pour chercher des matières premières au sein de leur territoire. À titre de comparaison, Mizuho Sato, créatrice de costumes et cheffe costumière pour le studio français Komadoli, déplore la difficulté à trouver des tissus compatibles aux créations miniatures en France, évoquant les merceries japonaises qui offrent davantage de choix et proposent des tissus adaptés à une plus petite échelle de création¹³⁹.

Pour se décider, Maggie Haden déclare qu'elle peut directement échanger avec ses contacts dans les différentes structures, expliquer avec précision ce dont elle a besoin et

¹³⁶ *Ibid.*

¹³⁷ *Ibid.*

¹³⁸ Entretien avec Ian Mackinnon et Amanda Thomas cité.

¹³⁹ Entretien avec Mizuho Sato cité.

recevoir par la suite des échantillons si elle ne possède pas déjà des catalogues¹⁴⁰. Cela ne l'empêche pas en complément de se déplacer pour faire du repérage. Une visite concrète lui permet de vérifier le poids et la finesse du tissage des textiles ou de rester ouverte à des matériaux plus inattendus auxquels elle n'aurait pu penser. Elle se souvient avoir chiné l'étoffe pour Atari de *L'Île aux chiens* dans une de ses boutiques fétiches dans Soho qui avait justement reçu un arrivage de tissus techniques en provenance du Japon. Amanda Thomas, elle, explique que si les matières tricotées sont la plupart du temps achetées aux rouleaux, il arrive aux praticiennes et praticiens d'acheter des pulls à mailles fines dans des friperies ou de grandes enseignes de prêt-à-porter comme H&M en vue de les découper¹⁴¹. Une vidéo promotionnelle sur les costumes dans *Les Boxtrolls* va aussi dans ce sens, montrant Deborah Cook arpenter les rayons d'une mercerie et contempler des étoffes d'un air attentif¹⁴² (ill. 38). Une telle manière de procéder semble probable à l'aune des déclarations de Haden. Toutefois, une mise en scène pour les besoins de mettre en images les propos de cette collaboratrice ne doit pas être écartée. Le même reportage donne à voir un classeur contenant un épais nuancier, l'hypothèse que cet outil trouve son utilité dans la commande de matières premières semble probante. C'est du moins la manière de procéder à l'atelier Mackinnon & Saunders. Mackinnon souligne la difficulté de jauger les couleurs des étoffes sur un écran numérique : elles diffèrent souvent de leur aspect réel, rendant nécessaire l'usage de références Pantone¹⁴³.

Avant l'achat définitif de la bonne quantité de matériaux, plusieurs étoffes sont présélectionnées pour chaque costume afin d'opter pour l'étoffe idéale. La trace de ce procédé se remarque parfois dans les documents de *making-of* où différentes étoffes similaires se côtoient sur une planche, le plus souvent juxtaposées à un nom de personnage, voire à une mention de costume¹⁴⁴. L'ouvrage sur la création de *Frankenweenie* présente même Catriona Rings, responsable des achats pour le département artistique, en train de disposer des bouts de tissus divers sur un panneau¹⁴⁵.

¹⁴⁰ Entretien avec Maggie Haden cité.

¹⁴¹ Entretien avec Ian Mackinnon et Amanda Thomas cité.

¹⁴² « Dressing for Success », www.laika.com/videos/behind-the-scenes

¹⁴³ Entretien avec Ian Mackinnon et Amanda Thomas cité.

¹⁴⁴ Photos de l'exposition « The Artistry of *Kubo* : A Magical Laika Experience », *op. cit.* ; Mark Salisbury, *Frankenweenie : The Visual Companion*, *op. cit.*, 2012, p. 86.

¹⁴⁵ *Ibid.*, p. 116.

Au crible de la caméra

Cet échantillonnage s'avère utile pour une mise à l'épreuve à la caméra et sous les éclairages du film. Chaque matière fait l'objet d'essais pour vérifier que leurs couleurs et textures rendent convenablement à l'image. La connaissance des étoffes et la vérification à l'œil permettent d'éviter des écueils, mais ne se substituent pas au verdict des appareils de captation. Pour cela, le département des costumes peut compter sur l'aide de collaboratrices et collaborateurs chargés de la photographie¹⁴⁶.

Ces examens concernent en partie les couleurs et les motifs. Il convient de s'assurer que la couleur des habits ne jure pas avec la carnation des marionnettes¹⁴⁷ ou que les motifs s'intègrent sans fausse note dans les décors. Certains imprimés posent problème en créant un effet moiré à l'image¹⁴⁸ : des lignes ondulées apparaissent, ce qui perturbe l'appréciation des volumes, détourne le regard et passe pour disgracieux. De telles déformations méritent d'autant plus d'être surveillées que les échelles de fabrication conduisent à utiliser de petits imprimés plus sensibles aux altérations optiques¹⁴⁹. Le tissage se devine aussi davantage quand il est filmé de près : les entremêlements de fils équivalent parfois à de fines rayures qui, malgré leur discrétion, peuvent provoquer ce type de rendu. Cet accroc a été rencontré au cours de la création de *L'Île aux chiens* pour la soie blanche d'un vêtement, malgré une inspection habituelle du tissu à la loupe par Haden¹⁵⁰. La résolution croissante des caméras rend toutefois ces contrariétés de moins en moins prégnantes¹⁵¹. Dans le cadre de la production de *Frankenweenie*, cette inspection s'est annoncée cruciale, car le film est en noir et blanc. Les images furent d'abord enregistrées en couleurs. Peter Sorg, le chef opérateur, explique que l'utilisation d'appareils de captation numériques a poussé l'équipe de la photographie à tirer profit du gain d'informations visuelles apportées par les canaux rouge-vert-bleu¹⁵². Pour une plus grande maîtrise des nuances de gris, quelques pièces vestimentaires ont été confectionnées dans des tons pastel, comme le mauve clair ou le beurre frais¹⁵³. Le recours à ces couleurs donne lieu à des associations pour le moins surprenantes. Tandis que la robe hollandaise portée par Elsa van Helsing dégage une impression lugubre et

¹⁴⁶ Entretien avec Peter Sorg par courriel, 16 octobre 2020.

¹⁴⁷ Entretien avec Tristan Oliver en visioconférence, 22 et 24 septembre 2020.

¹⁴⁸ Entretien avec Andy Gent cité.

¹⁴⁹ *Ibid.*

¹⁵⁰ Entretien avec Maggie Haden cité ; entretien avec Tristan Oliver cité.

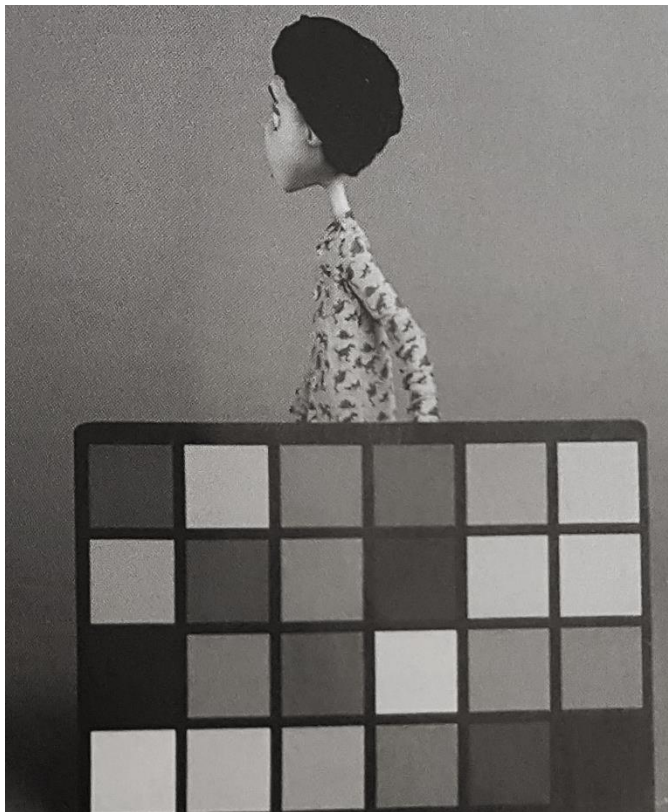
¹⁵¹ *Ibid.*

¹⁵² Mark Salisbury, *Frankenweenie : the Visual Companion, op. cit.*, p. 193.

¹⁵³ Entretien avec Peter Sorg cité.



Ill. 38 : Photographie d'une marionnette d'Elsa van Helsing au côté d'une version antérieure de son costume et de sabots



Ill. 39 : Photographie de la marionnette de Victor en pyjama au côté d'un nuancier

mélancolique dans le film, les maquettes nécessaires à sa création tiennent plus d'un assortiment d'œufs de Pâques¹⁵⁴ (ill. 38). Ce choix rend la création plus difficile. En effet, le niveau de saturation et de luminosité des nuances varie diamétralement selon les teintes avec la conversion : un rouge donne un gris plus foncé qu'un vert pour une intensité similaire. Des nuanciers de correspondances étaient mis à disposition dans les départements des décors et des marionnettes pour cette raison¹⁵⁵, ce qui n'a rien enlevé au rôle essentiel des vérifications. Celles-ci se faisaient en photographiant en noir et blanc les marionnettes habillées (ill. 39). Parmi les clichés pris, un montre la mère du héros dans une robe à motifs tenue devant un papier peint fleuri et sur un carrelage imprimé sur feuille¹⁵⁶. La cohérence entre ces différents éléments, pour ce personnage comme pour d'autres sans nul doute, constitue un aspect central dans l'harmonie visuelle du projet.

¹⁵⁴ Mark Salisbury, *Frankenweenie : The Visual Companion*, op. cit., p. 33 et p. 51.

¹⁵⁵ Entretien avec Andy Gent cité.

¹⁵⁶ Mark Salisbury, *Frankenweenie : The Visual Companion*, op. cit., p. 123.

Tristan Oliver, chef opérateur ayant collaboré avec les studios Laika et Aardman ainsi que le réalisateur Wes Anderson, ajoute volontiers la matière à la liste des aspects à contrôler : les fibres à la surface d'un tissu peuvent créer une aura duveteuse autour du vêtement une fois filmé et projeté sur grand écran qui peut se confondre avec une mise au point flottante¹⁵⁷. Cela complexifie l'utilisation de fonds verts. La couleur des vêtements ne s'avère pas particulièrement problématique grâce à la possibilité de recourir également au bleu, au gris et même au noir et au blanc pour les incrustations. En revanche, les poils ou les fibres empêchent de bien délimiter les silhouettes et peuvent causer l'apparition d'un léger rebord vert délicat à corriger en jouant sur les réglages et la lumière, surtout dans les zones de flou. Il arrive ainsi que les costumières et costumiers se munissent d'une lame de rasoir ou d'un rasoir anti-bouloches pour lisser la surface des tissus et tricots.

D'autres détails sont passés en revue. Comme l'épaisseur des étoffes ou la régularité des points de couture : selon Oliver, l'un comme l'autre peut donner l'impression d'une confection grossière à cette échelle. Je me dois de rappeler que ce degré de précision et cette inspection rigoureuse ne s'observent toutefois pas pour la majorité du corpus et concernent véritablement les projets qui bénéficient d'un budget conséquent. Des matières épaisses et des accords de couleurs plus hasardeux émaillent certaines œuvres, et si les limitations économiques apparaissent évidentes, il peut s'agir de choix esthétiques ou d'une moindre attention à ce type de préoccupations.

L'embarras du choix

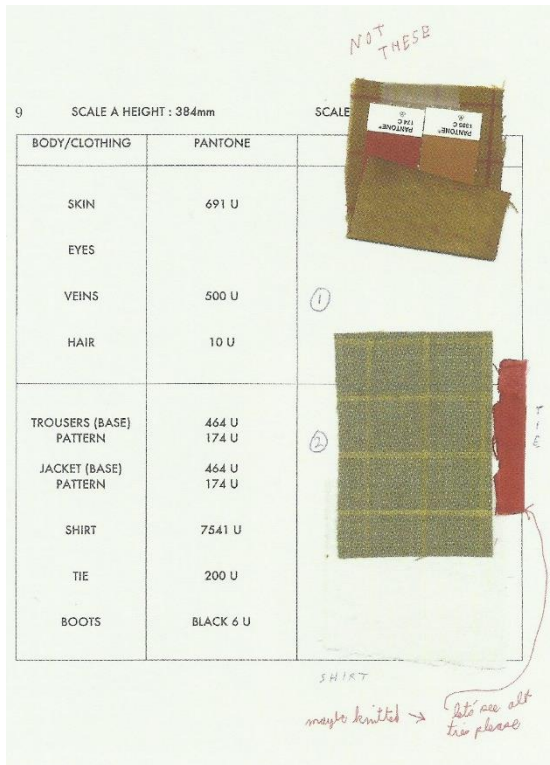
Certains cinéastes comme Wes Anderson ont la réputation d'accorder une grande importance au choix des étoffes. Chez Anderson, cette attention se reflète dans l'annotation au stylo rouge de planches d'échantillons pour *Fantastic Mr. Fox* qui mêlent suggestions, sélections et refus catégoriques¹⁵⁸ (ill. 40, ill. 41). Même si la réputation de perfectionniste d'Anderson le précède, le degré de proximité entre deux morceaux d'étoffe peut étonner pour l'exemple proposé, Haden elle-même, qui a collaboré aux costumes des deux longs métrages d'animation d'Anderson, considère que les tissus sont comme équivalents passé un certain stade de similitude¹⁵⁹. Cela n'empêche pas les

¹⁵⁷ Entretien avec Tristan Oliver cité.

¹⁵⁸ *The Making of Fantastic Mr. Fox*, Rizzoli, New York, 2009, p. 51, 63, 115-116 et 118.

¹⁵⁹ Entretien avec Maggie Haden cité.

surprises de s’immiscer dans le processus créatif : à cause d’une incompréhension, Haden s’était méprise sur la couleur envisagée pour la tenue de pilote d’Atari et avait sélectionné un tissu argenté que le réalisateur a accueilli avec beaucoup d’enthousiasme.



III. 40 : Échantillonnage annoté par Wes Anderson pour le costume de Boggis dans *Fantastic Mr. Fox*



III. 41 : Échantillonnage annoté par Wes Anderson pour un des costumes de Foxy dans *Fantastic Mr. Fox*

L’implication de la réalisatrice ou du réalisateur n’a rien d’inhabituel, cependant des photographies des échantillons suffisent pour la majorité tandis que Anderson insiste pour recevoir les panneaux comme si leur contact lui offrait une meilleure compréhension des étoffes¹⁶⁰. Le choix peut être source d’interrogation profonde rendant précieuse l’aide des cheffes costumières. Dans l’éventualité où une réalisatrice ou un réalisateur ne saurait pas se décider, Haden avoue placer les échantillons de manière stratégique, jouant sur la manière dont s’accordent ou non certaines nuances, pour guider le choix final vers l’option qui lui semble la plus appropriée¹⁶¹.

Chez Aardman, on retrouve ce sens du détail : Kate Anderson décrit l’habitude d’aller chercher deux ou trois exemplaires d’une même sorte de tissu pour se laisser le

¹⁶⁰ *Ibid.*

¹⁶¹ *Ibid.*

choix¹⁶². Les tissus écartés sont ensuite stockés dans des boîtes et rangés par couleur. Ce système permet de garder une réserve en cas de besoin. En revanche, il n'est pas question d'activement faire de mettre quoique ce soit de côté en prévision de projets, une démarche coûteuse à la fois en temps et en espace de stockage. En outre, la sélection s'accompagne toujours de préoccupations pratiques : il faut s'assurer que la quantité de matériau nécessaire à la création des costumes et de leurs rechanges est disponible¹⁶³. Cette provision d'étoffes peut aussi se maintenir en lien avec un intérêt particulier des spécialistes du costume. Haden s'avoue fascinée par la conception des chaussettes pour marionnette, ce qui l'amène à collectionner de très fins tricots¹⁶⁴.

Du côté des perruques et postiches

Des réflexions et précautions similaires animent la conception des chevelures, moustaches et barbes des personnages. Dans *Les Pirates ! Bons à rien, mauvais en tout*, les cheveux et la pilosité tout en silicone des personnages¹⁶⁵ s'accordent avec les costumes moulés à partir du même composé et de latex¹⁶⁶, ce qui offre un rendu homogène. Chez Laika, les perruques s'obtiennent par l'usage de diverses fibres simulant boucles et mèches. De tels choix découlent de nouveau de considérations pratiques, esthétiques ou encore de mise en scène. Pour *Coraline*, Georgina Hayns souligne que le souhait de cheveux en fibre vient de Henry Selick¹⁶⁷. Certains passages du film reposent sur ce parti pris : quand la fillette entre dans le tunnel conduisant dans un autre monde, son carré bleu électrique virevolte sous l'effet d'une brise surnaturelle, ce qui accentue le caractère magique de sa traversée. La consigne du réalisateur a ouvert la voie à diverses expérimentations éphémères avec des matières organiques, comme du crin de cheval, de la laine de chèvre et même des cheveux humains, jusqu'à ce que des fibres synthétiques

¹⁶² Entretien avec Kate Anderson cité.

¹⁶³ Entretien avec Andy Gent cité.

¹⁶⁴ Entretien avec Maggie Haden cité.

¹⁶⁵ Brian Sibley, *The Making of The Pirates ! Band of Misfits*, Bloomsbury, Londres, 2012, p. 37.

¹⁶⁶ *Ibid.*, p. 45.

¹⁶⁷ « The Making of *Coraline* : Making Puppets », supplément du DVD *Coraline*, Universal Pictures Video, zone 2, 2010.

leur soient préférées, car plus maniables¹⁶⁸. En outre, les capillaires humains se sont révélés trop poreux et présentaient un problème d'adhésion, selon Hayns¹⁶⁹.

Les projets suivants du studio, tout en rendant cette tendance capillaire pérenne, réactivent les interrogations quant aux fibres à sélectionner selon leurs spécificités. Si la plupart des chevelures dans *L'Étrange Pouvoir de Norman* sont synthétiques (ill. 42), leur fabrication dans *Les Boxtrolls* se basait sur des matières naturelles comme le chanvre¹⁷⁰. Les réalisateurs Anthony Stacchi et Graham Annable voulaient proposer des personnages moins cartoonésques et plus réalistes pour ce film, une exigence qu'a peut-être appelée une veine dickensienne. Ainsi, la tête des personnages a été réduite d'environ de moitié pour correspondre aux proportions humaines, ce qui a exigé l'utilisation de capillaires plus fins.



Ill. 42 : Regroupement des différentes fibres utilisées pour fabriquer les boucles rousses de Neil dans *L'Étrange Pouvoir de Norman*

Des disparités se remarquent aussi à l'échelle d'une œuvre : le traitement des cheveux peut varier d'un personnage à l'autre. Dans *Les Noces funèbres*, Victoria arbore un chignon de silicone et de latex tandis que les longues boucles emmêlées d'Emily font se joindre le mohair au silicone¹⁷¹. Cela renforce la distinction entre les deux

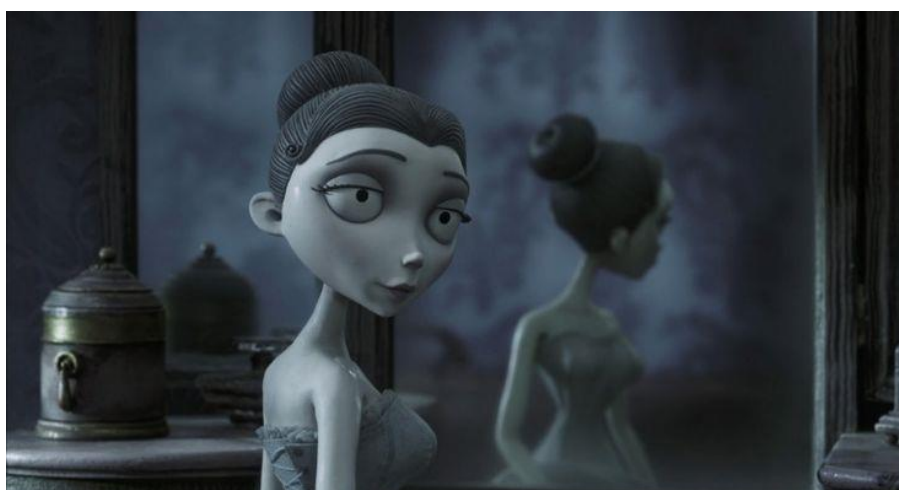
¹⁶⁸ *Ibid.*

¹⁶⁹ Stephen Jones, *Coraline : A Visual Companion*, Titan, Londres, 2009, p. 85.

¹⁷⁰ Philip Brotherton, *op. cit.*, p. 154.

¹⁷¹ Propos d'Allison Abbate dans Mark Salisbury, *Tim Burton's Corpse Bride : An Invitation to the Wedding*, Titan, Londres, 2005, p. 46.

figures : Victoria apparaît comme une jeune femme sobre, discrète, à l'image du monde austère des mortels, Emily séduit par son affabilité et sa sensualité, en accord avec les enfers souterrains hauts en couleur dont elle provient. En écho, la coiffure de Victoria, dans une texture semblable à celle de son visage, dégage une impression de simplicité (ill. 43) tandis que la cascade laineuse de la revenante ajoute une dimension tactile qui la rend encore plus attrayante aux yeux du public (ill. 44). De la même manière, dans *L'Étrange Noël de monsieur Jack*, les cheveux de Sally ont été sculptés en mousse de latex alors que le père Noël possède une longue barbe dont la mousse, elle, a été recouverte d'une sorte de fourrure à poil long¹⁷². Cette masse chaleureuse rappelle les revers soyeux et immaculés de son habit rouge et ancre le personnage dans son environnement hivernal.



Ill. 43 : Victoria dans *Les Noces funèbres*



Ill. 44 : Emily dans *Les Noces funèbres*

¹⁷² Frank Thompson, *The Film, the Art, the Vision : Tim Burton's Nightmare Before Christmas*, Disney, New York, 1993, p. 139.

2. Le traitement des matières

Quelques créations de toutes pièces

Si beaucoup de costumes supposent l'achat d'étoffes, il arrive que les équipes créent des matériaux répondant aux exigences des pièces vestimentaires souhaitées. Laika se targue d'avoir acquis une véritable expertise dans le développement de textiles pour ses projets. Dans une interview, Deborah Cook a même affirmé l'autosuffisance du studio en termes de tissus après *Coraline*¹⁷³. Cette déclaration mérite d'être nuancée : Annika Schindler m'a confié que l'élaboration intégrale d'étoffes advient régulièrement sans pour autant être systématique. En revanche, le travail des matières prend bien une place prépondérante dans la conception des costumes. Le tissu développé pour coudre la veste et le pantalon de Lionel dans *Monsieur Link* résonne avec ces ambitions. De nombreuses recherches ont été menées pour reproduire les caractéristiques du tissage d'un motif pied-de-poule¹⁷⁴ (ill. 45). Elles comprenaient des réflexions approfondies sur la trame, la composition du tissu, la taille du motif et la couleur, ce qui a nécessité la collaboration avec un tisseur professionnel. Pour éviter un effet moiré dû au tissage, l'imprimé a en fin de compte pris la forme d'étoiles à quatre branches imbriquées les unes dans les autres (ill. 46). Une vidéo de *making-of* sur le film¹⁷⁵ montre plusieurs prototypes de ce tissu, ce qui permet d'apprécier les variations des imprimés, similaires parfois à de petits carreaux réguliers, comme du ton, plus ou moins bleuté ou jaune. Laika bénéficie d'un budget important pour chacun de ses projets, d'environ 50 à 100 millions de dollars¹⁷⁶. La structure peut ainsi profiter de périodes d'expérimentation et de démarches propres à une logique de recherche et développement. Tout cela concorde avec les offres d'emploi du studio. En janvier 2019, j'ai pu découvrir une de ces offres pour une ou un spécialiste en fabrication textile¹⁷⁷. Parmi les compétences énumérées, il est bien question de fabrication de tissu : la personne embauchée doit pouvoir créer des échantillons de nouvelles étoffes

¹⁷³ Joyce Eng, *op. cit.*

¹⁷⁴ Propos de Deborah Cook dans Ramin Zahed, *op. cit.*, p. 37 ; Dan Sarto, « Set Visit : Go Behind the Scenes of Laika's *Missing Link* », *Animation World Network*, 18 mars 2019, www.awn.com/animationworld/set-visit-go-behind-scenes-laikas-missing-link

¹⁷⁵ « Behind the Scenes of *Missing Link* », 18 mars 2019, www.youtube.com/watch?v=12NHrEyP7tw

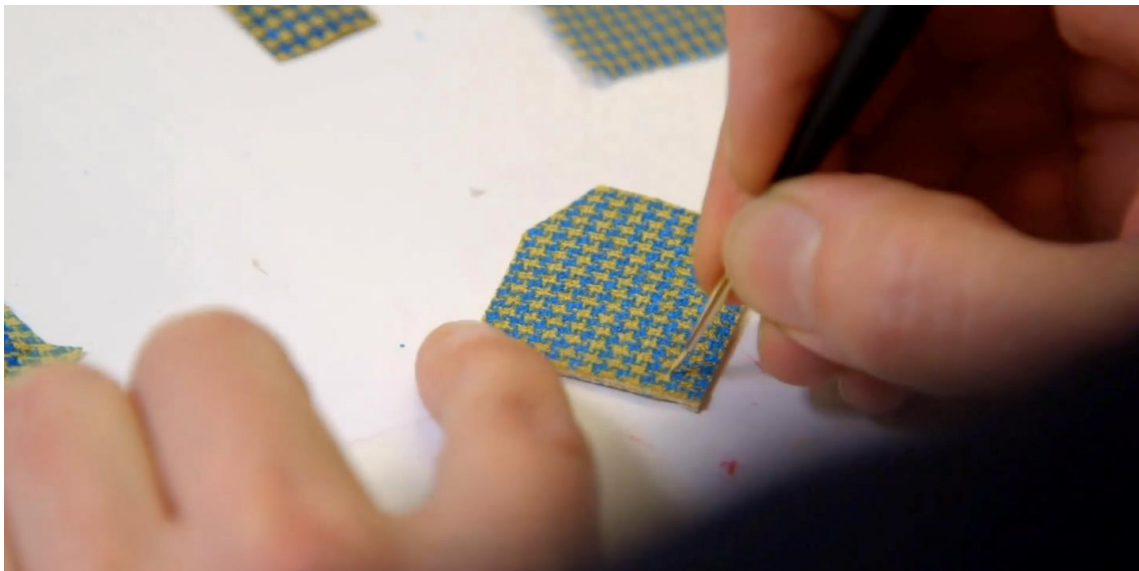
¹⁷⁶ Estimations à partir de plusieurs sites web : <https://www.boxofficemojo.com> ; <https://www.the-numbers.com> ; <https://bombreport.com>

¹⁷⁷ Onglet carrière du site officiel de Laika, <https://www.laika.com/careers>

à partir de *designs* de costumes et des suggestions des *look dev*, des personnes qui fixent à l'avance à quoi doivent ressembler divers éléments, dont les costumes, mais qui officient plus fréquemment dans la création numérique¹⁷⁸. En parallèle, des savoir-faire techniques variés, comme la maîtrise de machines d'impression, de broderie et de découpe laser, figurent parmi les attentes. Or, ces compétences précieuses pour la création de tissus trouvent aussi leur intérêt dans la transformation d'étoffes préexistantes.



III. 45 : Planche de plusieurs expérimentations textiles autour du costume de Lionel pour *Monsieur Link*



III. 46 : Des mains corrigent à la peinture et au pinceau le tissu étoilé utilisé pour le costume de Lionel dans *Monsieur Link*

¹⁷⁸ Fiche métier sur les *look dev*, <https://www.screenskills.com/job-profiles/browse/visual-effects-vfx/computer-generated/look-development-artist>

Toiles vierges ou presque

Peu de tissus et matières habillent les marionnettes avant un long processus d'adaptation et de métamorphose. Les costumières et costumiers disposent de nombreuses solutions de rechange pour modifier les étoffes. Parmi elles se trouvent des techniques classiques d'altération de la couleur, comme les teintures. Haden déclare que malgré l'offre étendue de tissus des structures spécialisées, il arrive d'acheter des tissus, comme des soies blanches, servant de base pour obtenir les nuances précises souhaitées¹⁷⁹. Chez Aardman, certains motifs et certaines teintes font l'objet d'une véritable recherche. Kate Anderson m'a confié des documents inédits de la création de *Cro Man* sur lesquels figure un tableau résumant les expériences menées pour la peau de tigre de Thongo¹⁸⁰ (ill. 47). Ce tableau spécifie les différents colorants utilisés, le grammage du tissu, la quantité d'eau utilisée, le temps de cuisson et la température du four qui permettra de fixer la couleur. Chaque essai s'accompagne d'un commentaire sur le résultat et le choix optimal est indiqué par un coup de surligneur orange fluo.



Ill. 47 : Des essais de motifs et des recettes de teintures pour le costume de Thongo dans *Cro Man*

Une méthode similaire a été employée pour la teinture des fourrures dans *L'Île aux chiens*. Un cliché des coulisses atteste l'existence d'un carnet répertoriant les différentes tentatives¹⁸¹ (ill. 48). Diverses annotations précisent les colorants, leur quantité en nombre de cuillères à café et une durée, qui peut correspondre au trempage ou à la cuisson.

¹⁷⁹ Entretien avec Maggie Haden cité ; « The Making of *Coraline* : Coraline's Closet », supplément du DVD *Coraline*, Universal Pictures Video, zone 2, 2010.

¹⁸⁰ Tableau de teinte, document confié par Kate Anderson, 16 novembre 2015.

¹⁸¹ Lauren Wilford et Ryan Stevenson, *op. cit.*, p. 89.

La page photographiée concerne Rex. Plusieurs échantillons de pelage accompagnent les recettes de teintures, ce qui donne l'occasion d'apprécier les légères variations dans les nuances obtenues. Les petits carrés de pelage se font plus ou moins orangés et sombres, tirant parfois sur le vert.



Ill. 48 : Recettes de teintures pour le pelage de Rex dans *L'Île aux chiens*

Un des progrès les plus notables dans la modification des étoffes concerne les impressions. L'échelle des marionnettes complique l'utilisation de motifs : des carreaux ou rayures de petites dimensions sur des habits de tous les jours auraient l'air bien plus gros sur des corps mesurant en moyenne entre une vingtaine et une quarantaine de centimètres. Le peu de tissus imprimés aux bonnes dimensions dans le commerce explique leur création en interne. Jusqu'aux années 2010, les moyens restaient artisanaux. Les pois blancs et fuchsia sur le pyjama orangé de Coraline sont le résultat d'une sérigraphie¹⁸². Les pochoirs permettent aussi d'obtenir des motifs. Dans *Cro Man*, les taches caramel imitant le pelage d'une girafe sur la tunique en fausse fourrure de Grubup ont été obtenues de cette manière¹⁸³. Cela a nécessité de passer l'étoffe au four sous une certaine température pour fixer les pigments, de sorte qu'ils ne puissent pas déteindre. Pour les *Noces funèbres*, Haden se souvient aussi du recours à la sérigraphie sans occulter ses défauts : il arrivait que les impressions se dégradent à force de manipulations par les

¹⁸² « The Making of *Coraline* : Coraline's Closet », *op. cit.*

¹⁸³ Entretien avec Kate Anderson cité.

animatrices et animateurs¹⁸⁴. Haden a accueilli avec enthousiasme la possibilité d'obtenir des motifs créés en amont sur ordinateur grâce à des imprimantes à tissu. Ce procédé plus rapide que la sérigraphie occasionne moins de dépenses. Il permet aussi un rendu plus stable, plus précis et plus subtil, ce qui ouvre à de nouvelles libertés esthétiques que comptent bien exploiter des cinéastes comme Wes Anderson. Ce dernier a exprimé sa surprise et son engouement lorsque Andy Gent lui a présenté le pantalon de la scientifique Yoko avec des formules chimiques de benzène, de l'éthane et de l'acide salicylique¹⁸⁵. Évidemment, ces progrès n'effacent pas toutes les difficultés : quelques couleurs restent encore complexes à maîtriser, comme le rouge carmin ou le turquoise¹⁸⁶. En parallèle, le recours à l'impression numérique ouvre sur de nouvelles décisions : Ian Mackinnon et Amanda Thomas soulignent la possibilité de choisir de faire imprimer des tissus par un service extérieur à l'atelier ou d'utiliser leur propre imprimante¹⁸⁷. Le cofondateur de la structure explique que le besoin de larges pans de tissus à motifs favorise le premier choix, tandis que le second convient davantage si l'impression de morceaux de tissus en format A4 et A8 suffit. La costumière précise que cette solution suppose de tremper l'étoffe dans une solution particulière au préalable et de le coller à une feuille de papier épais pour qu'il puisse passer dans l'imprimante et être encré. Elle a pour avantage un meilleur contrôle de la couleur. Même avec le recours à des nuanciers, il est difficile de prévoir exactement le résultat de la teinture, c'est pourquoi les professionnelles et professionnels en collaboration avec Mackinnon & Saunders envoient systématiquement un échantillon d'essais pour permettre à l'atelier de sélectionner la nuance la plus proche des attentes initiales. Malgré ces possibilités, il arrive à l'atelier de revenir à la technique plus traditionnelle de la sérigraphie : les imprimantes numériques ont tendance à déposer la couleur et les motifs uniquement en surface des étoffes. Lorsque des matières extensibles comme le jersey sont étirées, la couleur d'origine, blanche en théorie, apparaît entre les mailles ou dans la trame. Cet inconvénient n'a pas lieu avec la sérigraphie, car elle permet aux encres et pigments d'imprégner complètement les matières. Toujours est-il que les innovations mentionnées étendent la palette des techniques disponibles.

¹⁸⁴ Entretien avec Maggie Haden cité.

¹⁸⁵ *Ibid.*

¹⁸⁶ *Ibid.*

¹⁸⁷ Entretien avec Ian Mackinnon et Amanda Thomas cité.



Ill. 49 : Elise Robertson procède à des retouches peinture sur le costume de père Noël déchiré porté par Jack dans *L'Étrange Noël de monsieur Jack*



Ill. 50 : Une collaboratrice applique de la peinture à l'aérographe sur le kimono de Sariatu pour *Kubo et l'armure magique*

Pour les détails, la peinture peut s'appliquer directement au pinceau sur les costumes, quelle que soit leur matière (ill. 49). Elle permet de créer des ombres à des endroits stratégiques pour mimer une usure naturelle et donner l'impression que les vêtements ont déjà été portés plusieurs fois¹⁸⁸. Pour *L'Île aux chiens*, quelques touches de gris ont vieilli les combinaisons anticontamination de certains canidés¹⁸⁹, apportant du

¹⁸⁸ Entretien avec Andy Gent cité ; entretien avec Annika Schindler cité.

¹⁸⁹ « *Isle of Dogs, Making of Puppets*, Fox Searchlight », 2 avril 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=QrBvVOoQXCA>

relief à l'uniforme et le rendant plus crédible dans le contexte de l'intrigue. Bonita DeCarlo a prodigué les mêmes soins à la marionnette de l'épouvantail dans *L'Étrange Noël de monsieur Jack*¹⁹⁰. Un pareil vieillissement du kimono de Sariatu dans *Kubo et l'armure magique* semble probable à en juger un passage de vidéo promotionnelle où une femme passe les manches de l'habit à l'aérographe¹⁹¹ (ill. 50). L'hypothèse d'une patine est d'autant plus défendable que cette tenue est envisagée comme un signe extérieur du déclin du personnage, malgré une coupe élégante et de riches ornements. Les décorations automnales qui la parsèment appuient cette interprétation. Plutôt qu'ajouter de la couleur, il est aussi parfois question de l'enlever : Amanda Thomas confie l'utilisation de produits décapants pour donner l'impression que l'éclat d'un vêtement s'est dégradé¹⁹². Leur usage peut être suivi d'une nouvelle couche de peinture pour que les zones où les couleurs ont été retirées puissent se fondre avec le reste du vêtement. La costumière précise que peindre les creux des plis sur un costume permet de les rendre plus visibles et, par conséquent, donner à l'habit davantage de relief. Pour des pièces vestimentaires de cette taille, où il est plus difficile de travailler les détails et contrôler les volumes, ces finitions permettent de rehausser les créations textiles. Lisser l'aspect lisse et uniforme d'un costume lui donne un supplément de naturel.

L'usage de la peinture s'impose pour certains motifs ou détails sur les tenues du fait d'un niveau de précision requis élevé, d'une coupe en biais ou d'une forme particulière¹⁹³. Ce fut le cas pour la robe de jour de Victoria dans *Les Noces funèbres*. Dans l'ouvrage sur la création du film, un cliché montre Angela Kiely en train d'appliquer au pinceau les rayures verticales sur la jupe du costume¹⁹⁴ (ill. 51). Une photographie de l'habit à un stade antérieur apporte des informations complémentaires bienvenues pour mieux saisir ce choix¹⁹⁵. Elle cadre la pièce vestimentaire sur laquelle de fins rubans sont épinglés pour fixer l'emplacement des rayures prune qui la couvriront (ill. 52, ill. 53). Les rubans se rejoignent à la taille et s'écartent avec l'évasée de la coupe, mettant en avant la courbe généreuse des hanches du personnage ainsi que sa minuscule taille que le public voit

¹⁹⁰ Frank Thompson, *The Film, the Art, the Vision : Tim Burton's Nightmare Before Christmas*, Disney, New York, 1993, p. 130.

¹⁹¹ « Go behind the Scenes of *Kubo and the Two Strings* : Stop-motion and Voice Production », 19 août 2016, www.youtube.com/watch_v=zHyTYL1Z1aM

¹⁹² Entretien avec Ian Mackinnon et Amanda Thomas cité.

¹⁹³ Entretien d'Andy Gent cité.

¹⁹⁴ Mark Salisbury, *Tim Burton's Corpse Bride : An Invitation to the Wedding*, op. cit., p. 45.

¹⁹⁵ Photographies envoyées par Anthony Fallows, employé de Mackinnon & Saunders, par courriel le 6 mai 2021.

étranglée par un corset dans une scène du film. La peinture du motif à la main semble judicieuse pour maîtriser au mieux cet effet. Dans *James et la pêche géante*, les jambes de l'élégante araignée ont été moulées avec ses bottes. Ce processus se devine en visionnant le film et se confirme grâce à la vente d'un exemplaire, de référence ou défectueux, de la marionnette avant qu'elle ait été peinte, sur un site d'enchère spécialisé dans les accessoires de cinéma¹⁹⁶ (ill. 54, ill. 55). Son visage et ses bras sont crème tandis que son abdomen et ses six pattes arborent une couleur beige (ill. 56, ill. 57). Le personnage ne porte encore ni son béret ni son foulard. Ses souliers ont dû être peints en noir seulement dans un second temps.



Ill. 51 : Angela Kiely peint les rayures sur la robe de Victoria pour *Les Noces funèbres*



Ill. 52 : De nombreux ruban sont piqués sur la robe de Victoria des *Noces funèbres* afin de guider la peinture de ses rayures



Ill. 53 : La marionnette de Victoria telle qu'elle apparaît dans *Les Noces funèbres*

¹⁹⁶ Annonce de vente de Hawkwhirlwind pour une marionnette et une chevelure de l'Araignée de *James et la pêche géante* sur le site d'enchères en ligne Your Props, <https://www.yourprops.com/Miss-Spider-James-original-movie-prop-James-and-the-Giant-Peach-1996-YP803726.html>



Ill. 54 : Marionnette de l'Araignée dans *James et la pêche géante* avant l'étape de peinture



Ill. 55 : Des mains manipulent la marionnette de l'Araignée sur le tournage de *James et la pêche géante*

La peinture constitue la touche finale du costume après celui-ci patronné, moulé et enfilé sur la marionnette¹⁹⁷. Une équipe spécifique est parfois désignée pour mener à bien cette étape, comme ce fut le cas pour *Coraline*¹⁹⁸ ou *Les Noces funèbres*¹⁹⁹. Une fois cette opération effectuée, le personnage est prêt à être envoyé sur le plateau. Pour les *Noces funèbres*, des photos de la robe de la cuisinière du monde des morts²⁰⁰, personnage

¹⁹⁷ Entretien avec Annika Schindler cité.

¹⁹⁸ Entretien avec Victoria Rose cité.

¹⁹⁹ Générique de fin du film.

²⁰⁰ Photographies envoyées par Anthony Fallows citées.

secondaire à la charmante toque osseuse, aident à s'en rendre compte (ill. 56, ill. 57). Des taches verdâtres, grises, bleutées et jaunes évoquent autant la souillure du marmiton que la moisissure d'un cadavre décomposé ou le lichen sur une tombe. La manière dont ces touches colorées mettent en évidence le grain du tissage trahit l'usage de peintures et indique que son application a eu lieu après la création du vêtement.



Ill. 56 : Marionnette de la cuisinière pour *Les Noces funèbres*



Ill. 57 : Détail du costume de la marionnette de la cuisinière des *Noces funèbres* au niveau de la poitrine

Cette option, en parallèle de ses avantages, requiert quelques précautions pour une application optimale. Les composés de la peinture doivent correspondre aux matières sur laquelle elle est posée. L'équipe de Kate Anderson chez Aardman utilise la peinture de la marque Sico pour les costumes en silicone²⁰¹ tandis que de la peinture polyuréthane, des marqueurs pour tissu et des poudres pigmentées furent employés pour *L'Étrange Noël de monsieur Jack*²⁰². Pour ce même film, les surfaces des mousses de latex et de silicones ont été préparées en amont pour faciliter l'adhérence des pigments : la surface des marionnettes était nettoyée à l'alcool ou traitée avec un mélange de colle de caoutchouc et de solvant²⁰³. Parfois, des finitions sont requises. Certaines peintures ont un rendu brillant, ce qui n'est pas toujours souhaité. Pour les matifier, la poudre de silicone ou du sucre glace, moins nocif pour la santé, s'avèrent efficaces²⁰⁴.

²⁰¹ Entretien avec Kate Anderson cité.

²⁰² Frank Thompson, *The Film, the Art, the Vision : Tim Burton's Nightmare Before Christmas*, Disney, New York, 1993, p. 136 ; propos rapportés de Bonita DeCarlo, *ibid.*, p. 137.

²⁰³ *Ibid.*, p. 136.

²⁰⁴ Entretien avec Kate Anderson cité.

Une question de texture

Retravailler l'apparence d'une matière pour un vêtement ne se limite pas à une question d'imprimés et de couleurs. Des procédés permettent de modifier la structure de l'habit et sa surface pour y ajouter des détails ou modifier sa structure. La broderie, pratique courante pour orner un habit, se pratique aussi dans le cadre de l'animation en volume, même si l'échelle de conception suppose une minutie encore plus poussée. Son recours se repère dans *L'Île aux chiens* avec l'emblème de tête de chat sur la veste des gardes du corps du maire²⁰⁵ ou encore dans *Kubo et l'armure magique* où la décoration dorsale sur le kimono du protagoniste prend la forme d'un scarabée doré²⁰⁶ (ill. 58).



Ill. 58 : Annika Schindler en train de broder le blason sur le kimono du héros de *Kubo et l'armure magique*

Le laser trouve sa place au côté de telles techniques manuelles au sein de certaines équipes. Très utilisé chez Laika, il permet de découper avec précision des pièces de tissu pour des appliqués, d'ajouter des parties du vêtement ou encore de marquer le tissu pour faire apparaître des motifs dans son épaisseur²⁰⁷. Son recours est notable dans *Les Boxtrolls*, notamment pour lord Belle Raclette. Le collage que Cook a créé à son intention s'accompagne de notes prévoyant son usage²⁰⁸ (ill. 32). Elles concordent avec les détails visibles sur son costume dans le film : des découpes ajoutent de la finesse à son col et ses gants, tout comme les motifs argentés cousus sur ses cuisses et avant-bras pendant la

²⁰⁵ Entretien avec Maggie Haden cité.

²⁰⁶ « Crafting an Epic », www.laika.com/videos/behind-the-scenes

²⁰⁷ Dan Sarto, « On the Set of Laika's *The Boxtrolls* », *Animation World Network*, 10 juillet 2014, <https://www.awn.com/animationworld/on-set-laikas-boxtrolls>

²⁰⁸ Philip Brotherton, *op. cit.*, p. 129.

texture du tissu, se rapprochant du brocart de velours. Ceux-ci signent la richesse ostentatoire du personnage. Le laser a de nouveau servi pour la création de *Kubo et l'armure magique*²⁰⁹ puis *Monsieur Link*²¹⁰. De l'autre côté de l'Atlantique, il trouve aussi son utilité : dans une interview menée par Adam Savage²¹¹, Jimmy Young, fabricant de marionnettes d'animation chez Aardman, explique comment la découpe au laser a contribué à confectionner la tenue acidulée de Barry dans *Cro Man*. Des ronds ont été ajourés dans une fourrure bleu clair et d'autres ont été découpés dans la même matière teinte en rose pâle (ill. 59, ill. 60). Ensuite, les disques couleur barbe à papa ont été cousus à la main dans l'étoffe trouée pour obtenir une tunique avec un motif à pois. Young précise tout de même qu'une partie de la découpe était manuelle.



Ill. 59 : Une marionnette de Barry utilisée pour *Cro man*



Ill. 60 : Jimmy Young dévoile l'envers du costume porté par Barry dans *Cro Man*

²⁰⁹ « Kubo's Journey », *op. cit.* ; Emily Haynes, *op. cit.*, p. 69.

²¹⁰ Joyce Eng, *op. cit.*

²¹¹ Adam Savage, « The Stop-Motion Puppets of Aardman Animations ! », 30 janvier 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=stSYS7a2UHE>

D'autres méthodes existent pour altérer les matières en profondeur et modeler leur surface. Comme chaque étoffe requiert un traitement spécifique et que certaines techniques d'altération leur sont propres, ces méthodes supposent une connaissance approfondie des textiles couplée à une grande dose d'inventivité. Pour la veste rouge grenat d'Adelina dans *Monsieur Link*, Annika Schindler a découvert un moyen astucieux d'imiter la texture du tweed à l'échelle de la marionnette²¹². Sachant que les fibres de tissus synthétiques commencent à fondre au-delà d'une certaine température, elle a chauffé un fin maillage pour ensuite le presser sur l'étoffe choisie afin d'obtenir un léger gaufrage. Dans une logique similaire et pour le même film, Schindler a tamponné les santiags du malfrat Willard Stenk pour enfoncer le cuir et créer un motif. Les techniques traditionnelles de tannerie s'avèrent impossibles pour de si petites bottes, ce qui a poussé Schindler à partir de ces méthodes existantes pour les réinterpréter avec différents outils et procédés, bref à innover. De toute évidence, le travail de la texture n'est pas réservé au studio Laika : la connaissance du processus de moulage permet aux équipes d'Aardman de simuler une matière sur un vêtement coulé dans le latex ou le silicone. De nouveau dans *Cro Man*, le chef de tribu Bobnar est affublé d'une sorte de gilet de berger bordé de fourrure moutonneuse dont la surface évoque la suédine. Pour donner cette impression, l'habit a tout d'abord été modelé à partir de plasticine. Ensuite, un bout de peau de chamois a été déposé sur sa surface pour y transférer les aspérités du cuir²¹³. Enfin, l'objet obtenu a servi de base pour créer le moule du costume. En m'expliquant cela, Kate Anderson m'a aussi appris que des fourrures de silicone pouvaient se créer de cette manière.

Des doublures particulières

La finesse des étoffes assure un tissage resserré qui reste discret à l'écran. En revanche, sa légèreté peut donner le sentiment que l'habit manque de tombé, voire compliquer la construction du vêtement. Ainsi, les tissus sont altérés sur leur endroit comme sur leur envers. Pour apporter plus de solidité aux tissus, Haden a pour habitude de les doubler à l'aide de soie et d'adhésif Pros-Aide²¹⁴, faute de pouvoir procéder comme sur un habit à notre échelle. Pour éviter que la colle ne bave et traverse le tissu, une fine

²¹² Entretien avec Annika Schindler cité ; entretien en visioconférence avec Anna Deschamps, 23 novembre 2021.

²¹³ Entretien avec Kate Anderson cité.

²¹⁴ Entretien avec Maggie Haden cité.

couche est étalée sur une fine soie qu'on découpe, puis appliquée au dos de l'étoffe prévu pour le costume.

À Mackinnon & Saunders, ces mêmes précautions sont de mises, mais le mode opératoire varie. Amanda Thomas loue les avantages des doublures pour préciser ou modifier l'apparence d'un textile, précisant qu'elle a le choix entre trois épaisseurs différentes au sein de l'étalier²¹⁵. Avec l'application d'une couche de latex au dos d'une étoffe, la costumière explique que le tissu aura l'air plus épais et gainé tout en conservant son apparence finement tissée. Ian Mackinnon précise que l'utilisation de cette matière est avantageuse, car elle garde en mémoire la forme initiale du costume²¹⁶. Sa grande élasticité fait aussi qu'elle ne contraint ni ne dénature les mouvements du costume. En outre, une application réfléchie de la doublure de latex permet même de contrôler la formation des plis sur l'habit. Si des parties de la doublure sont enlevées, le tissu se relâche et subit moins de tension. Il se froisse donc plus volontiers vers ces endroits. En prévoyant ces découpes au niveau des articulations, le rendu a l'air plus naturel.

En passant, plusieurs types de colle sont utilisés par les costumiers et costumières : chacune s'emploie pour les tâches qui correspondent le mieux à leurs caractéristiques. Différentes glues sont susceptibles d'être employées s'il s'agit de doubler un costume ou de simplement sceller le bord d'une étoffe²¹⁷.

²¹⁵ Entretien avec Ian Mackinnon et Amanda Thomas cité.

²¹⁶ Entretien avec Ian Mackinnon en visioconférence, 15 septembre 2022.

²¹⁷ Entretien avec Annika Schindler cité.

Chapitre 4 :

L'étoffe prend forme

Après avoir déterminé plus précisément les matériaux de base envisagés et les éventuelles modifications à apporter aux étoffes en amont de la conception, la construction des costumes peut commencer.

1. La conception des patrons

Le processus de patronage

Comme pour la majorité des créations textiles, le patronage fait figure d'étape inaugurale. Si cette tâche n'intervient pas dans le cas de tenues en mousse de latex et silicone, en toute logique, l'utilisation de tissus et autres matières molles similaires la rend nécessaire. Annika Schindler m'a confié que sa formation en mode lui a permis d'acquérir cette compétence primordiale²¹⁸. De son côté Maggie Haden déclare qu'un savoir pratique minimal est requis à cet égard²¹⁹. L'entraide au sein du département assure l'encadrement des plus jeunes collaboratrices et collaborateurs, moins habiles dans cette facette du métier. En parallèle, des ouvrages de couture sont mis à profit pour les pièces les plus inhabituelles. Cela concerne avant tout les habits historiques ou traditionnels. De cette manière, des livres proposant des exemples de patrons ont trouvé leur utilité pour la conception des kimonos dans *L'Île aux chiens*. L'évolution des projets au sein des structures engage parfois les professionnelles et professionnels à consolider leurs

²¹⁸ Entretien avec Annika Schindler cité.

²¹⁹ Entretien avec Maggie Haden cité.

connaissances dans ce domaine, voire à carrément les apprendre. Ce fut le cas notable chez Aardman. La nécessité pour la structure de recourir aux textiles pour créer les vêtements s'est accrue depuis la série *Shaun le mouton*. Davantage habituées et habitués au tirage de composés, certaines salariées et surtout certains salariés de la structure se sont rendues et rendus compte que leurs lacunes en couture leur poseraient de plus en plus problème²²⁰. Le studio a fait appel à Karen Dyer, couturière professionnelle ayant créé des costumes pour des programmes télévisuels en prises de vues réelles et en volume animé. Pour le studio, Dyer a dirigé des formations destinées aux personnes inexpérimentées, pour leur inculquer les bases, et aux personnes ayant déjà un bon savoir-faire afin d'aborder des aspects plus techniques et des astuces plus pointues.

Dans les équipes chapeautées par Haden, tout commence par l'élaboration d'un prototype avec un fin coton ou une fine soie en guise de toile²²¹. En plus d'une première mise en forme, ce moulage permet d'assurer une amplitude suffisante pour les mouvements prévus. Ensuite, ce premier vêtement sert de base afin de découper le patron dans le tissu choisi avec sa doublure éventuelle. Pour faciliter cette tâche, les sculptrices et sculpteurs, chargés de la mise en volume des personnages avant leur devenir de marionnettes, partagent les mesures prises au cours de leur travail. Lors de notre discussion, Amanda Thomas m'a précisé que les étoffes utilisées pour ces prototypes sont en général de la même nature que le tissu pour le costume final²²². En effet, le comportement d'une matière peut fortement varier, ce qui pourrait résulter dans la création d'un patron inadapté. En revanche, le tissu utilisé pour les essais n'a pas encore subi toutes les modifications prévues comme la teinture, des étapes inutiles pour le prototypage.

Les costumières et costumiers ne bénéficient que tardivement des figurines articulées pour directement concevoir les costumes sur modèle. Quelques images du making-of vidéo d'*Anomalisa* dévoilent le prototypage d'une tenue pour Lisa²²³ (ill. 61). En écho avec les paroles de Haden, des bouts de tissu et de papier sont disposés sur une silhouette en polystyrène. On devine que la matière permet d'enfoncer sans crainte les aiguilles pour tenir les pièces en place et que les proportions du mannequin correspondent à celles de la marionnette. Cette dernière, objet complexe qui requiert une longue

²²⁰ Entretien avec Kate Anderson cité.

²²¹ Entretien avec Maggie Haden cité.

²²² Entretien avec Ian Mackinnon et Amanda Thomas cité.

²²³ « Intimacy in Miniature », supplément du DVD *Anomalisa*, Universal Pictures Video, zone 2, 2016.

élaboration, est d'ailleurs sans doute toujours en cours de fabrication à ce moment de la création. Du côté de *L'Île aux chiens*, une publication Instagram montre qu'un prototype de la tenue du prêtre shinto a été élaborée sur un mannequin²²⁴ (ill. 62, ill. 63). Sur la photographie mise en ligne, Nadine Patterson, costumière, arrange un costume coupé dans un tissu blanc. Ce costume immaculé détonne avec le visuel qu'elle consulte, un dessin de Félicie Haymoz dont la mise en couleurs fait ressortir le violine du hakama et le mauve des imprimés²²⁵. Le respect strict de la coupe proposée par ce *character design* n'empêche pas un œil curieux de comparer le cliché avec une photo de la figurine dans son accoutrement final. Il semble y avoir des différences au niveau de l'épaisseur du tissu et sa manière de réfléchir la lumière²²⁶. Dans tous les cas, la nature du costume en tant que prototype est claire. La figurine qui porte l'habit n'a pas de tête, mais un embout qui sort de son cou. Il s'agit d'une partie d'armature fréquente sur laquelle est fixé le crâne et dont la forme sphérique suggère la mobilité de la nuque artificielle. Pour autant, il est difficile d'affirmer qu'il s'agisse d'une marionnette et les informations récoltées tendent à se méfier de cette hypothèse. Selon Ian Mackinnon et Amanda Thomas, l'équipe consacrée aux costumes travaille majoritairement sur des mannequins : le temps de conception des armatures est si long qu'il est impossible d'attendre qu'elles soient achevées pour préparer les tenues. Ainsi, costumières et costumiers cousent sur des figurines semblables aux marionnettes finales²²⁷. Pour ce faire, les unes et les autres sont coulées dans le même moule. Ainsi, la présence d'une douille au niveau du cou du prêtre shinto pourrait être la seule pièce d'armature du mannequin, prévue pour ôter la tête afin de mieux enfiler et coudre certaines parties du costume. L'utilisation de mannequins permet de réduire l'attente du département des costumes et par conséquent de concentrer le temps de préparation du film, mais elle pose ses propres difficultés. Amanda Thomas rappelle que la structure interne des marionnettes prend une place non négligeable dans l'objet²²⁸. Or, les autres composés qui entourent l'armature réduisent lors de la cuisson de la marionnette. Ainsi, une marionnette articulée aura tendance à perdre moins de volume qu'un mannequin uniquement moulé en latex et silicone. Les praticiennes et praticiens doivent garder à l'esprit que les modèles sur lesquels elles et ils cousent les prototypes et costumes finaux sont légèrement plus petits que leurs homologues qui serviront lors du

²²⁴ Publication Instagram de Andy Gent (gent.andy), 5 mai 2018, supprimée depuis.

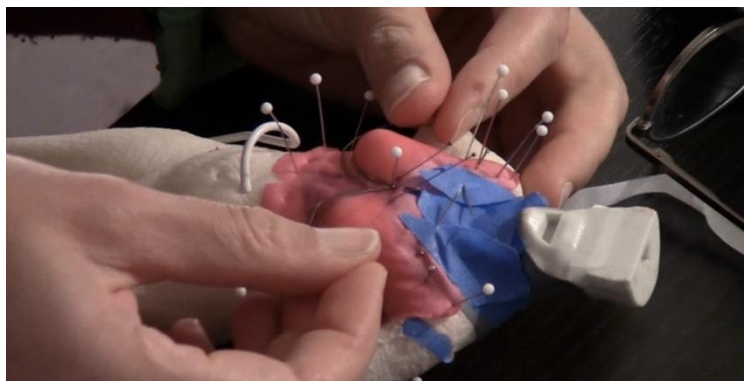
²²⁵ « *Isle of Dogs, Making of Puppets*, Fox Searchlight », *op. cit.*

²²⁶ Lauren Wilford et Ryan Stevenson, *op. cit.*, p. 111.

²²⁷ Entretien avec Ian Mackinnon et Amanda Thomas cité.

²²⁸ *Ibid.*

tournage. Cela incite les équipes à s'adapter et à toujours garder une porte ouverte pour les éventuels ajustements. Dans le cas de *Frankenweenie*, Mackinnon raconte que Nigel Cornford, collaborant au film en tant que chef costumier, avait assuré le lien entre l'atelier à Manchester et l'équipe présente sur le tournage, au 3 Mills Studios à Londres²²⁹. Là-bas, il s'est notamment rendu compte que la veste du père du héros devait être altérée pour être plus près du corps. Il a donc envoyé des indications à Mackinnon & Saunders, qui n'avait pas encore fini de coudre la totalité des modèles pour cette pièce d'habillement. Dans tous les cas, le cofondateur de la structure assure que ces allers-retours et modifications ne sont pas isolées : cela fait partie du mode organique de la création costumière.



Ill. 61 : Prototypage du patron du costume de Lisa pour *Anomalisa*



Ill. 62 : Nadine Patterson au côté d'un prototype du costume pour le prêtre shinto dans *L'Île aux chiens*



Ill. 63 : Le prêtre dans *L'Île aux chiens*

²²⁹ *Ibid.*

D'autres méthodes existent pour élaborer plus facilement un patron : Mizuho Sato m'a expliqué qu'elle s'était aidée d'ouvrages de conception de vêtements pour poupées²³⁰. Un de ces manuels, écrit par Sawako Araki, explique comment protéger la poupée avec des bandes chirurgicales et quadriller son corps à l'aide de *masking tape* noir²³¹. La poupée se transforme en mannequin rembourré. Cette préparation permet de piquer des morceaux d'essuie-tout sur la poupée sans l'abîmer et de dupliquer le quadrillage de façon à parfaitement renseigner les volumes et les mensurations de la figurine. Néanmoins, je n'ai pas repéré de pratique similaire dans mon corpus états-unien et britannique.

Physionomies retorses et insolites

Ce travail de patronage apparaîtrait somme toute assez classique à quelques détails près si le corps même des marionnettes ne constituait pas une difficulté en elle-même. La morphologie d'une marionnette n'est pas comparable avec celle d'un être humain. Les personnages ont parfois des physionomies surprenantes : le ventre en baudruche de M. Bobinsky juché sur ses maigres guiboles dépasse l'entendement dans *Coraline*, au même titre que la minceur des tailles des personnages féminins dans les productions de Burton. Ces traits excentriques peuvent déstabiliser les praticiennes et praticiens qui ne voient alors pas de point de repère auxquels se référer. Schindler concède notamment que son apprentissage ne l'a pas préparée aux multiples formes et tailles des personnages dans l'animation en volume, l'obligeant à adopter un état d'esprit différent pour répondre aux attentes en matière de costume²³². Toutes les règles et tous les conseils appris volent en éclats, exigeant pour résister de nombreux ajustements, voire des réinventions. L'astuce prime alors sur la leçon retenue en formation : pour Schindler, le plus important se cristallise autour de l'habileté à savoir créer des volumes à partir d'un plan en deux dimensions. Schindler évoque avec un grand sérieux que cela se rapproche assez de l'exercice scolaire qui consiste à construire un globe terrestre à partir d'ovales plats. Haden s'accorde sur le constat que les schémas applicables à la couture sur être humain standard exigent quelques entorses aux règles de couture habituelles²³³. En guise

²³⁰ Entretien avec Mizuho Sato cité.

²³¹ Sawako Araki, *Doll Sewing Book Pattern Paper Textbook : Original Doll Clothes, Sleeves, Collars*, Hobby Japan, Tokyo, 2018.

²³² Entretien avec Annika Schindler cité.

²³³ Entretien avec Maggie Haden cité.

d'exemple évocateur à ces propos, elle raconte l'expérience quasi traumatique de Helly McGrother, costumière sur *L'Île aux chiens*. Cette femme, tailleuse-couturière éprouvée dans la confection d'habits pour homme, a plus d'une fois perdu pied devant le costume perle du maire Kobayashi. La forme de l'oncle d'Atari mérite d'être qualifiée de singulière : ses larges épaules se poursuivent en un buste imposant qui se termine en deux jambes fines, si écartées que son bassin en paraît aplati à l'extrême (ill. 6). Le costume qu'il porte est inspiré de la mode italienne des années 1960, synonyme d'élégance et d'une coupe bien nette²³⁴. L'expérience professionnelle de McGrother a joué contre elle pendant un temps, notamment pour le pantalon qui requérait une coupe peu conventionnelle.

Non seulement les formes excentriques de certains personnages nécessitent une approche particulière du patronage, mais en plus elles compliquent l'ajout de motifs sur le costume. M. Burgermeister, comme son nom l'indique, occupe le poste de maire à New Holland, petite ville états-unienne fictive dans laquelle se déroule l'intrigue de *Frankenweenie*. Mackinnon et Thomas m'ont confié que sa silhouette pansue a orienté la conception de l'imprimé de son pull sans manche²³⁵ (ill. 64). La rondeur de son ventre risquait de le déformer à l'excès. Ainsi, les motifs ont été peints à la main.



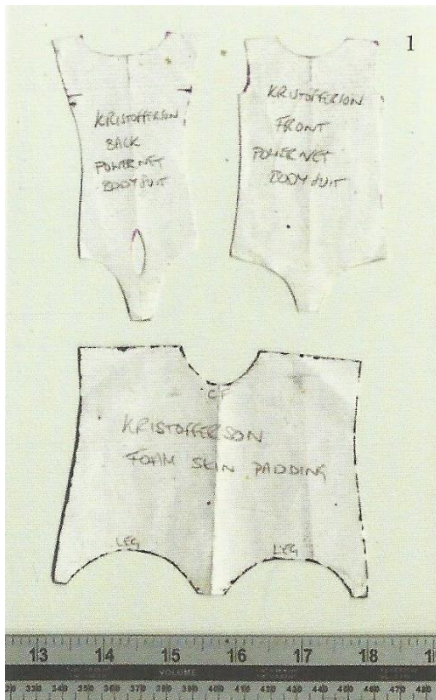
Ill. 64 : M. Burgermeister dans *Frankenweenie*

²³⁴ *Ibid.* ; entretien avec Andy Gent cité.

²³⁵ Entretien avec Ian Mackinnon et Amanda Thomas.

À cette difficulté évidente de proportions s'ajoute la problématique récurrente de l'échelle. De nouveau pour le maire Kobayashi, l'étroitesse des revers et la taille réduite de ses poches supposaient une minutie renforcée²³⁶. Mais même pour les marionnettes au physique réaliste, les dimensions seules s'accompagnent de leur lot de défis. Les gestes et leur amplitude s'intègrent dans la réflexion sur le patron, ne serait-ce que pour éviter qu'une manche ne remonte trop au moindre mouvement²³⁷. Aussi, travailler sur des éléments de cette taille conduit à évoluer dans un plus grand degré de précision. Quelques millimètres en trop au niveau de la couture se remarquent à peine sur un habit porté par une personne en chair et en os. La même marge d'erreur devient inacceptable pour le volume animé où les conséquences d'une coupe trop large ou trop courte sont décuplées, sans même qu'il soit encore question d'une projection sur grand écran. Le goût pour les matières extensibles, dites « stretch », vient aussi du fait qu'elle pardonne davantage les écarts.

Ce problème d'échelle se répercute aussi sur la manière dont l'habit épouse les formes de la marionnette. Il est difficile d'obtenir un vêtement qui reste en place sur le



Ill. 65 : Patron du maillot gainant de Kristofferson pour *Fantastic M. Fox*

corps du personnage malgré ses gestes. Pour garder la figurine correctement habillée, les costumiers et costumiers peuvent coudre un maillot de corps en matière extensible sur lequel sera cousu le costume par endroit²³⁸. Une fois ces deux pièces enfilées et la tenue souquée à cette sorte de body, elle s'étire avec la même souplesse. Afin que ces maillots cintent autant que possible le buste des marionnettes, ils semblent eux aussi faire l'objet d'un patronage, à en croire une photographie dans l'ouvrage consacré à *Fantastic Mr. Fox*²³⁹ (ill. 65). Le cliché est identifié dans le livre comme le patron de la fourrure de Kristofferson, mais le fait qu'il soit désigné comme un « *powernet bodysuit* », soit un maillot gainant, sans nulle mention de fourrure, couplé à l'affirmation

²³⁶ Entretien avec Maggie Haden cité.

²³⁷ Entretien avec Annika Schindler cité.

²³⁸ Entretien avec Anna Deschamps cité ; entretien avec Annika Schindler cité.

²³⁹ *The Making of Fantastic Mr. Fox*, Rizzoli, New York, 2009, p. 62.

d'Anna Deschamps que cette astuce a été utilisée sur le film²⁴⁰, me pousse à l'interpréter ainsi. L'encoche prévue pour laisser passer la queue du renardeau rappelle les particularités de la création costumière pour des êtres anthropomorphes.

Corps dociles et disponibles

En parallèle de ces spécificités parfois délicates à envisager, il ne serait cependant pas juste pour ces pauvres marionnettes d'oublier les avantages que leurs corps si particuliers offrent à la création. À certains égards, concevoir un costume pour une marionnette s'avère plus commode que pour une comédienne ou un comédien. Cela tient au simple fait qu'une figurine n'est pas un être vivant, avec tous les éléments que cela implique. Pour peu que la marionnette soit déjà construite, son corps s'offre aux besoins des costumiers et costumières sans qu'aucune contrainte du quotidien ni le moindre problème d'emploi du temps ne puissent limiter les prises de mesures et essayages. Les figurines ne se montrent point douillettes. Ces facilités, encore discrètes au moment d'élaborer les patrons, révèlent leurs attraits quand la marionnette doit être vêtue. Pour assurer qu'un élément du costume reste solidement en place, il peut arriver qu'il soit vissé dans la marionnette. Selon Schindler, cette solution s'applique notamment pour les queues de vestes, car cela rend la manipulation de leurs armatures plus aisée²⁴¹. Les praticiennes et praticiens d'Aardman procèdent de la même manière pour les vestes ou encore les manteaux et capes qui contiennent des armatures : les fils métalliques qui les composent sont rattachés au squelette de la marionnette pour former une sorte de levier avec un point d'attache²⁴².

Schindler avoue aussi qu'il est bien pratique de pouvoir enfoncer une aiguille dans une figurine pour ajuster un costume sans craindre que cette dernière ne pousse un cri de protestation²⁴³. Margaret Helen Meyer se réjouit de ce même avantage lors d'un entretien avec Lauren Doumaroun²⁴⁴. Dans une vidéo promotionnelle expliquant la manière dont a été fabriqué le héros de *L'Étrange Pouvoir de Norman*, une main plante une multitude d'aiguilles dans la chair de latex et de silicone de la marionnette pour fixer ses manches raglan²⁴⁵. Cette docilité a été aussi profitable pour la mitre du prêtre dans *Les Noces*

²⁴⁰ Entretien avec Anna Deschamps cité.

²⁴¹ Entretien avec Annika Schindler cité.

²⁴² Entretien avec Kate Anderson cité.

²⁴³ Entretien avec Annika Schindler cité.

²⁴⁴ Lauren Boumaroun, *op. cit.*, p. 24.

²⁴⁵ « Making Norman », <https://www.laika.com/videos/behind-the-scenes>

funèbres. Pour faire tenir l'imposant couvre-chef, Haden considère comme fort probable qu'il ait été épinglé sur sa tête²⁴⁶. De nouveau, la nature articulée des marionnettes constitue un support judicieux : à l'instar du casque de pilote d'Atari dans *L'Île aux chiens*, une douille peut être placée à l'intérieur d'un chapeau pour qu'il s'intègre à la structure interne de la figurine.

2. Une méthode d'approximations successives

La définition progressive du patron

Comme je l'ai avancé plus tôt, la constitution d'un patron repose sur la fabrication d'un prototype en toile. Plusieurs tentatives précèdent la validation de la coupe dans le tissu définitif. Pour Haden, cette étape peut s'étendre dans la durée en fonction de la complexité du costume. Il lui est arrivé de devoir créer jusqu'à six patrons différents pour aboutir à un modèle qui convenait à la fois au département des costumes et aux autres départements concernés, comme l'animation²⁴⁷. Dans l'exposition « The Artistry of *Kubo : A Magical Laika Experience* », trois prototypes de kimono sont accrochés sur un coin de *moodboard* (ill. 66). Leur matière s'identifie mal à partir d'une simple photographie, bien qu'elle semble se rapprocher d'une toile amidonnée ou du papier. Il est intéressant de voir les fluctuations entre ces différentes versions, que ce soit au niveau de la fermeture de l'habit, de sa longueur ou de la forme des manches.



Ill. 66 : Trois prototypes de kimono pour le héros de *Kubo et l'armure magique* accrochés sur un tableau à l'occasion d'une exposition sur le studio Laika

²⁴⁶ Entretien avec Maggie Haden cité.

²⁴⁷ Entretien avec Maggie Haden cité.

Pour certains projets, la réflexion n'est pas close par l'obtention du patron : pour *Coraline*, plusieurs versions préliminaires ont été cousues pour que soient déterminés une fois pour toutes les matériaux idoines²⁴⁸. Des traces de cette exploration s'observent pour *Monsieur Link* avec cette fameuse recherche pour le costume pied-de-poule de sir Lionel Frost²⁴⁹. Cela concorde avec les informations données par Thiago Calçado qui a collaboré avec Laika en tant qu'animateur²⁵⁰. Bien en amont du tournage, les marionnettes sont testées par l'équipe chargée de l'animation pour vérifier la facilité à les manipuler et les mettre en mouvement. Le confort des collaboratrices et collaborateurs importe au même titre que l'efficacité et la rapidité d'exécution. Le changement de tissu pour un costume peut découler de tels essais. Jason Stalman, qui a collaboré à l'animation des *Noces funèbres*, de *Fantastic Mr. Fox*, de *L'Île aux chiens* et de la quasi-intégralité des longs métrages Laika, explique que dans un premier temps, les animatrices et animateurs mettent les marionnettes et les tenues qu'elles portent à l'épreuve de mouvements extrêmes pour jauger leurs limites²⁵¹. Plusieurs détails pris en compte concernent directement les costumes : la manière dont les étoffes se plient, la façon dont la manche remonte sur le bras quand ce dernier est levé.

Du côté des expérimentations formelles

Chez Laika, Deborah Cook guide la recherche des *designs* en sa qualité de créatrice des costumes. Des tenues inédites de *Coraline* apparaissent dans un plan de vidéo promotionnelle²⁵² (ill. 67, ill. 68). Les vêtements sont exposés sur des sculptures représentant Coraline, sa mère et son Autre Mère. Leur *design*, trop éloigné du film, permet d'affirmer qu'il ne s'agit pas de marionnettes, mais de maquettes sculptées des personnages. Parmi ses costumes, quelques redondances suggèrent que les personnages sont déjà définis par certains visuels particuliers. Du côté de l'antagoniste, le noir, le blanc et le rouge sont déjà les couleurs fétiches. En outre, deux prototypes portent leur col de chemise relevé, évoquant celui en pelle à tarte de la marionnette disposée à leur côté. Pour Coraline, plusieurs variantes de marinières ressortent, avec un tropisme vers les tons rose et vert. Un pull rayé rose a fait son chemin jusqu'au film. Une pièce vestimentaire étonne davantage : une robe à tutu dont le tulle sculpté en boule enveloppe les hanches de

²⁴⁸ Stephen Jones, *op. cit.*, p. 83.

²⁴⁹ « Behind the Scenes of *Missing Link* », 18 mars 2019, www.youtube.com/watch?v=12NHrEyP7tw

²⁵⁰ Entretien inédit avec Thiago Calçado par courriels le 26 mai, 30 mai et 2 juin 2022.

²⁵¹ Entretien avec Jason Stalman en visioconférence, 19 décembre 2021.

²⁵² « Creative Spark : Deborah Cook », *op. cit.*

l'enfant comme un nuage de barbe à papa. Pourtant, on retrouve aussi sur cette tenue le collant rose bonbon et le t-shirt vert avec son motif de grenouille que Coraline arbore dans l'épilogue. De plus, l'excentricité reste propre à la fillette, ce qui rend ces froufrous roses moins surprenants qu'au premier coup d'œil. Il est difficile d'affirmer que leur fabrication fut menée exclusivement par Cook ou par Margaret Helen Meyer, faute de preuve. Reste que le bouillonnement créatif et la nécessité d'explorer diverses pistes avant toute décision définitive apparaissent patents grâce à ces images.



Ill. 67 : Sculptures et prototypes de costumes pour l'héroïne de *Coraline*



Ill. 68 : Sculptures et prototypes de costumes pour l'Autre Mère dans *Coraline*

L'usage de ces maquettes de costumes se remarque aussi pour *Frankenweenie*. Une photo dans l'ouvrage consacré à la création du film²⁵³ donne à voir Tim Burton accompagné de Derek Frey (coproducteur), Melissa Lipscombe (responsable de production pour le département artistique et celui de fabrication des marionnettes) et Trey

²⁵³ Mark Salisbury, *Frankenweenie : The Visual Companion*, op. cit., p. 33.

Thomas (directeur de l'animation) en train d'observer deux versions de la robe hollandaise d'Elsa (ill. 69). Ce cliché prouve l'implication de la réalisation et de la production dans l'apport esthétique du costume dans le film. Lipscombe joue certainement le rôle d'intermédiaire entre les départements de la création et les autres interlocuteurs présents, en plus du rôle qu'elle peut prendre dans les décisions. De son côté, Trey Thomas apporte sûrement son expertise pour déterminer si la marionnette est adaptée pour l'animation.



Ill. 69 : Tim Burton, Trey Thomas, Derek Frey et Melissa Lipscombe regardant deux versions du costume hollandais d'Elsa van Helsing pour *Frankenweenie*

L'utilisation des maquettes est attestée aussi pour *Fantastic Mr. Fox* : l'ouvrage sur la création du film comprend une photo des maquettes de Boggis et Bunce avec des annotations concernant le costume du premier fermier²⁵⁴ (ill 70). D'après le livre, ces annotations proviennent d'un membre du département artistique. Il ne s'agit en tout cas pas du style calligraphique de Wes Anderson. Les remarques indiquent les aspects de la tenue à améliorer. Parmi elles se trouvent des indications précises sur la longueur du pantalon, la coupe du gilet ainsi que celle de la veste. En comparant avec des photogrammes du long métrage, il apparaît évident que les costumières et costumiers ont pris connaissance de ces consignes et les ont appliquées scrupuleusement. Difficile pour autant d'établir le contexte de ces notes avec exactitudes. À en juger par la tendance

²⁵⁴ *The Making of Fantastic Mr. Fox*, op. cit., p. 115.

fréquente à l'annotation d'Anderson, on peut considérer qu'il n'était probablement pas l'instigateur de ces changements. Dans ce cas, le rôle du département artistique dans les choix esthétiques serait beaucoup plus important qu'au premier regard et coexisterait avec la figure de contrôle pointilleuse qu'incarne Anderson.



Ill. 70 : Photographie de maquettes de Boggis et Bunce annotée par une collaboratrice ou un collaborateur du département artistique de *Fantastic Mr. Fox*

Un département de recherche et développement

Cette réflexion au niveau de la forme et des matériaux combinée aux difficultés évoquées pour l'élaboration des patrons explique en partie pourquoi la conception d'un premier costume peut s'étaler jusqu'à plusieurs mois pour un long métrage. Schindler déclare que Laika se caractérise par des temps de conception importants : quand elle travaillait encore au studio, il lui fallait quatre mois environ pour exécuter la garde-robe d'un seul personnage²⁵⁵. Cela concorde avec les propos de Cook lors d'une *master class* où elle estime à une fourchette de quatre à six mois le temps de conception pour chaque costume de Lionel dans *Monsieur Link*²⁵⁶. Du côté de *L'Île aux chiens*, il a fallu trois mois

²⁵⁵ Entretien avec Annika Schindler cité.

²⁵⁶ Joyce Eng, *op. cit.*

pour le costume du maire Kobayashi, qui reste un personnage principal avec un habillement plus complexe qu'à l'accoutumée²⁵⁷.

Gent défend la nécessité d'une telle quantité de temps pour la confection des costumes du fait des multiples aspects que les costumières et costumiers sont amenés à traiter²⁵⁸. Pour lui, il est déraisonnable d'attendre la même cadence du département des costumes par rapport à d'autres équipes, car un certain temps d'expérimentation reste nécessaire. Dans son discours, la méthode d'approximations successives apparaît d'autant plus comme une caractéristique à part entière de ce type de labeur qu'il avait insisté sur l'importance de respecter les échéances pour des raisons budgétaires dans le même entretien. Le confort financier pour un projet varie, il est fort probable que les productions les plus modestes restreignent ces essais et réflexions.

3. De menus outils

Matériel de précision

Le matériel de couture habituel pour la conception de costumes, destinés à des êtres de chair et de sang donc, ne convient pas dans le cas de l'animation en volume du fait du degré de précision attendu. La petitesse des habits requiert une minutie impossible à atteindre sans les outils appropriés. Les outils doivent permettre de travailler dans le détail, ce qui explique qu'ils sont en majorité de taille réduite. Les ciseaux se choisissent fins. Plusieurs modèles s'adaptent à des usages plus particuliers²⁵⁹. De petites paires, similaires, se discernent de temps à autre sur les plans de travail pris en photo ou filmé en vidéo²⁶⁰. De plus gros ciseaux les côtoient parfois. Leur forme, qui se rapproche des versions de tailleur, suggère une utilisation réservée à la découpe de pans entiers de tissu plutôt qu'à la couture en tant que telle.

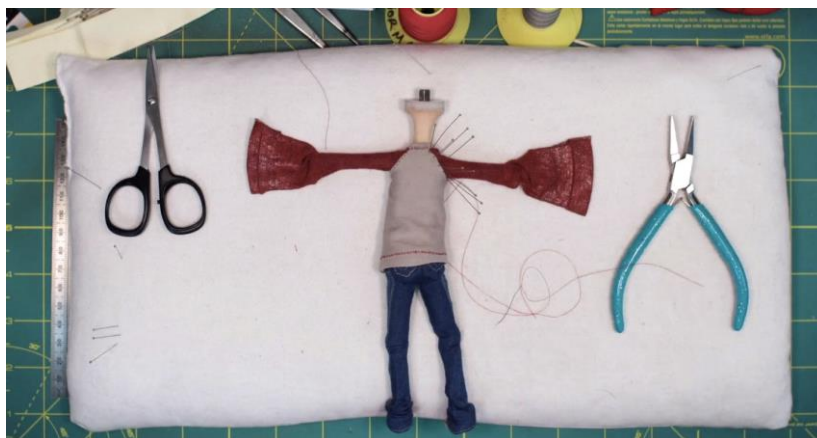
²⁵⁷ Entretien avec Maggie Haden cité.

²⁵⁸ Entretien avec Andy Gent cité.

²⁵⁹ Entretien avec Maggie Haden cité. ; entretien avec Annika Schindler.

²⁶⁰ Lauren Wilford et Ryan Stevenson, *op. cit.*, p. 109 ; « The Making of *Coraline* : Coraline's Closet », supplément du DVD *Coraline*, Universal Pictures Vidéo, zone 2, 2010 ; « *Isle of Dogs*, Making of Puppets, Fox Searchlight », *op. cit.* ; « Making of : Behind the Scenes » supplément du DVD *Shaun le mouton : le film*, Universal StudioCanal Vidéo, zone 2, 2015 ; « A Day in the Life at Aardman », supplément du DVD *Wallace et Gromit : le mystère du lapin-garou*, Paramount Home Entertainment France, 2009.

Cette panoplie qui prône le miniature s'étend aux stylos, dont la pointe est étroite, aux pistolets, qui ne déposent qu'une légère quantité de colle, et aux aiguilles²⁶¹ (ill. 71, ill. 72). Pour éviter de laisser des traces visibles à la surface du tissu et d'abîmer les fines étoffes, Haden jette son dévolu sur des aiguilles pour perles et même des épingles d'entomologiste. Cette astuce a aussi cours pour la création d'*Anomalisa*²⁶², de *Cro Man*²⁶³ et chez Laika. Dans une vidéo de making-of sur *Coraline*²⁶⁴, une tenue apparaît accrochée à un *moodboard* par de fines épingles.



Ill. 71 : Mise en scène de la confection de la tenue du protagoniste de *L'Étrange Pouvoir de Norman*



Ill. 72 : Le collage des strass à la seringue sur le body de Ms. Forcible de *Coraline*



Ill. 73 : Le repassage des chaussettes de Winnie pour *Les Boxtrolls*

La création de costumes pour marionnettes d'animation profite de l'existence de matériel de précision spécialisé comme de mini-fers à repasser²⁶⁵, une aubaine pour défroisser la moindre petite tenue sans risquer de créer de faux plis (ill. 73). Leur

²⁶¹ Entretien avec Maggie Haden cité.

²⁶² « Intimacy in Miniature », *op. cit.*

²⁶³ Publication Instagram de Jimmy Young (jimmy2eggs), 16 décembre 2018.

²⁶⁴ « The Making of *Coraline* : Coraline's Closet », supplément du DVD *Coraline*, Universal Pictures Video, zone 2, 2010.

²⁶⁵ Entretien avec Maggie Haden cité ; entretien avec Annika Schindler cité.

utilisation semble courante : le même modèle à manche rouge a été utilisé pour *Frankenweenie*, *Les Boxtrolls*, *L'Île aux chiens* et *Monsieur Link*²⁶⁶. Dans *L'Île aux chiens*, elle a même servi au département des cheveux et fourrures pour maîtriser quelques coiffures indisciplinées, à la manière d'un fer à lisser²⁶⁷. Haden ajoute à cette liste d'outils une machine à coudre Bernina très précise qui lui permet de coudre point par point²⁶⁸. Pour un meilleur contrôle, la cheffe costumière a même pris l'habitude de déposer un mouchoir entre le tissu et l'aiguille.

Détournements et créations sur mesure

Le nécessaire à couture pour petites figurines contient aussi des objets dont l'utilité première n'a rien à voir avec la conception costumière, à l'image des épingles pour insectes. Les cure-dents voient leur usage initial détourné pour replacer un bouton²⁶⁹ ou une chevelure, du côté de la conception capillaire²⁷⁰. Auprès de pinces plus prévisibles, utilisées comme prévu pour déposer de fins éléments, comme des strass²⁷¹, les pinces à épiler ne s'acharnent plus sur les poils : elles permettent d'arranger un habit sans le salir de ses mains²⁷². Les Cotons-Tiges sont appréciés également au sein des départements des costumes, surtout quand ils sont petits et précis²⁷³.

Pour le pull constellé de Coraline, Laika a fait appel à Althea Crome, spécialiste du tricot miniature. Elle a conçu la base de l'habit en fils bleus pailletés²⁷⁴. Pour ce faire, elle s'est aidée de minuscules aiguilles. Tout le monde ne dispose pas d'un tel matériel, cependant. Ainsi, Haden se souvient d'une collaboratrice tricotant des chaussettes avec des piques à cocktail²⁷⁵. Les mailles, assez grosses à l'échelle de la conception,

²⁶⁶ Dans l'ordre : Mark Salisbury, *Frankenweenie : The Visual Companion*, *op. cit.*, p. 105 ; « Dressing for Success », *op. cit.* ; Lauren Wilford et Ryan Stevenson, *op. cit.*, p. 112 ; « Laika : The Masterful Period Costumes of *Missing Link* », 6 décembre 2019,

www.youtube.com/watch?time_continue=88&v=SGhbJl_irMw&feature=emb_logo

²⁶⁷ « *Isle of Dogs*, Making of Puppets, Fox Searchlight », *op. cit.*

²⁶⁸ Entretien avec Maggie Haden cité.

²⁶⁹ « Dressing for success », *op. cit.*

²⁷⁰ « Credited as : Head of Puppetry », 18 avril 2016, www.youtube.com/watch?v=kl17aLqgDpE

²⁷¹ « The Making of *Coraline* : Coraline's Closet », *op. cit.*

²⁷² Jed Alger, *The Art and Making of ParaNorman*, Chronicle, San Francisco, 2014, version Kindle ; Philip Brotherton, *op. cit.*, p. 119 ; « Laika : The Masterful Period Costumes of *Missing Link* », *op. cit.*

²⁷³ Entretien avec Maggie Haden.

²⁷⁴ « Interview with *Coraline* Costume Designer Deborah Cook », FIDM Museum, 26 avril 2010, blog.fidmmuseum.org/museum/2010/04/interview-with-coraline-costume-designer-deborah-cook.html ; « Sweater and Gloves : Knitting *Coraline* by Hand. Laika Studios », 12 juillet 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=zUvkfcGR-7U>

²⁷⁵ Entretien avec Maggie Haden cité.

correspondaient parfaitement pour un modèle au *design* un tantinet désuet. L'expérience et l'ingéniosité des collaboratrices et collaborateurs leur permettent de s'aider dans leur travail, compensant une offre limitée d'outils taillés pour leur labeur dans le commerce.

Quand les idées de détournement s'épuisent, reste la possibilité de créer ses propres outils. Si les fers de taille réduite existent, ce n'est pas le cas des tables à repasser miniatures. Pour pallier ce manque, un abaisse-langue rembourré judicieusement avec du coton joue ce rôle²⁷⁶. Conçus dans des tailles différentes, ces outils bricolés s'adaptent aussi bien aux jambes de pantalon qu'aux manches de veste ou emmanchures de chemise. Les costumières et costumiers peuvent aussi se servir d'un coussin en mousse de matelas pour aplatir l'habit avant de lisser sa surface²⁷⁷ ou de cochons de repassage faits maison²⁷⁸. Du côté de la couture en tant que telle, une connaissance de Haden lui fabrique des réglettes en Perspex qui correspondent exactement à la taille d'un ourlet²⁷⁹. Elles lui servent à marquer des repères sur le tissu, ce qui facilite son travail de coupe et l'aide à placer les doublures.

²⁷⁶ Entretien avec Maggie Haden cité.

²⁷⁷ Entretien avec Annika Schindler cité.

²⁷⁸ Entretien avec Maggie Haden cité.

²⁷⁹ *Ibid.*

Chapitre 5 :

Un costume d'animation

Dans le précédent chapitre, j'ai commencé à établir les spécificités du travail du costume pour marionnette. Pour autant, la recherche d'une idée visuelle forte pour les costumes correspondant à un univers créé de toutes pièces couplé à une réflexion sur les innovations en termes de matières et de techniques existe aussi pour des œuvres en prises de vues réelles continues. Les cas les plus évidents s'incarnent dans les films mettant en images des intrigues merveilleuses ou de science-fiction. Mais l'habit de figurine articulée est également un costume d'animation : les étoffes doivent prendre vie à l'écran. Cette caractéristique finit de distinguer les tenues des films d'animation en volume du reste du cinéma. Pour assurer que les tenues soient animables, la responsabilité n'incombe pas aux animatrices et animateurs seules et seuls : les vêtements, accessoires et chevelures doivent déjà contenir en eux les conditions de leur mise en mouvement.

1. La fabrication des armatures

Un costume ne peut être animé avec précision que si l'animatrice ou l'animateur peut lui faire prendre des poses précises face à la caméra, image après image. L'intégralité des costumes mis en mouvement dans les films du corpus choisi contient une armature. Celle-ci fait office de structure interne et permet de figer le vêtement dans l'état souhaité, avec facilité de préférence.

Les matériaux

Comme pour la confection d'un vêtement, le choix des matériaux a son importance. Le squelette des costumes se dissimule en grande partie dans les ourlets et coutures. Les replis de tissu forment une cachette idéale. Dans une vidéo d'interview de Merlin Crossingham par Adam Savage²⁸⁰, l'animateur révèle la structure derrière une cape improvisée vêtue par Doug, héros de *Cro Man* (ill. 74). Des fils métalliques sont nichés dans les rebords de l'habit. Les costumières et costumiers utilisent ces fines tiges pour la plupart des costumes. Les fils en aluminium doivent leur succès à leur bonne flexibilité : ils se tordent sans effort et restent pliés sans retourner à leur forme première²⁸¹. En revanche, ce métal casse davantage. Pour éviter que les fils ne se brisent trop vite, plusieurs sont enroulés en torsades ou disposés côte à côte. Cette dernière solution a été adoptée dans *Cro Man* pour la cape de lord Nooth²⁸². Il est aussi possible d'entremêler des fils avec d'autres d'une matière différente, en guise de consolidation. Les fils de cuivre possèdent la même souplesse avec en prime une meilleure résistance, pour autant ils demeurent une option plus rare, car plus chère²⁸³. Le poids des matériaux entre aussi dans la liste des critères passés en revue selon Deborah Cook²⁸⁴.



Ill. 74 : Merlin Crossingham dévoile les armatures dans le costume de Doug sur le plateau de *Cro Man*

²⁸⁰ Adam Savage, « On the Shooting Set of Aardman Animations' *Early Man* ! », 15 février 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=RHbLEgmQjcQ>

²⁸¹ Entretien avec Annika Schindler cité.

²⁸² Publication Instagram de Jimmy Young (@jimmy2eggs), 22 décembre 2018, <https://www.instagram.com/p/BrqwYQIhBfp/?hl=fr>

²⁸³ Julia Peguet, *Secrets d'animateur*, Pyramyd, Paris, 2018, p. 90.

²⁸⁴ Mercedes Milligan, « Animated People : *Kubo* Costume Designer Deborah Cook », *Animation Magazine*, 13 janvier 2017, www.animationmagazine.net/top-stories/animated-people-kubo-costume-designer-deborah-cook

Les fils métalliques trouvent également leur chemin dans les chevelures des figurines. Pour *Coraline*, Laika a fait appel à Suzanne Moulton pour superviser la fabrication des cheveux et des fourrures²⁸⁵. Une partie de son travail consistait à développer une technique efficace pour élaborer les perruques. Afin de les rendre animables mèche par mèche, il a fallu amalgamer des capillaires et des fils électriques à l'aide de Superglue et de colle prosthétique²⁸⁶. Grâce à cette solution, les cheveux de Coraline virevoltent sous le coup d'une brise et se balancent au rythme de ses pas. Une méthode similaire a été adoptée pour *Monsieur Link*, à en croire une photo publiée sur la page Facebook officielle de Laika²⁸⁷ (ill. 75). Un collaborateur s'attèle à la fabrication de perruques pour lord Piggot-Dunceby. Plusieurs cadres, visiblement construits à partir de fils floraux blancs, sont rattachés au crâne d'une sculpture du personnage. Leur entrelacement en motifs crée une bordure qui permet de coller de fines bandes blanches. Le résultat s'apparente à de larges franges qui peuvent pivoter sur un point situé sur le cuir chevelu. La mise en mouvement n'est plus possible mèche par mèche, mais la mobilité de la chevelure reste assurée.



Ill. 75 : Austen Weitzel arrange les franges de la perruque de lord Piggot-Dunceby pour *Monsieur Link*

²⁸⁵ « The Making of *Coraline* : Making Puppets », supplément du DVD *Coraline*, Universal Pictures Video, zone 2, 2010.

²⁸⁶ *Ibid.* ; « *Coraline* : Doll Hair », 17 décembre 2008, <https://www.youtube.com/watch?v=1y-UG-ZNTDM>

²⁸⁷ Publication sur la page Facebook de Laika, 30 avril 2019, <https://www.facebook.com/laikastudios>

De nouveau du côté des tissus, les fils en métal sont parfois remplacés par des feuilles de plomb roulées. Cette méthode a été utilisée pour *L'Île aux chiens*, confie Maggie Haden²⁸⁸. La cheffe costumière affirme que les feuilles de plomb ont aussi prouvé leur utilité pour la jupe plissée de Tracy, la jeune militante prochien américaine. Chaque pli mesurait trois millimètres et devait pouvoir être mis en mouvement. La pièce vestimentaire a été doublée d'une sorte de fin filet avec des poches dans lesquelles pouvaient être déposées de minces feuilles de plomb²⁸⁹. L'utilisation d'un tel métal ne passe pas pour anodine puisqu'elle implique un risque de saturnisme. Pour éviter toute intoxication, leur usage n'est pas permis aux États-Unis, ce qui explique l'usage de papier aluminium comme équivalent²⁹⁰. Au Royaume-Uni, il n'est pas interdit, mais sa manipulation est encadrée : les costumières et costumiers utilisent des gants et les petites poches dans le filet sont cousues au préalable justement pour éviter un contact direct avec les mains des animatrices et animateurs²⁹¹. Toutes considérations sanitaires mises de côté, les membres du département costume doivent jauger la finesse des feuilles métalliques, qu'elles soient de plomb ou d'aluminium : plus elles sont épaisses, plus la pièce vestimentaire risque de gondoler ou de paraître froisser²⁹². Quand cette tendance est bien utilisée, elle peut servir les créatrices et créateurs : Ian Mackinnon que certains plis sont difficiles à obtenir à l'échelle des marionnettes²⁹³. Doubler certaines parties de l'habit avec des feuilles métalliques offre aux animatrices et animateurs la possibilité de créer des distorsions ciblées à la surface du costume. Cette précaution fut notamment prise pour le haut du pantalon de Victor dans *Frankenweenie*.

À ces matériaux de base peuvent s'ajouter les articulations et pièces métalliques utilisées pour les marionnettes elles-mêmes. Une vidéo revenant sur la création de *Kubo et l'armure magique* comprend un plan d'habillage d'une marionnette de Sariatu²⁹⁴ (ill. 76). Alors qu'une costumière enfle une manche détachée de son kimono, on peut apercevoir un petit bras articulé à l'intérieur. Sa présence permet *a priori* d'animer avec plus de précision cette partie de l'habit. Malgré cette qualité, des armatures en fils métalliques peuvent leur être préférées, car plus simple à fabriquer et permettant des

²⁸⁸ « *Isle of Dogs : Making of Puppets*, Fox Searchlight », *op. cit.*

²⁸⁹ Entretien avec Maggie Haden cité.

²⁹⁰ *Ibid.* ; entretien avec Annika Schindler cité.

²⁹¹ Entretien avec Maggie Haden cité.

²⁹² Entretien avec Andy Gent cité.

²⁹³ Entretien avec Ian Mackinnon cité.

²⁹⁴ « *Go behind the Scenes of Kubo and the Two Strings : Stop-Motion and Voice Production* », *op. cit.*

mouvements plus souples. Cette dernière raison explique leur utilisation pour les marionnettes de Shaun et de ses amis ruminants²⁹⁵.



Ill. 76 : Enfilage d'une manche du kimono de Sariatu pour *Kubo et l'armure magique*

La complexité des ossatures

Comme pour les ossatures des figurines, le choix des matériaux et le degré de complexité des armatures dépendent autant du budget du film que des besoins en termes d'animation. La question des ressources a un impact manifeste pour les productions à la périphérie des studios et des principaux ateliers de fabrication. *Blood Tea and Red String* de Christiane Cegavske, film majoritairement mené seule, appartient à cette catégorie. Quelques photos de la préparation du film dévoilent les fils métalliques qui composent le squelette des habitants du chêne²⁹⁶(ill. 77). La logique veut que les tenues aient été armaturées de la même façon.



Ill. 77 : Armature d'un habitant du chêne pour *Blood Tea and Red String*

Cette contrainte pèse beaucoup moins sur Laika qui bénéficie d'un certain confort pour élaborer des armatures complexes, facilitant une mise en mouvement subtile des costumes. Animer les habits n'est pas essentiel pour toutes les scènes, mais certaines en

²⁹⁵ « *Shaun the Sheep : l'envers du décor* », *op. cit.*

²⁹⁶ « Production Stills », supplément du DVD *Blood Tea and Red String*, Cinema Surreal, zone 2, 2008.

profitent largement. Dans *Les Boxtrolls*, le protagoniste, aidé de son amie bien née, infiltre une cérémonie mondaine pour parler au dirigeant de la ville d'une affaire urgente. Pour le rejoindre, il doit se faufiler au milieu d'une foule dansante. Les invitées portent de riches robes à crinoline qui vacillent sous leurs pas, lui rendant la tâche plus compliquée que prévu. Ces pièces particulières d'habillement présentent de nombreux mécanismes permettant leur animation. L'armature de ces robes se situe à l'intérieur de la jupe. Elle est constituée de nombreux fils et plaques métalliques irrégulièrement épaisses qui font office de cerceaux (ill. 78). Pour la scène, il était crucial de faire en sorte que leur bas puisse se balancer en cadence et valser autour des corps. Il a fallu obtenir des pièces qui soient assez facilement animables tout en ménageant l'impression qu'elles virevoltent avec légèreté à chaque pas de danse. Ces anneaux de métal sont rattachés à trois pieds articulés. Ainsi, les figurines habillées n'ont pas de jambes à dévoiler sous leurs jupons, mais plutôt des dispositifs à cacher. Les pieds sont rattachés à une sorte de tige à molette qui fait fluctuer leur taille. Cela donne l'impression que la marionnette se grandit ou s'abaisse, ce qui permet d'obtenir des mouvements bondissants²⁹⁷.

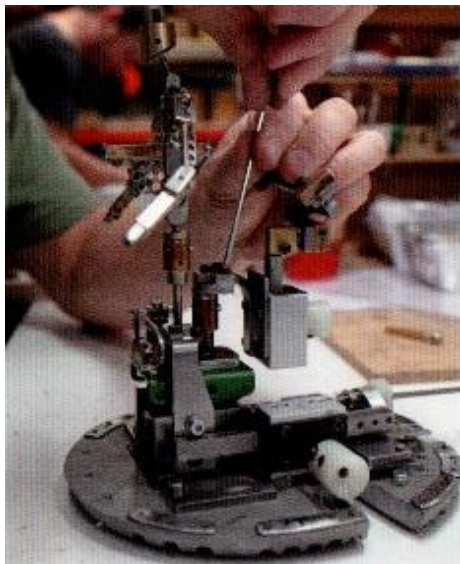


Ill. 78 : Georgina Hayns expose l'armature complexe sous la robe d'une figurante des *Boxtrolls*

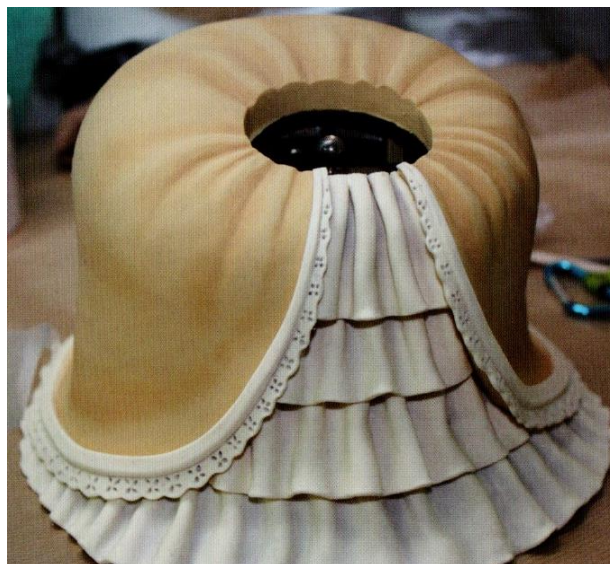
Une pareille débauche d'ingéniosité et de technique a été mise en œuvre pour d'autres robes du corpus étudié. La reine Victoria dans *Les Pirates ! Bons à rien, mauvais en tout* a été moulée en deux parties pour que son torse puisse s'enfoncer dans une cavité

²⁹⁷ « Deconstructing the Dance Scene », www.laika.com/videos/behind-the-scenes ; « Creative Spark : Deborah Cook », *op. cit.*

creusée dans sa robe en cloche et ainsi mimer une marche²⁹⁸ (ill. 79, ill. 80). Aardman n'en est pas à son premier essai : pour *Wallace et Gromit : la malédiction du lapin-garou*, Jay Grace, animatrice, décrit l'animation de lady Tottington, une aristocrate exclusivement habillée en robes longues, grâce à l'ajout d'une troisième jambe et d'un système d'aimant permettant de la déplacer sans devoir s'escrimer à manipuler les jambes sous la robe²⁹⁹. Ces réflexions ont aussi pris une grande place dans la conception de la marionnette d'Emily dans *Les Noces funèbres*. Dans une vidéo de coulisse, Gent, responsable des armatures sur ce projet, présente le dispositif mis au point pour l'animation des robes³⁰⁰. Leur mécanisme ne correspond pas avec exactitude aux autres cités plus haut, toutefois son principe reste le même. Une partie rattachée au corps de la marionnette est reliée à une tige qui soulève ou abaisse son buste lorsqu'elle est tournée dans un sens ou dans l'autre. Pour parfaire le flottement du bas de la robe, Gent et Anthony Scott, chef animateur, ont conçu ensemble un élément arrondi, semblable à une souris d'ordinateur, qui pouvait être placé sous la jupe d'Emily puis retiré petit à petit pour que le tissu glisse dessus en épousant sa forme³⁰¹. Il était placé sur un bras articulé réglable, ce qui permettait de faire varier sa hauteur et par conséquent de créer des ondulations avec le tissu.



Ill. 79 : La jupe de la reine Victoria dans *Pirates ! Bons à rien mauvais en tout* ne cache pas une paire de jambes, mais une mécanique sophistiquée



Ill. 80 : La jupe en cloche rigide de la reine Victoria dans *Pirates ! Bons à rien, mauvais en tout*

²⁹⁸ Propos de Kate Anderson dans Brian Sibley, *The Making of The Pirates ! Band of Misfits*, Bloomsbury, Londres, 2012, p. 70.

²⁹⁹ Propos de Jay Grace dans Lane Andy et Simpson Paul, *The Art of Wallace & Gromit : The Curse of the Were-Rabbit*, Titan, Londres, 2005, p. 48.

³⁰⁰ « Making Puppets Tick », supplément du DVD *Les Noces funèbres*, Warner Home Video, zone 2, 2009.

³⁰¹ Entretien avec Andy Gent cité.

De la même manière que certains vêtements impliquent des efforts supplémentaires pour la création des armatures, à l'instar des longues jupes ou des lunettes, des coupes et teintes de cheveux sont irrégulièrement faciles à armaturer. La longue chevelure blond clair de Courtney a mis à l'épreuve les ressources du département des cheveux de *L'Étrange Pouvoir de Norman*. Jill Penny, qui a dirigé cette équipe, raconte les enjeux capillaires liés à ce personnage dans l'ouvrage consacré à la création du film³⁰². Il fallait faire en sorte que les cheveux de Courtney restent raides tout en permettant aux animatrices et animateurs de les faire glisser sur ses épaules de façon naturelle. Sa blondeur pâle, elle, compliquait la dissimulation des fils métalliques structurant la queue de cheval. Pour ajouter un niveau de difficulté, la colle utilisée d'habitude accrochait la poussière, ce qui se remarquait davantage sur une base capillaire claire. Penny fut obligée de trouver un autre produit adhésif et de réfléchir à d'autres solutions pour cacher l'armature des cheveux. Ainsi, les fils ont été préalablement insérés dans une gaine, ce qui leur donnait une plus grande liberté de mouvement et permettait un rendu plus fluide de l'animation. Ensuite, la gaine était collée aux cheveux afin d'apporter le support nécessaire à la chevelure.

La chevelure d'Emily dans *Les Noces funèbres* mérite aussi d'être mentionnée à ce sujet. Pour renseigner sa confection dans un livre sur la création du long métrage, Mark Salisbury rapporte les paroles de Peter Saunders, codirecteur et cofondateur de Mackinnon & Saunders, atelier responsable de la fabrication des marionnettes :

[La chevelure d'Emily] a été réalisée sur la base d'une perruque divisée en trois parties [...] et elle a tout un système de fils métalliques malléables fixé sur une calotte en métal qui est accrochée à sa tête — la tiare possède des points d'attache qui peuvent être reliés à la perruque³⁰³.

D'après une photo contenue dans le livre, on comprend que cette armature complexe a été ensuite recouverte d'un mélange siliconé à l'aide d'un moule³⁰⁴ (ill. 81, ill. 82).

³⁰² Jed Alger, *The Art and the Making of ParaNorman*, Chronicle, *op. cit.*

³⁰³ Mark Salisbury, *Tim Burton's Corpse Bride : An Invitation to the Wedding*, Titan, Londres, 2005, p. 46.

³⁰⁴ *Ibid.*



Ill. 81 : Moule et armature pour la chevelure d'Emily des *Noces funèbres*



Ill. 82 : Une collaboratrice enduit au pinceau l'armature des cheveux d'Emily avec un mélange siliconé pour *Les Noces funèbres*

Les avantages de la simplicité

Les nombreuses démarches et trouvailles entourant l'élaboration de ces ossatures métalliques ne doivent pas occulter l'existence d'armatures plus simples, voire absentes. Certaines chevelures ne contiennent pas de structure en métal : une perruque animable s'avère coûteuse. D'une part, les personnes qui fabriquent les costumes et chevelures doivent dégager plusieurs journées pour obtenir les armatures adéquates ; d'autre part, les animatrices et animateurs sont tentés³⁰⁵ d'accorder un temps supplémentaire à l'animation de ces éléments, ce qui ralentit leur travail. Pour garder une prise sur le budget, les équipes renoncent à armaturer tous les éléments de la marionnette. Cela explique pourquoi les personnes qui encadrent la production demandent parfois de limiter le nombre de perruques et habits animables, selon Kate Anderson³⁰⁶. Ces éléments soumettent les animatrices et animateurs à une forme de tentation.

Mieux vaut ne s'engager dans ces conceptions que si la mise en mouvement des étoffes et des coiffures vient de raisons dramatiques ou esthétiques. Dans *Cro Man*, Jorgen apparaît comme un footballeur professionnel narcissique. Dans son premier plan, au ralenti, il rejette ses cheveux par-dessus son épaule en un geste savamment étudié. Le mouvement ample rappelle, au choix, les publicités télévisées pour shampoings ou un pastiche de comédie romantique pour adolescentes et adolescents, ce qui connote

³⁰⁵ Mark Salisbury, *Tim Burton's Corpse Bride : An Invitation to the Wedding*, op. cit., p. 85.

³⁰⁶ Entretien avec Kate Anderson cité.

négativement l'assurance séductrice du personnage : sa superbe n'a d'égale que sa vantardise. La caractérisation humoristique de ce personnage à travers cette animation suffit à justifier le traitement spécial d'une perruque.

Aussi, une surabondance de fils et d'articulations complique la manipulation. Cela peut rendre les vêtements et chevelures plus rigides ou sensibles à la moindre pression. Les animatrices et animateurs doivent redoubler d'efforts pour ne pas modifier par inadvertance la forme d'un vêtement ou d'une chevelure entre deux prises. Scott s'exprime ainsi sur la difficulté à bien doser la sophistication des armatures pour les tenues des *Noces funèbres* :

Il n'est pas souhaitable d'avoir trop de fils métalliques pour contrôler [les étoffes], car cela peut entraver l'animation. Parfois, on a une armature qui court sur tout le long de la robe pour donner l'impression qu'elle vole au vent. D'autres fois, on met des poids au bas d'une robe pour la lester, afin que ce ne soit pas trop laborieux pour l'animatrice ou l'animateur³⁰⁷.

À travers ces propos transparait le besoin pour le département des costumes de se concerter avec l'équipe chargée de l'animation.

Une collaboration animée...

Ce soutien s'avère particulièrement nécessaire pour la création des armatures. Le scénario constitue évidemment la première ressource pour réfléchir aux mouvements des costumes et par conséquent aux armatures. Il contient des indications explicites ou qui doivent être devinées entre les lignes. Comme le dit Maggie Haden, un examen attentif du texte permet de repérer des points de départ pour la construction des armatures³⁰⁸. La mention d'un personnage qui cherche un objet dans sa poche ou d'un vêtement léger qui flotte au vent doit interpeller. Un bon scénario permet de prévoir le besoin ou non d'armature. Il en va de même du storyboard et de l'animation. Pour *Blood Tea and Red String*, Christiane Cegavske dans des documents faisant office de découpage et de storyboard, mentionne des actions liées aux vêtements. Elle précise pour une scène que les petits habitants du chêne font tomber leurs capes³⁰⁹ et pour une autre que l'un d'eux prend soin de remettre la sienne³¹⁰. Même si ces notes sont peu approfondies, elles indiquent la prise en compte des costumes en tant qu'éléments qu'il faut veiller à animer.

³⁰⁷ Mark Salisbury, *Tim Burton's Corpse Bride : An Invitation to the Wedding*, op. cit., p. 85.

³⁰⁸ Entretien avec Maggie Haden cité.

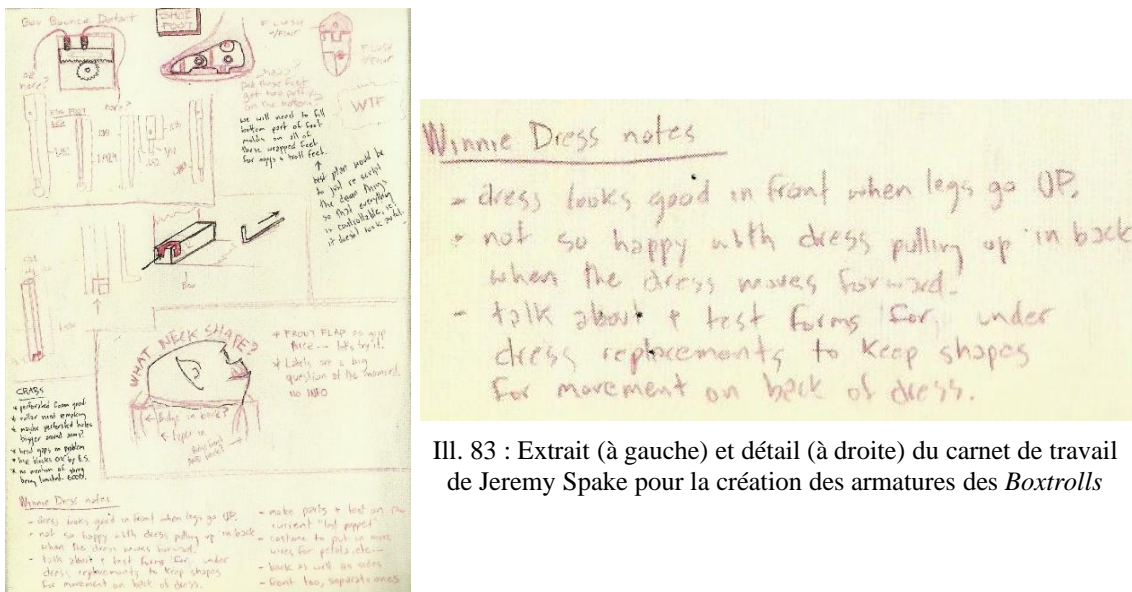
³⁰⁹ Christiane Cegavske, op. cit., p. 116.

³¹⁰ *Ibid.*, p. 129.

Vêtir et dévêtir ne suppose pas uniquement des mouvements provenant du corps, ce sont des événements pendant lesquels la matière textile des appareils se tend, se plie, s'affaisse, bref, réagit en concordance avec les gestes de sa porteuse ou de son porteur.

À la suite de cette lecture et ces visionnages, les cheffes et chefs de département peuvent se rencontrer et échanger sur la manière de préparer, entre autres, les costumes. Là, la personne encadrant l'équipe d'animation peut apporter son expertise pour fournir des conseils et compléter les observations faites par la direction du département des costumes³¹¹. Les costumières et costumiers se mettent ensuite à l'œuvre, riches des précisions apportées, et ont la capacité de confectionner des costumes adaptés à l'animation. La communication avec les animatrices et animateurs continue : elles et ils pourront essayer les tenues et fournir des retours pour d'éventuelles modifications.

Des traces de ces échanges peuvent être décelées dans les archives papier de la production. Pour *The Boxtrolls*, Jeremy Spake, qui opère dans le département des armatures, mentionne la robe de la jeune Winnie dans un carnet de travail. Spake écrit qu'il n'est « pas vraiment satisfait de la façon dont la robe remonte dans le dos quand [Winnie] avance³¹² » (ill. 83). Cette remarque indique qu'il a eu des retours sur la façon dont l'habit apparaît quand la technique de l'image par image lui est appliquée. Il est aussi question de prototypes de marionnettes et d'essais dans ses notes³¹³. Ce type de communication conditionne la qualité des costumes et la manipulation par les animatrices ou animateurs.



Ill. 83 : Extrait (à gauche) et détail (à droite) du carnet de travail de Jeremy Spake pour la création des armatures des *Boxtrolls*

³¹¹ Entretien avec Andy Gent cité.

³¹² Philip Brotherton, *op. cit.*, p. 62.

³¹³ *Ibid.*

Si une tenue n'est pas confectionnée en adéquation avec les scènes dans lesquelles elle se trouve, même si elle reste manipulable, il sera difficile de lui faire effectuer les mouvements prévus. Cela a une incidence sur la manière même dont les vêtements sont cousus. Pour *Frankenweenie*, la costumière Janet Knechtel a cousu à la main chaque bande horizontale du t-shirt de Bob³¹⁴, camarade de classe timoré et rond du héros. L'enjeu principal derrière ce choix de confection était de faire en sorte que le costume ne restreigne pas les mouvements de la marionnette. Avec un habit près du corps, la forme quasi géométrique du personnage atteint une dimension caricaturale stimulante, mais le risque était que le tissu enserre le buste, ce qui aurait limité les possibilités de manipulation. De tels obstacles concernent toutes les marionnettes, grosses comme maigres, du moment qu'elles sont censées bouger leurs bras. Lever la main d'une figurine peut s'avérer impossible si les emmanchures du costume bloquent l'articulation. Pour libérer la mobilité de l'épaule, Maggie Haden m'a confié qu'il pouvait être judicieux de créer une encoche en forme de croissant au niveau de l'aisselle³¹⁵. Cette découpe enlève la tension exercée par le tissu et permet d'accomplir des mouvements plus larges. Pour que le trou dans le vêtement soit indécélable, un insert du même tissu que le vêtement peut être glissé à l'endroit de la fente. Pour d'autres situations, une marge de tissu cachée dans un pli ou d'autres types d'extension peuvent rendre le costume évolutif selon les besoins de l'animation.

Au-delà du mouvement même de la marionnette, il est important que les costumes n'empêchent pas une prise en main confortable par les animatrices et animateurs. Des accessoires d'apparence simple, comme les lunettes, conduisent à y réfléchir. Elles peuvent bloquer l'accès aux yeux des figurines, or, il s'agit d'une des parties les plus mobiles du visage des marionnettes. L'animateur Jason Stalman cite plusieurs solutions qui répondent à cet obstacle³¹⁶. Une d'entre elles consiste à ne pas inclure de verre : la surface brillante, légèrement grossissante, est ajoutée en postproduction. Cela a l'avantage de soulager l'équipe image qui n'a pas à disposer les éclairages de sorte à éviter des reflets parasites. Il est également possible d'inclure un mécanisme pour faire pivoter les lunettes et les remettre après avoir bougé la pupille de la marionnette. Dans le cas où le visage est animé par remplacement dans son intégralité, les lunettes peuvent faire figure

³¹⁴ Mark Salisbury, *Frankenweenie : The Visual Companion*, op. cit., p. 102.

³¹⁵ Entretien avec Maggie Haden cité.

³¹⁶ Entretien avec Jason Stalman cité.

de pièce supplémentaire et s'enlèvent de la même manière que le haut ou le bas de la face. De son côté, Deborah Cook rappelle que l'accès au visage des personnages ne doit pas être gêné par un col qui monte trop sur le cou³¹⁷. L'obtention des expressions faciales grâce à l'animation par substitution implique que les animatrices et animateurs travaillant au sein de Laika doivent abaisser le menton des marionnettes et leur renverser la tête de façon répétée.

Les professionnelles et professionnels de l'animation doivent aussi pouvoir accéder à l'armature même de la marionnette. Ses articulations peuvent être rendues plus flexibles ou plus résistantes selon les préférences de la main qui la tient ou les exigences d'un geste particulier. Pour pouvoir ajuster la tension des mécanismes de la figurine, des trous doivent être laissés dans la peau des marionnettes et dans les étoffes portées³¹⁸. Dans un de ses ouvrages sur l'animation en volume, Barry Purves recommande de laisser une fente discrète dans la couture de l'habit ou de ménager une ouverture avec du ruban adhésif double-face³¹⁹. Ce besoin est connu des costumières et costumiers. Maggie Haden m'a confié que les costumières et costumiers pouvaient se référer aux schémas des armatures pour laisser deux points de couture défaits au niveau de certaines articulations qui permettront de glisser une clé Allen au travers du vêtement³²⁰. Mais la nécessité d'un point d'accès inattendu pourrait sans doute conduire une animatrice ou un animateur à s'adresser au département des costumes. Une vidéo consacrée à l'expérience de Daniel Alderson en tant qu'animateur sur *Kubo et l'armure magique* le montre en train d'expliquer les différentes étapes de son travail. Il déclare qu'après avoir bien réfléchi au mouvement des personnages à animer, il visite le département des marionnettes pour demander les modifications jugées nécessaires. Dans le film, Kubo porte parfois son shamisen en bandoulière, dans le dos, ce qui nécessite un point d'accès au niveau de son épaule. Alderson s'adresse à une costumière afin qu'elle ouvre de quelques millimètres l'emmanchure. Le fait qu'il s'agisse d'un point d'accès commun m'oblige néanmoins à émettre l'hypothèse d'une interaction mise en scène pour des raisons pédagogiques.

Ces points d'accès s'avèrent aussi nécessaires quand la marionnette doit être soutenue par un *rig*, une sorte de bras articulé inséré dans le corps de la figurine pour la

³¹⁷ Eliza Brooke, « How a Stop-Motion Costume Designer Makes Tiny Clothing for the Big Screen », *Racked*, 20 août 2018, <https://www.racked.com/2018/8/20/17694538/deborah-cook-laika-interview>

³¹⁸ Entretien avec Thiago Calçado cité.

³¹⁹ Barry J. C. Purves, *Stop-motion Animation : Frame by Frame Film-making with Puppets and Models*, Bloomsbury, coll. « Basics Animation », Londres, 2014, p. 144.

³²⁰ Entretien avec Maggie Haden cité.

maintenir stable. Ils sont le plus souvent employés quand un personnage se trouve en équilibre précaire ou quand l'animation suppose qu'il ne soit plus en contact avec le sol pour certaines prises (ill. 84). Ces supports aériens se rattachent le plus souvent dans le dos, à l'avant et sur les côtés³²¹. Ils interviennent aussi quand les proportions des personnages font que les marionnettes tiennent difficilement debout sans support. Pour *Frankenweenie*, les figurines articulées des adultes sont grandes et lourdes, ce qui a conduit à l'utilisation de beaucoup de *rigs*³²². Pour des marionnettes, la structure du costume s'est accordée sans peine avec la présence de bras articulés : l'heureux placement d'une couture permettait un accès plus simple au point d'accès visé. Pour d'autres, Amanda Thomas raconte qu'il a fallu créer des coutures à des endroits inhabituels.



Ill. 84 : De nombreux *rigs* sont visibles sur cette photographie de plateau de *Fantastic Mr. Fox*

³²¹ Julia Peguet, *Secrets d'animateur*, Pyramyd, Paris, 2018, p. 89.

³²² Entretien cité avec Ian Mackinnon et Amanda Thomas.

... et un soutien d'acier

Si l'ossature des marionnettes est fabriquée par les armaturistes, la structure interne des pièces vestimentaires est déléguée au département des costumes³²³. Ses membres peuvent toutefois demander de l'aide à l'équipe des armatures, notamment lorsqu'il est question de rattacher un costume au squelette de la figurine³²⁴. Le point fixe apporte un gain de stabilité qui permet d'animer les habits avec plus de précision. Maggie Haden raconte que cette précaution a été utile pour le prêtre shinto dans *L'Île aux chiens* : cela empêchait sa tenue détaillée de virevolter et préservait son aura de dignité³²⁵. La cape de lord Nooth dans *Cro Man*, elle, s'annonçait peu propice à la manipulation et nécessitait l'intervention d'un ou une armaturiste d'après Jimmy Young³²⁶. Pour faciliter l'animation, une douille placée au niveau du col a permis de déplacer la cape sans devoir systématiquement bouger les fils de métal à l'intérieur du vêtement.



Ill. 85 : Ces deux pièces d'armature permettent de mettre en mouvement la cape de lord Nooth dans *Cro Man*

Ill. 86 : Jimmy Young tient une marionnette de lord Nooth utilisée pour *Cro Man*

Une tenue particulière peut exiger une armature plus compliquée qu'à l'accoutumée, conduisant aussi à l'implication d'armaturistes au côté des costumiers et costumiers. Lors de la conception des robes de bal pour *Les Boxtrolls*, TaMara Carlson Woodard, membre du département des costumes, eut l'idée de baser la structure des jupes sur des cerceaux. Cette idée fut ensuite développée et concrétisée par l'équipe des armatures, plus à même de définir les mécanismes subtils de cette crinoline améliorée³²⁷.

³²³ Entretien avec Maggie Haden cité ; entretien avec Andy Gent cité.

³²⁴ *Ibid.*

³²⁵ Entretien avec Maggie Haden cité.

³²⁶ Adam Savage, « The Stop-motion Puppets of Aardman Animations ! », *op. cit.*

³²⁷ Entretien avec Annika Schindler cité.

La vidéo de making-of consacrée à cette fabrication donne la parole à Deborah Cook, à Georgina Hayns, qui supervise la fabrication des marionnettes, et à Oliver Jones, qui chapeaute les trucages du film³²⁸. De nouveau pour *Les Boxtrolls*, la robe de Mme Frou Frou a exigé ce même type de concours. L'ouvrage consacré à la création du film donne la parole à Stalman pour mieux dévoiler les dessous de cette collaboration :

« Les départements des costumes et des armatures ont trouvé une solution ingénieuse pour maintenir le bas de la robe au sol. » De minuscules aimants ont été cousus dans les ourlets de la robe. On a ensuite fixé avec de la cire de petites plaques métalliques au sol. Les aimants glissent sur les plaques et donnent l'illusion que la robe traîne par terre à cause de son poids³²⁹.

La fabrication de ces robes révèle le degré d'implication provoqué par les costumes les plus sophistiqués. Cette complexité, qui ne se dévoile pas aux spectatrices et spectateurs, concerne parfois des pièces vestimentaires aussi communes que triviales, comme les chaussures. De la pointe de l'orteil au bout du talon, les menus petons des marionnettes font office de lieu de fusion du costume, du corps et de l'armature. Cette partie de l'anatomie joue un rôle crucial dans l'équilibre de la figurine. Que le personnage marche ou se penche, tout son poids se concentre sur ses chevilles. Plus la silhouette est grande, plus cette pression s'accroît. Cela explique pourquoi les chaussures font souvent partie intégrante de l'armature de la marionnette³³⁰. Dans ce cas, elles sont moulées directement avec le pied, comme pour les bottes en silicone du capitaine pirate dans *Les Pirates ! Bons à rien, mauvais en tout*³³¹ (ill. 36). Sinon, du tissu ou du cuir s'applique sur les pieds pour former l'extérieur de la chaussure, agrémenté parfois de lacets ou de faux œillets pour parfaire l'illusion. Pour ces raisons, créer une scène dans laquelle un personnage enlève ses souliers face à la caméra n'a rien d'anodin. Si cette action a une réelle importance pour le film, il faudra créer une nouvelle marionnette adaptée³³². Ainsi, même si les habits endossés par un personnage sont simples à concevoir, le département des costumes et celui des armatures doivent se mettre au diapason au moins en ce qui concerne ses souliers.

³²⁸ « Deconstructing the Dance Scene », *op. cit.*

³²⁹ Propos de Jason Stalman dans Philip Brotherton, *op. cit.*, p. 103.

³³⁰ Entretien avec Maggie Haden cité.

³³¹ Brian Sibley, *The Making of The Pirates ! Band of Misfits*, Bloomsbury, Londres, 2012, p. 45.

³³² *Ibid.*

2. La duplication

Des tournages simultanés

Filmer un long métrage d'animation en volume s'avère un processus coûteux en temps. Chez Laika, une animatrice ou un animateur a pour objectif d'obtenir près de quatre secondes de film pour une semaine entière de travail³³³. Dan Pascall, responsable de production du studio, concède que le résultat s'approche en réalité davantage des trois secondes et demie, voire des deux secondes et demie³³⁴. Cela concorde avec une présentation de Thiago Calçado, animateur, à l'école Cenecista Dr José Ferreira³³⁵. Pour *L'Étrange Noël de monsieur Jack*, les animatrices et animateurs approchaient les cinq secondes par semaine³³⁶. Un tel rythme de travail explique en partie pourquoi Christiane Cegavske a mis treize ans pour finir la réalisation de *Blood Tea and Red String*. La réalisatrice a assuré elle-même l'intégralité de l'animation du film, ne se faisant épauler que pour la production, le filmage et la mise en musique.

En toute logique, la rapidité de la progression dépend de la quantité d'éléments à animer et de la complexité du mouvement à créer. Elle varie aussi selon le style d'animation adopté. Dans un ouvrage consacré à son métier, l'animatrice Julia Peguet explique que Laika travaille en vingt-quatre images par seconde, pour obtenir une animation fluide et réaliste, tandis qu'Aardman préfère opter pour du douze images doublées par seconde, afin d'apporter du dynamisme et de conserver un aspect fait main³³⁷. Dans le second cas, le travail avance plus rapidement. Lors d'une *master class* au Forum des Images, Kim Keukeleire, cheffe animatrice, a avoué avoir ressenti parfois de la frustration sur le plateau de *Frankenweenie*, justement parce que le film était tourné en vingt-quatre images par seconde, ce qui peut donner l'impression de piétiner³³⁸. Chez

³³³ Noémie Luciani, « Dans l'usine à rêves animés de *Kubo* », *Le Monde*, 16 septembre 2016, https://www.lemonde.fr/cinema/visuel/2016/09/16/dans-l-usine-a-reves-animes-de-kubo_4998833_3476.html

³³⁴ Jason Bailey, « The Stop-motion Animation Studio That Created *Coraline* Is Still Toiling Away », *Vulture*, 9 avril 2019, <https://www.vulture.com/2019/04/inside-laika-stop-motion-studio-that-made-missing-link.html>

³³⁵ « Palestra com Thiago Calçado : diretor de cinema e animador », 10 juillet 2018, <https://youtu.be/Jf5FbQ32Vj0>

³³⁶ Frank Thompson, *The Film, the Art, the Vision : Tim Burton's Nightmare Before Christmas*, Disney, New York, 1993, p. 146.

³³⁷ Julia Peguet, *Secrets d'animateur*, Pyramyd, Paris, 2018, p. 13.

³³⁸ Rencontre avec Kim Keukeleire organisée par le Forum des Images, 25 avril 2019.

Laika, l'animation en douze images par seconde est réservée aux préparations : avant de se lancer pour de bon, les animatrices et animateurs animent une première fois la scène pour avoir une meilleure appréhension du mouvement et de l'évolution de l'action³³⁹.

Les progrès technologiques ont eu une incidence sur la vitesse d'exécution de l'animation. La possibilité de connecter la caméra à un ordinateur permet de vérifier les dernières photos prises et de se faire une meilleure idée de la manière dont évolue la scène³⁴⁰. Cela permet une mise en mouvement plus assurée et plus rapide. Pour un projet de série télévisée comme *Shaun le mouton*, pour lequel l'animation n'a pas besoin d'être aussi précise et travaillée que dans le cas d'un long métrage, cette évolution a permis de passer d'une moyenne d'une à deux secondes quotidiennes par animatrice ou animateur à cinq à six secondes.

Même avec une telle rapidité relative de travail, l'animation en volume implique la contribution de plusieurs animatrices et animateurs pour tourner simultanément plusieurs scènes. Chacune et chacun a son propre plateau et se retrouve dans un compartiment du studio ou dans un espace délimité par des rideaux sombres³⁴¹. Ce travail en parallèle exige que toutes les animatrices et tous les animateurs disposent des marionnettes nécessaires aux scènes dont elles et ils sont chargés. Si un personnage apparaît plusieurs fois dans l'histoire, plusieurs modèles de sa marionnette sont fabriqués. Cette duplication va croissant avec le nombre de plans prévus pour l'œuvre et la fréquence d'apparition du personnage dans le film. Pour *L'Étrange Noël de monsieur Jack*, sur un total de soixante personnages, près de deux cents marionnettes ont été fabriquées³⁴², dont huit versions du roi des citrouilles³⁴³. Cette fabrication en série a pour conséquence la confection de mêmes costumes en plusieurs exemplaires.

Une répétition à l'identique

Autant que faire se peut, les vêtements doivent faire l'objet d'une reproduction méticuleuse pour éviter tout hiatus d'un plan à l'autre qui pourrait interpeller le public. Plus l'habit foisonne de détails, plus il sera difficile de le dupliquer. Pour cette raison,

³³⁹ Noémie Luciani, *op. cit.*

³⁴⁰ Danny Scott, « Behind the Scenes. Sheep Trials », *Radio Time*, 3 mars 2007, p. 8-9.

³⁴¹ Guionne Leroy, « Greetings from Bristol », *Plateau*, vol. 20, n° 2, juillet 1999, p. 4 ; Andrew Osmond, « What Unearthed ? », *Imagine*, n° 3, octobre 2005, p. 47.

³⁴² Propos de Henry Selick dans « The Making of : *The Nightmare Before Christmas*. VOB », 30 janvier 2012, <https://www.youtube.com/watch?v=kLw-Fo8uhis>

³⁴³ Frank Thompson, *op. cit.*, p. 129.

Purves recommande aux personnes débutant dans l'animation en volume de s'assurer que les *designs* sont adaptés³⁴⁴. Documenter la création du costume originel s'annonce ici crucial. Chez Laika, les costumiers et costumières peuvent se référer aux bibles qui contiennent des guides de confection étape par étape, des photographies en haute résolution et même le nombre de points pour une couture donnée³⁴⁵. Dans le cas du pull étoilé de Coraline, la laine a été doublée de latex afin que chaque copie garde la même coupe et une carte des constellations a été établie pour que les astres argentés figurent au même endroit d'une version à l'autre³⁴⁶. La reproduction du pyjama orange à pois rose et blanc de la jeune héroïne traduit bien le degré de précision souhaitée. Pour sa fabrication, le département des costumes s'est tourné vers la sérigraphie (ill. 87, ill. 88). Cook explique les avantages de ce procédé :

C'est un tissu teint à la main. Il est ensuite envoyé à un sérigraphe. Il sérigraphie chaque couleur les unes après les autres. Et le patron du pyjama est lui aussi sérigraphié. De cette manière, quand le tissu sera découpé et assemblé, tous les pois se trouveront exactement au même endroit sur chaque version du pyjama³⁴⁷.



Ill. 87 : Patron sérigraphié pour le pyjama de l'héroïne de *Coraline*



Ill. 88 : Plusieurs pyjamas identiques ont été cousus pour *Coraline*

Ces astuces évitent le moindre décalage d'un modèle à l'autre qui pourrait trahir la supercherie. Plus tard, d'autres méthodes s'ajoutent aux solutions artisanales et facilitent

³⁴⁴ Barry J. C. Purves, *Stop-motion Animation : Frame by Frame Film-making with Puppets and Models*, Bloomsbury, coll. « Basics Animation », Londres, 2014, p. 147.

³⁴⁵ Jed Alger, *The Art and the Making of ParaNorman*, *op. cit.* ; « Creative Spark : Deborah Cook », 23 mai 2016, <https://www.youtube.com/watch?v=Oplvz1bnmdw>

³⁴⁶ « Interview with Coraline Costume Designer Deborah Cook », FIDM Museum, 26 avril 2010, blog.fidmmuseum.org/museum/2010/04/interview-with-coraline-costume-designer-deborah-cook.html

³⁴⁷ « Coraline's Closet », *op. cit.*

le travail du département des costumes pour les ateliers les plus équipés. Dans une vidéo revenant sur la création costumière dans *Kubo et l'armure magique*, un plan fugace d'une imprimante à tissu nous informe sur le processus de création utilisée pour le kimono de Sariatu, la mère du héros³⁴⁸. Cela nuance les propos de Nelson Lowry, *production designer* du film, qui mentionne en voix *over* le recours à la sérigraphie. Pour le film suivant de Laika, *Monsieur Link*, Cook et son équipe ont bénéficié de machines à broder programmables par ordinateur³⁴⁹. Elles permettent d'enregistrer un *design* fait à la main et le reproduisent ensuite avec précision. Cette option libère les praticiennes et praticiens qui peuvent se concentrer sur d'autres tâches manuelles.

Du côté des capillaires, la création des perruques peut demander beaucoup de rigueur et nécessiter un travail de copie mèche par mèche. Les chevelures en silicone paraissent plus aisées à dupliquer. Lors de la préparation des *Noces funèbres*, le moule utilisé pour la création des cheveux d'Emily³⁵⁰ a dû présenter des avantages dans le travail de duplication.

Différents, mais semblables

Si reproduire un costume de marionnette à l'identique présente déjà des difficultés, les costumières et costumiers doivent parfois créer des copies de tailles différentes. Cela dépend des échelles de plan choisies pour le film. Pour un plan très resserré sur la marionnette, il peut être préférable de construire une figurine plus grande. Cela offre une maîtrise accrue des détails tout en facilitant les réglages optiques des caméras. Le niveau de finesse de l'image s'en trouve ainsi amélioré. Cette solution répond la plupart du temps à de très gros plans isolés, comme pour la scène où on découvre la dent secrète de Spots dans *L'Île aux chiens*³⁵¹ ou la scène où Susan déchire son pantalon dans *Monsieur Link*³⁵² (ill. 89). Le derrière malencontreusement découvert du Sasquatch se trouve trois fois plus gros que sur la marionnette originale. Cette échelle permet de jouir d'une plus grande

³⁴⁸ « Crafting an Epic », *op. cit.*

³⁴⁹ Ramin Zahed, *op. cit.*, p. 37.

³⁵⁰ Publication Instagram de Phil Dale (@handmation), 19 février 2017 ; Salisbury Mark, *Tim Burton's Corpse Bride : An Invitation to the Wedding*, *op. cit.*, p. 46.

³⁵¹ Lauren Wilford et Ryan Stevenson, *op. cit.*, p. 91.

³⁵² « Behind the Scenes of *Missing Link* », 18 mars 2019, www.youtube.com/watch?v=12NHrEyP7tw ; Joyce Eng, *op. cit.*

maîtrise des détails. Afin d'éviter tout travail inutile, seules les parties filmées sont fabriquées.



Ill. 89 : La déchirure du pantalon de Susan dans *Monsieur Link* a supposé la création d'un postérieur costumé sur une plus grande échelle que la marionnette standard

Les plans larges ou les plans d'ensemble, eux, exigent volontiers des marionnettes de plus petites dimensions. Les lieux de tournage offrent rarement la place pour des plateaux assez vastes. Le contraire signifierait beaucoup de travail supplémentaire de la part du département des décors. La taille des figurines articulées s'adapte donc aux dimensions idéales de ces environnements. Pour *L'Étrange Noël de monsieur Jack*, une des marionnettes du héros était deux fois plus petite que les autres pour un plan général³⁵³. Pour *Fantastic Mr. Fox*, la variation du cadrage tout au long du film a exigé quatre tailles différentes pour les marionnettes. Afin de mieux se repérer lors de la préparation, chaque taille se trouve affublée d'un nom particulier. Pour Kristofferson, la taille *hero*, la plus grande, fait 30 centimètres, la miniature 12 centimètres, la micro 6 centimètres et celle mini-micro 3 centimètres³⁵⁴ (ill. 90). Pour la taille *hero*, on parle aussi volontiers de taille *full-scale*³⁵⁵ qu'on pourrait traduire par « échelle standard », comme il s'agit de la taille de référence. Toutefois, sur les nuanciers utilisés pour la création des costumes, ces termes ne sont pas utilisés. À la place, il est question de l'échelle A et l'échelle B. Ce choix s'explique avec la différence de taille dans la diégèse entre les humains et les animaux³⁵⁶. L'échelle A, pour le fermier Beans, correspond à la plus grande de ses

³⁵³ Frank Thompson, *op. cit.*, p. 129.

³⁵⁴ *The Making of Fantastic Mr. Fox*, *op. cit.*, p. 64.

³⁵⁵ *Ibid.*, p. 118.

³⁵⁶ *Ibid.*, p.51, 63, 116 et 118.

marionnettes, avec ses 478 millimètres³⁵⁷. L'échelle A pour Mr. Fox, en revanche, correspond à sa marionnette taille miniature, haute de 185 millimètres³⁵⁸.



III. 90 : Les différentes échelles de marionnette pour Kristofferson dans *Fantastic Mr. Fox*

Le rappel de ces informations sur des documents destinés au département des costumes souligne leur importance pour ses membres. En plus de devoir adapter le *design* des costumes à plusieurs échelles, et donc de devoir potentiellement altérer des patrons, l'existence de plusieurs tailles de figurines articulées amène à reconsidérer les étoffes sélectionnées. L'utilisation d'imprimés pour une pièce vestimentaire nécessite la certitude d'obtenir le motif en plusieurs tailles. La possibilité de recourir à des imprimantes à tissu ou des machines à broder numériques apporte une réponse toute trouvée à ce problème. Les matières texturées occasionnent des réflexions semblables puisque la forme d'un tissage ou les aspérités particulières d'un cuir peuvent apparaître à l'écran. Trappenard, l'antagoniste du héros dans *Les Boxtrolls*, porte une veste bordée de fourrure. Toutefois, il a été spécifié aux costumières et costumiers de trouver des solutions de rechange au poil animal. Annika Schindler m'a raconté avoir fait diverses expérimentations pour fabriquer une fausse fourrure convaincante³⁵⁹. D'une part, les raisons étaient éthiques : l'utilisation de tels matériaux peut être vue d'un mauvais œil et pourrait affecter

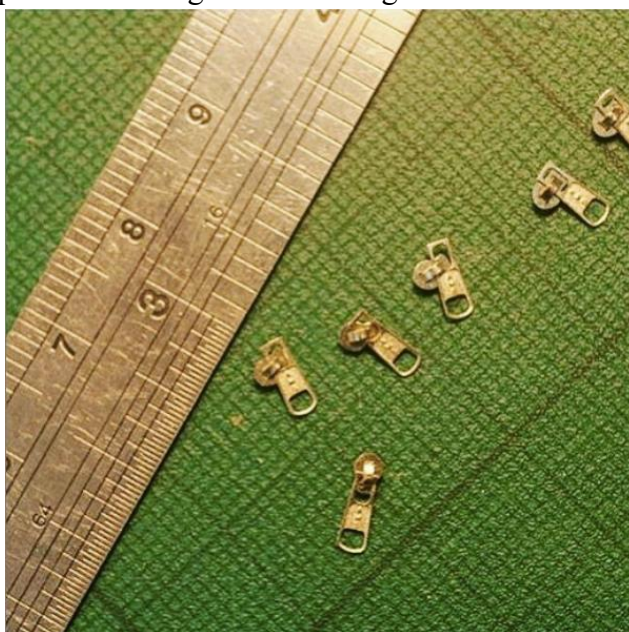
³⁵⁷ *Ibid.*, p. 118.

³⁵⁸ *Ibid.*, p. 51.

³⁵⁹ Entretien avec Annika Schindler cité.

l'image du studio. D'autre part, elles étaient pratiques : créer des tenues parfaitement identiques à partir de matières organiques s'avère impossible.

Haden et Gent se souviennent d'un coup de chance avec la combinaison d'Atari pour *L'Île aux chiens* qui devait être faite en trois échelles différentes. Aucun matériau plus fin que le tissu argenté sélectionné n'était disponible, ce qui a conduit la cheffe costumière a décidé d'essayer de coudre la taille intermédiaire du vêtement à partir de la même étoffe³⁶⁰. Grâce à l'apparence particulière du tissu et à des détails comme des appliqués et des zips, l'illusion fut préservée malgré le léger quadrillage visible sur la surface du tissu. L'aide du département des accessoires s'annonce ainsi non négligeable, d'où la volonté de Haden de saluer l'apport de sa collègue Colette Pidgeon sur ce costume (ill. 91). En revanche, il n'a pas été possible de procéder de la même façon pour la plus petite taille d'Atari : l'habit est intégralement coulé en silicone³⁶¹. Selon Gent, les marionnettes de taille standard et celles deux fois plus petites, dites de taille miniature, sont généralement vêtues avec des textiles, tandis que les tailles encore plus réduites sont moulées, hormis peut-être un détail en tissu qui permettra d'assurer une continuité visuelle³⁶².



Ill. 91 : Minuscules curseurs pour fermeture glissière fabriqués pour *L'Île aux chiens*

Comme nous l'avons vu plus tôt, certains éléments du costume ne sont rendus animables que pour quelques scènes particulières. Les versions armaturées et celles sans structure coexistent dans l'œuvre sans qu'elles soient différenciées par le public. Plusieurs capes armaturées ont été conçues pour le juge zombie de *L'Étrange Pouvoir de Norman* afin que son habit puisse virevolter au gré du vent et des gestes du personnage pendant les scènes d'action³⁶³. Une pièce vestimentaire beaucoup plus simple et plus rapide à fabriquer lui couvre le dos pour les autres scènes. Des matières différentes sont parfois

³⁶⁰ Entretien avec Andy Gent cité ; entretien avec Maggie Haden cité.

³⁶¹ Entretien avec Andy Gent cité.

³⁶² *Ibid.*

³⁶³ Jed Alger, *op. cit.*

employées. Dans *Les Pirates ! Bons à rien, mauvais en tout*, le chapeau du capitaine pirate nécessite ponctuellement d'être animé. Le couvre-chef en résine utilisé pour la majorité du film cède la place à un tricorne en silicone dont la souplesse permet davantage la déformation³⁶⁴. Ce choix implique une maîtrise affirmée des couleurs, car la tenue d'une teinte dépend aussi du support. Des essais préalables et un traitement particulier des surfaces semblent plus que plausibles.

Assurer la continuité du costume

À partir d'une série de costumes identiques, des modifications seront apportées pour concorder avec les événements du film. Les personnages ne sortent pas indemnes des péripéties qu'ils vivent. Au début de *Kubo et l'armure magique*, Sariatu fait naufrage avec son nourrisson. Alors qu'elle est échouée sur une plage, sa longue chevelure noire et son kimono sont encore luisants d'eau salée. Un crash et, plus tard, l'exploration de l'île aux déchets salissent et abîment la tenue d'aviateur d'Atari dans *L'Île aux chiens*. L'endommagement croissant de sa combinaison explique pourquoi quatre niveaux d'usure ont été déterminés pour le costume du petit héros³⁶⁵. Les costumes de l'héroïne de *Coraline*, eux aussi, s'abîment et se salissent de manière graduelle au fur et à mesure du film³⁶⁶. Le vieillissement de ses habits, effectué à la lime à ongles et à l'aérosol, est plus ou moins accentué selon les scènes.

Victor Quatemaine, antagoniste coquet de *Wallace et Gromit : le mystère du lapin-garou*, lui, change plusieurs fois de foulard à pois durant le film, alternant le vert, le bleu et le rouge. Pour avoir des repères et éviter les erreurs de continuité, Haden fit photographier chaque stade de vieillissement du costume. En effet, les différentes scènes ne sont jamais tournées dans l'ordre chronologique exact des événements du film. Il arrive que les dernières scènes filmées concernent des moments de l'histoire où les personnages arborent des vêtements encore en très bon état.

L'évolution de l'apparence des costumes au cours d'une œuvre, couplée au tournage simultané de plusieurs scènes, implique un grand engagement logistique. Toujours pour la création de *L'Île aux chiens*, la coordinatrice Angela Poschet a eu entre autres missions celle d'assurer la répartition des marionnettes sur les différents

³⁶⁴ Brian Sibley, *The Making of The Pirates ! Band of Misfits*, Bloomsbury, Londres, 2012, p. 44

³⁶⁵ Entretien avec Maggie Haden cité.

³⁶⁶ « Coraline's Closet », *op. cit.*

plateaux³⁶⁷. Elle fait en sorte que le plus d'animatrices et animateurs puissent travailler en même temps en fonction du nombre de marionnettes disponibles tout en respectant au mieux le planning. Elle aide par la même occasion à déterminer quelle version du personnage est requise pour chaque scène. Cette aide est plus directement endossée par les *puppet wranglers*. Ces collaborateurs et collaboratrices optimisent l'organisation du tournage en contrôlant la circulation des marionnettes et en encadrant tous les besoins que pourraient avoir les animatrices et animateurs sur le plateau, ce qui peut inclure des modifications nécessaires à apporter aux costumes des marionnettes³⁶⁸. Elles et ils anticipent autant que possible quelle marionnette doit être rendue disponible pour quelle scène. Andy Gent salue le travail de Daisy Garside sur *L'Île aux chiens* qui a veillé à ce que les figurines restent fonctionnelles tout le long du tournage et conservent la même apparence d'une scène sur l'autre afin d'éviter les faux raccords³⁶⁹. Cette fonction n'est pas systématiquement remplie chez Aardman d'après Kate Anderson³⁷⁰. La description qu'elle fait de ce rôle endossé par Kate Wadsworth pour *Chicken Run* met cependant en évidence l'avantage de pouvoir compter sur une telle ou un tel collègue. D'autres fonctions se rapprochent du rôle des *puppet wranglers* au demeurant : pour *Wallace et Gromit : le mystère du lapin-garou*, chaque animatrice et animateur était couplé avec une assistante ou un assistant-animateur dont la tâche était de préparer les marionnettes avant le tournage³⁷¹.

³⁶⁷ Entretien avec Maggie Haden cité.

³⁶⁸ Offre d'emploi du studio Laika pour un poste de *puppet wrangler*, <https://www.creativeheads.net/job/14830/puppet-wrangler-in-hillsboro>

³⁶⁹ Entretien avec Andy Gent cité.

³⁷⁰ Entretien avec Kate Anderson cité.

³⁷¹ « A Day in the Life at Aardman », *op. cit.*

Chapitre 6 :

Le costume sur le plateau

Une fois qu'une marionnette et son costume sont passés par toutes les étapes de fabrication et d'essais nécessaires, l'une et l'autre sont disponibles pour entrer en scène et être mis en mouvement.

1. Éclairer et filmer le costume

Une proximité dangereuse

Avant que l'animatrice ou l'animateur manipule une figurine, le plateau doit être préparé pour la scène. La cheffe opératrice ou le chef opérateur dispose les éclairages et règle les caméras à l'aide de son équipe. Le chef opérateur Tristan Oliver, qui a travaillé notamment avec Wes Anderson, Aardman et Laika, m'a expliqué les nombreuses précautions et embûches spécifiques au volume animé³⁷². Mettre en lumière une marionnette d'animation et ses appareils nécessite d'emblée de se confronter à un problème d'échelle. Afin de cadrer le visage dans un plan, l'appareil photo doit être placé très près de la marionnette (ill. 92). Une telle proximité nécessite de jouer avec les capacités de convergence de la lentille. Cela infléchit le choix de matériel : la distance minimale de mise au point réduite des objectifs macro les rend plus indiqués pour ces tournages.

Ce faible éloignement complique aussi la maîtrise de la profondeur de champ, car plus la mise au point se fait sur un objet proche d'une lentille, plus elle s'étrécit. En plus

³⁷² Entretien avec Tristan Oliver cité.

de limiter les choix de rendu de l'image, cette incidence a tendance à trahir des aspects de la fabrication. Par notre culture des images et notre propre expérience sensorielle, nous interprétons la présence de nombreuses zones de flou dans l'image comme un signe d'extrême proximité. Ce rendu a aussi pour conséquence de souligner les aspérités des matières dont le découpage précis tranche davantage avec l'arrière-plan flou. Pour retrouver une zone de netteté assez large, reste à jouer sur l'ouverture du diaphragme. En réduisant celle-ci à partir d'une certaine limite, l'image gagne en profondeur de champ, en contrepartie elle perd en qualité. Oliver estime que l'utilisation optimale d'une lentille est atteinte avec une ouverture de f/4 et f/6, or sur de tels tournages, elle est généralement fixée entre f/16 et f/22.



Ill. 92 : Yoko face à la caméra sur une photographie de plateau pendant le tournage de *L'Île aux chiens*

L'intensité de l'éclairage nécessite à son tour des précautions du fait de l'échelle. Dans son ouvrage sur l'esthétique du cinéma d'animation, George Sifianos rappelle que les contrastes lumineux sont renforcés si le cadrage se concentre sur une petite surface et qu'ils ont pour conséquence de souligner davantage les aspérités³⁷³. Les filtres diffuseurs, en dispersant la lumière, gommant habilement la rugosité d'une matière ou le défaut d'une couture qui aurait eu tendance à révéler l'échelle de conception du film.

³⁷³ Georges Sifianos, *Esthétique du cinéma d'animation*, Le Cerf, Paris, 2012, p. 223.

En parallèle des considérations purement optiques, la juxtaposition des appareils de captation aux marionnettes peut affecter le travail des animatrices et animateurs puisque les appareils constituent un obstacle physique situé devant la figurine articulée. Pour cette même raison, l'appareil de captation peut gêner la mise en lumière, notamment pour la partie face à l'objectif. Ces difficultés étaient accentuées pour le tournage de *L'Île aux chiens*, car Wes Anderson tenait à ce que des objectifs grand-angles soient utilisés. Leur tendance à faire paraître les éléments photographiés plus éloignés que ce qu'ils paraissent à l'œil a exigé de placer les marionnettes encore plus près des appareils photo qu'à l'accoutumée³⁷⁴. Des lumières Led ont été fixées au-dessus de la lentille de l'objectif pour assurer l'éclairage des visages sur les gros plans. Afin de rendre l'éclat mouillé d'un regard, une lumière doit être disposée en fonction de chaque œil de la marionnette. Cette installation s'annonce plus ardue si le personnage porte des lunettes. Il est nécessaire de contrôler les reflets sur la surface polie. Aussi, comme il est plus difficile de travailler en finesse à cette échelle de conception, les verres des montures sont proportionnellement plus épais et s'obscurcissent sous un certain angle. Cela a un impact sur l'emplacement des points d'éclairage.

Matières à réflexion

Dans *Stop-motion Animation : Frame by Frame Film-making with Puppets and Models*, Barry Purves offre ses conseils avisés pour toute personne souhaitant se lancer dans la création de films d'animation en volume. Il parcourt les différents aspects de la création, dont la mise en lumière. Il souligne avec une pointe d'ironie qu'il serait dommage de fournir une quantité phénoménale d'effort dans la fabrication minutieuse de marionnettes et costumes détaillés pour ensuite voir ces merveilleuses textures disparaître sous la lumière uniforme d'un éclairage peu inspiré³⁷⁵. Cette attention pour la surface des matières et le modelé point dans mes échanges courriel avec Peter Sorg, qui a collaboré en tant que directeur de la photographie à *Frankenweenie* et *Cro Man*. Selon lui, le ton humoristique et léger des productions Aardman s'accorde à merveille avec une image lumineuse³⁷⁶. Il précise alors que cela s'articule aussi à l'esthétique « fait main » revendiquée par le studio et à la manière dont l'éclairage accroche les formes des

³⁷⁴ Entretien avec Tristan Oliver cité.

³⁷⁵ Barry J. C. Purves, *Stop-motion Animation : Frame by Frame Film-making with Puppets and Models*, *op. cit.*, p. 26.

³⁷⁶ Entretien avec Peter Sorg cité.

personnages. La matière peut alors jouer un rôle crucial dans les réglages des lumières comme le précise Oliver. Le chef opérateur oppose la facilité d'éclairer des tissus aux nombreuses précautions nécessitées par la plasticine³⁷⁷. Cette dernière a un rendu uniforme qui complique toute tentative de lui apporter du relief. Elle a aussi tendance à réfléchir la lumière. La marge de manœuvre entre la sous-exposition et la surexposition s'annonce d'autant plus fine que la plasticine est claire, mais elle doit être trouvée au risque de faire disparaître la texture de la pâte à modeler³⁷⁸.

Bien sûr, cela n'empêche pas les réflexions sur la mise en lumière des textiles. Dans *Les Noces funèbres*, le royaume des morts contraste avec le monde des vivants avec ses couleurs vives et chatoyantes. Pour mettre en valeur les costumes chamarrés des défuntes et défunts, le directeur de la photographie Pete Kozachik et son équipe ont compris qu'un éclairage blanc ou une teinte claire se rapprochant des tenues ou de la carnation des personnages serait le plus efficace³⁷⁹. Cependant, il a fallu faire en sorte que les silhouettes se détachent suffisamment de l'arrière-plan pour une bonne lecture de l'image, ce qui a été assuré par l'éclairage des murs avec une autre source lumineuse plus sombre.

Les cheffes opératrices et chefs opérateurs n'envisagent pas seulement la matière des vêtements comme une donnée potentiellement problématique. Elles et ils la traitent aussi comme une base pouvant révéler son plein potentiel grâce à un éclairage. De nouveau pour *Les Noces funèbres*, Emily a fait l'objet d'un traitement particulier qui a permis de souligner sa beauté spectrale. Kozachik explique que son éclairage a été conçu pour se réfléchir sur la surface de son voile et accentuer son éclat luminescent³⁸⁰.

La part de lumière du costume

Si jusqu'alors j'ai parlé du costume et de la mise en lumière comme de deux éléments indépendants, il arrive que l'équipe de la photographie participe à la création d'accessoires vestimentaires censés pouvoir produire leur propre lumière. L'oreillette-microphone portée par Atari et Spots dans *L'Île aux chiens* contient une petite puce lumineuse qui s'éclaire en vert quand les deux personnages peuvent communiquer et quand la synchronisation est rompue. Concrètement, une minuscule lumière Led a été

³⁷⁷ Entretien avec Tristan Oliver cité.

³⁷⁸ Rachael K. Bosley, « A Model Thriller : Directors of Photography Tristan Oliver and Dave Alex Riddett Crack the Stop-motion Mystery *Wallace & Gromit : The Curse of the Were-Rabbit* », *American Cinematographer*, vol. 86, n° 10, octobre 2005, <https://theasc.com/magazine/oct05/curse/index.html>

³⁷⁹ Pete Kozachik, « Reanimated Romance », *American Cinematographer*, vol. 86, n° 10, octobre 2005, p. 50.

³⁸⁰ *Ibid.*, p. 51.

placée à l'intérieur du crâne des marionnettes pour ressortir par leur oreille (ill. 93). Un autre trou au niveau de la tête a permis de faire sortir son fil pour le faire passer dans le dos des personnages. De cette manière, le fil pouvait rejoindre le sol et permettre de garder la lumière branchée³⁸¹.



Ill. 93 : Photographie de plateau d'Atari portant son microphone sur le tournage de *L'Île aux chiens*

2. La mise en mouvement

À la périphérie du corps

En parallèle des actions principales, généralement amorcées par les personnages, les actions secondaires, elles, désignent tous les mouvements qui les entourent³⁸². Quand une animatrice ou un animateur bouge un personnage, elle ou il détermine les conséquences éventuelles des gestes de la marionnette sur son environnement, *a fortiori* sa tenue. Il peut s'agir d'une chevelure qui glisse sur l'épaule d'un personnage qui tourne la tête, d'un collier qui se balance ou d'un tissu qui ondoie sous la cadence d'un pas souple. Tous ces détails contribuent à faire palpiter la vie à l'écran. Ces bruissements

³⁸¹ Entretien avec Tristan Oliver cité.

³⁸² Entretien par courriels avec Thiago Calçado, animateur, les 26 et 30 mai et le 2 juin 2020.

d'étoffe, comme les agitations des herbes folles, peuvent servir d'écrin : discrets, ils mettent en valeur le geste et donnent l'impression d'un monde cohérent du point de vue physique. Cela fait des actions secondaires une part importante de l'illusion du mouvement pour Barry Purves³⁸³.

La mise en mouvement des costumes et des accessoires dans les films d'animation en volume possède un caractère intentionnel. Il est rare que le simple fait de bouger la marionnette conduise à un entraînement naturel et fluide des étoffes qu'elle porte. Cela est dû aux coupures inhérentes à la technique de l'image par image : lors de l'animation, les matières portées ne se déploient pas comme elles le feraient dans un film en prises de vues réelles continues, les pauses opérées pour la captation image par image conduisent à la stabilisation des mouvements du tissu après chaque manipulation. Un tel travail suppose une grande réflexion en amont de l'étape de l'animation. Vouloir animer un costume conduit à s'interroger sur les moyens à mettre en œuvre pour reconstituer un mouvement étape par étape. Cela nécessite une compréhension très fine des mouvements qui peuvent parcourir les étoffes, l'assimilation de principes physiques et un sens aigu de l'observation.

Les corps qui endossent les costumes ne sont pas les seuls à avoir une incidence sur la tenue du tissu, l'environnement dans son ensemble peut être à la source d'une altération de son état ou d'un mouvement sur le textile. Le vent et la gravitation sont l'un comme l'autre essentielles à prendre en compte. Le premier provoque des flottements plus ou moins importants selon le poids supposé de l'habit, tandis que la seconde est responsable de son aplomb. Il faut recréer leurs effets artificiellement tout en considérant que leur importance est accrue pour certaines matières, en particulier celles légères et fluides. Dans *Les Noces funèbres*, l'apparence fantomatique de la belle défunte est mise en avant par la présence ponctuelle d'une brise étrange qui agite doucement son voile de mariée. Cette danse de tissu, à laquelle participe parfois le bas de sa robe laminée, renforce la dimension fantastique du personnage, car elle ne concorde pas avec les effets habituels de la gravité. Les lois physiques du monde des mortels semblent n'avoir que peu d'emprise sur la revenante. La présence du vent et l'entorse aux règles gravitationnelles s'expriment en grande partie par les ondulations du costume, ce qui contribue à nourrir l'ambiance du film et à installer son univers.

³⁸³ Barry J. C. Purves, *Stop Motion : Passion, Process and Performance*, op. cit., p. 238.

Comprendre la danse des textiles

Créer le mouvement d'un corps articulé demande déjà de l'expertise et un bon sens de l'observation. Cela nécessite de déconstruire un mouvement vécu dans la continuité en plusieurs instantanés. L'animation d'un costume s'annonce encore moins intuitive, car si les animatrices et animateurs profitent de la connaissance intime de leur propre corporalité, elles et ils sont moins éveillés à la vie mouvementée des étoffes. Cette ignorance frappe d'autant plus que le costume s'éloigne de leur culture d'origine. Pour mieux comprendre comment approcher l'animation du kimono de Sariatu dans *Kubo et l'armure magique*, Jason Stalman s'est adressé à Deborah Cook³⁸⁴. Elle lui a appris que, contrairement à une idée répandue, le tissu d'un kimono n'évolue pas de manière fluide et souple. Au contraire, il a tendance à créer des arêtes franches quand il se plie, comme du papier. Elle lui a conseillé de prendre pour référence certaines estampes pour se faire une idée. À l'occasion d'une *master class*, la créatrice de costumes rappelle que le mouvement d'une manche de kimono doit être légèrement en retard par rapport au geste du bras, un souci du détail qui témoigne de nouveau de son attention pour l'animation des tenues³⁸⁵. En parallèle, croiser certaines pièces vestimentaires au quotidien peut résulter en une familiarité trompeuse. Maggie Haden se méfie de l'écart entre l'idée qu'on se fait du comportement d'un vêtement et la réalité. Spontanément, il est tentant de croire qu'une jupe se balance d'avant en arrière lorsque la personne qui la porte marche. Dans les faits, son mouvement s'accompagne d'un léger balayement et le pan de l'habit se retourne parfois au niveau des genoux³⁸⁶. Selon elle, ces particularités et subtilités nécessitent d'étudier les tissus et habits avec application, idéalement à l'aide de vidéos.

De nos jours, il est commun que les animatrices et animateurs de marionnette recourent à des vidéos de référence, appelées en anglais *live action video* (abrégié en LAV), qui leur permettent d'examiner les gestes qu'elles et ils souhaitent retranscrire. Si on retrouve cette pratique depuis longtemps dans l'animation en général, notamment dans celle en 2D avec la rotoscopie brevetée par les frères Fleischer³⁸⁷, Jason Stalman affirme

³⁸⁴ Entretien avec Jason Stalman cité.

³⁸⁵ Jennifer Wolfe, « Deborah Cook Receives Costume Designers Guild Nomination for Laika's *Kubo and the Two Strings* », *op. cit.*

³⁸⁶ Entretien avec Maggie Haden cité.

³⁸⁷ Julien Achemchame, « Quand le cinéma ne suffit pas, la rotoscopie au service d'une adaptation cinématographique. *A Scanner Darkly* par Richard Linklater, d'après Philip K. Dick », *Miranda*, 28 juin 2013, <http://journals.openedition.org/miranda/3344>

que l'utilisation de ces vidéos dans le domaine de l'animation en volume est beaucoup plus récente³⁸⁸. Alors qu'il travaillait sur *Les Noces funèbres*, l'animateur ne se souvient pas avoir eu de collègue utilisant cette méthode. Il se rappelle avoir eu l'idée de se filmer alors qu'il tournait la scène où Emily chante et sent poindre en elle des « larmes nouvelles ». L'expérience fut concluante, lui permettant à la fois de tester plusieurs chorégraphies et de mieux disséquer les mouvements. Par la suite, Stalman a constaté que cette pratique s'est considérablement développée, jusqu'à ce que la plupart des animatrices et animateurs l'utilisent. Il est possible que le nombre croissant de longs métrages d'animation en volume sur les aires états-unienne et britannique ait contribué à cette tendance. Les attentes en termes de précision et de fluidité ont dû s'affirmer par la même occasion. La vidéo de référence représente une aide précieuse dans le cadre de cette technique d'animation directe. Contrairement à la 2D ou la 3D de synthèse, le volume animé nécessite de tourner une scène de la première image à la dernière de manière linéaire. Il est très difficile de revenir sur une image et la modifier. Une fois que l'animatrice ou l'animateur a étudié une scène et l'a éventuellement répétée en amont, elle ou il n'a le droit qu'à une seule chance, deux à la rigueur. La lenteur du processus dissuade les essais multiples.

Pour Will Blecher, animateur et réalisateur chez Aardman, ces vidéos permettent d'analyser avec précision certains mouvements et d'amorcer des discussions au sein de l'équipe d'animation³⁸⁹. Parfois, ces vidéos apportent même de nouvelles idées à animer. Pour mieux chorégraphier le rapport amoureux entre Michael et Lisa dans *Anomalisa*, une actrice et un acteur ont été filmés en train de jouer la scène au préalable. Pendant le tournage de cette vidéo, la comédienne s'est heurtée à la tête, ce qui a donné l'idée de faire se cogner Lisa sur le rebord du lit³⁹⁰. À ces heureux accidents, s'ajoute une infinité de détails mal perçus au quotidien : le mouvement d'un simple doigt ou d'un sourcil peut ajouter de la vie et de la crédibilité à une expression corporelle. Pour cette raison, Thiago Calçado considère que le recours aux vidéos de référence tient un rôle crucial dans l'amélioration de ses compétences d'animateur³⁹¹. Lors du tournage de *Coraline*, Trey Thomas a mis à profit les enregistrements vidéo de Teri Hatcher quand elle doublait la

³⁸⁸ Entretien avec Jason Stalman cité.

³⁸⁹ « Les dessous de Cro Man », supplément du DVD *Cro Man*, Universal Pictures Vidéo, zone 2, 2018.

³⁹⁰ « Intimacy in Miniature », supplément du DVD *Anomalisa*, Universal Pictures Video, zone 2, 2016.

³⁹¹ Entretien avec Thiago Calçado cité.

mère et l'autre mère³⁹². Il s'est inspiré de la gestuelle de l'actrice pour mieux animer ces deux personnages, cela a aussi permis d'atteindre une grande cohérence entre les intonations et les mouvements esquissés.

Il n'est pas toujours possible de prendre le temps de filmer des professionnelles et professionnels du jeu, ou même de trouver des vidéos qui concordent avec le mouvement souhaité. Ainsi, les animatrices et animateurs doivent parfois créer leurs propres références. Lauren Wilford et Ryan Stevenson mentionnent un cas extrême de cette pratique dans leur ouvrage sur la création de *L'Île aux chiens* :

Les animateurs étudient parfois des vidéos d'animaux ou de personnes avant de se mettre au travail. S'ils n'arrivent pas à trouver de prises de vue de l'action dont ils ont besoin, ils s'enregistrent eux ou un ami singeant le mouvement, un animateur qui n'arrivait pas à trouver de référence pour un chien boitillant s'est filmé lui-même³⁹³.

Dans certains cas, les réalisatrices et réalisateurs donnent de leur personne pour exprimer avec clarté leurs attentes. C'est le cas notable de Nick Park, réalisateur fétiche d'Aardman, qui incarne notamment Crochon pour *Cro Man*³⁹⁴ et Gromit pour *Wallace et Gromit : le mystère du lapin-garou*³⁹⁵. Wes Anderson, toujours soucieux que sa conception d'un plan se traduise de manière fidèle à l'écran, se met lui aussi dans la peau des personnages pour guider les animatrices et animateurs³⁹⁶.

Comme annoncé, l'attention portée au mouvement s'étend aux comportements des étoffes et de certaines tenues. Pour le bal dans *The Boxtrolls*, des danseuses et danseurs ont été embauchés dans un but similaire qui s'accompagnait aussi d'un souci du costume. Les femmes portaient des jupes à cerceaux simplifiées pour donner des indications quant aux mouvements des robes³⁹⁷. Pour le même film, Stalman a décidé de se filmer pour une de ces vidéos de référence habillé en Mme Frou Frou, l'*alter ego* féminin de l'antagoniste Archibald Trappenard³⁹⁸ (ill. 94, ill. 95). Dans un passage du film, ce personnage donne un spectacle dans un cabaret de rue, il porte alors une perruque rousse extravagante ainsi

³⁹² « The Making of *Coraline* : It's Alive », supplément du DVD *Coraline*, Universal Pictures Video, zone 2, 2010.

³⁹³ Lauren Wilford et Ryan Stevenson, *op. cit.*, p. 171.

³⁹⁴ « Les dessous de Cro Man », *op. cit.*

³⁹⁵ « The History of Wallace & Gromit », supplément du DVD *Wallace et Gromit : le mystère du lapin-garou*, Paramount Home Entertainment France, 2009.

³⁹⁶ Rencontre avec Kim Keukeleire organisée par le Forum des Images, 25 avril 2019.

³⁹⁷ « Deconstructing the Dance Scene », *op. cit.*

³⁹⁸ « Inside Laika : Jason Stalman, *The Boxtrolls* », 14 octobre 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=QaH4859JX3Q>

qu'une longue robe bleue fendue sur le devant. Pour créer une panoplie similaire, Stalman a fait appel à TaMara Carlson Woodard, qui en plus d'être costumière est aussi fabricante de marionnettes³⁹⁹. Son engagement l'a même poussé à collaborer avec Nicole Cuevas, chorégraphe, pour esquisser quelques pas de danse. Selon l'animateur, porter des habits différents invite à expérimenter son corps et à se mouvoir d'une manière inédite. La façon dont la structure d'un habit restreint le corps, la sensation particulière de l'étoffe contre sa peau, le confort relatif d'une tenue et tant d'autres détails façonnent la gestuelle de la personne vêtue. Stalman se prête volontiers la comédie pour ce genre de vidéos⁴⁰⁰. Son intérêt pour le jeu est double : d'une part, cette incarnation l'invite à prendre connaissance du mouvement particulier des tissus et capillaires ; d'autre part, cela fait appel à son goût pour l'incarnation et à sa fascination pour la manière dont les êtres humains s'approprient leur corps. Il ne tait pas son intérêt pour les vêtements qui à la fois expriment l'intériorité d'une personne et modèlent son apparence jusqu'à affecter sa mobilité.



Ill. 94 : Jason Stalman incarne Madame Froufrou des *Boxtrolls* dans une tenue similaire à la sienne



Ill. 95 : Madame Froufrou dans *Les Boxtrolls*

³⁹⁹ Entretien avec Jason Stalman cité.

⁴⁰⁰ *Ibid.* ; entretien avec Maggie Haden cité.

L'utilisation d'accessoires vestimentaires pour les vidéos de référence n'est pas le propre du studio orégonais. Pour *Wallace & Gromit : le mystère du lapin-garou*, une perruque similaire à la coiffure de lady Tottington a été fabriquée. Elle était destinée à être utilisée par les animatrices et animateurs dans ce type d'enregistrement⁴⁰¹. L'article contenant cette information ne précise pas davantage les raisons d'être de ce postiche. On imagine cependant bien qu'une telle coiffure, par son poids et son étalement horizontal, contraint la posture et la marche d'une façon particulière, difficile à se représenter sans une mise en pratique.

Une animation pas à pas

Après dissection du mouvement textile, il faut le reconstruire en parallèle des mouvements des personnages ainsi que ceux des autres accessoires et des décors. Alors que l'animation indirecte, comme la 2D ou la 3D de synthèse, a la possibilité de traiter les différents mouvements séparément, le volume animé suppose que la totalité des éléments mobiles soit manipulée pour chaque image prise. Cette difficulté inhérente à la technique a pu être atténuée grâce aux innovations numériques et vidéo. Pour les guider dans leur travail, les animatrices et animateurs bénéficient d'un retour vidéo sur un moniteur qui leur montre le point de vue de l'appareil de captation et les photographies prises. Dans une vidéo de making-of de *Chicken Run*, Nick Park rappelle que dans les années 1980, il fallait regarder la scène directement à travers l'œil de la caméra, et non sur un écran⁴⁰². La présence de ces moniteurs fut une amélioration des conditions d'animation. Pour autant, sans logiciel ou autres fonctionnalités disponibles, les animatrices et animateurs dessinaient au feutre effaçable sur l'écran pour garder une idée de l'image précédente.

Avec le développement des outils numériques, d'autres outils ont vu le jour pour faciliter la mise en mouvement. Stalman mentionne notamment le logiciel Dragonframe qui offre la possibilité de disposer des grilles sur l'écran ou de placer des marqueurs pour indiquer la position de certains éléments ou points particuliers dans l'image⁴⁰³. Dans son *Grand Livre des techniques du cinéma d'animation*, Olivier Cotte mentionne également les logiciels Stop Motion Pro, HUE Animation Studio, Stop Motion Studio, Stop Motion

⁴⁰¹ Andrew Osmond, « The Bunny's Curse », *Imagine*, n° 3, 1^{er} octobre 2005, p. 26.

⁴⁰² « La Machine infernale », *op. cit.*

⁴⁰³ Entretien avec Jason Stalman cité.

Animator, Monkey Jam et Helium Frog⁴⁰⁴. Pour animer, Jason Stalman utilise peu les fonctionnalités citées, en revanche il utilise ce que Cotte nomme la pelure d'oignon (*onionskin* en anglais⁴⁰⁵). Elle permet de superposer le point de vue de la caméra aux photographies prises en amont. Cela permet à la fois de mieux suivre le mouvement créé et de vérifier que l'image en cours de préparation s'articule bien avec les précédentes. Dans tous les cas, l'animatrice ou l'animateur doit reconsidérer à chaque fois les caractéristiques physiques des éléments en mouvement, que ce soit un bout de tissu ou une boucle d'oreille, tout en gardant en perspective les différents moments de l'animation, idéalement identifiés grâce à un enregistrement. Ces allers-retours entre les dernières images enregistrées et le déploiement du vêtement ou de l'accessoire dans les vidéos de référence lui permettent de construire son animation petit à petit et de garder une cohérence. L'avantage de cette méthode est que l'animateur peut aussi bien visualiser indépendamment tous les éléments mobiles que les apprécier en concert. Avec ce processus, les premières images sont les plus difficiles à obtenir, car il est encore difficile de cerner à quoi ressemble l'animation.

S'approprier le costume

L'exigence d'une animation tout en détail exige à l'animatrice ou l'animateur de faire totalement siennes la marionnette et ses tenues. Ce pouvoir n'a rien d'évident, et cela malgré tous les efforts fournis en amont pour faciliter leur travail. Il arrive que la structure interne des costumes et les *rigs* ne suffisent pas. D'autres stratégies doivent être déployées. Pendant la création de *Frankenweenie*, Maggie Haden raconte que les animatrices et animateurs disposaient de poulies, de fils transparents et de crochets pour mettre en mouvement des matériaux textiles⁴⁰⁶. Elle souligne par la même occasion que chacune et chacun se sent alors libre de recourir aux outils et d'adopter l'approche qui lui convient le mieux.

Stalman confirme que ces options sont bienvenues tout en insistant lui aussi sur la pluralité des manières d'aborder l'animation en volume⁴⁰⁷. Il déclare que certaines et certains de ses collègues ont une pratique éloignée de la sienne. Reste commune pour lui la nécessité de s'adapter et d'improviser : selon lui, il est impossible pour les

⁴⁰⁴ Olivier Cotte, *Le Grand Livre des techniques du cinéma d'animation*, Dunod, Malakoff, 2018, p. 15.

⁴⁰⁵ Entretien avec Jason Stalman cité ; Olivier Cotte, *op. cit.*, p. 15.

⁴⁰⁶ Entretien avec Maggie Haden cité.

⁴⁰⁷ Entretien avec Jason Stalman cité.

départements des costumes et des armatures de tout prévoir. Selon les besoins d'une scène ou le confort de l'animatrice ou de l'animateur, des méthodes plus pragmatiques que conventionnelles se mettent en place et s'apparentent à de la savante débrouille. Stalman se sert volontiers d'épingles pour maintenir un pan de tissu en place, profitant de la tendre peau siliconée des marionnettes pour les planter. Il raconte aussi les astuces qu'il utilise pour animer les habits dont l'étoffe atteint le sol. L'animateur a fait appel à son ingéniosité alors qu'il s'escrimait avec un long costume dont le tissu refusait de se placer comme il le souhaitait. Pour imiter l'effet de la gravité sur une étoffe et faire glisser le costume au sol, Stalman prend une petite pièce métallique très fine. Sur une de ses faces, il colle un bout d'étoffe au tissage bien serré, comme du denim. Sur l'autre, il met de la cire, ce qui permet de la fixer au sol. Il peut alors tirer le tissu du costume, une robe par exemple, et l'épingler sur le bout de denim. La tension du tissu simule alors son poids supposé.

Si l'animateur loue les avantages de l'utilisation d'épingles, il concède que ce type de pratique n'est pas souvent du goût des costumières et costumiers, soucieux des dommages causés sur les tenues créées. Il préconise ainsi, en riant, de ne pas trop dévoiler les méthodes exigées par l'animation aux praticiennes et praticiens, qui ont tendance à grincer des dents face aux trous laissés par les aiguilles ou aux dégâts laissés par une pince à épiler ayant servi à tirer un coin du costume. En plaisantant avec Ian Mackinnon, Amanda Thomas rappelle que le processus d'animation ne va pas sans une relative destruction du costume⁴⁰⁸.

3. L'hôpital des marionnettes

Des corps fragiles sous de délicates étoffes

Ce destin funeste est difficilement évitable tant les marionnettes et leurs costumes sont de nature délicate. L'utilisation de matériaux instables explique la faible résistance de certains de ces objets au passage des années. De la mousse de latex a servi de base aux marionnettes de *James et la pêche géante* et de *L'Étrange Noël de monsieur Jack*⁴⁰⁹. Des photographies de James, jeune héros du premier film, et de Zero, personnage canin du

⁴⁰⁸ Entretien avec Ian Mackinnon et Amanda Thomas cité.

⁴⁰⁹ Entretien avec Victoria Rose cité.



Ill. 96 : Photographie d'une marionnette de James pour *James et la pêche géante* datant de 2017



Ill. 97 : Photographie d'une marionnette de Zéro pour *L'Étrange Noël de monsieur Jack* datant de 2018

second, ont été diffusées sur Internet⁴¹⁰ et permettent de voir l'altération dans le temps que subit la mousse de latex : la surface des visages apparaît granuleuse et se fissure, la couleur semble jaunir par endroits (ill. 96, ill. 97). La fabricante d'accessoires pour marionnettes Victoria Rose, qui a notamment travaillé sur *Coraline*, explique que le silicone, notamment celui utilisé de nos jours, a une meilleure résistance face au temps. Elle prend pour exemple des mains de marionnettes dont l'apparence n'a pas changé depuis leur fabrication, une dizaine d'années plus tôt⁴¹¹. Toutefois, les altérations restent attendues : Kate Anderson, cheffe du département des marionnettes pour des longs métrages Aardman, m'a confié que le silicone d'une marionnette de *Les Pirates ! Bons à rien, mauvais en tout* présentée en vitrine au sein du studio était devenu collant⁴¹². En outre, le rose d'une partie de son costume s'est effacé, car la peinture rouge a tendance à virer.

Si ces dégradations concernent plutôt l'après-tournage, la fragilité des figurines et de leurs habits exige un soin particulier pendant le tournage qui, en moyenne, dure entre un an et demi et deux ans et demi⁴¹³. Durant tout ce

⁴¹⁰ Annonce de vente sur le site d'enchères en ligne Prop Store, <https://propstoreauction.com/view-auctions/catalog/id/78/lot/18313> ; Publication Instagram de Victoria Rose (victoriarosepuppets), 14 mai 2018, <https://www.instagram.com/p/BixVVqpgw4U>

⁴¹¹ Entretien avec Victoria Rose cité.

⁴¹² Entretien avec Kate Anderson cité.

⁴¹³ « Credited As : Stop Motion Animator », 21 décembre 2015, <https://www.youtube.com/watch?v=ij3IbplMisA> ; Charles Bright, « Chris Butler (*Missing Link* Director) : Stop-motion Limitations Made Him a Better Filmmaker », *Gold Derby*, 30 octobre 2019, <https://www.goldderby.com/article/2019/chris-butler-missing-link-director-stop-motion-animation-video-interview> ; « Filmclub Live : Andy Gent, head of puppets on *Frankenweenie* », 22 octobre 2020, <https://www.youtube.com/watch?v=j4KyhWirmzM>

temps, les animatrices et animateurs manipulent les marionnettes à mains nues. Même si les mains restent propres, la sueur, le sébum et la poussière qui s'y accumulent salissent et abîment jour après jour les figurines articulées ainsi que leurs tenues. Purves estime que le port de gant éviterait de souiller les personnages, mais il se rend à l'évidence de l'inconfort qu'une telle exigence signifierait pour les animatrices et animateurs⁴¹⁴.

Nettoyer, restaurer, astiquer, tenue toujours pimpante

La continuité de l'apparence des personnages doit être préservée pour éviter les faux raccords. Un costume dont l'apparence se dégrade tout le long d'un plan et qui redevient comme neuf au suivant pourrait interpeller. En outre, il faut s'assurer que les figurines et leurs tenues restent pleinement opérationnelles chaque jour de leur utilisation. C'est pourquoi elles font l'objet de réparations et nettoyages réguliers. Cette tâche est assurée par ce qui est appelé l'hôpital des marionnettes (*puppet hospital* en anglais). Il s'agit d'une équipe particulière au sein du département des marionnettes qui officie pendant le tournage⁴¹⁵. Sa mission principale est de maintenir les marionnettes et leurs accessoires fonctionnels jusqu'au dernier jour de prise de vue. Elle est parfois composée des personnes ayant aidé à la fabrication, mais pas toujours⁴¹⁶. Les prérogatives de ces collaboratrices et collaborateurs impliquent une bonne connaissance des processus de confection : les réparations et gestes de restaurations peuvent être divers, ce qui nécessite de préférence une familiarité avec plusieurs méthodes et techniques⁴¹⁷. Si la personne chargée de restaurer une marionnette ou un costume n'a pas travaillé en amont à la construction ou la couture des objets endommagés, elle peut se référer aux bibles rédigées pour chaque personnage qui reprennent en détail les étapes de la création⁴¹⁸. Les réparations se font sur le lieu de tournage. En cas d'accident ou d'une pièce prenant rapidement la saleté, il arrive même que les réparations se fassent sur le plateau, alors que le plan est en cours, sous les projecteurs⁴¹⁹. Après avoir fait voltiger un personnage grâce à un *rig* positionné entre deux omoplastes, il peut être nécessaire de recoudre la couture

⁴¹⁴ Barry J. C. Purves, *Stop Motion : Passion, Process and Performance*, *op. cit.*, p. 185.

⁴¹⁵ Lauren Wilford et Ryan Stevenson, *op. cit.*, p. 174.

⁴¹⁶ Entretien avec Maggie Haden cité.

⁴¹⁷ Entretien avec Ian Mackinnon cité.

⁴¹⁸ Entretien avec Andy Gent cité.

⁴¹⁹ Entretien avec Maggie Haden cité.

défaite au niveau du point d'accès à l'armature pour que le costume soit présentable de dos.

Lors du nettoyage et des réparations, la délicatesse fait loi : les méthodes trop agressives risqueraient d'abîmer les surfaces et de dégrader encore davantage ces objets. Andy Gent liste quelques outils compatibles à cette méthode douce : les rouleaux antipeluches, les lingettes pour bébé, les pinceaux de maquillage, brosses à sourcils combinées éventuellement avec un peu d'eau savonneuse permettent de rafraîchir les costumes⁴²⁰. Deborah Cook, qui s'est occupée de la toilette des marionnettes sur le tournage de *Fantastic Mr. Fox*, ajoute à cette panoplie des bâtonnets de craie ou de glaise pour enlever les dépôts huileux, des fioles de sérum physiologique pour déposer des produits nettoyants en petite quantité et des brosses à dents pour enfant pour lisser poils et chevelures⁴²¹. Il arrive toutefois que des éléments soient trop détériorés pour être lavés. Dans ce cas, remplacer le tissu d'un costume s'avère plus efficace et plus rapide⁴²². Il en va de même pour les cheveux, repeignés à l'identique après une journée de travail⁴²³. Dans l'ouvrage retraçant la création de *Fantastic Mr. Fox*, une photographie montre une main arranger la coiffure grisonnante de Boggis⁴²⁴. La légende du cliché indique que la personne en amorce replante des cheveux dans le crâne du fermier dans l'hôpital des marionnettes.

Gent précise que le rôle de l'hôpital n'est pas toujours de réenjoliver une marionnette maltraitée ni de reprendre la couture d'un costume. Dans le cas où le personnage a le visage barbouillé et le costume crotté dans la fiction, les infirmières et infirmiers doivent veiller à ce que l'apparence de la marionnette reste aussi négligée, quitte à rajouter des tâches qui auraient pu perdre de leur crasse⁴²⁵.

Une attente méticuleuse et patiente

Pendant que les marionnettes vêtues ne sont pas sur le plateau, il faut faire en sorte qu'elles ne soient pas exposées aux détériorations ou à la poussière. Pour *Fantastic Mr. Fox* comme pour *L'Île aux chiens*, du film alimentaire a été utilisé pour recouvrir des figurines articulées ou plus spécifiquement leur costume. Une photographie dans

⁴²⁰ Entretien avec Andy Gent cité.

⁴²¹ Karen Idelson, « Keeping Mr. Fox Foxy », *Variety*, 22 février 2010, <https://variety.com/2010/scene/awards/keeping-mr-fox-foxy-1118015601/?jwsourc=cl>

⁴²² Entretien avec Kate Anderson cité.

⁴²³ « Filmclub Live : Andy Gent & the Art of *Frankenweenie* », *op. cit.*

⁴²⁴ *The Making of Fantastic Mr. Fox*, *op. cit.*, p. 114.

⁴²⁵ Entretien avec Andy Gent cité.

l'ouvrage sur *Fantastic Mr. Fox* donne à voir Ash dans son pyjama blanc qui est soigneusement emmitouflé dans sa pellicule transparente⁴²⁶ (ill. 98). Une étiquette attire l'attention sur le soin requis pour manipuler la marionnette :

Prière de ne pas enlever le film alimentaire. À ne toucher qu'avec des gants !

Dans le livre sur *L'Île aux chiens*, un cliché dévoile une femme en kimono enveloppée dans une matière plastique⁴²⁷ (ill. 99). Il semble évident que le moindre résidu apparaîtrait plus facilement sur des costumes clairs, à l'instar de ceux portés par le jeune renard et l'élégante Japonaise.



Ill. 98 : Marionnette d'Ash embaumée dans du film alimentaire sur le tournage de *Fantastic Mr. Fox*



Ill. 99 : Marionnette en kimono recouverte de plastique dans les coulisses de *L'Île aux chiens*



Ill. 100 : Des bobines et costumes préservés grâce à des sachets fraîcheur dans l'atelier costume d'*Anomalisa*

⁴²⁶ *The Making of Fantastic Mr. Fox*, op. cit., p. 21.

⁴²⁷ Lauren Wilford et Ryan Stevenson, op. cit., p. 116.

Pour d'autres tournages, comme celui d'*Anomalisa*, des pièces vestimentaires sont préservées dans des sachets fraîcheur⁴²⁸ (ill. 100). En plus d'éviter que ces éléments s'abîment, cette solution permet de trier efficacement les habits. Plusieurs vêtements semblent rassemblés dans le même contenant, tandis que certaines pièces restent isolées. Des Post-its glissés à l'intérieur de ces petites poches donnent des indications sur le contenu et d'éventuelles consignes. Ce rangement est aussi de mise pour des bobines de fil : le rose, le bleu et le brun qui sont conservés ensemble correspondent aux couleurs du gilet et de la jupe de Lisa, ainsi que le pantalon en velours côtelé de Michael.

Pour *Wallace et Gromit : le mystère du lapin-garou*, ces deux précautions sont adoptées pour certaines marionnettes. Cela peut être constaté grâce à des vidéos making-of du film. Dans l'une d'elles⁴²⁹, on peut apercevoir des modèles de Wallace et Gromit enrubannés entièrement dans du film étirable. Dans le supplément DVD « A Day in the Life at Aardman », les mains pâles d'une figurine de M. Windfall sont recouvertes du même voile protecteur⁴³⁰ (ill. 101). Difficile de savoir pourquoi d'autres marionnettes n'ont pas fait l'objet d'un traitement similaire : cette paire de mains a peut-être été réalisée en plasticine, matière plus poreuse et plus adhésive que le silicone ou le latex et qui demandait davantage de soin. Sur d'autres étagères, plusieurs marionnettes de Victor Quatremaisons sont rassemblées, chacune enfermée dans un sachet transparent. En regardant un peu plus en détail cet amas, ces modèles apparaissent déconstruits en plusieurs grosses pièces. Encore une fois, les sachets permettent de préserver la marionnette tout en rassemblant des éléments devant être combinés. Aussi, même quand elles ne sont pas protégées de manière ostensible, leur stockage dans un espace séparé des lieux de fabrication évite la circulation de la poussière et permet de préserver les marionnettes dans de bonnes conditions.

Ces espaces de stockage consacrés aux marionnettes semblent communs dans le cadre d'un long métrage. L'organisation de plusieurs tournages en parallèle et la durée de tels projets appellent à la création d'un lieu où rassembler les figurines articulées. On retrouve des traces de tels endroits au détour de certaines photographies ou vidéos de coulisses. L'ouvrage sur *L'Étrange Pouvoir de Norman* contient un cliché de plusieurs marionnettes installées sur un même rayon d'étagère⁴³¹. La simplicité de leur disposition,

⁴²⁸ « Intimacy in Miniature », *op. cit.*

⁴²⁹ « Making Of : National Trust and Wallace and Gromit », 30 avril 2015, <https://www.youtube.com/watch?v=i3CEE9xKKZc>

⁴³⁰ « A Day in the Life at Aardman », *op. cit.*

⁴³¹ Jed Alger, *op. cit.*

la sobriété du meuble en métal et en bois aggloméré et le côté rudimentaire de l'étiquetage poussent à croire qu'il ne s'agit pas d'une présentation destinée à un public. Un petit bout de papier imprimé indique que les marionnettes regroupées sont des figurantes et figurants du film. Ce détail s'ancre certainement dans une organisation globale millimétrée qui facilite la sélection des marionnettes et permet de les confier rapidement aux animatrices et animateurs en cas de besoin. Dans une vidéo de making-of de *L'Étrange Noël de monsieur Jack*, un plan expose plusieurs marionnettes de Sally, vêtues de sa robe ou nue⁴³². Il s'agit certainement d'un aperçu de l'espace de stockage mentionné au cours des entretiens respectifs de Lauren Vogt, Bonita DeCarlo et Elise Robertson, collaboratrices au sein du département de fabrication des marionnettes⁴³³. Ce lieu, jouxtant l'atelier des marionnettes⁴³⁴, était surnommé « le coffre-fort aux marionnettes » (*the puppet vault*), certainement en raison de son accès limité et surveillé. Selon Robertson, cet espace était scrupuleusement organisé par De Carlo, responsable de l'atelier : chaque personnage disposait de son étagère. La création des *Noces funèbres* a bénéficié d'un espace similaire, lui aussi gardé sous clé. Graham Maiden, responsable de la fabrication des marionnettes, explique que la pièce était maintenue à une température précise pour éviter que le silicone ou la mousse de latex ne se dégrade⁴³⁵.



Ill 101 : Plusieurs marionnettes disposées dans un espace de stockage pendant la création de *Wallace et Gromit : le mystère du lapin-garou*

⁴³² « The Making of *The Nightmare Before Christmas* », 30 janvier 2012, www.youtube.com/watch?v=kLw-Fo8uhis

⁴³³ Kat Miller Alioshin et Todd Lookinland, « Character Fabricator : Lauren Vogt », podcast *The We Know Jack Show*, épisode 12, 18 novembre 2019, <https://www.weknowjackshow.com/lauren-vogt> ; Kat Miller Alioshin et Todd Lookinland, « Character Fabricator : Elise Robertson », podcast *The We Know Jack Show*, épisode 35, 31 août 2020, <https://www.weknowjackshow.com/elise-robertson> ; Kat Miller Alioshin et Todd Lookinland, « Character Fabricator Supervisor : Bonita DeCarlo », podcast *The We Know Jack Show*, épisode 37, 5 octobre 2020, <https://www.weknowjackshow.com/bonita>

⁴³⁴ Kat Miller Alioshin et Todd Lookinland, « Character Fabricator Supervisor : Bonita DeCarlo », *op. cit.*

⁴³⁵ Sean Jordan, « Dead Can Dance », *Cinefantastique*, vol. 37, n° 8, novembre 2005, p. 17.

Chapitre 7 :

La postproduction,

ou comment le costume se pare de ses derniers atours

La création de costumes ne s'arrête pas à sa mise en mouvement. D'une part, la dimension sonore de l'habit manque encore et doit être créée pour compléter l'apparence visuelle de la tenue. D'autre part, le développement d'outils numériques invite les images de synthèse à se mêler aux étoffes concrètes.

1. Le bruitage

Un habit ne se limite pas à la texture de son tissu, les couleurs de ses motifs ou sa coupe. Bien sûr, l'animation permet de lui donner davantage de présence en lui conférant sa physique particulière. Mais toute tenue s'accompagne aussi d'une identité sonore. Le taffetas crie, la soie bruisse, les talons claquent et les boucles d'oreille tintent. Ces caractéristiques, entendues par le public, renforcent l'existence matérielle des tenues. Cependant, le processus supposé par l'animation, en volume a fortiori, ne permet pas d'enregistrer le son d'un habit comme c'est le cas pour un film en prises de vues réelles continues. Cela nécessite une création à part entière qui est du ressort du bruitage et du montage sonore.

Pour décorer l'espace sonore, une bruiteuse ou un bruiteur enregistre des sons à l'aide d'une panoplie d'objets et surfaces variés dans un studio. Les scènes du film y sont projetées pour permettre de synchroniser les sons avec les gestes à l'écran⁴³⁶. Cela permet aussi à la professionnelle ou au professionnel de bien comprendre la nature du son et les caractéristiques intéressantes à lui donner. Des données comme le poids, la proximité et

⁴³⁶ Peter Lord et Brian Sibley, *op. cit.*, p. 200.

l'ambiance de la scène affectent l'interprétation du son et guident la création sonore. Le matériel utilisé est le résultat d'une accumulation méticuleuse et progressive fait de trouvailles dénichées çà et là⁴³⁷. Bien souvent, les objets utilisés pour produire le son ne correspondent pas à ce qui est vu à l'écran. Ce décalage a des raisons pratiques évidentes : pourquoi acheminer un cheval en studio alors qu'une noix de coco scindée en deux suffit pour un résultat convaincant ? Dans les faits, l'équation n'est pas toujours aussi simple que cette image d'Épinal, car pour obtenir un son, l'expérimentation est de mise. Les détournements, les combinaisons diverses et les tâtonnements permettent d'atteindre la partition souhaitée. Faute d'entretien de collaboratrice ou de collaborateur ayant pris en charge le bruitage pour un des films de mon corpus, je renvoie à une vidéo documentant ce travail pour le film d'animation en 2D *Calamity, une enfance de Martha Jane Canary* (2020) de Rémi Chayé⁴³⁸. Grégory Vincent explique sa pratique de bruiteur et présente la diversité de son matériel qu'il associe, frappe, froisse et secoue au gré des besoins.

L'usage d'instruments insolites découle aussi de raison stylistique : les professionnelles et professionnels constatent qu'un son véritable peut manquer de justesse dans le contexte du film. Trop mat ou sec, il arrive qu'il s'adapte mal au spectacle audiovisuel. L'intention exprimée à travers le son appelle différentes textures et intensités. Ainsi, pour un coup de poing, un bruit fort, riche, avec une légère résonance, sera plus intéressant pour un film d'action que l'enregistrement d'un vrai uppercut, qui paraîtra étouffé⁴³⁹. Selon la personnalité d'un personnage ou l'importance d'un geste, le claquement d'une cape peut s'exprimer de façons très différentes.

La monteuse son ou le monteur endosse aussi un rôle central dans la création sonore du costume. De son côté, elle ou il crée des effets sonores inédits en modifiant, superposant et mixant des sons préenregistrés, parmi lesquels on trouve des bruitages. La part d'interprétation des gestes et la réflexion sur les caractéristiques du son sont similaires, mais s'expriment à travers une autre approche. Si le bruitage s'apparente à une forme d'incarnation du son à l'aide d'outils utilisés comme des instruments de musique, le montage son s'opère sur ordinateur et glisse plutôt du côté de la chimie musicale.

⁴³⁷ Laetitia Druart, *Écouter le cinéma*, Arte Radio, épisode 3 « Marcher sur des os », 30 janvier 2019, https://www.arteradio.com/serie/ecouter_le_cinema

⁴³⁸ Propos de Grégory Vincent dans « Calamity Making-of. Épisode 2 : le bruitage », 12 octobre 2020, https://www.youtube.com/watch?v=-HXWcYR_928

⁴³⁹ Propos de Guillaume Bouchateau dans Laetitia Druart, *Écouter le cinéma*, Arte Radio, épisode 5 « Shebam, bloc, wizz ! », 13 février 2019, https://www.arteradio.com/serie/ecouter_le_cinema

La bande sonore obtenue se fond avec les images et oriente leur interprétation par le public, consolidant certains aspects ou ajoutant une touche absente du visuel. Pour Vincent, le bruitage permet d'ancrer davantage l'animation dans le concret. Selon lui :

L'animation ne bouge pas comme un être réel : il faut trouver une manière de bouger qui va ramener du naturel et qui va aussi suivre l'animation. (...) Il faut aussi compenser quelque chose d'antinaturel qui est lié au film d'animation⁴⁴⁰.

Ces paroles ayant été enregistrées dans le cadre d'une vidéo sur un long métrage en 2D, il faut nuancer l'affirmation d'une nature peu réaliste de l'animation. Les films de marionnettes se caractérisent justement par l'apparition d'objets existant bel et bien. Néanmoins, l'illusion du mouvement continu et d'un univers autonome passe en partie par l'accord entre les images et les effets sonores, ce qui concerne cette fois aussi le volume animé. Certaines professionnelles et professionnels du son se montrent toutefois moins soucieux de rétablir du naturel dans le film, que de respecter la stylisation du réel proposée par l'œuvre. C'est le cas de Adrian Rhodes, responsable des effets sonores sur *Les Pirates ! Bons à rien mauvais en tout*. Selon lui, l'univers créé n'est pas réaliste, ce qui implique que son ambiance sonore ne doit pas l'être non plus⁴⁴¹. De manière analogue à l'animation, le parti pris dépend du ton du film et de son esthétique.

2. Le *compositing*

L'avènement du numérique a vu se développer de nouvelles possibilités visuelles. Grâce à elles, des créations conçues intégralement en images de synthèse ont pu voir le jour. Les avantages apportés concernent aussi le volume animé. En effet, l'hybridation des techniques, si elle existe depuis longtemps au cinéma, a été graduellement facilitée. Des images de différentes natures peuvent coexister avec le recours au *compositing*. Ce processus permet de réunir une grande quantité de sources visuelles et de les fusionner en un seul plan à l'aide de logiciels prévus à cet effet⁴⁴². Son développement depuis les années 1980 l'a rendu de plus en plus accessible et attractif pour les créatrices et créateurs d'animation, leur permettant de décloisonner les techniques existantes⁴⁴³. Dans un entretien mené par Gregory Solman, Henry Selick confie les facilités permises par le

⁴⁴⁰ Propos de Grégory Vincent dans « Calamity Making-of. Épisode 2 : le bruitage », *op. cit.*

⁴⁴¹ Propos de Adrian Rhodes dans Peter Lord et Brian Sibley, *op. cit.*, p. 200.

⁴⁴² Caroline Renouard, « Intégrer le corps dans un décor », dans Réjane Hamus-Vallée (dir.), *Effets spéciaux : crevez l'écran !*, La Martinière, Paris, 2017, p. 104.

⁴⁴³ Xavier Kawa-Topor et Philippe Moins, *op. cit.*, p. 390.

compositing pour *James et la pêche géante*⁴⁴⁴. Il dévoile la coexistence à l'écran de marionnettes artisanales, de décors marins numériques, de toiles peintes et d'ombres dessinées à la main.

Ainsi, des éléments peuvent être ajoutés par ordinateur pour compléter l'apparence d'un personnage et, plus précisément, de sa tenue. Cette alternative peut répondre à des obstacles difficiles à résoudre avec des moyens artisanaux. Le voile d'Emily dans *Les Noces funèbres* a suscité de nombreuses réflexions et expérimentations. Pete Kozachik confie avoir eu beaucoup d'espoir avec les essais de Stuart Galloway qui avait mis une étoffe sous l'eau et souhaitait intégrer les images enregistrées avec celles de l'animation en volume pour certains plans⁴⁴⁵. Finalement, cette méthode n'a pas été retenue : le recours à la 3D virtuelle s'est avéré plus aisé. Dans un cas comme dans l'autre, la tenue créée au sein du département des costumes devait être parachevée par le *compositing*.



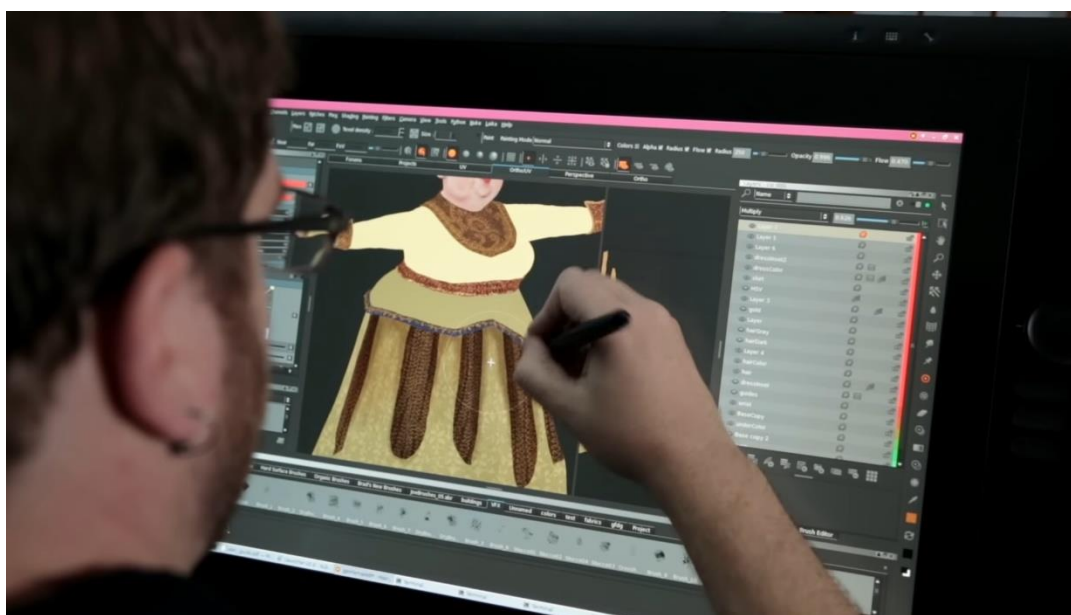
Ill. 102 : Ajout en postproduction d'une tache sur le costume du barman orégonais de *Monsieur Link*

Les outils numériques permettent en outre de peaufiner certains détails. Dans *Monsieur Link*, l'attendrissant Sasquatch et l'orgueilleux aventurier font une halte dans un pub malfamé. Au cours d'une confrontation qui finit par gagner toute la clientèle du bar, le tenancier voit sa chemise et son tablier tachés. Plus tôt dans cette étude, j'ai discuté de la possibilité de peindre sur les tissus pour patiner les vêtements. Ici, en revanche, il s'agit d'une souillure virtuelle. Sa nature peut être devinée à l'aide d'une vidéo qui

⁴⁴⁴ Gregory Solman, « Bringing Things to Life by Hand : Henry Slick interviewed by Gregory Solman » dans John Boorman et Walter Donohue, *Projections 5 : Film-makers on Film-making*, Faber and Faber, Londres, 1996, p. 111.

⁴⁴⁵ Pete Kozachik, *op. cit.*, p. 56.

décompose les modifications effectuées en postproduction pour obtenir quelques plans de cette séquence⁴⁴⁶ (ill. 102). Comme le barman n'apparaît que dans ce passage de l'histoire, il était sûrement plus rapide d'opter pour un ajout numérique que de fabriquer deux costumes pour le personnage et d'en salir un à la main.



Ill. 103 : Un infographiste ajoute des couleurs et des textures à la modélisation 3D d'une des figurantes des *Boxtrolls*

La vidéo dévoile aussi le recours au *compositing* pour reconstituer l'action à partir de plusieurs tournages différents : la marionnette du gérant n'a pas été animée en même temps que celles de Susan et Lionel. D'autres figurants se sont joints aux héros en postproduction. Un examen approfondi des images du film amène au constat que ces personnages secondaires sont en réalité en images de synthèse. Si cette coexistence peut surprendre, ce n'est pas la première fois qu'elle s'imisce dans une production Laika. L'utilisation de la 3D numérique a notamment permis de grossir une foule de danseuses et danseurs dans *Les Boxtrolls* : seules quatre marionnettes de danseuses ont été construites pour cette scène⁴⁴⁷ (ill. 103). Ce choix a posé la question de l'écart visuel entre les silhouettes de synthèse et les figurines articulées fabriquées à la main. Pour que l'image reste cohérente et que la présence du numérique reste discrète, la plus grande similitude entre les personnages est de mise. En toute logique, cela concerne aussi de près les costumes. C'est pourquoi Deborah Cook s'est entretenue avec le département des

⁴⁴⁶ « *Missing Link* Laika : VFX Breakdown Pub », 17 avril 2019, <https://www.youtube.com/watch?v=ghpiSMBi1FM>

⁴⁴⁷ Propos de Georgina Haynes dans « *Deconstructing the Dance Scene* », *op. cit.*

effets numériques pour apporter des indications sur le comportement des étoffes et suggérer des références comme des échantillons, des nuanciers ou des vidéos⁴⁴⁸. Cette collaboration des praticiennes et praticiens du costume avec les responsables des effets visuels se retrouve dans d'autres projets. Joanna Johnston a créé les costumes du *Pôle Express* de Robert Zemeckis (2004), long métrage d'animation réalisé en capture de mouvement (*motion capture*). Elle affirme avoir pris beaucoup de plaisir dans ses discussions avec les personnes travaillant au *design* et à la création des éléments numériques. Sa connaissance étendue des textiles et des aspects techniques de la confection costumière en faisait une interlocutrice précieuse, à l'instar de Deborah Cook⁴⁴⁹.

Dans certains cas, les techniques traditionnelles sont considérées comme plus fiables. Kate Anderson souligne la difficulté à obtenir une tâche ou un effet mouillé convaincant avec des images de synthèse, ce qui favorise le recours aux trucages. Pour donner l'impression qu'une zone de l'habit est humide, les collaboratrices et collaborateurs d'Aardman utilisent de la résine ou du gel lubrifiant⁴⁵⁰. Ces solutions ingénieuses se retrouvent pour la création de *Blood Tea and Red String* pour lequel Christiane Cegavske a utilisé d'abord du film plastique, puis du gel pour figurer les gouttes d'eau qui dégouline sur les têtes des grenouilles⁴⁵¹. L'arbitrage entre ces différentes options tient sûrement aux spécificités du plan tourné, comme la proximité du vêtement et son temps d'apparition, ainsi qu'à la récurrence des marionnettes à l'image. Les raisons indiquées ici sont pratiques, elles peuvent aussi être esthétiques. Wes Anderson préfère que l'apport du numérique dans ses longs métrages d'animation soit minimal. Lors d'un entretien pour la plateforme d'informations *Animation World Network*, Tim Ledburry, superviseur des effets visuels de *Fantastic Mr. Fox* et *L'Île aux chiens*, précise qu'une part réduite des personnages a été créée en images de synthèse, même dans le cas des foules⁴⁵². Pour ne pas avoir à fabriquer un nombre dantesque de marionnettes malgré le besoin de figurants dans les tribunes de *L'Île aux chiens*, des groupes de figurines ont été filmés, puis dupliqués et assemblés dans les mêmes images

⁴⁴⁸ Philip Brotherton, *op. cit.*, p. 138.

⁴⁴⁹ Deborah Nadoolman Landis, *Costume Design*, Focal Press, coll. « Film Craft », Waltham, Mass., 2012, p. 89 ; Deborah Nadoolman Landis, *Dressed : A Century of Hollywood Costume Design*, Collins, New York, 2007, p. 479.

⁴⁵⁰ Entretien avec Kate Anderson cité.

⁴⁵¹ Livret du DVD *Blood Tea and Red String*, *op. cit.*, p. 2, traduction de l'allemand par Marlène Beltran.

⁴⁵² Barbara Robertson, « The Visual Effects of Wes Anderson's *Isle of Dogs* », *Animation World Network*, 18 avril 2018, <https://www.awn.com/vfxworld/visual-effects-wes-andersons-isle-dogs>

grâce au *compositing*. La reproduction des personnages et de leur costume grâce aux techniques numériques a pu alléger le travail du département des costumes tout en préservant la présence de matières concrètes dans le film.

Une fois ces dernières opérations menées, le costume est prêt à être vu par le public. Ce dernier pourra le savourer dans ses moindres détails ou tout simplement l'oublier dans sa fusion avec le reste du personnage.

Deuxième partie :

Réseau des actrices et acteurs, organisation du travail et répartition des tâches

La précédente partie avait pour but de dévoiler les différentes étapes de la création liées au costume pour mettre en évidence ses spécificités et l'implication d'une multitude de professionnelles et de professionnels à son égard. Cette réflexion articulée sur la chronologie habituelle d'un projet m'a permis d'esquisser les façons dont les praticiennes et praticiens échangent et s'entraident. Les quelques exemples apportés ne donnent cependant qu'une vision fugace de ces collaborations.

Pour bien comprendre la confection des costumes dans le corpus choisi, il est essentiel de revenir sur la manière dont les équipes créatrices tendent à s'organiser et de préciser la répartition usuelle des tâches autour du costume et la façon dont les collaboratrices et collaborateurs échangent l'information. À partir de ce cadre général, des différences organisationnelles notables ressortent au sein du corpus. Elles méritent d'être étudiées dans le but d'en expliciter les logiques sous-jacentes. Cet examen donne l'occasion de regarder plus en détail les particularités de certaines structures et de réfléchir aux liens et échanges qui existent entre elles. Parmi elles, l'atelier Mackinnon & Saunders a une place particulière dans le paysage du cinéma d'animation en volume et même plus particulièrement de la création de costumes. Son importance n'est véritablement perceptible qu'en retraçant son histoire et en analysant le réseau dans lequel cette société s'inscrit.

Chapitre 1 :

Le tissu complexe de la collaboration autour des figurines articulées

Une clarification de ses structures récurrentes et de la division habituelle du travail permet de faire ressortir les points communs entre les différentes productions étudiées. Cela offre l'occasion de cerner les lieux où la répartition des tâches se fait moins évidente et peut devenir sujette à négociation. De ce cadre découlent des logiques d'échange et de diffusion de l'information particulière qu'il convient de décrire.

1. Le fonctionnement du département des marionnettes

Une structure gigogne

Une fois que le *design* d'un personnage est fixé sur le papier ou dans la glaise, sa concrétisation est confiée au département des marionnettes. Plusieurs étapes assurent cette fabrication. L'apparence finale de la marionnette doit déjà être établie grâce aux sculptrices et sculpteurs⁴⁵³. Pour chaque marionnette, une statuette sert de modèle pour le moulage et le tirage. Ensuite, les armaturistes mettent au point le squelette. Les costumes et les chevelures sont conçues en parallèle, de même pour les accessoires portés par les marionnettes. Enfin, selon les besoins, de la peinture est appliquée sur ces différents éléments. Ces étapes impliquent des savoir-faire aussi variés que spécifiques. De ce fait, plusieurs sous-équipes composent le département des marionnettes. Dans les génériques, cette diversité de compétence se dissimule parfois sous le terme parapluie de *modelmaker*

⁴⁵³ Jed Alger, *op. cit.*

ou de *modeller*, ce qui est le cas de *Fantastic Mr. Fox*. Andy Gent souligne d'ailleurs que ces deux mots s'utilisent aussi pour désigner les personnes responsables de la fabrication des accessoires qui, elles, appartiennent au département des décors⁴⁵⁴. L'idée commune qui tisse ces métiers ensemble vient de la création d'éléments concrets et distincts dans la création du film. À l'échelle de la marionnette, *modelmaker* et *modeller* s'emploient plutôt pour parler des professionnelles et professionnels qui s'occupent du moulage et du tirage. Un autre terme parapluie, *character fabricator*, parfois trouvé sur la forme *puppet fabricator*, renvoie à une pluralité de champs de compétence. Sa signification ne se superpose pas à celle de *modelmaker* cependant, étant plus étroite et concernant des gestes plus en aval de la création : il désigne les professionnelles et professionnels qui apportent les derniers ajouts à la figurine articulée avant qu'elle ne soit prête pour le plateau. Après la sculpture, la création des moules et le tirage, celles et ceux que je choisis de nommer en français les constructrices et constructeurs de marionnettes assemblent les différents éléments de la marionnette, s'assurent de son fonctionnement, l'habillent et la peignent⁴⁵⁵. L'appellation *character fabricator* apparaît notamment pour désigner des collaboratrices et collaborateurs de *L'Étrange Noël de monsieur Jack*.

Le caractère pluriel du département des marionnettes définit en grande partie les prérogatives de la personne qui le dirige. Georgina Hayns, qui endosse ce rôle pour les productions Laika depuis *Coraline*, explique dans un entretien vidéo qu'une de ses principales missions est de servir d'intermédiaire et de faciliter la communication⁴⁵⁶. D'une part, elle veille à la bonne circulation de l'information parmi les membres de l'équipe, une tâche essentielle puisque le travail de chacune et chacun affecte celui des autres. D'autre part, elle sert d'intermédiaire avec la réalisatrice ou le réalisateur et la cheffe animatrice ou le chef animateur, pour que les marionnettes répondent aux attentes esthétiques et pratiques qui leur incombent. Elle communique également avec les autres cheffes et chefs de poste. À côté de cela, la direction du département des marionnettes nécessite une préparation scrupuleuse en amont. Cette préparation a une facette technique, il faut notamment anticiper les grandes lignes du processus de fabrication et choisir le matériel mis à disposition ainsi que les méthodes envisagées, et des aspects plus

⁴⁵⁴ Entretien avec Andy Gent cité.

⁴⁵⁵ Propos de Bonita DeCarlo dans Kat Miller Alioshin et Todd Lookinland, « Character Fabricator Supervisor : Bonita DeCarlo », *op. cit.*

⁴⁵⁶ « Credited as : Head of Puppetry », *op. cit.*

administratifs, qui englobent notamment la création des différentes sous-équipes et la planification⁴⁵⁷.

Chaque sous-département s'organise ensuite d'une manière analogue au département des marionnettes : une équipe de professionnelles et professionnels se répartissent les tâches sous la direction d'une personne plus expérimentée. Ce modèle hiérarchique facilite les interactions pour la personne qui supervise la création des marionnettes. Les collaboratrices et collaborateurs sont nombreux dans le cadre de création d'un long métrage. Gent estime à cinquante-huit le nombre de professionnelles et professionnels principaux faisant partie de son équipe pour *L'Île aux chiens*⁴⁵⁸. Lors de la création de *Kubo et l'armure magique*, Hayns déclare diriger, elle, soixante-cinq personnes⁴⁵⁹. Selon Gent, il serait impossible de s'entretenir individuellement avec chaque professionnelle ou professionnel. Il s'avère plus aisé d'échanger avec la superviseuse ou le superviseur de chaque petit groupe pour ensuite lui laisser la main⁴⁶⁰. Pour Annika Schindler, cette circulation de l'information ressemble à une forme de ruissellement⁴⁶¹.

Le département des costumes

À la tête d'un département des costumes se trouve une cheffe costumière ou un chef costumier. Elle ou il dirige plusieurs costumières et costumiers. Comme pour la création de tenues destinées à des films en prises de vues réelles continues, les personnes impliquées dans cette création sont en majorité des femmes. Peu de prénoms masculins défilent dans les éventuels blocs consacrés au département des costumes dans les génériques. Pour diriger son équipe, Maggie Haden raisonne en termes d'expérience : celles et ceux déjà compétents dans la conception des patrons se voient accorder davantage d'autonomie et de responsabilités⁴⁶². Haden préfère aussi répartir le travail de façon que chacune et chacun ait son personnage. Cela permet une meilleure cohérence et une connaissance profonde d'une morphologie en particulier. Il s'agit aussi d'identifier les aptitudes particulières pour que l'appariement soit le plus efficace possible. Cette façon de procéder semble largement partagée. Schindler indique qu'à

⁴⁵⁷ *Ibid.* ; entretien avec Andy Gent cité.

⁴⁵⁸ *Ibid.*

⁴⁵⁹ « Credited as : Head of Puppetry », *op. cit.*

⁴⁶⁰ Entretien avec Andy Gent cité.

⁴⁶¹ Entretien avec Annika Schindler cité.

⁴⁶² Entretien avec Maggie Haden cité.

Laika la cheffe costumière, Thalia Lane pour leurs trois plus récents longs métrages, et Georgina Hayns discutent ensemble de la distribution des personnages selon ces mêmes critères d'expérience et d'atouts personnels⁴⁶³. Il ne faut pas considérer cette organisation de manière schématique et absolue : il arrive que plusieurs costumières et costumiers travaillent sur un même personnage et apportent leur concours sur une pièce vestimentaire en particulier. Si Amanda Thomas était responsable de la garde-robe d'Edgar et Toshiaki pour *Frankenweenie*, elle se souvient aussi avoir confectionné les tenues de Victor avec Michelle Scattergood et aidé à l'élaboration de la veste du père⁴⁶⁴. Mackinnon confirme qu'il arrive de scinder le personnage en deux : la première costumière ou costumier s'occupe des vêtements du haut du corps tandis que l'autre se charge des habits du bas⁴⁶⁵. Enfin, Schindler voit la cheffe costumière ou le chef costumier comme la personne vers laquelle elle peut se tourner pour solliciter des retours sur son travail ou formuler diverses requêtes afin d'accomplir son travail correctement⁴⁶⁶.



III. 104 : Une partie de l'équipe costume de *L'Île aux chiens* installée autour d'une table centrale avec Maggie Haden sur la droite

Haden prend son rôle d'encadrante très à cœur et considère l'échange libre et spontané au sein de l'équipe comme un ingrédient fondamental dans le bon déroulé de la confection. Elle organise l'atelier consacré à la fabrique des costumes de sorte à favoriser

⁴⁶³ Entretien avec Annika Schindler cité.

⁴⁶⁴ Entretien avec Ian Mackinnon et Amanda Thomas cité.

⁴⁶⁵ Entretien avec Ian Mackinnon cité.

⁴⁶⁶ Entretien avec Ian Mackinnon et Amanda Thomas cité.

les interactions. Une table est disposée au centre de la pièce et les costumières et costumiers s'installent autour d'elle pour se mettre à l'ouvrage⁴⁶⁷ (ill. 104). Cela empêche quiconque de se trouver isolée ou isolé ou de dissimuler son travail par honte. Les obstacles, blocages et échecs sont fréquents : si chacune et chacun se voit confier un costume en particulier, un point de vue extérieur bienveillant et expert se révèle toujours précieux. Cet aménagement de l'espace suppose que les machines à coudre et le matériel de teinture soient placés le long des murs.

Dans l'équipe costumes, Schindler cite aussi les costumières et costumiers confirmés (*lead costumers*) dont l'ancienneté et l'expertise les distinguent au sein de l'équipe⁴⁶⁸. Elles et ils échangent plus régulièrement avec les cheffes costumières et chefs costumiers et suivent de plus près les processus décisionnels. Ces personnes sont des interlocutrices privilégiées pour les autres costumières et costumiers : elles peuvent les épauler et fournir des compléments d'information si besoin. Schindler admet que ce statut reste néanmoins assez brumeux pour elle. Le rôle des seniors, de manière générale, apparaît fluctuant et difficile à définir même pour les professionnelles et professionnels. Du côté de l'animation, Jason Stalman considère qu'il s'agit d'une étiquette superflue qui isole certaines collaboratrices et collaborateurs contre une certaine logique d'égalité et de travail collectif⁴⁶⁹.

Une fois les premières versions des costumes achevées, il arrive qu'une autre équipe se charge de la duplication des marionnettes. Ce fut le cas des personnages principaux de *Frankenweenie* : les prototypes finaux ont été élaborés à Manchester, dans les locaux de Mackinnon & Saunders, alors que le tournage eut lieu à Londres, aux Three Mills Studios. Là-bas, Andy Gent a encadré une équipe dont la tâche était de dupliquer certaines marionnettes, de créer les personnages secondaires restants et de restaurer les figurines au fur et à mesure du tournage⁴⁷⁰. Pour s'assurer de la cohérence d'ensemble des costumes, Nigel Cornford, chef costumier, s'est déplacé de Manchester à Londres pour faciliter le passage de relais et garantir le respect des choix esthétiques⁴⁷¹. Il a pu en outre prévenir des changements à intégrer pour les costumes dupliqués à l'atelier. Les animatrices et animateurs ont signalé que la veste du père devait être plus ajustée.

⁴⁶⁷ Annelise Gavaille, *op. cit.*

⁴⁶⁸ Entretien avec Annika Schindler cité.

⁴⁶⁹ Entretien avec Jason Stalman cité.

⁴⁷⁰ « Filmclub Live : Andy Gent, Head of Puppets on *Frankenweenie* », 22 octobre 2020, www.youtube.com/watch?v=j4KyhWirmzM ; entretien avec Ian Mackinnon et Amanda Thomas cité.

⁴⁷¹ *Ibid.*

Cornford a pu chapeauter ces modifications et fournir la marche à suivre au département des costumes de Mackinnon & Saunders, toujours dans cet esprit de préserver autant que faire se peut la continuité visuelle du film. Ian Mackinnon indique que cette façon de procéder leur est plutôt usuelle en ce qui concerne les longs métrages : l'effectif doit répondre à l'ampleur du projet ainsi que ses différents impératifs⁴⁷². En parallèle, la structure dispose de studios pour tourner leurs propres productions publicitaires et télévisuelles ou accueillir d'autres projets de plus petite envergure. Ce dédoublement des équipes et ce type de passage de relais ne semblent pas concerner les studios autonomes comme Aardman et Laika.

Une organisation semblable peut avoir lieu pour tout ce qui relève de la réparation des marionnettes pendant le tournage. Haden concède qu'il est plus naturel et efficace de désigner la personne qui a créé le costume en premier lieu comme responsable de ses restaurations⁴⁷³. Néanmoins, parfois la maintenance de la marionnette est confiée à une autre praticienne ou un autre praticien. Dans ce cas, la collaboratrice ou le collaborateur qui prend le relais doit avoir à sa disposition un mode d'emploi qui récapitule les étapes de confection du costume et inclut d'autres informations essentielles comme les points d'accès sur l'armature de la marionnette⁴⁷⁴.

Du côté des chevelures et fourrures

Si les créations capillaires contribuent au style d'une tenue, la plupart du temps elles ne sont pas le fait des costumières et costumiers. Dans les organisations les plus structurées, la conception des chevelures est la responsabilité d'une équipe à part entière, elle aussi appartenant au département des marionnettes. Du fait de l'intimité que les coiffures entretiennent avec le costume, un dialogue doit être établi. C'est encore plus vrai pour les personnages qui portent un couvre-chef ou un accessoire pour cheveux. Cela exige d'anticiper comment l'accessoire vestimentaire cohabite avec la perruque. Haden explique que, dans ce cas, les chevelures sont apportées au département costume, le temps de fixer un chapeau ou accrocher un ruban⁴⁷⁵.

Pour certaines pièces bien spécifiques, cette collaboration se fait encore plus étroite. Dans *Monsieur Link*, la cheffe Yéti arbore une longue fourrure soyeuse qui lui forme une

⁴⁷² *Ibid.*

⁴⁷³ Entretien avec Maggie Haden cité.

⁴⁷⁴ *Ibid.* ; entretien avec Ian Mackinnon cité.

⁴⁷⁵ Entretien avec Maggie Haden cité.

toge. La description du personnage dans le scénario, rapportée par Ramin Zahed dans son ouvrage sur le film, invite déjà à considérer la fourrure de la Yéti comme un vêtement :

[La Yéti] est blanche et froide comme de la neige immaculée. Sa fourrure flotte autour d'elle comme s'il s'agissait d'une robe de cérémonie, cascading sur le haut des marches les plus hautes. Son expression est sereine, mais ses yeux sont vifs et perçants⁴⁷⁶.

Une photographie de coulisse publiée sur la page Facebook officielle de Laika montre TaMara Carlson Woodard s'atteler à la confection du pelage⁴⁷⁷ (ill. 105). Ce cliché est édifiant : si les mèches de poils siliconés s'apparentent à celles couvrant le corps de Susan, elles ne sont pas toutes attachées directement sur l'épiderme du vénérable primate. Une robe sans manche a été confectionnée au préalable dans un tissu bleu clair. La finesse de l'étoffe au niveau de la jupe laisse deviner les cerceaux métalliques qui lui donnent sa structure évasée. Une gaze claire recouvre les tiges d'armature souples qui rendent des parties du pelage animables. Carlson Woodard apparaît au générique au sein du département des cheveux et des fourrures. Cependant, elle a aussi collaboré dans le studio en tant que costumière pour *Les Boxtrolls* et *L'Étrange Pouvoir de Norman*. Le fait que ce costume lui soit confié souligne la nature ambivalente de cette toison et contribue à établir la proximité que peuvent entretenir les deux équipes.



Ill. 105 : TaMara Carlson Woodard répartit le pelage de la cheffe Yéti sur une robe de tissu pour *Monsieur Link*

⁴⁷⁶ Ramin Zahed, *op. cit.*, p. 164.

⁴⁷⁷ Publication sur la page officielle Facebook du studio Laika, 30 avril 2019, <https://www.facebook.com/laikastudios/photos/pcb.961477140689474/961476717356183>

Selon les matières utilisées pour la création des costumes, les professionnelles et professionnels spécialisés dans les poils et capillaires peuvent aussi être de bon conseil. Pour *Les Boxtrolls*, Schindler a fabriqué des cols en fausse fourrure. Elle se rappelle s'être adressée au département responsable des cheveux et des fourrures pour se renseigner sur la manière de maîtriser la tenue des poils et s'assurer de bien les couper⁴⁷⁸.

Accessoires polyformes cherchent organisation flexible

Certains éléments concrets de la tenue des personnages ne sont pas élaborés par le département costume. Dans la première partie de cette étude, j'ai notamment mentionné les articles de mercerie. Dans *L'Île aux chiens*, des ceintures, des montres, des crayons, des sacs à dos, des badges, des colliers pour chien s'ajoutent à ces zips et boutons⁴⁷⁹. Leur fabrication a incombé à une équipe composée de trois personnes responsables des accessoires au sein du département des marionnettes. Cette équipe s'est occupée des éléments non textiles portés par les personnages ainsi que de ceux qu'ils prennent en main à l'écran⁴⁸⁰. Les autres objets, qui habillent les espaces et qui sont soumis à peu d'interaction, eux, ont été créés dans le département des décors. La répartition des items à construire repose ainsi sur une question non de nature de l'objet, mais plutôt de fonction et d'interdépendance avec le corps des marionnettes. Anna Deschamps, qui a travaillé en tant que stagiaire polyvalente pendant la création de *Fantastic Mr. Fox*, insiste sur le fait qu'un objet manipulé, voire animable, suppose un processus beaucoup plus long et complexe :

Les accessoires dans le décor ne vont pas bouger, ils n'exigent aucune contrainte. En revanche, pour un bol de café qui sera bu puis reposé par le personnage, il faudra poser un *rig* très fin au niveau des mains ou le coller d'une autre manière pour qu'il puisse être tenu. Si, en plus, on voit le contenu du bol, il faudra descendre le niveau du liquide à mesure qu'il est bu. C'est un accessoire qui sera compliqué à faire. On se dit qu'un bol a une forme simple,

⁴⁷⁸ Entretien avec Annika Schindler cité.

⁴⁷⁹ Lauren Wilford et Ryan Stevenson, *op. cit.*, p. 96 ; entretien avec Andy Gent cité.

⁴⁸⁰ *Ibid.* ; entretien avec Ian Mackinnon cité.

donc que ce sera un élément facile à faire. Eh bien non ! Il y a plein de petits aspects techniques qui seront à prendre en compte⁴⁸¹.

Cette distribution des rôles constitue une règle générale pour la création de longs métrages, surtout ceux aux budgets les plus conséquents. Toutefois, si l'on y regarde de plus près, la répartition des tâches a tendance à se brouiller pour les accessoires de jeu qui font l'objet d'une unique manipulation, car l'équipe des décors comme celle des marionnettes seraient à même de les construire. Le savoir-faire nécessaire à leur fabrication constitue un point de repère important dans cet arbitrage : selon Andy Gent, il est plus intéressant de faire fabriquer un élément animable au sein du département des marionnettes, car ses collaboratrices et collaborateurs ont une meilleure connaissance des enjeux, des précautions à prendre et de la compatibilité de l'objet avec la figurine articulée⁴⁸².

Les accessoires peuvent se partager aussi entre le département costume, l'équipe des accessoires et les responsables du modelage. La diversité des techniques possible nécessite l'implication de différents corps de métiers et une répartition des pièces du costume de nouveau selon les aptitudes nécessaires à leur construction. Les savoir-faire liés à la couture et à l'utilisation d'étoffe sont l'apanage des costumières et costumiers. Le traitement d'autres matières, notamment solides, invite, lui, à l'implication des fabricantes et fabricants d'accessoires. Enfin, s'il est plus intéressant pour des raisons pratiques ou esthétiques de créer un objet en silicone, ce sont les spécialistes du modelage et du tirage qui le créeront à la manière des corps des marionnettes. Cela explique pourquoi les bottes de pluie de Coraline, qui relèvent davantage de la pièce vestimentaire que de l'accessoire, ont été fabriquées par Victoria Rose, dont le rôle était de couler et tirer certains éléments siliconés comme les mains des personnages⁴⁸³. Cette distribution des rôles permet de mieux comprendre la mobilité de certaines collaboratrices et collaborateurs. Si Haden a collaboré à la création de *Frankenweenie* du côté des décors, elle encadrerait plus spécifiquement la fabrication des végétaux et des éléments de décors en textiles, tels que les rideaux, les tapis, les tentes et les abat-jours⁴⁸⁴. L'utilité des connaissances qu'elle a accumulées en confectionnant des habits paraît évidente.

⁴⁸¹ Entretien avec Anna Deschamps cité.

⁴⁸² Entretien avec Andy Gent cité.

⁴⁸³ Entretien avec Victoria Rose cité.

⁴⁸⁴ Entretien avec Maggie Haden cité.

Dans ce contexte, la présence de professionnelles et professionnels touche-à-tout devient une aubaine, car il arrive que des objets se trouvent au croisement de plusieurs méthodes de fabrication. C'est pour cette raison que Mackinnon suppose que la fabrication du collier de Sparky dans *Frankenweenie* a été confiée à Christine Keogh, une collaboratrice régulière de l'atelier qui évolue entre l'équipe des accessoires et celle des costumes⁴⁸⁵. Les échanges entre les différents spécialistes s'avèrent aussi primordiaux. Haden qualifie sa collaboration avec les fabricantes et fabricants d'accessoires comme étroite, mentionnant au passage Collette Pidgeon avec qui elle a eu l'occasion de travailler à plusieurs reprises, notamment pour *Fantastic Mr. Fox*, *Frankenweenie* et *L'Île aux chiens*⁴⁸⁶. La cheffe costumière raconte que Pidgeon et elle ont notamment eu des discussions sur l'aspect des boutons pour qu'ils correspondent le mieux aux costumes. Il arrive que sa collègue lui soumette une sélection de boutons pour que Haden puisse lui indiquer les options lui paraissant les plus pertinentes. Chaque détail a son importance : une chemise devra avoir des boutons à deux trous tandis que les boutons à quatre trous seront plutôt destinés aux manteaux.

D'autres considérations pratiques affectent la structuration des équipes et la répartition de leurs tâches respectives. Le budget ainsi que la quantité d'éléments à fabriquer affectent l'organisation de la fabrication. Pour *Fantastic Mr. Fox*, Deschamps affirme que tous les accessoires de jeu provenaient du département décors, tandis que les accessoires vestimentaires étaient dévolus aux praticiennes et praticiens du costume⁴⁸⁷. Elle émet l'hypothèse que le déséquilibre des effectifs sur ces deux équipes aurait conduit à cette répartition du travail. Dans le même esprit, Mackinnon souligne qu'il est important de veiller à ce que la charge de travail soit équivalente entre les équipes⁴⁸⁸. Cela évite de concentrer la pression sur des départements en particulier et assure un déroulement plus efficient de la création. Selon Deschamps, le choix de cette répartition découle des discussions préliminaires entre les cheffes et chefs de postes⁴⁸⁹. Elle précise cependant que cette vision lui vient plutôt de son expérience professionnelle en France.

⁴⁸⁵ Entretien avec Ian Mackinnon cité.

⁴⁸⁶ Entretien avec Maggie Haden cité.

⁴⁸⁷ Entretien avec Anna Deschamps cité.

⁴⁸⁸ Entretien avec Ian Mackinnon cité.

⁴⁸⁹ Entretien avec Anna Deschamps cité.

Les lieux de la création

Les lieux de tournage diffèrent selon si le film est produit par un studio d'animation bénéficiant d'un plateau de tournage, comme Laika, Aardman et ShadowMachine à Los Angeles pour *Hell and Back*⁴⁹⁰, ou non. Le second cas nécessite la location d'un studio, comme ce fut le cas pour *Frankenweenie*, *Fantastic Mr. Fox*, *L'Île aux chiens* ou encore *Les Noces funèbres* qui ont tous les quatre été tournés aux Three Mills Studios. Des ateliers comme Mackinnon & Saunders possèdent leur propre studio, mais ceux-ci sont davantage adaptés à des projets publicitaires ou télévisuels : ils ne s'avèrent pas suffisamment spacieux pour accueillir le tournage d'un long métrage⁴⁹¹. Quand la structure basée à Manchester a collaboré sur ce type de projet, les prises de vues ont eu lieu dans des studios à Los Angeles, Portland et Londres. Ces différences affectent les endroits prévus pour la préparation. Dans le cas d'un studio d'animation, les locaux offrent déjà des espaces aménagés aux besoins de la création et mettent à disposition le matériel de base nécessaire. Dans le cas d'un film tourné dans une location, une partie de la création peut se faire en atelier, mais nécessite dans tous les cas un atelier volant pour permettre la fabrication et la restauration d'éléments des marionnettes et de décors. Quand Deschamps était stagiaire polyvalente sur le tournage de *Fantastic Mr. Fox*, elle se souvient que le studio loué avait été découpé en plusieurs plateaux et espaces⁴⁹². Deux petites maisons jouxtant les lieux abritaient l'une la production et l'autre la construction des décors. L'espace disponible étant limité, un préfabriqué fut installé pour la confection des costumes. Une photo de plateau prise pendant la préparation de *L'Île aux chiens* permet de constater que l'équipe costumes se situe seule dans une pièce exiguë⁴⁹³. Les murs de briques peints en blanc suggèrent qu'il ne s'agit cette fois pas d'un bâtiment modulaire. La nécessité d'investir un lieu pour une durée limitée pousse les équipes à s'adapter et s'approprier l'espace comme elles le peuvent. La création de *Disaster ! The Movie* a eu accès à des moyens plus restreints que la majorité des autres longs métrages du corpus étudié. Cela se reflète sur les locaux utilisés pour abriter le tournage et les différents ateliers de fabrication. Dans un reportage sur la création du film, Morgan Hay et Sarah Brown, principaux responsables de la fabrication des marionnettes, travaillent

⁴⁹⁰ Site web officiel du studio d'animation ShadowMachine, <https://www.shadowmachine.com/index.php/about-shadowmachine>

⁴⁹¹ Entretien avec Ian Mackinnon cité.

⁴⁹² Entretien avec Anna Deschamps cité.

⁴⁹³ Lauren Wilford et Ryan Stevenson, *op. cit.*, p. 112-113.

dans une petite pièce de studio agrémentée de plans de travail et de panneaux à outils⁴⁹⁴. Le générique du film, lui, montre Erin Pennacchio en train de coudre dans une pièce lumineuse au papier peint bleu avec des étagères aux boîtes de rangement fleuries. Le décalage entre ce décor et celui des autres lieux de fabrication conduit à penser que la créatrice de costume a confectionné les tenues des personnages depuis son domicile. Ce travail à domicile se retrouve avec *L'Étrange Noël de monsieur Jack* pour lequel Alice Payton a confectionné une partie des costumes depuis chez elle avant de les faire parvenir aux locaux loués pour la création du film⁴⁹⁵. Cette pratique se retrouve en France dans le cas de petites structures qui ne bénéficient pas d'un atelier de couture comme Komadoli : Mizuho Sato, créatrice de costumes du studio, souligne qu'elle exécute les costumes depuis chez elle, aménageant parfois son espace personnel pour accueillir jusqu'à trois personnes⁴⁹⁶. La répartition du travail en personnage permet même une certaine indépendance : une de ses collaboratrices pour le court métrage *La Mort, père et fils* (2017) de Denis Walgenwitz et Winchluss, Maureen Rafin, avait décidé de télétravailler. Pour Komadoli comme pour la création de *Disaster ! The Movie*, on suppose que les allers-retours entre le département des marionnettes et l'équipe costumes sont moins aisés.

Les studios d'animation bénéficient d'une implantation sur le long terme qui permet *a priori* d'aménager l'espace de manière plus stratégique et plus cohérente. Annika Schindler explique que lorsqu'elle était employée chez Laika, les praticiennes et praticiens du costume étaient en général regroupés en un même espace se trouvant à proximité des autres départements de la création⁴⁹⁷. En consultant des photos de costumières et perruquières du studio à l'ouvrage, on les voit souvent attablées à des plans de travail fermés complètement ou au moins sur les côtés⁴⁹⁸ (ill. 106, ill. 107, ill. 108). Ces espaces presque clos apportent certainement le calme nécessaire à leur concentration et les protègent des distractions alentour. Cet isolement se retrouve à un moindre degré pour d'autres productions. Comme on l'a déjà abordé précédemment à propos de *L'Île*

⁴⁹⁴ « The Making of *Disaster !* », supplément du DVD *Disaster ! The Movie*, E-M-S, zone 2, 2007.

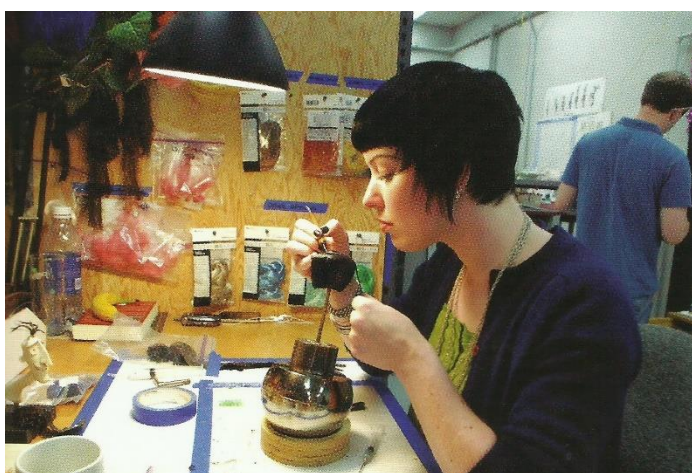
⁴⁹⁵ « Character Fabricator Supervisor : Bonita DeCarlo », podcast *The We Know Jack Show*, épisode 37, 5 octobre 2020, <https://www.weknowjackshow.com/bonita>

⁴⁹⁶ Entretien avec Mizuho Sato cité.

⁴⁹⁷ Entretien avec Annika Schindler cité.

⁴⁹⁸ Stephen Jones, *op. cit.*, p. 85 ; Publication Instagram de Margaret Helen Meyer (@margarethelen), 7 février 2019, https://www.instagram.com/p/BtkSy1mFC_H ; « Go Behind the Scenes of *Kubo and the Two Strings* : Stop-Motion and Voice Production », 19 août 2016, <https://www.youtube.com/watch?v=zHyTYL1Z1aM> ; « Dressing for Success », *op. cit.* ; « Laika : The Masterful Period Costumes of *Missing Link* », *op. cit.*

aux chiens, l'équipe costumes a joué d'une pièce réservée et s'attablait à une même table centrale. Du côté de *L'Étrange Noël de monsieur Jack*, quelques clichés montrent des praticiennes à l'œuvre sur un long plan de travail, leur permettant de se faire face⁴⁹⁹ (ill. 109). Schindler mentionne que l'organisation spatiale quasi cellulaire observable chez Laika n'a pas toujours eu lieu et elle évoque une tentative, plus tard arrêtée du fait de la crise Covid, de rassembler l'ensemble des collaboratrices et collaborateurs dans un grand espace commun⁵⁰⁰. Elle avoue que cet essai n'avait de toute manière pas été concluant pour elle : le bruit causé par le travail des armaturistes lui semblait peu compatible avec la minutie et l'application requise pour coudre des costumes miniatures.



Ill. 106 : Jessica Lynn confectionne une des perruques de la protagoniste de *Coraline*



Ill. 107 : Margaret Helen Meyer arrange un costume pour l'héroïne de *Coraline*



Ill. 108 : Suzanne Moulton fabrique une perruque pour l'Autre Miss Forcible dans *Coraline*



Ill. 109 : Lauren Vogt et Elise Robertson installées à un plan de travail pour la préparation de *L'Étrange Noël de monsieur Jack*

⁴⁹⁹ Publication Instagram de Victoria Rose (@victoriarosepuppets), 30 juillet 2018, <https://www.instagram.com/p/B115dbIgWpj> ; annonce de vente de diapositives de photos de plateau de *L'Étrange Noël de monsieur Jack*, <https://www.theprogallery.com/35mm-behind-the-scenes-slides-x19>

⁵⁰⁰ Entretien avec Annika Schindler cité.

Aardman et Mackinnon & Saunders sont aussi structurés en différents espaces⁵⁰¹. Un reportage inclus dans les suppléments DVD de *Wallace et Gromit : le mystère du lapin-garou* suit Vinny Cannon, un des troisièmes assistants réalisateurs, pour un rapide tour du studio au moment de la création du film⁵⁰². Cette visite audiovisuelle des lieux permet de constater qu'un atelier à part entière était consacré à la création des décors et accessoires végétaux. Un autre est dévolu à la fabrication des marionnettes. Cannon affirme à la caméra que jusqu'à soixante collaboratrices et collaborateurs organisés en différents groupes ont travaillé dans cet espace. Il cite les équipes responsables des structures, de la peinture et du moulage. Aucun regroupement consacré aux costumes n'est mentionné, cependant un bref plan du supplément montre une collaboratrice utilisant une machine à coudre, ce qui m'invite à affirmer l'existence d'une telle équipe. Plusieurs grandes tables se trouvent dans l'atelier et il est raisonnable d'en déduire que chacune et chacun se répartit autour d'elles selon l'activité menée. Pour Mackinnon & Saunders, Ian Mackinnon précise que si pour des raisons de place, chaque étape de la création ne peut bénéficier d'un espace qui lui est consacré, certaines activités impliquent toutefois des précautions à prendre en compte⁵⁰³. Il insiste sur le fait que la confection de costumes comme le modelage des maquettes, qui se fait avec des glaises de couleurs claires, requièrent une grande propreté. Il serait donc moins indiqué de faire cohabiter ces deux activités avec d'autres qui se révéleraient particulièrement salissantes. Même si le costume se concrétise dans un espace consacré à la couture, il y a de grandes chances pour qu'il circule dans d'autres espaces pour être achevé. Une imprimante 3D de l'atelier, mise à disposition dans une des pièces, peut servir pour des éléments autant de la marionnette que du costume. Un espace est aussi généralement réservé à la peinture. Pour des raisons de santé, l'utilisation de certaines colles et des aéroglyphes se fait sous une hotte de ventilation. Cette mesure de sécurité semble partagée sur l'ensemble du corpus étudié : en parlant de la création à Aardman, Kate Anderson mentionne elle aussi les extracteurs d'air, ainsi que le port de masques et de gants⁵⁰⁴. Des photos et vidéos promotionnelles donnent à voir des collaboratrices et collaborateurs en train d'utiliser des

⁵⁰¹ Entretien avec Ian Mackinnon cité.

⁵⁰² « A Day in the Life at Aardman », supplément du DVD *Wallace et Gromit : le mystère du lapin-garou*, Paramount Home Entertainment France, zone 2, 2009.

⁵⁰³ Entretien avec Ian Mackinnon cité.

⁵⁰⁴ Entretien avec Kate Anderson cité.

aéroglyphes à proximité de dispositifs de ventilation, ce qui corrobore ses propos⁵⁰⁵. Malgré ces installations qu'on imagine fixes, Mackinnon explique que les différents espaces de l'atelier à Manchester sont réaménagés en fonction des projets et de ce qu'ils impliquent. Ce caractère évolutif rend la frontière avec les ateliers volants plus poreuse qu'à première vue. Encore une fois, le cas limite de Christiane Cegasvke, qui travaillait seule depuis chez elle et qui a dû réaménager son espace de travail régulièrement du fait de ses nombreux déménagements au cours de la production de *Blood Tea and Red String*, apparaît comme une exception curieuse au sein du corpus proposé⁵⁰⁶.



Ill. 110 : Habillage d'une marionnette de Michael pour *Anomalisa*



Ill. 111 : Des *character designs* sont visibles près du plan de travail d'Annika Schindler alors qu'elle brode un kimono pour le héros de *Kubo et l'armure magique*

⁵⁰⁵ Publication Instagram de @gazzle79 (Gary Roberts), 8 février 2015 ; publication Instagram de Victoria Rose (@victoriarosepuppets), 24 mars 2018 ; publication Instagram de @handmation (Phil Dale), 19 février 2017 ; « Crafting an Epic », *op. cit.*

⁵⁰⁶ Livret du DVD *Blood Tea and Red String*, *op. cit.*, p. 1, traduction de l'allemand par Marlène Beltran.

Que les espaces de travail offerts aux praticiennes et praticiens du costume et des chevelures soient strictement individuels ou partagés, plusieurs redondances restent notables quand on observe des clichés pris dans les coulisses de la création. Sans surprise, chaque praticienne et praticien du costume dispose du matériel de base nécessaire à son travail : les pots de crayons, pinceaux et stylos côtoient les ciseaux, les coupons de tissus, les pinces, les mètres rubans, les bobines de fil ainsi que les récipients à colle, vernis et peintures (ill. 110). Pour les spécialistes des chevelures et fourrures, de petits sachets contenant des capillaires de diverses couleurs sont à portée de mains⁵⁰⁷. Ces outils recouvrent parfois un tapis de découpe qui facilite certainement la création des patrons et d'autres tâches précises de cet acabit⁵⁰⁸. Les murs ou panneaux près du plan de travail sont souvent recouverts : quelques décorations plus personnelles se fondent dans les références et documents de travail tels des *turnarounds*, *character designs*, maquettes dessinées et planches d'échantillons de tissus⁵⁰⁹ (ill. 111).

2. Une diffusion étendue et hiérarchisée de l'information

Là où l'information se condense

La tenue de réunions joue un rôle central dans le cadre d'une création collective. Elles permettent de faire le point sur les aspects cruciaux à prendre en considération et l'avancée du projet. Pour *L'Île aux chiens*, Maggie Haden témoigne que ces réunions étaient quotidiennes⁵¹⁰. Les échéances serrées de ce type de production exigent cette régularité pour que les différentes professionnelles et professionnels puissent réagir aussi vite que possible au moindre imprévu. Georgina Hayns, responsable de la construction

⁵⁰⁷ Stephen Jones, *op. cit.*, p. 85 ; publication Instagram de Victoria Rose (@victoriarosepuppets), 14 avril 2018, <https://www.instagram.com/p/Bhju5QqhWuv>

⁵⁰⁸ « Coraline's Closet », *op. cit.* ; « Intimacy in Miniature », *op. cit.* ; « Go behind the Scenes of *Kubo and the Two Strings* : Stop-motion and Voice Production », *op. cit.* ; suppléments du DVD de *Monsieur Link*, Twentieth Century Fox, zone 1, 2019.

⁵⁰⁹ Publication Instagram de Margaret Helen Meyer (@margarethelen), 7 février 2019, https://www.instagram.com/p/BtkSy1mFC_H ; Publication Instagram d'Andy Gent (@gent.andy), 5 mai 2018 ; publication Instagram de Victoria Rose (@victoriarosepuppets), 30 juillet 2018, <https://www.instagram.com/p/B13sGb9AZdI> ; « Go behind the Scenes of *Kubo and the Two Strings* : Stop-motion and Voice Production », *op. cit.*

⁵¹⁰ Entretien avec Maggie Haden cité.

des marionnettes chez Laika, insiste sur ce point : la cheffe costumière précise que la durée de ces discussions fluctue. Si certaines d'entre elles n'excèdent pas une quinzaine de minutes, une réunion d'une heure chaque semaine s'avère bienvenue afin que tout le monde puisse accorder ses violons. Du fait de la quantité de personnes généralement requise pour travailler sur un long métrage d'animation en volume, toutes les collaboratrices et collaborateurs ne peuvent pas être conviés à ces échanges. Les cheffes et chefs de département y assistent pour représenter leurs équipes et servir d'intermédiaire, ce qui inclut les cheffes costumières et chefs costumiers ainsi que les créatrices et créateurs. Selon Haden, leurs interlocutrices et interlocuteurs privilégiés sont les *art directors*, les *production designers* et les responsables du département des marionnettes⁵¹¹. Du côté de Laika, Deborah Cook et Georgina Hayns affirment être amenées à se rencontrer fréquemment pour échanger pendant la préparation d'un film⁵¹². Lors de telles réunions, la directrice ou le directeur de l'animation les rejoint volontiers. La genèse de certains films, comme ceux réalisés par Wes Anderson, montre la possibilité pour la réalisatrice ou le réalisateur de tenir un rôle prépondérant dans l'élaboration des vêtements, c'est davantage la ou le responsable du département des marionnettes qui interagit avec elle ou lui dans les déclarations que j'ai pu collecter. Dans l'entretien que j'ai mené avec Gent, le chef d'atelier mentionne la fréquence des échanges par mail avec Anderson pour la création de *L'Île aux chiens*⁵¹³ tandis que Hayns cite la réalisation comme le pôle avec lequel elle dialogue le plus au côté de l'animation⁵¹⁴.

Il arrive que d'autres professionnelles et professionnels rejoignent les échanges pour donner leur point de vue. Haden cite notamment les *character designers* qui peuvent aider à mieux définir le personnage et son apparence⁵¹⁵. Jason Stalman parle aussi de l'occasion en tant qu'animateur d'avoir échangé avec le *character designer* pour le prochain film de Laika, *Wildwood*, et d'avoir eu des précisions sur le costume d'un des personnages, notamment au sujet de la façon dont son étoffe devait se comporter⁵¹⁶.

Si tous ces échanges sont indispensables et fructueux, Haden souligne la nécessité d'une certaine prise de distance pour faire les choix les plus judicieux. Elle pointe la tendance de certaines collaboratrices et collaborateurs à envisager le costume d'animation

⁵¹¹ *Ibid.*

⁵¹² Noémie Luciani, *op. cit.*

⁵¹³ Entretien avec Andy Gent cité.

⁵¹⁴ « Credited as : Head of Puppetry », *op. cit.*

⁵¹⁵ Entretien avec Maggie Haden cité.

⁵¹⁶ Entretien avec Jason Stalman cité.

comme un simple vêtement, omettant ainsi sa dimension technique⁵¹⁷. En outre, beaucoup d'avis différents peuvent ressortir de ces échanges, ce qui implique d'opérer un tri.

Là où l'information se précipite

À côté de ces rendez-vous réguliers fixés en amont, le dialogue et l'entraide apparaissent comme une évidence au sein d'un même département. Les échanges se trouvent facilités ou non par une disposition particulière de l'espace de travail, chose que nous avons pu voir avec les préférences de Maggie Haden en tant que cheffe costumière. Toutes les données ne peuvent cependant pas être transmises par de simples échanges : tout contenu n'est pas aisément transmissible par la simple parole, des professionnelles et professionnels peuvent officier dans des villes éloignées et la multiplication des échanges interpersonnels contient un risque de dispersion et de confusion. Comme rappelé plus tôt, les responsables des ateliers de fabrication des marionnettes ont pour mission d'assurer la bonne transmission des données utiles. Il arrive qu'elles et ils se fassent épauler dans cette tâche. Pour *L'Île aux chiens*, Gent a pu compter sur l'appui de deux aides à la coordination⁵¹⁸. Or, la cohérence d'une œuvre et l'interdépendance du travail de chacune et chacun nécessitent un partage de données. Pour cette raison, les productions misent sur la centralisation d'une grande quantité d'informations pouvant se révéler utiles pour le travail des unes, des uns et des autres. Ce rassemblement de données prend la forme de bibles ou d'espaces numériques ouverts aux équipes de création.

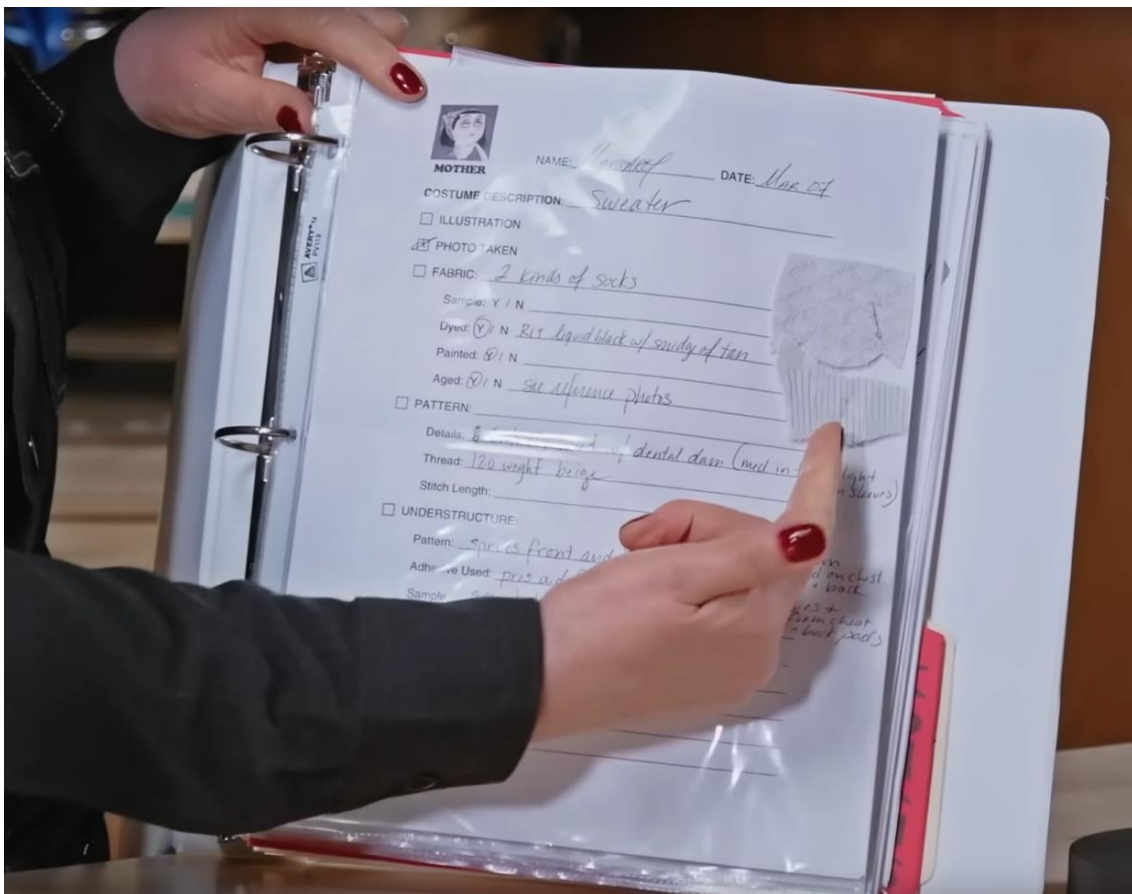
Les bibles sont des classeurs dans lesquels se trouvent des indications précises sur la fabrication des éléments d'une œuvre. La plupart du temps, une bible est créée pour chaque personnage⁵¹⁹. Le mode de confection des costumes est intégré aux bibles : les teintures, les choix de tissus et les patrons côtoient les modes d'emploi et autres astuces (ill. 112). Ces documents assurent la possibilité de dupliquer et réparer les marionnettes. Cette compilation de données est en grande partie tributaire de la cohérence vestimentaire des personnages tout au long du film. Ce besoin de documentation oblige les praticiennes et praticiens à documenter leurs gestes et précautions grâce à des prises de notes et des

⁵¹⁷ Entretien avec Maggie Haden cité.

⁵¹⁸ Entretien avec Andy Gent cité.

⁵¹⁹ *Ibid.* ; entretien avec Ian Mackinnon cité.

photographies de travail en cours. Annika Schindler n'en parle d'ailleurs pas comme d'un à-côté de son travail, mais bel et bien comme d'une responsabilité à part entière⁵²⁰. Ian Mackinnon souligne néanmoins que cette tâche peut être délicate, dès lors que le temps nécessaire à son exécution se heurte souvent aux impératifs budgétaires et aux diverses échéances⁵²¹. En parallèle de ces bibles, se trouvent aussi parfois des fiches adressées aux animatrices et animateurs pour les guider dans la manipulation de figurines articulées. Cette précaution fut prise pour *Cro Man* : des annotations agrémentent la photographie de chaque marionnette principale pour donner divers conseils⁵²² (ill. 113). Sur la fiche du chef de tribu Bobnar, quelques phrases écrites au crayon rouge s'attardent sur la forme des sourcils à conserver et rassurent quant à la manipulation des cheveux et de la moustache.

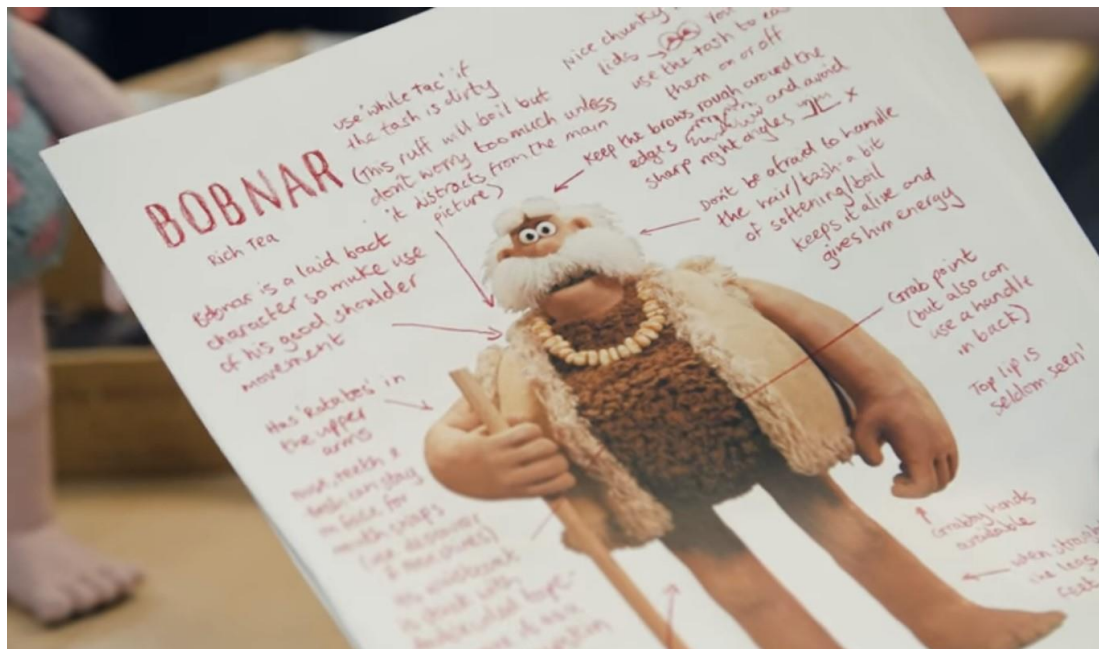


Ill. 112 : Deborah Cook montre une fiche d'un costume de la mère de Coraline complétée par Margaret Helen Meyer et contenue dans la bible du personnage

⁵²⁰ Entretien avec Annika Schindler cité.

⁵²¹ Entretien avec Ian Mackinnon cité.

⁵²² Adam Savage, « Animating Stop-Motion Characters at Aardman Animations », 6 février 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=wGa-eBLH11Y>



III. 113 : Guide pour manipuler les marionnettes de Bobnar à la destination des animatrices et animateurs de *Cro Man*

Avec le développement des outils numériques, ces bibles et fiches ont eu tendance à se transformer en fichiers déposés dans l'intranet, dans des serveurs partagés et des espaces de stockage numériques. La possibilité de scanner des documents comme des patrons ou des motifs, de partager directement du contenu sur un réseau et de le mettre à jour sans peine s'avère un gain de temps et d'énergie notable, surtout lorsque la création du film a lieu dans divers endroits. Mackinnon avoue que cette évolution a rendu les échanges de l'atelier avec des collaboratrices et collaborateurs états-uniens plus aisés⁵²³. Cette tendance a pu même se renforcer avec la crise du Covid : selon l'*art director* Alexandra Walker, l'obligation de prendre ses distances et éventuellement s'isoler a fait des Drive des outils indispensables pour partager des informations, notamment visuelles⁵²⁴. Walker précise que l'accès aux données partagées peut varier. Les droits d'ajout de documents peuvent être limités à des personnes en particulier, de même pour les droits de consultation. En revanche, la directrice artistique affirme que dans le cas d'un long métrage comme *Frankenweenie* ou *Fantastic Mr. Fox*, tous les fichiers seraient rendus accessibles à l'ensemble des collaboratrices et collaborateurs. Chez Aardman, le même fonctionnement semble avoir été mis en place. Le réseau commun se divise en plusieurs serveurs qui correspondent chacun à un département de la création⁵²⁵. Le studio

⁵²³ Entretien avec Ian Mackinnon cité.

⁵²⁴ Entretien avec Alexandra Walker cité.

⁵²⁵ Entretien avec Kate Anderson cité.

peut aussi faire parvenir des documents à des personnes extérieures au studio grâce à une plateforme de transfert de fichier qui lui est propre⁵²⁶. J'ai pu moi-même consulter et télécharger des documents envoyés par Kate Anderson par ce biais.

Malgré la progression des outils de partage numérique, les bibles physiques continuent d'exister. Kate Anderson note que le département des marionnettes chez Aardman conserve de la documentation sur papier, tout simplement parce qu'il est plus commode de chercher et consulter des informations à partir d'une version imprimée⁵²⁷. Pour *L'Île aux chiens*, Gent précise que tous les documents étaient disponibles sous format numérique, mais que son équipe avait aussi accès à une pochette contenant les versions papier par mesure de sécurité⁵²⁸. On suppose qu'il en allait de même pour l'équipe costumes. Cette résistance au tout numérique apparaît encore plus notable pour cette équipe. Mackinnon rappelle que la transition vers les bibles numériques reste récente et partielle⁵²⁹. Il est encore nécessaire de joindre des échantillons de tissus, des nuanciers, des exemples de points de couture, voire des pans d'étoffe de rechange pour s'assurer que la duplication et les réparations se fassent dans de bonnes conditions.

Dans un cas comme dans l'autre se pose la question de l'archivage des données et leur possible réutilisation. Aardman dispose d'une ou un archiviste pour les documents numériques ainsi que d'un entrepôt⁵³⁰. Les problèmes liés au stockage de documents papier et objets apparaissent d'emblée comme pratiques : l'espace disponible limité exige des choix difficiles parmi la masse de documents et objets créés pour chaque projet et qui finit par encombrer le studio. Tout ne peut pas être gardé. Or, il n'est pas facile pour les collaborateurs et les collaboratrices de jauger l'importance de certains documents et de leur possible réemploi. Pour illustrer cette incertitude, Kate Anderson mentionne la première saison de la série télévisée *Shaun, le mouton*⁵³¹. Malgré son succès, le studio pensait qu'il serait difficile de développer de nouvelles intrigues pour les personnages. Aujourd'hui, pourtant, *Shaun, le mouton* compte six saisons et deux longs métrages de cinéma. La préservation des documents s'accompagne aussi de ses propres obstacles et drames. L'histoire des archives est marquée par un événement dramatique : le 10 octobre

⁵²⁶ From.aardman.com

⁵²⁷ Entretien avec Kate Anderson cité.

⁵²⁸ Entretien avec Andy Gent cité.

⁵²⁹ Entretien avec Ian Mackinnon cité.

⁵³⁰ Entretien avec Kate Anderson cité.

⁵³¹ *Ibid.*

2005, l'entrepôt de stockage du studio prit feu, causant la perte de trente ans d'archives⁵³². La question de la pérennité des documents numériques n'en devient pas moins délicate : la fiabilité et la durabilité des espaces de stockage en ligne et des disques durs ne vont pas de soi non plus et demandent elles aussi de prendre des précautions.

⁵³² « The History of Wallace & Gromit », supplément du DVD *Wallace et Gromit : le mystère du lapin-garou*, Paramount Home Entertainment France, zone 2, 2009 ; Steven Morris, « Curses, Gromit ! Fire Destroys Animation Firm's History on Eve of Box Office Triumph », *The Guardian*, 11 octobre 2005, <https://www.theguardian.com/uk/2005/oct/11/arts.media>

Chapitre 2 :

Une hiérarchisation et une division du travail fluctuantes

Le résumé proposé de l'organisation des collaboratrices et collaborateurs autour de la confection des costumes ne fait pas mention des cas particuliers et des écarts entre les différentes structures. Ce discours général permet d'établir les bases et logiques de la création costumière dans le cadre d'une œuvre en volume animé. Toutefois, le corpus étudié est marqué par des organisations singulières, parfois atypiques, qui méritent d'être exposées pour donner un meilleur aperçu de la pluralité de ce champ de l'animation.

1. Laika et l'hyperspécialisation

Laika déploie d'importants moyens financiers pour ses productions. Aucune source officielle ni aucun article véritablement fiable n'informent avec précision sur les budgets accordés à ses longs métrages. Les bases de données en ligne IMDb et The Numbers estiment à environ 60 millions de dollars l'enveloppe utilisée pour chacun de ses films, excepté *Monsieur Link* pour lequel ce chiffre n'est pas précisé et dont le budget serait de 100 millions de dollars d'après la version anglaise de l'encyclopédie collaborative Wikipédia⁵³³. L'accès du studio à une telle quantité d'argent apparaît vraisemblable du fait du lien historique de la structure avec l'empire Nike : pour rappel, le studio a été racheté à Will Vinton par Philipp Knight et son fils, Travis Knight est l'actuel P-DG. Peut-être par héritage organisationnel, Laika semble prôner une segmentation précise du

⁵³³ [https://en.wikipedia.org/wiki/Missing_Link_\(2019_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Missing_Link_(2019_film))

travail. Dans les différents postes liés au costume qui sont tenus à Laika, Annika Schindler cite la créatrice de costumes, la cheffe costumière, les costumières seniors et les autres costumières⁵³⁴. Les appellations diffèrent quelque peu dans les génériques où s'ajoutent les assistantes à la fabrication des costumes dans le cas de *Coraline*, *L'Étrange Pouvoir de Norman* et *Kubo et l'armure magique*. Pour *Monsieur Link*, la division du travail semble encore plus prononcée avec en supplément des créatrices de textile (*look development textile designers*), des costumières juniors, des costumières en apprentissage (*costume fabrication trainees*) et une technicienne de la fabrication de costume (*costume fabricator technician*⁵³⁵). Dans les génériques Laika, le jargon des métiers du costume de plus en plus spécialisé va de pair avec un nombre de noms cités croissant. Dans l'équipe costumes, sept noms apparaissent pour *Coraline*, huit pour *L'Étrange Pouvoir de Norman*, treize pour *Les Boxtrolls*, quatorze pour *Kubo et l'armure magique* et vingt-six pour *Monsieur Link*.

Plusieurs hypothèses imbriquées peuvent expliquer cette double évolution. Une reconnaissance accrue de l'importance de la confection des costumes au sein du studio a pu permettre l'apparition de noms et de fonctions au générique qui étaient auparavant laissés de côté. Parmi ces collaboratrices et collaborateurs figurent notamment les personnes en cours de formation. Cela expliquerait le hiatus entre le générique de *Kubo et l'armure magique*, qui comprend treize praticiennes du costume, et l'article du *Monde* écrit par Noémie Luciani qui affirme que Deborah Cook est à la tête d'une équipe d'une vingtaine de personnes⁵³⁶. Cette légitimité résonnerait sans peine avec un intérêt croissant du studio pour le costume d'animation qui a pu le pousser à investir davantage dans l'élaboration des garde-robes des personnages. En effet, de nombreuses vidéos promotionnelles produites par Laika mettent à l'honneur le travail du département des costumes pour la création de ses longs métrages. Le studio n'hésite pas parfois à revenir sur des tenues emblématiques de ses précédents films : dans une capsule datant de 2022, Deborah Cook présente la conception des costumes de l'Autre Mère pour *Coraline*, long métrage sorti en salle treize ans plus tôt⁵³⁷. Dans cette logique, de nouveaux postes auraient pu être créés pour explorer davantage de possibilités costumières. Cela pourrait

⁵³⁴ Entretien avec Annika Schindler cité.

⁵³⁵ Si certains des prénoms au générique sont épiciènes, j'ai préféré employer le féminin par défaut. Il est en réalité possible qu'une ou plusieurs de ces personnes soit en réalité un homme ou une personne non binaire.

⁵³⁶ Noémie Luciani, *op. cit.*

⁵³⁷ « Laika Archives: Deb Cook Revisits the Costumes of Coraline's Other Mother », 13 septembre 2022, <https://www.youtube.com/watch?v=ACpsl-EAw5U>

expliquer la publication en janvier 2019 d'une proposition d'embauche pour une ou un spécialiste de la fabrication textile sur le site officiel de Laika⁵³⁸. Il ne s'agit vraisemblablement pas d'un changement de salarié d'un rôle préexistant, car Schindler n'a pas le souvenir d'un tel poste au sein du département des costumes quand elle travaillait pour Laika. Elle se rappelle toutefois avoir été impliquée pendant le développement du film et collaborer avec des *designers* pour élaborer des textiles, ce qui montre l'intérêt du studio d'approfondir les recherches créatives dans ce domaine⁵³⁹. En outre, le budget de *Monsieur Link* s'avère plus conséquent que pour les précédentes productions, il apparaît cohérent que davantage de personnes soient embauchées dans les différents départements de la création et, *a fortiori*, dans l'équipe costumes.

Toujours dans le générique de *Monsieur Link*, les stagiaires étudiants (*interns*) se distinguent des assistants à la fabrication des costumes (*assistant costume fabricators*) et des autres stagiaires (*trainees*). Ces choix d'appellation suggèrent une différence davantage de statut que de rôle au sein de la création. Les stages étudiants proposés par Laika ne concernent que des personnes en cursus scolaire ou dans l'année suivant l'obtention de leur diplôme. Ces stages durent douze semaines et se déroulent au cours de l'été afin de ne pas perturber le suivi des formations⁵⁴⁰. Les principales missions décrites par une ancienne offre de stage étudiant dans la fabrication de costume relèvent de l'assistance, que ce soit dans la fabrication en elle-même, l'organisation de l'espace de travail ou la gestion de l'inventaire⁵⁴¹. Il est aussi question de duplication de costumes et de tâches minutieuses répétitives qui désignent sans doute l'exécution en série de détails précis pour des tenues. Les stagiaires concernés par le terme « *trainee* » seraient, elles et eux, déjà diplômés et rejoindraient le studio dans le cadre d'une formation avant embauche. Les assistantes et assistants auraient également un rôle de support, mais jouiraient d'un statut de salariés. Il va sans dire que les stagiaires étudiantes et étudiants se trouvent épaulés et guidés dans une optique d'apprentissage alors que le studio attend une plus grande assurance de la part des stagiaires diplômées et diplômés ainsi qu'une autonomie complète du côté des assistantes et assistants. Il est d'ailleurs bien stipulé dans l'offre de stage cité plus tôt qu'il s'agit pour des étudiantes et étudiants d'acquérir un savoir-faire pratique par le biais de cette collaboration.

⁵³⁸ Site officiel du studio Laika, <https://www.laika.com/careers>

⁵³⁹ Entretien avec Annika Schindler cité.

⁵⁴⁰ <https://www.laika.com/careers/careers-faq>

⁵⁴¹ <https://www.laika.com/careers>

Sur le papier, l'équipe costumes du studio Laika fait l'objet d'une forte hiérarchisation avec une division croissante du travail. Dans les faits, les praticiennes et praticiens peuvent déroger à ce cadre pour répondre aux besoins de la création. Schindler affirme qu'il lui est souvent arrivé d'apporter son aide à une ou un collègue pour dupliquer un costume ou prendre le relais dans la confection d'un élément⁵⁴². Les aléas dans la préparation d'un film et les fluctuations de rythme de travail appellent à la flexibilité des équipes et introduisent de cette manière une marge de manœuvre pour les collaboratrices et collaborateurs.

2. La polyvalence et l'adaptation chez Aardman

Malgré cette nuance, l'organigramme précis de Laika le distingue d'autres studios, à commencer par Aardman où la répartition des tâches s'annonce plus souple, notamment en ce qui concerne le costume. Pour *Chicken Run*, aucune réelle différence ne ressort au générique : l'équipe des costumes s'y trouve bien identifiée, avec sept personnes citées, dont une cheffe costumière, des costumières, une personne chargée de l'élaboration des étoffes (*textiles development*) et une peintre (*painter*), vraisemblablement responsable des patines. Les génériques des longs métrages suivants ne font plus mention d'une telle équipe. Et pour cause : le département des costumes n'existe plus. Kate Anderson explique que cette division du travail a été abandonnée pour deux raisons majeures⁵⁴³. D'une part, les professionnelles et professionnels s'acclimataient mal à cette spécialisation et préféraient mener plusieurs activités variées en parallèle. D'autre part, la réduction graduelle des effectifs dans le département a nécessité que la plupart des collaboratrices et collaborateurs endossent différents rôles.

Cela ne signifie pas que le costume en textiles ait pris une place moindre dans la création des figurines d'animation. Au contraire, Kate Anderson souligne que *Shaun le mouton : le film* et *Cro Man* ont nécessité de nombreuses scènes de foule, rendant plus pratique la création de costumes en tissu, moins longs et onéreux à confectionner que des tenues moulées dans du silicone ou du latex. Cependant, des collaboratrices et, surtout, des collaborateurs n'étaient pas habitués à créer à partir de telles matières et ont ressenti

⁵⁴² Entretien avec Annika Schindler cité.

⁵⁴³ Entretien avec Kate Anderson cité.

la nécessité d'une mise à niveau. Pour leur permettre d'acquérir ces compétences, Aardman a fait appel à Karen Dyer, une couturière professionnelle et ancienne collaboratrice d'Aardman, qui a enseigné la couture aux membres du département entre deux projets. Elle apprit les bases aux néophytes et entra plus en profondeur dans les détails de la conception costumière avec celles et ceux plus expérimentés de sorte qu'elles et ils puissent faire figure de référents par la suite.

3. Une organisation bicéphale

Mackinnon & Saunders et Arch Model Studio

Laika comme Aardman sont des studios spécialisés dans l'animation en volume qui restent dans une dynamique de réalisation régulière sur la période étudiée. Si les équipes se renouvellent, la plupart des collaboratrices et collaborateurs sont salariés au long cours au sein des structures et beaucoup de noms reviennent d'un projet à l'autre, y compris pour l'équipe costumes. À côté de ces deux géants du volume, des longs métrages voient le jour grâce à des initiatives personnelles, à l'instar de celles de Selick. Parmi les plus célèbres se trouvent les projets animés de Tim Burton et Wes Anderson. La création de tels films nécessite de collaborer avec des structures préexistantes spécialisées dans l'animation en volume ou de monter une équipe. Burton comme Anderson ont fait le choix de recourir aux services de Mackinnon & Saunders et d'Arch Model Studio, structure fondée à Londres en 2008 par Andy Gent alors que se terminait la création de *Fantastic Mr. Fox*⁵⁴⁴.

Ces deux structures combinent atelier de création de marionnettes et studio spécialisé dans l'animation en volume. Pour les projets de longs métrages, il est courant de les voir fonctionner en duo. Pour *Frankenweenie*, le développement des personnages et la création des prototypes furent confiés à l'atelier mancunien tandis que l'équipe dirigée par Gent se chargea de la duplication des figurines et le suivi du tournage⁵⁴⁵. Les rôles s'inversèrent pour *L'Île aux chiens* qui profita en outre de l'appui du studio polonais Likaon pour des marionnettes supplémentaires. Une de ses productrices, Anna Mroczek,

⁵⁴⁴ Entretien avec Andy Gent cité.

⁵⁴⁵ *Ibid.* ; entretien avec Ian Mackinnon et Amanda Thomas cité ; présentation de Model Arch Studio sur son site officiel, <https://www.ams.london/about>

précise dans un entretien que Likaon s'est chargé du groupe de « chiens aborigènes⁵⁴⁶ », ce qui semble désigner les canidés ayant été transportés sur l'île pour y subir des expériences médicales. L'apport de ce travail s'élève à une quarantaine de marionnettes et ne semble *a priori* pas inclure de confection de costume à part entière. Une telle répartition des tâches est même antérieure à la naissance d'Arch Model Studio puisque Gent officiait déjà en tant qu'indépendant et avait dirigé une équipe de fabrication des marionnettes pour *Max & Co* (2007) de Samuel et Frédéric Guillaume et pour *Fantastic Mr. Fox* en parallèle de celle de Mackinnon & Saunders. La manière de procéder et la constitution des équipes a cependant dû évoluer avec la création d'Arch Model Studio : Gent explique que lorsqu'il est embauché en tant que chef du département des marionnettes pour un long métrage, il suggère à la production de faire appel à l'équipe de son atelier et de compléter avec d'autres professionnelles et professionnels indépendants, un renfort bienvenu pour des projets de cette ampleur⁵⁴⁷.

Mackinnon & Saunders et Arch Model Studio possèdent chacun une équipe consacrée aux costumes dans leurs ateliers⁵⁴⁸. Il est difficile cependant d'en identifier les membres. Les génériques des *Noces funèbres*, de *Fantastic Mr. Fox*, de *Frankenweenie* et de *L'Île aux chiens* regroupent les collaboratrices et collaborateurs ayant participé à la fabrication des marionnettes dans la catégorie des *modellers*, sans distinction de leurs responsabilités précises dans cette construction. Le costume n'est mentionné que dans le générique des *Noces funèbres* au sujet de Michelle Scattergood, en sa qualité de principale costumière. En outre, les sites officiels des deux structures ne proposent pas d'organigramme qui permettrait de se faire une idée de la composition des équipes. Néanmoins, en croisant les sources et relevant des noms au gré des articles et entretiens, il est possible d'identifier les professionnelles et professionnels ayant été impliqués dans la création des pièces vestimentaires. Ces précisions peuvent être complétées par d'autres génériques de films, notamment celui de *Max & Co*. Mackinnon & Saunders a participé à la création de ce film. Contrairement aux génériques des quatre films cités plus haut, le long métrage suisse détaille scrupuleusement la composition des équipes et la répartition des tâches, offrant un meilleur aperçu de l'organisation de l'atelier. En plus de nous apporter des informations, cette exception signale une différence culturelle entre les

⁵⁴⁶ Ewelina Kołodziej, « HollyŁódź może się odrodzić dzięki nim. Rozmawiamy z twórcami lalek do *Wyspy psów* Wesa Andersona », *Noizz*, 12 mai 2018, <https://noizz.pl/film/wywiad-z-tworcami-lalek-do-wyspy-psow-wesa-andersona/1bf6v2k>

⁵⁴⁷ Entretien avec Andy Gent cité.

⁵⁴⁸ *Ibid.* ; entretien avec Ian Mackinnon et Amanda Thomas cité ; entretien avec Maggie Haden cité.

productions anglophones et francophones. Parmi la liste des noms de praticiennes et praticiens du costume que j'ai réussi à établir par cette méthode figurent ceux d'Amanda Thomas, qui a fabriqué des vêtements miniatures pour chacune des œuvres énoncées⁵⁴⁹, et de Nigel Cornford, qui a confectionné des habits pour *Fantastic Mr. Fox*, dirigé le département costume pour *Frankenweenie* et collaboré au sein de l'équipe des *Noces funèbres*. Décédé en 2014, Cornford ne participa pas à la création de *L'Île aux chiens*⁵⁵⁰. On retrouve aussi Deborah Cook, qui a confectionné des tenues pour *Les Noces Funèbres* et aidé à l'entretien des marionnettes de *Fantastic Mr. Fox*⁵⁵¹. En parallèle, j'ai pu repérer les noms de Thalia Lane, Anja Poland, Diane Dwyer et Aine Woods, qui ont collaboré au sein du département costume de Laika, Sally Taylor, créatrice de costume pour *Chicken Run*, ainsi que Fiona Barty, Fiona Bunting, Angela Kiely et Michelle Pouncey qui apparaissent régulièrement au sein de l'équipe Mackinnon & Saunders. L'expérience de Maggie Haden en tant que responsable de la végétation pour *Frankenweenie* interdit d'enfermer ces professionnelles dans le département des costumes en raison de leur participation à la confection des tenues pour d'autres œuvres. À cela s'ajoutent les propos de Gent qui souligne l'évolution de collaboratrices et collaborateurs d'un département à l'autre à côté de celles et ceux dont le domaine de compétence reste le même tout du long de leur carrière⁵⁵². La probabilité que les praticiennes énumérées aient apporté leur service pour les costumes n'en reste pas moins significative et les équipes costumières semblent aussi stables que les studios de long métrage d'animation en volume.

Le soutien des collaborations indépendantes pour les costumes

Des échanges et collaborations entre plusieurs équipes ou pôles peuvent prendre la forme d'un dialogue entre des professionnelles du costume indépendantes travaillant chez elles et les équipes constituées pour le film collaborant au sein d'un atelier volant. Cela se remarque pour les deux premiers longs métrages de Henry Selick. Ce réalisateur apparaît comme une figure phare du volume animé du fait d'une carrière presque entièrement vouée à cette technique. Son unique film comportant des actrices et acteurs en chair et en os, *Monkeybone* (2001), joue sur l'hybridation des formes et comporte,

⁵⁴⁹ *Ibid.* ; entretien avec Ian Mackinnon et Amanda Thomas cité.

⁵⁵⁰ « Bexhill Museum's New Exhibitions Celebrate the Roaring Twenties and Artist Nigel Cornford », *Sussex World*, 24 février 2017, <https://www.sussexexpress.co.uk/news/bexhill-museums-new-exhibitions-celebrate-the-roaring-twenties-and-artist-nigel-cornford-2105702>

⁵⁵¹ Karen Idelson, « Keeping *Mr. Fox* Foxy », *Variety*, 22 février 2010, <https://variety.com/2010/scene/awards/keeping-mr-fox-foxy-1118015601/?jwsourc=cl>

⁵⁵² Entretien avec Andy Gent cité.

entre autres, une marionnette de singe facétieux animée image par image. Pour ses réalisations, Selick s'associe parfois aux mêmes professionnelles et professionnels. Aux génériques de *L'Étrange Noël de monsieur Jack* et de *James et la pêche géante*, on retrouve Bonita DeCarlo, responsable de la construction des marionnettes, ainsi que Lauren Vogt et Sandy Clifford à la fabrication des figurines articulées. Des observations semblables peuvent être faites à propos des autres départements, comme celui du moulage. Pour la création de *Coraline*, produit par Laika, le département consacré à la création des figurines articulées ne conserve que Vogt. Elle est créditée en tant que *draper painter*, délimitant son apport à la patine et la peinture sur tissus.

Parler de la construction des marionnettes ne permet pas d'identifier à proprement parler les collaboratrices et collaborateurs impliqués dans la confection des costumes. Bien heureusement, la série de podcasts *The We Know Jack Show* offre la possibilité d'y voir plus clair au sujet de *L'Étrange Noël de monsieur Jack*. Ce projet mené à bien par Kat Miller Alioshin et Todd Lookinland, deux personnes ayant participé à la création du film, donne la parole à diverses collaboratrices et collaborateurs de création pour revenir sur leurs souvenirs et leur apport professionnel dans le cadre de ce projet. Lauren Vogt, Elise Robertson et Bonita DeCarlo représentent le pôle de fabrication des figurines. Cette équipe est composée de quinze personnes selon le générique⁵⁵³. Vogt, Robertson et DeCarlo affirment avoir pris part à la fabrication des tenues en compagnie de leurs collègues, dont Clifford que Vogt cite, en parallèle d'autres tâches comme l'assemblage des différentes pièces moulées ou la peinture des figurines. Toutefois, les trois femmes mentionnent aussi l'intervention cruciale, en amont, de la costumière indépendante Alice Payton qui fut embauchée pour entamer le travail de couture avant de laisser à l'équipe de fabrication des marionnettes le soin de finir ou de compléter les costumes conçus et de les ajuster sur les marionnettes. L'habillage s'avère parfois d'ailleurs plus complexe qu'à première vue : pour la scène où Jack prend conscience de l'erreur qu'il a commise en voulant remplacer le père Noël, les lambeaux de son costume de père Noël déchiré flottent dans la brise, ce qui exige de raccorder à la marionnette les bouts de tissu à mettre en mouvement. Le rôle de Payton n'est pas particulièrement éclairé par le générique qui la regroupe, elle et le nom de sa compagnie, Sew It Fits, avec d'autres collaboratrices et collaborateurs indépendants tels que la massothérapeute, le photographe de plateau et le

⁵⁵³ Kat Miller Alioshin et Todd Lookinland, « Character Fabricator : Lauren Vogt », *op. cit.* ; Kat Miller Alioshin et Todd Lookinland, « Character Fabricator : Elise Robertson », *op. cit.* ; Kat Miller Alioshin et Todd Lookinland, « Character Fabricator Supervisor : Bonita DeCarlo », *op. cit.*

consultant électricien. Selon DeCarlo, l'unité qu'elle a dirigée au sein du département des marionnettes n'était pas prévue initialement⁵⁵⁴ : chaque collaboratrice et collaborateur était censé trouver du temps à côté de ses occupations principales pour assembler et habiller les marionnettes. Mais l'évolution du projet a finalement appelé à la création d'une telle équipe qui s'est étoffée et s'est vu accorder davantage de budget de manière graduelle. L'inclusion de personnes en mesure de coudre et de manipuler des textiles a peu de chance d'avoir été une heureuse coïncidence.

Pour *James et la pêche géante*, la structure du département des marionnettes semble la même, bien que beaucoup de collaboratrices et collaborateurs changent. Un doute subsiste cependant quant à la prise en charge des costumes. La seule mention des costumes au générique est liée au nom de Victoria Drake. Néanmoins, Drake est intégrée dans l'équipe responsable des effets spéciaux pour le Rhinocéros. Or, les images du film montrant l'animal inquiétant ne comprennent pas l'ombre d'un costume. Peu d'informations existent sur cette professionnelle, hormis un portrait d'artiste précisant sa contribution à la fabrication de marionnettes d'animation et de costumes animables pour des projets en volume⁵⁵⁵. J'émetts donc la possibilité que cette mention soit une erreur de mise en page dans le générique et que Drake ait eu un rôle similaire à celui qu'avait Payton dans la création de *L'Étrange Noël de monsieur Jack*.

Si les professionnelles et professionnels qui composent les départements des marionnettes brillent par leur polyvalence et par leur capacité d'adaptation, la confection de costumes miniatures apparaît comme une des limites de leur large éventail de compétences. Même dans le cadre de projets de moindre envergure avec des équipes réduites, l'expertise costumière est volontiers laissée à une personne compétente en particulier plutôt que prise en charge par celles et ceux qui fabriquent les marionnettes. Ni *Les Aventures de Tom Pouce*, ni *Live Freaky! Die Freaky!* ni *Disaster ! The Movie* ne bénéficient d'un département costume à part entière. Les collaboratrices et collaborateurs responsables des figurines articulées, peu nombreux, ont certainement été amenés à réaliser des tâches de natures différentes. Pour autant, ces trois films ont profité de l'implication de costumières : Jane Adams pour *Les Aventures de Tom Pouce*, Jen Johnson, au nom de la compagnie EC Star, pour *Live Freaky! Die Freaky!* et Erin Pennacchio pour *Disaster ! The Movie*. Comme mentionné plus tôt dans ma réflexion,

⁵⁵⁴ *Ibid.*

⁵⁵⁵ Biographie de Victoria Drake sur le site officiel de l'organisme San Francisco Women Artists, <https://sfwomenartists.org/artist/victoria-drake>

Payton et Erin ont travaillé depuis chez elles, ce qui les a séparées spatialement du reste de l'équipe créative. Je suppose qu'une telle organisation est aussi envisageable pour les autres praticiennes citées. Quoi qu'il en soit, cette répartition met en avant la spécificité de la création de costumes. Les gestes qui lui sont propres, la logique particulière qu'elle suppose et la nécessité qu'elle induit de maîtriser des outils complexes expliqueraient aisément ce choix. Une tendance à la spécialisation apparaît logique en partant de ce constat.

4. La circulation des talents entre les projets

Le milieu de l'animation en volume est relativement restreint si on le compare à d'autres techniques d'animation. Cela s'explique par le peu de sorties de films en volume animé. Pour rappel, le corpus totalise vingt-cinq longs métrages de cinéma pour une période de trente ans, ce qui dénote face au nombre de sorties de films britanniques et états-unis en 3D de synthèse ou en 2D, qui l'une comme l'autre est comprise entre cent-cinquante et deux-cents sorties, et cela malgré une hausse notable de la production. Anna Deschamps, qui a collaboré à des projets d'animation en volume en France et à l'étranger, qualifie d'ailleurs ce milieu de niche⁵⁵⁶. Cela a des conséquences sur la circulation des professionnelles et professionnels dans ce milieu. À ce titre, l'intérêt de Wes Anderson pour l'animation en volume est déjà visible dans *La Vie aquatique*. Le réalisateur collabore avec Henry Selick pour la création de créatures marines insolites, l'hippocampe multicolore et le requin-jaguar⁵⁵⁷. Selick était d'ailleurs pressenti comme responsable de l'animation de *Fantastic Mr. Fox*, mais il déclina pour se concentrer sur la réalisation de *Coraline*⁵⁵⁸. De manière plus générale, de nombreux noms se retrouvent d'un projet sur l'autre, y compris ceux des praticiennes et praticiens du costume. Certaines et certains naviguent entre les différents studios. Des collaboratrices fidèles de Laika interviennent dans d'autres équipes. Nous avons déjà cité Thalia Lane, Anja Poland et Aine Woods qui figurent au générique de *Frankenweenie* parmi les *modellers*.

⁵⁵⁶ Entretien avec Anna Deschamps cité.

⁵⁵⁷ Matt Zoller Seitz, *The Wes Anderson Collection*, Abrams, New York, 2013, p. 186-187.

⁵⁵⁸ Mark Hope-Jones, « An Exceptionally Sly Fox », *American Cinematographer*, décembre 2009, p. 70-71.

Les tournages, sans surprise, font office de lieux de rencontres pour les professionnelles et professionnels, ce qui apporte des pistes pour expliquer les choix de collaborations de certaines et certains. Pour illustrer ces multiples croisements, je me permets de développer un cas de figure me semblant particulièrement révélateur. ShadowMachine est une maison de production et studio d'animation initialement fondé à Los Angeles puis s'étant étendu grâce à l'ouverture d'une nouvelle branche à Portland en 2017⁵⁵⁹. Cette compagnie intervient d'abord dans la création de productions animées en volume, puis en 2D numérique. Elle semble davantage connue du grand public pour ses séries en dessin animé, notamment à travers le succès de *Bojack Horseman* (2014-2020) et *Tuca & Bertie* (depuis 2019), toutes les deux diffusées sur Netflix. Du côté du volume animé se trouve *Moral Orel*, une série diffusée de 2005 à 2009. Sa création est marquée par la participation de Jeannette Moffat en tant que responsable de l'équipe costumes pour une trentaine d'épisodes de 2006 à 2008. Moffat reprend ce poste par la suite pour *Hell and Back*, film aussi produit par ShadowMachine. Des noms de l'équipe costumes figurent également au générique d'*Anomalisa*, sorti lui aussi en 2015 : Jocelyn Lynch, responsable de l'équipe costumes présente sur le plateau, y est costumière senior, la costumière Simone Williams apporte son aide pour des costumes supplémentaires. On remarque également la présence de Jessica Dalva qui passe de stagiaire costume à coiffeuse de marionnette à cette occasion, une évolution qui invite à considérer la porosité entre ces deux domaines liés au style des personnages. Cette coïncidence prend une autre couleur quand on sait que Rosa Tran, productrice du film, affirme avoir rencontré Duke Johnson, coréalisateur, et Dino Stamatopoulos, producteur, sur la création de la série *Moral Orel* alors qu'elle était coordinatrice des marionnettes et eux réalisateurs⁵⁶⁰. Ainsi, l'organisation de la création de ces films a pu être influencée par le hasard des rencontres : on imagine facilement des responsables d'équipes conseiller certaines de leurs anciennes collaboratrices et collaborateurs. Ces comportements communs dans les milieux professionnels restreints expliqueraient des rencontres étonnantes, par exemple celle d'Aine Woods, Sally Taylor, créatrice des costumes de *Chicken Run*, et Diane

⁵⁵⁹ Présentation de la structure sur le site officiel de ShadowMachine, <https://www.shadowmachine.com/index.php/about-shadowmachine> ; Eric Slade et Jen Elkington, « ShadowMachine Embraces Portland's Animation Talent », *Oregon Public Broadcasting*, 7 novembre 2017, <https://www.opb.org/television/programs/oregon-art-beat/article/portland-oregon-animation-scene-shadowmachine>

⁵⁶⁰ Matt Grobar, « *Anomalisa*'s Rosa Tran on How Adult Stop-motion Film Barely Got Made, Kickstarter and Working with Kaufman & Johnson », *Deadline*, 28 décembre 2015, <https://deadline.com/2015/12/rosa-tran-anomalisa-producer-interview-animation-oscar-1201668493>

Dwyer, costumière en apprentissage lors de la préparation de *Monsieur Link*, autour de la création des costumes de *L'Île aux chiens*. En outre, cette circulation manifeste signifie la diffusion de savoir-faire, de techniques et d'astuces au sujet du costume qui pourraient, à terme, engendrer un rapprochement notable des méthodes de travail et des processus de fabrication. La singularité des esthétiques explorées et l'apport des préférences individuelles interdisent cependant d'émettre l'hypothèse d'un formatage. Il s'agirait là d'une influence réciproque naturelle et fluide des praticiennes et des praticiens et non de l'établissement figé d'une procédure explicite.

Un tel brassage est accentué par le croisement des milieux du court métrage, de la télévision, de la publicité et du cinéma. Cela se remarque au niveau des structures prédominantes de l'animation en volume comme Aardman, ShadowMachine, Mackinnon & Saunders, et Arch Model Studio. La temporalité propre à un long métrage d'animation en volume et le nombre réduit de projets rendent difficile la spécialisation de ces compagnies dans le cinéma. À ce titre, Laika reste une exception. Selon Ian Mackinnon l'industrie cinématographique du volume animé reste tributaire des initiatives des réalisatrices et réalisateurs qui s'orientent vers cette technique⁵⁶¹. De manière analogue, les professionnelles et professionnels du costume peuvent collaborer sur des projets de différentes natures. Avant d'être majoritairement engagées sur des projets de longs métrages, Deborah Cook et Maggie Haden ont contribué à des programmes télévisés britanniques⁵⁶². Cook a participé à la confection de costumes et à leur maintenance pour *Les Frères Koalas* (2003-2007), série où est aussi intervenu Mackinnon & Saunders pour la fabrication des marionnettes et des costumes.

Les échanges internationaux restent beaucoup plus réguliers entre le Royaume-Uni et les États-Unis qu'avec les autres pays. Mackinnon & Saunders prend une grande place dans la création de *Max & Co* sans que cela donne suite à d'autres collaborations du même acabit. Cela ne l'empêche pas de collaborer de temps à autre avec des productions étrangères, comme pour la série télévisée *Rilakkuma et Kaoru* (2019) produite par le studio japonais Dwarf et diffusée sur Netflix. La collaboration russo-galloise pour *Il était une fois Jésus* se perçoit d'emblée au niveau de la réalisation, qui allie Derek Hayes à Stanislas Sokolov ; pour ce qui est de la conception des marionnettes et de leurs costumes, la mise en œuvre appartient aux équipes du studio russe Christmas Films. Cette alliance créative ne connaît pas non plus d'écho ensuite. À l'échelle des collaboratrices et

⁵⁶¹ Entretien avec Ian Mackinnon cité.

⁵⁶² Entretien avec Maggie Haden cité.

collaborateurs, Annika Schindler prend bien part à la conception costumière au côté de Isabel Piñar pour le long métrage espagnol *L'Apôtre* (2012) de Fernando Cortizo, cependant ce n'est qu'un détour épisodique de sa carrière solidement ancrée aux États-Unis. Bref, ces expériences sont rares et ne sont pas significatives. La barrière de la langue peine à expliquer ce constat puisque ces deux pays ne présentent aucun lien notable avec les cinématographies canadienne et australienne.

Chapitre 3

Mackinnon & Saunders :

un acteur clé dans la création états-unienne et britannique

Difficile de passer à côté de l'influence de Mackinnon & Saunders quand il s'agit de se pencher sur le monde de l'animation en volume. L'atelier britannique participe au renouveau de l'animation en volume au Royaume-Uni et aux États-Unis et jouit aujourd'hui d'une réputation d'expertise à l'international. Son haut degré de compétence se manifeste dans plusieurs aspects de la création de marionnettes, dont le costume. Jauger son empreinte dans la confection de costume animé s'annonce comme une étape obligatoire.

1. Retour aux origines

Pour mieux comprendre l'histoire de Mackinnon & Saunders et son importance dans le paysage de l'animation en volume, il me faut revenir sur celle du studio Cosgrove Hall Productions. Mark Hall et Brian Cosgrove sont tous deux étudiants à l'école d'art de Manchester lorsqu'ils se rencontrent⁵⁶³. En 1969, ils s'allient pour créer le studio Stop Frame Animations⁵⁶⁴. Comme son nom l'indique, cette structure est destinée à la création de projets d'animation en volume. Elle se spécialise dans la réalisation de contenu publicitaire avant de s'aventurer dans le domaine de la série télévisée, transition qu'elle

⁵⁶³ Présentation sur le site officiel des archives de Cosgrove Hall Films, <https://www.cosgrovehallfilmsarchive.co.uk/aboutcosgrovehall>

⁵⁶⁴ Anthony Hayward, « Mark Hall Obituary », *The Guardian*, 19 novembre 2011, <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2011/nov/19/mark-hall?newsfeed=true>

accomplit notamment avec la remarquée *The Magic Ball* (1971-1972). Si la société ferme ses portes en 1975, les deux collaborateurs sont contactés par la chaîne Thames Television qui souhaite leur confier la création de programmes destinés aux enfants. C'est ainsi que Cosgrove Hall Productions voit le jour en 1976.

Le studio alterne entre des productions en 2D, comme *Dare Dare Motus* (1981-1982) ou *Comte Mordicus* (1988-1993), et d'autres en volume animé. Les créations relevant de cette technique rassemblent de nombreux talents, dont Peter Saunders et Ian Mackinnon qui travaillent à la fabrication des marionnettes. Saunders intègre plus tôt la compagnie, participant notamment à la création du téléfilm à succès *Le Vent dans les saules* (1983). Leur collaboration débute sans doute lors de la préparation du téléfilm *Le Dragon malgré lui* (1987), première fois où leurs deux noms apparaissent conjointement au générique. Ils côtoient dans cette structure d'autres professionnelles et professionnels qui deviennent des figures notables de l'animation en volume comme Barry Purves, Paul Berry, Georgina Hayns et le créateur de costumes Nigel Cornford.

En 1992, Thames Television arrête sa diffusion et cède le studio à Anglia Television⁵⁶⁵. En septembre 1993, Anglia Television fonde une nouvelle société portant le nom Cosgrove Hall Films. Malgré la proximité du nom, il s'agit bien d'une autre entité⁵⁶⁶. Ce changement de propriétés occasionne des stratégies dans l'air du temps : le studio est équipé pour permettre la réalisation de projets en 3D de synthèse⁵⁶⁷. Saunders et Mackinnon quittent la structure à cette période et décident de fonder à Manchester leur propre société, Mackinnon & Saunders⁵⁶⁸, profitant du succès du court métrage oscarisé *The Sandman* (1991) réalisé par Paul Berry et coproduit par Mackinnon⁵⁶⁹. L'atelier fait ses débuts en collaborant avec Barry Purves pour *Rigoletto* (1992)⁵⁷⁰. Cette prise d'indépendance n'empêche pas les deux cofondateurs de collaborer avec Cosgrove Hall Films. L'un et l'autre sont impliqués sur l'intégralité de *Oui-Oui du pays des jouets* (1992-1999). Il est d'ailleurs intéressant de constater la manière dont leur duo professionnel s'affirme au fur et à mesure des saisons. Pour la première saison, diffusée en 1992,

⁵⁶⁵ *Ibid.*

⁵⁶⁶ Fiche d'information sur l'entreprise Thames Television Animation, <https://find-and-update.company-information.service.gov.uk/company/00975809> ; fiche d'informations administratives sur l'entreprise Cosgrove Hall Films, <https://find-and-update.company-information.service.gov.uk/company/02852812>

⁵⁶⁷ Anthony Hayward, *op. cit.*

⁵⁶⁸ Historique de l'entreprise sur le site officiel de Mackinnon & Saunders, <https://www.mackinnonandsaunders.com/company-history> ; entretien avec Ian Mackinnon et Amanda Thomas cité.

⁵⁶⁹ *Ibid.*

⁵⁷⁰ Barry Purves, *Stop-motion Animation : Frame by Frame Film-making with Puppets and Models*, 2^{de} édition, Bloomsbury, coll. « Basics Animation », Londres, 2014, p. 217.

Saunders et Mackinnon figurent au générique parmi les autres collègues responsables de la construction des marionnettes. En ce qui concerne les deux saisons suivantes, sorties en 1993 et 1994, et le *special* de Noël de 1994, leurs noms sont inscrits côte à côte, en tête de l'équipe. Cette modification du générique signale sans doute leur alliance professionnelle. Ce n'est toutefois que pour la saison 4, en 1999, que la compagnie Mackinnon & Saunders est citée en tant que telle.

Comme d'autres anciennes collaboratrices et collaborateurs de Cosgrove Hall Productions, les praticiennes et praticiens du costume de Cosgrove Hall Productions, Nigel Cornford, Helen Plaumer, Clare Elliott et Geraldine Corrigan, s'allient avec le nouvel atelier. Si Cornford ne collabore pas avec Cosgrove Hall Films, ses collègues participent à certains de ses projets.

Avec le départ en retraite de Mark Hall et de Brian Cosgrove en 2000 et l'arrêt de la production de Cosgrove Hall Films en 2009, la société Mackinnon & Saunders devient pleinement l'héritière du studio Cosgrove Hall Productions. Dresser une telle continuité n'est aucunement anecdotique du point de vue des costumes. Les créations costumières de Cornford pour les personnages anthropomorphes du *Vent dans les saules* et de la série qui la prolonge (1984-1990) constituent un point de comparaison important avec *Fantastic Mr. Fox* auquel le praticien a aussi collaboré. Les proximités vestimentaires ne concernent pas tant les personnages principaux, notamment la famille de goupils, mais sont manifestes pour les animaux en costumes trois-pièces et tenues plus traditionnelles (ill. 114, ill. 115).



Ill. 114 : Plusieurs personnages anthropomorphes du *Vent dans les saules* (1983), téléfilm de Mark Hall et Chris Taylor



Ill. 115 : Opossum, Blaireau, Castor et Foxy réfugiés sous terre dans *Fantastic Mr. Fox*

2. Vers de nouveaux horizons

Forts de leur précédente expérience à Cosgrove Hall Productions, Saunders et Mackinnon se lancent dans des projets de télévision pour enfants sans intention particulière de développer leur compagnie vers une autre voie⁵⁷¹. Toutefois, Mackinnon saisit un jour l'occasion de rendre visite à Paul Berry aux États-Unis alors qu'il travaille comme animateur sur le tournage de *L'Étrange Noël de monsieur Jack*, ce qui lui permet de rencontrer la productrice Kathleen Gavin et de lui présenter le portfolio de l'entreprise. Mackinnon considère que cette première prise de contact leur a permis plus tard d'être signalés à Tim Burton alors que se préparait la création de *Mars Attacks!* (1996). Mackinnon & Saunders est engagé pour créer les extra-terrestres et les animer image par image dans le film (ill. 116). Ces scènes d'animation en volume ne sont finalement pas réalisées. Les scènes les incluant sont finalement réalisées en 3D numérique par George Lucas Industrial Light & Magic⁵⁷² (ill. 117). Reste cependant leur influence sur l'apparence mémorable de ces êtres aux cerveaux surdéveloppés, à la face squelettique et leurs combinaisons spatiales rétrofuturistes évoquant l'exosquelette des créatures des

⁵⁷¹ Entretien avec Ian Mackinnon et Amanda Thomas cité.

⁵⁷² Mark Salisbury, *Tim Burton : Entretiens avec Mark Salisbury*, Sonatine, Paris, 2009, p. 168.

Survivants de l'infini (1955) de Joseph M. Newman et Jack Arnold⁵⁷³ (ill. 118). Cette collaboration, bien que partiellement réduite, plante le germe d'une collaboration au long cours avec Burton : l'atelier est sollicité de nouveau pour l'élaboration des marionnettes des *Noces funèbres* puis de *Frankenweenie*. Cet enchaînement de rencontres et de collaborations ouvre la voie de l'atelier à la fois vers l'internationale et vers le milieu du cinéma. Mackinnon & Saunders persévère aussi dans cette direction grâce à son implication dans la création de *Fantastic Mr. Fox, Max & Co* et *L'Île aux chiens*.



Ill. 116 : Photographie des maquettes de Martiens créées au sein de Mackinnon & Saunders pour *Mars Attacks !* (1996) de Tim Burton



Ill. 117 : Les extra-terrestres ont finalement été obtenus en images de synthèse dans *Mars Attacks !*

⁵⁷³ Extrait de portfolio sur le site officiel de Mackinnon & Saunders, <https://www.mackinnonandsaunders.com/portfolio/mars-attacks>



Ill. 118 : Le *design* des Martiens et de leur costume est inspiré du Métalunien des *Survivants de l'infini* (1955) de Joseph M. Newman et Jack Arnold

Aujourd'hui, Mackinnon & Saunders jouit d'une bonne reconnaissance dans le milieu, surtout en ce qui concerne son expertise dans le domaine des armatures. Pour *Les Noces funèbres*, l'atelier développe des têtes aux mécanismes complexes permettant de faire évoluer l'expression faciale des personnages sans avoir à recourir à la plasticine ou à l'animation par substitution⁵⁷⁴. Cette innovation leur vaut le prix Ub Iwerks aux Annie Awards de 2006⁵⁷⁵, une récompense qui vise à mettre en avant les avancées techniques marquantes dans le secteur de l'animation⁵⁷⁶. Ce rayonnement conduit Laika à solliciter Mackinnon & Saunders pour les aider dans la conception des armatures et des moules pour la création de *Coraline* si l'on en croit le générique du film.

⁵⁷⁴ « Making Puppets Tick », *op. cit.*

⁵⁷⁵ Palmarès de la 33^e cérémonie des Annie Awards sur le site officiel des Annie Awards, <https://web.archive.org/web/20130102053019/http://annieawards.org/33rd-annie-awards> ; historique de la compagnie sur le site officiel de Mackinnon & Saunders, <https://www.mackinnonandsaunders.com/company-history>

⁵⁷⁶ Description du prix sur le site officiel des Annie Awards, <https://annieawards.org/juried-awards/ub-iwerks>

3. Une écurie Mackinnon & Saunders ?

L'influence de l'atelier du point de vue des costumes paraît moins évidente, mais Mackinnon & Saunders s'allie à de nombreuses praticiennes et praticiens centraux dans la création costumière pour le corpus étudié. Parmi elles et eux se trouvent Deborah Cook, Nigel Cornford, Maggie Haden, Michelle Scattergood et Amanda Thomas qui, pris collectivement, interviennent sur neuf des vingt-cinq films étudiés. On peut se risquer à ajouter à cette liste Becky Redhead qui alterne entre fabrication des marionnettes, peinture et fabrication de costumes au gré des projets. Elle fait ses preuves sous le nom de Rebecca Redhead au sein de Mackinnon & Saunders pendant près de six ans avant de participer à la création de projets Aardman, notamment *Les Pirates ! Bons à rien, mauvais en tout*, et *Laika*⁵⁷⁷. Elle indique n'avoir travaillé qu'au moulage des personnages et à la peinture chez Mackinnon & Saunders, mais il est tentant de croire qu'elle ait pu toucher aux costumes pendant cette période et ait persévéré dans cette voie plus franchement par la suite. Quoi qu'il en soit, le vivier de talents de l'atelier a pu colorer les méthodes et approches utilisées dans la création costumière sur de nombreux projets. Chacune et chacun conserve son individualité en tant que créatrice et créateur, pour autant l'apprentissage par les pairs constitue une part fondamentale de la formation des professionnelles et professionnels du costume dans l'animation en volume.

Haden, Thomas et Annika Schindler s'accordent à dire que, malgré leurs expériences préalables avec la manipulation de matières textiles, ce n'est véritablement qu'en participant à des projets qu'elles ont pu apprendre à concevoir des habits miniatures et animables⁵⁷⁸. Pour Haden, Schindler, Anna Deschamps et Bonita DeCarlo, la singularité propre à cette tâche fait qu'elles ont aussi beaucoup appris grâce à l'aide et aux conseils de collègues plus expérimentées et expérimentés qu'elles à leurs débuts⁵⁷⁹. DeCarlo et Haden affirment avoir pris le relais de cette transmission du savoir-faire à leur tour. La place cruciale que prend la formation par les pairs explique pourquoi l'obtention d'un contrat d'apprentissage ou d'un stage dans une structure est primordiale pour les jeunes professionnelles et professionnels. C'est également dans cette logique et

⁵⁷⁷ Profil LinkedIn de Becky Redhead, <https://www.linkedin.com/in/becky-redhead-67a795177/?originalSubdomain=uk>

⁵⁷⁸ Entretien avec Ian Mackinnon et Amanda Thomas cité ; entretien avec Maggie Haden cité ; entretien avec Annika Schindler cité.

⁵⁷⁹ *Ibid.* ; entretien avec Anna Deschamps cité ; « Character Fabricator Supervisor : Bonita DeCarlo », *op. cit.*

face au constat d'une demande de personnes expertes dans ce domaine que Schindler propose une série de cours de fabrication de costumes pour marionnette en ligne depuis février 2021⁵⁸⁰.

Ainsi, il est fort probable que des habitudes et savoir-faire ont été plus ou moins acquis au sein de l'atelier Mackinnon & Saunders puis se sont diffusés plus largement. Dans ce contexte, la création des costumes d'animation doit beaucoup aux professionnelles et professionnels d'origine britannique, et plus largement européenne si l'on inclut le cas de Schindler qui vient d'Allemagne.

⁵⁸⁰ Entretien avec Anna Deschamps cité ; offre de cours en ligne sur le site professionnel d'Annika Schindler, <https://www.annika-schindler.com/classes>

Troisième partie :

Nouvelle donne
pour le costume de marionnette
à l'ère de l'hégémonie numérique

Étudier en profondeur les costumes et le travail qu'ils supposent amène à envisager les conséquences des évolutions technologiques sur sa conception et sa mise en œuvre. La période étudiée est ponctuée par l'approfondissement des technologies numériques et d'une fréquence de plus en plus soutenue de leur recours dans le domaine de l'audiovisuel. Or l'animation en volume apparaît comme la technique d'animation artisanale par excellence : dans ce contexte, on peut s'attendre à des frictions ou des bouleversements dans la façon de concevoir un film de marionnettes et d'envisager son esthétique. Un certain antagonisme, à alimenter ou à dépasser, est d'ailleurs volontiers mis en avant par les créatrices et créateurs du volume animé, apparaissant comme une conséquence manifeste de la concurrence féroce des images de synthèse dans le paysage de l'animation anglophone. La question de l'emprunt à ces techniques se pose alors : s'agit-il d'une manière de faire évoluer le médium avec son temps ou de mettre à mal sa nature profonde ? Que la météo soit à l'orage ou à la réconciliation avec le numérique, les instances créatrices tendent à valoriser les racines artisanales du volume animé, non sans porter l'accent sur le charme particulier de la matérialité et de l'imperfection. Dans les faits, la désuétude des techniques employées doit être nuancée : les techniques traditionnelles se mêlent de plus en plus aux innovations technologiques, numériques ou non, permettant de mieux maîtriser la création et de rendre plus efficaces certaines tâches. La création de costumes, activité profondément manuelle, n'est pas étrangère à ces enjeux et à ces reconfigurations. Elle est même au cœur de certaines tensions et stratégies de distinction.

Chapitre 1 :

Un brouillage entre le réel et le numérique

L'histoire des trucages et des effets spéciaux atteste la cohabitation ancienne des diverses techniques d'animation entre elles ou avec la prise de vues réelles. Néanmoins, l'émergence graduelle du numérique dans l'audiovisuel contribue à une hybridation croissante et poussée des techniques. Cette tendance concerne aussi l'animation en volume qui se pare, par souci esthétique ou pratique, d'effets spéciaux et d'éléments animés créés sur ordinateur. La nature composite des images entraîne un brouillage entre la photographie du réel et les images de synthèse. Cette indistinction plus ou moins poussée entre l'animation en volume et les images de synthèse offre de nouvelles possibilités créatives qui s'étendent au traitement des costumes. Elle interroge aussi par la même occasion la raison d'être du volume animé.

1. Vers une hybridation des formes

Avec l'amélioration du numérique se présente la possibilité de créer plus facilement des images composites où s'entremêlent réalité concrète et images de synthèse. Cette hybridation peut concerner les costumes : dans la première partie, je mentionnais l'utilisation de la 3D numérique pour les costumes, que ce soit des détails, comme de simples taches, des pièces vestimentaires ou des figurants.

La rencontre de diverses techniques n'est pas une nouveauté dans le domaine de l'animation : *La Belle et la Bête* (1991) et *Le Bossu de Notre-Dame* (1996), tous deux produits par Disney, utilisent des images conçues sur ordinateur dans certaines de leurs scènes, notamment pour les décors. Elle ne l'est pas non plus dans le cadre plus restreint

de l'animation en volume. Au contraire, l'histoire de l'animation en volume recoupe en partie celle des effets spéciaux dans les films en prise de vues réelles. Pendant longtemps, la présence du volume animé dans un long métrage avait davantage de chance de concerner l'intégration d'une créature ou d'un monstre au côté d'actrices et d'acteurs en chair et en os. Sa présence même au cinéma faisait dans de nombreux cas l'hybridité des images. Pour ce qui est des films de marionnettes, dès les années 1990, ils intègrent volontiers d'autres techniques pour permettre l'obtention de certaines images et situations. Des spectres en 2D hantent *L'Étrange Noël de monsieur Jack* (ill. 119) tandis que les êtres humains dans *Les Aventures secrètes de Tom Pouce* se meuvent grâce à la pixilation et que la mer et le requin mécanique dans *James et la pêche géante* sont conçus en images de synthèse⁵⁸¹. Dans les cas mentionnés, la pluralité des techniques à l'écran est manifeste.



Ill. 119 : Les fantômes de *L'Étrange Noël de monsieur Jack* sont obtenus grâce à l'animation 2D traditionnelle puis intégrés aux images en volume

Le changement remarqué sur la période étudiée réside dans la présence de plus en plus grande accordée au numérique dans les films de marionnettes et l'indistinction croissante à l'écran entre les images en 3D numérique et l'animation en volume. Outre les améliorations technologiques, la volonté d'un univers cohérent et partageant la même identité visuelle participe à l'illusion d'uniformité technique chez Laika : dans l'ouvrage sur la genèse des *Boxtrolls*, Steve Emerson, responsable des effets spéciaux numériques,

⁵⁸¹ Information folder « *James and the Giant Peach* », *op. cit.*, p. 5.

insiste sur l'utilisation des mêmes références pour tous les éléments du film, quelle que soit la technique ayant servi à leur création⁵⁸². Ce brouillage est accueilli avec enthousiasme par Chris Butler, coréalisateur de *L'Étrange Pouvoir de Norman* et réalisateur de *Monsieur Link*, pour qui l'homogénéité apparente des éléments à l'écran contribue à l'« impression de fraîcheur » que dégagent les films Laika⁵⁸³. Derrière cette déclaration semble poindre l'idée d'un cinéma maître de son illusion qui, en gommant autant que possible le caractère composite du spectacle, préserve l'attention du public pour la seule intrigue.

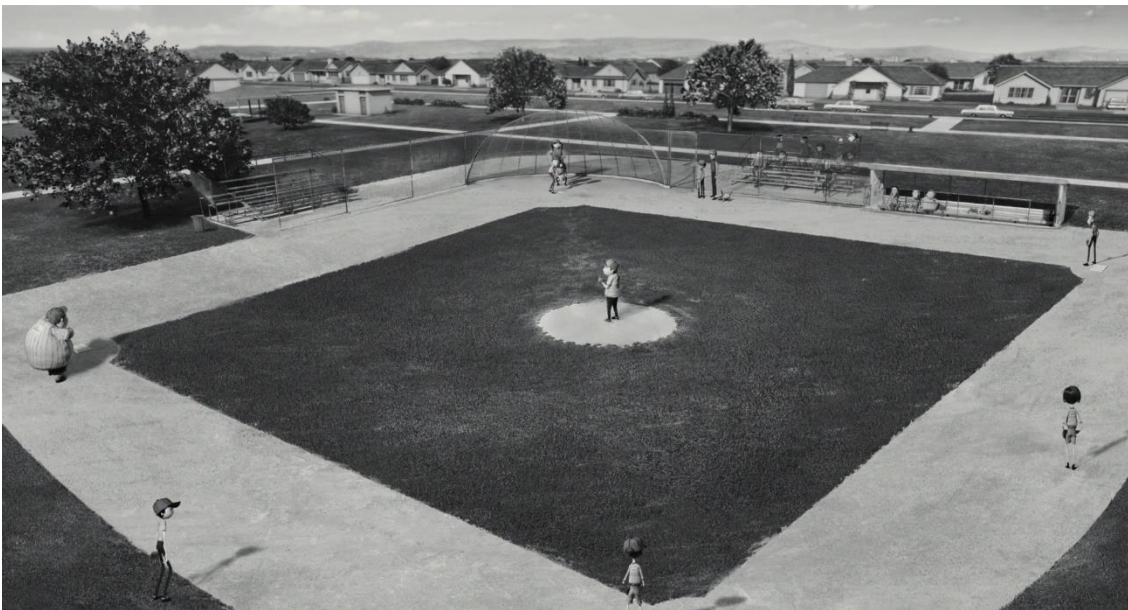
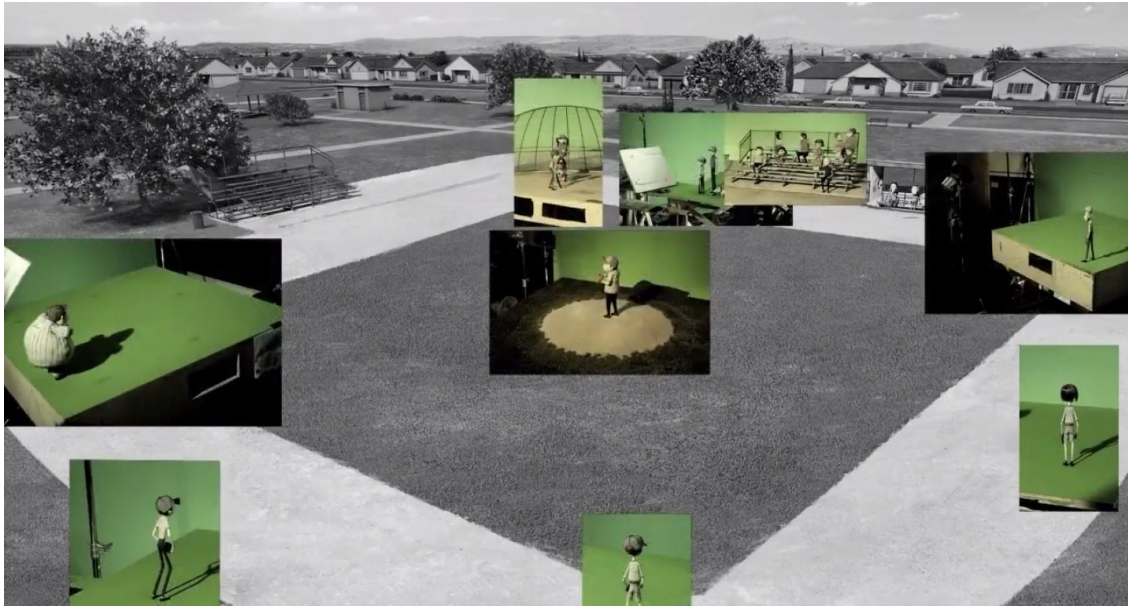
Encore une fois, Laika semble particulièrement friand de l'hybridation des formes au regard de l'intégralité du corpus d'étude. Néanmoins, cette tendance ne lui est pas exclusive. Une vidéo promotionnelle de *Frankenweenie* dissèque des plans du film pour exposer leur caractère composite⁵⁸⁴. Dans ce document, la prédominance des fonds verts a de quoi étonner : une grande partie des décors a été conçue sur logiciels. Certaines marionnettes trônent même seules sur un plateau sans le moindre décor construit. Les vues de la partie de baseball qui a lieu dans le film sont éloquentes à cet égard : les joueuses et joueurs ont été animés de manière isolée ou par petits groupes, puis rassemblés sur un terrain virtuel au *compositing* (ill. 120). Pour couronner le tout, quelques figurants numériques siégeant sur un banc côtoient les figurines à l'image. Ici, on comprend que la possibilité de morceler ainsi un plan ouvre des portes à l'animation en volume. La construction d'un terrain de baseball pour une unique séquence du film aurait réclamé un travail long, fastidieux et coûteux. De plus, le recours à des décors et des figurants numériques permet d'intégrer les personnages dans des environnements plus variés et d'offrir une plus grande liberté dans les échelles de plan et les angles de prise de vue utilisés. Du côté du costume, j'ai déjà mentionné plus haut les réflexions autour du voile de mariée d'Emily dans *Les Noces funèbres*. L'accessoire a été remplacé par des images de synthèse pour quelques plans du film en raison des difficultés rencontrées pour l'animation de manière satisfaisante avec des trucages traditionnels⁵⁸⁵. Tout cela explique sans peine l'attrait de l'hybridation avec le numérique.

⁵⁸² Propos de Steve Emerson dans Philip Brotherton, *op. cit.*, p. 139.

⁵⁸³ Propos de Chris Butler dans Noémie Luciani, *op. cit.*

⁵⁸⁴ « *Frankenweenie* Featurette (2012) : Tim Burton Animated Movie HD Making », 20 septembre 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=e8fDuFGhGRM&t>

⁵⁸⁵ Pete Kozachik, *op. cit.*, p. 56.



III. 120 : Le plan d'ensemble du terrain de baseball dans *Frankenweenie* a été créé à partir de plusieurs tournages dont les images ont été rassemblées au *compositing*

2. Des progrès techniques au service des costumes de synthèse

Des simulations et un rendu des surfaces en amélioration constante

Cette confusion entre les images de synthèse et l'animation en volume ou plus globalement les images en prises de vues réelles s'explique par un rendu de plus en plus convaincant des matières textiles créées sur ordinateur. Pixar doit sa renommée à son investissement dans le domaine de l'animation en 3D. Son succès lui doit d'ailleurs d'être

racheté par Disney en 2006⁵⁸⁶. Au gré de ses projets, le studio travaille à approfondir le réalisme de ses images. Cela a pour conséquence des innovations du côté des costumes. À l'occasion de la création du court métrage *Le Joueur d'échecs*, diffusé en première partie de *1 001 Pattes* (1997) lors de sa sortie en salles, Pixar met au point son premier logiciel de simulation de matières textiles⁵⁸⁷. Cette avancée permet à un ordinateur de prévoir et simuler la physique d'un vêtement, évitant ainsi à une animatrice ou un animateur de devoir le mettre en mouvement image par image. Les avantages apportés par cette méthode conduisent le studio à créer un département consacré à la simulation pour *Monstres et Cie* (2001). C'est aussi à cette période que FizT est développé. Ce moteur, basé sur les recherches de David Baraff et Andrew Witkin⁵⁸⁸, est conçu pour imiter le mouvement des capillaires et des étoffes. Cette prise en considération croissante des vêtements portés par les personnages amène le studio à créer un poste spécialisé dans la modélisation et la simulation des costumes : les *tailoring and simulation artists*. Leur rôle est aussi de bien concevoir l'apparence des costumes afin de pouvoir corriger leurs simulations. Les références et la manipulation de tissus participent à aiguïser leur regard : ces collaboratrices et collaborateurs identifient les points de tension sur les vêtements, déterminent le tombé des étoffes et anticipent les endroits où les plis auraient tendance à se former⁵⁸⁹.

L'amélioration des textures est elle aussi croissante : les films d'animation en images de synthèse offrent des costumes de plus en plus détaillés et texturés (ill. 121). La conception des vêtements et leur modélisation empruntent de plus en plus à des modes de conception traditionnels. Au cours de la table ronde « Sapés et animés comme jamais » animée par Lucas Delattre à l'occasion du Festival international du film d'animation

⁵⁸⁶ « Disney achète Pixar pour 7,4 milliards de dollars », *Le Monde*, 25 janvier 2006, https://www.lemonde.fr/economie/article/2006/01/25/disney-achete-pixar-pour-7-4-milliards-de-dollars_734216_3234.html

⁵⁸⁷ Meredith Geaghan-Breiner et Ben Nigh, « Oscar-nominated *Onward* Featured Some of the Most Technically Complex Animation that Pixar Has Done. Here's How Pixar Revolutionized the Way Clothes are Animated », *Insider*, 23 avril 2021, <https://www.insider.com/how-pixar-revolutionized-way-clothes-are-animated-digital-cloth-technology-2020-3>

⁵⁸⁸ David Eberle, « Better Collisions and Faster Cloth for Pixar's *Coco* » dans *Proceedings of Computer Graphics International 2018*, Addison-Wesley, Boston, 2018, <https://graphics.pixar.com/library/Fitz2Coco/paper.pdf> ; David Baraff et Andrew Witkin, « Large Steps in Cloth Simulation » dans *Proceedings of Computer Graphics International 1998*, Addison-Wesley, Boston, 1998, p. 43-54.

⁵⁸⁹ Aimei Kutt, « Art-directed costumes at pixar design, tailoring, and simulation in production », communication lors du SIGGRAPH Asia 2018, Tokyo, 4 et 7 décembre 2018.

d'Annecy⁵⁹⁰ de 2021⁵⁹¹, Emron Grover, *cloth and simulation lead* chez Pixar, mentionne les avancées technologiques permettant de modeler et façonner les costumes virtuels en temps réel. Il souligne au passage que des réflexions en cours invitent à s'emparer de la réalité virtuelle et de la réalité augmentée dans la création numérique de vêtements pour recréer de manière plus aisée et naturelle des gestes de créations costumières.



Ill. 121 : L'amélioration du rendu des textures est nette entre *Les Indestructibles* (2004) et *Les Indestructibles 2* (2018) de Brad Bird

La course à l'imperfection

Jusqu'aux années 2000, l'animation en images de synthèse et l'animation en volume pouvaient se distinguer aisément l'une de l'autre du fait des qualités tactiles et physiques de l'animation image par image qui tranchaient avec le rendu plus uniforme de

⁵⁹⁰ Pour la suite de cette thèse, j'abrègerai le nom de ce festival par « Festival d'Annecy ».

⁵⁹¹ Table ronde « Sapés et animés comme jamais », animée par Lucas Delattre, Festival international du film d'animation d'Annecy 2021, lundi 14 juin 2021.

la 3D numérique. Toutefois, de plus en plus de professionnelles et professionnels du milieu de l'animation par ordinateur développent des stratégies pour insuffler davantage de chaleur et d'authenticité aux images virtuelles. Cela passe notamment par l'ajout d'imperfections dans la création des textures⁵⁹².

Ce souci de casser la perfection irréaliste des images de synthèse s'observe aussi du côté de la photographie. Dans un film en 3D, des caméras virtuelles enregistrent les scènes. Leurs objectifs sont inspirés des modèles préexistants dans la photographie et dans le cinéma en prises de vues réelles. La copie de leurs caractéristiques, comme l'ouverture du diaphragme ou la distance focale, ne suffit pas à elle seule pour obtenir une imitation convaincante. En effet, les lentilles réelles, imparfaites par nature, provoquent des aberrations optiques. Pixar, encore lui, a pris cela en compte pour faire se rapprocher davantage la 3D de synthèse du réel. Des algorithmes capables de reproduire des distorsions connues ont été mis au point pour retrouver ces défauts⁵⁹³. Le réalisme de la photographie, bien qu'éloignée des progrès concernant le costume numérique en tant que tel, participe avec lui à l'obtention d'un photoréalisme confondant où les éléments créés paraissent de plus en plus tangibles. De plus, ces progrès renforcent les effets des uns et des autres : la rugosité d'une étoffe impressionne d'autant plus par sa texture que la caméra virtuelle qui la filme imite un objectif jusqu'à ses flous ou déformations.

Bien entendu, Pixar bénéficie d'un statut de géant dans l'animation en images de synthèse et dispose, grâce à son affiliation à Disney, de moyens largement supérieurs à d'autres structures qui ne peuvent se permettre le même niveau d'exigence en termes de rendu des textiles. Toujours est-il que leur exemple est symptomatique des avancées du secteur et que la popularité de leurs productions influence le milieu de l'animation et modèle les attentes du public. Du fait de telles œuvres, on peut émettre comme hypothèse que les spectatrices et spectateurs s'habituent à des images de synthèse extrêmement détaillées et qu'il leur faut donc s'attarder davantage pour distinguer la 3D du volume animé dans la production actuelle. Certaines œuvres jouent même sur ce doute. Dans la minisérie Netflix *Oni : légendes du tonnerre* (2022) de Daisuke Tsutsumi produite par le studio Tonko House, la 3D de synthèse imite la dimension tactile et fait main du volume animé, jouant avec l'aspect fibreux, cartonné ou duveteux des surfaces (ill. 122). Il est finalement peu surprenant d'apprendre que cette série fut au départ prévue en image par

⁵⁹² Aimei Kutt, *op. cit.*

⁵⁹³ Elisa Carfantan et Tatian Monassa, « Le studio Pixar et la photographie de film informatique » dans le colloque « Penser la photographie du film », Université Rennes 2, 18 et 19 novembre 2021.

image. Pour garder une trace de cette volonté initiale, l'équipe de la série a opté pour une animation à 12 images par seconde qui lui donne une allure saccadée et rappelle ainsi certains films et séries avec des marionnettes⁵⁹⁴. On pourrait également citer le long métrage *La Famille Willoughby* (2020) de Kris Pearn où la chevelure des personnages semble fabriquée à partir de fils de laine (ill. 123).



Ill. 122 : Les personnages d'*Oni : légendes du tonnerre* cultivent une ressemblance avec les marionnettes d'animation en volume



Ill. 123 : Les chevelures des adelpes de *La Famille Willoughby* semblent composée de fils de laine

⁵⁹⁴ Propos de Sara K. Sampson, « How Did *Oni: Thunder God's Tale* Develop Its Animation Style? Netflix », 28 octobre 2022, <https://www.youtube.com/watch?v=i0G0Nfd5TY4>

Des navigations d'une technique à l'autre

Cette confusion est d'autant plus probable pour les structures qui s'aventurent hors du volume animé pour se frotter aux images de synthèse. Aardman s'essaie à la 3D avec le long métrage *Souris City* (2006) réalisé par David Bowers et Sam Fell (ill. 124). L'esthétique des personnages, avec leurs yeux rapprochés et leurs bouches pleines de dents arrondies, adopte le style graphique de Nick Park, évoquant au public *Wallace et Gromit* ainsi que *Chicken Run*. Un œil un tant soit peu aguerri perçoit l'utilisation d'une autre technique.



Ill. 124 : Quelques personnages de *Souris City*

Ce repérage me semble moins franc pour les explorations vidéoludiques du studio. En 2021, le jeu vidéo en réalité augmentée *Wallace & Gromit : The Big Fix Up* sort sur mobile⁵⁹⁵. Pour des raisons pratiques, les images de synthèse ont été préférées à l'image par image. La texture des personnages de Wallace et Gromit imite celle des figurines de plasticine : son rendu est mat et son modelé discontinu (ill. 125). Aardman ne s'arrête pas à cette expérience et travaille à la création d'un jeu en réalité virtuelle, *Wallace & Gromit : The Grand Getaway*, annoncé sur Meta Quest 2⁵⁹⁶. J'ai profité de précisions sur

⁵⁹⁵ Site officiel du jeu, <https://www.thebigfixup.co.uk> ; « Wallace & Gromit Join the AR World with *The Big Fix Up* », *Animation World Network*, 26 mai 2020, <https://www.awn.com/news/wallace-gromit-join-ar-world-big-fix>

⁵⁹⁶ Billet d'information sur le projet VR Wallace et Gromit, 28 avril 2022, <https://www.aardman.com/latest-news/2022/april/wallace-and-gromit-vr-grand-getaway>

ce projet grâce à une rencontre consacrée à cette expérience VR dans le cadre du festival d'Annecy de 2022. Finbar Hawkins, directeur de création chez Aardman, a en effet expliqué que le recours à la 3D découlait d'un manque de ressources suffisantes pour adapter le volume animé à un jeu interactif⁵⁹⁷. Il souligne en parallèle la volonté de conserver le style propre au personnage. Pour ce faire, des sculptures en pâte à modeler ont été modelées avant d'être scannées puis transformées en marionnettes numériques. Ce procédé permet de garder une trace du travail manuel pour lequel est reconnu le studio et de préserver une correspondance esthétique. L'existence première des personnages sur forme de marionnettes et l'utilisation d'une identité visuelle déjà explorée par le studio dans de nombreuses de leurs œuvres permettent de gommer la frontière visible entre les deux techniques.



III. 125 : Les marionnettes en 3D numérique de Gromit et Wallace dans le jeu vidéo *Wallace & Gromit : The Big Fix Up*

3. La crainte d'un remplacement à nuancer

Le fait que le numérique s'imisce de plus en plus dans les productions en volume animé et qu'il tend à imiter de mieux en mieux le réel pourrait être source d'inquiétudes. La rencontre de plusieurs professionnelles et professionnels français du volume animé

⁵⁹⁷ « Wallace & Gromit VR Experience », animé par Marie-Pauline Mollaret, Festival international du film d'animation d'Annecy, 15 juin 2022.

comme Jean-François Bigot, codirecteur de JPL Films, et Jean-François Le Corre, producteur à Vivement Lundi !, lors de la table ronde « Économie du *stop motion* : un modèle qui s’invente, une concertation à nourrir et une histoire à écrire » dans le cadre de l’édition 2023 du Festival national du film d’animation de Rennes fut l’occasion de rappeler le coût de cette technique⁵⁹⁸. En moyenne, un film de marionnettes est plus onéreux qu’un long métrage en 2D ou 3D. La construction concrète des décors, des marionnettes, de leurs accessoires et de leurs costumes nécessite beaucoup d’espace. À cela s’ajoute le besoin de posséder ou de louer plusieurs plateaux pour rendre possible le tournage de différentes scènes en simultané. Pour les films en 3D de synthèse, les plus grosses dépenses concernent les ordinateurs et les logiciels. Les films de marionnettes, eux, supposent l’achat d’outils divers, dans certains cas de machines sophistiquées, ainsi que des matériaux de base en tout genre plus ou moins onéreux. À titre indicatif, Andy Gent estime à entre 50 000 et 60 000 livres sterling le coût de fabrication du prototype de marionnette pour un personnage principal dans *Frankenweenie*⁵⁹⁹, estimation qui englobe certainement la main-d’œuvre. En outre, peu d’objets créés pour un film sont réutilisés pour d’autres projets par la suite, les économies d’échelle s’avèrent ainsi presque inenvisageables pour le volume animé. Ces caractéristiques suggèrent qu’il est plus facile de financer un projet en 3D qu’en animation en volume.

Au gré de mes recherches et de ma documentation, j’ai constaté que l’idée d’un conflit entre ces deux techniques est régulièrement évoquée. Comme je l’ai exposé en introduction, cette concurrence peut jaillir de manière plutôt intuitive : le volume animé comme les images de synthèse propose d’explorer des univers et des intrigues dans un espace qui renvoie au nôtre par sa tridimensionnalité. Dans les faits, on observe bien le remplacement progressif des effets visuels traditionnels par des images conçues sur ordinateur, à tel point que ces derniers sont devenus une norme. Le choix de Steven Spielberg, en 1993 dans *Jurassic Park*, de ne finalement pas recourir à l’animation en volume afin de compléter les scènes avec les animatroniques, mais de leur préférer les images de synthèse, compte parmi les signes annonciateurs d’un changement de paradigme du côté des effets visuels⁶⁰⁰. Le cas est d’autant plus frappant que les

⁵⁹⁸ « Économie du stop motion : un modèle qui s’invente, une concertation à nourrir et une histoire à écrire », animé par Patrick Eveno, Festival national du film d’animation de Rennes 2023, 3 avril 2023.

⁵⁹⁹ « Filmclub Live : Andy Gent & the Art of *Frankenweenie* », 22 octobre 2012, <https://www.youtube.com/watch?v=e5xLDUzU0as>

⁶⁰⁰ Gilles Penso, « Quand les monstres prennent vie », dans Hamus-Vallée Réjane (dir.), *Effets spéciaux : crevez l’écran !*, La Martinière, Paris, 2017, p. 58.

dinosaures et autres colosses ont pendant longtemps été représentés grâce à l'animation en volume. Les créatures antédiluviennes de Willis O'Brien et les monstres mythologiques de Ray Harryhausen appartiennent désormais doublement au passé. L'animateur Jason Stalman distingue le rapport des États-Unis et celui du Royaume-Uni vis-à-vis de l'animation en volume. Selon lui, il existe une tradition britannique favorable à cette technique d'animation, alors que les États-Uniens et États-Uniennes se seraient plutôt familiarisés avec l'image par image en tant qu'effet visuel intégré dans les films en prises de vues réelles⁶⁰¹. Cela pourrait expliquer des disparités et une anxiété plus grande des professionnelles et professionnels du volume face à l'arrivée du numérique au cinéma. La création de structures phares consacrées au volume animé dans les années 1970, comme Aardman et Cosgrove Hall Productions, atteste la bonne implantation de la technique sur le territoire britannique. On pourrait nuancer les propos de Stalman en signalant le studio de Will Vinton, figure de proue de la *claymation* aux États-Unis, créé en 1975. Pour autant, une scission semble marquer le volume animé outre-Atlantique : le travail de la glaise serait plutôt du côté de la télévision et du cinéma, tandis que les marionnettes et figurines articulées en mousse de latex seraient davantage utilisées pour les effets visuels. Aussi, les noms les plus célèbres associés aux effets visuels obtenus par l'animation en volume sont états-uniens : Willis O'Brien, Ray Harryhausen, Phil Tippett et Tom Saint Amand, entre autres. En parallèle, étant donné la spécialisation de Cosgrove Hall Films dans le domaine des marionnettes, le Royaume-Uni connaît une plus grande porosité à ce niveau-là.

Le fait que les images de synthèse, comme l'animation en volume, permettent de créer des espaces en profondeur occasionne d'ailleurs un glissement sémantique : jusqu'à l'avènement du numérique, l'animation en 3D renvoie à l'animation en volume, ce n'est que dans un second temps qu'elle englobe les images de synthèse pour plus tard ne désigner qu'exclusivement le numérique dans le langage courant. En 2005, au festival d'Annecy, Peter Lord, d'humeur taquine, exprima au public sa surprise quant à l'évolution du terme : « Mais qu'est-ce qu'ils ont donc ces infographistes à nous voler l'appellation d'animation en 3D⁶⁰² ? »

Les images de synthèse bénéficient d'une aura de modernité en phase avec les évolutions technologiques, ce qui pourrait faire passer l'animation en volume pour une technique désuète auprès d'une part du public. En préface de l'ouvrage de Ken A. Priebe

⁶⁰¹ Lauren Wilford et Ryan Stevenson, *op. cit.*, p. 177.

⁶⁰² Andrew Osmond, « Intermission: Clay Makes a Comeback », *Empire*, n° 197, novembre 2005, p. 40.

sur l'animation en volume, le réalisateur et animateur Mike Johnson souligne avec ironie l'étrangeté apparente de créer des films avec des marionnettes plutôt que de recourir aux images de synthèse :

Qui voudrait s'infliger un tel stress ? Pourquoi, chère lectrice, cher lecteur, en ces temps modernes, une animatrice ou un animateur choisirait-elle ou il de faire l'impasse sur ces prouesses technologiques au profit de ce médium démodé et archaïque qu'est le volume animé⁶⁰³ ?

Plus loin, Priebe enfonce le clou en affirmant que l'économie singulière de l'animation en volume fait que, selon lui, cette technique séduit davantage les artistes que les productrices et producteurs ou les investisseuses et investisseurs⁶⁰⁴. Cette affirmation tranchée met en lumière le désavantage avec lequel peut partir une production en volume animé, mais elle sous-estime l'implication de productrices et producteurs engagés dans ce secteur comme Angela Poschet ou Allison Abbate. Brian Van't Hul, responsable de la création des effets spéciaux pour *Coraline*, *L'Étrange Pouvoir de Norman* et *Les Boxtrolls*, signale, en écho à Johnson, que certaines personnes ne saisissent pas pourquoi les créatrices et créateurs ne passent pas à la synthèse alors que son utilisation semble plus aisée⁶⁰⁵.

Cette incompréhension culmine avec les œuvres les plus photoréalistes. Dans leur ouvrage sur le volume animé, Xavier Kawa-Topor et Philippe Moins avancent que l'avènement du numérique dans l'animation a poussé une part de la production à se rapprocher de la perfection des images de synthèse et à adopter une esthétique plus lisse⁶⁰⁶. Indubitablement, les productions Laika sont concernées par ce constat. Certes, l'esthétique soignée et contrôlée propre au studio, notamment sur ces dernières productions, impressionne par la grande maîtrise qu'elle suppose. Toutefois, son éloignement progressif d'un rendu plus facilement identifiable à de l'animation en volume peut faire débat. Julia Peguet, animatrice chez Aardman, considère que face à un film Laika, la plupart du public pense que les marionnettes et les décors sont obtenus en image de synthèse⁶⁰⁷. De telles discussions n'échappent pas aux collaboratrices et collaborateurs du studio. En parlant de *Wildwood*, prochain long métrage du studio orégonais dont la sortie est prévue pour 2025, l'animateur Jason Stalman anticipe déjà les

⁶⁰³ Ken A. Priebe, *The Art of Stop-Motion*, *op. cit.*, p. IV.

⁶⁰⁴ *Ibid.*, p. XV.

⁶⁰⁵ Jed Alger, *op. cit.*

⁶⁰⁶ Xavier Kawa-Topor et Philippe Moins, *op. cit.*, p. 337 et 340.

⁶⁰⁷ Valentin Berthomieu, « Une image à la fois », épisode 2, 19 septembre 2018, <https://soundcloud.com/user-532476224/une-image-a-la-fois-episode-2>

reproches qui pourront être formulés sur la ressemblance des images animées à de la 3D numérique⁶⁰⁸.

Stalman admet que cette recherche de perfection et de maîtrise peut déranger, mais selon lui c'est aussi ce qui permet de découvrir une nouvelle facette de l'animation en volume et pour Laika d'atteindre un mimétisme élevé encore jamais exploré auparavant. Il lui semble que derrière ces critiques se cache, en outre, une affaire de goût indépassable. Ces frictions peuvent aussi dissimuler une peur bien réelle : celle de perdre de vue ce qui fait l'essence et la singularité de cette technique traditionnelle. Dans les faits, l'esthétique véhiculée par l'animation en images de synthèse a bien eu des répercussions sur certains critères de l'animation en volume. Allison Abbate considère que la comparaison entre le volume animé et les prouesses des images de synthèse a amené certaines productions à vouloir concurrencer la fluidité et l'expressivité des visages⁶⁰⁹. L'élaboration de têtes mécanisées par Mackinnon & Saunders pour *Les Noces funèbres* et le développement toujours croissant de l'impression en 3D des visages pour les marionnettes chez Laika répondent à cette nouvelle exigence. En répondant aux mêmes défis du photoréalisme qu'une grande partie de la production en 3D, le volume animé nierait ce qui fait son intérêt même.

Ces réactions peuvent être vives, car pour certaines et certains les films de marionnettes constituent une forme de résistance aussi étrange qu'anachronique dans le paysage du cinéma d'animation. Au cours de la présentation des programmes animés financés par Netflix du festival d'Annecy 2022, Guillermo del Toro s'est amusé à qualifier l'animation en volume comme un art en perpétuelle voie d'extinction⁶¹⁰. Oser une telle déclaration alors que son *Pinocchio* (2022) et le film de Henry Selick, *Wendell et Wild* (2022), étaient mis en avant pendant l'événement a de quoi faire sourire, cela n'a sans doute pas échappé au réalisateur. On peut aussi s'étonner de la déclaration de Travis Knight, P-DG de Laika et réalisateur de *Kubo et l'armure magique*, quand il est interrogé sur le choix d'animer par remplacement le visage des marionnettes :

⁶⁰⁸ Entretien avec Jason Stalman cité.

⁶⁰⁹ Andrew Osmond, « What Unearthed ? », *Imagine*, n° 3, octobre 2005, p. 49.

⁶¹⁰ « Netflix Animation Showcase », Festival international du film d'animation d'Annecy, 15 juin 2022.

Quand nous avons commencé l'aventure Laika, il y a dix ans, l'animation en volume se mourait, elle était sous assistance respiratoire. Celles et ceux qui ont consacré leur vie à ce médium ont dû trouver un moyen de le revigorer, de le faire entrer dans une nouvelle ère ou de se résigner à d'autres techniques, comme l'image de synthèse⁶¹¹.

L'histoire particulière de Laika peut expliquer ces propos. Quand le studio appartenait à Will Vinton et qu'il portait encore le nom de celui-ci, la *claymation*, fer de lance de la structure, s'essouffla et le studio finit par rencontrer des problèmes financiers dans les années 1990. Cela l'amène à passer un accord avec Phil Knight, fondateur de Nike et père de Travis Knight, qui achète une partie de la compagnie en 1998 et la rachète entièrement en 2002⁶¹². Il se peut ainsi que Travis Knight parle plutôt en ces termes de l'animation en volume au sein du studio ou, à la rigueur, de la situation aux États-Unis. Car depuis 1990, la sortie de longs métrages d'animation en volume s'est faite de plus en plus régulière. Sur l'aire géographique étudiée, trois longs métrages ont vu le jour dans les années 1990, dix dans les années 2000, treize dans les années 2010. Difficile, donc, d'annoncer l'extinction d'une technique sur ce constat. Il s'agirait davantage d'un passage du monde des effets visuels et de la télévision à celui du cinéma, en tant que technique principale. Certaines professionnelles et professionnels tendent à présenter la dimension concrète de leur médium pour expliquer sa persistance dans le temps, à l'instar de Johnson. Le réalisateur affirme que cet aspect est crucial, car, selon lui, quelle que soit la familiarité du public, les spectatrices et spectateurs distinguent instinctivement les objets physiques des images virtuelles⁶¹³. Le bref exposé de l'hybridation croissante des techniques et des progrès du côté du numérique montre que cela reste à débattre. Néanmoins, la matérialité des éléments créés et le recours à des méthodes artisanales constituent des caractéristiques indéniables du médium qui servent d'argument autant pour les praticiennes et praticiens que pour les amatrices et amateurs de cette technique d'animation.

⁶¹¹ Propos de Travis Knight dans Joe Strike, « Travis and the Two Strings », *Animation World Network*, 24 août 2016, <https://www.awn.com/blog/travis-and-two-strings>

⁶¹² Xavier Kawa-Topor et Philippe Moins, *op. cit.*, p. 275 ; Dan Sarto, « Claymation Pioneer Will Vinton Dies at 70 », *Animation World Network*, 5 octobre 2018, <https://www.awn.com/news/claymation-pioneer-will-vinton-dies-70>

⁶¹³ Andrew Osmond, « What Unearthed ? », *op. cit.*, p. 49.

Chapitre 2 :

L'affirmation d'une résistance de l'artisanal

Que les œuvres concernées mélangent marionnettes articulées et images de synthèse ou ne s'aventurent guère dans les possibilités de la 3D numérique, l'utilisation du volume animé est célébrée comme la survie d'un art profondément manuel et artisanal. Ce qui aurait pu passer pour un signe d'obsolescence face aux innovations technologiques devient en réalité une force selon les praticiennes et praticiens qui convoquent à ce titre la fascination que chacune et chacun peut avoir pour toute création manuelle. Cette défense de l'artisanal ne se concentre ainsi pas seulement sur un rendu esthétique particulier, qui est de plus en plus imité par les algorithmes, mais encore le processus même de fabrication des éléments du film. Par elle, les professionnelles et professionnels peuvent revendiquer la technicité de leur art et mettre en valeur jusqu'à ses propres limites. Le costume d'animation trouve sa place dans cette apparente résistance de l'artisanal dans l'animation du fait de la nature profondément manuelle de sa conception et de ses spécificités liées à l'échelle miniature. La manière dont la fabrique du costume alimente l'image d'une technique d'animation ancrée dans les arts et les savoir-faire traditionnels mérite d'être discutée.

1. Une création ancrée dans les arts manuels

Si le discours d'une technique d'animation baignant dans l'artisanat est une stratégie de distinction, il convient d'emblée d'affirmer qu'il s'agit aussi d'une réalité. Deborah Cook explique qu'à l'époque de son arrivée chez Laika, beaucoup de ses collègues venaient de milieux différents, mentionnant notamment des céramistes et des

spécialistes de la joaillerie⁶¹⁴. Le parcours des praticiennes et praticiens du costume est exemplaire à cet égard. Les arts, plastiques et décoratifs, prennent une grande place dans la confection des costumes. Comme exposé dans la première partie de cette thèse, fabriquer un habit d'animation requiert un large éventail de compétences et un goût appuyé pour l'expérimentation. Aux États-Unis comme au Royaume-Uni, il n'existe pas dans les écoles de formation consacrée à cette création singulière, ce qui se comprend au regard de cette pratique hyperspécialisée et destinée à une part restreinte de la production animée. Les professionnelles et professionnels du costume impliqués sur le corpus étudié ne viennent pas nécessairement non plus de structures préparant aux métiers de l'animation. Derrière la pluralité des parcours des praticiennes et praticiens du costume ressortent une même curiosité pour le médium textile et des compétences acquises dans des disciplines manuelles. Annika Schindler a suivi une formation en *design* de mode avant de créer des vêtements puis des costumes de théâtre et de cinéma⁶¹⁵. Victoria Rose, qui travaille davantage du côté des accessoires vestimentaires, a enchaîné une école de mode et de couture, une formation universitaire en animation et un *bachelor* en beaux-arts et animation⁶¹⁶. Margaret Helen Meyer, cocréatrice des costumes de *Coraline*, a aussi obtenu un *bachelor* en beaux-arts de l'université du Kansas avant de travailler pour une boutique de costumes de théâtre et de se spécialiser dans le costume de cinéma⁶¹⁷. Maggie Haden est diplômée d'un master en beaux-arts, section textile⁶¹⁸. Les étoffes étaient déjà sa matière de création de prédilection. Son profil rappelle celui de Deborah Cook, ancienne étudiante à l'école d'art londonienne Central St Martins⁶¹⁹. Spécialisée en sculpture, elle utilisait des tissus pour mettre au point ses œuvres. Avant de rejoindre l'équipe de *L'Étrange Noël de monsieur Jack*, Elise Robertson étudiait la réalisation et le jeu à l'université Northwestern avec une mineure en beaux-arts⁶²⁰. Lauren Vogt, une de ses collègues au département des marionnettes pour ce film a suivi une formation en arts à l'université de Northern Illinois avec une majeure en sculpture et une mineure en histoire de l'art⁶²¹. En parallèle, elle développe ses compétences en maquillage et travaille comme gouacheuse pour des dessins animés⁶²². Amanda Thomas est détentrice d'un

⁶¹⁴ Eliza Brooke, *op. cit.*

⁶¹⁵ Entretien avec Annika Schindler cité.

⁶¹⁶ Entretien avec Victoria Rose cité.

⁶¹⁷ Lauren Boumaroun, *op. cit.*, p. 11.

⁶¹⁸ Entretien avec Maggie Haden cité.

⁶¹⁹ Propos de Deborah Cook dans Eden Dawn, *op. cit.*

⁶²⁰ Kat Miller Alioshin et Todd Lookinland, « Character Fabricator : Elise Robertson », *op. cit.*

⁶²¹ Profil LinkedIn de Lauren Vogt, <https://www.linkedin.com/in/lauren-vogt-16564216>

⁶²² Kat Miller Alioshin et Todd Lookinland, « Character Fabricator : Lauren Vogt », *op. cit.*

bachelor en illustration à l'université de Birmingham. Elle avoue volontiers que ses compétences en costume d'animation lui viennent d'une acquisition sur le tas, même si elle s'était déjà essayée à la fabrication de costumes miniatures avant sa professionnalisation dans le milieu⁶²³. En somme, les praticiennes et praticiens du costume d'animation en volume dans le corpus étudié ont été formés dans des écoles d'art au sens large.

Cette palette de compétences diverses s'accorde à une profession où les gestes, les matériaux et les pratiques varient et exigent de s'aventurer au-delà des frontières de la couture. Le caractère artisanal de la démarche frappe non plus seulement parce que, en soi, elle appelle à un savoir-faire artisanal, mais encore parce qu'elle emprunte à d'autres traditions qui sont par essence elles aussi manuelles. Le costume de marionnette devient un objet où se rencontrent et se mêlent différents arts plastiques. Peindre sur un vêtement avec un pinceau, tâche plutôt commune dans le domaine de l'animation en volume, s'avère inhabituel dans le cadre plus large de la prise de vues réelles : ce type de traitement singularise le processus créatif associé à la technique d'animation et ouvre la conception costumière à d'autres champs créatifs. Cette caractéristique se reflète aussi dans la manière dont les praticiennes et praticiens envisagent la fabrique du costume. Cook estime que sa formation artistique l'a aidée à mieux appréhender le costume d'animation en volume, parce que, selon elle, la marionnette et son costume peuvent être considérés comme des sculptures à mettre en mouvement⁶²⁴. Le travail des volumes et de la forme apparaît davantage ostensible dans le cas des personnages à la physionomie atypique et au style plus excentrique. L'apparence anguleuse et insectoïde de l'Autre Mère dans *Coraline* repose en partie sur son costume aux contours nets et à l'apparence rigide qui crève l'espace qui l'entoure comme des bris de verre (ill. 126). Il en va de même pour l'étrangeté de la fille étrange dans *Frankenweenie* : sa longue chevelure raide et sa robe à la jupe évasée en trompette donnent au personnage une silhouette graphique, quasi géométrique, qui met en évidence son manque de naturel (ill. 167). Ce point de vue a le mérite de rapprocher davantage les costumes en tissu de ceux en latex ou silicone. La polysémie du terme « moulage » apparaît heureuse dans cette perspective, puisqu'elle peut désigner à la fois le fait d'obtenir une pièce vestimentaire à partir d'un moule et l'acte de créer un vêtement en travaillant directement sur un mannequin.

⁶²³ Entretien avec Ian Mackinnon et Amanda Thomas cité ; profil LinkedIn d'Amanda Thomas, <https://www.linkedin.com/in/amanda-thomas-1b12a5146>

⁶²⁴ Eden Dawn, *op. cit.*



Ill. 126 : La dernière forme de l'Autre Mère dans *Coraline*



Ill. 127 : La fillette étrange et sa robe évasée dans *Frankenweenie*



Ill. 128 : Winnie et Œuf dans *Les Boxtrolls*

Du côté de la conception des chevelures, Jessica Lynn, collaboratrice de Laika, entretient un point de vue analogue à celui de Cook. Elle souligne qu'aucune de ses collègues au sein de l'équipe qu'elle a dirigée pour *Les Boxtrolls* n'a eu de véritable formation en coiffure, chose qui ne l'étonne guère puisqu'elle juge que leur travail relève davantage de la sculpture⁶²⁵. La rigidité apparente des perruques et l'utilisation de matériaux divers mêlés à de la colle et parfois à des fils métalliques invitent sans peine à souscrire à un tel constat (ill. 128).

2. La mise en valeur du geste artisanal

Le processus créatif, un atout du volume animé ?

Le caractère manuel et concret de l'animation en volume va de pair avec l'image d'un plaisir singulier éprouvé pour les collaboratrices et collaborateurs pendant leur travail. Pour beaucoup, la spécialisation dans le domaine du volume animé ne résulte pas d'un calcul rationnel visant à identifier la technique d'animation la plus rapide et efficace pour créer, mais plutôt d'un goût personnel pour une esthétique particulière et un processus créatif. À ce sujet, Brian Van't Hul souligne que pour lui, interroger l'emploi de l'animation en volume en prenant pour argument la facilité d'usage relative de la 3D numérique revient à exprimer son incompréhension face à un peintre qui préfère utiliser des techniques traditionnelles pour obtenir un portrait que de prendre une photographie⁶²⁶. L'immédiateté de la création et la possibilité d'obtenir un résultat palpable grâce à son travail nourrissent sans aucun doute l'attractivité du volume animé.

La question de la technique employée a ses limites selon Tim Burton, qui tend à être plus nuancé dans son jugement. Il considère que le succès apparent de l'animation en 3D numérique par rapport au volume animé découle plutôt de la réussite en salles d'un ensemble de films en images de synthèse et cite Pixar pour illustrer son propos⁶²⁷. Toutefois, cela ne tiendrait pas tant à la technique choisie qu'à la qualité du film en lui-même. La question du médium occulterait des aspects de la création cruciaux et partagés par tout film, quelle que soit la technique empruntée. La solidité des scénarios fait sans

⁶²⁵ Philip Brotherton, *op. cit.*, p. 154.

⁶²⁶ Jed Alger, *op. cit.*

⁶²⁷ Sean Jordan, *op. cit.*, p. 15.

nul doute partie de ces clés de voûte qui peuvent faire ou défaire un long métrage, qu'il soit créé sur ordinateur ou avec des marionnettes articulées.

Tristan Oliver considère malgré cela que le processus particulier du volume animé doit être considéré comme un atout face aux productions obtenues sur ordinateur. Selon lui, la fabrication d'un film en 3D numérique rencontre ses limites dans son caractère éminemment technique. En permettant un travail morcelé et plus autonome, la création d'un projet en 3D ne jouirait pas d'autant de dialogues et d'échanges que celle d'un long métrage d'animation en volume qui, en restant à échelle humaine, conserverait un caractère plus familial⁶²⁸. Selon cette logique, l'interdépendance élevée des différents départements, à laquelle l'équipe costumes ne fait pas exception, assurerait avec davantage de sûreté un résultat cohérent et harmonieux. Les différences d'organisation remarquées au sein du corpus appellent à la prudence. Il est fort probable que le monde de l'animation numérique connaisse des disparités semblables. Il ne paraît pas évident, de prime abord, que l'utilisation d'outils numériques favorise une plus grande séparation des étapes de la création et l'isolement des différentes créatrices et créateurs.

Les coulisses en vitrine

Cette dimension artisanale nourrit le matériel promotionnel qui accompagne la sortie en salle d'un film. Beaucoup de longs métrages font l'objet de produits ou de contenus audiovisuels dérivés qui proposent de retracer une partie du labeur nécessaire à la création des œuvres. Sur les vingt-quatre longs métrages étudiés, vingt sont accompagnés d'au moins une vidéo proposant un coup d'œil dans les coulisses de la création et quatorze font l'objet d'un livre détaillant plus ou moins en profondeur certains aspects de la fabrication de l'œuvre. Une telle fréquence dénote à la fois l'envie de promouvoir l'expertise déployée pour mener à bien les projets et, surtout, l'intérêt prêté au public pour les arcanes de la création. Les vidéos garnissent traditionnellement les suppléments DVD. Avec le développement d'Internet, elles sont de plus en plus nombreuses en ligne, séparées des œuvres sur lesquelles elles se penchent, ce qui les rend plus visibles et plus accessibles. Toutes les structures ne sont pas égales du point de vue de leurs stratégies marketing. Le studio Aardman, Mackinnon & Saunders et Arch Model Studio, en plus de leur actualité, partagent parfois des capsules vidéos et des photos de

⁶²⁸ « *Fantastic Mr. Fox* », *Imagine*, n° 26, septembre 2009, p. 25.

plateau ou d'atelier sur leurs blogs Instagram⁶²⁹. Cela reste sans commune mesure avec Laika qui investit de nombreux réseaux sociaux existants⁶³⁰ et diffuse avec régularité de courtes vidéos explicatives. Elles s'apparentent dans la plupart des cas à la présentation d'un aspect précis de la création, offrant un aperçu de la technicité de la création tout en conservant la forme d'une anecdote. Autre différence : Aardman et les deux ateliers cités font souvent coïncider la sortie d'un film avec la publication de ces capsules ou de photographies des coulisses, comme pour continuer le plaisir de visionnage ou attiser la curiosité d'un public potentiel. Pour Laika, une partie de ce contenu est diffusée *a posteriori*, parfois longtemps après la sortie initiale d'un film. Cette façon de procéder tend à faire glisser l'intérêt de ces vidéos vers d'autres horizons. Elles s'autonomisent en étant détachées de l'œuvre originelle. Prises individuellement, au milieu de vidéos semblables, elles permettent davantage de vanter l'expertise de la structure et plus globalement les possibilités du volume animé que de dévoiler la création d'un film en particulier.

L'animation des marionnettes reste le sujet favori du format vidéo et les ouvrages privilégient les *concept arts* et *character designs* parmi la masse de documents visuels partagée. Pour autant, le costume apparaît régulièrement mis en avant lui aussi. Cela semble d'autant plus significatif de la considération accordée à cette partie de la création que le savoir-faire derrière les costumes dans le cinéma dit en prise de vues réelles est le plus souvent gardé sous silence. À noter que les vêtements dans les films historiques ou se déroulant dans des univers imaginaires jouissent de davantage de crédit en raison du caractère beaucoup plus manifeste de leur conception. La visibilité relative du costume d'animation en volume vient, sans doute, du fait qu'il permet d'exposer le caractère manuel de la création. Exemple de certains traits de la technique animée, il offre l'occasion parfaite de jouer à la fois sur le plaisir sensoriel rattaché à la fabrication artisanale et d'exercer une certaine fascination du fait de la technicité qu'il appelle.

⁶²⁹ Blog Instagram d'Aardman (@aardmananimations), <https://www.instagram.com/aardmananimations> ; blog Instagram de Mackinnon & Saunders (@mackandsaund), <https://www.instagram.com/mackandsaund> ; blog Instagram d'Arch Model Studio (@archmodelstudio), <https://www.instagram.com/archmodelstudio>

⁶³⁰ Page des vidéos de making-of sur le site officiel de Laika, <https://www.laika.com/videos/behind-the-scenes> ; blog Instagram de Laika (@laikastudios), <https://www.instagram.com/laikastudios> ; chaîne YouTube de Laika, <https://www.youtube.com/c/LAIKASTudios> ; compte TikTok de Laika, <https://www.tiktok.com/@laikastudios> ; page Facebook de Laika, <https://www.facebook.com/laikastudios>

Le costume, pièce maîtresse d'un cinéma matériel

Insister sur le caractère artisanal du volume animé, c'est insister sur son corollaire : le fait que cette technique d'animation exige la présence d'objets concrets face à la caméra. Si un personnage se meut à l'écran, c'est qu'il peut être touché. Si cette donnée nous échappe en tant que spectatrice et spectateur d'un film de marionnettes, le making-of peut nous la rappeler avec insistance. Le caractère tactile des objets filmés fait prendre conscience de l'existence d'éléments concrets, manufacturés. Cet aspect peut se perdre parfois sur la peau lisse des personnages humanoïdes et dans les décors, certes fourmillant de détails, mais bien souvent dilués dans le flou de l'arrière-plan. La variation des étoffes et les textures plus ou moins drues ou soyeuses des capillaires, elles, interpellent davantage notre regard. Cette diversité est mise en valeur dans les vidéos et ouvrages promotionnels à travers les photographies de planches d'inspiration, les échantillonnages de tissus ou les paquets de mèches et fibres utiles à la création des perruques. Ce dernier aspect est particulièrement documenté pour *L'Étrange pouvoir de Norman*⁶³¹ : les capillaires d'origine animale ou synthétique côtoient des fibres végétales dans un camaïeu de teintes automnales sur les plans de travail (ill. 42). Quelques photographies ou têtes de marionnettes permettent de deviner à qui est destiné tel ou tel regroupement pileux. Ici le plaisir tactile se superpose aussi en grande partie à la satisfaction de découvrir les matières premières utilisées en parallèle du résultat.

Alors que le filmage habituel des personnages et de leurs accoutrements garde une distance respectable avec la marionnette et que le réglage de la caméra contribue à gommer l'échelle, les appareils de captation utilisés pour illustrer les livres et composer les vidéos de making-of présentent les objets créés comme des créations manuelles et soulignent parfois leur taille réduite. Prises dans le décor d'un plan de travail sous la lumière crue des ateliers, les marionnettes costumées apparaissent d'autant plus dans leur vérité nue qu'elles sont immobiles. Privés des mains qui leur donnent vie, les personnages peuvent être scrutés à loisir sans la distraction du mouvement. Les marionnettes sont ainsi arrachées à l'intrigue et à leur univers, redevenant ce qu'elles sont initialement : des objets désincarnés, produits composites d'un long processus de fabrication. Ce régime d'observation couplé à une présentation différente de ces divers éléments offre l'occasion de s'attarder plus aisément sur certains détails, dont le tissage des textiles, la granulosité

⁶³¹ « Behind the Scenes of *ParaNorman* : Hand-Making Characters. Laika Studios », 22 février 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=J4CrlpTO9VU> ; Jed Alger, *op. cit.*

des matières ou l'éparpillement des capillaires qui, combinés, forment les perruques et fourrures.

Les portraits pris des marionnettes ou des maquettes d'Ash et du rat dans le livre sur la création de *Fantastic Mr. Fox* apparaissent sur un fond blanc, baignés dans un éclairage uniforme et froid qui donne un aperçu quasi clinique des couleurs et des matières⁶³². Le détail du jersey sur le pull rayé du rongeur gangster et les différents maillages et tissages blancs qui se distinguent sur le costume du renardeau témoignent de leur présence au monde. Paradoxalement, la trivialité de leur présentation contribue à attester leur qualité matérielle et à se démarquer des créations numériques. Cela explique pourquoi la confusion a davantage lieu dans le cadre des grosses productions, plus soignées et plus en maîtrise des images montrées à l'écran que les films plus modestes où la mise en lumière moins sophistiquée et la fabrication plus rudimentaire donnent à cette présence face à la caméra une authenticité manifeste. Ce rappel de la réalité physique des marionnettes et de leurs costumes provoqué par les vidéos de making-of et les photographies des coulisses de la création semble d'ailleurs plus accidentel que calculé.



Ill. 129 : Photographie d'une marionnette d'Ash pour *Fantastic Mr. Fox*



Ill. 130 : Photographie d'une marionnette du rat pour *Fantastic Mr. Fox*

⁶³² *The Making of Fantastic Mr. Fox*, op. cit., p. 110 et 152.

Un degré de précision superlatif

En revanche, le discours des images quant à la technicité et la débauche de savoir-faire déployé pour confectionner les costumes emprunte des stratégies qui passeraient difficilement pour fortuites. De simples éléments d'analyse mettent au jour un éloge systématique de l'habileté manuelle des praticiennes et praticiens ainsi qu'une mise en valeur appuyée de la minutie de leur labour. D'un point de vue visuel, le costume est généralement montré en train d'être confectionné. C'est ainsi plus souvent le geste créatif que l'objet lui-même qui est documenté et présenté. Le cadre se pose volontiers sur un élément partiellement achevé et sur les mains expertes à l'œuvre. Du fait du décalage entre les dimensions d'un être humain et les proportions d'une marionnette, la tâche immortalisée s'apprécie toujours comme un travail de précision. Ce mot d'ordre s'impose à la vue d'une taille d'une barbiche pour *Cro Man*⁶³³ (ill. 131), le moulage d'un vêtement en papier en vue du patron pour *Anomalisa*⁶³⁴ (ill. 61) ou encore la broderie d'un scarabée sur le dos d'un kimono dans *Kubo et l'armure magique*⁶³⁵ (ill. 58). Il est vrai que certains points de vue adoptés donnent la possibilité d'observer la tâche avec plus de distance : englober le buste de la professionnelle ou du professionnel avec la marionnette entière à son côté témoigne de l'acte de fabrication sans insister sur sa minutie. C'est ainsi qu'apparaissent les collaboratrices et collaborateurs de *L'Étrange Noël de monsieur Jack* au sein du département des marionnettes dans l'ouvrage consacré à sa fabrication⁶³⁶ (ill. 132). Mais dans la majorité des cas où la création costumière est montrée, la caméra ou l'appareil photo s'approche de l'acte créatif pour n'inclure que les mains et la partie du costume ou de la chevelure concernée par le geste. Les gros plans s'accompagnent pour la plupart d'une distance de champ réduite et d'amorces qui concentrent le regard vers une zone spécifique dans le cadre et qui met en valeur le caractère miniature de la confection. Cette tendance est la plus marquée pour les productions Laika. Étant donné la proximité esthétique que les longs métrages du studio entretiennent avec les images de synthèse, le studio a sans doute beaucoup à gagner de cette mise en évidence de la part traditionnelle et manuelle derrière sa production.

En accentuant l'échelle de confection, ces objets promotionnels alimentent l'impression du haut degré de maîtrise requis pour mener à bien une œuvre en volume

⁶³³ « Les secrets de fabrication », supplément du DVD de *Cro Man*, Universal Pictures Vidéo, zone 2, 2018.

⁶³⁴ « Intimacy in Miniature », *op. cit.*

⁶³⁵ « Crafting an Epic », *op. cit.*

⁶³⁶ Frank Thompson, *op. cit.*, p. 138-139.

animé. À côté des gestes spécifiques à ce type de création, comme le moulage ou le tirage, la couture s'apparente à une pratique familière. Télescopée à une échelle miniature, l'idée de soin et de dextérité qui lui est usuellement associée se voit automatiquement renforcée pour apparaître comme un véritable défi. Après mon propre examen détaillé de toutes les subtilités et précautions derrière la moindre pièce vestimentaire, loin de moi l'intention de le nier. Toutefois, force est de constater que les making-of jouent de cette image. Cela explique peut-être d'ailleurs pourquoi la confection de costumes pour les longs métrages Aardman est moins documentée, une grande partie étant moulée à partir de latex et de silicone et non cousue ou tricotée. La vidéo qui revient sur la fabrique du pull étoilé portée par la jeune héroïne de *Coraline* est éloquent à ce propos. Pour rappel, cette pièce de tricot a été conçue à la main par l'artiste Althea Crome. Dans cette capsule, la caméra s'attarde sur ses doigts en train de manipuler de minuscules aiguilles et de passer chaque maille une à une à partir de quelques fils torsadés⁶³⁷ (ill. 133). Dans un autre plan, la petitesse de l'ouvrage en tricot est rappelée par un mètre ruban disposé en dessous du vêtement une fois confectionné (ill. 134).



Ill. 131 : Taille de moustache pour un des footballeurs de *Cro Man*

⁶³⁷ « Sweater and Gloves », *op. cit.*



III. 132 : Bonita DeCarlo applique de la peinture sur le déguisement de citrouille de Jack dans *L'Étrange Noël de monsieur Jack*



III. 133 : Althea Crome tricote un des pulls de Coraline avec de minuscules aiguilles



III. 134 : Mise en scène de la petitesse du pull de Coraline dans une vidéo promotionnelle

3. Les charmes de l'imperfection

Des failles heureuses

À côté de l'émerveillement intellectuel face à la technicité et au processus de fabrication requis pour de telles œuvres, la dimension tactile de l'animation en volume joue aussi sur le charme sensoriel de la présence concrète d'éléments face à la caméra. Cet atout est vanté par Tim Burton qui explique son attrait pour l'animation en volume :

L'animation image par image dégage quelque chose de magique, de mystérieux, de tactile. Je sais qu'on peut obtenir un résultat similaire, voire supérieur, avec des ordinateurs, mais sans cette qualité « fait main » qui lui donne sa résonance émotionnelle, enfin pour moi⁶³⁸.

La qualité fondamentale du médium ne vient donc pas tant, pour le réalisateur, de sa capacité à représenter avec réalisme le monde et à l'évoquer que de sa capacité à ménager un engagement particulier et intime du public grâce à sa matérialité même. Or la tangibilité, surtout à cette échelle, implique une part d'imprévisible. Ces aléas s'observent le plus souvent sur les surfaces molles, autrement dit les capillaires et les textiles. Même si certaines techniques et précautions apportent un plus grand contrôle de leur surface, la manipulation à l'œuvre pendant l'étape de l'animation peut froisser les tissus et altérer une mèche ou une simple touffe de poils. Les conséquences passent pour imperceptibles à l'œil nu, toutefois, photographie après photographie, ces déplacements minimes varient et composent des mouvements involontaires, comme fantomatiques, à la surface des matières une fois mises bout à bout. En anglais, ces tressautements fébriles et inopinés des fibres sont désignés par l'appellation « *boiling effect* », qui prend pour image la surface de l'eau troublée par des bulles d'air à son point d'ébullition, ou plus rarement « *crawling effect* », en référence aux grouillements d'une horde d'insectes, et « *chatter* ».

Ce qui apparaît comme un défaut aux yeux de certaines animatrices et animateurs scrupuleux, d'autres y voient la marque de fabrique de la technique d'animation choisie. L'introduction de l'ouvrage sur la création de *L'Île aux chiens*, confiée à Taylor Ramos et Thony Zhou, deux professionnels du cinéma extérieur au milieu du volume animé, revient sur cet aspect⁶³⁹. S'ils conviennent l'un et l'autre qu'il s'agit techniquement d'une

⁶³⁸ Mark Salisbury, *Tim Burton : entretiens avec Mark Salisbury*, Sonatine, Paris, 2009, p. 28.

⁶³⁹ Lauren Wilford et Ryan Stevenson, *op. cit.*, p. 13-14.

forme d'anomalie, ils soulignent que cet effet devient aussi un marqueur esthétique qui peut être apprécié par celles et ceux qui le devinent à l'écran. Interrogé sur son travail en tant que directeur de l'animation sur *Cro Man*, Will Becher déclare que Nick Park n'était pas gêné par la présence de ce phénomène, argumentant qu'il fallait l'accueillir comme un charme propre au médium⁶⁴⁰.

L'héritage comme preuve de l'authenticité

Dans un autre entretien à propos de *Cro Man*, Park relie les agitations aléatoires dans la chevelure de Doug et sur les tuniques en fourrure de ses camarades à l'esthétique de *King Kong* (1933) et des célèbres effets spéciaux de Ray Harryhausen⁶⁴¹. Ces références n'ont rien d'anecdotique : l'héritage des pionniers du volume animé est célébré dans le long métrage lui-même. Le film s'ouvre sur une scène crépusculaire où la Terre, faite de rocs arides et de volcans en éruption, sert de décor à un affrontement féroce entre deux dinosaures (ill. 135). Ce combat titanesque est un clin d'œil à *The Ghost of Slumber Mountain* (1918) de Willis O'Brien, à en juger par le choix d'un duel entre un tricératops et un tyrannosaure (ill. 136). Les collaboratrices et collaborateurs d'Aardman ne sont pas les seuls à citer les figures emblématiques du médium. Wes Anderson, Tim Burton, Travis Knight et Chris Butler ont déjà eux aussi déclaré leur amour pour les créations de Harryhausen ou O'Brien⁶⁴². Mike Johnson, lui, mentionne aussi Ladislas Starewitch, une figure célèbre du volume animée en Europe⁶⁴³. Anderson est de toute évidence aussi familier de cette figure. Dans une vidéo sur la création de *Fantastic Mr. Fox*, si le réalisateur mentionne plutôt ses souvenirs de *La Belle et la Bête* (1946) de Jean Cocteau, *Le Roman de Renard* (1937) de Starewitch fut de toute évidence une référence envisagée, si ce n'est une source d'inspiration déterminante. Le texte de Roald Dahl, *Fantastique Maître Renard*, pousse déjà sur le terreau fertile du *Roman de Renart*, un ensemble de textes médiévaux d'origine française. Le facétieux et sagace Mr. Fox de Dahl est un avatar plus doux et plus aimable de Renart, personnage qui, certes, dynamite toutes les conventions pour la joie du lectorat, remettant en question les rapports de classes, mais

⁶⁴⁰ Adam Savage, « Animating Stop-Motion Characters at Aardman Animations », 6 février 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=wGa-eBLH11Y>

⁶⁴¹ Adam Savage, « Adam Savage Meets Aardman Animations Director Nick Park ! », 1^{er} février 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=tIX15aiy4TM>

⁶⁴² Propos de Wes Anderson dans Matt Zoller Seitz, *op. cit.*, p. 187 ; propos de Tim Burton dans Marc Toullec, « Dark Time for Big Tim », *Mad Movies*, hors-série n° 15, mai 2010, p. 8 ; propos de Travis Knight dans Joe Strike, « Travis and the Two Strings », *op. cit.* ; propos de Chris Butler dans Emily Haynes, *op. cit.*, p. 51.

⁶⁴³ Andrew Osmond, « What Unearthed? », *Imagine*, n° 3, 1^{er} octobre 2005, p. 49.

aussi trompe, viole et dérobe sans scrupule ni morale. Le fait que Starewitch ait adapté cette matière littéraire en utilisant aussi le volume animé n'a pu être ignoré d'Anderson.



Ill. 135 : L'affrontement de deux dinosaures sert d'ouverture à *Cro Man*



Ill. 136 : Deux dinosaures s'affrontent
dans *The Ghost of Slumber Mountain* (1918) de Willis O'Brien

Ce respect pour les pionniers de l'animation en volume se reflète parfois jusque dans les œuvres filmiques des cinéastes du corpus : les jeunes pensionnaires de *Miss Peregrine et les enfants particuliers* de Burton doivent affronter une armée de squelettes qui fait écho aux effets spéciaux de Harryhausen dans *Jason et les argonautes* (1963) de Don Chaffey. Ces clins d'œil se retrouvent à divers niveaux dans le cinéma d'animation en volume et s'offrent comme des hommages au passé de la technique. *James et la pêche géante* convoque lui aussi les créatures décharnées de Harryhausen dans la scène du

bateau pirate où le protagoniste et ses camarades insectes doivent faire face à un équipage de squelettes belliqueux⁶⁴⁴. L'inscription sur un piano du prénom Ray dans *Les Noces funèbres* a d'autant plus de chance d'être une référence cachée à Harryhausen que ce dernier a visité le plateau de tournage du film et rencontré une partie de ses collaboratrices et collaborateurs⁶⁴⁵. *L'Étrange Noël de monsieur Jack* s'inscrit avec une ironie certaine dans la lignée des *Christmas specials* en volume animé, des programmes télévisés de durée intermédiaire comme le célèbre *Rudolph the Red-Nosed Reindeer* (1964). D'autres références visent moins directement les pionniers du volume animé et plutôt un cinéma de trucages et effets spéciaux traditionnels. Dans *L'Île aux chiens*, le costume du professeur Watanabe est inspiré du personnage scientifique du D^r Daisuke Serizawa dans *Godzilla* d'Ishirô Honda. Ce film n'emploie pas d'animation image par image pour faire vivre sa créature, malgré le goût d'Eiji Tsuburaya, responsable des effets spéciaux, pour cette technique⁶⁴⁶. Néanmoins, ses effets et trucages face caméra partagent cette même qualité matérielle et tactile.

En convoquant ce passé, dans le film lui-même ou lors de prises de parole, les créatrices et créateurs inscrivent leur art dans une filiation source de nostalgie et renforcent l'image d'une technique qui a perduré. Contrairement à des moyens de création plus récents, l'animation en volume jouit d'une longue histoire qu'elle peut réactiver, en complicité avec celles et ceux parmi le public qui chérissent la filmographie mentionnée. Sincères ou non, ces rapprochements raffermissent davantage le statut de la technique et son intérêt dans le paysage de l'animation.

Certaines de ces imperfections sont aussi relativement bien accueillies, car elles signent le travail manuel et apportent une distinction bienvenue avec les images de synthèse. Lors d'un entretien au sujet de *Monsieur Link*, le réalisateur Chris Butler souligne que les imperfections inhérentes à l'emploi du volume animé font écho aux aspérités du réel, lui-même garni d'erreurs, de hasards plus ou moins heureux et d'asymétries. Selon lui, le chaos irréductible dans la fabrication concrète d'objets et de costumes diffuse une beauté encore étrangère aux techniques numériques malgré leurs efforts pour y accéder⁶⁴⁷. Barry Purves, lui, va un cran plus loin en stipulant que ce sont

⁶⁴⁴ Information folder « *James and the Giant Peach* », *op. cit.*, p. 9-10.

⁶⁴⁵ Sean Jordan, *op. cit.*, p. 19.

⁶⁴⁶ Steve Ryfle, *Japan's Favorite Mon-Star: The Unauthorized Biography of the Big G*, ECW Press, Toronto, 1998, p. 21.

⁶⁴⁷ Charles Bright, « Chris Butler (Missing Link Director) : Stop-Motion Limitations Made Him a Better Filmmaker », *Gold Derby*, 30 octobre 2019, <https://www.goldderby.com/article/2019/chris-butler-missing-link-director-stop-motion-animation-video-interview>

les surprises et les imperfections au sein des décors et des costumes qui assoient la crédibilité d'une scène d'animation en volume pour les spectatrices et spectateurs⁶⁴⁸.

Ce constat fait écho à une considération de Xavier Kawa-Topor au sujet du médium et de l'engouement qu'il suscite à l'époque du numérique. Selon lui, les images de synthèse sont mises à mal par leur nature virtuelle. L'amélioration du numérique jusque dans ses imperfections s'accompagnerait d'une défiance croissante vis-à-vis de ses images⁶⁴⁹. Kawa-Topor prend notamment en exemple les logiciels de retouches numériques et le développement du *deepfake*, une technique de superposition de médias divers permise par l'usage d'intelligence artificielle. Ces références mettent en évidence une rupture de confiance dans les images qui se serait développée avec l'ère du numérique. Quand la correction d'images ne s'apparente plus à un développement numérique et altère le référent photographié, elle est souvent pointée du doigt. Dans la publicité, elles sont volontiers accusées de véhiculer des attentes irréalistes, voire mensongères, surtout en ce qui concerne les corps. En France, cette inquiétude s'est concrétisée en 2017 avec la parution d'un décret disposant que les photographies commerciales sur lesquelles les silhouettes des mannequins ont été affinées ou épaissies soient accompagnées de la mention « photographies retouchées⁶⁵⁰ ». On comprend aussi sans peine en quoi l'existence des *deepfakes* peut être source d'appréhension en raison de leurs possibles utilisations malveillantes, comme la création de fausses informations ou de vidéos pornographiques où les visages des acteurs et actrices sont remplacés par ceux d'autres personnes. Les spectatrices et spectateurs seraient ainsi, selon Kawa-Topor, de plus en plus tentés par un cinéma en quête non pas d'un réalisme feint, mais d'une forme d'authenticité qu'incarnerait l'animation en volume. Par contraste, l'apparente matérialité du volume animé suggère son indicialité, c'est-à-dire sa capacité à témoigner d'un réel existant ou ayant existé.

En dérapage contrôlé

Le volume animé s'offrirait comme une réponse possible à ces débats moraux et éthiques autour de la place du réel dans les images cinématographiques en tant que

⁶⁴⁸ Barry Purves, *Stop-motion Animation : Frame by Frame Film-making with Puppets and Models*, op. cit., p. 140.

⁶⁴⁹ Propos de Xavier Kawa-Topor dans Alicia Arpaia, « Un geste après l'autre : l'univers du stop motion », *Revus & Corrigés*, n° 15, été 2022, p. 30-31.

⁶⁵⁰ Décret n° 2017-738 du 4 mai 2017 relatif aux photographies à usage commercial de mannequins dont l'apparence corporelle a été modifiée, <https://www.legifrance.gouv.fr/jorf/id/JORFTEXT000034580217>

technique garantissant une part d'authenticité. Le fait que l'animation en volume puisse rassurer une part du public sur l'existence des éléments projetés à l'écran explique alors pourquoi l'hybridation avec des images de synthèse peut être vue d'un mauvais œil. Cette bâtardise permettrait certes d'obtenir certaines images, mais elle mettrait en défaut l'indicialité de la technique, brouillant les limites du concret et du virtuel. Cependant, il serait impropre de faire de l'authenticité une qualité inhérente de l'animation en volume. La concrétude des éléments filmés ne la garantit pas, comme la virtualité des images ne peut être confondue avec leur artificialité. Dans son article « “Sans retouche” », André Gunthert conteste l'objectivité accordée à la photographie analogique et nuance la crise de confiance envers les captations numériques du réel⁶⁵¹. Selon lui, la critique des nouveaux outils de traitement informatiques tend à faire oublier les pratiques de retouche antérieures. De la même manière, il convient de rappeler que l'animation en volume, même si elle a prise avec le réel, n'est pas sans illusion et artifice. Au contraire. Les aspérités matérielles dans les œuvres en volume animé font l'objet d'une renégociation ou *a minima* d'un contrôle dans la plupart des films étudiés.

Plutôt que de laisser l'imperfection jaillir sans crier gare et se laisser tout à fait surprendre par la nature indomptable des matières, nombreuses sont les équipes qui tentent d'appivoiser ces effets connus, voire de simuler des traces d'imperfection pour mieux se les approprier. Aardman en a fait sa marque de fabrique, au sens figuré comme au sens propre. Les premières productions du studio reposaient sur l'usage de la plasticine, matière molle et malléable à l'envi. Il était alors commun que les doigts des animatrices et des animateurs laissent des empreintes visibles sur la pâte à modeler au gré des manipulations. Par la suite, avec le passage à des marionnettes en silicone et en latex, plus pratiques dans le cadre d'un tournage de long métrage, il aurait été cohérent que de telles traces disparaissent. Pour autant, l'équipe de *Chicken Run* a décidé que des empreintes de doigts seraient laissées délibérément sur les moules des marionnettes pour garder une trace de l'utilisation de l'Aard-mix originelle⁶⁵². Ce choix perdure dans la création de *Wallace et Gromit : le mystère du lapin-garou* pour laquelle une partie des marionnettes a été réalisée en mousse de latex selon Jan Sanger, qui était responsable du *design* des marionnettes⁶⁵³. Pour préserver l'unité visuelle du film et conserver une

⁶⁵¹ André Gunthert, « “Sans retouche” », *Études photographiques*, n° 22, septembre 2008, <http://journals.openedition.org/etudesphotographiques/1004>

⁶⁵² Propos de Peter Lord dans Cam Winstanley, « A Few Good Hen », *Total Film*, n° 42, juillet 2000, p. 65.

⁶⁵³ Andy Lane et Paul Simpson, *The Art of Wallace & Gromit : The Curse of the Were-Rabbit*, Titan, Londres, 2005, p. 36.

esthétique fait-main, les praticiennes et praticiens ont fait en sorte que les éléments en mousse de latex imitent l'aspect de la plasticine (ill. 137). Dans *L'Île aux chiens*, c'est le *boiling effect* qui a dû être contrôlé avec soin. De façon prévisible, celui-ci s'est invité sur les plateaux quand est venu le moment de mettre en mouvement les marionnettes des canidés. Si l'agitation des poils pouvait se justifier par la présence du vent ou l'invasion de puces et autres parasites, il arrivait aussi que les figurines ne nécessitent pas d'être manipulées pour certains passages ou images. Afin d'éviter des ruptures visuelles trop brutales et d'homogénéiser ces mouvements, l'équipe responsable de l'animation s'est appliquée à ébouriffer légèrement les fourrures même dans leurs moments d'immobilité⁶⁵⁴.



Ill. 137 : Difficile de distinguer les éléments en plasticine de ceux en mousse de latex dans *Wallace et Gromit : le mystère du lapin-garou*

En outre, mieux vaut nuancer la volonté affirmée de préserver l'imperfection au sein des longs métrages. Sa sincérité n'empêche pas la réalité de la création qui tend plutôt vers un compromis de ce point de vue. La part de hasard est savamment dosée et les équipes veillent à ce qu'elle ne colore pas plus que nécessaire l'esthétique globale de l'œuvre. Si Park assume les hasards du volume animé, Kate Anderson m'a confié que les animatrices et animateurs se méfiaient du *boiling effect*, considérant qu'en étant

⁶⁵⁴ Lauren Wilford et Ryan Stevenson, *op. cit.*, p. 177.

omniprésent, il risquait de distraire le public et de le gêner dans son expérience du film⁶⁵⁵. Cette crainte a infléchi la création des costumes et des perruques. Les mouvements qui troublent la surface des fourrures restent certes visibles, mais une pulvérisation à la résine polyuréthane garde les poils en place et évite une agitation trop marquée.

⁶⁵⁵ Entretien avec Kate Anderson cité.

Chapitre 3 :

L'adaptation technologique du volume animé et l'évolution de la création costumière

La valorisation du fait-main émaille les discours des créatrices et créateurs du volume animé quand il est question de rappeler l'intérêt de la technique. Cela explique pourquoi ce médium subsiste dans l'imaginaire populaire comme une anomalie heureuse, la persistance d'un temps révolu où le trucage face caméra était roi. Sous cet angle, l'antagonisme avec le numérique et les images créées sur ordinateur s'en voit renforcé. Pourtant, il semble que si l'animation en volume a perduré, c'est aussi parce qu'elle a évolué et a été adaptée à son contexte technologique et culturel. Le numérique n'a pas détruit l'animation en volume, il lui a donné d'autres outils de création. Cet éventail de nouvelles possibilités affecte l'approche de la création et, par conséquent, la fabrique du costume.

1. Loin du conservatisme animé

En réalité, les différentes structures, fières de l'héritage cinématographique qu'elles portent, ne s'obstinent pas pour autant dans ces méthodes traditionnelles sans ajustement ou évolution. Laika joue beaucoup sur l'idée d'une réconciliation entre l'artisanat et l'innovation technique. Cela est manifeste dans le préambule écrit par Travis Knight pour l'ouvrage sur la création des *Boxtrolls* :

[N]ous sommes des luddites qui auraient adopté le métier à tisser en fin de compte. En alliant l'artisanat d'antan et la technologie de pointe, les artistes de Laika puisent à la fois dans les arts de la scène et les laboratoires techniques. Nos personnages ainsi que nos univers sont nés du crayon et du papier, sculptés à la main, conçus sur ordinateur et fabriqués par des machines⁶⁵⁶.

Avec les luddistes, Knight fait référence à un épisode de l'histoire industrielle britannique où des ouvrières et ouvriers textiles, se sentant aliénés par la place croissante des machines dans leur secteur d'activité, décidèrent de briser les machines et les instruments techniques utilisés dans le cadre de leur travail. Ce mouvement contestataire tire son nom de Ned Ludd, un travailleur qui aurait, de rage, détruit son métier à tisser mécanique. L'affirmation de Knight, par sa nature paradoxale, annonce avec provocation la capacité du studio à résoudre le conflit impossible entre tradition et sophistication technique, artisanat et industrie, travail manuel et production automatisée. La solution énoncée réside dans le recours à des méthodes anciennes actualisées par le numérique et l'emploi de technologies récentes. Cette posture, qui exagère la nature traditionnelle du volume animé et propose de la renouveler grâce à des techniques récentes, n'est pas nouvelle pour Knight. Il l'a déjà endossée dans une préface pour l'ouvrage sur *L'Étrange Pouvoir de Norman*, avec pour titre humoristique évocateur « Confessions d'un homme des cavernes⁶⁵⁷ ». De nouveau, il est question de mettre en valeur la spécificité du studio qui réussirait la gageure de réconcilier les contraires pour ne préserver que le meilleur du volume animé d'une part et de la technologie de pointe de l'autre, soit respectivement le charme chaleureux et un haut degré de précision.

Si toute cette rhétorique pousse à regarder Laika comme une stricte exception, la plupart des structures et des personnalités du volume animé accueillent d'un bon œil les facilités offertes par de nouveaux outils, même si les studios et les cinéastes se disent attachés à l'héritage de l'animation en volume et des effets mécaniques. Wes Anderson ne tait pas son goût pour les trucages traditionnels et l'impression d'une pratique manuelle qu'ils véhiculent⁶⁵⁸. Ainsi, dans *Fantastic Mr. Fox* comme dans *L'Île aux chiens*, des nuages ouateux sont utilisés pour mettre en image des explosions ou des rixes confuses, et non des images de synthèse. Pour autant, cela ne le rend pas rétif à la technologie de manière générale : Maggie Haden affirme que le réalisateur fut ravi d'apprendre que de

⁶⁵⁶ Philip Brotherton, *op. cit.*, p. 6.

⁶⁵⁷ Jed Alger, *op. cit.*

⁶⁵⁸ Propos de Wes Anderson dans Matt Zoller Seitz, *op. cit.*, p. 244.

nouvelles machines donnaient davantage de liberté pour la création des motifs et des imprimés⁶⁵⁹. L'émergence de nouveaux processus de fabrication n'implique pas la disparition automatique d'une approche artisanale et de la part du travail manuel. Dans un entretien, Mike Johnson nie justement cette opposition de façade entre la technique du volume animé et le numérique⁶⁶⁰. Selon lui, l'apport de ces nouvelles technologies a permis d'avoir un meilleur contrôle de la création. Dans les faits, la plupart des créatrices et créateurs intègrent ces nouvelles options dans leur processus de fabrication. Cela conduit bien sûr à développer des expertises différentes et à répartir le travail autrement au sein des départements de la création. La confection des costumes ne fait pas exception.

2. L'apport du numérique dans la conception de costumes

Les effets de la révolution numérique ne se font pas tout de suite sentir dans les départements des costumes et des marionnettes. Les productions des années 1990 et une grande partie de celles des années 2000 restent marquées par l'utilisation de méthodes traditionnelles. Les imprimés originaux créés pour convenir à l'échelle des figurines sont obtenus à l'aide de la sérigraphie aussi bien sur *L'Étrange Noël de monsieur Jack*⁶⁶¹ que sur *Coraline*⁶⁶². C'est plus tard, dans les années 2010, que des machines et des méthodes développées grâce aux avancées numériques s'immiscent dans les ateliers. La plus manifeste, déjà mentionnée dans cette thèse, est l'imprimante à tissu. Cette nouvelle option offre un plus grand contrôle de reproduction des imprimés à diverses échelles. Son emploi est préparé par la possibilité de concevoir des motifs sur ordinateur par le biais de logiciels dont on remarque déjà des traces pour *Frankenweenie*. Après la création de motifs à la main, le chef costumier Nigel Cornford se fait épauler par Neil Sutcliffe pour les retravailler sur Photoshop et ainsi faciliter les essais des motifs sur les vêtements des personnages⁶⁶³. Entre autres, cela a permis de décomposer les décorations fleuries sur la robe de la mère de Victor en plusieurs couches pour en améliorer le rendu. À côté de ce travail sur ordinateur, les tissus ont été sérigraphiés par Cathy Rounthwaite et Michelle

⁶⁵⁹ Entretien avec Maggie Haden cité.

⁶⁶⁰ Propos de Mike Johnson dans Andrew Osmond, « What Unearthed? », *Imagine*, n° 3, 1^{er} octobre 2005, p. 51.

⁶⁶¹ Kat Miller Alioshin et Todd Lookinland, « Character Fabricator Supervisor : Bonita DeCarlo », *op. cit.* ; Kat Miller Alioshin et Todd Lookinland, « Character Fabricator : Lauren Vogt », *op. cit.*

⁶⁶² Stephen Jones, *op. cit.*, p. 84.

⁶⁶³ Entretien avec Ian Mackinnon et Amanda Thomas cité.

Pouncey. L'emploi de l'imprimante à tissu arrive ensuite. Chez Laika, elle date au plus tard de la création de *Kubo et l'armure magique* : une vidéo de making-of du film en montre une en gros plan⁶⁶⁴. Haden souligne de son côté l'apport bienvenu de cette innovation dans la conception des costumes de *L'Île aux chiens*⁶⁶⁵.

Un autre type d'imprimante se fait une place dans la création des films de marionnettes. Mackinnon & Saunders dispose d'une imprimante 3D qui trouve son utilité non seulement pour les armaturistes, mais encore pour l'équipe costumes. Les éléments les plus menus des tenues, demandant du temps pour être réalisés à la main, comme les boutons, les boucles de ceinture, les harnais et même certains accessoires vestimentaires, sont fabriqués grâce à cette machine⁶⁶⁶. Elle assure ainsi un gain de temps important pour la reproduction en grande quantité de pièces identiques. D'après Mackinnon, l'atelier s'est penché sur les possibilités offertes par cet outil pendant la création des *Noces funèbres*. Par la suite, son utilisation fut croissante. Le casque du pilote d'hélicoptère dans *Fantastic Mr. Fox* fut obtenu de cette façon (ill. 138). Laika possède lui aussi une imprimante 3D dès la création de *Coraline*⁶⁶⁷. Beaucoup de contenu promotionnel du studio documente son utilisation concernant l'animation par substitution des visages des marionnettes. Pour obtenir les différents masques d'expression des personnages, une équipe crée d'abord les visages sur le logiciel Maya avant de les animer et de sélectionner plusieurs poses. Celles-ci sont téléchargées sur l'imprimante pour le tirage⁶⁶⁸. Pour *Coraline*, les masques étaient peints un par un, cependant pour *L'Étrange Pouvoir de Norman* et les longs métrages Laika suivants, ce système a été amélioré de façon que la couleur puisse être imprimée directement elle aussi⁶⁶⁹. Ces avancées valent à Laika un Oscar scientifique et d'ingénierie en 2016⁶⁷⁰. Dans les ouvrages et vidéos de making-of des films produits par le studio, l'impression 3D est uniquement mentionnée pour l'animation et les effets spéciaux. Néanmoins, au vu de son investissement dans cette technologie, je suppose qu'elle est aussi utilisée pour certaines pièces des tenues, comme chez Mackinnon & Saunders. Le recours à cette technique n'est pas noté pour les

⁶⁶⁴ « Crafting an Epic », *op. cit.*

⁶⁶⁵ Entretien avec Maggie Haden cité.

⁶⁶⁶ Entretien avec Ian Mackinnon cité.

⁶⁶⁷ « Coraline : Rapid Prototyping », <https://www.laika.com/videos/behind-the-scenes>

⁶⁶⁸ Dan Sarto, « On the Set of Laika's *The Boxtrolls* », *Animation World Network*, 10 juillet 2014, <https://www.awn.com/animationworld/on-set-laikas-boxtrolls> ; Étude proposée la marque d'imprimantes Stratasyss sur la base de sa collaboration avec Laika, 17 mars 2019, <https://www.stratasyss.com/en/resources/case-studies/Laika>

⁶⁶⁹ Philip Brotherton, *op. cit.*, p. 100.

⁶⁷⁰ Palmarès des Oscars scientifiques et techniques de 2016, <https://www.oscars.org/news/11-scientific-and-technical-achievements-be-honored-academy-awardsr>

costumes dans les films Aardman. En revanche, l'impression 3D a été employée pour obtenir les diverses expressions faciales dans *Les Pirates ! Bons à rien, mauvais en tout*⁶⁷¹. Peter Lord déclare dans un entretien que cet outil a également trouvé son utilité dans la création de la suite de *Chicken Run : la menace nuggets*, dont l'arrivée sur la plateforme Netflix est prévue pour décembre 2023⁶⁷². Toutefois, Lord précise que son usage diffère de celui de Laika. Dans tous les cas, cela montre la généralisation d'une telle technologie dans la création des films en volume animé britanniques et états-uniens.



Ill. 138 : Le pilote dans *Fantastic Mr. Fox*

Parmi les studios et ateliers, Laika est la structure qui se repose le plus volontiers sur les avantages du numérique. Un article écrit par Eden Dawn informe de la création de dentelles à l'aide d'un programme⁶⁷³ et une offre d'emploi de spécialiste de costume diffusée en 2021 atteste l'utilisation de machines à broder Bernina⁶⁷⁴. Les modèles actuels sur le site d'achat en ligne de Bernina proposent tous de pouvoir charger ses propres motifs à partir d'une clé USB⁶⁷⁵, une fonctionnalité qui s'annonce bien pratique pour les équipes costumes. L'investissement dans ce type de matériel s'explique sans doute par une aisance financière plus importante, une stratégie de distinction et le lien historique du studio avec l'industrie textile. En parallèle, je n'ai pas trouvé de trace de ces outils dans le cadre de créations plus modestes : cette absence d'information pourrait signifier qu'ils ne sont pas utilisés, toutefois la prudence est de mise pour des longs métrages comme

⁶⁷¹ Adam Savage, « Adam Savage Meets Aardman Animations' Puppets! », *op. cit.*

⁶⁷² Philippe Moins, « Peter Lord : Aardman vers le prochain *Chicken Run* », *Blink Blank*, n° 3, printemps-été 2021, p. 97.

⁶⁷³ Eden Dawn, *op. cit.*

⁶⁷⁴ Liste d'offres d'emploi pour le studio Laika, <https://www.laika.com/careers#mainbody>

⁶⁷⁵ Page des machinés à broderie sur le site d'achat en ligne Bernina, <https://www.bernina.com/fr-FR/Machines-FR/Machines-de-broderie>

Anomalisa et *Hell and Back* pour lesquels je n'ai réussi à glaner que peu de données. Quoiqu'il en soit, l'usage de nouveaux outils incite les responsables des costumes à acquérir de nouvelles compétences. Une offre de poste Laika diffusée en 2019, concernant cette fois la recherche d'une costumière ou d'un costumier, fait figurer la maîtrise des logiciels Photoshop et Illustrator dans la liste des aptitudes attendues⁶⁷⁶. Néanmoins, il est difficile d'anticiper une mutation profonde des savoir-faire costumiers sur la base de ce seul studio.

En outre, les transformations et nouveautés imputables à l'hégémonie grandissante du numérique ne doivent pas occulter d'autres changements tels que l'apparition dans les ateliers de machines à découpe laser ou à découpe au jet d'eau. Comme précisé plus tôt, ces dernières offrent la possibilité de fabriquer des éléments d'une grande finesse et précision sur les habits miniatures. Le nom de l'équipe de baseball, les Dragons, sur le jersey de Boss dans *L'Île aux chiens* fait partie des éléments créés grâce à la découpe laser⁶⁷⁷.

3. L'influence indirecte du contexte technologique

Aux conséquences concrètes du développement du numérique sur les moyens à disposition s'ajoutent d'autres évolutions plus indirectes qui affectent par rebond l'équipe costumes. Elles ont en partie trait à l'organisation globale du projet. La possibilité de recourir à des espaces de stockage en ligne partagés plutôt que de devoir se référer à des bibles sous la forme de classeur rend l'accès aux informations plus immédiat. C'est aussi ce qu'occasionne le développement de services de messagerie électronique. L'éloignement géographique de Wes Anderson de l'atelier pendant la création de *L'Île aux chiens*⁶⁷⁸ et de *Fantastic Mr. Fox*⁶⁷⁹ l'a conduit à diriger les différentes étapes au moyen de nombreux échanges de courriels⁶⁸⁰. La possibilité de photographier un détail

⁶⁷⁶ Liste d'offres d'emploi pour le studio Laika, <https://www.laika.com/careers#mainbody>

⁶⁷⁷ Fawnia Soo Hoo, « The Stop-Motion Puppets in Wes Anderson's *Isle of Dogs* Required a Costume Designer », *Fashionista*, 23 mars 2018, <https://fashionista.com/2018/03/wes-anderson-isle-of-dogs-stop-motion-animation-clothes>

⁶⁷⁸ Entretien avec Paul Harrod cité.

⁶⁷⁹ *The Making of Fantastic Mr. Fox*, *op. cit.*, p. 164.

⁶⁸⁰ Rencontre avec Kim Keukeleire organisée par le Forum des Images citée ; Entretien avec Félicie Haymoz cité ; Lauren Wilford et Ryan Stevenson, *op. cit.*, p. 51 et p. 110 ; Propos de Tristan Oliver dans « *Fantastic Mr. Fox* », *Imagine*, n° 26, 1^{er} septembre 2009, p. 24.

sur un costume et d'envoyer instantanément un *character design* venant d'être fait s'est avérée bienvenue et contribue à un suivi régulier.

Le passage progressif de l'analogique au numérique au niveau de la captation augmente aussi la fréquence des échanges. Tristan Oliver déclare que le temps de tournage d'un long métrage est plus long maintenant que les équipes utilisent des caméras numériques⁶⁸¹. Il déclare au passage que le tournage est passé d'une durée moyenne de 78 semaines à 84 semaines. La raison de cet allongement réside dans la possibilité de vérifier immédiatement une scène une fois que l'animatrice ou l'animateur a terminé son labour. Par le passé, l'utilisation de pellicules exigeait de faire parvenir le soir à un laboratoire de développement le résultat du travail de la journée et d'attendre le lendemain pour recevoir les rushes et les consulter. En revanche, visionner un fichier vidéo est une tâche rapide. Cela pousse les cheffes et chefs de poste à davantage discuter des modifications à opérer et des améliorations auxquelles réfléchir. Au cours de ces explications, Oliver ne mentionne pas le département costume, mettant plutôt en avant la photographie, les décors et les effets spéciaux, mais il semble peu risqué de supposer que la confection des habits fait l'objet de davantage de rectifications depuis. La transition vers des caméras numériques s'amorce dans les années 2000. Si *Chicken Run* est encore tourné sur pellicule⁶⁸², ce n'est le cas ni de *Wallace et Gromit : le mystère du lapin-garou*⁶⁸³ ni des *Noces funèbres*⁶⁸⁴.

En parallèle, le rendu des films de marionnettes sur grand écran a connu des évolutions. Lors de notre entretien, Ian Mackinnon m'a rappelé que les normes de résolution d'image ont évolué : la haute définition a laissé place de manière graduelle à la 4K. Cette hausse de résolution d'image a renforcé les exigences de soin et de minutie dans la conception des habits miniatures. Les nouveaux outils et l'aide des machines ont permis de répondre à ce défi. Dans un jeu de miroir ironique, le numérique apporte ainsi des solutions aux nouveaux défis dont il est la cause première.

⁶⁸¹ Entretien avec Tristan Oliver cité.

⁶⁸² « La Machine infernale », *op. cit.*

⁶⁸³ « Making Of : National Trust and Wallace and Gromit », 30 avril 2015, <https://www.youtube.com/watch?v=i3CEE9xKKZc>

⁶⁸⁴ Bill Desowitz, « *Corpse Bride* : Stop Motion Goes Digital », *Animation World Network*, 16 septembre 2005, <https://www.awn.com/vfxworld/corpse-bride-stop-motion-goes-digital>

Quatrième partie :

Le costume de marionnette, révélateur particulier

S'attarder sur les moyens de conception du costume et de leurs évolutions favorise une meilleure compréhension de la réalité des praticiennes et praticiens, des tensions qui traversent le milieu du volume animé et la mutation de l'expertise requise dans la création. Cela permet aussi d'approcher avec davantage d'intelligence l'apport du costume de marionnette dans l'univers d'une œuvre et la manière dont les vêtements confectionnés caractérisent les personnages. Les méthodes de fabrication employées affectent l'aspect de ces vêtements et leurs liens avec l'objet figurine de telle sorte que les habits et accessoires vestimentaires du volume animé se distinguent des autres arts de la scène et de l'écran dans sa façon d'apporter des informations aux spectatrices et spectateurs.

Comme dans le cas de la prise de vues réelles et d'autres techniques d'animation, le costume participe à la construction du monde diégétique et des personnages. Le choix des accessoires, de la coupe des vêtements et de leurs couleurs, entre autres paramètres maîtrisables, donne des pistes d'interprétation au public. Celui-ci peut en déduire de nombreuses informations, dont l'ancrage spatio-temporel de l'histoire, l'appartenance sociale et culturelle des protagonistes ou encore certains de leurs traits de personnalité. Toutefois, chaque technique s'accompagne de ses spécificités qui affectent la place du costume et ses différents paramètres. Le volume animé exige une fabrication matérielle contrainte à plusieurs enjeux, dont l'échelle et l'animabilité. Ce contexte conduit à la création de costumes qui tendent à la fois vers la simplification parfois schématique de la forme et vers la profusion de détails signifiants. En parallèle, la qualité tactile de l'animation en volume permet de s'appuyer particulièrement sur la texture et le toucher des matières pour véhiculer des informations sur les personnages. Pourtant ces sensations restent apparentes, projetées, rêvées, ce qui me conduit à décortiquer les éléments qui prolongent la matérialité des habits jusqu'à l'écran. Tous ces détails et paramètres du costume finissent par composer un réseau riche et complexe de pistes et d'impressions créées par les différentes garde-robes. Ainsi, les spectatrices et spectateurs peuvent aisément être amenés à considérer les vêtements animés comme la prolongation claire de

l'intériorité des personnages, à tel point que tous les subterfuges déployés dans la diégèse pour troubler ou travestir leur identité se présentent comme manifestes aux yeux du public. Le costume de marionnette devient déguisement et signale l'artifice en même temps.

Chapitre 1 :

Une création costumière entre schématisation et précision

Les modalités de création des vêtements varient selon la technique employée, altérant la perception et la lecture que les spectatrices et spectateurs peuvent en avoir. Le processus de création propre au dessin animé traditionnel, qui nécessite le dessin répété des éléments à animer image par image, conduit dans la majorité des cas à une épure du costume au niveau tant de sa forme que de son animation. Dans le cas du volume animé, les habits tendent à la fois vers une simplification caricaturale et vers une multiplication de petits détails éloquents. Ce chapitre propose d'interroger les causes de cette tendance, liée à des raisons concrètes de fabrication, et ses effets esthétiques.

1. De la simplification à l'exagération

Des raisons pratiques

Que le style de l'œuvre adopte un réalisme cru, comme *Anomalisa*, ou au contraire joue sur une interprétation fantaisiste de la réalité, à la manière de *Shaun le mouton : le film*, la coupe des costumes dans les longs métrages apparaît comme simplifiée par rapport aux tenues que pourrait porter un être humain de chair et de sang. Cela découle de l'échelle de fabrication : difficile d'envisager la construction d'un vêtement pour une marionnette haute de vingt à quarante centimètres de la même manière que pour une personne de taille moyenne de manière similaire. Le patron pour un manteau ou une veste est réadapté aux proportions des figurines. En d'autres termes, la traduction du costume à une échelle plus petite exige une interprétation de sa coupe et de sa structure. Cette impression de costume au *design* plus net et marqué vient aussi du tombé des étoffes et de l'épaisseur de leur maille ou tissage. Malgré le recours à un grand savoir-faire, les plis

aux articulations, le froncement du tissu prévu au niveau d'une couture ou la manière dont un textile épouse les courbes d'un corps ne peuvent pas atteindre le même degré de détail et de finesse. *L'Île aux chiens* et *Kubo et l'armure magique* mettent en scène des personnages portant des kimonos. Pour l'un et l'autre, l'équipe costumes a repris des éléments précis de la panoplie, comme la robe en coton légère placée sous le kimono, ou l'obi, la ceinture large qui enserre la taille et tient les pans du kimono en place. Des détails, comme l'isolement du pouce dans les chaussettes, nommées *gaita*, ou le nœud parfois sophistiqué de la corde tissée au milieu de l'obi, attestent un soin certain dans la retranscription de cette tenue traditionnelle, tout du moins d'un point de vue occidental (ill. 139). Cependant, le costume des marionnettes semble plus rigide et géométrique que l'habit original, dont la beauté tient pourtant déjà de la simplicité de ses lignes. Pour les costumes moulés en silicone, résine ou mousse de latex, leur forme et le simple fait qu'ils ne soient pas en textile impliquent des coupes franches et des surfaces uniformes.



Ill. 139 : Deux costumes japonais traditionnels
confectionnés pour *L'Île aux chiens*

La matière même de la figurine altère aussi le rendu du vêtement porté. La tension subie par les textiles varie selon la fermeté ou la souplesse du corps. Le silicone, comme la mousse de latex, ne peut pas s'étirer, se détendre ou se relâcher à la manière d'une chair humaine. Pour une même morphologie donnée, une pièce vestimentaire paraîtra différente selon que la personne qui l'endosse a une peau flasque ou une chair ferme. Les coutures serrées auront tendance à s'enfoncer dans un corps plutôt et se tendre sur un corps plus dense, dont la fermeté opposera davantage de résistance. La logique est

similaire entre une enveloppe humaine et celle d'une marionnette. Ainsi, l'obi qui ceint la taille d'une marionnette ne gagnera pas son buste et ne lui rentrera pas dans le ventre comme ce serait le cas pour un corps humain. Moins de plis se forment sur les étoffes et le tombé est plus uniforme.

Cette tendance à une coupe plus claire et nette répond aussi à la physionomie des personnages, davantage graphique. Le dos voûté à l'extrême d'Edgar dans *Frankenweenie*, la silhouette en poire exagérée de Courtney dans *L'Étrange Pouvoir de Norman* (ill. 140) et le corps filiforme du protagoniste de *L'Étrange Noël de monsieur Jack* (ill. 141) illustrent les variations possibles. Même la volonté marquée d'*Anomalisa* de mettre en scène des personnages au physique réaliste n'empêche pas les marionnettes de posséder des traits simplifiés : la grosseur de la tête par rapport au reste du corps ne correspond pas aux proportions humaines usuelles, il en va de même pour la taille des mains et l'épaisseur des articulations (ill. 26).



Ill. 140 : La grand-mère, la mère, le père, Norman et Courtney dans un visuel promotionnel de *L'Étrange Pouvoir de Norman*



Ill. 141 : Le héros de *L'Étrange Noël de monsieur Jack* se reconnaît à sa silhouette longiligne

Une silhouette coupée net

Cette simplification plus ou moins marquée des coupes et des formes offre une lisibilité plus directe des personnages. Les productions Aardman tirent bénéfice de cette conséquence, l'accordant à leur goût pour la caricature. Lady Tottington change plusieurs fois de tenues au cours de *Wallace et Gromit : le mystère du lapin-garou*, cependant la majorité est coupée de la même manière. Longues et droites, ses robes bustiers accentuent sa morphologie élancée et gomme les courbes de son corps, donnant l'illusion d'une morphologie tubulaire (ill. 142, ill. 143). Lady Tottington accessoirise son cou de colliers de perles similaires et agrmente ses cheveux roux vaporeux d'éléments végétaux, chapeaux ou voilettes en accord avec le reste de sa tenue. Une telle redondance vestimentaire permet au public de reconnaître le personnage d'un bref coup d'œil et de la réduire à quelques traits saillants. La coupe épurée et couvrante de ses robes ancre l'aristocrate dans une féminité pudique et élégante. Les variations de tissus et accessoires, toujours en lien avec la nature, permettent de singulariser chaque tenue, de signifier l'excentricité du personnage et d'insister sur sa sensibilité à l'égard des animaux. En même temps, ces robes aident à tourner le personnage en dérision : elles schématisent son corps en une forme quasi géométrique contrastant avec sa coiffure étirée à l'horizontale comme un nuage.



Ill. 142 : Photographie promotionnelle de lady Tottington dans son jardin pour *Wallace et Gromit : le mystère du lapin-garou*



Ill. 143 : Wallace et lady Tottington dans *Wallace et Gromit : le mystère du lapin-garou*

La réduction à une forme évocatrice ou à une silhouette identifiable guide la perception des personnages et invite le public à reconnaître des archétypes ou à raisonner par association d'idées. Dans *Monsieur Link*, Adelina Fortnight porte un chignon volumineux d'où dépassent quelques boucles libres. Ses tenues, plus ou moins formelles ou adaptées à l'activité physique, soulignent chacune l'étroitesse de sa taille et la largeur de ses hanches. Ces quelques éléments évoquent la *Gibson girl*, icône féminine née de la main de l'illustrateur Charles Dana Gibson (ill. 144, ill. 145). Les dessins de Gibson donnent forme à un certain idéal féminin états-unien ayant cours à la jonction des XIX^e et XX^e siècles. Ce modèle, confirmé par la société de production⁶⁸⁵, véhicule l'image d'une femme sensuelle, indépendante et aventurière. Le corset typique de la fin de l'ère victorienne et de l'ère édouardienne⁶⁸⁶ est un élément constitutif de la *Gibson girl* et lui apporte sa cambrure nette. En accentuant l'opulence de la poitrine et la rondeur des hanches, cette pièce vestimentaire préfigure la silhouette généreuse et la taille exiguë de la Belle Époque. De ce fait, ce modèle sert aussi à signifier la modernité d'Adelina. Le recours à l'animation en volume rend l'exagération des traits les plus représentatifs de cette référence à la fois plus nette et plus discrète que si elle avait lieu dans un film avec

⁶⁸⁵ Dan Sarto, « Set Visit : Go Behind the Scenes of Laika's *Missing Link* », *op. cit.*

⁶⁸⁶ En anglais, on appelle ces corsets des *swanbill corsets*, *S-curve corsets* ou *S-bend corsets*. *Swanbill* se traduit par bec-de-cygne, référence sans doute à la bosse ronde caractéristique sur le bec du cygne tuberculé. L'appellation pourrait aussi correspondre à la courbure serpentine que dessine le cou gracieux de l'oiseau, par synecdoque. Le contraction de la désignation autour du S profite de la forme évocatrice de la lettre.

des actrices et des acteurs. Le contexte d'une œuvre animée autorise plus volontiers à davantage de fantaisies et d'extravagances qu'un film en prise de vues réelles. La reprise d'éléments ciblés se retrouve dans *Les Pirates ! Bons à rien mauvais en tout* sur la tenue du personnage principal. Sa panoplie de capitaine pirate, déjà classique et reconnaissable, comporte des éléments schématisés qui lui donnent une silhouette plus dynamique et fantasque. Les poignets de sa redingote, dont la largeur tranche avec la minceur de ses manches, apportent un gain de contraste au costume. Il en va de même pour le revers de ses bottes qui détonne à côté de ses chevilles exigües. Le ceinturon qui lui barre le torse, par sa largeur boursouflée, attire aussi le regard. Si d'autres membres de l'équipage portent des pièces vestimentaires similaires dont le *design* est simplifié, le costume du capitaine est plus particulièrement marqué par ce genre d'excès (ill. 146). Cela s'accorde avec son tempérament orgueilleux, en quête de reconnaissance et de gloire.



Ill. 144 : Trois costumes d'Adelina dans *Monsieur Link*



Ill. 145 : *Love in a Garden* (1901), illustration de Charles Dana Gibson



Ill. 146 : L'équipage de pirates avec leur capitaine au centre dans un visuel promotionnel de *Pirates ! Bons à rien, mauvais en tout*

Il est aussi intéressant de convoquer les tenues des *Noces funèbres*. Selon Maggie Haden, le processus de fabrication adopté pour les costumes, associant parfois la mousse de latex aux matières textiles, découlait d'une volonté de donner l'impression d'un dessin en volume⁶⁸⁷. En effet, la ligne nette des robes, dont le bas évoque des cloches de différentes tailles et largeurs, couplée aux vestes ajustées et à la rigidité sévère des cols, sculpte l'apparence des personnages mortels pour créer une impression partagée de contrainte physique et morale. En parallèle, l'exagération des tailles corsetées, des poitrails bombés et des gorges recouvertes jusqu'au menton par des cols étriqués ou des cravates apporte un jeu de contrastes et d'écarts duquel jaillit le caractère graphique des personnages. Chacune et chacun se voit conférer une silhouette bien définie qui lui est singulière. Tous les personnages féminins possèdent une morphologie en sablier. Toutefois, les rondeurs de Nell van Dort, la mère de Victor, sont plus marquées. Sa coiffure, composée en trois parties presque sphériques, et l'ouverture de sa robe en rideau sur sa jupe accentuent l'arrondi de ses courbes (ill. 147). De son côté, Maudeline Everglot, génitrice de Victoria, a une silhouette plus anguleuse et sèche. Sa poitrine aussi est opulente, mais semble plus pointue, presque triangulaire (ill. 148). Le liseré satiné en v sur son buste renforce cette impression. Le besoin de schématiser un minimum les costumes et de devoir réduire le nombre de leurs traits distinctifs constitue certes une

⁶⁸⁷ Entretien avec Maggie Haden cité.

limite, mais ouvre les *designs* à une expressivité plus immédiate et claire au service de la caractérisation des personnages.



Ill. 147 : Le couple van Dort
dans *Les Noces funèbres*



Ill. 148 : Le couple Everglot
dans *Les Noces funèbres*

Certains détails simplifiés, voire caricaturaux, déplacent le costume hors de la vraisemblance. Le protagoniste de *Fantastic Mr. Fox* est poussé dans ses retranchements quand une rixe avec les fermiers Boggis, Bunce et Bean lui coûte sa queue flamboyante. Sa compagne soigne la blessure avec l'aide de son ami opossum (ill. 149). La récupération de cet appendice, conservé en tant que trophée par Bean, devient un enjeu pour la dignité de Fox. L'absence de cette queue ne peut pas être oubliée du public. Son recouvrement devient un des enjeux de l'intrigue, rappelé à intervalle régulier par les dialogues, et les costumes de Mr. Fox signalent ce manque par deux pansements superposés en croix (ill. 150). Cousu à la base de la coupe avec des fils beiges visibles, le bandage emprunte une apparence quasi cartoonesque. Son emplacement peut paraître incohérent : dans notre réalité, les pansements auraient été appliqués à même le poil et les vêtements raccommodés de la manière la plus invisible possible. Ce détail apparaît encore plus insolite sur le pyjama du personnage, puisque Fox a subi la perte de sa queue en portant son costume de velours. Ce choix a pour inspiration une des illustrations originales de Donald Chaffin où l'on voit ce même bandage sur le postérieur du héros⁶⁸⁸ (ill. 151), ce qui fait glisser l'apparence du personnage vers le dessin. Le costume perd peut-être en

⁶⁸⁸ Dahl Roald, *Fantastic Mr. Fox*, Alfred A. Knopf, New York, 1986, p. 13.

crédibilité, mais gagne en impact visuel et en signification. Cette touche humoristique ne cesse de signaler l'ego meurtri du renard et l'importance, presque ridicule, que prend cette partie de son anatomie.



Ill. 149 : Mrs. Fox soigne la queue tranchée de Foxy dans *Fantastic Mr. Fox*



Ill. 150 : Mr. Fox porte son pansement à même le pantalon dans *Fantastic Mr. Fox*



Ill. 151 : Illustration de Donald Chaffin pour la première édition de *Fantastique Maître Renard*

2. Le sens du détail

La coupe des tenues a tendance à se réduire à une figure plus simple, avec des lignes plus marquées et plus claires que pour les costumes dans les films en prise de vues réelles. Le dernier exemple donné, le pansement de Fox, montre cependant que l'exagération et la schématisation peuvent s'associer à un certain sens du détail. Ainsi, la tendance à la simplification n'estompe pas automatiquement la complexité des habits à l'écran. Du fait de la fabrication concrète des pièces vestimentaires, l'animation en volume est une technique qui autorise la profusion de détails et d'accessoires. Tant que le temps de production et la manipulation des marionnettes le permettent, les praticiennes et praticiens peuvent garnir les figurines d'éléments divers qui se présentent comme autant de preuves de la complexité et de la profondeur des personnages. Cette possibilité de garnir les tenues des personnages d'accessoires est accueillie avec beaucoup d'enthousiasme par des collaboratrices et collaborateurs qui y voient l'occasion rêvée d'exprimer concrètement les différentes facettes d'un personnage. La *character designer* Félicie Haymoz confie dans un entretien que son style convient selon elle davantage au volume animé du fait de son goût prononcé pour les accessoires et détails⁶⁸⁹. Pendant notre échange, elle considère d'ailleurs qu'une partie de son travail a pour but de « montrer par le costume des petits indices et détails qui racontent le personnage ⁶⁹⁰ ». En outre, les limites de l'accessoirisation et de l'ajout de détails sur les costumes sont repoussées petit à petit grâce à l'émergence dans les ateliers des innovations technologiques décrites dans la partie précédente de cette thèse.

Une myriade d'accessoires

Plus tôt dans cette étude, j'abordais le travail des fabricantes et fabricants d'accessoires en collaboration avec l'équipe costumes. Leur travail permet l'obtention de minuscules objets qui habillent le corps des personnages. On devine un tel apport crucial pour la création des *Pirates ! Bons à rien, mauvais en tout*, où les personnages hauts en couleur se distinguent les uns des autres du fait des accessoires qui particularisent chacune de leur tenue. Quand le protagoniste remporte le prix de pirate de l'année, il s'affuble d'une tenue dont la structure reprend exactement celle qu'il porte depuis le début du film.

⁶⁸⁹ Léocadie Handke, *op. cit.*, p. 136.

⁶⁹⁰ Entretien avec Félicie Haymoz cité.



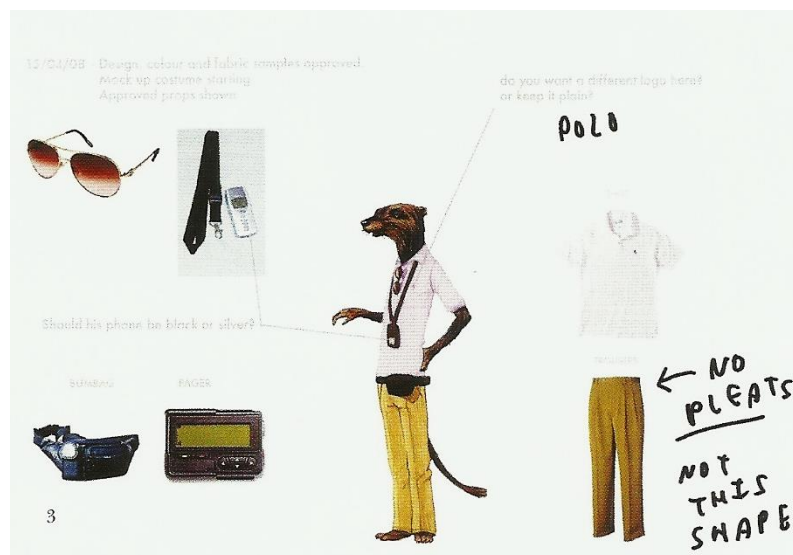
Ill. 152 : Le capitaine pirate à l'acmé de sa gloire dans *Pirates ! Bons à rien mauvais en tout*

Cependant, son nouvel appareil ne peut guère être confondu avec le précédent. D'une part, plusieurs ajustements notables sont vite repérés, comme le changement de couleur de sa redingote, l'apparition d'une doublure zébrée sur le vêtement et l'ajout d'une fourrure au bord de son habit en plus de son chapeau (ill. 152). D'autre part, ce costume joue avec drôlerie sur la lourdeur de son accessoirisation. Le personnage porte à ses doigts une grande quantité de bagues de modèles variés, la plupart agrémentées de pierres de divers reflets. Ces bijoux tape-à-l'œil se font les signes ostentatoires de sa récente gloire comme de sa vantardise patentée. Une chevalière est même gravée d'une tête, en écho au lourd médaillon doré qu'il porte autour du cou et à l'emblème iconique de la piraterie. Ce style vestimentaire excessif permet d'évoquer au public l'image caricaturale du faste provocateur des rappeurs adeptes du bling-bling. Les films d'animation de Wes Anderson fourmillent eux aussi particulièrement d'accessoires, que ce soit pour les personnages principaux ou secondaires. Belette, l'agent immobilier dans *Fantastic Mr. Fox*, porte un polo rose pâle et un pantalon droit beige (ill. 153, ill. 154). Cet ensemble au style à la fois décontracté et professionnel évoque une certaine aisance financière. Tel quel, le costume permet déjà d'avoir un bon aperçu du personnage. L'ajout d'accessoires permet de

préciser sa personnalité et d'approfondir son lien avec son métier. Sa banane, portée à la taille, témoigne de son sens pratique en même que d'une certaine coquetterie, en raison de la matière apparente, du cuir couleur caramel. Il arbore aussi un tour de cou pour garder son téléphone portable à portée de main, toujours dans cette même idée de donner à voir un personnage dans une tenue fonctionnelle, adaptée à son activité. À son cellulaire s'ajoute un *pager* accroché à sa banane : ces deux outils de communication insistent sur la fonction commerciale du personnage avec une touche de désuétude. Enfin, l'agent immobilier porte aussi des lunettes de soleil aviateur avec des verres rose, pendues à son col. Coquetterie excentrique, un rien négligée, qui signe de nouveau le souci de la belette pour son apparence tout en connotant une légère prétention.



Ill. 153 : Belette dans *Fantastic Mr. Fox*



Ill. 154 : Références annotées par Wes Anderson pour le costume de Belette dans *Fantastic Mr. Fox*

Les accessoires ne servent pas qu'à la caractérisation des personnages : ils peuvent aussi prendre une part importante dans l'intrigue. Dans *Les Noces funèbres*, les échanges d'anneaux précipitent le destin des personnages. C'est en croyant s'entraîner à enfiler une bague de mariage à une simple branche d'arbre décharné que Victor scelle une union involontaire avec la défunte Emily. Cette dernière conserve l'alliance à son doigt pendant l'intégralité du film jusqu'à sa résolution. Les spectatrices et spectateurs peuvent remarquer à de nombreuses reprises l'anneau scintiller à sa main squelettique. Ce n'est que lorsque la belle morte se trouve libérée de l'emprise de son meurtrier, lord Barkis, qu'elle rend la bague au protagoniste et le laisse à un mariage d'amour avec sa promise initiale, Victoria. La jeune noble échappe d'ailleurs de peu aux griffes de lord Barkis, qui souhaitait la prendre pour épouse à la perspective, illusoire d'ailleurs, d'une dot copieuse.

Comme pour Victor, l'alliance symbolise un lien forcé, synonyme davantage de contrainte que de célébration. L'apparence en tout point similaire de ces deux anneaux, lisses et dorés, ne semble pas fortuite.

Plus près des motifs et des imprimés

La création d'imprimés et de motifs originaux n'a pas pour seul intérêt de préserver l'illusion de l'échelle. Ces créations graphiques permettent une meilleure intégration des costumes dans l'univers du film et peuvent, à l'instar des accessoires, individualiser les personnages. Dans *L'Île aux chiens*, plusieurs marionnettes endossent des tenues traditionnelles avec une structure similaire, avec ou sans pantalon. Toutefois, les tissus et motifs qui les ornent donnent lieu à de nombreuses variations. Plus ou moins bigarrés et insolites, les imprimés choisis permettent de distinguer les personnages entre eux, même lorsqu'il s'agit des figurantes et figurants. Lors de la représentation de théâtre en hommage à Atari, un adulte et trois enfants forment le chœur (ill. 155, ill. 156). Chacun porte une tenue bleutée. Il ne s'agit cependant pas d'un uniforme puisqu'elles sont taillées dans différentes étoffes. Cette variation est perceptible par le public, mais l'échelle de plan durant cette scène empêche de percevoir clairement les motifs. Grâce à une photographie des coulisses de la création, j'ai pu mieux percevoir les détails de ces tissus et remarquer la redondance de motifs marins : des vagues stylisées de différentes manières dans des nuances de bleu diverses. Cet équilibre entre l'individuation de chaque marionnette et le lien thématique qui est tissé entre eux se retrouve dans les costumes des trois percussionnistes : leurs pantalons évoquent le feu avec des couleurs rouge ou orangée et des motifs de flammes pour deux d'entre eux (ill. 157, ill. 158). La différenciation des habitants du chêne dans *Blood Tea and Red String* répond à la même logique. Le même modèle de marionnette est utilisé pour ces petits héros. Leurs manches de chemises seules permettent au public de les différencier. En remarquant la différence d'imprimé, nous pouvons associer le tartan sombre, le vichy noir et blanc, les détails végétaux dorés et les petites fleurs jaunes mêlées de pois bleus aux quatre personnages. L'intérêt d'une telle distinction pourrait être interrogé au regard de l'intrigue, qui n'approfondit pas la différence de caractère des personnages et leur rôle respectif dans l'enchaînement des événements. Cependant, la variation des imprimés présente ces petits héros comme des individus à part entière et non comme des êtres identiques et interchangeable, ce qui est le cas des souris dans le film (ill. 160). Il s'agit donc non seulement de les identifier, mais encore d'opposer leur groupe à celui des rongeurs.



Ill. 155 : *Character design* du chœur par Félicie Haymoz accompagné d'échantillons de tissu pour *L'Île aux chiens*



Ill. 156 : Photographie des marionettes du chœur dans *L'Île aux chiens*



Ill. 157 : Photographie des marionettes des trois jeunes percussionnistes dans *L'Île aux chiens*



Ill. 158 : *Character design* des trois percussionnistes par Félicie Haymoz pour *L'Île aux chiens*



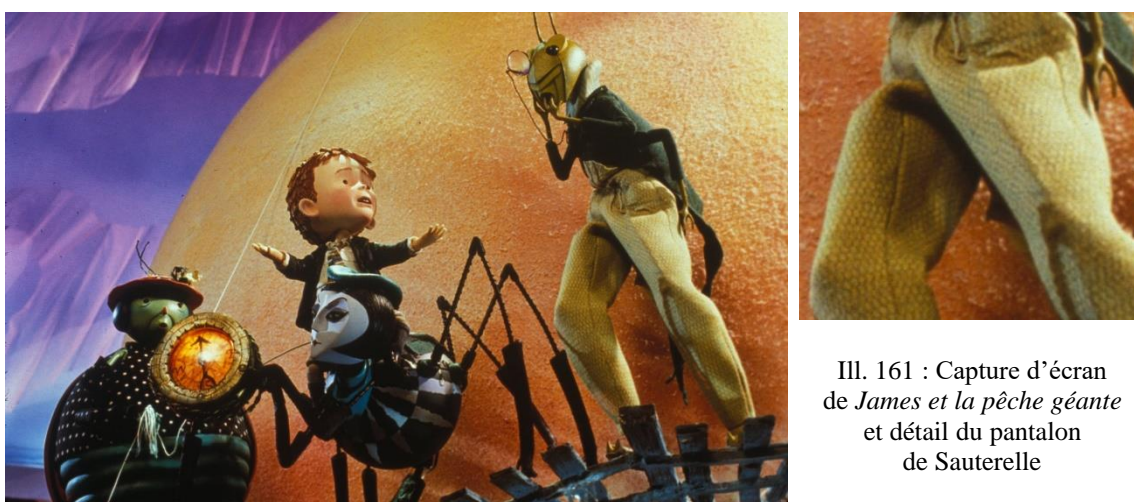
Ill. 159 : Les quatre habitants du chêne dans *Blood Tea and Red String*



Ill. 160 : Les souris jouant aux cartes avec la poupée dans *Blood Tea and Red String*

Les motifs permettent, comme les accessoires, d'insister sur certaines facettes des personnages, ce qui peut s'accompagner de quelques touches humoristiques. Une scène de *L'Île aux chiens* montre Tracy chez sa famille d'accueil, en train d'essayer de percer à jour la conspiration menée par le maire Kobayashi. Elle porte un yukata, sorte de kimono léger, dont le tissu est recouvert d'un motif où s'emboîtent de petits drapeaux états-uniens. Ce rappel facétieux de la nationalité de la jeune fille souligne son statut particulier d'étrangère à Megasaki : l'imprimé détonne avec les autres tenues des personnages, dont

les motifs sont plus traditionnels ou abstraits. Cette variation participe aussi à créer un univers visuel riche et varié. Cette expression de l'identité des personnages par le motif se retrouve dans *James et la pêche géante*. Dans ce long métrage, la sauterelle porte une tenue de gentleman évoquant la mode masculine pendant la période de la régence. Elle revêt un large pantalon à pince beige et une veste à queue-de-pie vert bouteille de laquelle dépasse un col haut remontant sur son visage. Un monocle parfait sa tenue soignée. Seules ses chaussures, des sortes de sandales blanches, apportent une touche décalée qui rappelle l'habitat champêtre des sauterelles. Les plans plus rapprochés nous permettent d'apprécier davantage les détails à même la trame des étoffes. Le pantalon est recouvert d'un motif discret d'hexagones imbriqués. En imitant la composition des alvéoles d'une ruche, l'imprimé souligne l'origine d'insecte du personnage.



Ill. 161 : Capture d'écran de *James et la pêche géante* et détail du pantalon de Sauterelle

Du fait de la nature factice évidente des personnages que le public sait ne pas être de véritables humains et animaux, il est plus aisé d'explorer des imprimés fantaisistes. Les imprimés originaux et décalés se remarquent davantage dans un long métrage avec des actrices et des acteurs où l'exigence du réalisme se fait plus prégnante. La technique seule n'explique cependant pas cette plus haute tolérance à ce qui sort de l'ordinaire. L'ancrage de nombreux films du corpus dans des univers fantastiques et historiques est plus propice aux costumes insolites ou qui sortent tout simplement du quotidien. En outre, le corpus étudié est marqué par la collaboration de cinéastes et de structures à l'identité visuelle forte et reconnaissable. Wes Anderson est connu pour ses personnages aux styles atypiques, colorés et vintage. Il semble que l'exploration de motifs incongrus et originaux soit davantage le fait de ses films d'animation. De son côté, Tim Burton est volontiers associé à une esthétique gothique et expressive où les rayures et les motifs tortueux

contaminent de nombreux costumes. Sally, dans *L'Étrange Noël de monsieur Jack*, possède une robe en patchwork juxtaposant de nombreux motifs typiques de l'univers du cinéaste (ill. 162). Ils font écho à la fois aux créations graphiques de Burton et à certains costumes de ses réalisations en prises de vues réelles. Pour ce qui est d'Aardman, leur goût évident pour la parodie et la caricature prépare le public à des choix non conventionnels et à la stylisation extrême de certains motifs. Cela se remarque particulièrement avec l'habillement de lady Tottington dans *Wallace et Gromit : le mystère du lapin-garou*. Difficile d'imaginer dans notre réalité une noble de son rang, même excentrique, affublée de robes dont les motifs représentent des fleurs dessinées de manière enfantine ou imitent la disposition des grains sur un épi de maïs (ill. 163). Toutefois, dans l'univers de Wallace et Gromit, où l'humour l'emporte sur le réalisme, cette esthétique vestimentaire s'intègre parfaitement au reste.



Ill. 162 : Photographie de la marionnette de Sally (à gauche) et dessin de Sally par Tim Burton (à droite) pour *L'Étrange Noël de monsieur Jack*



Ill. 163 : Lady Tottington dans *Wallace et Gromit : le mystère du lapin-garou*

Les murmures des broderies, des liserés et autres finitions

Pour apporter davantage de relief à une tenue, les équipes costumes peuvent apporter des finitions aux costumes. L'ajout d'une broderie rehausse un vêtement et rend

plus complexe une coupe d'apparence simple ou commune. Cette logique est mise à profit pour Lisa, personnage d'*Anomalisa*. Au premier regard, cette femme timide peut paraître terne. Elle porte une tenue classique, un brin vieillot, qui couvre sa silhouette : une jupe longue en jean, une chemise à motif fleuri et un gilet corail plutôt large. Le costume ne connote pas tant le désintéret du personnage pour l'habillement, ce que démentirait l'association harmonieuse des couleurs composant sa tenue, que sa discrétion et son tempérament mal assuré (ill. 164). Quelques détails indiquent une délicatesse et une originalité en contrepoint de sa simplicité apparente. La broderie sur son cardigan est à l'image de ce constat : le gilet semble commun de prime abord, mais un œil plus attentif peut remarquer le motif végétal créé par les fils bleu, blanc et gris sur le tricot. La mèche rose, qui se devine au milieu de sa chevelure châtain, joue un rôle similaire.



Ill. 164 : Détail de la marionnette de Lisa dans *Anomalisa*

Le développement de motifs originaux pour les tissus employés et la création de menus accessoires s'observent surtout dans des longs métrages au budget important. Ces ajouts supposent à la fois de mobiliser une main-d'œuvre experte supplémentaire et d'avoir accès à des outils et machines perfectionnées. Toutefois, si les petites équipes sont davantage contraintes à ce niveau de la création, elles peuvent recourir à d'autres astuces et customiser les pièces vestimentaires afin de les rendre plus intéressantes à regarder. Dans *Hell and Back*, Augie, l'amie d'enfance du protagoniste, porte un pull beige (ill. 165). Le minimalisme de cet habit est cassé par l'ajout d'un logo qui semble floqué au niveau de la poitrine. Du point de vue de la création, je présume que ce détail aura plutôt été autocollé ou thermocollé plutôt qu'obtenu par un véritable flochage pour des raisons pratiques. Le motif représente une autruche de profil en pixels placée devant une coupe de cube dont le quadrillage blanc suggère une création numérique. Le dessin est surplombé du mot-valise « galaxyhunt ». Derrière ce nom étrange se cache soit une parodie de marque de logiciel, ce qui concorderait avec les éléments du dessin associés à l'électronique, soit un titre de vieux jeu vidéo. Dans un cas comme dans l'autre, le logo installe le personnage dans un archétype de *nerd* maladroit. Le désabusé Orphée, lui,

arbore une tunique blanche assez simple (ill. 166). Mais à son tour, une fantaisie permet de caractériser davantage le personnage : deux bandes au bord de ses courtes manches présentent un motif de méandre, clin d'œil à l'origine grecque du mythique personnage.



Ill. 165 : Remy et Augie dans *Hell and Back*



Ill. 166 : Deema et Orphée dans *Hell and Back*

Dans *Disaster ! The Movie*, des moyens similaires sont employés pour préciser les vêtements des personnages. Néanmoins, ces détails servent autant le comique qu'une meilleure identification des personnages. L'uniforme des héros appelés à sauver la Terre s'inspire des tenues d'entraînement de la Nasa (ill. 167). Sur les t-shirts gris et les combinaisons bleu roi de l'équipe, ce n'est pas l'acronyme de la célèbre agence fédérale qui est floqué, mais son logo détourné avec un autre assemblage de lettres, « Assa ». Cette plaisanterie pourrait être traduite de différentes manières. À en juger l'humour investi

dans ce long métrage, il s'agit soit d'une référence grivoise au postérieur, soit d'une moquerie pour signifier au public que la professionnelle et les professionnels embauchés en dernier recours sont des « abrutis ». Pour compléter leurs tenues, chacune et chacun porte une casquette sur laquelle est collée une étiquette. On peut y lire « Cola 1 ». Les couleurs utilisées, le bleu, le blanc et le rouge, reprennent la charte graphique du drapeau états-unien et de la Nasa. Elles sont complétées par une petite étoile jaune stylisée, symbole commun pour évoquer l'espace. Le nom inscrit renvoie au code de la mission confiée aux personnages, en hommage parodique à l'appellation de programmes spatiaux comme Apollo 11 ou Artemis II. La référence à la marque de soda, elle, tourne en dérision les États-Unis et leur lien avec le capitalisme et la surconsommation alimentaire.



Ill. 167 : Hanukah Jonze et Donkey Dixon dans *Disaster ! The Movie*

Le niveau de customisation et de finition des habits atteint un niveau spectaculaire pour les productions en ayant les moyens. *L'Étrange Pouvoir de Norman* impressionne par la multiplication minutieuse des traitements et des ornements dont les costumes font l'objet. Les habits portés par les morts-vivants ont exigé de nombreuses altérations pour qu'ils donnent l'impression d'être dans un état avancé de désagrégation, à l'image de leur chair pourrissante. Cet état est obtenu par la combinaison de patines diverses, d'une usure réfléchie des textiles et de fausses déchirures. Celles-ci découlent d'un processus particulièrement intéressant à décortiquer. J'ai pu procéder à un tel examen en accédant à des photographies haute résolution de marionnettes mises aux enchères⁶⁹¹ (ill. 168). Une

⁶⁹¹ Archives d'un lot de marionnettes de *L'Étrange Pouvoir de Norman* sur le site d'enchères en ligne Heritage Auctions, <https://comics.ha.com/itm/animation-art/puppet/paranorman-will-london-zombie-original-animation-puppet-laika-2012-/a/7129-94114.s>

partie des bords élimés et des pans déchirés de ces vêtements ne sont *a priori* pas le résultat d'une usure après leur confection. Du fait de la manipulation répétée des marionnettes pendant la phase d'animation, un tel choix aurait été malvenu. La déchirure naturelle d'un tissu, intentionnelle ou non, a tendance à faire s'effiloche l'étoffe. Il aurait été compliqué de maintenir les costumes dans le même mauvais état tout le long du tournage. C'est pourquoi le pourtour des lambeaux a été cousu pour en fixer l'apparence. Il y a fort à croire que le patron du costume prévoit déjà la découpe de ces trous et pièces manquantes des pièces d'habillement vétustes. Les coutures ont plus d'un usage : elles maintiennent aussi en place les fils métalliques cachés dans l'envers du tissu qui rendent les loques animables. Sur les clichés mentionnés, leur présence se devine à la légère bosselure qu'ils causent sous l'étoffe. Plutôt que de faire en sorte que les points de couture se fondent dans le tissu et restent invisibles, l'équipe costumes a décidé de choisir des couleurs en léger contraste avec le tissu. Épaisses et irrégulières, ces coutures diffèrent de celles qui passent inaperçues à d'autres endroits du costume. Ces ourlets entretiennent une apparence de fausse maladresse afin de participer à l'esthétique de détérioration du costume. Certaines coutures semblables remontent verticalement sur les habits comme si le fil de chaîne du tissu fatigué commençait à transparaître.



Ill. 168 : Marionnette de zombie dans *L'Étrange Pouvoir de Norman* (à gauche) et détail de son costume (à droite)

On pourrait aussi parler du vieillissement de la tenue portée par l'oncle de Norman, M. Prenderghast : le coude d'une marche rapiécée avec du velours côtelé et les petits dessins naïfs et colorés qui émaillent sa doudoune sans manche retranscrivent la précarité

du personnage et sa loufoquerie. S'ajoutent à cela d'autres trouvailles pour approfondir les costumes : le gloss irisé de Stacey, le col dentelé d'Agatha, les coutures en zigzag du t-shirt à bordures rouges de Mitch ou l'étiquette de sport usée sur le teddy de Neil (ill. 169). Le cuir de cette dernière a l'air éraflé à plusieurs endroits et sa couleur semble passée. Dans le film, le personnage confie souffrir d'asthme et vite transpirer pendant les efforts physiques, ce qui suggère qu'il n'est *a priori* pas un grand sportif. En revanche, la morphologie en v exagérée de son grand frère laisse penser que Neil a plutôt hérité de cette pièce de la garde-robe de Mitch. Si la finesse de ces détails a de quoi impressionner, l'ajout de détails sur une tenue de marionnette n'atteint pas le niveau de ce qui se fait pour des vêtements de la vie de tous les jours en raison de l'échelle de conception, même chez Laika. Le détail prend davantage de place sur l'habit et se fait plus visible. Sa forme et ses particularités influencent davantage la totalité du costume, ce qui explique pourquoi les équipes costumes s'emploient à leur accorder autant d'importance.



Ill. 169 : Neil (à gauche) et Norman (en amorce) dans *L'Étrange Pouvoir de Norman*

Il est intéressant de voir que dans certains cas, l'ajout de quelques éléments permet de donner l'illusion d'une tenue plus élaborée et finement exécutée que ce n'est le cas. Ces astuces semblent avoir été profitables à Christian Cegavske pour *Blood Tea and Red String*. Ce film a pour principales antagonistes des souris blanches aristocrates. Leur classe sociale implique le port d'habits finement ouvragés. Du fait de la genèse atypique du long métrage, la réalisatrice n'aurait pas pu confectionner de costumes élaborés, ce que les costumes de personnages raffinés exigent volontiers. L'ajout de quelques menus détails lui a permis de fabriquer des vêtements d'apparence noble malgré leur base simple.

Les souris portent des tuniques du même rouge que leurs yeux (ill. 170). Leur coupe est identique : des manches longues et droites sont rattachées à une robe longue avec un léger évasé. Une bande d'applique blanche positionnée sur le devant, au centre du buste, simule les deux pans ouvragés d'une redingote. Les petites perles blanches qui l'agrémentent font figure de boutons. Cette même applique, coupée en deux, au niveau des ourlets aux poignets, passe pour une broderie. Le costume de la grenouille connaît le même traitement : sa robe de mage est rehaussée de liserés de fausse dentelle rouge en applique au niveau des ourlets, renforçant son aura mystique (ill. 171).



Ill. 170 : Deux souris en pleine partie de cartes dans *Blood Tea and Red String*



Ill. 171 : La grenouille dans *Blood Tea and Red String*

Tous ces détails combinés forment un réseau fourmillant dont la somme apporte une densité d'informations parfois surprenantes. Sir Lionel Frost, héros de *Monsieur Link*, est affublé d'une tenue aux lignes nettes et à la coupe très ajustée, en adéquation avec sa silhouette affûtée et anguleuse (ill. 172). Elle semble aussi correspondre à son tempérament, déterminé, manquant parfois de sensibilité et d'empathie. Plus tôt dans notre réflexion, j'évoquai déjà sa tenue aux couleurs vives. L'imprimé jaune et bleu façon pied-de-poule de son costume marque la modernité du personnage. Deborah Cook, interrogée au sujet de ce personnage, rappelle l'ancrage de l'intrigue dans la fin de l'ère victorienne, époque où les métiers à tisser se perfectionnent et où les pigments synthétiques sont de plus en plus employés, permettant d'obtenir des nuances plus

saturées et chatoyantes⁶⁹². Le motif similaire au pied-de-poule a été préféré à un imprimé chevron qui évoquait davantage un côté *gentleman farmer*, selon la créatrice de costumes⁶⁹³. La combinaison finalement choisie sied à l'attitude de dandy du protagoniste qui porte sous son gilet une chemise blanche texturée (ill. 173). Le tissage donne l'illusion d'une étoffe imprimée losange, ce qui ajoute à l'impression de richesse et d'extravagance du noble anglais. Sa cravate lavallière témoigne autant de cette excentricité que du goût du personnage pour l'exploration et les découvertes : le tissu soyeux est brodé d'un motif cachemire qui évoque l'Asie du Sud-Ouest et maintenu en place par une épingle argentée qui emprunte sa forme à un fossile de trilobite. D'autres accessoires mettent en avant le dynamisme et le caractère sportif du personnage : ses gants de daim clair imitent les modèles destinés à la conduite d'automobile, tandis que ses longues bottes en cuir ciré rouge semblent convenir à la pratique de l'équitation. Le personnage parfait sa tenue d'une canne effilée avec une tête de dragon stylisée en guise de poignée, se faisant comme l'insigne noble et chic de sa fougue coriace.



Ill. 172 : Photographie d'une marionnette de Lionel pour *Monsieur Link*



Ill. 173 : Détail du costume de Lionel dans *Monsieur Link*

Les détails sur la tenue de l'antagoniste des *Boxtrolls*, Trappenard, permettent d'accéder à cette même connaissance intime du personnage (ill. 174). Tout comme sir Lionel Frost, Trappenard tente d'intégrer un groupe de notables, sans jamais y parvenir. Leur volonté d'assimilation se perçoit dans le style de leurs vêtements et accessoires,

⁶⁹² Ramin Zahed, *op. cit.*, p. 36.

⁶⁹³ Joyce Eng, *op. cit.*

conforme à ce que les membres de ces groupes arborent, tandis que leur incapacité à se fondre dans le collectif perce dans les détails qui rendent leurs tenues singulières. La trajectoire de Trappenard est marquée par son déclassement. Chacun de ses habits suggérerait une certaine aisance financière. Sa redingote en velours rouge brodé de fils d'or et surmonté d'un col en fourrure ainsi que ses chaussures à talon et son chapeau haut de forme sont l'apanage des populations aisées. Lord Belle raclette, maire de la ville et président d'un cercle mondain de dégustation de fromages, possède un attirail similaire. Cependant, le travail de vieillissement des matières et d'altération des accessoires signifie que le confort matériel et le prestige de Trappenard appartiennent au passé. Les taches de moisissure sur le velours, l'agglomération des poils de la fourrure par paquets huileux, les éraflures sur les bagues à la main du personnage et d'autres éléments s'accumulent, nuanciant le luxe de son appareil.



Ill. 174 : Photographie d'une marionnette de Trappenard pour *Les Boxtrolls* (à gauche) et détails (à droite)

La caractérisation des personnages par le biais du costume s'opère en deux temps. Tout d'abord la coupe du vêtement, simplifiée de façon plus ou moins appuyée, renseigne sur les personnages dans leur généralité. Ce n'est qu'ensuite que le regard peut s'accrocher aux multiples détails de la tenue. Ceux-ci composent un véritable jeu de piste : l'ensemble se morcelle, invitant le public à picorer des informations et bribes variées sur le personnage afin d'en tirer un portrait plus complet et approfondi. Ces opérations reposent sur la curiosité des spectatrices et spectateurs. Un tel puzzle d'indices ne fonctionne que dans le cas d'un examen scrutateur conscient. Cependant, tous les détails vestimentaires ne sollicitent pas le public sur le même plan : le jeu des textures et des matières, reposant sur une approche plus sensible qu'intellectuelle, affecte la perception des personnages d'une manière davantage spontanée et instinctive.

Chapitre 2 :

Le discours sensuel du costume

La matérialité d'une étoffe peut affecter la perception que le public a des personnages, en plus de contribuer à rendre l'univers davantage tangible et d'alimenter sa cohérence interne. Cette capacité déjà présente dans la prise de vues réelles avec des acteurs et actrices se voit renforcée dans une œuvre en volume animé. Comme rappelé à plusieurs reprises au cours de cette étude, la proximité physique entre les outils de captation et les marionnettes couplée à la grosseur des étoffes par rapport à l'échelle choisie, font que les spectatrices et spectateurs perçoivent davantage les tissages, les mailles sur les tricots et les fibres des matières. Ce gain d'acuité décuple la moindre aspérité. Or ce sont ces irrégularités à la surface des habits, ces contrastes d'ombre et de lumière sur le tissu qui informent notre œil de la présence d'une texture particulière, ce qui fait des films d'animation en volume des expériences éminemment tactiles. L'importance du toucher dans ce type de spectacle et la multiplication des textures diverses, plus ou moins réalistes, construisent un réseau où la matière est vectrice d'informations pour le public.

1. Des costumes à fleur de peau

La notion de regard haptique permet de creuser le caractère sensoriel du cinéma d'animation en volume et d'explicitier son effet sur le public. Discuté notamment par Gilles Deleuze et Félix Guattari dans *Capitalisme et Schizophrénie 2 : mille plateaux*⁶⁹⁴, ce concept désigne un endroit particulier de la perception visuelle où le regard change son

⁶⁹⁴ Gilles Deleuze et Félix Guattari, *Capitalisme et Schizophrénie 2 : mille plateaux*, Minuit, Paris, 1980, p. 614.

rapport aux objets vus. Plutôt qu'une posture de distanciation et de hiérarchisation face à ce qui est perçu, l'œil entre dans un rapport de proximité, appréciant le détail et la texture des surfaces sans chercher à découper des ensembles ou à discriminer entre eux les différents éléments visibles. Il ne s'agit pas d'une habileté de l'œil à supplanter la peau en tant qu'organe du toucher, mais plutôt du possible basculement vers un régime de vision plus sensible à ce qui touche la matérialité des choses, c'est-à-dire le passage d'un regard optique à un regard haptique. Dans un article, Sophie Walon interroge la place du toucher et de ce regard particulier dans un courant spécifique du cinéma français en prise de vues réelles des années 1990, le cinéma français des sensations⁶⁹⁵. Elle explique la manière dont les films de cette mouvance tendent à exacerber et communiquer au public les sensations vécues par les corps à l'écran, que ces expériences physiques soient violentes, tendres ou érotiques.

Sophie Walon avance notamment le rôle central du gros plan : le rapprochement permis par les appareils de captation appelle le regard haptique, car ils mettent les spectatrices et spectateurs à la surface des objets filmés⁶⁹⁶. Or, dans le volume animé, si l'analyse des œuvres emprunte la même terminologie que pour un film avec des actrices et des acteurs, la nature de leurs images reste différente. Dans la prise de vues réelles, un gros plan sur un personnage correspond à un gros plan sur une comédienne ou un comédien. La mention des échelles de plan aide à exprimer avec clarté la composition de l'image, mais un hiatus persiste entre ce qui est filmé et ce qui existe dans le cas du volume animé : un plan américain sur un personnage correspond à un gros plan sur l'objet marionnette. Pour rappel, les figurines articulées utilisées font pour la majorité entre 30 et 40 centimètres, autrement dit, leur taille est quatre à cinq fois plus petite que celle d'un être humain de taille moyenne. Afin de recourir aux mêmes échelles de plan que dans les films grandeur nature, la distance entre leur corps et l'appareil de captation doit être réduite d'autant de fois. Or, même si les étoffes sont sélectionnées avec soin, les fibres et le tissage ne peuvent pas toujours être diminués aussi drastiquement. Du fait de ce rapport d'échelle qui lui est intrinsèque, cette frange de l'animation favorise l'adoption d'un regard haptique et, en corollaire, conduit vers une attention accrue concernant la matière des éléments à l'écran, dont les costumes. En effet, certains détails d'un tissu sont perceptibles, alors qu'ils ne sont pas visibles à l'écran d'habitude. La moindre aspérité

⁶⁹⁵ Sophie Walon, « Le toucher dans le cinéma français des sensations », *Entrelacs*, n° 10, 2013, p. 12.

⁶⁹⁶ *Ibid.*, p. 8.

accroche la lumière et se remarque. La texture n'apparaît plus mise à distance, dans son ensemble, mais dans une intimité qui invite l'œil à l'étudier et à discerner ce qui la compose. Les robes à crinoline des *Boxtrolls* comportent des pièces de tissus similaires à du velours. La particularité de cette étoffe réside dans sa surface de poils dressés qui permet d'obtenir un rendu mat et lumineux. Néanmoins, dans ce film, ce n'est pas tant l'absence de reflet qui transparait, mais l'aspect duveteux de la matière. L'attention bascule dans une autre dimension, moins soucieuse de l'effet global que du détail et de la sensualité du textile.



Ill. 175 : Euf essaie de valser avec une mondaine dans *Les Boxtrolls*

Quand une personne adopte un regard haptique, les textures discernées ne sont pas forcément associées de façon directe à des souvenirs précis, mais dépendent davantage de ce que les étoffes évoquent. Cela appelle une mémoire plus latente et archaïque qui projette des sensations sur l'aspect d'une surface selon la manière dont elle absorbe et renvoie la lumière et sa ressemblance avec des matières connues. De telles impressions pourraient être confirmées ou infirmées par une expérience tactile concrète. Cette possibilité n'est pas offerte aux spectatrices et spectateurs de cinéma qui ne s'attachent par conséquent qu'à l'apparence des choses. Cela est d'autant plus fort pour le cinéma d'animation en volume qui catapulte les spectatrices et spectateurs dans un monde à la charnière entre le familier et l'inconnu. L'univers que contemple le public, s'il est concret et palpable comme le nôtre, n'en reste pas moins une construction qui prive certains

repères. L'œil est invité à traverser un environnement où les matières s'avèrent trompeuses, en décalage ou inédites. En parallèle, nul doute que la stylisation plus ou moins affirmée de ces mondes imaginés participe à la redécouverte de textures familières. La difficulté à mettre le doigt avec certitude sur un matériau est propice à un rapport curieux aux éléments de l'image et à leur matérialité.

À cela s'ajoute le travail du bruitage qui ancre davantage les images dans le concret. Dans le cas du costume, le bruissement d'une étoffe ou le claquement sec d'un talon signale la présence de ces pièces vestimentaires et leur confère davantage d'importance. La texture du son, fidèle ou non à la réalité matérielle de l'objet, rejoint les données visuelles récoltées par l'œil et précise la perception sensible que le public a du costume. Lorsqu'Emily danse autour de Victor dans *Les Noces funèbres*, la légèreté apparente de sa robe endommagée et de son voile translucide se fait d'autant plus manifeste que leur flottement s'accompagne d'un bruit de froissement discret. Le son donne corps au costume et complète son existence tangible.

Le public est, bien sûr, un ensemble hétérogène. L'adéquation de plusieurs caractéristiques du cinéma d'animation avec un spectacle haptique ne doit pas occulter la pluralité des coutumes spectatorielles, conditionnées par les prédispositions et les intérêts de chacune et chacun. Il apparaît toutefois légitime d'envisager les amatrices et amateurs du médium comme des personnes réceptives à ce type d'expérience sensorielle. Comme nous l'avons abordé dans la partie précédente, une défense ou une célébration du médium s'accompagne volontiers d'un rappel de ses qualités tactiles. Selon Ken A. Priebe, l'intérêt du volume animé se loge même précisément dans une nostalgie de l'enfance comme d'un temps habité par la manipulation de jouets et de pâte à modeler. Difficile de vérifier une telle hypothèse. En revanche, force est de constater que nombreuses sont les collaboratrices et collaborateurs qui considèrent la dimension tactile comme un trait distinctif du volume animé. Parmi elles et eux se trouvent Henry Selick, Barry Purves, Guionne Leroy, qui a collaboré en tant qu'animatrice à *James et la pêche géante*, *Chicken Run* et *Coraline*, Trey Thomas, animateur, Don Hahn, producteur exécutif de *Frankenweenie*, et Claire Jennings, productrice de *Wallace et Gromit : le mystère du lapin-garou*⁶⁹⁷.

⁶⁹⁷ Noell K. Wolfgram Evans, *Animators of Film and Television : Nineteen Artists, Writers, Producers and Others*, McFarland, Jefferson, N. C., 2011, p. 134 ; Barry Purves, *Stop-Motion : Passion, Process and Performance*, *op. cit.*, p. XVII ; Information folder « *James and the Giant Peach* », *op. cit.*, p. 12 ; Mark

2. La construction d'un langage des textures

Les longs métrages d'animation en volume profitent de cette sensibilité accrue aux textures, car les costumes, par leur matérialité même, apportent des informations sur les personnages et influencent leur réception par le public. Dans son étude sur la place des images haptiques dans les films interculturels, Laura U. Marks met en avant leur capacité à sortir le public de l'intrigue en le poussant à contempler l'œuvre plutôt qu'à la regarder⁶⁹⁸. En effet, un antagonisme pourrait se créer entre le développement de l'intrigue et le spectacle tactile proposé par l'œuvre. Certes, l'attention que portent les spectatrices et spectateurs sur les interactions et les péripéties peut être mise à mal, mais les moments où le regard vagabonde à la surface du costume peuvent aussi nourrir certains aspects de l'intrigue.

Un éventail de textures rend la différenciation des marionnettes plus aisée. En parallèle, cela aide à une caractérisation précise des personnages. Si les détails peuvent véhiculer des indices sur leur vie, les matières confortent et nuancent l'impression qu'ils dégagent. Une étoffe dont la surface a l'air doux et agréable au toucher invite le public à apprécier davantage un personnage, tandis qu'un tissu râpeux ou poisseux le confortera sans doute dans un jugement négatif. Ces deux aspects ont été déterminants en ce qui concerne *Frankenweenie*. La du film conversion en noir et blanc implique que les spectatrices et spectateurs ne peuvent pas compter sur la couleur comme repère dans l'image. Pour pallier ce manque, l'équipe responsable de la fabrication des personnages a envisagé les différences de matières comme un moyen d'identification. Parmi les camarades de classe de Victor, la fillette blonde au chat prescient apparaît lunaire et quelque peu inquiétante. Son visage pointu, aux yeux exorbités cernés de ridules et à la bouche pincée, joue un rôle non négligeable dans cette impression, de même que ses dialogues, mystiques et détachés, et son animation, rigide et peu naturelle. La matière singulière dans laquelle est confectionné son costume souligne le sentiment de malaise que communique la jeune fille. Sa robe semble coupée dans une crêpe de soie à la surface fine et granuleuse (ill. 176). Ce rendu rugueux est accentué par les minces fronces sur l'étoffe. La texture évoque à la fois la fragilité gracile du personnage et le malaise qu'il

Salisbury, *Frankenweenie : The Visual Companion*, op. cit., p. 178 ; « Behind the Scenes of *The Curse of the Were-Rabbit* », supplément du DVD *Wallace et Gromit : le mystère du lapin-garou*, Paramount Home Entertainment France, zone 2, 2009.

⁶⁹⁸ Laura U. Marks, *The Skin of the Film : Intercultural Cinema, Embodiment and the Senses*, Duke University Press, Durham, N. C., Londres, 2000, p. 163.

inspire par son étrangeté éthérée. Elle constitue en outre une rime visuelle avec les cernes plissés de la fillette, rendant ce détail davantage repérable.



Ill. 176 : La fillette étrange coiffe une poupée dans *Frankenweenie*



Ill. 177 : Le père de Coraline (à gauche) et l'Autre Père (à droite)

Les cheveux ne sont pas en reste. Dans *Coraline*, le père et l'Autre Père se différencient au premier coup d'œil grâce à leurs costumes (ill. 177). Le premier, en fin de rédaction d'un ouvrage sur le jardinage, a une apparence négligée et terne dans son sweatshirt kaki, son jean brut et sa paire de tongs. Le second paraît beaucoup plus chic et amusant dans son peignoir coloré assorti à un pantalon de pyjama noir et des pantoufles

à tête de singe. Leurs chevelures aussi différent. Le véritable père de l'héroïne a ses cheveux tirés en arrière. Leur aspect luisant et ébouriffé évoque des cheveux gras qui n'ont été ni lavés ni peignés depuis de nombreux jours. L'Autre Père a une tignasse beaucoup plus fournie. Son lustre uniforme lui donne l'air davantage apprêté, mais, peu naturel, il connote aussi la facticité. Cette version rêvée du père semble trop soignée pour être honnête.

Le réseau de signification déployé dans certains films grâce aux textures des costumes donne aussi des clés de compréhension pour approfondir les liens entre les personnages. L'intrigue de *Cro man* oppose une tribu vivant à l'âge de pierre et une cité appartenant à l'âge de bronze. Le costume permet une distinction nette entre ces deux groupes. Les femmes et hommes des cavernes portent des peaux de bêtes obtenues à partir d'une matière duveteuse évoquant le pelage d'une peluche (ill. 178). La texture, par une telle association, évoque une douceur réconfortante, ce qui alimente l'allure sympathique et bonhomme des personnages. Elle renforce aussi l'idée d'un lien fort unissant le groupe : les motifs des fourrures et leur texture varient d'un personnage à l'autre, signe de leur individualité, mais l'habit conserve la même forme et le même aspect. Dans un entretien, Nick Park confie que l'utilisation de fourrures et les mouvements involontaires qu'elle implique permettent à la fois de retranscrire la nature primitive des personnages et l'ancienneté de la technique employée⁶⁹⁹.



Ill. 178 : La tribu de l'âge de pierre dans *Cro Man*

⁶⁹⁹ Dan Sarto, « Nick Park Stays True to His Early Style in *Early Man* », *Animation World Network*, 5 décembre 2018, <https://www.awn.com/animationworld/nick-park-stays-true-his-early-style-early-man>



III. 179 : Une partie de l'équipe de footballeurs professionnels dans *Cro Man*



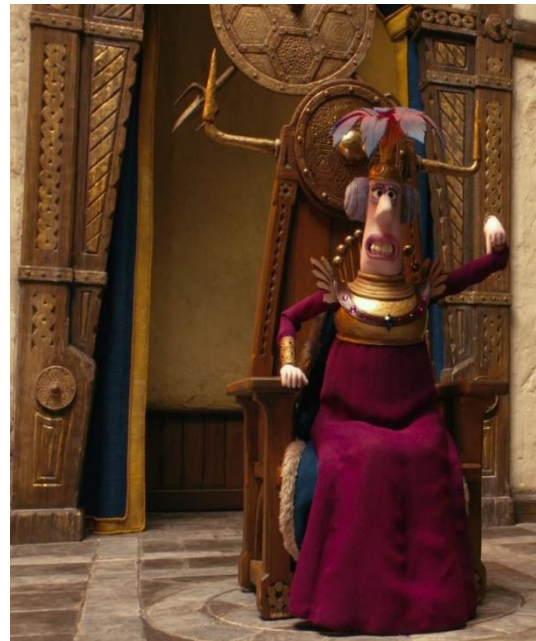
III. 180 : Lord Nooth dans *Cro Man*



III. 181 : Des marionnettes de gardes en construction pour *Cro Man*



III. 182 : Visuel promotionnel de *Cro Man* avec Goona par Chris Johnson



III. 183 : La reine Oofeefa dans *Cro Man*

Les habitantes et habitants de la cité de bronze, de leur côté, portent des costumes où se mêlent les textiles avec parfois des touches d'une matière brune et mate imitant le cuir. Certaines de ces tenues sont agrémentées d'accessoires dorés, à la surface inégale, comme martelée, semblable au bronze. Ce métal symbolise la différence culturelle et technologique entre la tribu et les habitantes et habitants de cité. Le port d'éléments métalliques marque ainsi l'appartenance des personnages et leur éventuel antagonisme envers les femmes et les hommes des cavernes. Plus l'éclat du bronze habille un personnage, plus celui-ci aura tendance à se montrer hostile. L'équipe de footballeurs que doit affronter la tribu, dont le mépris n'égale que la vantardise, porte des protections en bronze au niveau de la poitrine, des articulations et des tibias (ill. 179). Le principal antagoniste du film, le seigneur Nooth, lui, arbore une robe mauve et une cape violette sur laquelle brille l'éclat doré de deux épauettes, d'un col, d'un médaillon et de nombreuses bagues (ill. 180). Ici, les reflets à la surface inégalement polie du métal rencontrent le scintillement de quelques pierres et verreries. Ces miroitements signent aussi bien l'opposition entre le seigneur et la tribu que son statut de nanti. L'uniforme des gardes est entièrement composé de pièces à l'allure métallique, mis à part une jupe et des gants en cuir (ill. 181). L'armure étant le costume des services d'ordre par excellence, ce choix est tout indiqué et ne constitue pas un parti pris marqué. Aussi, l'intrigue ne fait pas d'eux des ennemis identifiés. Néanmoins, leur obéissance à Nooth en fait une menace pour le protagoniste et ses camarades, ce qui participe à ancrer la possible connotation négative du bronze dans le film. Ce jeu de matières se complexifie avec Goona, alliée de la tribu et habitante de la cité (ill. 182). La base de son costume est en tissu et en faux cuir. Pour signifier son appartenance à la ville, deux bracelets en bronze lui ceignent les bras. Ses jambières sont en fausse fourrure. Leur matière n'est pas identique à celles des tuniques des membres de la tribu, les capillaires étant plus longs et plus fins. Toutefois, leur texture rappelle la douceur apparente des peaux de bête et rapproche le personnage du groupe, sur le plan symbolique. La reine Oofeefa, elle aussi, a une tenue ambivalente selon la même logique : son costume est semblable à celui de Nooth, avec une robe à manche longue plutôt simple complétée par des accessoires en bronze et une cape (ill. 183). Toutefois, contrairement à Nooth, la reine possède une cape en fourrure grise. Comme pour les jambières de Goona, les capillaires sont plus fins que les peaux de bêtes. Le personnage, par son statut, fait figure d'autorité, elle ne cherche pas à asservir la tribu et reste attachée à ce que le match de foot décisif se déroule dans les règles. L'association

équilibrée des deux matières sur son costume met en avant sa relative neutralité dans le conflit.

Les différences de texture participent à la distinction des personnages dans *Blood Tea and Red String*. Cela se voit surtout au niveau des matières utilisées pour les pelages et les chevelures. Les habitants du chêne possèdent une fourrure laineuse qui confère une impression de douceur et de chaleur combinée (ill. 159). Le moelleux présumé de la texture contribue à définir ces créatures comme des personnages positifs et pacifiques. Au contraire, les souris blanches sont couvertes d'un poil brillant, comme s'il était glué puis plaqué, qui invite davantage à imaginer un contact poisseux désagréable (ill. 160). Or, ces rongeurs aristocrates sont caractérisés par une certaine cruauté. Leur apparence indique qu'il vaut mieux, en effet, ne pas s'y froter. La poupée, quant à elle, qui a été créée par les habitants du chêne, est coiffée d'une chevelure hirsute. Quelques cheveux brouillent parfois son visage immuable. Sa nature artificielle semble rappelée constamment par cet aspect mal peigné et indocile.



Ill. 184 : La poupée dans *Blood Tea and Red String*

Le jeu des textures peut aussi servir de contrepoint en renforçant certains indices et en en nuancant d'autres. Ash, le fils unique du protagoniste de *Fantastic Mr. Fox*, est souvent rappelé à son excentricité et sa maladresse d'adolescent mal dégrossi tout au long du film. Cela se reflète autant dans son comportement têtu et revêche que dans sa garde-robe. Lorsqu'il se compose un déguisement de superhéros, le renardeau opte pour une panoplie tout en blanc. Les différentes pièces vestimentaires, loin de créer un ensemble

uniforme et crédible, frappent par la variété de textures qu'elles proposent, interpellant ainsi le public sur le caractère composite et improvisé de cette tenue de justicier. Le gilet tricoté, le pantalon en flanelle, les chaussettes de sport en laine et la serviette éponge détournée en cape forment un ensemble de matières souples, molles et douces qui retranscrivent plutôt l'appartenance encore tenace du personnage à l'enfance. D'autres de ses accessoires sont dans des matières similaires, comme la serviette de bain qu'il utilise après son plongeon raté ou la chaussette trouée qu'il porte en guise de cagoule. À côté de cela, peu d'autres personnages qu'Ash portent des vêtements en matière laineuse ou duveteuse, ce qui appuie le lien entre le jeune renard et ce type de textile (ill. 185). Toutefois, deux vêtements notables appartiennent à d'autres personnages : le pull rayé blanc et rouge du rat et le polo en tissu éponge de Foxy (ill. 186). En ce qui concerne le premier, la tentation d'une comparaison est vite court-circuitée par la fourberie et l'aura menaçante du rongeur, bien éloignées de la caractérisation de l'adolescent. Au sujet du second, la correspondance semble beaucoup plus révélatrice. Tout le long du film, Ash cherche la reconnaissance de son père alors que celui-ci peine à comprendre son rejeton, voyant davantage son double en Kristofferson. Pour autant, le port par Mr. Fox et son fils du tissu éponge crée un rapprochement qui invite à interroger leurs points communs plutôt que leur différence apparente.



Ill. 185 : Ash dans *Fantastic Mr. Fox*



Ill. 186 : Foxy dans *Fantastic Mr. Fox*

Chapitre 3 :

Quand l'habit fait le moine

La multiplicité des éléments informatifs véhiculés par un costume de marionnette donne l'impression accrue de pouvoir percer à jour les personnages. En effet, leur nature semble toujours être révélée par leurs costumes, qu'il s'agisse de déguisements dissimulant leur véritable identité ou, au contraire, de tenues qui offrent un reflet fidèle de leur intériorité. D'autres franges du cinéma proposent de dévoiler les personnages grâce à leurs vêtements, cependant, les caractéristiques intrinsèques du volume animé font que cette mise à nu des personnages est systématique. Ceux-ci ne peuvent pas se cacher derrière leurs apprêts. La duperie ne dure jamais longtemps, apparaissant à terme, si ce n'est immédiatement, pour ce qu'elle est.

1. Le public complice des duperies costumées

Des travestissements de circonstance

La nature du costume de marionnette diffère de celui porté par des actrices et des acteurs et nécessite d'appréhender sous un autre angle son lien avec le travestissement. Une brève réflexion terminologique permet d'observer plus en détail cette distinction. Le mot « costume » peut évoquer le travestissement. Lors d'une soirée dite costumée, l'habit n'est pas l'expression d'une singularité authentique, mais se fait déguisement et permet de changer son apparence habituelle, voire de parodier certaines figures célèbres. Dans le cas des films en prises de vues réelles continues, les vêtements sont bien au centre d'un travail de métamorphose : pour les comédiennes et comédiens, incarner un personnage

signifie entre autres endosser une tenue qui correspond au rôle joué et qui les aide à s'imaginer dans la peau de l'individu fictif.

En ce qui concerne les films de marionnettes, cette signification portée par le mot « costume » est moins prégnante. Les figurines articulées utilisées ne sont pas déguisées. Leurs mises ne dissimulent pas leur nature pour faire apparaître un autre visage, puisque ces corps sont initialement sculptés pour correspondre à un personnage. Ils sont habillés en accord avec ce qu'ils sont destinés à être. Leurs vêtements peuvent correspondre à ce que nous portons au quotidien ou bien sembler plus excentriques. Le monde de l'animation permet d'affranchir le costume d'une discrétion pourtant essentielle dans les œuvres en prises de vues réelles continues pour lesquelles il est préférable qu'un accoutrement ne distraie pas de l'interprétation de la comédienne ou du comédien. Dans un dessin animé, la part du jeu est déléguée au travail du doublage et de l'animation. La création des costumes se défait alors de cette préoccupation. De plus, les univers animés sont volontiers plus farfelus, car créés de toutes pièces et moins contraints de composer avec la réalité. Pour des raisons de cohérence, l'apparence et le style vestimentaire des personnages s'accordent avec l'esthétique du monde qu'ils habitent. Les exceptions servent à souligner un décalage ou à suggérer l'inadéquation d'un individu à son environnement. *L'Étrange Noël de monsieur Jack* est un bon exemple à cet égard : la plupart des personnages visibles à l'écran sont affublés de tenues pareilles à des déguisements de Halloween. Cependant, ils sont citoyennes et citoyens de Halloween Town : aussi extravagantes que soient ces pièces vestimentaires, ce ne sont pas des costumes de fête, mais leurs habits de tous les jours.

Il en va de même pour les cheveux et la pilosité faciale. Les marionnettes n'ont pas de système pileux qui permette de leur faire pousser une chevelure ou une barbe. Ces éléments sont collés, attachés ou implantés après la fabrication de leur corps. Si les techniques employées pour la confection de coiffures rappellent la fabrication de perruques, les créations sont ensuite appréciées par le public comme faisant partie des personnages, et non comme des postiches ajustés sur leurs crânes. Pourtant, les matières avec lesquelles ces objets sont créés se distinguent parfois de l'aspect de nos cheveux. Dans les films Aardman, beaucoup sont réalisés en latex ou en silicone. Dans *Wallace et Gromit : le mystère du lapin-garou*, l'antagoniste Victor Quatremaings possède un toupet moulé (ill. 187). La cohérence des matières à l'intérieur du film permet de passer aisément

outre ce décalage et de s'habituer à l'aspect des chevelures. Ainsi, Quatremaïns n'est pas le seul personnage à posséder une telle chevelure.



Ill. 187 : Lady Tottington et Victor Quatremaïns agrippent le trophée, entourés de villageois et villageoises, dans *Wallace et Gromit : le mystère du lapin-garou*

Si la bizarrerie et une certaine impression de facticité ne sont plus si troublantes dans ce cadre, il y a des manières de signifier le déguisement d'un personnage dans un film de marionnettes qui ne se limitent pas aux situations en elles-mêmes ou aux informations contenues dans les dialogues. Parfois, le déguisement est perçu comme tel par le public, car le contexte permet de le deviner. Dans *Monsieur Link*, Lionel et Susan sont travestis pour prendre un train incognito et échapper à la poursuite d'Adelina, victime de leur larcin. La duperie est aisément repérée par les spectatrices et spectateurs en raison du déroulement de l'histoire et des informations déjà récoltées à propos des personnages. Lionel, noble anglais habituellement vêtu de son costume chic et original, a enfilé une robe de religieuse et porte un voile blanc sur la tête, tandis que Susan est affublé d'une capote en paille. Alors que Susan est valide, il est assis sur un fauteuil roulant, une couverture à fleurs sur les jambes et un journal ouvert pour cacher le reste de son grand corps. Les événements qui précèdent cette scène suggèrent déjà au public que les deux personnages doivent fuir rapidement et rester discrets, ce qui légitime une scène de

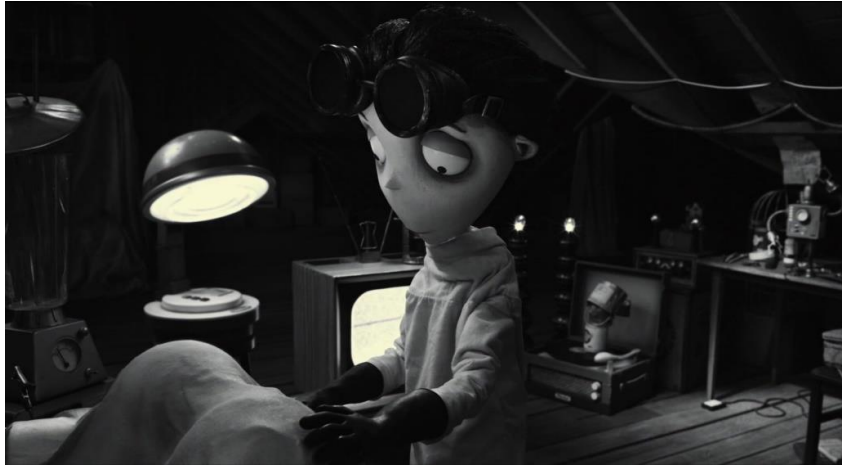
travestissement. De plus, le décalage entre leurs tenues dans cette scène et leur apparence réelle est si exagéré qu'il ne laisse aucun doute sur le fait que les deux compères sont déguisés. Cet écart sert également au comique : leur identité secrète grossière ne risque pas de berner grand monde, au contraire, elle les rend encore plus repérables dans la foule. Certains éléments de leurs véritables vêtements sont encore visibles et soulignent la maladresse de cette supercherie. Les gants et chaussures de Lionel peuvent être aperçus. Ces détails donnent l'impression que ce dernier a enfilé son costume à la va-vite par-dessus ses propres habits.



Ill. 188 : Lionel et Susan déguisés dans *Monsieur Link*

Le déguisement n'est toutefois pas forcément outrancier et sait se faire plus discret. Dans *Frankenweenie*, le jeune Victor s'emploie à ramener son fidèle compagnon, le chien Sparky, à la vie dans une tenue qui réveille un imaginaire lié au personnage de Frankenstein. Le savant précoce porte ce qui semble à première vue être une longue blouse blanche à col montant et des gants sombres en caoutchouc. Cette tenue est directement inspirée de l'adaptation filmique du roman de Mary Shelley réalisée par James Whale en 1931. Quand bien même le public n'a pas vu cette œuvre, il peut aisément faire le rapprochement avec d'autres créations culturelles ayant eu recours à cette référence. Ce parallèle ne suffit pas à envisager la tenue de savant comme un travestissement, mais un détail qui demande une observation plus fine amène à définitivement considérer ce costume ainsi. Quand le garçon est brièvement vu de dos, ce ne sont pas des liens noués qui retiennent le tissu de sa blouse, comme pour le costume de Colin Clive en *Dr Frankenstein*, mais des boutons qui remontent dans sa nuque. La couture visible de l'habit qui traverse le buste en dessous des épaules prend sens : il ne

s'agit pas d'une blouse, mais d'une chemise blanche du père du héros portée à l'envers (ill. 189, ill. 190).



Ill. 189 : Victor en tenue dans son costume de savant improvisé dans *Frankenweenie*



Ill. 190 : Maquette de Victor annotée par Tim Burton pour *Frankenweenie*

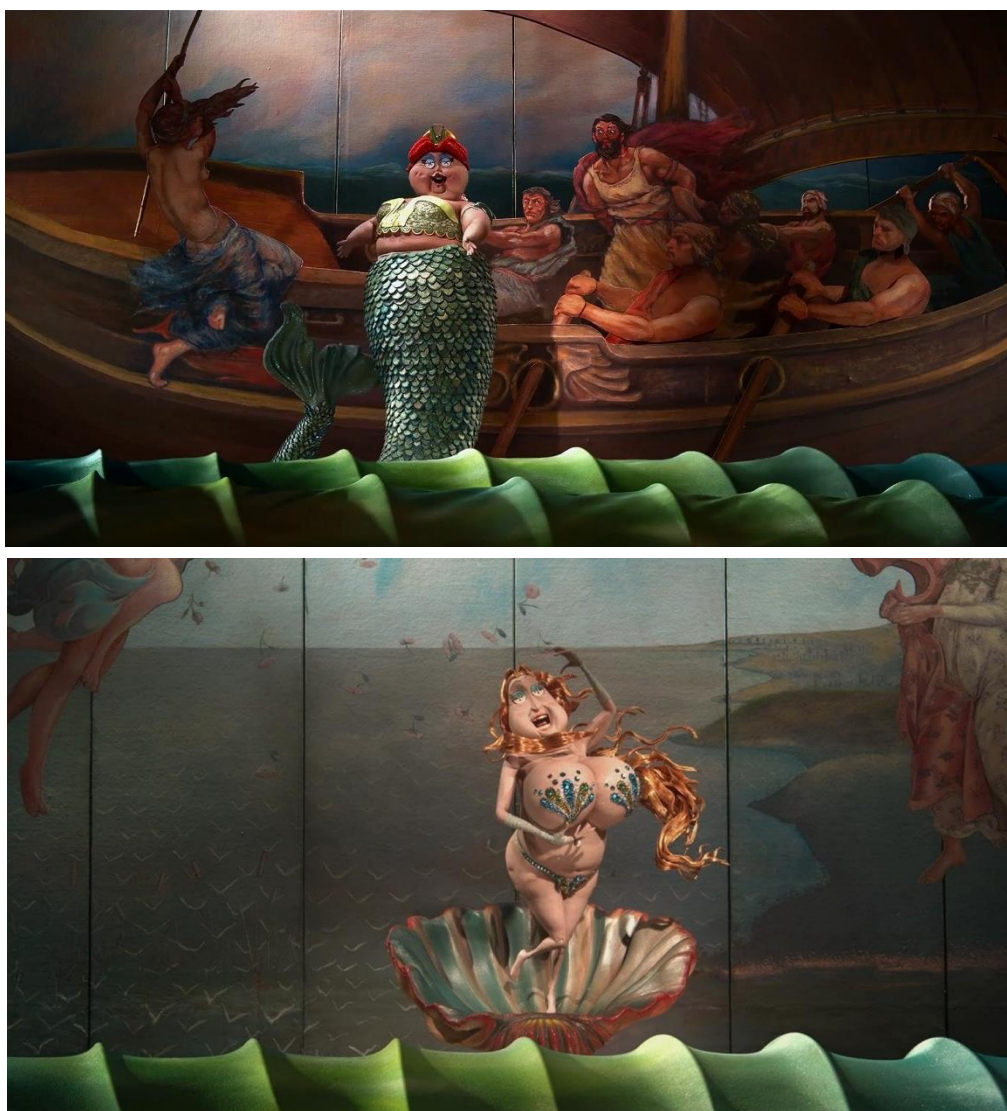
Un dialogue peut également souligner qu'une tenue est un déguisement. Dans *Pirates ! Bons à rien, mauvais en tout*, alors que la joyeuse troupe de bandits arrive à Londres, leur compagnon Charles Darwin affirme que des pirates ne peuvent déambuler ainsi dans la capitale sans risquer de se faire arrêter. Après un plan moyen où le public peut voir une partie de l'équipage rassemblée sur le pont du navire, le scientifique prononce ces recommandations alors qu'il est visible dans un plan rapproché poitrine. Son regard se détourne un instant pour attirer l'attention sur la présence de policiers dans la rue en arrière-plan, puis il sursaute et pousse un cri de stupeur quand il fait de nouveau face aux pirates. « Des pirates ? » interroge le capitaine. « Ici, je ne vois que des guides scouts ! » Le contrechamp nous dévoile que lui et ses coéquipiers sont désormais vêtus de grands chapeaux et de longs uniformes bleus (ill. 191). Si le changement d'accoutrement paraît évident du fait de la réaction du naturaliste et de la rapidité irréaliste de l'enfilage du costume, c'est le dialogue qui précise la nature exacte du déguisement.



Ill. 191 : L'équipage de pirates en tenue de scouts dans *Pirates ! Bons à rien, mauvais en tout*

Dans cette scène, l'habillement est escamoté dans un but humoristique. Cependant, ce moment ou celui du déshabillage peuvent aussi être montrés. Dans un passage de *Coraline*, une voisine de la protagoniste, Miriam Forcible, se change derrière un paravent. Rien ne semble troubler la trivialité de cette scène jusqu'à ce qu'un crochet débarrasse la respectable dame de sa perruque et dévoile sa véritable chevelure : une petite masse légère et courte de cheveux blancs. Jusqu'alors, le public n'était pas invité à penser que son carré blond était un postiche. Au contraire, car sa texture souple et soyeuse ne diffère pas des cheveux de l'héroïne ou des autres personnages du film.

Un autre moment de cette œuvre permet d'étudier le travestissement dans les films de marionnettes. Quand Coraline se trouve dans le monde de l'envers, elle assiste à une exécution musicale donnée par des doubles inquiétants de Miss Forcible et de Miss Spink. Le carton d'invitation reçu par la protagoniste et la ressemblance troublante de l'intérieur du logis à un théâtre permet au public de comprendre qu'il est sur le point de voir un spectacle et que des costumes seront sûrement portés. De fait, les anciennes vedettes se font passer l'une pour une sirène, l'autre pour la Vénus du célèbre tableau de Botticelli. Les costumes sont visiblement de belle facture, pour autant, la rigidité de la queue de poisson de Miss Spink et la perruque brillante figée en l'air de Miss Forcible n'ont pas l'air naturel (ill. 192). Par un décalage esthétique patent avec les autres costumes, les déguisements interpellent le public, quel que soit le contexte donné, afin de mettre en évidence leur caractère artificiel.



Ill. 192 : L'Autre Miss Spink (en haut) et l'Autre Miss Forcible (en bas) en costumes de scène dans *Coraline*

Des déguisements manifestes

Toute personne férue de carnivals, de soirées déguisées ou de *cosplay* a sans doute été un jour confrontée au manque de moyens disponibles pour la réalisation de son idée de costume et s'est armée de sa créativité pour aller au bout de son projet, quitte à se lancer dans une fabrication de bric et de broc. Les praticiennes et praticiens s'inspirent de ces déconvenues quand des costumes de scène doivent être confectionnés. Dans *L'Étrange Pouvoir de Norman*, le jeune héros et ses camarades de classe participent à une pièce de théâtre ayant pour sujet le procès d'une sorcière. Il ne s'agit pas d'un spectacle professionnel, mais d'un projet scolaire modeste, ce que traduit la qualité de la fabrication de leurs costumes de scène (ill. 193). Ces derniers donnent l'impression d'avoir été confectionnés par la jeune troupe et leur aspect fait main s'exprime principalement grâce aux matériaux qui semblent avoir été utilisés. Les boucles de la perruque du juge sont dessinées par des rouleaux de papier-toilette. Une jeune fille costumée en sorcière porte un nez crochu attaché à ses lunettes par un simple bout de scotch. De nombreux morceaux de ruban adhésif sont également présents sur le costume en carton de Neil qui incarne l'arbre de la pendaison. Des ceinturons en papier, des cols cartonnés complètent les tenues noires des élèves travestis en pèlerins. Ces détails, en plus de provoquer l'amusement, permettent d'identifier ces vêtements et accessoires comme des costumes. Plus tard dans le film, lors des visions de Norman et de l'arrivée des morts-vivants, le public pourra voir ces tenues austères sous une autre forme que celle du déguisement.



Ill. 193 : Des camarades de Norman costumés pour une pièce de théâtre dans *L'Étrange Pouvoir de Norman*

Derrière la maladresse de façade que dégagent ces habits, la réalité de leur création est tout autre. Des professionnelles et professionnels ont réfléchi à une manière de suggérer l'utilisation d'objets et matières de tous les jours en utilisant des matériaux plus adéquats. De vrais rouleaux de papier-toilette n'ont pas été utilisés, car l'échelle de réalisation de ces tenues empêche le recours à ce type d'objets. De même, le doute est permis quant à l'usage de véritables morceaux de ruban adhésif : ce matériau difficilement maniable et peu pérenne serait un choix malvenu pour un film de marionnettes. Il est plus indiqué de favoriser la solidité de la figurine et de ses accessoires pour éviter toute complication pendant le processus d'animation image par image. D'autres moyens ont servi à attacher le nez de la petite comédienne et à faire tenir les pans du costume du jeune garçon.

Une réflexion similaire peut être portée sur le costume de lapine dans *Wallace et Gromit : le mystère du lapin-garou*. Pour attirer l'attention du lapin-garou, plus dangereux pour les légumes que pour les humains, le chien Gromit se fait passer pour une de ses congénères afin de le charmer et de l'emmener loin du sanguinaire Victor Quatremaïns (ill. 194). Le costume porté par Gromit ne conduit pas les spectatrices et spectateurs à se tromper : il a été présenté comme un appât plus tôt dans le film et la tête du canidé astucieux est visible au niveau du ventre de la coquette aux longues oreilles. Son apparence trahit une conception manuelle imparfaite : les différentes pièces de fourrures semblent cousues ensemble grâce à un épais fil marron. En réalité, le costume est vraisemblablement confectionné de manière beaucoup plus soignée, avec ce même problème de résistance face aux manipulations attendues lors du tournage.



Ill. 194 : Gromit dans un costume de lapine dans *Wallace et Gromit : le mystère du lapin-garou*

La maladresse feinte dans l'exécution de ces costumes sert cette impression d'une confection amatrice et nourrit une allure volontairement factice des tenues. Cette apparence joue un rôle clé dans la reconnaissance du costume comme déguisement ou habit de scène par le public. Un élément peut suffire à attirer l'œil des spectatrices et spectateurs et déclencher cette identification. Dans *Les Pirates ! Bons à rien, mauvais en tout*, le joyeux équipage a plus d'une panoplie dans son sac : afin d'assister à un congrès de scientifiques et se faire passer pour des savants, les pirates enfilent blouses blanches, lunettes et perruques (ill. 195). Les verres grossissants rendant leurs yeux globuleux et la délimitation marquée entre leurs postiches et leurs fronts interpellent le public de sorte que le déguisement paraît encore plus caricatural. Il est également difficile de ne pas arrêter son regard sur l'aspect cotonneux des chevelures artificielles. Leur matière même suggère que ces dernières sont fausses. Pourtant, cette texture est plus proche de nos cheveux que ne le sont les chevelures de silicone des autres personnages, alors que celles-ci sont censées être vraies.



Ill. 195 : L'équipage de pirates travestis en scientifiques dans *Pirates ! Bons à rien, mauvais en tout*

Des matières à mascarades

Dans des œuvres aussi tactiles que les films de marionnette, les étoffes et la plasticine invitent volontiers le public à effleurer du bout des cils leurs matières, comme

je l'ai dit plus tôt. Les différentes matières vues à l'écran fondent un système de textures cohérent. Les habits et capillaires confectionnés pour une même œuvre sont fabriqués à partir du même type de matériau. Si les vêtements et les chevelures sont créés à partir de silicone et de latex, les éléments textiles ou mis au point à partir de fibres naturelles seront plus remarquables du fait de leur différence, et cela malgré leur proximité avec le toucher de nos cheveux et accessoires vestimentaires. Cette particularité amène le public à s'interroger et à envisager plus promptement la possibilité d'un déguisement. Dans *Les Pirates ! Bons à rien, mauvais en tout*, les spectatrices et spectateurs font la rencontre d'un membre de l'équipage au surnom évocateur : « pirate étonnamment plantureux ». La silhouette en sablier du personnage et les stéréotypes associés à la couleur rose présente sur les rayures de sa chemise constituent des indices quant à la réalité de son identité de genre (ill. 196). Cependant, la marionnette est affublée d'une barbe rousse. Des femmes avec une telle pilosité faciale existent bel et bien ; néanmoins, il est plus probable qu'il s'agisse d'une âme aventureuse forcée de se travestir en homme pour espérer monter sur un bateau de pirates. En effet, les marins sont souvent associés à cette superstition qui veut qu'une présence féminine sur un navire attire le mauvais œil. Le postiche, comme la perruque du déguisement de scientifique, annonce sa facticité du fait de sa matière particulière. Sa ressemblance avec une fausse fourrure de mouton la distingue ainsi des autres barbes du film, dont celle du Pirate Capitaine, composée de boucles de silicone dessinées avec précision. Selon Peter Lord, cet accessoire pileux était un sujet de réflexion ardu : il fallait qu'il ait l'air plus faux que les autres barbes, alors qu'elles aussi sont tout simplement fixées sur les visages des marionnettes⁷⁰⁰.



Ill. 196 : Le pirate étonnamment plantureux et Numéro 2 dans *Pirates ! Bons à rien, mauvais en tout*

⁷⁰⁰ Brian Sibley, *The Making of The Pirates ! Band of Misfits*, Bloomsbury, Londres, 2012, p. 50.

La singularité d'un costume ou d'une chevelure du fait de ses matières face aux tenues des autres marionnettes ne signifie pas automatiquement le travestissement. Elle permet en effet aussi d'indiquer le statut particulier d'un personnage. Dans *Les Noces funèbres*, Emily est la seule à posséder une chevelure à l'aspect laineux. Ce détail, en plus de souligner sa beauté, offre davantage de possibilités en termes d'animation et permet d'accentuer son aspect spectral. Dans *Wallace et Gromit : le mystère du lapin-garou*, un autre personnage féminin se distingue parmi ses sœurs marionnettes : lady Tottington. Sa chevelure semblable à du feutre et ses habits de tissu détonnent par rapport au silicone, au latex et à la plasticine de rigueur pour la quasi-majorité des concitoyens. Cultiver la différence de cette noble excentrique met en évidence son élégance et le soin qu'elle apporte à ses tenues très inspirées du monde végétal. Cela permet de surcroît au public de partager le regard d'un Wallace amouraché : lady Tottington est toujours immédiatement repérable dans une foule.



Ill. 197 : Emily dans *Les Noces funèbres*

Les cas développés précédemment mettent en lumière la variation de l'intérêt du public pour les personnages et pour leurs tenues selon les matières employées lors du processus de fabrication. Outre le fait que les textures relativement marginales dans un film attirent plus volontiers les regards, les étoffes et matériaux appelant particulièrement le sens du toucher provoquent une attention plus soutenue. Quand la matière d'un accessoire vestimentaire est connue de la spectatrice ou du spectateur, elle fait ressurgir

les souvenirs qui lui sont associés et rappelle la sensation qu'elle laisse sur la peau. La barbe de la femme pirate travestie arrête aussi le regard, parce qu'elle peut faire penser aux cols duveteux de certaines vestes d'aviateur ou à des jouets pour enfants, alors que les matières de silicone et de latex paraissent plus neutres aux yeux du public.

Cette observation vaut également pour les œuvres où les textures sont plus variées, comme les films Laika. Dans *Les Boxtrolls*, un petit théâtre de rue participe à nourrir des stéréotypes nocifs sur les créatures vedettes du film. L'espiègle Winnie, qui incarne sur scène un bambin victime d'un boxtroll, porte une coiffe de bébé dont l'aspect a la rigidité et la légèreté apparente du papier cartonné, un matériau commun pour quiconque, mais inhabituel pour la confection de cet accessoire (ill. 198). En croyant déterminer de quoi est fait le couvre-chef et percer à jour la création de cette pièce vestimentaire, la spectatrice ou le spectateur se placent dans un rapport particulier avec l'accessoire. Les vêtements en tissu pourraient aussi provoquer des réflexions semblables, néanmoins l'habitude de voir des habits faits de textiles explique qu'ils ne retiennent pas autant l'attention.



Ill. 198 : Aperçu du théâtre de rue auquel participe Winnie (à droite) dans *Les Boxtrolls*

Ainsi, un costume peut être désigné au public comme étant un déguisement ou un subterfuge de diverses façons. Les informations apportées sur les personnages, sur le déroulé des événements et sur les dialogues sont fondamentales à cet égard et constituent les moyens les plus traditionnels pour aider le public à reconnaître un travestissement.

Néanmoins, d'autres détails peuvent aussi contribuer à cette identification. L'aspect fait-maison d'un accessoire, quand il est délibérément accentué, invite à considérer l'objet comme une création du personnage et souligne le fait qu'il n'est pas porté dans des circonstances habituelles. Le travail des pièces vestimentaires et des pilosités permet d'appuyer la singularité de la marionnette en comparaison aux autres personnages. Au sein d'un même film, certaines matières semblent plus rares, donc moins anodines que d'autres. En outre, certaines textures identifiables appelant fortement au sens du toucher amènent volontiers à s'interroger et à envisager la possibilité d'un déguisement.

Il va sans dire que la multiplication des traces manifestes de déguisement alimente le comique des situations exposées. Dans *Shaun le mouton : le film*, le troupeau guidé par Shaun part à la recherche de leur fermier disparu en plein Londres. La présence zélée de la fourrière les oblige à se déguiser en citadines et citadins. Leur passage dans un magasin de vêtements donne lieu à une transformation cocasse et burlesque. Nul besoin pour les spectatrices et spectateurs d'indice particulier : le déroulement des événements suffit à comprendre ce qui se joue lors de cette séance de shopping improvisée. Néanmoins, l'apparence des vêtements choisis permet d'insister sur le caractère approximatif de leur travestissement et d'accentuer la drôlerie qui en découle. Les coupes des pièces vestimentaires choisies ne sont jamais saillantes : trop larges ou trop serrées, elles donnent lieu à des silhouettes excentriques qui contrastent avec celles des badauds croisés lors de cette escapade en ville. À cela s'ajoutent quelques détails dans des matières plus inhabituelles par rapport aux autres costumes du film. Un des ruminants, juché sur les épaules d'un autre mouton, arbore une perruque mousseuse, en éponge naturelle, et une fausse moustache dont le poil dru et clair fixé par un bloc de bois est facilement identifié comme la tête d'un balai. Le premier accessoire capillaire est bel et bien obtenu à partir d'une éponge de mer séchée. En revanche, l'échelle de conception suffit pour affirmer que le second ne provient pas d'un véritable balai-brosse et qu'il s'agit d'un modèle réduit. En parallèle, un autre duo de personnages porte une veste trop petite qui laisse déborder leur laine duveteuse, prenant l'apparence d'un épais pull blanc. La matière est reconnaissable sans peine par le public ayant eu moult fois l'occasion depuis le début du film d'observer la bande de moutons au naturel. Ici, l'enjeu n'est donc pas tant de signifier la facticité des accoutrements que de jouer sur la maladresse truculente du troupeau et de la crédulité des Londoniennes et Londoniens faisant leur rencontre.



Ill. 199 : Le troupeau de moutons incognito dans *Shaun le mouton : le film*

Ces différents aspects n'apparaissent pas de manière isolée. Généralement, plusieurs indices sont combinés afin de rendre le travestissement évident et de faire comprendre rapidement l'information à l'ensemble du public. Il est probable que ce souci soit d'autant plus présent que ces films sont des œuvres surtout destinées aux enfants. Les costumes de marionnettes, comme leurs homologues dans le cinéma en prises de vues réelles, ne sont pas dénués de sens. Ils prennent une signification différente selon le contexte dans lequel ils sont vus ou selon certains de leurs détails, comme les matériaux employés pour les fabriquer.

Quand l'horreur contamine l'habit

Certains jeux de dupe se font plus insidieux. Du fait d'un ton plus sérieux, le recours à un décalage net entre les matières des costumes n'est pas utilisé. À la place, le costume trahit l'identité réelle cachée grâce à des détails plus discrets pouvant échapper au regard des spectatrices et spectateurs. Dans *Kubo et l'armure magique*, le Roi Lune est un être puissant qui cherche à mettre la main sur son petit-fils, Kubo. Une fois retrouvé, il lui propose l'immortalité en échange de l'unique œil qui lui reste. Alors que le garçon refuse ce marché, le vieil homme se transforme en une créature monstrueuse semblable à un dunkleosteus, une espèce de poissons ayant existé à l'époque du Dévonien (ill. 200). Cet affrontement apparaît comme une ultime épreuve dans le parcours initiatique du jeune Kubo. Même si le public est incapable de deviner cette métamorphose à l'avance lors du premier visionnage, certains indices disséminés sur le costume du Roi Lune invitent déjà

à rapprocher le personnage d'une créature aquatique (ill. 201). Le matelassage de son col suit un motif hexagonal qui peut rappeler l'épiderme d'un reptile ou d'une créature aquatique. Les manches de son kimono, confectionnées à partir d'un tissu bleu clair avec un discret imprimé d'écailles argentées, rappellent la peau lisse et luisante des poissons. Enfin, ses épauettes de métal évoquent, du fait de leur fin en pointe et des rayures inégales qui les parsèment, la rigidité d'une carapace animale.



Ill. 200 : La transformation monstrueuse du grand-père dans *Kubo et l'armure magique*



Ill. 201 : Le Roi Lune et Kubo dans *Kubo et l'armure magique*

La métamorphose de l'Autre Mère dans *Coraline* dépeint une duperie elle aussi plus sournoise et surprenante. Elle mérite d'être décortiquée pour en exposer les subtilités. Son développement graduel tout le long du film laisse cependant le temps au public de se douter de l'ampleur de la menace et donc de s'inquiéter pour le sort de l'héroïne. Au premier abord, la ressemblance entre la mère et l'Autre Mère s'accorde avec la découverte d'un monde qui correspond davantage aux goûts de Coraline que sa propre réalité. La jeune fille vient de déménager et se retrouve dans une habitation qui lui est inconnue. La

colorimétrie terne, en décalage avec la garde-robe colorée de Coraline, exprime le malaise et le sentiment d'inadéquation du personnage dans son nouvel environnement. Sa mère comme son père, au contraire, se fondent dans la palette délavée des décors. J'ai déjà parlé plus tôt du sweatshirt kaki et du jean bleu foncé de l'écrivain. Sa compagne porte des habits de couleurs chaudes, mais neutres, comme des beiges ou des marrons. Quand Coraline fait la connaissance de l'Autre Mère, son costume reprend la première tenue portée par sa propre mère (ill. 202). Néanmoins, chaque vêtement qui la compose apparaît en meilleur état et plus saillant. Le pull élimé et lâche semble neuf et se termine sur un élégant col roulé qui remplace habilement l'épaisse minerve de la maman accidentée. Leurs pantalons diffèrent aussi : celui de l'Autre Mère est plus ajusté, mettant davantage en avant ses courbes. Ce costume amélioré, en soi, n'a pas de quoi alerter le public, toutefois ce jeu de correspondances intervient dans un contexte fantastique qui invite à la méfiance. En outre, il introduit le motif du double, qui contient en son sein le danger sous-jacent de la duplicité ou du remplacement. Par la suite, l'Autre Mère enfle des tenues plus glamour et plus sophistiquées jusqu'à basculer dans des *designs* plus conceptuels et étranges, en adéquation avec la découverte de la menace par Coraline et sa découverte de l'identité monstrueuse du personnage. Un *concept design* dessiné par Chris Appelhans informe d'une réflexion en amont autour de l'évolution du personnage exprimée par le biais de son apparence⁷⁰¹ (ill. 203). Ce document représente différentes phases du personnage. Les annotations qui les accompagnent précisent les intentions pour chaque dessin : il s'agit dans un premier temps de rendre l'antagoniste plus « glamour » jusqu'à un point d'orgue de sophistication qui lui donne l'air d'une « beauté au cœur de glace », elle quitte ensuite toute élégance et beauté pour donner l'impression que « toute vie a été aspirée » du personnage. Les tenues proposées par Appelhans ne correspondent pas tout à fait aux costumes du film, cependant elles suggèrent la même trajectoire.

Le costume suivant de l'Autre Mère est un pyjama de soie, chic, de couleurs noir, blanc et rouge (ill. 204). Son style décontracté, sa coupe flatteuse et les détails de la tenue renforcent l'aura de distinction du *Doppelgänger*. La robe qu'elle arbore ensuite laisse percevoir sa nature inquiétante du personnage derrière son apparence soignée. Il s'agit d'une robe péplum noir et blanc reprenant le motif du pyjama (ill. 205). Sa structure est nette avec un col rigide et plusieurs pièces de tissus qui composent le dos de la jupe. Superposées et de forme triangulaire, elles rappellent les plaques sur la carapace d'un

⁷⁰¹ Stephen Jones, *op. cit.*, p. 81.

insecte. Leur mouvement indépendant renforce ce parallèle, de même que la coupe de cette jupe, semblable à l'abdomen d'une guêpe. Le port de cette robe concorde avec le moment où l'Autre Mère et l'Autre Père proposent à Coraline de rester à leur côté si elle accepte de se faire coudre des boutons à la place des yeux. L'évolution discrète du costume vers une allure insectoïde indique au public que le rêve enchanté de l'héroïne montre progressivement son vrai visage. Après le refus de Coraline de céder à cette proposition, l'Autre Mère se transforme sous ses yeux, révélant une morphologie allongée et anguleuse. Son vêtement s'en trouve légèrement modifié : une fine résille recouvre sa robe et sa structure est altérée, notamment au niveau du col et de la jupe, dont les courbes sont davantage pointues (ill. 206). L'aspect luisant et presque solide du tissu renvoie encore plus nettement à la physiologie des insectes.

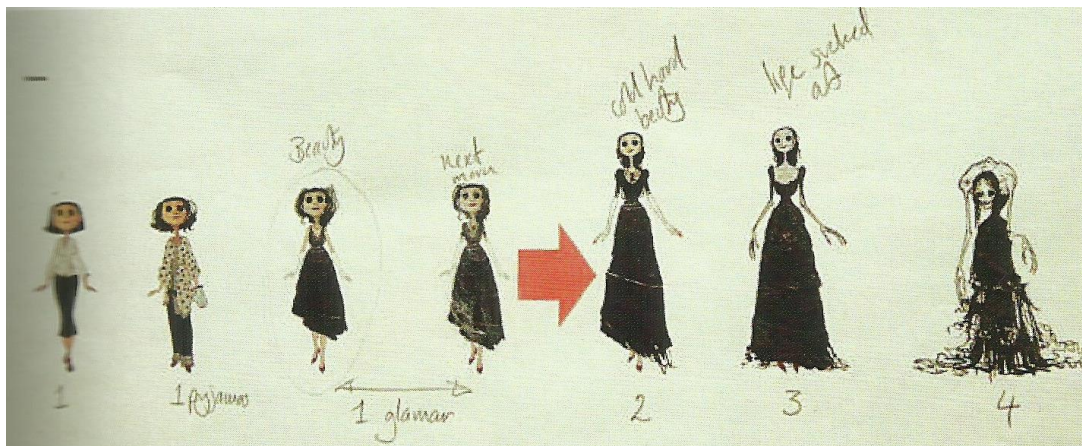
Quand la jeune fille retourne dans ce monde parallèle pour sauver ses parents et qu'elle est sur le point de regagner sa réalité, l'Autre Mère a achevé sa transformation. Elle n'a plus rien d'humain : son corps maigre à l'extrême, ses mains en aiguilles et son visage identique à un masque fêlé font d'elle une entité cauchemardesque (ill. 207). Elle porte une variation de la robe péplum. Il devient cependant difficile de qualifier encore cette robe de costume tant elle semble faire partie de la physiologie de l'Autre Mère, comme une excroissance de son corps. Le buste de la robe, comme une coque rigide, s'ouvre dans le dos pour laisser poindre des épines sur le haut de sa colonne. Ce buste s'apparente ainsi plus à une carapace qu'une partie de l'habit. Une vidéo consacrée à Deborah Cook suggère que l'apparence du personnage est inspirée d'un scarabée Goliath grâce à un *split screen* qui met en parallèle sa marionnette et un spécimen de cette espèce épinglé sur une planche⁷⁰². Le parallèle intentionnel avec le règne des insectes dans cette métamorphose progressive est confirmé par Margaret Helen Meyer, cocréatrice des costumes avec Cook et responsable des premiers *designs* des tenues destinées à l'Autre Mère⁷⁰³. Elle précise avoir expérimenté avec différentes étoffes afin d'obtenir un rendu plus translucide évoquant les arthropodes. Cette correspondance se retrouve aussi dans des éléments du décor, comme les meubles, et d'autres de la mise en scène, par exemple quand l'Autre Mère cherche à piéger Coraline dans une immense toile d'araignée. Ainsi, la nature monstrueuse de la créature, passant par le motif des insectes, se profile dans le film avant que le piège ne se referme sur l'héroïne.

⁷⁰² « Creative Spark : Deborah Cook », *op. cit.*

⁷⁰³ Lauren Boumaroun, *op. cit.*, p. 19.



III. 202 : Deborah Cook derrière une maquette de l'Autre Mère, une marionnette de l'Autre Mère et une marionnette de la mère de Coraline



III. 203 : Concept design de Chris Appelhans de l'Autre Mère pour Coraline



III. 204 : L'Autre Mère en pyjama et l'Autre Wybie dans Coraline



III. 205 : Photographie d'une marionnette de l'Autre Mère en robe péplum sur une publication Instagram de Victoria Rose



III. 206 : L'Autre Mère après sa première transformation dans *Coraline*



III. 207 : Scarabée goliath (à gauche) comparé à une marionnette de l'Autre Mère de *Coraline* dans une vidéo promotionnelle Laika

2. Les costumes emblématiques

Une reconnaissance facilitée par le costume

Dans l'animation, il arrive que les personnages conservent la même tenue avec une fidélité implacable, quand bien même les jours et les saisons passent. Cela se repère particulièrement pour les séries en dessin animé. La raison de cette apparence immuable tient à une volonté de rendre chaque personnage aisément reconnaissable et d'éviter un travail de création supplémentaire. Cette tendance répétée est devenue une convention à tel point courante et acceptée que certaines œuvres s'en servent comme base de traits d'humour. Voir un protagoniste hésitant devant une garde-robe composée de plusieurs exemplaires identiques du même ensemble a de quoi faire sourire. La tenue tend à fusionner avec le personnage : si un costume constitue souvent un intermédiaire efficace afin de mieux cerner sa porteuse ou son porteur, ici il fait partie intégrante du personnage. L'un et l'autre forment une unité indissociable. Cette logique se retrouve dans l'animation en volume comme dans d'autres techniques. Dans une partie du corpus étudié, cette proximité s'observe. La question de la praticité est bien entendu déterminante. Dans *Coraline*, l'héroïne porte des vêtements différents selon la situation et change de tenue un jour sur l'autre. Cette précaution de l'adéquation des costumes avec les circonstances et l'évolution de l'intrigue n'est pas anodine pour les collaboratrices et collaborateurs. Georgina Haynes considère que la préparation de neuf tenues différentes fut un défi en soi, car cela signifiait la conception d'une marionnette de Coraline compatible avec chacun de ses costumes⁷⁰⁴.

En outre, certains longs métrages profitent du caractère signifiant du costume pour faire reposer l'identification des personnages uniquement par la panoplie vestimentaire de chacun. Le public différencie les marionnettes grâce non plus à leurs visages et leur physionomie, mais à leurs vêtements et cheveux. Cette possibilité bénéficie évidemment aux œuvres où les marionnettes fabriquées se ressemblent. Pour des raisons d'économie de moyen, il peut être intéressant pour une équipe de privilégier la création d'habits et d'accessoires variés plutôt que de travailler à obtenir des *designs* uniques et reconnaissables pour chaque personnage. La mécanique complexe de chaque marionnette exige une réflexion approfondie quant à leur maniabilité et leur équilibre. La construction

⁷⁰⁴ « Coraline's Closet », *op. cit.*

de figurines articulées avec des proportions excentriques nécessite une attention particulière et une élaboration plus longue. Dans ses conseils pour s'initier à l'animation en volume, Ken Priebe rappelle qu'une silhouette intéressante en dessin peut être difficile à concrétiser sous la forme de marionnette⁷⁰⁵. Il donne l'exemple d'un personnage avec le haut du corps très développé, mais de longues jambes qui aurait du mal à tenir debout du fait de la répartition de sa masse. Ce type de contrainte physique amène parfois à reconsidérer la morphologie d'un personnage. Sur les esquisses originales de Tim Burton qui ont nourri le développement de *L'Étrange Noël de monsieur Jack*, Jack Skellington est encore plus longiligne que dans le film⁷⁰⁶. Eric Leighton, responsable de l'animation du film, confie que ses proportions ont été adaptées, répondant aux limites inhérentes à la création d'une marionnette d'animation⁷⁰⁷. Les collaboratrices et collaborateurs trouvent parfois des solutions afin de rééquilibrer la marionnette et ainsi préserver la silhouette du personnage. En ce qui concerne *Frankenweenie*, j'ai déjà précisé plus haut que des *rigs* ont servi pour les marionnettes des adultes en raison de leur poids⁷⁰⁸. Ce fut aussi le cas pour *Les Noces funèbres*⁷⁰⁹. D'autres fois, il est question d'intégrer à l'armature des pièces légères qui donnent davantage de rondeur au squelette afin de réduire le poids de la marionnette une fois moulée. Ces précautions ont été prises pour les personnages de Trappenard et de Truffe dans *Les Boxtrolls*⁷¹⁰.



III. 208 : Les membres du culte de Charles Manson dans *Live Freaky ! Die Freaky !*

⁷⁰⁵ Ken A. Priebe, *The Art of Stop-Motion*, op. cit., p. 133.

⁷⁰⁶ Frank Thompson, op. cit., p. 81-83.

⁷⁰⁷ *Ibid.*, p. 132.

⁷⁰⁸ Entretien avec Ian Mackinnon et Amanda Thomas cité.

⁷⁰⁹ Mark Salisbury, *Tim Burton's Corpse Bride : An Invitation to the Wedding*, p. 44.

⁷¹⁰ Philip Brotherton, op. cit., p. 99 et 121.



Ill. 209 : Gaston entouré de ses deux amantes dans *Jackboots*



Ill. 210 : Les deux soldates de la Wehrmacht dans *Jackboots*

L'utilisation de corps indistincts équivaut à un gain de temps certain. Dans *Live Freaky ! Die Freaky !*, deux victimes sous l'influence de Charles Manson partagent les mêmes traits. Leurs tenues et parfois leur chevelure, dont la teinte varie d'une scène à l'autre, permettent de les distinguer à l'écran (ill. 208). Du côté de *Jackboots*, des poupées mannequins ont été utilisées pour les personnages féminins, à la seule exception de Rутty, une femme plus âgée. Si les modèles diffèrent, leurs visages se confondent aisément : chacune possède des yeux en amande plus ou moins fardés, un petit nez et une bouche pulpeuse. Elles possèdent en outre la même silhouette fine et galbée. Le costume joue donc un rôle important dans la différenciation des personnages féminins. Le recours à des poupées de couleurs de cheveux variés apporte un semblant de diversité au sein du groupe des infirmières malgré un uniforme commun. Le plus souvent, les habits participent aussi à cette distinction. C'est le cas pour une des amantes du résistant français, Gaston, et pour une soldate de la Wehrmacht. La première arbore une robe fluide et légère rose poudré et

quelques fleurs en tissu dans ses cheveux (ill. 209). La seconde porte un uniforme sombre, avec des pièces en simili cuir et des symboles du III^e Reich aisément reconnaissables (ill. 210). Tout en soulignant le besoin de solutions de facilité pour des projets contraints par leur budget, il convient pour les deux films cités de s'interroger sur l'usage de modèles quasi identiques pour des personnages féminins ne partageant aucun lien familial alors que d'autres personnages, notamment des hommes, composent un éventail de physionomies diversifiées. Ce choix participe à l'impression qu'autour des personnages masculins, individualisés et rendus facilement identifiables, gravitent des figures féminines certes différenciables, mais interchangeables et peu caractérisées. Finalement, ce qui interpelle et perturbe potentiellement le visionnage ne tient pas tant à l'emploi de marionnettes identiques qui ne se distinguent que par le style vestimentaire, mais plutôt à l'existence d'un double standard, ici généré.



Ill. 211 : Michael entouré d'individus portant le même visage dans *Anomalisa*

Anomalisa joue sur ce décalage de manière consciente. L'œuvre traite de l'incapacité pour Michael, le protagoniste, de nouer une relation authentique avec une autre personne et d'accepter sa pleine altérité. Ce travers est métaphorisé à travers une affliction particulière, proche de la prosopagnosie : chaque personne que croise l'écrivain lui semble posséder le même visage masculin et la même voix (ill. 211). L'utilisation d'une même marionnette pour tous les personnages hormis Michael permet aux spectatrices et spectateurs de vivre cette même expérience dès le début du film. Comme lui, le public ne peut reconnaître les différentes figures qu'à leurs vêtements et accessoires. Cette uniformisation des personnages est interrompue par l'arrivée de Lisa dont l'apparence lui est propre. Cette rupture de la monotonie est cependant de courte

durée. Michael, d'abord émerveillé par la présence de cette femme unique à ses yeux, finit par la corriger à plusieurs reprises et s'agacer de son comportement. Comme si le charme de la première rencontre prenait fin, la voix de doublage de Lisa finit par se superposer à une voix masculine. Le visage de la jeune femme finit par être remplacé par le même masque masculin que les autres personnages. Le fait qu'à cet instant le personnage revête un peignoir blanc d'hôtel, vêtement impersonnel sans forme définie ni couleur, renforce l'impression que Lisa a perdu la spécificité qui la rendait si précieuse pour Michael.



III. 212 : Wallace dans *Une grande excursion*



III. 213 : Gromit et Wallace dans *Wallace et Gromit : le mystère du lapin-garou*

Faciliter la reconnaissance des personnages par le costume se justifie aussi par la volonté de créer un personnage familier auquel le public pourra adhérer sans peine. Si l'apparence du personnage est déjà unique du fait d'un visage et d'une corpulence particulière, elle est parachevée par une tenue qui devient comme une seconde peau. Même quand un personnage enfile différents vêtements tout au long du film, certaines intrigues font volontiers d'un costume en particulier la tenue emblématique du personnage. Comme je l'ai esquissé plus haut, la sérialité invite volontiers à l'emploi de ce type de costumes. Ils deviennent comme une véritable signature pour les personnages et participent à une reconnaissance aisée et efficace par le public. On en retrouve régulièrement dans les productions Aardman dont les personnages habitent le petit comme le grand écran. Avant de devenir un héros de cinéma, Wallace apparaît dans plusieurs courts métrages avec son fidèle Gromit. Dans *Une grande Excursion*, l'inventeur loufoque apparaît pour la première fois aux yeux du public avec une chemise blanche, un gilet en laine verte, un nœud papillon rouge, un pantalon brun et des chaussures noires (ill. 212). On retrouve ces pièces vestimentaires dans tous les courts métrages suivants et dans *Wallace et Gromit : le mystère du lapin-garou* (ill. 213). Même si le héros porte d'autres tenues dès 1993, avec la sortie d'*Un mauvais pantalon*, il reste associé à la tenue décrite plus tôt dans l'imaginaire des spectatrices et spectateurs. Cet accoutrement sobre, désuet aux couleurs simples, se mêle parfaitement à sa paresse bonhomme, son excentrique inventivité et son aura d'éternel célibataire.

Dans les films et la série mettant en scène Shaun le mouton, le fermier porte systématiquement la même parka verte, le même pull en laine et les mêmes bottes, comme d'une tenue par défaut (ill. 214). Il ne s'en sépare que pour des raisons motivées par la situation ou pour le besoin de l'intrigue. *Shaun le mouton, le film : la ferme contre-attaque* s'amuse avec les motifs propres aux films de rencontre extraterrestre. La transformation de la ferme de Shaun en parc à thème suite à l'atterrissage d'une navette spatiale dans les environs pousse le fermier à se vêtir d'un costume évoquant les uniformes de la série *Star Trek* (1966-1969) (ill. 215). Il ne se défait pas, cependant, de ses lunettes rectangulaires. Dans *Shaun le mouton : le film*, le télescopage accidentel du personnage en plein Londres alors qu'il est affublé d'un simple pyjama participe à construire son amnésie (ill. 216). Le fait qu'il soit privé de sa tenue quotidienne marque encore davantage l'oubli momentané de sa propre identité. Encore une fois le personnage conserve ses lunettes caractéristiques.

Depuis l'apparition du fermier dans la série, cette monture n'a pas toujours été de cette forme. De la première saison à la saison 4, il porte un modèle aux verres arrondis (ill. 217). Ce n'est qu'avec le premier film et la saison 5 sortie en 2016, que le fermier adopte au cinéma puis à la télévision une monture rectangulaire. Cet exemple montre la persistance d'une tenue, la rendant iconique, ainsi que sa possible évolution, ici certainement motivée par le passage de l'univers de Shaun de la télévision au cinéma.



Ill. 214 : Le fermier dans *Shaun le mouton, le film : la ferme contre-attaque*



Ill. 215 : Le fermier en uniforme de *Star Trek* dans *Shaun le mouton, le film : la ferme contre-attaque*



Ill. 216 : Le fermier dans *Shaun le mouton : le film*



Ill. 217 : Le fermier dans la première saison de *Shaun le mouton*

L’habit fétiche comme marqueur fort de l’identité

Le lien ténu entre un personnage et son habillement ne découle pas toujours de ce souci de fournir des repères au public et de lui rendre familiers certains protagonistes. L’association à un costume en particulier aide à faire ressortir la part fondamentale et essentielle de l’identité des personnages. La tribu de *Cro Man* est aisément identifiable par ses tuniques en fourrure, comme abordé plus haut. Lorsqu’elle s’entraîne à maîtriser le ballon rond et s’emploie à sauver leur vallée sur le terrain de football, elle porte des shorts blancs et des jerseys rouges. Seul Bobnar, en tant que gardien de but, porte un t-shirt beige. Sous cette tenue, au niveau du col, il est possible d’entreapercevoir leurs peaux de bête respective (ill. 218). Surprise par ce détail, j’ai eu l’occasion d’interroger Kate Anderson à ce propos. Elle admet que cette configuration a rendu le travail plus aisé au sein du département des marionnettes : il suffisait d’enlever l’uniforme sportif pour obtenir de nouveau les femmes et hommes des cavernes dans leurs tenues habituelles. Néanmoins, elle précise qu’elle et son équipe avaient été étonnées de ce choix et qu’il s’agissait d’une volonté de Nick Park lui-même. Cet aveu m’autorise à réfléchir aux raisons esthétiques et poétiques pouvant se cacher derrière une pareille décision. Les membres de l’équipe adverse portent une tenue similaire, bien que bleue et d’apparence plus sophistiquée. Néanmoins, on ne devine aucun autre costume en dessous du premier. Cela ne concerne donc que les femmes et les hommes de l’âge de pierre. Le port des fourrures invite à regarder les héros et ses camarades comme des amatrices et amateurs qui n’enfilent ces ensembles footballistiques que pour un court instant, ce qui les

différencie de leurs opposants qui, eux, sont des professionnels. Cet accoutrement poilu leur colle littéralement à la peau, marquant leur différence avec les habitantes et habitants de la cité, tant pour le public que pour les personnages de la diégèse. Cet habillement étrange rappelle ainsi que, malgré les apparences civilisées et ludiques du match qui a lieu, c'est une bataille entre les deux civilisations, l'âge de pierre et l'âge de bronze, qui se déroule sous les yeux des supporters.



Ill. 218 : La peau de bête de Doug (au centre) se devine au niveau du col de son maillot dans *Cro Man*

L'idée du double costume pour signifier un écart entre l'identité véritable du personnage et un travestissement momentané a aussi lieu dans *L'Étrange Noël de monsieur Jack*. Le protagoniste, lassé de sa routine et de la multiplication invariable des fêtes de Halloween année après année, se rêve en père Noël. Au plus grand malheur des enfants, il peine à saisir toutes les subtilités de cette fête et les gens ayant bénéficié de sa venue le remercient à grands coups de canon. Pendant sa tournée, monsieur Jack porte une tenue de père Noël classique. Quand il atterrit dans un cimetière après que son traîneau a été bombardé, sa panoplie rouge bordée de fourrure blanche est réduite en lambeaux, laissant alors deviner son éternel costume noir rayé (ill. 219). C'est à cet instant précis que le protagoniste se rend compte de son erreur et retrouve goût à sa spécialité initiale : l'effroi. Ce moment pivot dans l'intrigue fait écho à la scène qui introduit le personnage. La chanson « Bienvenue à Halloween » commence quand apparaît peu à peu dans l'obscurité un épouvantail à tête de citrouille. Alors que la caméra semble s'enfoncer dans la pénombre, l'homme de paille sort du cadre. Il revient, assis sur un cheval en osier.

Inerte jusqu'à présent, l'épouvantail prend vie, s'empare d'une torche pour l'engloutir et s'adonne à une danse enflammée. Tout embrasée, la créature finit par se jeter dans une fontaine. En ressort avec dignité et prestance monsieur Jack dans son élégant costume. Cette correspondance souligne ainsi pleinement le retour en grâce du roi des citrouilles et la nature de déguisement de la panoplie de père Noël. Le personnage vient au bout de sa quête identitaire en retournant à son rôle initial, symbolisé par son habit rayé.



Ill. 219 : Jack avec son costume de père Noël en lambeaux dans *L'Étrange Noël de monsieur Jack*

Le costume en velours côtelé de Foxy dans *Fantastic Mr. Fox* se fait lui aussi le symbole de l'identité profonde du personnage. C'est dans cette tenue que le public fait connaissance avec le héros du film. Alors que sa compagne et lui se retrouvent pris au piège à la suite d'un larcin, la renarde lui apprend qu'elle attend son enfant, il lui promet en réponse d'arrêter ses chapardages. Le temps passe, les spectatrices et spectateurs retrouvent le goupil en respectable père de famille. Il porte à ce moment une tenue de bureau en accord avec sa profession de journaliste : une chemisette blanche à cravate assortie à un costume beige foncé. Il n'endosse de nouveau sa première tenue que lorsqu'il reprend ses activités de voleur. Le retour à ce costume, dont la couleur fauve rappelle un pelage roux, renforce l'idée que Mr. Fox cède à sa nature première, sauvage et impulsive, malgré ses efforts pour vivre une vie bien rangée. De la même manière, l'épilogue du film montre la mise en place d'une nouvelle normalité pour la famille au cœur des égouts. Foxy endosse de nouveau pleinement son rôle de père, le conflit initial s'est résolu comme semble le signaler le port de sa tenue professionnelle.

Dans les cas cités, le personnage et son costume tendent à devenir une unité indissociable. Le style vestimentaire se fond avec l'apparence du personnage et se fait le miroir de ce qu'il est. Cette indistinction troublante se retrouve dans une partie du corpus, ce qui appelle à un examen plus approfondi.

3. Une tendance à la confusion entre le corps et le costume

Deux éléments liés, voire confondus

Dans les longs métrages étudiés, séparer le personnage de son costume ne va pas de soi, ne serait-ce que d'un point de vue pratique. Beaucoup de marionnettes sont rattachées à leurs costumes pour des raisons pratiques. Quand j'ai évoqué les armatures des pièces vestimentaires dans la première partie de cette étude, j'ai notamment discuté de la réalité physique des robes vues à l'écran, qui cachent bien des mécanismes complexes à la place des jambes des personnages et dont les jupes sont bien souvent reliées aux figurines par la taille. Ici, faire la distinction entre la marionnette et ce qui l'habille est une gageure. Il en va de même pour les chaussures des personnages, qui leur font dans la majorité des cas aussi office de pieds. Dans *Frankenweenie*, la « fille étrange », telle qu'elle est nommée au générique, porte une jupe en corolle. Une photographie de sa figurine mise à nu révèle le raccordement entre son bassin et le squelette métallique de la pièce vestimentaire à l'aide de petites vis⁷¹¹ (ill. 220). Les deux objets ont fusionné. On retrouve ce type d'imbrication dans d'autres œuvres, même si cela apparaît plus souvent à un degré moins avancé. Au cours d'un entretien sur la conception des vêtements de *Kubo et l'armure magique*, Deborah Cook rappelle l'existence d'armatures rendant possible la mise en mouvement des kimonos. Au passage, la créatrice de costumes indique que la structure métallique de ces costumes est raccordée au squelette des marionnettes⁷¹².

⁷¹¹ Mark Salisbury, *Frankenweenie : The Visual Companion*, op. cit., p. 108.

⁷¹² Jennifer Wolfe, « Deborah Cook Receives Costume Designers Guild Nomination for Laika's *Kubo and the Two Strings* », op. cit.



III. 220 : Armature d'une marionnette de l'étrange fillette pour *Frankenweenie*



III. 221 : Une partie de l'armature de la reine Oofeefa est comprise dans son costume pour *Cro Man*

Rattaché au corps de la marionnette par l'armature, le costume devient une partie intégrante de la figurine articulée et a une utilité dans la manipulation de l'objet. La reine Oofeefa, personnage secondaire de *Cro Man*, porte une robe avec une collerette

mécanique dans sa nuque (ill. 221). Cette collerette est composée de neuf tiges dorées se terminant par une bille brillante. Comme on peut le voir grâce à une vidéo publiée en ligne par Gary Roberts, cette collerette fait partie de la structure interne de la figurine articulée, tout comme son plastron à l'apparence métallisée⁷¹³. Lors d'un reportage, Jimmy Young expose les secrets derrière la fusion de cette partie du costume⁷¹⁴. La tige centrale est reliée à un mécanisme : l'enfoncer délicatement permet de retirer une gâchette et d'enlever la tête du personnage. Lorsque la tige est relâchée, un cran maintient la tête en place.

Cette indistinction trouve son acmé dans les films Aardman pour lesquels des marionnettes sont moulées directement avec leurs vêtements. Dans *Wallace et Gromit : le mystère du lapin-garou*, Wallace porte différents costumes. Il arbore bien sûr sa tenue la plus célèbre, une chemise blanche avec un gilet vert, un nœud papillon rouge et un pantalon brun, mais encore une combinaison de travail bleu gris, un peignoir rouge sombre et un pyjama léger. Certains accessoires semblent pouvoir être détachés sans peine de la figurine, comme son bonnet de nuit en tissu surmonté d'un pompon en laine verte (ill. 222). Le reste de ses tenues, en revanche, fait partie de la marionnette. Afin d'illustrer la conception des personnages de *Shaun le mouton : le film* à l'occasion d'expositions ou de présentation, certaines marionnettes ont été dénudées sur toute une moitié pour exposer l'armature. Cette scission permet aux curieuses et curieux de constater les différentes strates employées pour recouvrir le squelette mécanique. Il existe un modèle de Trumper, l'agent de la fourrière⁷¹⁵ (ill. 223). Au niveau du buste, il n'y a pas de couche faisant office de peau en dessous des vêtements. Le bas de son corps fait l'objet d'une construction plus complexe. Son pantalon, éraflé au niveau des fesses et du genou gauche, laisse entrevoir son épiderme. Comme on peut le voir grâce à la coupe, son postérieur a été moulé indépendamment du pantalon qui le recouvre. En revanche, il y a fort à parier que son slip rouge bordé de blanc ait été moulé directement sur son arrière-train.

⁷¹³ Publication Instagram de Gary Roberts (@gazzle79), 21 février 2018, <https://www.instagram.com/p/BfeHjsDgiPy/?hl=fr>

⁷¹⁴ Adam Savage, « The Stop-Motion Puppets of Aardman Animations ! », *op. cit.*

⁷¹⁵ Publication Instagram de Jimmy Young (@jimmy2eggs), 3 février 2019, <https://www.instagram.com/p/BuPXrNNlc0E/?hl=fr>



Ill. 222 : Wallace et son bonnet de nuit
dans *Wallace et Gromit : le mystère du lapin-garou*



Ill. 223 : Marionnette d'exposition de Trumper
pour la promotion de *Shaun le mouton : le film*

Même pour les productions où les marionnettes portent des costumes en tissu, il arrive que certaines pièces soient directement moulées sur la marionnette. Cela se remarque notamment sur les plus petites figurines destinées aux plans larges. J'ai déjà fourni quelques exemples à ce sujet en m'attardant sur les étapes de confection des costumes. En voici deux autres pour compléter et rappeler cette pratique. *Fantastic Mr.*

Fox comporte des marionnettes de taille très réduite. Une photographie des coulisses de la création permet d'observer de plus près les figurines des petits écureuils bâtisseurs qui aident Foxy lors de son aménagement : de fines bordures indiquent que le corps des marionnettes et leurs vêtements ont été moulés en silicone pour former une même pièce⁷¹⁶ (ill. 224). Une publication Instagram d'Andy Gent, supprimée depuis, montrait le plus petit modèle de Mr. Fox, haut de 3 cm⁷¹⁷ (ill. 225). Sur le cliché, deux mains s'attèlent à démouler le modèle encore gris, attendant d'être peint. La figurine comporte déjà les délimitations d'une veste, d'un polo et d'un pantalon.



Ill. 224 : Les marionnettes des écureuils bâtisseurs dans *Fantastic Mr. Fox*



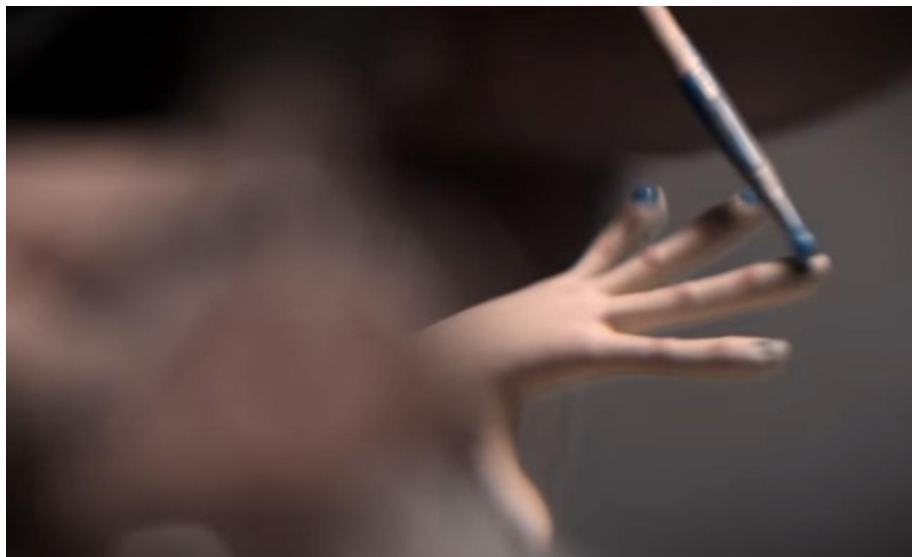
Ill. 225 : Moulage de la plus petite échelle de marionnette de Foxy pour *Fantastic Mr. Fox*

⁷¹⁶ *The Making of Fantastic Mr. Fox*, op. cit., p. 29.

⁷¹⁷ Publication Instagram d'Andy Gent (@gent.andy), 6 septembre 2018, supprimée depuis.



Ill. 226 : Angela Kiely peint les tâches de rousseur de Tracy pour *L'Île aux chiens*



Ill. 227 : Pose du vernis à ongle bleu pour l'héroïne de *Coraline*

En ce qui concerne le maquillage, il n'est identifié comme tel par le public que par correspondance à son propre référentiel. D'un point de vue concret, il n'y a pas de différence entre la peinture de taches de rousseur sur le visage de Tracy de *L'Île aux chiens*, celle du gloss rose sur les lèvres de Courtney dans *L'Étrange Pouvoir de Norman* et celle du vernis à ongles bleu sur le bout des doigts de Coraline. Pourtant, dans le premier cas, il s'agit d'un trait naturel du personnage, alors que les deux suivants correspondent à une mise en beauté intentionnelle. On pourrait alors considérer comme maquillage toute peinture manuelle appliquée sur la surface des marionnettes après son moulage. Dans ce cas, le travail d'Angela Kiely, qui selon ses dires a peint deux-cent-quatre-vingt-dix-sept taches de rousseur sur chaque visage de Tracy, peut être envisagé

comme du maquillage⁷¹⁸ (ill. 226). L'utilisation d'un pinceau et de Cotons-Tiges, pour estomper, renforce le parallèle avec la mise en beauté qui transforme les comédiennes et comédiens. C'est aussi avec un pinceau que les ongles de Coraline ont été colorés⁷¹⁹ (ill. 227). En revanche, cette définition par le geste créatif pose un autre problème, car il ne s'agit pas de la seule méthode pour donner l'illusion qu'une marionnette porte des produits de beauté. À partir de *L'Étrange Pouvoir de Norman*, le studio Laika recourt à une technique d'impression 3D qui intègre directement les couleurs lorsque les visages sont imprimés⁷²⁰. Les taches de rousseur de Coraline ne se situent pas toujours exactement au même endroit sur ses pommettes⁷²¹, car elles ont été ajoutées à la main. En revanche, celles de Neil dans *L'Étrange Pouvoir de Norman* ne bougent pas d'une expression faciale à l'autre. Avant l'impression, son visage a été modélisé en couleur pour prévoir l'emplacement des taches de son et leurs teintes. Il en va de même pour le rose sur ses lèvres, ses sourcils roux et les légères variations de sa carnation. De nouveau, cet exemple met en avant des traits naturels, mais ce processus s'applique aussi pour les personnages du film qui, eux, ont l'air de porter du maquillage, comme Courtney ou la grand-mère de Norman.

L'indistinction troublante entre le corps et le costume

Parfois, les caractéristiques propres à la physionomie des personnages et certains détails de leurs tenues brouillent les frontières entre le corps et le vêtement. Les films de Henry Selick sont particulièrement sujets à cette porosité qui fait du costume l'expression directe de la nature des personnages et qui, par moment, de façon plus inquiétante, perturbe l'intégrité physique des personnages. Dans *James et la pêche géante*, cette limite labile reste amusante et inoffensive. Des insectes, agrandis comme la pêche par magie, accompagnent le jeune héros dans sa traversée de l'Atlantique. Tous prennent une forme plus ou moins humanoïde et se parent d'un costume. Les éléments composant leurs tenues participent à la fois à appuyer leur anthropomorphisme et à rappeler leur nature initiale de petites bêtes. La charmante coccinelle porte des habits et des accessoires à pois, en clin d'œil évident au motif sur ses ailes (ill. 228). De cette manière, son costume apparaît davantage comme une extension de son apparence que comme un ensemble de pièces

⁷¹⁸ « *Isle of Dogs, Making of Puppets*, Fox Searchlight », *op. cit.*

⁷¹⁹ « Credited as : Head of Puppetry », *op. cit.*

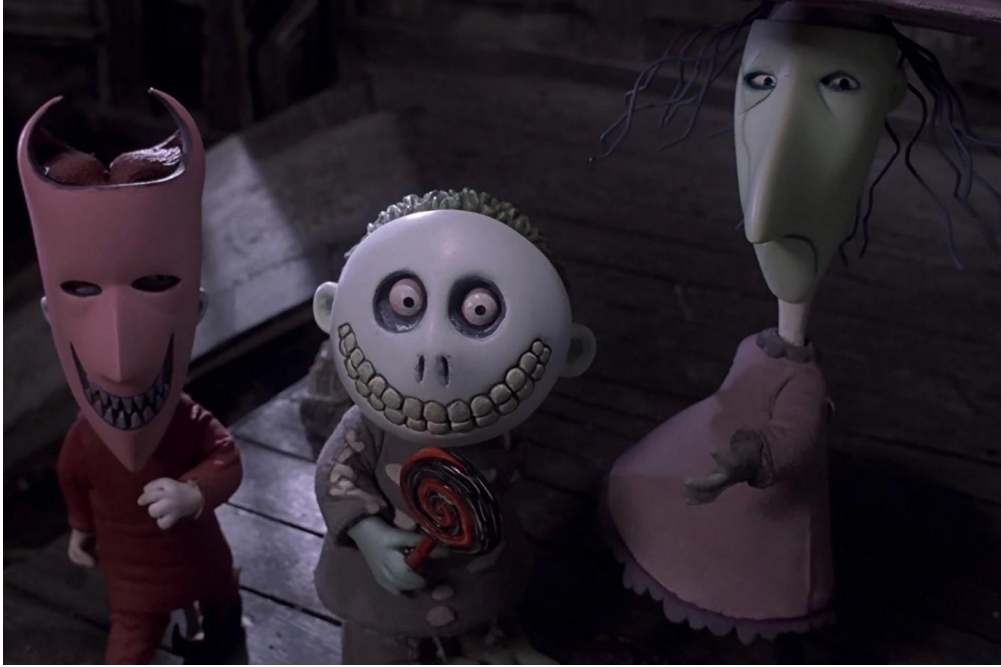
⁷²⁰ « The Face Bakers », <https://www.laika.com/videos/behind-the-scenes>

⁷²¹ Jed Alger, *The Art and the Making of ParaNorman*, *op. cit.*

indépendantes. La robe du ver luisant s'apparente aussi à une stylisation de son corps. Les larges plis gris clair sur son col, cousus dans un velours parcouru d'un imprimé abstrait, font écho aux segments formés par ses anneaux sur le bas de son corps. Les autres personnages connaissent un traitement similaire : leurs habits se fondent avec leurs anatomies. La transformation merveilleuse de ces animaux justifie ce brouillage et contribue à l'impression qu'ils sont désormais à mi-chemin entre l'état d'insecte et celui d'humain. Cette métamorphose a pour pendant celle de James, au moment où il entre dans la grosse pêche : sa marionnette prend le relais de l'acteur Paul Terry. Les petites billes noires qui lui servent alors d'yeux, par leur simplicité, lui confèrent une légère allure insectoïde et le rapprochent ainsi de ses acolytes (ill. 228). Cette association presque fusionnelle du corps et du costume ne met pas en péril l'intégrité des personnages en ce qui concerne ce long métrage. Dans les autres films d'animation en volume de Selick, les corps de plusieurs personnages, tantôt divisibles, tantôt lacunaires, tantôt réversibles, inquiètent davantage. Si ces entités ne sont pas toujours présentées d'emblée comme effrayantes ou menaçantes, la potentialité de voir leur unité réduite à néant installe un malaise. Et si les dangers qu'elles encourent ne sont pas strictement similaires, tous laissent redouter la même issue.



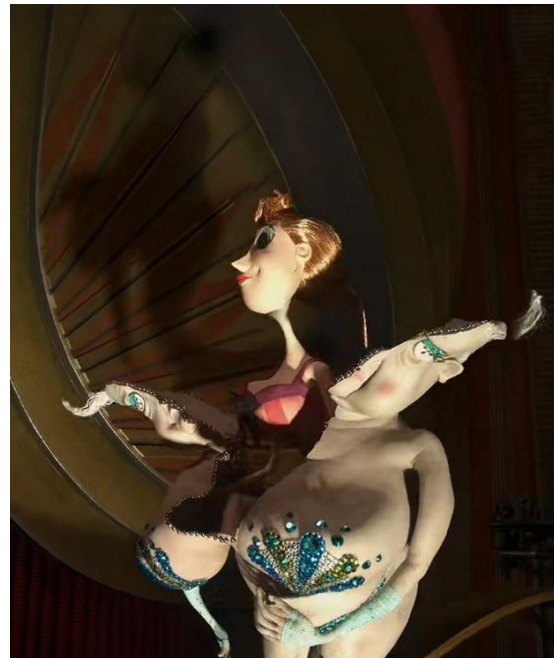
Ill. 228 : James et la coccinelle dans *James et la pêche géante*



Ill. 229 : Am, Stram et Gram avec (en haut) et sans (en bas) leurs masques dans *L'Étrange Noël de monsieur Jack*

Une part de l'intérêt d'une poupée russe réside dans l'incertitude du moment où apparaîtra enfin l'ultime et minuscule poupée cachée au cœur de toutes les autres. Mais quelle serait notre réaction si elle se désimbriquait à l'infini ? Certains des personnages jouent avec leur apparence comme s'il s'agissait d'une seconde peau, ou plutôt d'un vêtement, pouvant être enlevé à l'envi. Dans *L'Étrange Noël de monsieur Jack*, Am, Stram et Gram sont des enfants malicieux et cruels déguisés respectivement en squelette, sorcière et diabolin, notamment à l'aide de masques. Ils ne se distinguent pas d'emblée d'autres petites filles et petits garçons qui se travestissent joyeusement pour la fête de

Halloween. Mais lorsqu'ils révèlent leurs visages derrière leurs masques, la ressemblance prend fin : leurs traits restent identiques (ill. 229). Soit ces drôles de petits personnages sont des créatures fantastiques qui s'amuse à se faire passer pour des bambins déguisés, et qui portent leur réalité physique comme s'il s'agissait d'un costume de fête. Soit cela indique la duplicité de ces trois comparses : leurs visages seraient eux-mêmes des masques dissimulant leur identité réelle et, par extension, leurs intentions. Leur apparence serait une sorte de voile qui pourrait être enlevé et révéler une ou plusieurs autres apparences.



Ill. 230 : L'Autre Miss Spink (à gauche) et l'Autre Miss Forcible (à droite) se débarrassent de leurs corps de vieilles dames comme d'une seconde peau dans *Coraline*

L'autre Ms. Spink et l'autre Ms. Forcible s'adonnent également à une révélation ambivalente. Lors d'un spectacle donné pour Coraline, ces dames se débarrassent de leur mue de femmes âgées pour surgir avec de nouveaux corps jeunes et toniques. Elles se défont de leur apparence grâce à une fermeture à glissière intégrée dans leur peau, invisible auparavant, qui s'ouvre sur leur nouvelle extériorité (ill. 230). Cette transformation physique, soulignée par le changement des voix du doublage, apparente leurs corps à de simples vêtements qu'elles peuvent enlever d'un seul geste. On est tenté de croire que leur extériorité nouvelle pourrait être un autre déguisement pouvant être retiré. Cette impression est renforcée, plus tard, quand Coraline découvre les deux femmes combinées l'une et l'autre dans un même corps. Leurs membres sont enroulés comme des rubans et leur peau luisante a pris des teintes rose et pomme : elles ont de

nouveau changé d'aspect. Le visage comme masque et le corps comme habit suggèrent la possibilité d'être sans apparence fixe, sans identité pérenne menaçant à chaque instant de se faire autre, de devenir tout et son contraire. L'identité instable de ces personnages suscite l'inquiétude : quand une couche se défait, l'existence d'autres vies est sous-entendue, ce qui implique le risque que ces créatures s'amenuisent et se vident peu à peu de leur substance. La possibilité d'un corps unique et intègre est bousculée par cette mise en scène de l'apparence. La peau de chacun se fait vêtement, faisant surgir la possibilité d'un travestissement sans fin, mais aussi de la désintégration du corps. Une fois la couture décousue, une multitude de fils s'éparpille et l'unicité du tissu tombe en lambeaux.

D'autres corps sont mis en péril par la division de leur corps en une multitude autonome. Cela apparaît de manière sensible chez le personnage de Sally, poupée de chiffon mélancolique de *L'Étrange Noël de monsieur Jack*. À l'image de sa robe en patchwork, le corps de la jeune femme est composé de plusieurs pans de tissus cousus ensemble (ill. 231). De grosses coutures noires bariolent sa silhouette et son visage, décomposant sa physiologie en plusieurs bouts. Le fait que la balafre verticale sur le haut de sa poitrine rejoigne une couture de sa robe renforce le parallèle. Ces parties peuvent se détacher et agir indépendamment les unes des autres. Cela permet à Sally de mettre en place des stratagèmes : pour attirer l'attention d'Oogie Boogie alors qu'elle tente de libérer le père Noël, sa jambe se détache de son corps pour se glisser dans le cadre d'une porte et séduire le kidnappeur. Pour redevenir entière, Sally recoud à l'aide d'un fil et d'une aiguille ses membres à son tronc. On peut se demander si les bras et les jambes, solitaires, sont dirigés par la tête, ou s'ils se meuvent par leur volonté propre. Cette dernière possibilité remet en question l'unicité du corps, renvoyant à notre propre corporalité, divisible à l'infini, en organes, en cellules, en atomes et ainsi de suite. Elle interroge aussi ce qui maintient stable l'esprit d'une personne. Cette question fait se rejoindre la sensibilité de Selick à celle de Tim Burton, son collaborateur et auteur des premiers dessins du personnage. Lors d'un entretien, Burton tisse une correspondance entre le costume de Sally et celui de Catwoman dans son film *Batman : le défi* (1992)⁷²² (ill. 231). L'image de l'habit rapiécé le fascine non seulement parce qu'elle évoque le corps hétérogène de la créature de Frankenstein, mais aussi parce qu'elle exprime la difficulté de certains personnages à devoir rassembler leurs esprits ou faire face à des facettes irréconciliables de leur personnalité.

⁷²² Mark Salisbury, *Tim Burton : entretiens avec Mark Salisbury*, Sonatine, Paris, 2009, p. 141-142.



Ill. 231 : Sally et le docteur Finklestein dans *L'Étrange Noël de monsieur Jack*



Ill. 232 : Catwoman et le Pingouin dans *Batman : le défi* (1992) de Tim Burton

Cette division en une multitude de parties est d'autant plus angoissante qu'elle peut signifier l'effondrement, voire la mort du personnage. C'est le cas d'un personnage moins sympathique du même film : Oogie Boogie. La cruelle créature a pour guise de peau une toile de jute, ce qui en fait une autre poupée de tissu. Jack vainc cet ennemi en tirant sur un bout de ficelle qui pend de son corps. Par ce geste, il défait les coutures de son corps

et un grouillement d'insectes s'en échappe. On découvre alors que l'intérieur du corps d'Oogie Boogie était composé de ces petits êtres. Ils se dispersent dans ses derniers râles. Contrairement à Sally, Oogie ne survit pas à l'autonomisation des parties de son corps. Un destin similaire semble s'abattre sur un personnage de *Coraline*, l'Autre Bobinsky. La version cauchemardesque du voisin de la fillette lui apparaît vers la fin du film comme un costume sans corps (ill. 233). Il semble que l'homme soit devenu un spectre dont la présence n'est visible que par les mouvements esquissés par les habits. Un peu plus tard, on découvre que ses vêtements étaient remplis de rats. Avant que ceux-ci s'échappent du costume, le tissu s'anime de sorte que l'on devine le pullulement des rongeurs à l'intérieur des étoffes. Une fois les petits animaux délivrés de ces appareils, le costume retombe mollement. L'Autre Bobinsky semble avoir lui aussi disparu dans cette multitude. En plus de la vie du corps, c'est son identité qui est mise en péril par sa division en multitude : un ensemble de parties peut-il être considéré dans son unicité ? Y a-t-il seulement eu un tout cohérent qui les rassemble en premier lieu ? De nouveau, cela nous renvoie aux diverses échelles par lesquelles on peut considérer notre anatomie et les divisions qu'elle peut subir. Cette enveloppe charnelle qui se désintègre dans la pluralité garde cependant une intériorité dont ne jouissent pas d'autres personnages.



Ill. 233 : La dernière apparence de l'Autre Bobinsky dans *Coraline*

Zéro, le compagnon canin de Jack Skellington, appartient à la grande famille des fantômes (ill. 234). Il se trouve dans la lignée des spectres dont la présence est signalée par un drap. Un tissu blanc épouse ses formes et permet de percevoir ses mouvements alors qu'il flotte au côté de son maître. Cette surface ténue est le seul élément tangible de

cet être : à l'extérieur comme à l'intérieur, il n'y a que du vide. Cette représentation traditionnelle n'a rien d'effrayant *a priori*, d'autant plus que le petit chien au nez flamboyant nous apparaît comme une créature attendrissante. Pourtant, son apparence a de quoi nous intriguer : que se passerait-il si nous soulevions ce drap immaculé ? Disparaîtrait-il dans un froissement, sous nos yeux, nous mettant devant le fait accompli de son absence d'intériorité réelle ? Nos enveloppes charnelles sont elles aussi principalement lacunaires, les atomes qui nous constituent étant essentiellement composés de vide. Dépourvus de notre extériorité, ce vaisseau par lequel nous expérimentons le monde, nous nous effaçons dans le néant.



III. 234 : Zéro dans *L'Étrange Noël de monsieur Jack*



III. 235 : La fabrication de la poupée au début de *Coraline*

La poupée du prologue de *Coraline* possède aussi un corps qui se limite à sa couche extérieure. Le jouet n'est pas un personnage, mais un objet, néanmoins la similitude est trop forte pour qu'on l'ignore. Lorsque la poupée apparaît, elle porte encore les traits de la sœur de la gérante du Pink Palace. Une main articulée, conçue en aiguilles, la modifie afin qu'elle ressemble à la jeune Coraline (ill. 235). Soudain, les doigts métalliques plongent dans la gorge de la poupée de tissu pour la retourner. Son corps apparaît à cet instant comme réversible, et son identité, manipulable, peut changer brutalement. D'une certaine manière, ce jouet funeste apparaît comme la synthèse des personnages traités plus haut : son apparence est instable, il est divisible en plusieurs éléments (bourre, boutons, fils et autres) et n'existe que par sa surface. Ce cumul des périls explique sans doute le sentiment de malaise éprouvé face à cette séquence. Les risques qui font craindre la disparition ou l'effondrement du personnage sont divers et variés, mais ils sont reliés par un dénominateur commun : la réduction du corps à une surface changeante et altérable. Ces créatures habitent leurs corps comme elles portent leur tenue. Pour elles, ce sont des pans superficiels aux composantes multiples, pouvant se détacher les unes des autres et se superposer. L'intériorité de ces anatomies en devient ambivalente, incertaine et peut de cette manière nous renvoyer à notre propre enveloppe charnelle, changeante, plurielle et finie.

Toisons et carapaces costumées

En parallèle, la stylisation des pelages ou des carapaces animales invite d'autant plus à considérer le corps lui-même comme un costume qu'elle joue sur le mimétisme avec des pièces vestimentaires ou des mises en beauté propres aux êtres humains. Scarabée, le compagnon amnésique du jeune héros de *Kubo et l'armure magique* prend l'allure d'un insecte anthropomorphe (ill. 236). Sa carapace évoque une armure de samurai. L'exagération des plaques au niveau des épaules et du haut du torse ainsi que le décalage entre la grosseur des membres et l'étroitesse subite des articulations donnent l'impression que le personnage a enfilé cette carapace et non qu'elle fait partie de son corps. Les cornes sur sa tête, rappelant à la fois les mandibules d'un lucane et un casque de guerrier médiéval japonais, alimentent cette confusion. On peut d'ailleurs s'amuser de ce brouillage étant donné l'appellation de ce type de protection. En japonais, *kabuto* désigne originellement un casque de samouraï. Ce nom a été ensuite utilisé pour désigner les scarabées rhinocéros, *kabutomushi* (littéralement l'insecte casque), dont les cornes

impressionnantes rappellent cette protection crânienne. Enfin, les griffures qui barrent les bras, les épaules et le torse du personnage contribuent à cet entremêlement entre apparence guerrière et apparence insectoïde. Ces traces d'affrontements passés s'apparentent à des entailles sur la cuirasse d'une armure. Ce brouillage entre carapace naturelle et armure fait écho au sortilège imposé au personnage : autrefois homme, le samouraï a été transformé à l'image des armoiries de son clan, un scarabée, et a perdu la mémoire. En réalité, Scarabée est le père de Kubo, Hanzo.



Ill. 236 : Scarabée, Kubo et Singe dans *Kubo et l'armure magique*

La fourrure des marionnettes animales, par sa forme et quelques détails, peut elle aussi emprunter aux us et coutumes de la mode humaine. Les poules et poulets de *Chicken Run* sont coiffés de crêtes stylisées qui, à travers leurs apparences variées, s'apparentent à des chevelures. La crête de l'ingénue Babette attire particulièrement l'attention en raison de sa couleur bleu clair, car la plupart des gallinacés l'ont rouge ou brique. Rabattue en avant sur son front, elle ressemble à une courte frange. La douceur de la teinte choisie, assortie à ses yeux, et cette ressemblance capillaire accentue la naïveté lunaire et attendrissante du personnage. Mac est coiffée d'une crête plus longue et davantage dentelée qui retombe en palmier sur le haut de sa tête, comme une touche de folie propre à son âme d'inventrice (ill. 237). La référence à des cheveux apparaît aussi de manière nette pour Poulard, le vieux coq de basse-cour. Son âge avancé s'exprime à travers différents traits, dont sa crête et ses barbillons qui grisonnent à leurs extrémités (ill. 238). Pour couronner le tout, la mise en scène aussi joue de l'assimilation de ces parties anatomiques à des chevelures. Quand Rocky se vante et agit avec assurance, il se passe la main dans la crête avec un air d'autosatisfaction.



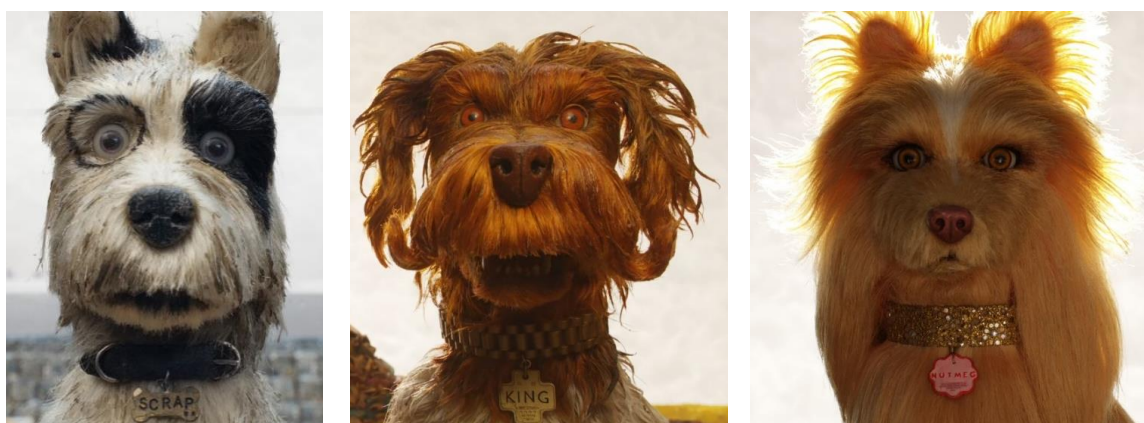
Ill. 237 : Ginger et Mac dans *Chicken Run*



Ill. 238 : Poulard dans *Chicken Run*

Dans *L'Île aux chiens*, ce type de correspondances reste aussi léger. La plupart des canidés du film possèdent des pelages similaires aux chiens que les spectatrices et spectateurs peuvent croiser au quotidien. Néanmoins, pour quelques-uns de ces personnages canins, ces rapprochements sont plus manifestes. Scrap fait partie des nombreux chiens qui peuplent l'île poubelle au large de Megasaki. Il possède une drôle de tache noire en cercle autour de son œil droit. Elle imite un monocle, ce qui contribue au charme décalé de ce personnage secondaire et fait glisser son pelage dans le domaine du costume. Parmi la bande à quatre pattes qui accompagne le jeune Atari, King, sorte de chien terrier à la fourrure ondulée rousse et blanche, se reconnaît à son museau touffu

semblable à une épaisse moustache. Beaucoup de terriers possèdent comme lui une abondance de poils près de la truffe. Ici, le poil bien taillé et les deux extrémités bouclés de part et d'autre de sa gueule accentuent cette correspondance capillaire. D'autres chiens portent des moustaches plus ou moins nettes, du fait de leur coupe ou de leur couleur qui peut contraster avec le reste du pelage. Ce détail participe à donner à ces animaux des traits humains. Le pelage de Nutmeg, lui, glisse vers la coiffure. Cette chienne, certainement en partie inspirée des spitz allemands, a une fourrure beige clair soyeuse. Sa douceur apparente vient d'un mélange d'alpaga et de laine de mérinos qui seraient d'habitude volontiers utilisés pour la confection de peluches⁷²³. La longueur de sa fourrure est particulièrement notable au niveau de ses oreilles et sur le côté de sa tête, où le poil descend de chaque côté de son cou. Cette longueur, la disposition de son poil et le soin manifeste apporté à son pelage donnent l'impression qu'il s'agit moins d'une fourrure que d'une coupe de cheveux. Il est même tentant de voir dans le toilettage de son poil un semblant de brushing volumineux et dégradé. Cet apprêt, couplé à son collier pailleté, connote la féminité et la beauté qui définissent en partie Nutmeg. Une telle caractérisation n'est pas systématique pour les chiennes. Les oreilles pendantes aux poils longs de Peppermint, membre de la tribu des chiennes et chiens de laboratoire, peuvent aussi s'apparenter à une chevelure féminine. En revanche, Oracle est un carlin dont l'allure et le pelage ne laissent pas deviner le genre. Seules sa voix, que prête Tilda Swinton, et la manière dont les autres chiens la mentionnent indiquent qu'il s'agit d'un personnage féminin. Cela apporte une nuance bienvenue qui évite de marquer de façon trop appuyée et caricaturale la reconnaissance des personnages féminins et de ceux masculins.

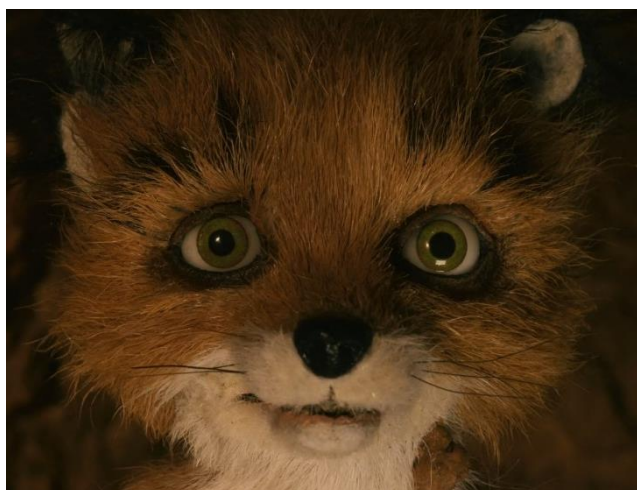


III. 239 : Scrap, King et Nutmeg dans *L'Île aux chiens*

⁷²³ Mekado Murphy, « Making the Dogs of *Isle of Dogs* », *The New York Times*, 21 mars 2018, <https://www.nytimes.com/2018/03/21/movies/isle-of-dogs-behind-the-scenes-wes-anderson.html>

Cette réflexion sur la distinction genrée des personnages animaux à l'écran avait manifestement déjà eu lieu pour *Fantastic Mr. Fox*. Contrairement aux chiens exilés de Megasaki, les bêtes de ce long métrage sont anthropomorphisées : elles se tiennent debout et portent des vêtements qui préservent leur pudeur. Les costumes permettent de savoir si un personnage est une femme ou un homme dans la plupart des cas. Pour autant, le pelage des renardes et renards peut renforcer cette catégorisation. Les variations de couleur sur les fourrures alimentent le mimétisme avec la physiologie humaine : les nuances de marron sur les arcades des marionnettes leur tracent des sourcils. Leur présence sur le visage des figurines rend leurs expressions plus lisibles pour le public. Ces sourcils sont plus ou moins épais, droits ou arrondis. Les sourcils d'Ash, broussailleux et épars, s'allient bien à son caractère revêche (ill. 240). En outre, ils tranchent avec la paire nette et bien alignée de son cousin et rival, Kristofferson. Mrs Fox a des sourcils qui s'affinent sur les extérieurs comme s'ils étaient épilés, impression cocasse au sujet d'une figurine recouverte de poils (ill. 241). La renarde a aussi du pelage plus sombre au niveau des paupières. Ce léger flou ombragé s'étire vers ses tempes, comme s'il s'agissait d'un fard foncé estompé. Il met en évidence la forme d'amande de ses yeux, caractéristique qui au demeurant ne me semble pas anodine puisqu'en anglais l'expression *fox eyes* désigne un regard légèrement allongé. Cet effet est propre au personnage. Foxy ne dispose pas d'une telle répartition pileuse (ill. 242). Quant à leur enfant, Ash, le tour de ses yeux est aussi plus foncé, mais forme un halo plus large et diffus qui s'assimile davantage à des cernes et souligne son tempérament orageux. Le maquillage s'observe en revanche dans le cas d'Agnes, camarade de classe d'Ash et de Kristofferson (ill. 243). Ses yeux sont mis en avant par une frange de longs cils dans le coin externe de ses yeux qui se distingue du reste de son pelage. On peut aussi noter que des petites taches claires sur son visage et sombres sur le haut de son poitrail permettent de figurer des taches de rousseur. De cette manière, si le travail de la fourrure permet d'exprimer des traits physiques, la couleur de la pilosité et sa disposition peut imiter certains maquillages pour compléter le costume des personnages féminins. Pour les personnages masculins, ne figure aucun équivalent de traits qui pourrait connoter la masculinité cette fois-ci, rôle qu'aurait pu endosser une moustache ou une barbiche. En revanche, on note que les sourcils de Mr. Fox sont plus fournis.

L'anthropomorphisation de créatures animales repose non seulement sur la création d'un corps reprenant des caractéristiques de l'espèce humaine, le plus souvent l'expressivité faciale et la bipédie, mais encore sur la transformation d'attributs physiques servant à évoquer des pièces vestimentaires reconnaissables ou une mise en beauté propre à l'Homme. Le costume ne se comprend plus comme un ajout au corps qui permet à l'individu d'exprimer son intériorité ou de marquer ses appartenances, ce n'est plus un choix des personnages. La caractérisation des personnages passe directement par leur physionomie, effaçant l'illusion de tout jeu de dupe ou de dissimulation. La personnalité et les marqueurs sociaux de chacune et chacun apparaissent à même leur physionomie. Dans les films d'animation en volume, le corps se fait déjà costume.



Ill. 240 : Ash dans *Fantastic Mr. Fox*



Ill. 241 : Mrs. Fox dans *Fantastic Mr. Fox*



Ill. 242 : Foxy dans *Fantastic Mr. Fox*



Ill. 243 : Agnes dans *Fantastic Mr. Fox*

Cinquième partie :

Le costume, agent triple de l'illusion

Dans la partie précédente, j'ai pu aborder la façon dont le costume parvenait à définir les personnages et transmettait des informations à leur propos. Une de ses caractéristiques saillantes réside dans sa capacité à révéler les personnages au-delà de leurs tentatives de déguisements ou de leurs apparats temporaires. Les personnages sont mis au jour par leurs vêtements qui s'offrent, selon le contexte, comme des travestissements manifestes ou comme le miroir de leurs intériorités, jusqu'à ne faire qu'un avec eux, comme une seconde peau. Alors que l'habit a pour objectif de dissimuler soit le corps, soit l'identité réelle de celle ou celui qui l'affuble, il les dévoile à l'écran.

Le costume exerce aussi ce rapport ambivalent avec l'illusion de vie à l'œuvre pendant le spectacle cinématographique. Il se fait un allié précieux pour ériger un univers riche et cohérent tout en exposant les failles, les limites et même les moyens de la technique utilisée. Cette ambiguïté, plutôt que de faire du costume la bête noire du médium, contribue au contraire à consolider sa spécificité, ce qui invite à dépasser une simple opposition entre l'illusion et le rappel de la réalité. La magie et le charme que l'on prête à cette technique d'animation ne jaillissent pas malgré l'apparition de l'artifice, elle repose justement en partie sur sa monstration.

Chapitre 1 :

Un tissu de mensonges

Les longs métrages qui composent le corpus se déroulent dans des univers variés et embrassent différentes esthétiques, du point de vue tant de la direction artistique globale que du style d'animation adopté. Dans tous les cas, une forte maîtrise du costume consolide l'illusion de vie à l'œuvre en alimentant la cohérence interne de l'univers déployé et en préservant l'attention du public pour l'intrigue. Les costumes ne sont que rarement ce qu'ils semblent être. Tantôt, ceux-ci masquent les coutures de l'artifice, détournent l'attention des failles visibles ou trompent tout simplement le regard du public.

1. Rendre un univers imaginaire tangible

Pour la plupart des productions, mettre au point un film d'animation en volume suppose d'élaborer et construire un univers crédible dans lequel des personnages puissent évoluer et vivre. Les efforts fournis pour construire l'impression d'une existence autonome des personnages dans les décors construits trouvent leur raison dans la volonté de ménager la fameuse suspension consentie de l'incrédulité⁷²⁴ des spectatrices et spectateurs. Ce camouflage parcimonieux concorde avec une forme de transparence tributaire du cinéma hollywoodien. L'ouvrage de Réjane Hamus-Vallée et Olivier Caïra sur le *goof* au cinéma rappelle que cette approche esthétique repose sur deux fondements

⁷²⁴ Ce terme de Samuel Taylor Coleridge, *willing suspension of disbelief*, désigne initialement la disposition mentale d'une personne à mettre de côté son scepticisme lorsqu'elle lit un roman ou assiste à un spectacle de magie.

notables : la création d'une diégèse répondant aux mêmes logiques que notre univers et le gommage des indices de la création filmique dont le but est de préserver l'attention du public pour l'intrigue⁷²⁵. Le grain de fantaisie qui se retrouve dans la plupart des films du corpus bat en brèche le premier fondement. Néanmoins, ces marques de décalage peuvent coexister avec des éléments qui rappellent fortement le quotidien des spectatrices et spectateurs, ce qui suffit pour faire accepter le monde représenté comme analogue au nôtre. Aussi, il n'est de toute évidence pas question de véritablement leurrer les spectatrices et spectateurs sur l'existence d'un tel univers. Il s'agit d'assurer autant que possible leur adhésion à l'univers en gommant les traces d'artificialité qui pourraient faire écran au suivi de l'action et à leur engagement émotionnel. Cette volonté, plus ou moins marquée selon les studios, s'incarne de manière exemplaire, voire extrême, chez Laika. Tout y est réfléchi pour permettre la plongée dans l'univers fictionnel créé, un univers différent du nôtre, mais régi par des lois semblables. Le directeur général du studio, Travis Knight, insiste sur cet aspect au sujet de l'animation pour *Les Boxtrolls*. La plausibilité de la gestuelle est vue comme primordiale pour permettre au public de développer un lien affectif avec les personnages, ce qui exige d'effacer au maximum l'artificialité du dispositif⁷²⁶. Ces propos renvoient à un désir de nature démiurgique. Bien qu'il ne soit pas question de créer la vie, il s'agit d'en donner une illusion la plus élaborée possible. Cela réactive l'étymologie même du mot « animation », *anima*, qui signifie le souffle vital. S'il n'est pas fait mention du travail autour du costume, on peut néanmoins supposer que Knight nourrit les mêmes exigences le concernant. L'adjectif qu'il emploie pour qualifier les mouvements idéalement engendrés par l'animation, *believable* (crédible), revient d'ailleurs à plusieurs reprises dans la bouche de la cheffe costumière Deborah Cook, afin d'exprimer un souhait de vraisemblance pour les costumes de *L'Étrange Pouvoir de Norman*⁷²⁷, *Les Boxtrolls*⁷²⁸ et *Coraline*⁷²⁹.

Si cette volonté de cohérence et de crédibilité est aussi forte, c'est aussi parce que le studio fait la part belle à un cinéma psychologique dont les intrigues reposent en partie sur l'évolution des personnages et leur cheminement personnel. *Coraline* raconte les mésaventures d'une jeune fille en quête d'attention dont les attentes et désirs d'enfant ne

⁷²⁵ Réjane Hamus-Vallée et Olivier Caïra, *Le Goof au cinéma : de la gaffe au faux raccord, la quête de l'anomalie filmique*, L'Harmattan, coll. « De Visu », 2020, p. 57.

⁷²⁶ Philip Brotherton, *op. cit.*, p. 159.

⁷²⁷ « Bringing the Undead to Life », www.laika.com/videos/behind-the-scenes

⁷²⁸ « Dressing for Success », *op. cit.*

⁷²⁹ « Interview with *Coraline* Costume Designer Deborah Cook », 26 avril 2010, blog.fidmmuseum.org/museum/2010/04/interview-with-coraline-costume-designer-deborah-cook.html

semblent guère pouvoir s'épanouir dans un nouveau quotidien. *L'Étrange Pouvoir de Norman* suit la trajectoire d'un adolescent isolé pour sa différence. *Les Boxtrolls* questionne les racines des liens familiaux et de l'ostracisation. *Kubo et l'armure magique* prend la forme d'une quête initiatique où son jeune héros dénoue les méandres de son passé. *Monsieur Link* explore en miroir, à travers les personnages de Lionel et de Susan, comment le désir de reconnaissance peut conduire à se nier soi-même. Le rappel de l'artificialité n'est pas compatible avec cette ambition aux yeux de Travis Knight. Selon lui, le public doit se sentir comme face à des créatures vivantes pour que s'établisse une forme de connexion émotionnelle qui le rendra sensible aux expériences et à la lutte intérieure des personnages⁷³⁰. Ce vœu d'adhésion totale du public à la fiction, malgré la fragilité supposée de son attention, s'exprime dans le préambule de *Kubo et l'armure magique* à travers une annonce en voix *over* du protagoniste :

Si vous devez cligner des yeux, c'est maintenant. Soyez attentifs à ce que vous allez voir et entendre, aussi invraisemblable que cela puisse paraître. Et sachez une chose : si vous êtes dissipés, si vous détournez le regard, si vous perdez le fil de mon récit, ne serait-ce qu'un instant, notre héros périra à coup sûr.

Dans l'histoire, Kubo déclame cette même mise en garde pour inaugurer ses spectacles. La mise en garde prend sens dans la fiction. Cependant, l'adresse aux spectatrices et spectateurs pourrait aussi s'entendre comme une authentique recommandation de visionnage. Écarter son regard de l'intrigue pour le laisser s'attarder ailleurs mettrait bel et bien en péril l'existence du héros.

Le travail de la vraisemblance concerne directement la dimension des objets fabriqués pour le film, dont les costumes. S'il s'agit d'un monde de taille réduite, les rapports d'échelle doivent sembler similaires à ceux que le public expérimente au quotidien afin que la petitesse des objets animés ne détourne pas son attention de l'histoire racontée. L'intrigue, l'action et l'émotion doivent primer et la technique ne doit pas se manifester. Garder l'échelle secrète a des conséquences logiques sur la fabrication des pièces d'habillement, notamment dans le choix des tissus qui serviront à leur confection. Les habits créés doivent être similaires à ceux que nous pouvons voir porter au quotidien par des personnes ou des mannequins, et cela malgré leur petitesse. Dans *Kubo et*

⁷³⁰ Philip Bortherton, *op. cit.*, p. 159.

l'armure magique, les habits sont réalisés à l'échelle 1/5⁷³¹. La finesse des étoffes assure l'impression de regarder de véritables habits sur l'épiderme des personnages. Interrogée sur la création de *Coraline*, Deborah Cook déclare que les matériaux à l'épaisseur réduite mettent davantage en valeur le travail des animatrices et animateurs et rendent les gestes donnés aux marionnettes plus naturels :

Les tissus employés pour l'animation sont très fins et délicats et doivent paraître « vrais » dans leur monde à échelle réduite. Les étoffes conçues pour nos dimensions à nous sont très grosses et épaisses, elles entravent et masquent les minuscules faits et gestes des marionnettes, tout en ayant l'air irréelles et colossales sur leurs petits corps. Leur gestuelle doit être comparable à celle d'une personne en chair et en os et leurs costumes doivent être suffisamment souples pour que cela soit possible. Pour créer un monde miniature vraisemblable, les tissus doivent aussi être en accord avec le reste⁷³².

Comme j'ai déjà pu le mentionner, la sélection des textiles utilisés tient une place centrale dans le processus de création des costumes.

Certains longs métrages échappent en partie aux exigences de l'échelle : si les personnages mis en scène sont de petite taille, leurs caractéristiques physiques se rapprochent de celles des marionnettes. Les étoffes des costumes ont ainsi plus de chance de passer pour naturelles ou vraisemblables. Il paraît raisonnable que les tissus ne tombent pas de la même manière sur les corps des souris aristocrates de *Blood Tea and Red String* ou du petit peuple des *Aventures secrètes de Tom Pouce*. Toutefois, la finesse d'exécution des costumes et leur ressemblance avec des vêtements ordinaires limitent les éléments pouvant distraire le regard. De plus, la question de l'échelle ne se réduit pas à l'épaisseur apparente des tissus, elle influence aussi la perception des matières et la fluidité de l'animation.

2. Des dimensions trompeuses

Dans son essai *The Skin of the Film : Intercultural Cinema, Embodiment and the Senses*⁷³³, Laura U. Marks rappelle que les mécanismes de la mémoire humaine sont tels

⁷³¹ Mercedes Milligan, « Animated People : *Kubo* Costume Designer Deborah Cook », *Animation Magazine*, mis en ligne le 13 janvier 2017, cwww.animationmagazine.net/top-stories/animated-people-kubo-costume-designer-deborah-cook

⁷³² « Interview with *Coraline* Costume Designer Deborah Cook », *op cit.*

⁷³³ Laura U. Marks, *The Skin of the Film : Intercultural Cinema, Embodiment and the Senses*, Duke University Press, N.C. / Londres, 2000.

qu'une donnée visuelle peut faire émerger par association le souvenir de sensations tactiles ou olfactives⁷³⁴. Elle prend pour exemple l'effet que la représentation d'un magnolia provoque sur elle. Ce spectacle sur écran lui inspire le picotement de la sueur sur sa peau, et aussi des mots chargés d'odeurs comme « âcre » ou « résineux », termes qui lui viennent aussi à l'esprit quand elle respire le parfum des fleurs de cette plante. Les images filmées auraient la capacité d'engager les corps des spectatrices et spectateurs en leur rappelant des expériences vécues. Cette réflexion permet d'interroger le travail des matières sur les costumes de marionnettes. Dans le volume animé, les étoffes utilisées diffèrent bien souvent de celles qui composent nos habits. Il convient ainsi de se demander de quels moyens les praticiennes et praticiens disposent pour, malgré tout, stimuler notre mémoire sensorielle.

Dans le but de tromper nos yeux, les spécialistes des costumes recherchent des matériaux qui constituent des alternatives aux tissus que nous autres, êtres humains, portons à même nos corps. Un jersey s'avère une base idéale pour confectionner un pull, car cette étoffe, qui peut être très fine, s'obtient par une méthode de tricot, et non de tissage. Le rendu sur grand écran permet de bien distinguer les mailles de l'habit et rappelle la sensation de la laine, quand bien même il s'agit de fils de coton. Pour la fabrication d'un jean, le denim, habituellement utilisé, est trop rigide et donnerait un résultat grossier pour une pièce de petite taille. Chez Laika, Cook explique qu'elle a eu recours à du chambray, un tissu beaucoup moins épais, également réalisé à partir de coton et souvent commercialisé dans des tons bleus⁷³⁵. Ce chambray permet d'autant plus d'obtenir un rendu convaincant que de petits détails s'y adjoignent, comme de minuscules rivets et une surpiqure dans l'ourlet du jean. Avoir des connaissances solides au sujet des tissus et être capable d'expérimenter à partir de divers textiles est primordial. Cela est frappant quand il s'agit de la réalisation de certains accessoires vestimentaires qui représentent de véritables défis. Dans *L'Étrange Pouvoir de Norman*, le jeune héros porte des baskets flamboyantes (ill. 244). Ces chaussures sont fabriquées de la même manière que leurs homologues à nos pieds, avec des lacets et du cuir. Leur création a mobilisé un savoir-faire certain en cordonnerie et il a fallu trouver un cuir fin, souple et assez solide pour résister aux manipulations des animatrices et animateurs durant toute la durée de tournage. Le compromis entre la délicatesse et la longévité des étoffes a mis au défi

⁷³⁴ *Ibid.*, p. 148.

⁷³⁵ « Creative Spark : Deborah Cook », 23 mai 2016, www.youtube.com/watch?v=Oplvz1bnmdw

l'ingéniosité de l'équipe costumes. La solution trouvée par Cook a été de découper dans des gants datant de l'époque victorienne. Leur cuir de qualité, mais assoupli par des années d'usage, a constitué un matériau idéal pour la confection de ces souliers⁷³⁶. Ce cas particulier met en évidence le fait que le travail du costume n'est pas limité à l'enceinte du studio, au contraire, il nécessite d'explorer, de chiner et d'ouvrir l'œil à chaque instant. Certaines expérimentations donnent lieu à des illusions étonnantes, où l'apparence des matériaux, aussi convaincante soit-elle, tranche avec leur réalité concrète. Le voile d'Emily, belle défunte des *Noces funèbres*, est maintenu par une tiare de fleurs séchées. La fragilité associée à ces végétaux rend surprenante l'utilisation du métal pour leur fabrication⁷³⁷ (ill. 245). Pourtant, la finesse de la matière et la possibilité de la tordre avec précision participent justement à l'aspect recroquevillé des feuilles et flétri des pétales. Leur rigidité métallique assure la bonne tenue des divers éléments de l'accessoire durant le processus d'animation. En outre, le désordre des fleurs chétives fait écho à la chevelure emmêlée du personnage sans que l'une et l'autre se confondent. Le mélange de mohair et de silicone des cheveux aurait moins contrasté avec des végétaux confectionnés en tissu ou autres matières molles. Cet exemple souligne la nécessité d'équilibrer le degré de réalisme atteignable pour qu'il ne se fasse pas au détriment de l'harmonie délicate des éléments à l'image.



Ill. 244 : Deborah Cook montre les baskets du jeune héros dans *L'Étrange Pouvoir de Norman*

⁷³⁶ Eden Dawn, « How Laika's Costume Designer Dresses Tiny Puppets for the Big Screen », *Portland Monthly*, 27 février 2018, www.pdxmonthly.com/articles/2018/2/27/how-laika-s-costume-designer-dresses-tiny-puppets-for-the-big-screen

⁷³⁷ Propos de Graham Maiden dans Mark Salisbury, *Tim Burton's Corpse Bride : An Invitation to the Wedding*, p. 85.



Ill. 245 : Victor et Emily dans *Les Noces funèbres*

La supercherie se révèle d'autant plus efficace quand l'étoffe imitée est facile à identifier pour le public. Un aspect singulier ou une association fréquente avec un certain vêtement peut conforter l'œil dans une reconnaissance erronée, mais souhaitée par l'équipe costumes. Tout le monde ne fait pas la différence entre de la laine d'alpaga, du mérinos et du cachemire, même en ayant recours au toucher. Parfois, il s'avère aussi difficile de déterminer à l'œil si un vêtement est en soie quand son rendu est mat, tant la brillance, presque liquide, de la matière lorsqu'elle est tissée en satin la caractérise d'habitude dans l'imaginaire commun. En revanche, le velours côtelé et le velours peau de pêche se reconnaissent aisément, car ils ont acquis une dimension symbolique. Le velours côtelé voit sa popularité culminer dans les années 1970 et devient même un des emblèmes de la mode de cette époque. Ainsi, il apparaît clair que le costume de Foxy dans *Fantastic Mr. Fox* est cousu dans cette étoffe (ill. 246). Cette dernière est d'ailleurs d'autant plus identifiable que le réalisateur, Wes Anderson, porte lui-même souvent des costumes dans des textiles similaires, fidèle à son style vestimentaire mêlant dandysme et influences de cette décennie (ill. 247). Le velours peau de pêche, lui, renvoie au début des années 2000. Il est associé plus particulièrement à la tendance des survêtements féminins conçus dans cette matière, affectionnés par de nombreuses vedettes d'alors et qui ont fait la notoriété de la marque Juicy Couture (ill. 248). Encore aujourd'hui, ces survêtements connotent une forme de glamour kitsch affectionnée des bimbos qui se trouve remise au goût du jour au début des années 2020. Le personnage de Courtney dans

L'Étrange Pouvoir de Norman porte l'un de ces ensembles sportifs (ill. 249). L'habit, directement reconnaissable, évoque d'emblée la sensation singulière de cette matière, et cela même si un simple arrêt sur image pourrait révéler au public que l'étoffe utilisée n'est pas du velours, mais une matière similaire.



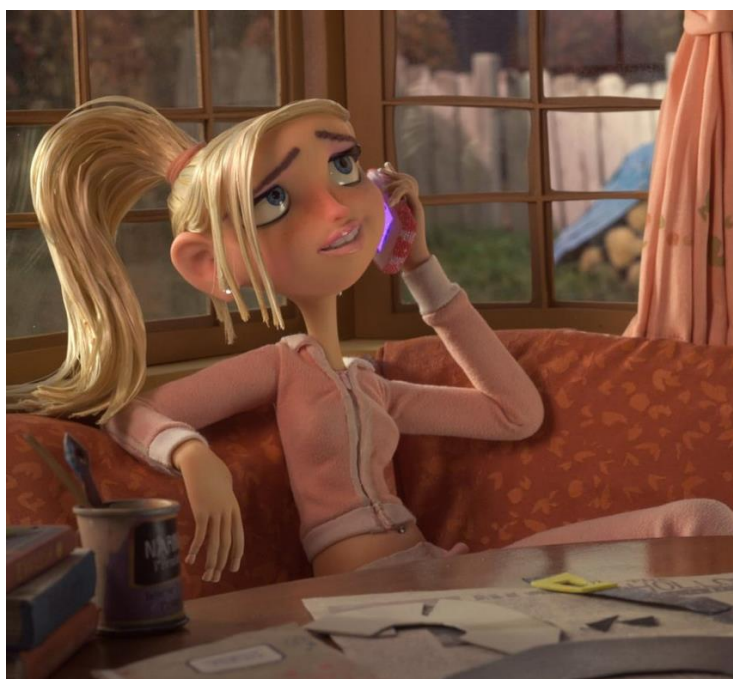
Ill. 246 : Foxy dans *Fantastic Mr. Fox*



Ill. 247 : Portrait photographique de Wes Anderson par Gianfranco Tripodo



Ill. 248 : Britney Spears portant un survêtement Juicy Couture



Ill. 249 : Courtney dans *L'Étrange Pouvoir de Norman*

Quelquefois, il est impossible d'acquérir les tissus et le matériel adéquats dans le commerce, en friperie ou sur les marchés. Les articles de mercerie sont particulièrement difficiles à trouver à la taille souhaitée. Cela est compréhensible puisque de tels matériaux trouvent leur intérêt parfois seulement dans la réalisation de petits habits. Il s'agit d'une production marginale qui concerne sans doute uniquement l'animation en volume, le théâtre de marionnettes et la fabrication artisanale de jouets. Il ne reste plus qu'à fabriquer sur mesure ce qui est souhaité au sein même du studio, comme l'avance Cook alors qu'elle commente une tenue du personnage de Coraline dans une vidéo promotionnelle :

Il est impossible de trouver quoi que ce soit en magasin qui convienne à un personnage de 23 centimètres de hauteur, car un bouton serait de la taille de son oreille, donc nous devons tout fabriquer. Ses boutons, ses zips, les coutures, la taille des points de maille, les poches, les rivets du jean, tout doit être à la bonne dimension⁷³⁸.

La réalisation de tels objets ou même de la base de certains vêtements n'a pas toujours lieu en interne ou dans les ateliers de confection des marionnettes, comme c'est le cas du pull étoilé de Coraline confectionné par l'artiste Althea Crome⁷³⁹.

Parfois, les praticiennes et praticiens du costume doivent faire face à des vêtements dont la structure habituelle n'est pas compatible avec une confection miniature. L'équipe de Deborah Cook a dû se confronter à la multitude de couches composant un kimono pendant la création de *Kubo et l'armure magique*. Conserver plusieurs épaisseurs pour habiller les marionnettes aurait mis à mal leur mobilité et gêné les animatrices et animateurs, qui seraient obligés de maîtriser le moindre pli pour que le vêtement reste identique d'une image sur l'autre⁷⁴⁰. La solution trouvée a consisté à éliminer la plupart des couches composant les costumes concernés et à coudre des bordures distinctes sur un seul et même tissu. Cette triche bienvenue est commune aussi pour les personnages portant des vestes ou des manteaux. Quand une partie du vêtement est invisible, car cachée par un autre habit, les costumières et costumiers peuvent simplifier cette partie, voir l'ignorer tout à fait et se concentrer sur les endroits qui dépassent⁷⁴¹. Ce type de

⁷³⁸ « The Making of *Coraline* : Coraline's Closet », *op. cit.*

⁷³⁹ Fiche de présentation d'Althea Crome sur son site officiel, <https://www.altheacrome.com/about>

⁷⁴⁰ Noémie Luciani, *op. cit.*

⁷⁴¹ Entretien avec Anna Deschamps cité.

subterfuge exige cependant que les différentes couches du costume soient souquées ensemble pour que son apparence reste préservée au cours de l'animation.

Il reste un aspect à travailler pour que l'habit miniaturisé obtenu donne l'illusion qu'il est à l'échelle humaine : son tombé. Nous avons l'habitude de voir le tissu des vêtements s'affaisser vers le sol sous son poids, or un petit costume subit différemment la gravité du fait de sa taille et de sa légèreté. Si, pour des habits moulants, ce détail peut être moins important et plus facilement dissimulé, il peut interpeller dans le cas de costumes amples et fluides, comme les kimonos que revêtent certains personnages de *Kubo et l'armure magique*. Pour simuler les effets de la pesanteur observables sur un habillement à notre taille, l'armature dont se dotent la plupart des costumes peut être utilisée. Son avantage n'est pas seulement de rendre possible la mise en mouvement des étoffes, elle constitue également un moyen de diriger le bord d'un vêtement vers le bas comme si son poids était responsable de cette attraction. Le lestage des étoffes à des endroits stratégiques est lui aussi de rigueur⁷⁴². Plusieurs moyens peuvent ainsi être mis en œuvre et combinés pour obtenir des pièces vestimentaires dont les propriétés physiques semblent correspondre à celles éprouvées au quotidien sur nos corps.

3. Cacher les traces de la fabrication

Ces armatures, si utiles pour créer l'impression d'un habit ordinaire, sont les éléments les plus évidents à cacher aux yeux du public pour préserver l'illusion. Cette exigence peut mener parfois à de véritables défis techniques. La scène d'amour entre Michael et Lisa dans *Anomalisa*, déjà mentionnée, permet de bien comprendre les enjeux possibles. Une des difficultés que ce passage a posées est directement liée à la dissimulation des armatures. Généralement, celles-ci sont cachées à l'intérieur de l'habit, contre le corps des marionnettes, pour qu'elles se dérobent à l'œil du public. Cependant, ici, les personnages se déshabillent, et Michael expose l'intérieur de sa chemise, empêchant le recours à cette cachette. Duke Johnson raconte que l'équipe costumes a tout d'abord pensé à recouvrir les fils métalliques de deux pans de tissu, ce qui les rendrait invisibles à l'endroit comme à l'envers. Cependant, cela doublait nécessairement l'épaisseur de la chemise, lui donnant une apparence grossière, rappelant l'échelle de la

⁷⁴² Jennifer Wolfe, « Deborah Cook Receives Costume Designers Guild Nomination for Laika's *Kubo and the Two Strings* », *Animation World Network*, 12 janvier 2017, www.awn.com/news/deborah-cook-receives-costume-designers-guild-nomination-laika-s-kubo-and-two-strings

marionnette et risquant d'une autre manière de rappeler l'artifice mis en place⁷⁴³. Caroline Kastelic, qui supervise la fabrication des marionnettes pour le film, révèle la solution retenue et qui découle de l'idée ingénieuse d'une des costumières : les fils métalliques ont été cousus sur les rayures sombres du vêtement. Deux types de chemises ont été conçus : l'un avec l'armature fixée sur l'intérieur du costume, l'autre avec l'armature disposée sur l'extérieur. Duke Johnson explique qu'il a fallu changer la chemise de la marionnette à des instants stratégiques pour faire en sorte que les fils restent invisibles, par exemple au moment où Michael ouvre totalement sa chemise⁷⁴⁴.

Quand l'armature n'est pas dissimulable par un bout de tissu, elle peut même se faire passer pour ce qu'elle n'est pas. La sauterelle de *James et la pêche géante* porte un monocle relié à sa poche de veste par une fine chaîne. Si on regarde avec plus de précautions, on peut se rendre compte qu'il s'agit de deux fils métalliques torsadés ensemble (ill. 250). Les entrelacs forment, à s'y méprendre, de petits chaînons imbriqués. Une méthode plus sophistiquée a été employée pour créer l'arme de Washi, une des deux sœurs antagonistes de *Kubo et l'armure magique* (ill. 251). Composée d'une petite faucille et d'une longue chaîne se terminant par une griffe de dragon, elle s'apparente à un *kusarigama*. Cette chaîne-ci n'est pas fabriquée en trompe-l'œil à partir de fils métalliques. Elle est composée de chaînons triangulaires dont l'embout est aplati. La fabrication de ces chaînons doit permettre de les bloquer et ainsi de figer la chaîne en l'air, ce qui est indispensable à l'animation de l'arme.



Ill. 250 : La sauterelle et James dans *James et la pêche géante* (à gauche) et détail du monocle (à droite)

⁷⁴³ « Intimacy in Miniature », *op. cit.*

⁷⁴⁴ *Ibid.*



Ill. 251 : Un animateur manipule une marionnette de Washi pour *Kubo et l'armure magique*

Ici, il est question de dissimuler les preuves de la création sur des vêtements, cependant les habits et accessoires peuvent eux-mêmes servir à masquer des éléments révélateurs comme les articulations mécaniques des marionnettes. Pour des raisons de temps et d'économie de moyens, le corps de la marionnette n'est pas toujours moulé de manière uniforme et homogène, quelques traces de sa réalité mécanique peuvent subsister. En effet, il est inutile de gommer les rainures d'une rotule au niveau du genou si le personnage porte un pantalon. Cette dissimulation peut prendre un caractère plus actif. Dans *Chicken Run*, l'intégralité des poules porte des foulards ou des écharpes (ill. 252). Ces pièces d'habillement cachent le point de rattachement entre la tête des volatiles et leur buste⁷⁴⁵. Ce camouflage astucieux a d'ailleurs été repris lors de la création de *Chicken Run : la menace nuggets*, dont la sortie est prévue pour décembre 2023. Une exposition organisée dans le cadre du festival d'Annecy 2023 m'a donné l'occasion d'inspecter les cous de quelques marionnettes utilisées pour le film. Un stratagème similaire a été utilisé pour la série et les films *Shaun le mouton*. Richard Golezowski, créateur de la série et réalisateur et scénariste du premier long métrage, révèle dans un entretien quelques secrets de fabrication de la série. Il indique que le choix de faire porter à Bitzer, le chien de berger, une montre et un bracelet éponge découlait au départ non pas d'une volonté d'agrémenter sa tenue et d'en faire un personnage soucieux de son style

⁷⁴⁵ Brian Sibley, *Chicken Run : Hatching the Movie*, Boxtree, Londres, 2000, p. 116.

vestimentaire, mais d'une solution efficace pour cacher la séparation entre les bras et les mains au niveau du poignet⁷⁴⁶ (ill. 253). Ces éléments n'éveillent aucun soupçon, car ils permettent de mieux caractériser les personnages et s'ancrent dans les univers proposés, la campagne des années 1950 pour l'un, et le monde rural contemporain pour l'autre.



Ill. 252 : Chaque poule porte un collier ou un foulard dans *Chicken Run*



Ill. 253 : Bitzer, Shaun et Timmy dans *Shaun le mouton : le film*

En plus de dissimuler des aspects révélateurs des marionnettes, les habits constituent un moyen habile de tricher avec leur physionomie. Ils peuvent suggérer que les corps ont une certaine forme ou épaisseur, alors que ce n'est pas le cas. Pour la

⁷⁴⁶ Danny Scott, « Behind the Scenes. Sheep Trials », *Radio Times*, 3 mars 2007, p. 8.

conception de *L'Étrange Noël de monsieur Jack*, Henry Selick a beaucoup discuté avec son producteur Tim Burton à propos du personnage de Sally et notamment de ses socquettes rayées⁷⁴⁷. Burton souhaitait que la poupée de chiffon possède des chevilles très fines et découvertes, comme le montrent certains de ses dessins préparatoires⁷⁴⁸ (ill. 162). Or, avec le corps rebondi et les petits pieds de la marionnette, il aurait été impossible de la faire tenir debout. Selick a proposé que la figurine porte des chaussettes afin de gagner en stabilité tout en faisant croire que ces articulations étaient beaucoup plus menues qu'en réalité. Burton accepta le subterfuge.

Je n'ai pas décelé une telle utilisation du costume concernant les longs métrages auxquels Mackinnon & Saunders a collaboré. En revanche, l'atelier a déjà eu recours à ce type de stratagème pour la création des marionnettes de *Rigoletto*, court métrage réalisé par Barry Purves. Ce dernier accordait une grande importance à l'ancrage opératique de l'œuvre et souhaitait mettre autant que possible en évidence la technicité du chant, notamment à travers le travail de la respiration⁷⁴⁹. Pour rendre le souffle visible à l'écran, les conceptrices et concepteurs des marionnettes ont développé un mécanisme permettant d'ouvrir légèrement la cage thoracique des marionnettes. Les points d'accès à ce mécanisme se trouvaient sur le devant du torse. Leur camouflage fut assuré par le placement judicieux de bijoux ou de boutons de costumes.

4. Mirage de la vie

Un monde palpitant

En détaillant le processus de création des costumes de marionnette et leur animation, j'ai précisé que les mouvements des habits et accessoires relèvent des actions secondaires, au même titre que les agitations dans les décors. En d'autres termes, l'agitation du tissu, la vibration des fourrures et le flottement d'une étoffe apparaissent en marge des actions principales, en majorité menées directement par les personnages.

⁷⁴⁷ Frank Thompson, *The Film, the Art, the Vision: Tim Burton's « Nightmare Before Christmas »*, Disney, New York, 1993, p. 132.

⁷⁴⁸ *Ibid.*, p. 16 ; « The Making of *The Nightmare Before Christmas* : VOB », 30 janvier 2012, www.youtube.com_watch_v=kLw-Fo8uhis

⁷⁴⁹ Barry J. C. Purves, *Stop Motion : Passion, Process and Performance*, op. cit., p. 272.



Ill. 254 : Les mèches de cheveux et les boucles d'oreilles d'Adelina se balancent au rythme de la diligence dans *Monsieur Link*

L'animation du costume figure les répercussions physiques des gestes de la marionnette ou des éléments naturels à l'œuvre dans la scène. Cet ajout apporte un surcroît de naturel en assurant l'intégration des actions principales dans un contexte plus large et leurs conséquences possibles sur les environs. Actions principales et actions secondaires forment un réseau dense et complexe qui assoit la crédibilité de l'univers dépeint par mimétisme avec les lois régissant notre monde. À l'inverse, le hiatus entre des figurines pleines de vie et un costume immobile trahit l'artifice. Un tel écart a pour conséquence de mettre en relief les rares éléments animés et ainsi de rendre plus manifeste le champ d'action des animatrices et animateurs. Si une utilisation consciente de ce décalage peut dramatiser certains gestes ou instants et que l'animation constante des pièces vestimentaires ou des coiffures s'avère trop fastidieuse pour être systématique, l'absence de mouvement sur le costume enferme les figures mouvantes dans un monde figé, donc artificiel. Dans une séquence de *Monsieur Link*, Adelina, Lionel et Susan traversent le désert californien en diligence. L'oscillation irrégulière des boucles d'oreilles pendantes de M^{me} Fortnight répond au cahot de la voiture (ill. 254). Leur fixité aurait atténué le réalisme du mouvement et mis à mal les efforts déployés pour obtenir les légères secousses visibles du véhicule. En revanche, la multiplication des actions secondaires implique un travail supplémentaire pour les animatrices et animateurs et occasionne un risque plus élevé de commettre des erreurs visibles, aléa que rappelle Barry Purves⁷⁵⁰. Cela ne l'empêche pas de les recommander, car, selon lui, elles améliorent la qualité de l'ensemble lorsqu'elles sont bien maîtrisées, entre autres parce qu'elles facilitent

⁷⁵⁰ *Ibid.*

l'expression d'une inertie, clarifient la direction des gestes du personnage et de cette manière consolident la crédibilité des mouvements donnés à la marionnette⁷⁵¹.

L'animation des costumes participe beaucoup à leur perception par le public. Il est parfois surprenant de constater la rigidité d'un costume armaturé dans une vidéo promotionnelle ou, mieux, au détour d'une exposition. La marionnette et ses vêtements sont conçus de sorte qu'ils puissent rester figés et ne changer d'apparence qu'à travers une manipulation consciente. L'examen de tels objets dans leur pleine fixité tranche avec la fluidité et le naturel apparents de leur mouvement à l'écran. Dans une vidéo promotionnelle des *Boxtrolls*, Elle Fanning, l'actrice qui double l'espiègle Winnie, s'exprime à propos de ce décalage⁷⁵². Elle souligne la flexibilité mécanique des robes qui se cache derrière une impression de douceur dans leur balancement pendant la scène de bal. C'est justement la présence d'armatures métalliques dans les vêtements et leur raideur intrinsèque qui rendent cette finesse d'animation possible. Grâce à ces vêtements et accessoires articulés, les animatrices et animateurs peuvent accentuer le geste d'un personnage, lui donner une direction et une inertie. C'est un point sur lequel Barry Purves insiste dans un de ses ouvrages sur l'animation en stop-motion. Selon lui, ces détails apportent un surcroît de crédibilité. Il illustre son propos en prenant pour exemple une marionnette qu'il faudrait faire courir :

Même quelque chose d'aussi simple qu'une écharpe gainée de fils de fer qui bat au vent derrière un personnage en pleine course aide à transmettre une illusion de dynamisme, cela représente cependant du travail supplémentaire lors de l'animation⁷⁵³.

Il est préférable de préciser au passage que les costumes endossés par les actrices et acteurs dans les films en prises de vues réelles n'apparaissent pas non plus de la même manière dans le film et dans la réalité. Dans un de ses ouvrages sur le costume de cinéma, *Screencraft : Costume Design*, Deborah Nadoolman Landis rappelle que les habits des personnages ont été créés dans l'objectif d'être vus sur écran. De ce fait, leur confection prend en compte la platitude de l'image, les potentielles distorsions optiques des appareils

⁷⁵¹ Barry J. C. Purves, *Stop-motion Animation : Frame by Frame Film-making with Puppets and Models*, *op. cit.*, p. 20.

⁷⁵² « Deconstructing the Dance Scene », *op. cit.*

⁷⁵³ Barry J. C. Purves, *Stop-motion Animation : Frame by Frame Film-making with Puppets and Models*, *op. cit.*, p. 147.

de captation et l'étalonnage⁷⁵⁴. Il ne s'agit pas d'une particularité du costume de volume animé au même titre que sa mise en mouvement image par image.

Purves prend comme exemple une action franche, un déplacement, dans le but d'explicitier le gain de dynamisme pouvant être apporté par une animation judicieuse du costume. Pour autant, ce surcroît de vitalité concerne aussi les moments de calme où le personnage a des gestes plus discrets qui n'ont qu'une incidence minimale sur ce qu'il porte. Jason Stalman utilise volontiers le tissu des costumes pour exprimer la respiration des personnages⁷⁵⁵. En utilisant une épingle ou un élément placé sous l'habit, il parvient à faire remonter ou descendre légèrement l'habit sur le torse ou les épaules de la marionnette afin de donner l'illusion que sa poitrine se soulève et s'affaisse. Le but de cette animation n'est pas d'arrêter le regard de la spectatrice ou du spectateur, mais d'intégrer un mouvement discret dont la répétition régulière apporte de la fluidité à l'animation ainsi qu'un surcroît de vitalité.

Même lorsque le costume ne participe pas activement à la construction d'un univers cohérent et plein de vie, ses mouvements doivent se faire assez naturels pour ne pas porter atteinte à la crédibilité de l'animation. Dans un passage clé dont le sérieux serait propice au jaillissement des émotions, la moindre distraction peut briser le charme. Cette précaution est exemplaire dans *Anomalisa*. Quand Michael et Lisa se rencontrent, l'espoir de se libérer de leur solitude respective se dessine. Le fait qu'ils aient une relation sexuelle ne les amène pas seulement à dévoiler leurs corps, ils mettent aussi à nu leurs craintes et leurs espérances. Comme le souligne le coréalisateur Duke Johnson dans une interview⁷⁵⁶, la vulnérabilité des deux personnages est au cœur de la scène, il serait malvenu qu'une erreur grossière du côté de l'animation rappelle au public l'artificialité du processus et empêche toute forme d'empathie envers les personnages qui seraient renvoyés à leur statut de simples figurines articulées. Tout un travail a été fourni au niveau de l'élaboration des costumes et de leur animation afin qu'ils n'attirent pas le regard et trahissent l'envers des événements vus à l'écran. Ce type de défi exige de déterminer avec précision comment les étoffes sont censées réagir aux différents déplacements et actions des figurines. Parvenir à cette maîtrise rend possible la réalisation de mouvements plus clairs et lisibles, maintenant l'équilibre délicat qui permet l'illusion de la vie. Les costumes et accessoires vestimentaires constituent dans le cinéma d'animation en volume

⁷⁵⁴ Deborah Landis, *Screencraft : Costume Design, op. cit.*, p. 7.

⁷⁵⁵ Entretien avec Jason Stalman cité.

⁷⁵⁶ « Intimacy in Miniature », supplément du DVD *Anomalisa*, Universal Pictures Video, zone 2, 2016.

un outil qui renforce l'impression que les personnages bougent par une impulsion propre dans un monde tout aussi vivant qu'eux. Leurs mouvements sont anticipés, réfléchis et maîtrisés pour qu'ils fassent écho aux actions des personnages et à l'influence des forces naturelles présentes dans la fiction. L'habit se fait le complice de l'illusion, et ses mouvements sont eux-mêmes de doux mensonges, puisqu'ils sont systématiquement recomposés image par image.

L'animation des pièces vestimentaires et des accessoires permet également de figurer dans le creux du tissu l'existence des éléments naturels. Les vêtements portés par les personnages et leurs cheveux modèlent le monde qui les englobe selon la manière dont ils bougent. En les mettant habilement en mouvement image par image, les animatrices et animateurs parviennent à suggérer la présence d'une brise. Le vent trouve une place importante dans *Kubo et l'armure magique*. Chevelures, kimonos et capes s'agitent volontiers au vent, ce qui permet d'exagérer certains gestes et d'apporter une dimension épique à plusieurs scènes. Au début du film, Kubo ne rentre pas avant le coucher du soleil, ce qui se solde par des conséquences dramatiques et bouleverse son quotidien. Alors que les rayons du jour disparaissent, le vent se lève, soufflant les lanternes mortuaires qui flottent sur la rivière à côté du garçon. À ce moment, ses deux tantes apparaissent comme deux ombres discrètes. La brise étrange qui secoue en de lentes vagues leurs cheveux et leurs capes surligne le caractère fantastique de leur apparition. Un peu tard, alors que le jeune protagoniste essaie d'échapper à leurs griffes, sa mère s'interpose dans un geste héroïque. Le vent s'est transformé en tempête. La mère apparaît dans le champ en contre-plongée, l'air déterminé et le shamisen à la main, prête à user de son pouvoir pour repousser les deux assaillantes. Des bourrasques agitent ses cheveux et son costume, dramatisant son entrée en scène (ill. 255).



Ill. 255 : Sariatu prête à utiliser ses pouvoirs dans *Kubo et l'armure magique*

Le vent qui fait danser les tissus et les chevelures n'est pas toujours d'origine naturelle dans la diégèse. Cette agitation peut suggérer des forces mystérieuses. Dans *Coraline*, quand la jeune protagoniste ouvre la porte qui la conduit dans un monde parallèle, un courant d'air soulève ses cheveux et marque le basculement de l'intrigue dans le fantastique. Pour *Il était une fois Jésus*, le souffle qui semble traverser les costumes est le signe manifeste d'une présence divine. Les vêtements esquissent les contours de forces invisibles et consolident l'artifice à l'œuvre.

La fréquence de ces actions secondaires et la fidélité de l'animation à nos lois physiques varient selon les films du corpus. Le maintien de l'illusion de vie profite de manière évidente des astuces et précautions prises pour obtenir un mouvement plausible, répondant à des principes de réaction, de friction et de gravité auxquels le regard des spectatrices et des spectateurs est habitué. Néanmoins, il semble que l'adhésion du public au film tient plutôt de la cohérence de l'exécution avec l'univers créé et de l'apport de l'animation en termes d'expressivité qu'au réalisme de l'animation en tant que tel.

La recherche d'une vraisemblance interne

Les marionnettes des films en volume animé sont davantage ancrées dans le réel que les silhouettes et les ombres de l'animation en 2D, dont les modes d'apparition vont jusqu'à l'abstraction. Même si la forme des figurines articulées passe pour excentrique et leur monde pour extravagant, la concrétude des matières qui les constituent leur apporte une solidité. Les personnages dont les marionnettes sont les réceptacles ne vivent que dans la fiction, mais ces figurines d'animation existent bel et bien. Cette présence appelle davantage le réalisme à la fois, pour une raison de cohérence, car le concret tend à rappeler les logiques de notre monde, mais encore parce que leurs armatures et leur nature tangible contraignent l'éventail de gestes possibles. Les déformations élastiques, les ruptures de cadence marquées et les contournements manifestes de la physique se font plus rares. À ce titre, ils apparaissent comme de véritables événements dans les longs métrages étudiés.

Ces règles fondamentales sont prises comme modèle sans toutefois faire l'objet d'un respect systématique. Les films du corpus déploient des univers dont l'ancrage spatio-temporel, l'identité visuelle et le ton affectent la manière d'aborder l'animation. En s'accommodant à un projet particulier, l'animation peut se rapprocher d'un réalisme cru ou, au contraire, prendre des libertés. La stylisation extrême des personnages, le comique burlesque d'une scène et l'absurdité d'une situation sont autant d'éléments qui

justifient ce type d'écart. Steve Box, coréalisateur de *Wallace et Gromit : le mystère du lapin-garou*, explique que les formes rondelettes et ramassées qui font loi dans l'univers de l'inventeur farfelu et de son fidèle compagnon canin obligent à envisager une animation davantage stylisée dans l'optique d'un tout harmonieux⁷⁵⁷. L'humour de l'œuvre, qui parodie les productions fantastiques de la Hammer, et la filiation de la série avec l'animation en plasticine autorisent, voire commandent, un style d'animation plus cartoonesque. Lorsque le public assiste à la capture du premier lapin vorace par Wallace et Gromit, les deux héros sont affublés de leur uniforme de travail Anti-Pesto : une



Ill. 256 : Gromit redresse sa casquette dans *Wallace et Gromit : le mystère du lapin-garou*

casquette et une combinaison dans le même bleu barbeau. Mettre le lapin hors d'état de nuire leur donne du fil à retordre, de telle sorte que la visière de la casquette appartenant à Gromit se retrouve aplatie en zigzag sur son front (ill. 256). Le chien rétablit cependant son apparence d'un simple geste, l'étirant vers l'avant entre deux doigts puis la relâchant, comme si sa matière était extensible. Or, l'accessoire n'est vraisemblablement pas dans cette matière dans la diégèse. Il s'agit d'une transgression volontaire. Elle ne choque pas outre mesure le public au vu de son contexte et des raisons données. Au contraire, elle alimente le plaisir comique, renforce la caractérisation de ce personnage flegmatique plein de ressources et se fond pleinement dans un style d'animation loufoque.

⁷⁵⁷ Andy Lane et Paul Simpson, *op. cit.*, p. 148.

Même dans le cadre de projets qui affectionnent davantage le réalisme, certaines transgressions sont bienvenues. Une attention accrue au comportement des étoffes, à leur poids et à leur consistance est notable dans la création de *Kubo et l'armure magique*, ce qui s'ancre dans une volonté revendiquée de rester proche de la réalité, selon l'animateur Thiago Calçado⁷⁵⁸. Cela n'empêche pas l'animateur d'amplifier l'agitation d'une chevelure ou le mouvement d'un habit pour mettre en avant un geste. Cette liberté prise au nom de l'expressivité fait écho à la pratique de Stalman sur ce même film. Si les conseils de Deborah Cook lui ont été précieux pour mieux animer le kimono de Sariatu et mettre en évidence le craquant de la soie, Stalman s'est éloigné de la physique concrète du costume pour quelques scènes. Des mouvements plus liquides et plus légers aidaient davantage au jaillissement d'émotions douces et se mariaient mieux à une atmosphère mélancolique. La crédibilité de l'illusion de vie supporte des touches de bizarrerie et d'incohérence si celles-ci contribuent à l'atmosphère de la scène.

À ces considérations sur la participation active des mouvements du costume à l'ambiance du film s'ajoutent des besoins propres à l'animation. Stalman explique que le mouvement uniforme d'une étoffe, bien qu'il soit réaliste, ternit le naturel d'une scène. Sa mécanique, au motif inchangé, rappelle le caractère factice de la marionnette⁷⁵⁹. L'animatrice ou l'animateur doit trouver des moyens de s'échapper du confort de la répétition. De légères variations et quelques fluctuations dans le rythme de la mise en mouvement rendent le comportement de l'habit plus incarné. Peter Lord va plus loin en offrant un constat paradoxal : un mouvement discret et naturel aux yeux du public n'en est pas moins exagéré, accentué et simplifié en comparaison avec un geste réel⁷⁶⁰. Pour cela, Lord refuse de qualifier de réaliste l'animation élaborée au studio. Barry Purves, ancien animateur chez Aardman, nourrit la même vision. Selon lui, l'illusion du mouvement ne doit pas être comprise comme la réplique exacte d'un mouvement authentique, car elle nécessite d'exagérer certaines phases du mouvement⁷⁶¹. Ces différents propos mettent en évidence le difficile équilibre d'une création dont la vraisemblance ne se parfait qu'en s'écartant de la réalité.

⁷⁵⁸ Entretien avec Thiago Calçado cité.

⁷⁵⁹ Entretien avec Jason Stalman cité.

⁷⁶⁰ Peter Lord et Brian Sibley, *Cracking Animation: The Aardman Book of 3-D Animation*, Thames & Hudson, Londres, 2015, p. 134.

⁷⁶¹ Barry J. C. Purves, *Stop Motion : Passion, Process and Performance*, op. cit., p. 238 ; Barry J. C. Purves, *Stop-motion Animation : Frame by Frame Film-making with Puppets and Models*, op. cit., p. 20.

Sam Fell, coréalisateur de *L'Étrange Pouvoir de Norman*, juge l'imitation parfaite du réel comme un objectif inatteignable de manière générale. Dans la même logique que Stalman, Lord et Purves, il considère que l'asservissement au réalisme aurait pour conséquence non pas une illusion parfaite, mais un spectacle inquiétant et sans vie. En termes d'animation, ne paraît-il pas risqué de considérer tout déplacement ou frémissement sous le seul prisme d'un ensemble de lois mécaniques ? C'est pourquoi le réalisateur souligne l'importance de trouver une forme de naturalisme décalé propre aux films qui comprenne l'approche de l'animation, mais encore le filmage, les effets visuels et l'habillage sonore⁷⁶². En résumé, la stylisation de l'univers imaginé doit se répercuter sur l'ensemble des éléments constituant l'œuvre pour aboutir à un tout homogène cohérent qui ne soit pas juste une pâle copie du réel. Chaque film, en ce qu'il déploie une esthétique singulière et une approche unique, établit son propre référentiel. Les lois du réel y font l'objet d'une renégociation et leurs effractions délibérées sont acceptées par le public pour peu qu'elles répondent de manière logique aux singularités du projet. Si l'on suit le raisonnement de Georges Sifianos, il serait même plus approprié de parler d'une transcendance du réel plutôt que de sa transgression, dès lors que les univers animés ne cherchent pas tant à reproduire de la réalité qu'à créer une réalité⁷⁶³.

En cela, l'approche de l'animation en volume diffère selon que la technique est majoritaire dans le cadre de la création d'un long métrage ou qu'elle est employée pour des effets visuels numériques ponctuels. Dans le premier cas, les animatrices et animateurs, ainsi que les autres collaboratrices et collaborateurs réunis pour le projet, peuvent cultiver leur propre rapport à la réalité. Dans le second cas, la nécessité d'intégrer les éléments animés dans des plans tournés en prises de vues réelles continues contraint le processus de mise en mouvement. La coexistence d'images d'origines différentes à l'écran fait que les créatures animées doivent soutenir la comparaison avec les actrices et acteurs ainsi que les décors. Leur fabrication et leur animation prennent ainsi davantage comme modèle la réalité. La pratique du volume animé de figures tutélaires et emblématiques comme Willis O'Brien et Ray Harryhausen mérite d'être distinguée, car répondant à des enjeux différents. La nature de film hybride des *Aventures secrètes de Tom Pouce* est intéressante à cet égard. Ce long métrage mêle animation de marionnettes, pour Tom Pouce et le petit peuple, et pixilation, pour les parents et les brigands. La pixilation consiste à animer image par image des actrices et acteurs ainsi que des objets.

⁷⁶² Jed Alger, *op. cit.*

⁷⁶³ Georges Sifianos, *op. cit.*, p. 43.

La gestuelle des comédiennes et comédiens ainsi que leurs expressions faciales s'en trouvent dénaturées du fait de l'aspect saccadé caractéristique de ce type d'animation. Ainsi, les figurines articulées ne se trouvent pas enchaînées aux lois du réel de la même manière. Elles existent au côté d'autres éléments obtenus grâce à une technique voisine et ne relèvent pas de l'effet visuel. *Les Aventures secrètes de Tom Pouce* joue même avec l'étrangeté de la pixilation, qui a tendance à déstabiliser nos repères et à produire des gestes inhabituels, voire, souvent, impossibles. Par contraste, les mouvements des marionnettes paraissent plus naturels et familiers.

Le sacrifice du réel pour l'exposition de l'intériorité

La transgression de la vraisemblance trouve comme autre justification la mise au jour de la psyché et des états d'âme des personnages. Les mouvements des costumes échappent par moment à la logique pour mieux exprimer l'intériorité des personnages. Les vêtements, les accessoires et même les chevelures offrent de cette manière un prolongement à l'expressivité corporelle de leurs porteuses et porteurs. Cette capacité fait écho à la tendance vers la fusion, discutée dans la partie précédente, du personnage et de ce qui le vêt.

Dans *L'Étrange Noël de monsieur Jack*, la queue-de-pie du protagoniste flotte de différentes manières dans son dos selon ses déplacements, ce qui rend ses déambulations plus naturelles et cache l'artificialité du dispositif. Pour autant, la mise en mouvement du costume n'est pas dictée par la seule volonté de retranscrire les lois physiques terrestres. De légères variations et exagérations affectent le comportement du vêtement, alimentant la tonalité de certaines scènes. Lorsque la mélancolie étreint Jack après la fête de Halloween, le bas de sa veste oscille avec lenteur et ondule au vent de façon plus marquée, accentuant la démarche empesée du squelette. En forçant le trait, l'animatrice ou l'animateur responsable de cette scène rend l'accablement du personnage perceptible. Plus tard, dans le cimetière, quand Jack chante ses tourments, les mouvements du costume se font plus discrets. L'expressivité du chant et l'animation de la marionnette suffisent à mettre en évidence la lassitude du personnage. L'animation plus stylisée du costume aurait pu donner une impression accrue de flamboyance au détriment d'un certain équilibre. La discrétion du costume permet de pondérer des éléments plus exubérants et manifestes, préservant ainsi la part émotionnelle de la scène.

Ces choix d'animation permettent non seulement d'appuyer sur l'état d'âme des personnages, mais aussi d'exposer la diversité de leurs personnalités et de leurs gestuelles. Dans *Frankenweenie*, Edgar, un camarade de classe du héros, cultive un goût certain pour la manipulation et la bassesse. Sa noirceur morale se reflète dans une apparence marquée par l'excès. Quelques dents écartées et inégales dépassent de sa bouche, ses membres grêles contrastent avec un tronc plutôt épais et une bosse surplombe son dos, lui conférant une silhouette asymétrique. Ce physique couplé à son nom, Edgar E. Gore, rend claire la référence au personnage récurrent de l'assistant du Dr Frankenstein, Igor. Popularisée dans *Frankenstein* (1931) de James Whale et parodiée à de nombreuses reprises, notamment dans *Frankenstein Junior* (1974) de Mel Brooks, cette figure cruelle incarne la part d'ombre du savant qu'elle sert. Dans un jeu de miroir, Igor reflète la monstruosité tapie derrière la rationalité et la distinction du scientifique. Les particularités corporelles de l'assistant, en s'écartant des canons de beauté usuels et en connotant le handicap, s'inscrivent dans le motif de la correspondance entre souillure morale et laideur⁷⁶⁴. Les acteurs qui l'incarnent n'hésitent pas à jouer des débordements pour renforcer le caractère hors norme du personnage. Les animatrices et animateurs de *Frankenweenie* opèrent d'une manière analogue, n'hésitant pas à forcer sur les expressions faciales de la marionnette et la gesticulation de ses longues mains. La fébrilité inquiétante est aussi renforcée par la mise en mouvement de sa chevelure. Les mèches noires qui lui encadrent le visage ont tendance à tressauter au moindre geste, ce qui traduit l'agitation intérieure d'Edgar. Cette excitation capillaire s'annonce d'autant plus significative qu'elle ne concerne pas les autres personnages qui, pourtant, peuvent être coiffés d'une manière similaire, à l'instar de Victor. Les déséquilibres physiques notables du personnage invitent le public à présumer du manque de fiabilité de cet étrange enfant. L'apport de la perruque aux autres preuves d'instabilité nerveuse s'avère judicieux puisque le regard du public tend à se concentrer sur les visages. Du fait de leur proximité, les mèches tremblotantes n'écartent pas l'attention du visage et, au contraire, accentuent par écho les autres traces d'agitation.

Des accessoires tendent même à remplacer tout à fait certaines parties du corps dans leur rôle expressif. Le port d'une paire de lunettes de soleil opaque annonce la déficience

⁷⁶⁴ Cette idée fait écho à la physiognomonie, une ancienne pratique pseudoscientifique associant les traits du visage d'une personne à son caractère ou ses mœurs. Les logiques validistes et, dans une moindre mesure, racistes qui sous-tendent ce type d'études se retrouvent dans la construction de ce personnage archétypal.

visuelle du ver de terre de *James et la pêche géante*. Posées sur le bout de son nez, elles cachent de petits yeux clos. Pourtant, la plupart des émotions du personnage sont retranscrites par son regard. Les lunettes fumées prennent le relais et expriment par leur forme changeante l'état du personnage (ill. 257). Des verres tout ronds traduisent sa surprise tandis qu'une petite découpe sur le bas des deux disques imite le plissement causé par un sourire. Le modèle le plus fréquent reste un croissant de lune renversé sur le dos qui schématise un regard apeuré, ce qui concorde avec le tempérament inquiet du ver. Le passage d'une forme de verre à l'autre repose sur l'emploi de l'animation par substitution.



Ill. 257 : Photographie d'enchère de la marionnette du ver de terre pour *James et la pêche géante*

La façon dont le costume trahit le trouble des personnages s'accorde en toute logique au style d'animation adopté pour l'œuvre. L'influence des films réalisés par Akira Kurosawa dans les années 1960 a affecté la manière de mouvoir les marionnettes de *L'Île aux chiens*. Le directeur de l'animation, Mark Waring, souligne que les personnages de ces films vus ou revus pour l'occasion montrent peu leurs émotions, ne sortant de leur attitude stoïque qu'en des moments aussi fugaces que soudains⁷⁶⁵. Dans *L'Île aux chiens*, par conséquent, les chiens apparaissent beaucoup plus expressifs que les êtres humains. Les costumes pour humanoïdes ne trahissent pas les tourments des personnages avec des

⁷⁶⁵ Thomas J. McClean, « Wes Anderson's *Isle of Dogs* Gives Erudite Canines Their Day », *Animation World Network*, 23 mars 2018, <https://www.awn.com/animationworld/wes-andersons-isle-dogs-gives-erudite-canines-their-day>

agitations en décalage avec leur calme apparent. Les tissus restent en place et s'accommodent aux mouvements de leurs porteuses et porteurs. Ponctuellement, néanmoins, la réaction surprise ou la libération d'une émotion amène la chevelure d'un personnage à s'animer subitement ou un accessoire à vaciller d'un coup. Cet effet, qu'il soit le résultat d'une manipulation calculée ou accidentelle, appuie l'expression impromptue et vive d'une intériorité.

Ces débordements émotionnels sur le costume exprimés par l'animation sont nombreux. Leur intégration dans le film ne bouleverse pourtant pas le spectacle et ne semble pas signaler particulièrement aux spectatrices et spectateurs l'envers de la création. La discrétion relative de ces sursauts d'expressivité semble imputable à l'appartenance de la technique à l'animation, où la contamination des costumes, des accessoires et même des environnements par la situation ou l'intériorité des personnages relève de la convention. S'ils ne perturbent pas la suspension consentie de l'incrédulité du public, c'est parce qu'ils figurent comme une clause implicite du contrat de fiction.

5. Un instrument de prestidigitation

Le costume d'une marionnette n'est pas tant la preuve d'un miracle ou l'effet d'une magie qu'un outil de prestidigitation. La délicatesse et l'ingéniosité des professionnelles et professionnels de l'animation garantissent le contrôle de l'apparence des vêtements dans le film. Grâce à cette maîtrise, les habits peuvent aussi bien divertir le regard des ficelles de l'animation qu'attirer notre œil sur les aspects qui contribuent à l'impression d'une vie autonome à l'image.

Encore une fois, le travail de l'animatrice ou de l'animateur outrepassa le souci de la vraisemblance sans se défaire de l'ambition d'illusion. La dimension extraordinaire de certaines scènes exige d'atteindre une cohérence qui ne peut pas être guidée par la référence au réel, comme c'est le cas pour les changements magiques d'habits et les métamorphoses. Dans la vie de tous les jours, nul ne change d'accoutrement en dévoilant des vêtements sous une première couche d'habits subitement enlevée. Néanmoins, certains scénarios supposent ce genre d'opérations. La révélation de l'identité réelle d'un personnage au cours de l'intrigue constitue un moment exemplaire à ce propos. Dans *Hell and Back*, Orphée confond l'ensemble des démons de l'Enfer en se déguisant en chanteur folk. Peu après sa prestation musicale, il arrache sa chemise et son chapeau pour découvrir une tunique grecque afin que l'assemblée le reconnaisse. La matérialisation d'un tel acte

en un moment aussi fugace s'avère physiquement impossible, mais sa rapidité préserve le rythme du film et accentue le côté dramatique du dévoilement. Le travail de l'animation consiste à jouer avec l'angle de prise de vue et avec ce qui est visible ou non à l'écran pour opérer le changement d'habit de la manière la plus discrète possible, entre deux photographies (ill. 258). Si l'on regarde ce passage image par image, on peut discerner l'instant charnière qui a permis la réalisation du subterfuge. Quand Orphée s'entoure le torse des bras, il dissimule presque tout son corps. Profitant de cette pose, l'animatrice ou l'animateur a changé l'habit porté par la marionnette et a mis le déguisement dans une des mains d'Orphée.



Ill. 258 : Orphée dévoile son identité dans *Hell and Back*

Le changement de tenue de la reine Victoria dans *Les Pirates ! Bons à rien, mauvais en tout* quand elle s'apprête à affronter en duel le capitaine pirate repose sur l'utilisation d'un ou plusieurs costumes sophistiqués conçus exprès pour ce déshabillage (ill. 259). Depuis le début du film, Sa Majesté porte une robe opulente couleur crème. Alors qu'elle se prépare à en découdre et à arracher le dodo au capitaine, sa jupe s'ouvre sur une coque métallique en forme de cloche, à mi-chemin entre la porte blindée et le coffre-fort. À cet instant, la reine est vue de plain-pied sur le côté droit alors que le dos du capitaine et sa main armée d'une poêle à frire occupent la gauche du cadre. Contrechamp : un plan poitrine montre l'étonnement partagé du capitaine et du dodo. La caméra expose ensuite en gros plan comment les mécanismes de la structure rivetée se défont, et un zoom arrière revient à un cadrage plus large qui laisse voir la reine en pied. La jupe de métal s'ouvre



Ill. 259 : Changement de costume
pour la Reine Victoria
dans *Pirates ! Bons à rien, mauvais en tout*

en deux sur une paire de pantalons beige clair, tenue plus pratique pour s'adonner à l'escrime. Comme je l'ai abordé précédemment, la robe de la reine cache pour les autres scènes un mécanisme particulier destiné à simuler un mouvement de marche convaincant. L'assemblage de plusieurs couches de vêtements aurait été impossible avec ce modèle. Pour cette séquence, il a donc été nécessaire de recourir à un autre modèle. Le passage d'un plan à l'autre a permis de substituer à la marionnette habituelle une autre qui ne permet toutefois pas au personnage de se mouvoir. Cela explique pourquoi la reine reste statique tout du long de son déshabillage. Elle ne bouge de nouveau le bas de son corps qu'une fois débarrassée de sa cloche métallique, et affublée de son pantalon. La scène profite également du fait que l'animatrice ou l'animateur a la pleine faculté d'ôter un vêtement ou de rajouter un accessoire entre deux photographies. Au début du changement de costume, l'animation image par image permet de dévoiler étape par étape la structure métallique sous-

jacente. Les volants en cascade au centre de la robe disparaissent les uns après les autres et les deux pans de la jupe s'écartent à la manière d'un rideau. Ces pièces indépendantes sont déplacées puis enlevées étape par étape, donnant l'impression que le tissu se rétracte et disparaît dans la coque. Tout cela participe à l'illusion d'une transformation à vue. La deuxième phase de ce déshabillage profite sans doute de cette technique. Quand la coque s'ouvre en deux sur le pantalon, on peut remarquer une légère saute au niveau de l'animation du haut du corps. Cela peut être dû à une mise en œuvre complexe,

concentrant l'attention de l'animatrice ou de l'animateur sur la moitié inférieure de la marionnette, ou bien d'une substitution entre deux images. Il a pu être nécessaire de raccorder la marionnette à sa paire de jambes pantalonnée.

Ce type de métamorphose est courant dans les films Aardman. Dans la séquence d'introduction de *Wallace et Gromit : le mystère du lapin-garou*, les deux compères, sortis de leur sommeil par une alarme et un enchaînement de mécanismes sophistiqués, revêtent étape après étape leur uniforme professionnel. À l'issue d'un saut périlleux, Wallace rentre tout entier dans sa combinaison (ill. 260). L'animateur Merlin Crossingham révèle les secrets de cet habillage face caméra. Au fur et à mesure que le personnage rentre dans son costume, l'animatrice ou l'animateur coupait ses jambes de plasticine et les complétait avec un costume sculpté. Deux ou trois sculptures similaires ont permis de montrer une phase plus avancée de l'enfilage avant que la marionnette complète du personnage soit réutilisée⁷⁶⁶. Ce travail de substitution a eu aussi lieu pour *Les Pirates ! Bons à rien, mauvais en tout* qui trouve une alternative au magicien sortant un lapin blanc de son chapeau haut de forme. Lors d'un entretien vidéo⁷⁶⁷, Jimmy Young présente une des marionnettes du capitaine pirate qui se distingue des autres par son utilité dans la scène de dissimulation de Polly, le dodo. Afin que le volatile ne risque pas de se faire kidnapper dans les rues de Londres, le pirate le dissimule dans son épaisse barbe. Interrogé par Charles Darwin sur la cachette du dodo, il extrait Polly de ses boucles brunes ainsi qu'un réveille-matin, une banane et un parapluie. Une barbe spéciale a été créée pour quelques instantanés afin d'obtenir ce trucage (ill. 261). Grâce à de petites mécaniques de guitare ayant servi à sa fabrication, le modèle peut s'ouvrir en deux au milieu du menton. La permutation invisible des barbes, l'angle de prise de vue et le montage participent de même à ces apparitions quasi magiques.



Ill. 260 : Enfilage rapide pour Wallace dans *Wallace et Gromit : le mystère du lapin-garou*

⁷⁶⁶ Andy Lane et Paul Simpson, *op. cit.*, p. 32.

⁷⁶⁷ Adam Savage, « Adam Savage Meets Aardman Animations' Puppets ! », *op. cit.*



Ill. 261 : Jimmy Young montre le fonctionnement de la barbe animable du capitaine dans *Pirates ! Bons à rien, mauvais en tout*

La métamorphose de l'Autre Mère dans *Coraline* a exigé elle aussi la combinaison de différents moyens (ill. 262). La révélation de la monstruosité du personnage est préfigurée tout au long du film par des habits de plus en plus similaires à des carapaces d'insectes, et elle se réalise pleinement quand la physionomie tout entière de la cruelle créature se modifie sous les yeux du public. Sa tenue s'adapte étrangement à son corps qui s'allonge et s'amincit. Dans le contexte d'un film en 2D, l'adaptation du vêtement aux déformations de la figure ne serait pas envisagée comme un obstacle. Dans l'animation en volume, cela pose au contraire problème, car il est nécessaire d'opérer concrètement cette évolution image par image, et par conséquent de recourir à des astuces et des effets spéciaux. On peut en distinguer plusieurs dans les trois plans qui exposent ce changement progressif. Tout d'abord, une utilisation ingénieuse de l'éclairage accentue certains traits du personnage et de son costume afin de faire croire à une transformation alors qu'aucune altération n'a été faite sur la marionnette. Ensuite, une contre-plongée croissante exagère petit à petit la longueur du cou et la courbe du col de robe, ce qui fait croire à un changement réel de la figurine et de son costume tout en masquant les parties que l'on souhaite laisser à l'imagination du public. Puis, la technique de l'animation par substitution a pu être utilisée pour le visage ainsi que la coiffure. On peut attendre un moment et un angle adéquats pour remplacer le visage de la marionnette et sa perruque, et laisser le changement se fondre avec les autres effets spéciaux. Enfin, la manipulation du costume peut jouer un rôle, car l'armature contenue dans le col de la robe permet de

dérouler ce col et de le redresser de manière qu'il semble s'étendre pour couvrir la nuque. L'ensemble des effets combinés offre une illusion maîtrisée et fluide.



III. 262 : L'Autre Mère se métamorphose sous nos yeux dans *Coraline*

Chapitre 2 :

Une trahison de l'artifice

Les départements costumes et, entre autres, de l'animation, des trucages, des armatures et de l'éclairage mettent en œuvre une multitude de moyens pour maîtriser l'apparence que prennent les pièces vestimentaires à l'écran, qu'elles s'éloignent ou non de notre réalité. L'expertise des collaboratrices et collaborateurs ainsi que la communication entre les équipes sont deux conditions primordiales du rendu des costumes et, par conséquent, à l'illusion de vie. Cependant, certains aspects perceptibles sur les étoffes ne consolident pas l'univers fictionnel et tendent à détourner les yeux du public de l'intrigue en tant que traces résiduelles du moment de la création.

De toute évidence, le costume n'est pas le seul élément qui peut mettre le public face à la nature artificielle de l'animation. Un éclairage vacillant d'une image à l'autre, l'animation hasardeuse d'une marionnette ou l'oubli d'un *rig* en postproduction peuvent rendre manifestes les stratagèmes déployés. Néanmoins, les habits et accessoires des personnages résistent beaucoup plus au contrôle. Dans les productions cherchant avec le plus d'acharnement l'invisibilisation partielle de la technique utilisée, comme celles de Laika, les pièces vestimentaires continuent de murmurer les aléas de la fabrique du film. Leurs matières molles, délicates et fibreuses interdisent le moindre faux pas. Or, contrairement aux décors, les costumes se trouvent au plus près de l'action, là où le regard spectatorial tend à se concentrer : à même la peau des personnages. L'habit qui dissimule et qui oriente le regard peut devenir sans crier gare celui qui laisse deviner les mécanismes du subterfuge.

1. La danse des étoffes

J'ai déjà abordé le charme de l'imperfection accordé à l'animation en volume. Quand le regard glisse sur les tissus endossés par les marionnettes, on peut remarquer la fébrilité des filaments qui composent le textile ou le lainage, voir quelques petits plis apparaître et l'instant d'après disparaître comme par enchantement. Ce sont les souvenirs des mains des animatrices et des animateurs ayant repositionné les figurines articulées image après image. Certaines manipulations ne nécessitent pas plus qu'effleurer les habits, mais parfois il faut empoigner la marionnette tout entière pour la maintenir en place ou accéder à une ouverture dans le vêtement afin de modifier la souplesse d'une articulation, ce qui risque de créer des mouvements involontaires sur la tenue du personnage. Cette sarabande indocile fait désordre.

Les matières légères dansent davantage à l'écran que celles plus rigides ou que les pans de tissus maintenus en place par une armature sous-jacente. Sharon Hate, parodie cruelle de l'actrice Sharon Tate dans *Live Freaky ! Die Freaky !*, porte un serre-tête et une robe bordée d'une même fourrure noire synthétique lors de sa première apparition (ill. 263). Les fibres sombres tremblent sur certains plans. Ces tressautements irréguliers ne se justifient ni par les gestes de la marionnette, ni par la présence d'une quelconque brise. Même quand Sharon Hate conduit une voiture décapotable, seule l'écharpe de son ami Hay voletant au vent est affectée par la vitesse du véhicule. La chevelure de la figurine de Kate et son costume restent immobiles. Malgré l'agitation de la fourrure sous un jet de laque pour cheveux, les spectatrices et spectateurs du film ont tout lieu de constater le caractère fortuit de la plupart de ses mouvements. Cet aléa de l'animation s'ajoute à d'autres aspects du film qui trahissent son faible budget. Dans un entretien, John Roecker souligne d'ailleurs que la plupart des scènes du long métrage ont été tournées dans le garage du réalisateur et insiste sur le peu de moyens disponibles pour sa création⁷⁶⁸. L'appartenance de Roecker, ainsi qu'une grande partie de ses collaboratrices et collaborateurs, à la culture punk états-unienne est une autre explication possible⁷⁶⁹. Cette sous-culture se caractérise entre autres par une valorisation du *do it yourself* (« Fais-le toi-même ») dans une logique anticonsumériste assortie d'un refus de la virtuosité

⁷⁶⁸ Lina Lecaro, « Puppet Punk Apocalypse », *LA Weekly*, 28 février 2006, <https://www.laweekly.com/punk-puppet-apocalypse>

⁷⁶⁹ *Ibid.* ; Ann Hornaday, « One Forgettable “Freak” Show », *The Washington Post*, 27 janvier 2006, <https://www.washingtonpost.com/archive/lifestyle/2006/01/27/one-forgettable-freak-show/9702b9ca-641c-4a39-a727-50e2c79558f2> ; Margo Whitmire, « Film Lets “Freak” Flag Fly », *Billboard*, vol. 117, n° 41, 8 octobre 2005, p. 54.

technique, permettant à quiconque de créer. Le soin relatif apporté à ce type de détails étonne moins dans cette perspective.



Ill. 263 : Hay et Sharon Hate dans *Live Freaky ! Die Freaky !*

D'autres productions sont plus scrupuleuses de ces tressautements involontaires. Barry Purves esquisse quelques solutions pour concilier la tenue du tissu et l'obligation de manipuler la marionnette :

Les costumes seront touchés sur toutes les images, et il est nécessaire de les concevoir en conséquence pour éviter un tressaillement constant. Une solution consiste à utiliser du ruban adhésif double-face pour fixer les costumes aux corps des marionnettes, ou bien on peut les coudre lâchement sur leur peau. Pour autant, les habits doivent pouvoir bouger librement avec la figurine, sans entraver ses articulations. Les tenues doivent aussi permettre d'accéder à l'armature de sorte que l'animatrice ou l'animateur puisse ajuster sa tension quand c'est nécessaire. Les coutures qui y donnent accès doivent être aussi invisibles que possible, ou alors on peut utiliser certaines astuces comme des poches détachables⁷⁷⁰.

La volonté de dissimuler peut pousser les collaboratrices et collaborateurs à s'orienter vers des matières plus inhabituelles qui ne sont pas concernées par ces frémissements. Cette raison, renforcée par l'envie d'opter pour un rendu plus graphique des fourrures, orienta les choix de Chris Butler en amont de la création de *Monsieur*

⁷⁷⁰ Barry J.C. Purves, *Stop-motion Animation : Frame by Frame Film-making with Puppets and Models*, op. cit., p. 144.

*Link*⁷⁷¹. En résultent des pelages stylisés en silicone plus ou moins solide et en mousse de latex pour Susan et ses cousines et cousins éloignés, les yétis⁷⁷² (ill. 264). Afin de minimiser les mouvements indésirés, le choix des matières répond à d'autres critères, tels que la résistance aux variations de température. John Minchin, qui a travaillé aux décors des *Noces funèbres*, précise que certains matériaux peuvent se dilater sous la chaleur et se contracter une fois soumis au froid⁷⁷³. Cependant, toutes ces précautions ne permettent jamais d'éradiquer totalement ces infimes vibrations qui s'accrochent à la trame des étoffes. Dans *Monsieur Link*, bien que les fourrures restent en place, certaines parties des costumes continuent de frémir. Si, en tant que chercheuse, je chasse ces agitations lors de mes visionnages, je ne doute pas que d'autres amatrices et amateurs du volume animé en font de même ni que des spectatrices et spectateurs particulièrement sensibles aux variations de mouvement ne les repèrent également. L'utilisation de matières molles et fibreuses se fait toujours synonyme de ces microévénements imprévus que les collaboratrices et collaborateurs rendent, au mieux, plus rares et plus discrets.



Ill. 264 : Application de peinture sur la fourrure de Susan pour *Monsieur Link*

Afin de rendre l'animation plus fluide et la danse des capillaires moins criante, les professionnelles et professionnels de l'animation réfléchissent aux meilleures façons de l'intégrer dans le film. Cela peut mener à des pratiques paradoxales. *L'Île aux chiens* est

⁷⁷¹ Propos de Chris Butler dans Dan Sarto, « Chris Butler Takes on Sasquatch and Indiana Jones in Laika's *Missing Link* », *Animation World Network*, 12 avril 2019, www.awn.com/animationworld/chris-butler-takes-sasquatch-and-indiana-jones-laikas-missing-link

⁷⁷² Propos de Jessica Lynn dans Ramin Zahed, *op. cit.*, p. 68-69.

⁷⁷³ Mark Salisbury, *Tim Burton's Corpse Bride : An Invitation to the Wedding*, *op. cit.*, p. 88.

exemplaire à cet égard. Malgré l'utilisation préventive de gel coiffant et de laque⁷⁷⁴, les pelages des chiens et les chevelures sont agités en tout sens à l'écran. Assez étonnamment, cela ne perturbe que peu du fait de plusieurs éléments qui justifient ces mouvements dans la fiction. Les chiens subissent l'assaut des vermines, la danse qui semble courir sur leurs poils pourrait correspondre au grouillement des puces qui leur dévorent la peau. Aussi, l'île sur laquelle ils se trouvent est exposée au vent, il paraît normal que les courants d'air fassent frissonner les fourrures et les costumes. Cela consolide la référence aux films de Kurosawa, car ceux-ci comportent de nombreux paysages où la brise embrasse les étendues et les personnages⁷⁷⁵. Par ironie, ce n'est pas la présence de ces frémissements de poils et de textiles qui mettent à mal l'illusion de vie dans ce film, mais, au contraire, leur absence. C'est ce que soulèvent Lauren Wilford et Ryan Stevenson lors d'un échange avec le chef animateur Jason Stalman⁷⁷⁶. L'entretien est accompagné d'une photo montrant l'animateur faisant bouger les poils du chien Rex entre deux prises à l'aide d'une pince longue et menue (ill. 265). Le cliché met en valeur la minutie du geste opéré, ce qui marque encore plus la précaution et l'intentionnalité derrière cet ébouriffage.



Ill. 265 : Jason Stalman corrige à la pince le pelage de Rex sur le tournage de *L'Île aux chiens*

⁷⁷⁴ Thomas J. McClean, *op. cit.*

⁷⁷⁵ Lauren Wilford et Ryan Stevenson, *op. cit.*, p. 87.

⁷⁷⁶ *Ibid.*, p. 177.

Chaque film entretient ses particularités quant aux mouvements sur les étoffes. Le contrôle exercé sur les costumes ne peut jamais être complet. Il a beau être préparé par la conception des costumes et favorisé par une animation attentive à ces mouvements involontaires, de légères agitations ou des froissements d'étoffes incohérents peuvent toujours interpeller le regard de quelques spectatrices et spectateurs.

2. La révélation de l'échelle

La stylisation des corps des marionnettes, bien que variable, n'invite pas à la comparaison avec le réel. Les proportions et les morphologies prennent pour référence le corps humain sans s'enchaîner à une ressemblance réaliste. Les personnages adoptent volontiers des physionomies extravagantes, à l'image des silhouettes étirées et quasi géométriques qui peuplent les films réalisés ou produits par Tim Burton. J'ai déjà cité le torse rectangulaire du maire Kobayashi dans *L'Île aux chiens* et les longues jambes juchées d'un ventre sphérique de M. Bobinsky dans *Coraline*. Les visages des marionnettes ne sont pas en reste : les yeux s'agrandissent souvent pour favoriser leur expressivité et certains détails se trouvent caricaturés. On pense notamment aux yeux ronds et dents proéminentes des personnages du monde d'Aardman. L'exagération de certains traits marque le caractère des personnages, à l'image des bouches lippues qui identifient les figures plus distinguées, aristocrates, voire hautaines, selon Steve Box⁷⁷⁷. Lord Victor Quatremaings correspond tout à fait à cet archétype. Forcer les traits distinctifs des visages trouve comme autre justification la différenciation des personnages de l'intrigue qui peuvent chacun jouir d'une apparence physique unique et remarquable. Au contraire, les faces peuvent se faire beaucoup plus sobres et à la limite du hiératisme, ce qui est le cas pour les humains de *L'Île aux chiens* et d'*Il était une fois Jésus*. Ni représentations réalistes, ni caricatures, ces faces se rapprochent du masque, sans pour autant atteindre l'immobilité faciale caractéristique des personnages de Jiří Trnka, célèbre figure tchèque de l'animation en volume. En parallèle, malgré le toucher velouté du silicone et l'utilisation de mécanismes internes afin de figurer les plis expressifs d'un sourire ou les rondeurs molles d'un ventre, le corps des marionnettes n'atteint pas encore la douceur et la souplesse de la chair. Cette enveloppe a rarement l'occasion d'être traitée comme organique, charnelle, sensible à l'image du nôtre. Dans le corpus, seul *Anomalisa*

⁷⁷⁷ Andy Lane et Paul Simpson, *op. cit.*, p. 54.

propose véritablement des corps en contact et des épidermes se rapprochant de nos chairs. Le moment où le protagoniste sort de la douche est le plus significatif. Le plan montre son corps dans son entière nudité. Ses parties génitales sont représentées de manière réaliste et des plis soulignent le renflement du ventre. S'ajoute à ces détails le processus de fabrication : le générique du film indique que l'apparence des marionnettes de Michael et Lisa est fondée sur le physique de l'acteur Christopher Wilkins et de l'actrice Leslie Murphy (ill. 266). *Live Freaky ! Die Freaky !* et *Disaster ! The Movie* montrent aussi des ébats, mais leur caractère cru et l'enchaînement mécanique des gestes n'invitent pas à voir ces scènes comme d'expériences tendres ou sensuelles, mais plutôt à les accueillir comme des provocations humoristiques adressées au public.



Ill. 266 : Tableau de références, dont des photographies de Leslie Murphy, pour le personnage de Lisa dans *Anomalisa* au sein de l'atelier de Carol Koch

Bien que les costumes soient eux aussi simplifiés et même schématisés par rapport aux habits que nous portons, comme montré dans le chapitre précédent, les matières utilisées pour leur conception se rapprochent de nos garde-robes. À noter que ce n'est pas le cas des vêtements en mousse de latex, en résine ou en silicone, qui offrent des interprétations plus éloignées de la mode humaine. Cette proximité matérielle appelle la comparaison. Or toute confrontation de l'habit de volume animé aux modèles de notre quotidien risque de faire ressortir des disparités et de dévoiler l'échelle de conception. Avec ironie, c'est la proximité entretenue avec le réel qui rend le moindre écart visible. Dans la plupart des cas, la taille des costumes, et par conséquent celle de l'univers à

l'écran, est trahie par l'épaisseur des matériaux sélectionnés et par des éléments de mercerie. Elle se remarque au bourrelet des coutures et à la grosseur des plis au niveau des articulations. Les rebords bombés des cols de combinaisons spatiales et la largeur des curseurs de fermetures à glissière de *Disaster ! The Movie* donnent au public un ordre d'idées quant à la taille réelle des marionnettes (ill. 267). Sans vouloir préjuger des compétences investies dans la création du film, un nombre plus restreint de collaboratrices et collaborateurs que pour d'autres productions suggère des moyens matériels plus humbles et la nécessité d'accorder moins de temps à la fabrication des éléments filmés.



Ill. 267 : Harry Bottoms dans *Disaster ! The Movie*

Ce constat vaut pour *Jackboots*, à la différence que la révélation de l'artifice est encore plus appuyée par la conception même du corps des marionnettes qui prend pour base des poupées mannequin et figurines articulées en plastique (ill. 268). Les personnages du film semblent davantage provenir d'une chambre de bambin que de la Grande-Bretagne en guerre de la première moitié des années 1940 et leurs habits sont perçus comme des vêtements pour poupées. Le public adulte familier de ces jouets se rappelle alors plus volontiers leur sensation dans ses mains de petite fille ou petit garçon que du toucher des habits dans sa penderie. Comme pour *Disaster ! The Movie*, le manque de moyens et l'implication d'une petite équipe fournissent une explication plausible à ce choix. L'utilisation d'objets préexistants, accessibles sans peine et modifiables, facilite la conception des marionnettes, même si cela se fait au détriment d'autres aspects comme leur mobilité ou leur maniabilité. Néanmoins, le film adopte un ton décalé, presque potache, pour traiter d'un conflit imaginaire entre les forces britanniques, des combattants

écossais et des soldats de la Wehrmacht. Le traitement de la Seconde Guerre mondiale invite sans doute à clarifier une approche humoristique et à prendre des précautions pour mettre à distance la fiction d'événements douloureux. Dans ce cadre, l'usage de poupées fournit la preuve claire d'une fiction légère où les absurdités et les retournements de situation soudains peuvent renvoyer à des jeux d'enfants.



Ill. 268 : Des soldats dans *Jackboots*

Les réminiscences de cette tendre jeunesse, provoquées par l'apparence des étoffes, s'intègrent de façon plus évidente dans l'esthétique de *Cro Man*. Une partie des personnages vivent à l'âge de pierre, un prétexte idéal pour leur faire endosser des peaux de bêtes à la provenance variée. Leurs zébrures, rayures et taches sont loin d'imiter avec fidélité les pelages de fauves et gibiers préhistoriques et se rapprochent d'un traitement symbolique, voire caricatural. Les motifs s'affichent sur des bases elles-mêmes dissemblables du point de vue de la texture et de la longueur des poils. Les robes composent une joyeuse diversité, frôlant l'absurde avec la fourrure bleu clair à pois rose pastel portée par Barry (ill. 269). Cet ensemble de matières bigarrées, duveteuses et visiblement en partie synthétiques tisse des correspondances avec le monde des jouets et notamment des peluches. Plutôt que de constituer une limite à la crédibilité et à la cohérence de l'univers filmique, ces fourrures variées renforcent la singularité de ce monde fait de bric et de broc, où le public peut témoigner du devenir heureux de matières triviales croisées tout au long de sa vie. Ce rapprochement n'amène pas à concevoir les

costumes de marionnettes comme des vêtements de figurines de jeu, mais à envisager ces matières communes et grossières sous un autre angle. Ces matières sont sublimées par une invitation simple : renouer avec notre capacité enfantine à insuffler de la vie dans des objets inertes. En outre, cet écart par rapport à la vraisemblance intervient comme une touche décalée dans un ensemble d'éléments dont le degré de finition et la sophistication n'autorisent guère une confusion avec un quelconque amateurisme, réel ou feint, ou un manque patent de moyens. La trahison du geste créateur appelle à un télescopage de matières reconnaissables sous une forme ludique inédite qui, au contraire, met en lumière un soin et un savoir-faire manifestes. L'usage de l'Aard-mix pour certains éléments, d'ailleurs identifié par une partie du public comme de la simple pâte à modeler, s'ancre dans cette même logique où la familiarité nostalgique avec la matière reconnue s'associe avec une fascination à l'expertise supposée de l'équipe créative.



Ill. 269 : Une partie de la tribu de Doug dans *Cro Man*

3. Les créatrices et créateurs face à la monstration de l'artifice

Trahir l'illusion pour mieux célébrer les illusionnistes

À première vue, les collaboratrices et collaborateurs ne regardent pas ces trahisons du costume de la même manière. Si Purves offre ses conseils de professionnel pour

l'animation des vêtements des personnages et met en garde contre les pièges qu'une telle mise en mouvement suppose, il souligne aussi qu'une partie des animatrices et animateurs s'attachent justement à révéler au public l'artifice à l'œuvre et ainsi à le ramener à la réalité d'un monde miniature morcelé créé de toutes pièces⁷⁷⁸. Selon lui, ce désir s'accorderait avec le plaisir d'une partie du public qui se tourne vers l'animation en volume en raison de sa sensualité singulière et de ses imperfections⁷⁷⁹. Les différentes approches de l'animation en volume pourraient être placées sur un spectre allant d'une pratique en faveur d'une illusion de vie totale et une autre privilégiant la monstration de l'artifice. Stéphane Delorme décrit ces postures extrêmes dans un éditorial consacré à *L'Île aux chiens* :

On pourrait dire qu'il y a deux types de réalisme de l'animation en volume. Le premier tente de mimer le mouvement naturel et de faire oublier qu'il n'est que le résultat d'une série d'instantanés : c'est une technique qui produit un effet de réel. Le second, au contraire, montre l'objet en tant que tel, rappelle en permanence que la figurine n'est qu'une figurine et ne quitte jamais tout à fait le plateau : il casse donc le réel et nous ramène au contraire au réel de la fabrication⁷⁸⁰.

Sébastien Denis relève également cette distinction dans son étude transversale du cinéma d'animation. Il constate que certaines créatrices et créateurs d'animation utilisent leur médium pour créer un infraréel, un réel dont les effets volontairement visibles mettent en évidence la machination, tandis que d'autres se servent des effets visuels pour créer un hyperréel, un réel dont la facticité n'est pas décelable, une pratique plus majoritaire⁷⁸¹. Denis note au passage que, malgré son perfectionnement, le recours à l'animation en volume tend toujours à être remarqué du public, ce qui encourage à une forme de distance vis-à-vis du spectacle regardé. Cela expliquerait pourquoi la technique prend une place moins centrale dans le cinéma spectaculaire depuis l'arrivée des innovations numériques⁷⁸². À cette occasion, il mentionne la difficulté de restituer le flou d'un mouvement image par image. Les diverses trahisons des étoffes rejoignent cet exemple. Malgré cela, j'ai pu mettre en évidence que certaines productions en volume ont

⁷⁷⁸ Barry J.C. Purves, *Stop-motion Animation : Frame by Frame Film-making with Puppets and Models*, *op. cit.*, p. 27.

⁷⁷⁹ *Ibid.*, p. 34.

⁷⁸⁰ Stéphane Delorme, « Animation minutieuse », *Cahiers du cinéma*, n° 743, avril 2018, p. 5.

⁷⁸¹ Sébastien Denis, *Le Cinéma d'animation : techniques, esthétiques, imaginaires*, 3^e édition, Malakoff, Paris, 2017, p. 261.

⁷⁸² *Ibid.*, p. 262.

pour ambition d'atteindre la création d'un hyperréel. Afin d'y arriver, les collaboratrices et collaborateurs n'hésitent pas à regarder du côté de l'hybridation des techniques, mêlant les images créées sur ordinateurs aux photographies des décors et des marionnettes. Il serait ainsi attendu que les adeptes de l'infraréal délaissent plus volontiers les techniques numériques.

Dans le corpus étudié, on note en effet que la volonté de laisser entrevoir les arcanes de la création s'accorde avec un goût moins prononcé pour l'hybridation du volume animé avec des images de synthèse. Tim Ledburry, responsable senior des effets visuels pour *Fantastic Mr. Fox* et *L'Île aux chiens*, précise que malgré l'intégration de quelques effets numériques dans ces films, Wes Anderson leur préférait nettement les trucages et les fabrications manuelles, même si cela nécessite d'engager plus de travail⁷⁸³. Cela explique pourquoi des silhouettes ont été construites pour les nombreuses figurantes et figurants au lieu de recourir à des écrans verts servant à ajouter de l'animation numérique en postproduction ou pourquoi les visages des marionnettes ont été sculptés et peints à la main plutôt qu'imprimés en 3D, quitte à accepter de déployer des ressources supplémentaires et d'allouer un plus grand temps de création à certains éléments. Ledburry souligne que cela n'est pas dû à une animosité particulière d'Anderson envers les effets visuels obtenus sur ordinateur, mais à un désir de contrôle de la création. Selon le réalisateur, l'utilisation des images de synthèse aurait tendance à orienter le style visuel de l'œuvre. On devine en creux que, selon Anderson, il serait plus aisé d'avoir prise sur le *design* des éléments à l'écran en passant par une fabrication manuelle. En parallèle, le réalisateur affirme son attrait pour l'animation en volume en partie parce que la technique permet de deviner la construction de l'illusion⁷⁸⁴. Félicie Haymoz, avec qui il collabore pour la création des personnages, rappelle d'ailleurs au cours d'un entretien la volonté du réalisateur de faire sentir au public non seulement le personnage, mais encore la marionnette⁷⁸⁵. Ces deux points de vue complémentaires vont dans le sens d'une œuvre qui, à la fois, retranscrit avec fidélité la vision singulière d'un cinéaste aidé par une équipe créative et rend perceptible le caractère intentionnel derrière tous les éléments la composant. Les traces de la fabrication font ainsi office de signature pour les collaboratrices et collaborateurs du film, car elles mettent en évidence le geste artistique.

⁷⁸³ Barbara Robertson, « The Visual Effects of Wes Anderson's *Isle of Dogs* », *Animation World Network*, 18 avril 2018, <https://www.awn.com/vfxworld/visual-effects-wes-andersons-isle-dogs>

⁷⁸⁴ Matt Zoller Seitz, *op. cit.*, p. 187.

⁷⁸⁵ Léocadie Handke, *op. cit.*, p. 136.

Anderson nourrit une approche similaire vis-à-vis de la prise de vues réelles. Nombre de ses œuvres reposent sur une composition précise de l'image et une mise en scène millimétrée dont la virtuosité et la maîtrise n'échappent pas au public. De plus, l'amour d'Anderson pour le volume animé s'ancre dans un intérêt plus large pour les anciennes techniques cinématographiques. Il révèle cet attrait dans un entretien en prenant pour exemple la collaboration du réalisateur François Truffaut et du directeur de la photographie Néstor Almendros qui empruntaient des techniques du cinéma muet, ce qui alimente selon lui une approche artisanale du cinéma⁷⁸⁶.

L'habitude d'Aardman de laisser à la vue des spectatrices et des spectateurs des empreintes digitales à la surface de la plasticine, du latex ou du silicone répond à une logique similaire. Il ne semble pas que le studio souhaite mettre en évidence le regard spécifique des réalisateurs ayant collaboré en son sein, ce qui est en revanche plus plausible au sujet d'Anderson. Les productions Aardman cultivent un même goût pour la parodie, l'absurde et le comique de caractère. Au niveau visuel, la grande majorité des longs métrages Aardman empruntent le style introduit par Nick Park dès sa première collaboration avec le studio, *Une grande excursion* (1989). *Mission : Noël* (2011), film d'animation en image de synthèse réalisé par Sarah Smith et Barry Cook, constitue une exception à cet égard. Les traces de doigts caractéristiques de l'esthétique du studio relèvent plus d'une façon de revendiquer le recours à l'animation en volume et l'importance de la pâte à modeler dans l'histoire de la structure. La frilosité d'Aardman vis-à-vis des images de synthèse est à nuancer. D'une part, le studio a plusieurs fois exploré les techniques numériques pour réaliser des films et d'autres projets audiovisuels. D'autre part, l'usage d'effets visuels créés sur ordinateur se manifeste clairement dans ses longs métrages les plus récents. Certaines vidéos de making-of de *Cro Man* permettent de distinguer des écrans verts ou bleus derrière les décors fabriqués, concordant avec l'impression que des peintures numériques ont été intégrées dans l'arrière-plan de plusieurs scènes⁷⁸⁷ (ill. 270). Pour le match final de ce film, il est difficile de déterminer si l'ensemble des supporters dans les gradins a été obtenu par la duplication d'un petit groupe de marionnettes ou grâce à des figurantes et figurants en 3D numérique. Dans tous les cas, cette grande quantité de silhouettes animées suppose un travail de postproduction.

⁷⁸⁶ Matt Zoller Seitz, *op. cit.*, p. 244.

⁷⁸⁷ « Go Behind the Scenes of *Early Man* (2018) », 1^{er} février 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=0Qf-hJA1LV8>

Notons toutefois que les personnages secondaires et les figurants font d'habitude l'objet d'une fabrication concrète⁷⁸⁸.



Ill. 270 : Merlin Crossingham présente un plateau de tournage de *Cro Man* à Sam Savage

Henry Selick semble lui aussi chercher un compromis entre un usage pragmatique des effets numériques et un désir d'affirmer l'utilisation du volume animé. Au sujet de *James et la pêche géante* et *Coraline*, il confirme l'usage de l'ordinateur pour des éléments ciblés, comme l'océan ou le requin mécanique⁷⁸⁹. Il insiste cependant sur sa volonté de limiter autant que faire se peut les images créées sur logiciels. Il confie d'ailleurs au passage vouloir organiser un jour une ressortie de *Coraline* sans les retouches numériques pour laisser au public l'occasion de remarquer la rainure de séparation sur le visage des personnages, due à l'animation par substitution des expressions faciales, et les filins utilisés lors du processus d'animation. Ces affirmations font écho à un précédent entretien, datant de la sortie de *James et la pêche géante*. Au cours de cet échange, Selick avoue sa perspective de revenir à terme à une approche plus brute, où les fils métalliques et les fils seraient visibles du public⁷⁹⁰. Il convoque comme point de comparaison le bunraku, un théâtre de marionnettes japonais où les manipulatrices et manipulateurs apparaissent sur l'espace scénique au côté des

⁷⁸⁸ Entretien avec Kate Anderson cité.

⁷⁸⁹ Michel Ciment et Yann Tobin, « Entretien avec Henry Selick : regarder la vie sous des angles différents », *Positif*, n° 580, juin 2009, p. 22.

⁷⁹⁰ John Boorman et Walter Donohue, *Projections 5 : Film-makers on Film-making*, Faber and Faber, Londres, 1996, p. 111-112.

personnages qu'elles et ils mettent en mouvement. Chez Selick, la tentation d'un spectacle où l'acte créatif s'intègre à l'œuvre prend ses racines dans l'impression que le recours trop systématique aux effets spéciaux et à l'animation sur ordinateur efface l'importance des collaboratrices et collaborateurs, de même que leur expertise :

J'ai vraiment l'impression que quand la main humaine est trop éloignée de la création et que la création elle-même devient trop facile, alors n'importe qui peut le faire. N'importe qui peut acheter le logiciel de morphing [sic]. Il suffit de regarder à quel point la valeur du numérique s'est effondrée⁷⁹¹.

Le succès populaire et critique de nombreuses œuvres en image de synthèse tend à contredire les prédictions de Selick. Par ailleurs, l'utilisation d'outils numériques n'est incompatible ni avec une approche expérimentale, ni avec un haut degré de maîtrise technique. En revanche, on peut comprendre que la vision de la pratique cinématographique de Selick, dans laquelle l'acte créatif matériel trouve une place centrale, s'accorde mal avec une création virtuelle et avec les risques de standardisation causés par une prépondérance d'effets visuels numériques. En avant-propos d'un ouvrage de Ken A. Priebe sur l'animation en volume, Selick distingue d'ailleurs le volume animé des images de synthèse en insistant sur la capacité inhérente de sa technique de prédilection à faire exister l'apport des artistes pour les spectatrices et spectateurs à travers ses imperfections⁷⁹². Cela explique pourquoi le réalisateur tend à prendre pour base des éléments concrets et des trucages pour les effets visuels de ses longs métrages. Dans *James et la pêche géante*, le rhinocéros menaçant et les nuages orageux qu'il souffle par ses naseaux ont été obtenus grâce à une animatronique immergée dans un aquarium d'eau et un liquide laiteux⁷⁹³. Selick a aussi insisté pour que la brume dans *Coraline* prenne pour base de véritables images de vapeur dans le but d'un rendu plus naturel⁷⁹⁴.

La volonté affirmée de Selick de montrer l'artifice du volume animé à l'œuvre s'incarne en partie dans *Wendell et Wild*, film sorti en 2022 sur Netflix et dont il est réalisateur. Comme pour *Coraline*, les expressions faciales reposent sur l'animation par substitution. Le front et le bas du visage sont séparés en deux masques distincts pour un

⁷⁹¹ *Ibid.*

⁷⁹² Ken A. Priebe, *The Advanced Art of Stop-Motion Animation*, Course Technology, Boston, 2011, p. IX.

⁷⁹³ « Combining Stop Motion and CG : In Living Color », *Le Cinéma des effets spéciaux (Movie Magic)*, Discovery Channel, saison 4, épisode 1, 1996. Une partie de l'épisode est visible sur « Movie Magic "Henry Selick and Will Vinton" (1996) », 4 février 2022, <https://www.youtube.com/watch?v=v0aRjgm51w8>

⁷⁹⁴ « The Making of *Coraline* : I've Seen Fire and I've Seen Fog », supplément du DVD *Coraline*, Universal Pictures Video, zone 2, 2010.

plus large éventail de combinaisons possibles. La fente qui marque la scission entre les deux parties de la face et les rebords au niveau des mâchoires ne sont pas effacés en postproduction (ill. 271). La place de l'artifice dans l'esthétique du long métrage se fait encore plus nette en se penchant sur les deux démons éponymes (ill. 272). Dans certains plans, leurs visages prennent des contours géométriques peu naturels qui battent en brèche la perspective. Leurs têtes ne semblent pas appartenir à un univers en volume, mais à une sorte d'entre-deux aplati qui tient davantage du bas-relief. Cela influence aussi leurs costumes aux coupes beaucoup plus minimalistes et schématiques. Cette représentation trouve une logique dans l'intrigue, puisque ces deux personnages viennent d'un plan démoniaque et non du monde terrestre. Néanmoins, le décalage avec les autres parties du corps des marionnettes et les décors souligne la dimension factice de l'espace tridimensionnel montré.



Ill. 271 : Sweetie et sœur Helley dans *Wendell et Wild* (2022) de Henry Selick



Ill. 272 : Les démons Wendell et Wild

Ce choix de dévoiler la marionnette derrière le personnage se retrouve dans *Anomalisa*. Le masque scindé en deux ne fait pas non plus l'objet d'une retouche dans ce film. Interrogé par une journaliste, le coréalisateur Charlie Kaufman s'exprime sur ce choix :

En général, on efface [les rebords des visages] avec des effets visuels, mais cela semblait contre-intuitif étant donné ce que nous essayons de faire avec la pièce, c'est-à-dire d'être honnête quant au matériau utilisé. Nous aimions cette idée de fragilité et de fêlure, nous avions l'impression que cela s'accordait bien avec les thématiques abordées dans l'histoire⁷⁹⁵.

La responsable de la fabrication des marionnettes, Caroline Kastelic, confirme qu'en plus d'apporter un gain de temps à la création, passer outre ces retouches renforçait le concept du film. En effet, ce détail favorise la naissance de certains liens et interprétations. Après une rencontre houleuse avec une ancienne amante, Michael part en quête d'un cadeau à faire à son jeune fils, passablement alcoolisé. Croyant avoir trouvé une boutique de jouets, il entre dans un *sex shop*. Il se rend vite compte de son erreur, mais se fascine pour un ancien automate japonais sous forme de courtisane (ill. 273). Le regard happé, il dit la trouver belle dans un murmure. Cette remarque triviale a une signification plus profonde étant donné l'affliction du personnage pour qui les inconnues et inconnus comme les proches sont dotés du même visage et de la même voix. Autrement dit, tout le monde semble porter le même masque aux yeux de Michael. La visibilité du masque des marionnettes rend les difficultés sociales du personnage concrètes. Le trouble causé par cette rencontre inopinée d'une altérité en la place d'un corps artificiel inanimé se fait plus compréhensible. Une différence de degré plus que de nature s'établit entre les marionnettes animées, identifiées comme telles par le public, et l'automate sans vie. L'antiquité cristallise d'autant plus le désir de proximité et d'intimité inaccessible pour le protagoniste qu'il s'agit d'un objet érotique. Un décalage sordide se crée entre le regard mélancolique du personnage et la fonction grivoise du buste, soulignée crûment par la cavité arrondie entre ses lèvres rouges et l'articulation visible de sa mâchoire. À plusieurs reprises dans le film, que ce soit avec une ancienne compagne ou Lisa, Michael tente de conjurer sa solitude par la sexualité, ce qui s'avère un échec. Ce réseau de signes se

⁷⁹⁵ Carolyn Giardana, « How *Anomalisa* Directors Mastered the Art of Puppetry », *The Hollywood Reporter*, 21 décembre 2015, <https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-news/how-anomalisa-directors-mastered-art-848245>

densifie avec l'apparition de points communs entre l'objet et Lisa. La jeune femme porte sur sa tempe une cicatrice au même endroit où le masque de porcelaine de la poupée est brisé (ill. 274). En outre, l'une et l'autre chantent au cours du film. Même s'il s'agit d'un enregistrement dans le cas de la courtisane mécanique, cet acte est significatif pour des personnages dont la voix se démarque de la masse vocale uniforme des personnages secondaires, doublés par Tom Noonan.



Ill. 273 : L'automate dans *Anomalisa*



Ill. 274 : Lisa dans *Anomalisa*



Ill. 275 : Michael rêve qu'il perd le bas de son visage, à la manière d'une marionnette d'animation, dans *Anomalisa*

Le jeu avec l'artifice se retrouve dans un autre passage du film, quand Michael se débat avec ses démons dans un cauchemar. La violence opprimante du rêve atteint son acmé alors que le personnage perd la partie inférieure de son visage (ill. 275). Ce dévoilement frontal de l'illusion s'allie à l'exposition d'une psyché en plein morcellement pour qui le réel se confond avec une amère mascarade, même quand il est question de sa propre identité. L'intérêt de Kaufman pour la marionnette comme moyen de projeter les conflits intérieurs des personnages dans un réceptacle à son image ou à l'image d'une personne existante se retrouve dans d'autres de ses collaborations. *Dans la peau de John Malkovich* (1999), film dont Kaufman signe le scénario, explore le rapport à l'autre, à soi et à l'incarnation à travers un personnage de marionnettiste. La monstration de l'illusion est également pleinement utilisée pour nourrir les thématiques et conflits présentés.

Toutes les postures développées montrent un rapport à l'artifice et à sa monstration comme un élément pouvant alimenter l'esthétique du film, voire consolider l'univers et alimenter les thématiques au cœur de l'intrigue. Ici, ce dévoilement semble en réalité surtout concerner l'animation du corps de la marionnette. Les costumes et les chevelures n'apparaissent pas comme des moyens actifs de participer à l'exposition volontaire de la fabrique dans la trame de l'œuvre. Les discours des collaboratrices et collaborateurs ainsi que l'analyse des films du corpus ne permettent pas d'observer un quelconque recours délibéré aux aléas du costume. Néanmoins, l'exploration de tels partis pris permet de comprendre comment les menues trahisons à la surface des étoffes et des capillaires peuvent être accueillies non pas comme des défauts, mais comme les preuves bienvenues d'un travail artisanal et de l'emploi d'objets prenant forme et vie grâce à la main humaine. Le caractère accidentel de tels mouvements devient un rappel aussi efficace qu'imprévisible de la matérialité tangible de l'animation en volume et participe à la visibilité concrète de la technique.

Un antagonisme trompeur

De l'autre côté du spectre se trouvent les créatrices, créateurs et équipes qui évitent que la fabrique du film se laisse deviner. Toute trahison de l'artifice serait envisagée comme une distraction de l'intrigue et un obstacle à l'empathie du public pour les personnages. Encore une fois, Laika apparaît exemplaire de cette approche de l'animation. Cette volonté de construire une illusion parfaite me semble beaucoup plus ambivalente qu'au premier regard. L'acteur Stephen Fry, qui double l'antagoniste de

Monsieur Link lord Piggot-Dunceby, signe l'avant-propos de l'ouvrage promotionnel sur la création du film. Dans ce court texte, il affirme regretter la tendance à vouloir démystifier la création cinématographique et exposer en détail les secrets de leur création⁷⁹⁶, une annonce quelque peu déconcertante au vu de l'objectif d'un livre de making-of. Fry convoque la locution latine « *Ars est celare artem* », l'art consiste à dissimuler son art. La déclaration de l'acteur correspond bien aux partis pris annoncés par Travis Knight, Deborah Cook et d'autres collaboratrices et collaborateurs de Laika. Elle est aussi cohérente avec une utilisation de plus en plus fréquente des effets visuels qui tendent à se fondre avec l'animation en volume.

Pourtant l'artifice s'expose bien au cœur même des œuvres du studio, et ce de façon tout à fait volontaire. Chacun des longs métrages de Laika dévoile un des aspects du film dans une scène entrecoupant le générique ou lui faisant suite. Dans *Coraline*, il s'agit de la façon dont les gerbilles de papier ont été animées. Pour *L'Étrange Pouvoir de Norman*, la scène expose les différentes étapes du processus de fabrication d'une marionnette du héros jusqu'à son animation, ce qui comprend son habillage. La fin des *Boxtrolls* met en scène M. Poireau et M. Truffe dissertant sur des vérités cosmiques cachées. M. Poireau émet l'hypothèse que leur existence est régie par des géants invisibles les entourant et étant responsable de leur moindre fait et geste. En parallèle, le cadre s'élargit graduellement, dévoilant le plateau de tournage sur lequel les deux marionnettes se trouvent, et l'image laisse percevoir les manipulations et précautions de Travis Knight qui anime les personnages. *Kubo et l'armure magique* s'achève par la préparation du squelette géant à l'animation (ill. 276). Plusieurs collaboratrices et collaborateurs s'affairent sur le monstre décharné, vérifiant sa mise en mouvement électronique ou l'éclairage de son regard et finissant d'intégrer quelques touches à son armure osseuse, le tout devant des écrans verts. Le plan se clôt sur l'animation comme surnaturelle de la créature, prêt à s'attaquer à un animateur resté seule avec elle, l'agression est interrompue par la fermeture d'un rideau sombre. Ce dernier détail renforce l'idée que le public a été autorisé pendant un court temps à pénétrer les coulisses de l'œuvre. Il convient de noter que l'originalité et l'humour de cette mise en scène reposent sur l'idée mâtinée de fantastique que l'acte créatif coexiste avec la vie autonome des personnages, comme c'est aussi le cas pour *Les Boxtrolls*. Enfin, le générique final de *Monsieur Link* comprend une scène où les personnages voyagent à dos d'éléphant dans une jungle indienne. Le plan

⁷⁹⁶ Ramin Zahed, *op. cit.*, p. 9.

d'ensemble laisse entrevoir différents éléments du plateau de tournage, comme une caméra et des moniteurs. Les divers éléments du décor, concrets ou numériques, sont ajoutés au fur et à mesure pour mieux rendre compte de ce qui peut composer ce type de plan. Bien que situés aux frontières de l'œuvre au même titre que le générique et jouissant d'une certaine autonomie par rapport à l'intrigue, ces moments d'exhibition de l'artifice font partie intégrante du film. Chaque long métrage Laika ménage un espace où le geste créatif peut être réaffirmé et mis à l'honneur, comme s'il s'agissait d'un exutoire après avoir maintenu sans relâche la discrétion de l'illusion.

Les trahisons du costume, acceptées au moment de la création ou subies comme des imprévues s'étant dérobées au regard expert des collaboratrices et collaborateurs, amènent à un sentiment qui n'est plus de l'ordre de l'illusion, mais d'une magie propre à l'animation en volume où le retour soudain à la réalité crue de la création plonge le public dans un trouble plus déroutant.



III. 276 : La marionnette géante du squelette s'apprête à agresser un animateur dans la scène du générique de *Kubo et l'armure magique*

Chapitre 3 :

Le rappel à la réalité comme moteur de la magie

Les révélations momentanées de l'artifice provoquées par les éléments costumiers incarnent l'impossibilité d'un contrôle total de la création, un aspect inhérent à la pratique de l'animation en volume. L'imperfection des costumes et de leur animation peut s'intégrer à un jeu de dévoilement partiel qui met justement en valeur l'usage de la technique et rend visible la participation d'une équipe. À ce titre, l'impureté prend valeur de signature dans les longs métrages étudiés. Toutefois, son intérêt ne s'arrête pas là. Quand le charme se rompt ou se découvre du fait du costume, le public ne se trouve pas tout à fait face à l'envers de la création. Il peut deviner l'illusion et à la rigueur percevoir ses contours, mais il n'est pas toujours en mesure de la démasquer et la défaire complètement. C'est dans cet interstice, entre l'opacité et la transparence de la fabrication, que s'imisce une proximité entre les éléments à l'écran et les personnes qui les regardent. Par un paradoxe étrange, la magie du volume animé ne peut jaillir que si son dispositif chancèle. L'articulation d'une telle tension nécessite de plus amples réflexions.

1. La sensation plutôt que la vraisemblance

Les influents critiques états-uniens grand public Gene Siskel et Roger Ebert auraient un jour déclaré que « le volume animé a l'air faux, mais donne la sensation d'être réel, alors que les images de synthèse ont l'air réel, mais donnent la sensation d'être fausses⁷⁹⁷ ». La citation en anglais joue sur une opposition entre les verbes *to look* et *to feel*, dans le but de suggérer un désaccord entre un constat fondé sur l'apparence des

⁷⁹⁷ Propos de Chris Walas dans *Long Live the King* (2016) de Frank Dietz et Trish Geiger ; page Facebook de Phil Tippett, 16 avril 2020, <https://www.facebook.com/PhilTippett/photos/a.416545882067/10158082299992068/?type=3>

choses et un régime de perception plus flou, qui évoque à la fois une sensation tactile et un sentiment intime. La construction de la phrase, en chiasme, alimente le conflit présumé entre le volume animé et l'animation en 3D sur ordinateur. Il est difficile de certifier l'origine de cette déclaration et d'en préciser le contexte, faute de source. Mais si l'attribution de ces mots à Siskel et Ebert peut être erronée, l'adage n'en circule pas moins dans le milieu du volume animé. En outre, sa reprise dans des discours valorisant la technique de l'image par image accentue la préférence pour le volume animé qui semble poindre dans la comparaison établie. L'impact émotionnel et sensoriel d'une image a de grandes chances d'être privilégié, plutôt que sa crédibilité visuelle. Dans le cadre de cette thèse, je suis tentée d'aller même plus loin et de dire que l'animation en volume donne l'impression d'être réelle justement parce qu'elle a l'air faux. C'est en prenant conscience de la fabrication de la marionnette et de son costume que le public fait face à leur matérialité, à leur existence concrète et donc au partage d'un même réel. Il ne peut plus ignorer que les éléments du film existent bel et bien, que la main peut les toucher et apprécier leurs textures.

Dans son ouvrage sur son métier, l'animatrice Julia Peguet envisage le frôlement des étoffes et de la pâte à modeler comme un moyen de conforter le public dans « l'illusion d'un corps vivant où tout est lié et connecté » et de suggérer « un déplacement d'énergie⁷⁹⁸ ». Ce que cette professionnelle décrit renvoie au *boiling effect*. J'ai indiqué plusieurs fois que ce phénomène pouvait être valorisé en tant que défaut charmant par les praticiennes et praticiens. Ici, son utilisation se justifie au contraire comme un support de l'illusion. Cette déclaration s'ancre tout à fait dans la logique d'un volume animé qui favorise l'impression de vitalité plutôt qu'un mimétisme parfait avec le réel. La dimension tactile de l'animation en volume joue un rôle indéniable dans cette adhésion du public fondée sur une approche intuitive et spontanée.

À première vue, cette logique se heurte au constat que la sensation de réalité ne paraît pas aussi troublante dans les productions d'amatrices et d'amateurs dans lesquelles la maîtrise du médium n'est pas aussi poussée, pour des raisons de manque d'expérience et de moyens, que dans des longs métrages auxquels collaborent des vétérans du volume animé. Pourtant, il serait tentant de croire que la multiplication des imperfections et des traces de fabrication consoliderait l'apparente matérialité des marionnettes et de leurs costumes. Dans les faits, le trouble appelé par de tels éléments est d'autant plus fort que

⁷⁹⁸ Julia Peguet, *op. cit.*, p. 36.

ceux-ci s'immiscent dans une œuvre qui manifeste un haut degré de maîtrise. Le contraste entre une animation réaliste, où l'expression corporelle des personnages et sa dynamique sont confondantes, et le tressautement aussi subit qu'inexpliqué d'une mèche de cheveux s'en trouve accentué. L'écart soudain conduirait vers l'impression étrange d'une vie autonome non plus des personnages, mais des marionnettes.

2. Une mécanique (presque) fantastique

De troublantes marionnettes

Ce type de décalage tend à conférer à la marionnette et à ce qui la pare un statut d'inerte animé qui défie les lois naturelles. L'ambivalence rend la présence de revenantes et revenants dans la moitié du corpus étudié guère étonnante. Sally de *L'Étrange Noël de monsieur Jack* et Spark de *Frankenweenie* sont des avatars de la créature de Frankenstein dont les corps composites et cadavériques, ramenés à la vie par la science, défient les lois de la nature. La poupée de *Blood Tea and Red Strings* s'apparente davantage à Pinocchio, en tant qu'objet à figure humaine prenant vie par magie. Quelques spectres font leur apparition, notamment dans *L'Étrange Noël de monsieur Jack*, *Coraline*, *L'Étrange Pouvoir de Norman* et *Kubo et l'armure magique*. Les morts des *Noces funèbres* ainsi que les puritaines et puritains de *L'Étrange Pouvoir de Norman* reviennent avec leurs dépouilles. Même le prophète, au centre d'*Il était une fois Jésus*, porte en lui l'idée d'une résurrection. Toutes ces figures et archétypes incarnent cette tentation véhiculée par l'objet marionnette dont l'immobilité prend la forme d'un sommeil ou d'une attente plutôt que d'une absence de vie.

L'animation en volume apparaît d'autant plus comme la technique idoine pour donner corps et costume à de tels êtres et fictions surnaturelles qu'elle propose une imitation mécanique et composite du vivant. Dans un article sur les marionnettes dans les films de Tim Burton, Joanna Rajkumar met en évidence le fait que cette technique, en raison de son hybridité inhérente, renvoie à la créature couturée de Frankenstein⁷⁹⁹. La marionnette, corps articulé dont les gestes sont recomposés image par image, rend la correspondance évidente. Et le costume illustrerait tout autant ce caractère ambivalent et

⁷⁹⁹ Joanna Rajkumar « L'«inquiétante étrangeté» des marionnettes chez Tim Burton », dans Laurence Schifano (dir.), *op. cit.*, p. 189-212.

pluriel. Beaucoup de vêtements s'avèrent tout aussi mécaniques qu'une figurine articulée et leur apparence ne saurait être complète sans l'ajout de bruitages.

Aux frontières du réel

Le dévoilement de la fabrication causé par les aspérités du costume et des chevelures déplace la perception de la marionnette et de l'illusion à l'œuvre. Toutefois, même si cette monstration, fortuite ou volontaire, a lieu, force est de constater que les arcanes de l'illusion continuent de se dérober dans le cadre de l'animation en volume. Si certains aspects poussent les spectatrices et spectateurs à se rendre compte de l'artifice, elles et ils n'en voient qu'une partie tronquée. La création transparait, laisse des traces, diffuse des indices, mais ne se dénude jamais tout à fait. Comme pour un esprit, appartenant à un autre monde ou dimension, la création n'est décelable qu'à travers ses conséquences sur le monde matériel qui, lui, est accessible au public.

Le mode d'apparition du travail de l'animation est exemplaire à ce sujet. La surface fébrile des chevelures, fourrures et textiles dessine en creux la présence des animatrices et animateurs sans les rendre visibles pour autant. Tomasovic qualifie l'inscription de leur corps à l'écran comme fantomatique⁸⁰⁰. Peter Lord compare les animatrices et animateurs à des esprits aussi invisibles qu'omniprésents⁸⁰¹. Il semble que cela soit particulièrement vrai pour le costume. Comme le drap blanc matérialise l'ectoplasme, les étoffes et les fibres laissent deviner la main qui se cache dans l'intervalle des photographies. Alors que la plastiline se raréfie dans les longs métrages en volume animé, les textiles et capillaires subsistent en tant que matières molles susceptibles de conserver des traces de manipulations. Ils font apparaître la marionnette comme un réceptacle dans lequel les animatrices et animateurs peuvent se projeter. Le costume constitue un intermédiaire docile dans l'incarnation des personnages et fait, ainsi, l'objet d'une forme de possession.

Les éventuels défauts ou détails perçus comme tels dans la confection des costumes, en rappelant le caractère fabriqué du film, permettent aussi d'envisager la trajectoire de la marionnette et de ses atours entre les mains des costumières et des costumiers, des peintres ou encore des conceptrices et concepteurs de perruques. L'ancienne créatrice de costumes et actuelle chercheuse Deborah Nadoolman Landis considère qu'un costume réussi est un costume qui n'attire pas l'attention des spectatrices et spectateurs, car cela

⁸⁰⁰ Dick Tomasovic, *op. cit.*, p. 25.

⁸⁰¹ Ray Harryhausen et Tony Dalton, *A Century of Stop Motion Animation*, Watson Guptill, New York, 2008, p. 9.

signifie qu'il s'intègre sans heurt au contexte de l'intrigue et au personnage qui le porte⁸⁰². Dans ce constat paradoxal se noue la difficulté d'assurer la reconnaissance des responsables des créations vestimentaires par le grand public. Ce constat s'applique aussi à la situation des praticiennes et praticiens du costume d'animation dont la participation transparait par la découverte des limites de leur travail, que cela soit dû à leur niveau d'expertise ou aux moyens mis à leur disposition. La résistance des matières, parfois domptées, rarement apprivoisées, jamais tout à fait dominées, ainsi que le surgissement inopiné de la fabrication dans la trame de l'œuvre, mettent à mal l'invisibilisation des collaboratrices et collaborateurs du costume. Toutefois, l'exposition de leur apport reste seulement esquissée puisque aucun secret de fabrication n'est révélé. Leur présence flotte ainsi sur la tête des marionnettes, mais de manière plus discrète que celle des animatrices et animateurs.

Dans les cas présentés, la révélation de l'illusion se fait partielle du fait de sa nature inachevée qui joue davantage de la suggestion que de la véritable monstration. Cette illusion peut également être qualifiée ainsi en raison de son mode d'apparition : la plupart des traces de la création s'immiscent de façon brève et soudaine. L'agitation subite des chevelures et des étoffes déstabilise d'autant plus que les spectatrices et spectateurs auraient grand-peine à la prévoir. Ces accidents adviennent le plus souvent sans crier gare, de telle sorte qu'il serait plus juste de parler d'esprit frappeur et non de simple spectre. Pour distrayantes qu'elles soient, ces manifestations rendent l'examen difficile, l'œil ne pouvant s'y attarder plus d'une seconde ou deux. L'apparition du costume derrière l'habit, puisque fugitive, ne bouleverse pas l'œuvre tant que le phénomène reste isolé. La trahison de l'artifice par l'épaisseur d'un tissu ou la grosseur d'un bouton renvoie à une autre logique, puisqu'elle s'appréhende sur un temps plus long qui donne toute latitude pour scruter ces détails.

L'apparition spectrale des créatrices et créateurs dans l'œuvre elle-même met de nouveau en avant la place ambivalente du costume dans l'illusion construite. L'impossibilité d'un contrôle total de la création capillaire et vestimentaire implique certes une monstration du dispositif, mais incomplète, ce qui non seulement préserve de justesse les arcanes de la création, mais encore excite la fascination que le public peut nourrir à son sujet. L'aveu à demi-mot met en tension l'incapacité du public à démêler jusqu'au bout une machination dont les détails lui résistent. Le dévoilement partiel

⁸⁰² Deborah Nadoolman Landis, *Screencraft : Costume Design, op. cit.*, p. 72.

sacrifie la transparence de l'illusion et sort momentanément le public de l'intrigue, mais il attise aussi une fascination quant au semblant d'autonomie qui subsiste malgré la découverte de l'artifice. Le costume absorbe la concentration de celui qui le regarde, que cela soit du côté de sa création méticuleuse ou du côté du public, qui peut se perdre dans son observation curieuse.

Conclusion

Penser les spécificités collaboratives autour du costume de marionnette

La restitution des différentes étapes de la fabrication costumière et de ses spécificités du point de vue organisationnel met en évidence l'entremêlement de logiques empruntées à la fois à la prise de vues réelles et à l'animation. Certes, l'univers filmé existe face à la caméra, mais pour ce faire, il a dû être imaginé puis construit de bout en bout. La place des *character designers* dans la conception costumière répond à cette alliance singulière. Ce métier spécifique à l'animation, qu'importe la technique employée, trouve une place particulière dans le cadre d'une œuvre en volume animé puisque sa fonction empiète sur celle des créatrices et créateurs de costumes. En travaillant sur l'apparence des personnages, les *character designers* envisagent par le même coup leurs tenues et accessoires. Bien sûr, les créatrices et créateurs conservent leur expertise dans la création costumière, ne serait-ce qu'à travers leur culture vestimentaire ou leur familiarité vis-à-vis des méthodes à disposition pour concrétiser un habit. Les recherches graphiques des *character designers* constituent un premier socle qui pourra éventuellement être affiné, peut-être modifié et, dans tous les cas, traduit en volume. Cela explique pourquoi les *character designers* dialoguent parfois avec le département costumes. Le nécessaire passage à une concrétisation tridimensionnelle du personnage peut conduire à l'intervention de sculptrices et sculpteurs qui rejoignent cette dynamique de coconceptualisation des costumes et des personnages. Dans certains cas, la sculpture remplace le *character design*, mais le plus souvent elle figure comme une étape intermédiaire entre le *character design* et le *costume design* en tant que tel.

Dans le volume animé, la fabrication des vêtements a pour singularité l'échelle de conception et le recours à la captation image par image. L'une et l'autre exigent le

développement de savoir-faire spécifiques qui s'écartent de la couture conventionnelle. D'une part, l'utilisation de figurines de petites tailles suppose d'acquérir une connaissance approfondie des matières idoines aux dimensions des costumes et d'adapter les gestes de confection au miniature. Cela a notamment une incidence sur les méthodes mises en œuvre, telles que le patronage, et les outils employés. La manufacture d'éléments particulièrement menus, tels que les lunettes ou les bijoux, est plus volontiers la responsabilité d'un département spécifiquement consacré aux accessoires. D'autre part, la manipulation des figurines articulées par les animatrices et animateurs conduit à l'élaboration de vêtements animables. Dans cette optique, les praticiennes et praticiens intègrent des pièces métalliques, des fils de cuivre ou du papier d'aluminium et font appel au département des armatures pour les pièces les plus sophistiquées. Cette élaboration de vêtements articulables se fait en concertation avec l'équipe de l'animation.

Ces deux spécificités dans la création de costumes de marionnette alimentent deux tendances organisationnelles : soit les équipes tendent à adopter une division du travail où chacune et chacun se spécialise dans certains gestes et expertises, ce qui fragmente la fabrication, soit les praticiennes et praticiens diversifient leur champ de compétences afin de prendre en charge la fabrication presque intégrale d'un costume. La première tendance suppose des échanges et des passages de relais constants, la seconde dilue les frontières entre les départements de la fabrication. De manière générale, l'ampleur de l'équipe engagée sur le projet oriente vers une des deux tendances.

Dans tous les cas, les échanges restent essentiels dans la mise en œuvre d'un vêtement pour marionnette : la singularité de la confection induit un apprentissage à travers la pratique et la transmission interindividuelle. Trop spécifique pour faire l'objet d'une formation en tant que telle dans les écoles, elle suppose une accumulation de réflexes et d'astuces acquises dans le cadre professionnel. Le milieu de l'animation en volume étant particulièrement resserré, une partie des praticiennes et praticiens circulent entre les différents projets. Dans une certaine mesure, le corpus est marqué par des techniques et procédés semblables. Ces parentés sont imputables non pas à une standardisation volontaire des méthodes, mais plutôt à un brassage des savoir-faire costumiers sur l'aire géographique concernée. Cette tendance est renforcée par la prégnance de certaines structures influentes au Royaume-Uni comme aux États-Unis, telle Mackinnon & Saunders.

Le volume animé est mort, vive le costume animé !

À partir des années 1990, l'animation en volume cohabite avec le recours croissant aux images numériques au cinéma et, plus particulièrement, dans l'animation. En s'offrant comme un moyen d'obtenir une représentation convaincante et détaillée de la réalité, la 3D virtuelle interroge les spécificités du volume animé et sa place dans le champ de l'animation. Son arrivée s'accompagne bien de bouleversements : le volume animé en tant qu'effet visuel est graduellement remplacé par des images de synthèse, ce qui éveille des craintes quant à la possible obsolescence de la technique. L'idée d'un antagonisme entre les images de synthèse et le volume animé mérite cependant d'être traitée avec nuance. À en juger par la sortie régulière et de plus en plus soutenue de longs métrages d'animation en volume jusqu'à aujourd'hui, l'ère du numérique coïncide avec l'installation du volume animé dans la production cinématographique. Le changement de paradigme technologique conduit à une évolution des pratiques autour de l'animation en volume et de ses formes, plutôt qu'à sa disparition. L'hybridation des techniques et l'emploi de nouveaux outils numériques, telles les imprimantes 3D, permettent d'explorer d'autres univers, intrigues et identités visuelles. Subsiste la peur que l'engouement pour le numérique impose un style particulier au reste de la production, dont le volume animé. Il semble cependant que le risque d'un formatage du volume animé ait moins à craindre du numérique que des choix esthétiques, économiques et organisationnels à l'origine d'un projet.

La place du costume dans la reconfiguration du volume animé apparaît comme significative. Cet objet cristallise de nombreux gestes manuels identifiés qu'aucune action automatisée ne peut encore imiter. En ce sens, l'habit de marionnette incarne à la fois le caractère résolument artisanal de l'animation en volume et un haut niveau de technicité qui n'aurait rien à envier aux possibilités offertes par le numérique. Cette rhétorique de distinction qui réconcilie tradition et innovation se retrouve dans la documentation promotionnelle autour des longs métrages d'animation. L'éloge d'une confection méticuleuse et sensuelle, où la matière est reine, participe également à l'affirmation d'une forme d'éthique de la création où le processus importe autant que le résultat. Le costume est aussi source de plaisir pour le public parce que sa présence suggère une débauche spectaculaire de minuties et d'astuces.

Cela explique en partie pourquoi l'apparition du costume ne peut se défaire d'une forme d'ambivalence. Son extrême sophistication contribue à l'établissement d'une

illusion poussée qui affirme la capacité du volume animé à répondre à de nouvelles exigences. Toutefois, la perception accidentelle ou volontaire de traces de la création met en valeur la place de la main humaine dans le processus créatif et participe à une forme de complicité avec le public. Or ces indices se repèrent le plus souvent à même les habits et les chevelures. Généralement conçus en matières molles et visibles au premier plan de l'image, les éléments costumiers sont les plus à même d'interpeller sur la nature artificielle du spectacle.

L'étude du costume dans l'animation en volume rejoint des réflexions qui interrogent la notion d'authenticité. Cette étude pourrait être croisée avec d'autres portant sur la nostalgie de la photographie analogique ou sur le rôle des réseaux sociaux dans l'intérêt renouvelé pour l'artisanat. Le travail manuel, opposé au travail mécanique ou numérique, s'offre comme une résistance de logiques plus intimes et comme un rapport plus sincère aux choses. Néanmoins, il semble que de telles pratiques risquent tout autant d'être assimilées à une logique capitaliste et vidées de leur sens.

À fleur d'étoffe

La monstration de l'artifice par le biais d'événements imprévisibles à la surface du costume a pour autre conséquence de renforcer la conscience d'un spectacle éminemment matériel. En d'autres termes, les indices variés de l'artifice, que l'échelle de la création rend plus aisément repérables, ancrent les œuvres dans un réel concret et palpable propice à l'adoption d'un regard haptique. Le plaisir tactile singulier qui en découle affecte par le même coup la façon dont le costume guide le public dans la fiction. La vibration du tissu, les tourbillons chaotiques des fibres et le grain du tissage participent à une expérience sensorielle dans laquelle les textures gagnent en importance, à tel point qu'elles se gorgent de significations. Le réseau d'informations à l'intérieur des films compose un véritable système qui invite à tisser des rapprochements et des conflits en se fondant sur les sensations prêtées aux matières à l'écran. Ce qui apparaît pour certaines et certains comme une limite de la conception costumière renforce tout compte fait la singularité tactile de l'animation en volume.

Il en va de même pour la place accordée au détail. Malgré l'impressionnante minutie des équipes costumes et le développement de nouveaux outils permettant une fabrication de plus en plus précise, la petitesse des habits empêche d'atteindre le même niveau de définition que pour un vêtement destiné à un corps humain. De ce fait, les menus

éléments, minuscules accessoires et légères altérations qui complètent les costumes prennent davantage de place. Cet effet est renforcé par une forme d'excentricité que la stylisation des univers animés favorise. Ce gonflement oriente la caractérisation des personnages. Les bribes récoltées peuvent s'agencer, approfondissant et nuanciant les données déjà contenues dans la silhouette du personnage et dans le style des pièces vestimentaires qu'il endosse. Certes, les costumes d'actrices et d'acteurs peuvent se garnir de tels détails signifiants, toutefois ceux-ci se remarquent davantage dans les films de marionnettes, ce qui en fait des clés de lecture centrales dans la compréhension des personnages, de leurs univers et du ton des œuvres.

Les deux aspects présentés incitent les spectatrices et spectateurs à observer avec davantage de finesse et de curiosité les corps qui apparaissent à l'image. L'œil se fait plus scrutateur et tend à s'absorber dans un jeu de piste ludique. Ainsi, même si l'échelle de conception se brouille voire disparaît aux yeux du public et que le film est projeté sur une toile de cinéma, l'animation en volume continue de s'apprécier comme un spectacle miniature dont on déguste le plus infime détail.

Pour ces raisons, et d'autres mises en évidence tout le long de cette réflexion, il semble vain d'explorer le costume de marionnettes avec les grilles d'analyse conçues pour le costume de comédienne et comédien. Appréhender les vêtements miniatures avec les mêmes enjeux et critères, en plus d'être défavorable au travail des praticiennes et praticiens, risque d'occulter ses forces. Or sa fusion avancée avec la physiologie des personnages, sa fabrication dans des matériaux originaux, sa capacité à suggérer en creux le monde qui l'accueille et son rôle dans les métamorphoses à vue sont autant de caractéristiques inédites réjouissantes. Le costume de marionnette est contraint par l'échelle et la mise en mouvement, mais il ouvre aussi la porte vers de nouveaux possibles créatifs et prend de nouvelles fonctions. Cette étude s'ouvre sur les conditions de fabrication du costume et ses défis, elle pourrait se poursuivre par un approfondissement de ce que le costume miniature, lui seul, permet.

Les productions Netflix : le retour à un format télévisuel ?

Cette étude se clôt sur les années 2020. Le début de cette décennie esquisse déjà des changements dans le paysage du volume animé britannique et états-unien. La production d'œuvres en volume animé par Netflix Animations déplace certains enjeux du médium et conduira peut-être, si ce type de collaboration se pérennise, au développement

d'autres approches du costume miniature. Les premiers longs métrages produits s'ancrent dans la continuité du corpus : on retrouve l'implication de ShadowMachine et de praticiennes du costume comme Annika Schindler ou Amanda Thomas avec *Pinocchio* de Guillermo del Toro, de Henry Selick avec *Wendell et Wild* et d'Aardman avec *Chicken Run : la menace nuggets* (2023). Ces œuvres ne font pas face exactement aux mêmes contraintes, puisqu'elles sont destinées à grossir le catalogue de la plateforme Netflix et ne font donc pas l'objet d'une première diffusion exclusive au cinéma. Le visionnage des longs métrages sur des écrans de télévision, d'ordinateur, voire de tablette et de téléphone portable, rend les traces de l'échelle de conception moins visibles. Le gain de discrétion de la fabrication apaiserait certains aspects de la création et pourrait même rendre tentante l'intégration d'autres moyens de la faire transparaître, à l'image des masques apparents des marionnettes dans *Wendell et Wild*. En ce qui concerne les costumes, on pourrait imaginer l'emploi de matières plus fibreuses, d'habitude proscrites dans les films conçus pour le grand écran.

L'implication de Netflix dans le paysage du volume animé invite aussi à surveiller l'évolution de la conception des costumes en lien avec les formats télévisuels. Les plateformes de vidéo à la demande font cohabiter des formats variés, allant du film de cinéma à la série, en passant par le téléfilm, le court métrage ou le *special*. L'hypothèse d'un possible rapprochement des esthétiques se justifie d'autant plus que les structures, collaboratrices et collaborateurs naviguent entre ces formats. La *character designer* Félicie Haymoz et l'*art director* Alexandra Walker ont participé à la création de *La Maison* (2022), un téléfilm en trois parties réalisées l'une par Emma De Swaef et Marc James Roels, les autres par Niki Lindroth von Bahr et Paloma Baeza. Aardman a collaboré avec la plateforme pour le *special* de Noël *Ruby tombée du nid* (2021) de Daniel Ojari et Michael Please. Mackinnon & Saunders a fabriqué les marionnettes de la série britannico-japonaise *Rilakkuma et Kaoru*. Les trois œuvres ont en commun l'usage, pour certaines marionnettes, de laine cardée ou de feutre de laine, deux matières douces sujettes au *boiling effect*. On peut se demander si son emploi occasionne des enjeux semblables à ceux explorés dans cette thèse au sujet des costumes et chevelures.

La porosité avec diverses formes audiovisuelles invite aussi à étendre le point de vue sur le costume de marionnette. Afin de mieux explorer mon objet de recherche, je me suis attachée à envisager les procédés de fabrication, l'organisation des professionnelles et professionnels et les caractéristiques du costume en me limitant à la production

cinématographique. Cependant, les formats courts et la télévision occupant une place prépondérante dans l'histoire de la technique. Cela se perçoit notamment dans le passé d'Aardman ou dans le lien de Mackinnon & Saunders avec Cosgrove Hall Productions. Un point de vue plus global aurait l'avantage d'établir les points communs du costume de marionnette entre tous les formats existants, mais aussi de mieux percevoir ce qui peut justifier la création d'autres types de costumes. La liberté expérimentale propre au court métrage offre un détachement plus aisé de l'intrigue et, par conséquent, tolère une présence sous-jacente du processus créatif plus affirmée. La mise à l'honneur de l'exploration plastique affecte la confection des habits et perruques des personnages. Elle favorise l'emploi de matières inédites et une pratique inattendue de l'animation. Les courts métrages pourraient-ils prendre la fonction de laboratoire où l'expérimentation costumière finirait par influencer la création de longs métrages, ou bien les singularités de cette expérimentation resteront-elles cloisonnées dans ce format, faisant que certains types de parures lui demeureront propres ? De telles interrogations se justifient aussi au sujet des formats télévisuels, où la stylisation est plus marquée et dont le cœur de cible, plus jeune, semble concorder avec l'usage plus récurrent de textures duveteuses. Je n'ai dévoilé qu'une partie du costume de marionnette, dont d'autres pans méritent d'être eux aussi mis au jour.

Glossaire

Actions principales / actions secondaires : l'animation d'une scène se compose le plus souvent de la mise en mouvement hiérarchisée de différents éléments. Les actions principales concernent les gestes, déplacements et autres mouvements à l'image qui revêtent un caractère central dans l'évolution des péripéties. En toute logique, elles sont pour la majorité imputables aux personnages. Les actions secondaires désignent les répercussions des actions principales sur l'environnement et l'animation des décors. Si l'on imagine un personnage en robe longue qui danse sous la pluie, les pas de danse exécutés par la marionnette relèvent des actions principales. En revanche, le déploiement de sa jupe en corolle pendant une pirouette, l'éclaboussement d'une flaque d'eau sous une chaussure ou le frémissement de la végétation par la brise font partie des actions secondaires.

Animation par substitution : cette technique d'animation en volume repose sur le principe de l'escamotage. Elle consiste à remplacer un élément de l'animation entre deux images par un autre pour donner l'illusion de la transformation ou modification dudit élément. L'animation par substitution est plus volontiers employée pour les expressions faciales et en particulier le mouvement des bouches lors des dialogues. Le réalisateur états-unien d'origine hongroise George Pal est célèbre pour son recours sophistiqué à cette technique.

Animatique : pendant animé du *storyboard*, l'animatique est un document de travail vidéo qui présente la succession des plans proposés d'une scène ou du film à la vitesse prévue, synchronisée avec une bande son définitive ou témoin. Cette vidéo

s'accompagne le plus souvent d'animations en 2D rudimentaires qui donnent une idée des mouvements et des déplacements des personnages. Elle permet de mieux rendre compte de la mise en scène, de la dynamique du film et des transitions entre les plans. Quand un *storyboard* papier a été dessiné en amont de l'animation, ses vignettes peuvent être scannées puis montées pour créer l'animation. L'animation peut être le travail de la ou du storyboarder ou d'une monteuse ou d'un monteur.

Armature : pour faire en sorte qu'un objet, comme une marionnette ou un costume, soit animable, une solution courante consiste à fabriquer une structure interne articulable. Celle-ci est généralement élaborée dans des matériaux métalliques, sa sophistication varie entre de simples fils de cuivre ou d'aluminium, ou bien des pièces mécanisées complexes. La majorité des armatures pour les pièces vestimentaires sont fabriquées par l'équipe costumes, toutefois les pièces les plus compliquées nécessitent la participation de professionnelles et professionnels plus spécialisés. Pour cette thèse, j'ai choisi de traduire leur appellation anglophone, *rigger*, par « amaturiste » pour plus de clarté.

Art director : traduire un nom de métier d'un pays à l'autre s'avère une gageure quand l'un et l'autre sont marqués par différentes cultures professionnelles. Les faux amis fleurissent dans le milieu du cinéma anglophone. La traduction d'*art director* par directrice ou directeur artistique est aussi tentante que trompeuse. La direction artistique d'un projet est la prérogative de la ou du *production designer*. Les fonctions de l'*art director* relèvent davantage de l'organisation du département et des différentes étapes de construction des décors, ce qui inclut la gestion du budget et la tenue du calendrier. Dans le cadre d'équipes fournies, ces missions peuvent être réparties en des fonctions plus précises. Plusieurs *art directors* peuvent se voir confier une partie définie des décors à construire.

Brief : afin de guider son travail de création, une collaboratrice ou un collaborateur peut se voir confier un *brief*. Dans le cas d'une ou un *character designer*, le *brief* est une description écrite succincte du personnage qui précise les éléments clés à lui intégrer.

Character designer : dans le cinéma d'animation, les personnages sont pour la majorité créés *in extenso*. Afin d'imaginer leur apparence physique, leur expressivité corporelle et leur style vestimentaire, des professionnelles et professionnels les

représentent sous forme de documents dessinés appelés *character designs*. La posture des personnages peut être neutre, pour laisser parler la physionomie choisie et le costume imaginé, ou au contraire déjà suggérer une personnalité à travers une pose spécifique. Les *character designers* ont un accès variable au scénario et à l'idée de base du projet. Il arrive qu'un simple *briefleur* soit fourni en tant que socle de leur travail, c'est-à-dire un bref résumé écrit du personnage et de ses caractéristiques principales. Au contraire, des *character designers* peuvent entretenir des échanges réguliers avec la réalisatrice ou le réalisateur, avec la ou le *production designer* ou avec d'autres responsables des départements de la création. Elles et ils emploient des techniques diverses, bien que les techniques numériques soient de plus en plus diffusées dans ce corps de métier.

Cheffe costumière / chef costumier : une ou un responsable peut être désigné pour organiser le travail de l'équipe costumes. Elle ou il envisage les tâches nécessaires à la fabrication des costumes, les assigne selon les compétences de chacune et chacun, et fait figure de référente ou référent à la fois au sein de sa propre équipe et à l'échelle des départements de la création. Son travail relève de l'exécution, néanmoins les choix pratiques opérés et les méthodes retenues affectent sans conteste l'esthétique des vêtements conçus.

Compositing : le développement des technologies numériques a permis d'obtenir avec plus de facilité et plus de maîtrise des plans composites au cinéma. Plusieurs éléments obtenus grâce à diverses techniques peuvent être fusionnés au sein d'une même image sans souci de leurs origines à l'aide de logiciels conçus à cet effet. L'incrustation et la cohabitation des différents types d'animation au sein d'un plan.

Concept artist : lors de la phase de développement, des illustratrices ou illustrateurs ont pour mission d'explorer les différentes voies possibles du projet, d'un point de vue visuel et parfois dramatique. Elles et ils proposent des esquisses et des dessins qui donnent forme à l'univers, à ses personnages et aux situations pouvant s'y dérouler. Ces premiers rendus, appelés *concept art*, nourrissent l'ambiance du projet et permettent de mieux l'orienter.

Costumière / costumier : ces praticiennes et praticiens s'assurent de la confection du costume, de son patronage à son montage, et prennent en charge son éventuelle patine. Leurs tâches fluctuent en fonction de leurs compétences et de leur

expérience. Dans le cadre de l'animation en volume, elles et ils s'occupent de la confection manuelle des costumes, de l'élaboration de leurs armatures, de l'habillage des marionnettes et, bien souvent, de l'entretien des costumes ainsi que de leur réparation tout au long du tournage.

Créatrice / créateur de costumes : le rôle d'une créatrice ou d'un créateur de costumes est d'imaginer la manière dont un personnage s'habille. Elle ou il envisage les différents vêtements portés dans le film à travers leurs coupes, leurs couleurs et leurs matières avec pour maître mot de participer à la construction du personnage et de l'univers qu'il habite. Cette professionnelle ou ce professionnel peut s'aider de *moodboards*, de maquettes ou de planches d'échantillons de tissus afin de guider son processus créatif et de mieux exprimer ses idées. Son travail se fait en concertation avec la réalisation ainsi qu'avec les responsables du maquillage, de la coiffure, de la photographie et des décors. Elle ou il est tributaire de l'idée à l'origine du costume fabriqué sans être toutefois forcément engagé dans sa fabrication concrète.

Hôpital des marionnettes : durant la totalité du tournage d'un film d'animation en volume, les marionnettes et leurs costumes sont nettoyés et réparés. Ces soins quotidiens vont du simple dépoussiérage au raccommodage ou au remplacement total d'une pièce. Parfois prodigués dans l'urgence, ils permettent aux animatrices et animateurs de disposer de figurines fonctionnelles et d'assurer la cohérence visuelle du long métrage. L'hôpital des marionnettes est le surnom affectueux donné à l'équipe responsable de cette maintenance.

Impression 3D : l'essor des technologies numériques a permis la création de machines capables de créer des objets en volume dans des polymères ou des résines. De la même manière qu'une imprimante papier dépose des lignes d'encre successives pour former une image ou un texte, une imprimante 3D ajoute la matière couche après couche. Cet outil relève du prototypage rapide. Il permet de concevoir des éléments virtuels en trois dimensions sur ordinateur, à l'aide de logiciels comme Maya, puis de soumettre le fichier numérique créé à l'impression. Dans l'animation en volume, son usage concerne notamment la création de petits accessoires, de détails vestimentaires et des visages des marionnettes. De nos jours, des modèles perfectionnés permettent l'impression en couleur. Le studio Laika est connu pour son utilisation de l'impression 3D.

Model maker : au sein d'un département de fabrication de marionnettes, des collaboratrices et collaborateurs peuvent se montrer polyvalents et prendre en charge des tâches diverses : peinture, création costumière, élaboration d'armature, moulage, tirage. C'est pourquoi certains génériques de films d'animation en volume tendent à employer le terme parapluie de *model maker* plutôt que de détailler la composition du département.

Moodboard (planche d'inspiration / planche d'ambiance) : afin de guider son travail et d'aiguiser son inventivité, une créatrice de costumes ou un créateur de costumes peut décider de créer un *moodboard*, parfois traduit en français par planche d'inspiration ou bien planche d'ambiance. Un *moodboard* peut prendre de nombreuses formes différentes, mais il s'agit le plus souvent d'un panneau, réel ou numérique, sur lequel des sources d'inspiration et des références se trouvent accumulées. Parmi elles peuvent se trouver pêle-mêle des photographies de vêtements, des illustrations, des coupures de magazines, des nuanciers, des échantillons de tissus, bref tout ce qui peut permettre de faire naître une idée autour du costume à créer.

Moulage et tirage : dans la majorité des cas, la fabrication d'une marionnette nécessite l'utilisation d'un moule. Le personnage est sculpté à partir de glaise. Elle sert de base pour la fabrication du moule, ce qui correspond à l'étape de la prise d'empreinte. Ensuite, l'armature de la marionnette est placée dans le moule qui est rempli d'une matière souple et légère à l'état liquide, comme de la mousse de latex ou du silicone. Le moule passe au four afin que ses composantes se solidifient. Le tirage obtenu est la base de la marionnette, prête à être peinte et vêtue. Un petit liseré de matière peut subsister sur les bords de la figurine, correspondant aux jointures des différentes pièces du moule. Il est découpé, ébarbé et lissé afin d'obtenir un rendu uniforme. Une partie des costumes et des accessoires peut être moulée directement sur le personnage. Il arrive que la marionnette soit composée de différentes pièces assemblées après la cuisson.

Mousse de latex : la mousse de latex est une des composantes les plus communes des marionnettes d'animation. Une fois séchée, son rendu souple se rapproche de la texture de la peau. Sa légèreté et sa flexibilité en font un matériau de choix pour la fabrication d'objets articulables. Toutefois, le latex a tendance à accrocher la

poussière et se détériore vite. De plus, les peintures compatibles avec la mousse de latex tendent à se détacher facilement de leur surface.

Patron : la fabrication d'un costume peut être préparée en amont par la conception d'un document sur papier ou tissu disséquant l'habit en différentes pièces. Cette base représente ces pièces aux mesures exactes afin de servir de modèle lors de la découpe du tissu.

Pelure d'oignon (*onion skin*) : Des logiciels d'animation, tels que Dragonframe, permettant de superposer l'étape d'animation en cours et les photographies précédemment enregistrées par transparence, d'où le nom de pelure d'oignon. Cet outil de vérification permet aux animatrices et animateurs de repérer les éléments ou mouvements ayant pu être oubliés.

Plasticine : cette pâte à base de cire et d'huile inventée en 1897 par le Britannique William Harbutt constitue une des matières premières phares de l'animation en volume. La parenté de ce type de pâte reste floue du fait de la création vers la fin du XIX^e siècle d'alternatives similaires à la glaise de sculpture, notamment la *plastilina* du Genevois Luigi Giudice et la *Plastilin* de l'Allemand Franz Kolb. De cette invention découle la pâte à modeler industrielle pour enfants ainsi que divers mélanges élaborés par des studios d'animation, tel l'Aard-mix du studio Aardman. Plus ou moins huileuse ou dure, la malléabilité de la plasticine permet de transformer directement des éléments à la main et de modeler une animation image après image.

Production designer : certaines appellations des métiers du cinéma sont difficilement traduisibles étant donné les spécificités de l'organisation du travail dans un pays donné. En France, le rôle de la ou du *production designer* se rapproche de celui de la cheffe décoratrice ou du chef décorateur. Pour autant, leurs prérogatives ne se recoupent pas : la ou le *production designer* est responsable du département artistique, ce qui lui confère une influence sur l'identité visuelle du film qui outrepassse le seul domaine des décors. Aux États-Unis et au Royaume-Uni, cette professionnelle ou ce professionnel s'assure de la direction artistique du projet. Cela en fait une interlocutrice ou un interlocuteur important pour les créatrices ou créateurs de costumes.

Rig : afin de soutenir une marionnette dont le poids ou la posture l'empêche de tenir seule dans certaines positions, les animatrices ou animateurs peuvent relier son armature à un support articulé, semblable à un bras mécanique. Le plus souvent, le *rig* se fixe dans le dos de la marionnette articulée, pour des raisons à la fois de stabilité et de discrétion. Cette solution s'avère notamment utile pour maintenir une marionnette en l'air. Le *rig* est effacé de l'image en postproduction.

Sérigraphie : la sérigraphie est une technique traditionnelle d'impression directe sur textile. Son processus consiste à déposer une fine couche d'encre sur un pan de tissu, le plus souvent de la soie, à travers un écran qui fait office de pochoir. Ainsi, le dépôt d'encre respecte un motif choisi en amont et découpé sur l'écran.

Silicone : plus translucide et plus durable que la mousse de latex, le silicone se conserve mieux et se salit moins. En revanche, il est plus rigide et plus lourd, ce qui explique qu'on l'utilise davantage en couche, pour recouvrir la mousse de latex, ou pour des parties plus menues, comme des accessoires ou des paires de mains. Différents types de silicone existent, caractérisés par des propriétés spécifiques. Parmi eux, le silicone à base de platine utilisé par le studio Laika.

Toile : avant de confectionner un vêtement dans l'étoffe choisie, il peut être bienvenue de faire un premier assemblage dans une toile à patron. Il s'agit généralement d'une toile de coton écru peu onéreuse, mais le choix d'un tissu plus épais ou plus fin est recommandé selon la matière envisagée pour l'habit. La toile d'essai est à la couture ce que le brouillon est au dessin : elle permet d'avoir une meilleure idée des différentes étapes du montage et du volume du vêtement, offrant ainsi la possibilité de corriger certains détails pour un meilleur résultat.

Filmographie

La présente filmographie suit l'ordre chronologique des sorties des films en salle. Elle précise les collaboratrices et collaborateurs ayant travaillé directement à la conception ou à la fabrication des costumes. Quand cette création s'intègre à la confection des marionnettes sans qu'il soit possible d'identifier le rôle de chacune et chacun, l'ensemble des professionnelles et professionnels du département est précisé. La plupart des informations communiquées proviennent des génériques des œuvres citées ainsi que des entretiens menés. Des recoupements d'informations m'ont permis de conjecturer la collaboration de praticiennes et praticiens dont les rôles ne sont pas précisés. Ces déductions sont signifiées par la mention « (hypothèse) ».

L'Étrange Noël de monsieur Jack (*The Nightmare before Christmas*, 1993, 76 mn)

Réalisation : Henry Selick. *Scénario* : Caroline Thompson, d'après une idée originale de Tim Burton et une première adaptation par Michael McDowell. *Production* : Skellington Productions, Touchstone Productions. *Character design* : Tim Burton, David Cutler (additionnel), Barry Jackson (additionnel), Jorgen Klubein (additionnel). *Fabrication des marionnettes* : Bonita DeCarlo (responsable), Jeff Brewer, David Chong, Sandy Clifford, Chrystene R. Ells, Margot Hale, Elizabeth Jennings, Barbara Kossy, Timothy Michael Wick, Grace Murphy, Timothy Reid Norton, Valerie Sofranka-Banks, Facundo Rabaudi, Elise Robertson, Lauren Vogt. *Base des costumes* : Alice Payton (Sew It Fits).

Les Aventures secrètes de Tom Pouce (*The Secret Adventure of Tom Thumb*, 1993, 60 mn)

Réalisation : Dave Borthwick. *Scénario* : Dave Borthwick. *Production* : BBC Bristol, Bolexbrothers. *Costumes des marionnettes* : Jane Adams.

James et la pêche géante (*James and the Giant Peach*, 1996, 79 mn)

Réalisation : Henry Selick. *Scénario* : Karey Kirkpatrick, Jonathan Roberts et Steve Bloom, d'après le roman de Roald Dahl et une idée originale de Henry Selick. *Production* : Skellington Productions, Allied Filmmakers, Walt Disney Pictures. *Concept art* : Lane Smith. *Fabrication des marionnettes* : Bonita DeCarlo (responsable), Lauren Vogt (assistante responsable), Graham G. Maiden (*lead*), miss Amy Adamy, Michael Arbios, Cate Cannon, Curt Chiarelli, Sandy Clifford, Donelle Estey, Christine Lashaw, Ellen Ridgeway, Jessica Ritts Cadkin, Jeni Ryan, Linda Sena, Lisa Smith, Melanie Walas.

Il était une fois Jésus (*The Miracle Maker*, 1999, 90 mn)

Réalisation : Derek W. Hayes et Stanislav Sokolov. *Scénario* : Murray Watts. *Production* : Icon Entertainment International, Christmas Films, Sianel 4 Cymru, BBC Films. *Création des costumes* : Anna Baibakova, Eugenia Bogolyubova. *Costumes et perruques* : Natasha Barkovskaya, Lyuba Doronina, Natasha Grinberg, Maria Fedorova, Marina Kurchevskaya, Nadezhda Lyarskaya, Nina Moleva, Vera Piunova, Nina Vinogradova. *Maquillage des marionnettes* : Tamara Gorshenina, Galina Kruglova, Tanya Platonova, Helena Zelenina.

Chicken Run (2000, 84 mn)

Réalisation : Peter Lord et Nick Park. *Scénario* : Karey Kirkpatrick d'après une idée originale de Peter Lord et Nick Park. *Production* : Aardman Animations, DreamWorks Animation, Allied Filmmakers, Pathé. *Character design* : Peter Lord, Nick Park, Michael Salter, David Soren. *Costumes* : Shane Dalmedo, Nicola O'Toole, Jane Whittaker, Janine Chisholm (junior), Jo Conrad (création des textiles).

Les Noces funèbres (*Corpse Bride*, 2005, 74 mn)

Réalisation : Tim Burton et Mike Johnson. *Scénario* : John August, Caroline Thompson et Pemala Pettler, d'après une histoire de David Berenbaum. *Production* : Tim Burton Productions, Laika Entertainment, Patalex II Productions. *Atelier de fabrication des marionnettes* : Mackinnon & Saunders. *Character design* : Carlos Grangel. *Costume (hypothèse)* : Michelle Scattergood (cheffe costumière), Fiona Barty, Fiona Bunting, Deborah Cook, Nigel Cornford, Janet Knetchel, Rebecca Redhead, Maggie Haden, Anne Hall, Thalia Lane.

Wallace et Gromit : le mystère du lapin-garou (*Wallace & Gromit : The Curse of the Were-Rabbit*, 2005, 94 mn)

Réalisation : Nick Park et Steve Box. *Scénario* : Bob Baker, Steve Box, Mark Burton et Nick Park. *Production* : Aardman Animations, DreamWorks Animation. *Character design (hypothèse)* : Steve Box, Michael Salter, David Vinicombe. *Fabrication des marionnettes* : Kate Anderson (cheffe), Claire Cohen (cheffe), Jon Frier (chef), Anne King (cheffe), Alene Arrell, Gill Bliss, Chris Brock, Sheila Clarkson, Grathe Derek Northrop, Nancy Jones, Jim Parkyn, Jemma Proctor, James « 2 Eggs » Young, Liz Watt, Jay Anfield Smart (junior), Michelle Best (junior), Kizie Bishop (junior), Dan Bonson (junior), Jose Ferraroo (junior), Cath Ford (junior), Andrew Gordon (junior), Will Harding (junior), Jill Keogh (junior), Gary Roberts (junior).

Disaster ! The Movie (2005, 83 mn)

Réalisation : Roy T. Wood. *Scénario* : Paul Benson et Matt Sullivan. *Production* : Dream Entertainment, Bleiberg Entertainment, High Spirit Inc., TakToon Enterprise. *Character design* : Julie Murphy, Wig Maker, Lynne Watson. *Fabrication des marionnettes* : Morgan Hay (chef), Sarah Brown (principal), Kate McCabe, John Mgrdichian, Tony Miniaci, Nirvan Mullick, Ellen Kim. *Création des costumes* : Erin Pennacchio.

Blood Tea and Red String (2006, 71 mn)

Réalisation et scénario : Christiane Cegavske. *Production* : Cinema Epoch.
Character design et costumes : Christiane Cegavske.

Live Freaky ! Die Freaky ! (inédit en France, 2006, 120 mn)

Réalisation et scénario : John Roecker. *Production* : You've Got Bad Taste Productions, Hellcat Films. *Fabrication des marionnettes* : John Roecker, Jen Sosa.
Costumes : Jennifer Johnson (EC Star). *Perruques* : Willy Marsek.

Fantastic Mr. Fox (2009, 87 mn)

Réalisation : Wes Anderson. *Scénario* : Wes Anderson et Noah Baumbach, d'après le roman de Roald Dahl. *Production* : American Empirical Pictures, 20th Century-Fox Animation, Indian Paintbrush, Regency Enterprise. *Character design* : Félicie Haymoz (principale), Victor Georgiev, Huy Vu. *Atelier de fabrication des marionnettes* : Arch Model Studio. *Costumes (hypothèse)* : Fiona Barty, Nigel Cornford, Angela Kiely, Janet Knetchel, Thalia Lane, Aine Woods. *Équipe de renfort fabrication des marionnettes* : Mackinnon & Saunders. *Costumes sur place (hypothèse)* : Fiona Bunting, Michele Pouncey, Rebecca Redhead, Michelle Scattergood, Amanda Thomas.

Coraline (2009, 115 mn)

Réalisation : Henry Selick. *Scénario* : Henry Selick, d'après le roman de Neil Gaiman. *Production* : Laika, Pandemonium Films. *Concept art* : Tadahiro Uesugi. *Character design* : Stephanie Choi, Dan Krall, Shane Prigmore, Shannon Tindle. *Costumes* : Deborah Cook (créatrice principale), Margaret Helen Meyer (créatrice), Fiona Barty, Marie Massa Allen, Paloma Soledad, Anne-Charlotte MacDonald (assistante fabrication), Heidi Sowa (assistante fabrication), Shere Coleman (conseillère costume). *Perruques et fourrures* : Suzanne Moulton (cheffe), Faon Lewis, Jessica Lynn (assistante fabrication), Althea Crome (tricot miniature), Michelle Scattergood (conseillère costume), Robert Best (conseiller mode).

Jackboots (*Jackboots on Whitehall*, 2010, 91 mn)

Réalisation et scénario : Edward et Rory McHenry. *Production* : Vertigo Films, Matador Pictures, Entertainment Motion Pictures, McHenry Pictures. *Costumes* : Elizabeth Marcussen (créatrice), Hermione O’Hea (assistante fabrication), Alex Mullins (assistant ou assistante fabrication).

Frankenweenie (2012, 87 mn)

Réalisation : Tim Burton. *Scénario* : John August, d’après une idée originale de Tim Burton. *Production* : Tim Burton Productions, Walt Disney Pictures. *Concept art* : Mike Gabriel. *Atelier de fabrication* : Mackinnon & Saunders. *Sculpture* : Noel Estevez-Baker, Joe Holman. *Costumes (hypothèse)* : Nigel Cornford (chef costumier), Fiona Bunting, Suzanne Moulton, Michelle Scattergood, Amanda Thomas. *Équipe de renfort* : Arch Model Studio. *Costumes sur place (hypothèse)* : Angela Kiely, Janet Knetchel, Thalia Lane, Anja Poland, Aine Woods.

L’Étrange Pouvoir de Norman (*ParaNorman*, 2012, 93 mn)

Réalisation : Sam Fell et Chris Butler. *Scénario* : Chris Butler. *Production* : Laika. *Character design* : Heidi Smith (principale), Chris Butler, Kevin Dart, Ross Stewart. *Costumes* : Deborah Cook (créatrice), Elsa Dye, Vanessa Gifford Gillis, Elodie Massa Allen, Heidi M. Sowa, Tamara Carlson Woodard, Margaret Helen Meyer (hypothèse), Julie Grasher (assistante fabrication), Jessica Leigh Rogers Bassett (assistante fabrication). *Perruques et fourrures* : Jessica Lynn (responsable), Jill Penny (principale), Heidi Armour, Sarah Hulin, Kristen Riehl Behlings, Lindsey Reif (assistante fabrication).

Les Pirates ! Bons à rien, mauvais en tout (*Pirates ! In an Adventure with Scientists !*, 2012, 88 mn)

Réalisation : Peter Lord et Jeff Newitt. *Scénario* : Gideon Defoe, d’après son roman. *Production* : Aardman Animations, Sony Pictures Animation. *Character design* : Jonny Duddle, Carlos Grangle, Jeff Newitt (additionnel), Michael Salter (additionnel), Christophe Zebe Lourdelet (additionnel). *Design des marionnettes* : Kate Anderson, Andrew Bloxham, Anne King.

Les Boxtrolls (*The Boxtrolls*, 2014, 96 mn)

Réalisation : Graham Annable et Anthony Stacchi. *Scénario* : Irena Brignull et Adam Pava, d'après le roman d'Alan Snow. *Production* : Laika. *Character design* : Alan Cook, Trevor Dalmer, Annette Marnat, Mike Smith, Sylvain Marc, Luis Grane, Michel Breton, Lou Romano, David Feiss, Nicolas de Crécy, Shane Prigmore. *Costumes* : Deborah Cook (créatrice), Tahlia Lane (cheffe costumière), Elsa Dye (senior), Brittany Bennett, TaMara Carlson-Woodard, Julie Grasher, Clair Monaghan, Colette Nickola, Heidi M. Sowa, Becky Redhead, Annika Schindler, Caitlin Shirts, Aine Woods. *Perruques et fourrures* : Jessica Lynn (responsable), Jill Penney (principale), Heidi Armour, Emelia Hiltner, Sarah Hulin.

Shaun le mouton : le film (*Shaun the Sheep : The Movie*, 2015, 85 mn)

Réalisation : Mark Burton et Richard Starzak. *Scénario* : Mark Burton et Richard Starzak, d'après le personnage créé par Nick Park. *Production* : Aardman Animations. *Design des marionnettes* : Kate Anderson. *Character design additionnel* : Richard Webber. *Design des costumes* : Jane Kite. *Fabrication des marionnettes* : Andrew « Bloxy » Bloxham (supervision), Claire Drewett (principale), Jon Frier (principal), Anne King (principale), Nigel Leach (principal), Gary Roberts (principal), Harriet Thomas (principale), Ellie Weston (principale), Kev Wright (principal), Jimmy « 2 Eggs » Young (principal), Kate Berry, Hanna Habermann, Will Harding, Cormac McKee, Jim Parkyn, Becky Redhead, Jay Smart, Gina Eversfield (junior), Natalaya Hamideh (junior), Charlie Buck (stagiaire).

Anomalisa (2015, 90 mn)

Réalisation : Charlie Kaufman et Duke Johnson. *Scénario* : Charlie Kaufman. *Production* : Paramount Animation, Starburns Industries. *Sculpture* : Carole Koch. *Costumes* : Susan Donym (créatrice), Alicia Bergman (principale), Jocelyn Lynch (principale), Pyn King Sheers (principale), Melissa Piekaar (principale), Lisa Davis (costumes additionnels), YooSeon Veronica Hwang (costumes additionnels), Julia Kalugina Rosner (costumes additionnels), Simone C. Williams (costumes additionnel), Dan Rae Wilson (costumes additionnels). *Perruques* : Brent Johnson (principal), Aimee

Starr Macabeo (principale), Nadine Perificato (principale), Jessica Dalva, YooSeon Veronica Hwang.

Hell and Back (2015, 84 mn)

Réalisation : Tom Gianas et Ross Shuman. *Scénario* : Tom Gianas, Hugh Sterbakov et Zeb Wells. *Production* : ShadowMachine Films. *Concept art* : Thomas J. Borowski. *Costumes* : Jeannette Moffat (responsable), Jocelyn Lynch (responsable sur place), Carol Binion, Simone Williams, Danielle Bonadonna (stagiaire), Daniella Cartrun (stagiaire), Jessica Dalva (stagiaire), Sephanie Helms (stagiaire)

Kubo et l'armure magique (*Kubo and the Two Strings*, 2016, 101 mn)

Réalisation : Travis Knight. *Scénario* : Chris Butler et Marc Haimes. *Production* : Laika. *Character design (hypothèse)* : Shannon Tindle (principal), Dan Casey, Ean McNamara, Joe Moshier, Benjamin William Adams. *Costumes* : Deborah Cook (créatrice), Thalia Lane (cheffe costumière), Elsa Dye (*lead*), Julie Grasher, Jessica Junkins, Molly Grundy, Clair Monaghan, Collette Nickola, Anja Poland, Rebecca Redhead, Annika Schindler, Heidi M. Sowa, Aine Woods, Jiyoong Hong (assistante fabrication). *Perruques et fourrures* : Lessica Lynn (responsable), Heidi Armour, TaMara Carlson Woodard, Brooke Duckart, Emelia Hiltner.

Cro Man (*Early Man*, 2018, 89 mn)

Réalisation : Nick Park. *Scénario* : Mark Burton et James Higginson. *Production* : Aardman Animations, British Film Institute. *Design des marionnettes* : Kate Anderson. *Sculpture* : Andy Spradbery, Verity Filipow (additionnelle), Anne King (additionnelle). *Fabrication des marionnettes* : Anne King (supervision), Andrew « Bloxy » Bloxham (responsable), Nigel Leach (responsable), Claire Cohen (principale), Claire Drewett (principale), Jon Frier (principal), Hanna Habermann (principale), Ellie Hugill (principale), Jane Kite (principale), Gary Roberts (principal), Adrian Sims (principal), Jack Slade (principal), Jay Smart (principal), Harriet Thomas (principale), Kev Wright (principal), Jimmy « 2 Eggs » Young (principal), Kate « Bez » Berry, Gina Ellison, Georgie Everard, Natalaya Hamideh, Diane Holness,

Jonathan Lendrum, Kat Probert, George Watson, Marika Aakala (junior), Verity Filipow (junior), Francis Harper (junior), Sam Foster (stagiaire), Ellie Palmer (stagiaire).

L'Île aux chiens (*Isle of Dogs* 犬ヶ島, 2018, 90 mn)

Réalisation : Wes Anderson. *Scénario* : Wes Anderson, d'après une idée originale de Wes Anderson, Roman Coppola, Kunichi Nomuro et Jason Schwartzman. *Production* : Indian Paintbrush, Empirical Pictures. *Character designer* : Félicie Haymoz. *Atelier de fabrication* : Arch Model Studio. *Équipe de renfort* : Mackinnon & Saunders. *Costumes (hypothèse)* : Maggie Haden (cheffe costumière), Angela Kiely (*lead*), Aine Woods (*lead*), Sally Taylor, Juman Malouf (design du costume de Nutmeg), Amanda Thomas (renfort), Diane Dwyer (renfort).

Monsieur Link (*Missing Link*, 2019, 95 mn)

Réalisation et scénario : Chris Butler. *Production* : Annapurna Pictures, Laika. *Character design (hypothèse)* : Chris Butler (principal), Trevor Dalmer, Warwick Johnson Cadwell, Santiago Montiel, Max Narciso, Chase Nichol, Juliaon Roels, Dave Vandervoort. *Costumes* : Deborah Cook (créatrice), Cynthia Newman (*design textile*), Vanessa Gillis (*design textile*), Sarah Faber (assistante création), Thalia Lane (cheffe costumière), Colette Nickola (*lead*), Brittany Bennett, Elsa Dye, Kate Fenker, Molly Grundy, Ji Yoon Hong, Rima Litonjua, Clair Monaghan Anja Poland, Sarah Quinn, Becky Redhead, Annika Schindler, Heidi Sowa Gray, Katy Strutz, Jessica Junkins (assistante fabrication), Rachel Foldberg (junior), Season Mustful (junior), Rebecca Black-Glicko (stagiaire), Flora Cuevas (stagiaire), Diane Dwyer (stagiaire), Jalawan Bunnimith (technicienne de fabrication). *Perruques et fourrures* : Jessica Lynn (responsable), Heidi Armour, TaMara Carlson Woodard, Brooke Duckart, Emelia Hiltner, Jhoey Monster, Nadine Purificato, Austen Weitzel.

Shaun le mouton, le film : la ferme contre-attaque (*A Shaun the Sheep Movie : Farmageddon*, 2019, 86 mn)

Réalisation : Will Becher et Richard Phelan. *Scénario* : John Brown et Mark Burton. *Production* : Aardman Animations, Creative Europe Media, Anton Capital Entertainment. *Concept art* : Aurélien Predal. *Design des marionnettes* : Kate Anderson,

Anne King. *Fabrication des marionnettes* : Jimmy « 2 Eggs » Young (chef d'atelier), Claire Drewett (principale), Jon Frier (principal), Hanna Habermann (principale), Ellie Hugill (principale), Gary Roberts (principal), Ade Sims (principal), Jay Smart (principal), Harriet Thomas (principale), Kevin Wright (principal), Sam Foster (junior), Ellie Palmer (junior), Diane Holness (additionnelle), Jon Lendrum (additionnel).

Bibliographie

L'animation en volume

CENTRE DE LA MARIONNETTE DE LA COMMUNAUTE FRANÇAISE DE BELGIQUE, *La Marionnette et le film d'animation : recueil des actes du colloque autour de la marionnette dans le film d'animation*, Lansman, Carnière-Morlanwelz (Belgique), 2010, 134 p.

FRIERSON Michael, *Clay Animation. American Highlights : 1908 to the Present*, Twayne / Maxwell Macmillan, coll. « Film Studies/Animation », New York / Toronto, 1994, 278 p.

GORNEY Sondra, « The Puppet and the Moppet », *Hollywood Quarterly*, vol. 1, n° 4, 1946, p. 371–375.

HALAS John et MANVELL Roger, *The Technique of Film Animation*, Focal Press, Londres, 1959, 348 p.

HARRYHAUSEN Ray et DALTON Tony, *A Century of Stop-Motion Animation : From Méliès to Aardman*, Watson-Gutpil Publications, New York, 2008, 240 p.

HOLMAN Bruce L., *Puppet Animation in the Cinema : History and Technique*, Barnes / Tantivy, New York / Londres, 1975, 122 p.

KAWA-TOPOR Xavier et MOINS Philippe, *Stop-motion : un autre cinéma d'animation*, Capricci, Bordeaux, 408 p.

- MALONE Peter, « A New Wave of Animation Film and of Animation in Film », *Cine & Media*, n° 4, 1^{er} août 2000, p.13-15.
- OSMOND Andrew, « Intermission : Clay Makes a Comeback », *Empire*, n° 197, novembre 2005, p.40-41.
- PENSO Gilles, *Stop-motion : l'animation image par image dans le cinéma fantastique*, Dreamland, Paris, 2002, 368 p.
- PRIEBE Ken A., *The Advanced Art of Stop-Motion Animation*, Delmar Engage Learning, 2011, 352 p.
- , *The Art of Stop-Motion*, Thomson Course Technology, Boston, Mass., 2007, 340 p.
- PURVES Barry J. C., *Stop-Motion Animation : Frame by Frame Film-Making with Puppets and Models*, 2^{de} édition, Bloomsbury, coll. « Basics Animation », Londres, 2014, 228 p.
- , *Stop Motion. Passion, Process and Performance*, Focal Press, Oxford, 2008, 348 p.
- SCHIFANO Laurence (dir.), *La Vie filmique des marionnettes*, Presses universitaires de Paris 10, Paris, 2008, 318 p.
- TERNAN Melvyn, *Créez vos propres animations en stop motion : équipement, animation, prise de vue, montage et diffusion*, traduit de l'anglais par Olivier Cotte, Dunod, Malakoff, 2021, 176 p.
- Puck : la marionnette et les autres arts. Les Marionnettes au cinéma*, Institut International de la marionnette / L'Entretiens, Charleville-Mézières / Montpellier, n° 15, novembre 2008, 158 p.
- « Stop-Motion Animation : Then and Now », *The Puppetry Journal*, n° 45, 1994.

Le cinéma d'animation

- ACHEMCHAME Julien, « Quand le cinéma ne suffit pas, la rotoscopie au service d'une adaptation cinématographique. *A Scanner Darkly* par Richard Linklater, d'après Philip K. Dick », *Miranda*, 28 juin 2013, <http://journals.openedition.org/miranda/3344>

- ARPAÑA Alicia, « Un geste après l'autre : l'univers du stop motion », *Revus & Corrigés*, n° 15, été 2022, p. 30-31.
- COTTE Olivier, *100 Ans de cinéma d'animation : la fabuleuse aventure du film d'animation à travers le monde*, Dunod, Paris, 2015, 406 p.
- , *Le Grand Livre des techniques du cinéma d'animation*, Dunod, Malakoff, 2018, 336 p.
- DENIS Sébastien, *Le Cinéma d'animation : techniques, esthétiques, imaginaires*, 3^e édition [2007], Armand Colin, Paris, 2017, 318 p.
- FLOQUET Pierre, *CinémAnimation*, Corlet, Condé-sur-Noireau, 2007, 246 p.
- GENIN Bernard, *Le Cinéma d'animation : dessin animé, marionnettes, images de synthèse*, Cahiers du cinéma / Scérén-CNDP, coll. « Les petits cahiers », Paris, 2003, 96 p.
- KERMABON Jacques et GARNERO Jean-Baptiste (dir.), *Du Praxinoscope au cellulo : un demi-siècle de cinéma d'animation en France, 1892-1948*, CNC, Paris, 2007, 352 p.
- LUCCI Gabriele, *Le Cinéma d'animation*, traduit de l'italien par Claire Mulkai, Hazan, Paris, 2006, 352 p.
- PEGUET Julia, *Secrets d'animateur*, Pyramyd, Paris, 2018, 240 p.
- PILING Jayne, *A Reader in Animation Studies*, Libbey, Londres, 1997, 284 p.
- SIFIANOS Georges, *Esthétique du cinéma d'animation*, Le Cerf, Paris, 2012, 306 p.
- VIMENET Pascal et ROUDEVITCH Michel (dir.), *Le Cinéma d'animation*, *CinémAction*, n° 51, Corlet-Télérama, Condé-sur-Noireau, 1989, 256 p.
- WELLS Paul, *Les Fondamentaux de l'animation*, Pyramyd, Paris, 2010, 196 p.
- WILLOUGHBY Dominique, *Cinéma graphique: une histoire des dessins animés : des jouets d'optique au cinéma numérique*, Textuel, Paris, 2009, 286 p.

Le costume au cinéma

- BERTHOME Jean-Pierre, *Les Ateliers du 7e Art : 1/ avant le clap*, Gallimard, coll. « Découvertes », 1995, 144 p.

- BRUZZI Stella, *Undressing Cinema. Clothing and Identity in the Movies*, Routledge, New York, 1997, 226 p.
- CLANCY Deirdre, *Designing Costume*, Bastford, Londres, 2014, 224 p.
- COLLE Holly et BURKE Kristin, *Costuming for Film. The Art and the Craft*, Silman-James Press, Los Angeles, 2005, 576 p.
- FLEURY Marianne de (dir.), *Les Plus Belles Robes du cinéma*, Cinémathèque française, Paris, 2001, 176 p.
- FOUILLET Myriam, *L'Art de la métamorphose vestimentaire expressive : l'histoire de la mode et du costume revisitée par le cinéma d'animation américain*, mémoire de master 2 en études cinématographiques, dir. Pierre Berthomieu, Université Paris Diderot, 2015.
- GAINES Jane et HERZOG Charlotte, *Fabrications : Costume and the Female Body*, Routledge, New York, 1990, 296 p.
- HARRINGTON Ellen M., *50 Designers, 50 Costumes : Concept to Character*, Academy of Motion Picture Arts and Sciences, Beverly Hills, Calif., 2004, 122 p.
- LA MOTTE Richard, *Costume Design 101 : The Business and Art of Creating Costumes for Film and Television*, 2^{de} édition, Michael Wiese Productions, Studio City, 210, 202 p.
- LEESE Elizabeth, *Costume Design in the Movies : An Illustrated Guide to the Work of 157 Great Designers*, Dover Publications, New York, 1991, 172 p.
- MAEDER Edward, *Hollywood and History : Costume Design in Film*, Thames and Hudson / Los Angeles County Museum of Art, Londres / Los Angeles, 1987, 256 p.
- MCLEAN Adrienne L., *Costume, Makeup, and Hair*, Rutgers University Press, New Brunswick (New Jersey), 2016, 236 p.
- MOULIN Joëlle, *Cinéma et mode*, Citadelles & Mazenod, Paris, 2016, 206 p.
- NADOOLMAN LANDIS Deborah, *Costume Design*, Ilex, coll. « Film Craft », Lewes (East Sussex), 2012, 192 p.
- , *Hollywood Costume : Exhibition, London, Victoria & Albert Museum, 20 October 2012 – 27 January 2013*, Victoria and Albert Museum, Londres, 2012, 310 p.
- , *Dressed : A Century of Hollywood Costume Design*, Collins, New York, 2007, 566 p.

- , *Screencraft ; Costume Design*, Focal Press, Londres, 2003, 176 p.
- PIDDUCK Julianne, *Contemporary Costume Film : Space, Place and the Past*, BFI, Londres, 2004, 188 p.
- SCHREIER Sandy, *Hollywood Dressed and Undressed : A Century of Cinema Style*, Rizzoli, New York, 1998, 176 p.
- SHARAFF Irene, *Broadway and Hollywood : Costumes Designed*, Van Nostrand Reinhold, New York, 1976, 136 p.
- STREET Sarah, *Costume and Cinema : Dress Code in Popular Film*, Wallflower, Londres, 2001, 112 p.
- VIVIANI Christian (dir.), *Le Costume*, Corlet, coll. « CinémAction », Condé-sur-Noireau, 2012, 164 p.

Le costume dans l'animation 3D numérique

- BARAFF David et WITKIN Andrew, « Large Steps in Cloth Simulation », dans *Proceedings of Computer Graphics International 1998*, Addison-Wesley, Boston, 1998, p. 43-54.
- EBERLE David, « Better Collisions and Faster Cloth for Pixar's *Coco* », dans *Proceedings of Computer Graphics International 2018*, Addison-Wesley, Boston, 2018, <https://graphics.pixar.com/library/Fitz2Coco/paper.pdf>
- GEAGHAN-BREINER Meredith et NIGH Ben, « Oscar-nominated *Onward* Featured Some of the Most Technically Complex Animation That Pixar Has Done. Here's How Pixar Revolutionized the Way Clothes are Animated », *Insider*, 23 avril 2021, <https://www.insider.com/how-pixar-revolutionized-way-clothes-are-animated-digital-cloth-technology-2020-3>
- KUTT Aimei, « Art-directed Costumes at Pixar Design, Tailoring, and Simulation in Production », cours SIGGRAPH Asia 2018, Tokyo, 4-7 décembre 2018, 102 p.

Trucage et effets spéciaux

- BANCAUD-GUILBERT Florence (dir.), *L'Image trompeuse*, Aix-en-Provence, Presses universitaires de Provence, 2016, p. 91-107.
- HAMUS-VALLEE Réjane, *Les Effets spéciaux au cinéma : 120 ans de création en France et dans le monde*, Armand Colin, Paris, 2018, 296 p.
- , *Les Mille et Un Visages de Segundo de Chomón : truquer, coloriste, cinématographe... et pionnier du cinématographe*, Fondation Jérôme Seydoux - Pathé, Paris, 2017.
- , *Du trucage aux effets spéciaux*, Corlet, coll. « CinémAction », Condé-sur-Noireau, 2002, p. 14-37.
- HAMUS-VALLEE Réjane et CAÏRA Olivier, *Le Goof au cinéma : de la gaffe au faux raccord, la quête de l'anomalie filmique*, L'Harmattan, coll. « De visu », Paris, 2020, 130 p.
- HAMUS-VALLEE Réjane et RENOARD Caroline (dir.), *Les Métiers du cinéma à l'ère du numérique*, Corlet, coll. « CinémAction », Condé-sur-Noireau, 2015.
- HAMUS-VALLEE Réjane (dir.), *Effets spéciaux : crevez l'écran !*, La Martinière, Paris, 2017, 192 p.
- HAYWARD Philip et Wollen Tana, *Future Visions : New Technologies of the Screen*, BFI, Londres, 1993, 212 p.
- LEGRAND Guy, *Trucages numériques et images de synthèse : cinéma et télévision*, Dixit, Paris, 1998, 228 p.
- PINTEAU Pascal, *Effets spéciaux : deux siècles d'histoires*, Bragelonne, Paris, 2015, 848 p.
- RICKITT Richard, *Special Effects : The History and Technique*, Billboard, New York, 2007, 384 p.

Haptique et cinéma

DELEUZE Gilles, *Cinéma 1 : l'image-mouvement*, Minuit, Paris, coll. « Critique », Paris, 1983, 304 p.

–, *Cinéma 2 : l'image-temps*, Minuit, Paris, 1985, 380 p.

DELEUZE Gilles et GUATTARI Félix, *Capitalisme et Schizophrénie 2 : mille plateaux*, Minuit, Paris, 1980, 646 p.

GANDELMAN Christian, « Le toucher de l'œil », *Scalène*, n° 2, 1984, p. 85.

MARKS Laura U., *The Skin of the Film : Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*, Duke University Press, Durham, N.C., 2000, 298 p.

MORRISSEY Priska et SIETY Emmanuel (dir.), *Filmer la peau*, Presses universitaires de Rennes, Rennes, 2017, 248 p.

PARRET Herman, « Spatialiser haptiquement : de Deleuze à Riegl, et de Riegl à Herder », *Actes sémiotiques*, n° 112, 16 août 2009, 18 juin 2020, www.unilim.fr/actes-semiotiques/2570

SOBCHACK Vivian, *The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience*, Princeton University Press, Princeton, New Jersey, 1992, xxii + 330 p.

–, *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture*, University of California Press, Berkley, 2004, 328 p.

WALON Sophie, « Le toucher dans le cinéma français des sensations », *Entrelacs*, n° 10, 2013.

Les films du corpus

L'Étrange Noël de monsieur Jack (1993) de Henry Selick

CIMENT Gilles, « L'auteur, l'auteur ! Henry Selick, Tim Burton et *L'Étrange Noël de monsieur Jack* », *Positif*, n° 412, juin 1995, p. 86-89.

JOUSSE Thierry, « Pierrot lunaire », *Cahiers du cinéma*, n° 486, décembre 1994, p. 24-25

–, « Entretien avec Tim Burton », avec la collaboration de Laurent Daniélou, traduit de l'américain par Sylvie Durastani et Jean Pêcheux, *Cahiers du cinéma*, n° 486, décembre 1994, p. 26-32

KROHN Bill, « Tim Burton, de Disney à Hollywood », traduit de l'états-unien par Serge Grünberg, *Cahiers du cinéma*, n° 475, janvier 1994, p. 51-57.

THOMPSON Frank, *Tim Burton's The Nightmare before Christmas : The Film, the Art, the Vision*, Disney, New York, 2009, 192 p.

VACHAUD Laurent, « La mort lui va si bien », *Positif*, n° 406, décembre 1994, p. 6-7.

SEVEON Julien, « Black Xmas », *Mad Movies*, hors-série n° 15, mai 2010, p. 48-53.

« *Nightmare Before Christmas* », *The Puppetry Journal*, n° 45, 1993.

James et la pêche géante (1996) de Henry Selick

CIMENT Gilles, « En route pour la Grosse Pomme », *Positif*, n° 439, septembre 1997, p. 37-38.

Information folder, ITM-5008, BFI Special Collections, 32 p.

Chicken Run (2000) de Peter Lord et Nick Park

ERRIGO Angie, « *Chicken Run* », *Empire*, n° 134, août 2000, p. 60.

JONES Alan, « *Chicken Run* », *Cinefantastique*, vol. 31-32, n° 12-1, juin 2000, p. 6-7.

–, « *Chicken Run* », *Cinefantastique*, vol. 32, n° 2, août 2000, p. 24-26.

LEROY Guionne, « Greetings from Bristol », *Plateau*, vol. 20, n° 2, juillet 1999, p. 4-5.

MILLAR John, « Wings of Desire », *Film Review*, n° 595, juillet 2000, p.68-75.

SIBLEY Brian, *Chicken Run : Hatching the Movie*, Boxtree, Londres, 2000, 192 p.

–, « Rushes : The Bigger Picture », *Sight & Sound*, vol. 10, n° 1, janvier 2000, p.4-5.

WESTBROOK Caroline, « What Makes *Chicken Run*? », *Empire*, n° 134, août 2000, p. 100-102.

WINSTANLEY Cam, « A Few Good Hen », *Total film*, n° 42, juillet 2000, p. 62-67.

Les Noces funèbres (2005) de Tim Burton et Mike Johnson

DELORME Stéphane, « Au fil de l'os », *Cahiers du cinéma*, n° 605, octobre 2005, p. 23.

DESOWITZ Bill, « *Corpse Bride* : Stop Motion Goes Digital », *Animation World Network*, 16 septembre 2005, <https://www.awn.com/vfxworld/corpse-bride-stop-motion-goes-digital>

FERRARI Jean-Christophe, « Ma vie est funky (depuis que je suis mort) », *Positif*, n° 537, novembre 2005, p. 43-44.

FORDHAM Joe, « Pete Kozachik on *Corpse Bride* », *Cinefex*, n°104, janvier 2006, p. 25-30.

JORDAN Sean, « Dead Can Dance », *Cinefantastique*, vol. 37, n° 8, novembre 2005, p. 14-19.

KAY Jeremay, « Mother of the Bride », *Screen International*, n° 1519, 14-20 octobre 2005, p. 12.

KOZACHIK Pete, « Reanimated Romance », *American Cinematographer*, vol. 86, n° 10, octobre 2005, p. 48 - 57.

NEWMAN Kim, « *The Corpse Bride* », *Sight & Sound*, vol. 15, n° 11, novembre 2005, p. 56-57.

OSMOND Andrew, « What Unearthed? », *Imagine*, n° 3, octobre 2005, p. 46-51.

PONCET Alexandre, « Instance de divorce », *Mad Movies*, hors-série n° 15, mai 2010, p. 90-93.

SALISBURY Mark, *Tim Burton's Corpse Bride : An Invitation to the Wedding*, Newmarket Press, New York, 2007, 156 p.

Wallace et Gromit : le mystère du lapin-garou (2005) de Nick Park et Steve Box

BOSLEY Rachael K., « A Model Thriller : Directors of Photography Tristan Oliver and Dave Alex Riddett Crack the Stop-motion Mystery *Wallace & Gromit : The Curse of the Were-Rabbit* », *American Cinematographer*, octobre 2005, <https://theasc.com/magazine/oct05/curse/index.html>

LANE Andy et SIMPSON Paul, *The Art of Wallace & Gromit : The Curse of the Were-Rabbit*, Titan, Londres, 2005, 154 p.

OSMOND Andrew, « The Bunny's Curse », *Imagine*, n° 3, octobre 2005, P. 22-27.

« Bunny business », *Sight & Sound*, vol. 15, n° 11, novembre 2005, p. 4.

Blood Tea and Red String (2006) de Christiane Cegavske

CEGAVSKE Christiane, *Blood Tea & Red String : Production Archives*, CreateSpace Independent Publishing Platform, North Charleston, S.C., 2010, 168 p.

Site officiel de *Blood Tea and Red String*, <https://bloodteaandredstring.com>

Live Freaky ! Die Freaky ! (2006) de John Roecker

HORNADAY Ann, « One Forgettable “Freak” Show », *The Washington Post*, 27 janvier 2006, <https://www.washingtonpost.com/archive/lifestyle/2006/01/27/one-forgettable-freak-show/9702b9ca-641c-4a39-a727-50e2c79558f2>

LECARO Lina, « Puppet Punk Apocalypse », *LA Weekly*, 28 février 2006, <https://www.laweekly.com/punk-puppet-apocalypse>

WHITMIRE Margo, « Film Lets “Freak” Flag Fly », *Billboard*, vol. 117, n° 41, 8 octobre 2005, p. 54.

Coraline (2009) de Henry Selick

BOUMAROUN Lauren, « Costume Designer/Everything : Hybridized Identities in Animation Production », *Framework*, vol. 59, n° 1, printemps 2018, p. 7-31.

EISENREICH Pierre, « Vive la 3D ! », *Positif*, n° 580, juin 2009, p. 15-16.

JONES Stephen, *Coraline : A Visual Companion*, HarperCollins, New York, 2009, 240 p.

MYERS Lindsay, « Whose Fear Is It Anyway ? Moral Panics and “Stranger Sanger” in Henry Selick's *Coraline* », *The Lion and the Unicorn*, vol. 36, n° 3, septembre 2012, p. 245-257, <https://www.proquest.com/scholarly-journals/whose-fear-is-anyway-moral-panics-stranger-danger/docview/1265598993/se-2>

RYBARCZYK Delphine, *Adapting Lewis Carroll's Alice in Wonderland for the Screen : A Study of Two Contemporary Adaptations : Alice in Wonderland by Tim Burton and Coraline by Henry Selick*, mémoire de master, sous la direction de Patricia Kruth, université de Lille 3, 2011.

Fantastic Mr. Fox (2009) de Wes Anderson

BAUCHE Nicolas, « *Fantastic Mr. Fox*. Renard, sacripant, sacripouille, sacré coquin... », *Positif*, n° 588, février 2010, p. 50.

BEGHIN Cyril, « Sur du velours », *Cahiers du cinéma*, n° 662, décembre 2010, p. 9-10.

HOPE-JONES Mark, « An Exceptionnally Sly Fox », *American Cinematographer*, décembre 2009, p. 70-80.

IDELSON Karen, « Keeping *Mr. Fox* Foxy », *Variety*, 22 février 2010, <https://variety.com/2010/scene/awards/keeping-mr-fox-foxy-1118015601/?jwsourc=cl>.

MALAUZA Vincent, « Une féerie au poil », *Cahiers du cinéma*, n° 653, février 2010, p. 74-77.

MALAUZA Vincent et TESSE Jean-Philippe, « À bord de l'Anderson Limited : entretien ferroviaire avec Wes Anderson », *Cahiers du cinéma*, n° 653, février 2010, p. 78-81.

The Making of Fantastic Mr. Fox, Rizzoli, New York, 2009, 184 p.

« Documents commentés par Mark Gustafson, directeur de l'animation », *Cahiers du cinéma*, n° 653, février 2010, p. 78-83.

« *Fantastic Mr. Fox* », *Imagine*, n° 26, 1^{er} septembre 2009, P. 22-25.

« Master of Puppets », *Televisual*, 1^{er} septembre 2009, p. 23.

Dossier de presse, festival BFI 53^e édition, octobre 2009.

Jackboots (2010) d'Edward et Rory McHenry

ADAMS Mark, « Edinburgh Reviews in Brief: *Jackboots on Whitehall* », *Screen International*, vol. 1725, juillet 2010, p. 51.

Frankenweenie (2012) de Tim Burton

HAMEAU Sarah, *The Frankenstein Motif in Tim Burton's Films : (Re)creation and Metafiction*, mémoire de master 2 en études anglophones, sous la direction de David Roche, université Toulouse - Jean Jaurès, 2015, 134 p.

SALISBURY Mark, *Frankenweenie : The Visual Companion*, Disney, New York, 2013, 208 p.

L'Étrange Pouvoir de Norman (2012) de Sam Fell et Chris Butler

ALGER Jed, *The Art and Making of ParaNorman*, Chronicle, San Francisco, 2014, 160 p.

BOSLEY Rachael K., « Hair-Raising Heroics », *American Cinematographer*, septembre 2012, p. 62-75.

Les Pirates ! Bons à rien, mauvais en tout (2012) de Peter Lord et Jeff Newitt

MURPHY Mekado, « Quirky Buccaneers With Feet of Clay », *The New York Times*, 20 avril 2012, <https://www.nytimes.com/2012/04/22/movies/the-pirates-band-of-misfits-animation-details.html>

SIBLEY Brian, *The Making of The Pirates ! Band of Misfits*, Bloomsbury, Londres, 2012, 144 p.

Les Boxtrolls (2014) de Graham Annable et Anthony Stacchi

BROTHERTON Phil, *The Art of the Boxtrolls*, Chronicle, San Francisco, 2014, 160 p.

SARTO Dan, « On the Set of Laika's *The Boxtrolls* », *Animation World Network*, 10 juillet 2014, www.awn.com/animationworld/on-set-laikas-boxtrolls

WOLFE Jennifer, « Meet the Characters from Laika's *Boxtrolls* », *Animation World Network*, 29 août 2014, www.awn.com/news/meet-characters-laika-s-boxtrolls

Anomalisa (2015) de Charlie Kaufman et Duke Johnson

DARGIS Manohla, « Review : *Anomalisa* Pairs Charlie Kaufman and Lonely Puppets », *The New York Times*, 29 décembre 2015,

<https://www.nytimes.com/2015/12/30/movies/review-anomalisa-pairs-charlie-kaufman-and-lonely-puppets.html>

GALLO Phil, « Theater of the New Ear », *Variety*, 15 septembre 2005, <https://variety.com/2005/legit/markets-festivals/theater-of-the-new-ear-1200523153>

GROBAR Matt, « *Anomalisa*'s Rosa Tran on How Adult Stop-motion Film Barely Got Made, Kickstarter and Working with Kaufman & Johnson », *Deadline*, 28 décembre 2015, <https://deadline.com/2015/12/rosa-tran-anomalisa-producer-interview-animation-oscar-1201668493>

KAUFMAN Charlie et JOHNSON Duke, *Scenes of Anomalisa*, Rizzoli, New York, 2015, n. p.

TAPLEY Kristopher, « Jennifer Jason Leigh on Hateful Eight, *Anomalisa* : “Two of the Best Roles of My Life” », *Variety*, 8 décembre 2015, variety.com/2015/film/features/jennifer-jason-leigh-hateful-eight-anomalisa-best-roles-1201654802/

Kubo et l'Armure magique (2016) de Travis Knight

HAYNES Emily, *The Art of Kubo and the Two Strings*, Chronicle, San Francisco, 2016, 160 p.

LUCIANI Noémie, « Dans l'usine à rêves animés de *Kubo* », *Le Monde*, 16 septembre 2016, www.lemonde.fr/cinema/visuel/2016/09/16/dans-l-usine-a-reves-animes-de-kubo_4998833_3476.html

STRIKE Joe, « Travis and the Two Strings », *Animation World Network*, 24 août 2016, www.awn.com/blog/travis-and-two-strings

TANGCAY Jazz, « Interview : Deborah Cook on the Intricate Workings of Costume Design for *Kubo and the Two Strings* », *Awards Daily*, 23 janvier 2017, www.awardsdaily.com/2017/01/23/interview-deborah-cook-intricate-workings-costume-design-kubo-two-strings/

Cro Man (2018) de Nick Park

SARTO Dan, « Nick Park Stays True to His Early Style in *Early Man* », *Animation World Network*, 5 décembre 2018, www.awn.com/animationworld/nick-Park-stays-true-his-early-style-early-man

L'Île aux chiens (2018) de Wes Anderson

DELORME Stéphane, « Animation minutieuse », éditorial, *Cahiers du cinéma*, n° 743, avril 2018 p. 5.

FAILES Ian, « Stop-Motion Cinematography : Q&A with *Isle of Dogs* DOP Tristan Oliver », *Cartoon Brew*, 4 avril 2018, www.cartoonbrew.com/feature-film/isle-of-dogs-cinematography-tristan-oliver-157383.html

INDI Davies, « Creative Lives: Tristan Oliver, Cinematographer for *Isle of Dogs* », podcast *Lecture in Progress*, n° 38, 31 mai 2018.

KOŁODZIEJ Ewelina, « HollyŁódź może się odrodzić dzięki nim. Rozmawiamy z twórcami lalek do *Wyspy psów* Wesa Andersona », *Noizz*, 12 mai 2018, <https://noizz.pl/film/wywiad-z-tworcami-lalek-do-wyspy-psow-wesa-andersona/1bf6v2k>

LEPASTIER Joachim, « Poubelle aux trésors », *Cahiers du cinéma*, n° 743, avril 2018, p. 8-10.

MCLEAN Thomas J., « Made by Hand : The Puppets of *Isle of Dogs* », *Animation World Network*, 29 mars 2018, www.awn.com/animationworld/made-hand-puppets-isle-dogs

–, « Wes Anderson's *Isle of Dogs* Gives Erudite Canines Their Day », *Animation World Network*, 23 mars 2018, <https://www.awn.com/animationworld/wes-andersons-isle-dogs-gives-erudite-canines-their-day>

MURPHY Mekado, « Making the Dogs of *Isle of Dogs* », *The New York Times*, 21 mars 2018, <https://www.nytimes.com/2018/03/21/movies/isle-of-dogs-behind-the-scenes-wes-anderson.html>

PRINCE Ron, « Man's Best Friend : Tristan Oliver BSC, *Isle of Dogs* », *British Cinematographer*, britishcinematographer.co.uk/tristan-oliver-bsc-isle-of-dogs

SOO HOO Fawnia, « The Stop-Motion Puppets in Wes Anderson's *Isle of Dogs* Required a Costume Designer », *Fashionista*, 26 mars 2018, [fashionista.com/2018/03/wes-anderson-isle-of-dogs-stop-motion-animation-clothes](https://www.fashionista.com/2018/03/wes-anderson-isle-of-dogs-stop-motion-animation-clothes)

WILFORD Lauren et STEVENSON Ryan, *Isle of Dogs*, Abrams, New York, 2018, 256 p.

ROBERTSON Barbara, « The Visual Effects of Wes Anderson's *Isle of Dogs* », *Animation World Network*, 18 avril 2018, www.awn.com/vfxworld/visual-effects-wes-andersons-isle-dogs

Monsieur Link (2019) de Chris Butler

BRIGHT Charles, « Chris Butler (*Missing Link* director) : Stop-motion Limitations Made Him a Better Filmmaker », *Gold Derby*, 30 octobre 2019, www.goldderby.com/article/2019/chris-butler-missing-link-director-stop-motion-animation-video-interview/

ENG Joyce, « *Missing Link*'s Deborah Cook Explains the Elaborate Process that Goes Into Stop-motion Costume Design », *Gold Derby*, 14 novembre 2019, www.goldderby.com/article/2019/missing-link-deborah-cook-meet-the-experts-costume-design/

SARTO Dan, « Set Visit : Go behind the Scenes of Laika's *Missing Link* », *Animation World Network*, 18 mars 2019, www.awn.com/animationworld/set-visit-go-behind-scenes-laikas-missing-link

–, « Chris Butler Takes on Sasquatch and Indiana Jones in Laika's *Missing Link* », *Animation World Network*, 12 avril 2019, www.awn.com/animationworld/chris-butler-takes-sasquatch-and-indiana-jones-laikas-missing-link

ZAHED Ramin, *The Art of Missing Link*, Insight, San Rafael, Calif., 2019, 176 p.

Studios d'animation en volume étudiés

Aardman

AARDMAN ANIMATIONS, *The Art of Aardman*, Simon & Schuster, Londres, 2016, 128 p.

ADRIAN Rebecca, *Aardman in Archive : Exploring Digital Archival Research Through a History of Aardman Animations*, mémoire de master en études d'arts, médias et performance, sous la direction de Judith Keilbach, université d'Utrecht (Pays-Bas), 2018, 78 p.

GRIMSHAW Frank, « Shaun's Flock », *Imagine*, n° 26, septembre 2009, p. 18-21

HOSSEINI-SHAKIB Fatemeh, *The Hybrid Nature of Realism in the Aardman Studio's Early Animated Shorts*, thèse de doctorat, University of Brighton, 2009, 350 p.

LORD Peter et SIBLEY Brian, *Cracking Animation: The Aardman Book of 3-D Animation*, Thames & Hudson, Londres, 2015, 272 p.

LORD Peter et SPROXTON David avec GRITTEN David, *Aardman: An Epic Journey; Taken One Frame at a Time: An Autobiography*, Simon & Schuster, Londres, 2018, 352 p.

MORRIS Steven, « Curses, Gromit ! Fire Destroys Animation Firm's History on Eve of Box Office Triumph », *The Guardian*, 11 octobre 2005, <https://www.theguardian.com/uk/2005/oct/11/arts.media>

SCOTT Danny, « Behind the Scenes. Sheep Trials », *Radio Time*, 3 mars 2007, p. 8-9.

SARTO Dan, « Sean Clarke Taking the Helm at Aardman », *Animation World Network*, 19 septembre 2019, www.awn.com/news/sean-clarke-taking-helm-aardman

Aardman : l'art qui prend forme, Art Ludique-Le Musée, Paris, 2015, 228 p.

« Shaun the Sheep Set Report! », *TV Zone*, n° 213, avril 2007, p. 36-41.

Laika

AMIDI Amid, « House Special Launches in Portland », *Cartoon Brew*, 28 juillet 2014, www.cartoonbrew.com/business/house-special-launches-in-Portland-102200.html

IFEANYI K.C., « How Movie Studio Laika and Intel are Revolutionizing Stop-motion Animation with AI », *Fast Company*, 10 août 2020,

www.fastcompany.com/90537494/how-movie-studio-laika-and-intel-are-revolutionizing-stop-motion-animation-with-ai?fbclid=IwAR0KYFLgRtpIob1A9hEV9i348dd4anrZgwiWZZcIAhsj5SrYwXmjJFrQje4

MCLEAN Thomas J., « Portland Art Museum Opens Laika Exhibit », *Animation World Network*, 26 octobre 2017, www.awn.com/news/Portland-art-museum-opens-laika-exhibit

ROGOWAY Mike, « Will Vinton, Oscar Winner and Pioneering Portland Animator, Dies at Age 70 », *The Oregonian*, 4 octobre 2018, mis à jour le 29 janvier 2019, www.oregonlive.com/business/2018/10/will_vinton_oscar_winner_and_p.html

–, « Laika Lays Off 63, Scrubs Plans for Computer-Animated Features », *The Oregonian*, 18 septembre 2009, mis à jour le 26 mars 2019, www.oregonlive.com/business/2009/09/laika_lays_off_63_scrubs_plans.html

SARTO Dan, « Claymation Pioneer Will Vinton Dies at 70 », *Animation World Network*, 5 octobre 2018, www.awn.com/news/claymation-pioneer-will-vinton-dies-70

WILLIAMS Christina, « Laika Ramps Up Oregon Animation Industry », *Oregon Business*, juillet 2006, web.archive.org/web/20110724001929/www.oregonbusiness.com/articles/48/1353

WOFLE Jennifer, « Laika Teams with Portland Art Museum for Major Retrospective », *Animation World Network*, 10 avril 2017, www.awn.com/news/laika-teams-portland-art-museum-major-retrospective

ShadowMachine

SLADE Eric et ELKINGTON Jen, « ShadowMachine Embraces Portland's Animation Talent », Oregon Public Broadcasting, 7 novembre 2017, <https://www.opb.org/television/programs/oregon-art-beat/article/portland-oregon-animation-scene-shadowmachine>

Collaboratrices et collaborateurs

Wes Anderson

CERISUELO Marc, *Lettre à Wes Anderson*, Capricci, Paris, 2016, 78 p.

KORNHABER Donna, *Wes Anderson*, University of Illinois Press, Urbana, 2017, xii+176 p.

MONKS Kaufman Sophie, *Wes Anderson*, William Collins, Londres, 2018, 224 p.

ZOLLER SEITZ Matt, *The Wes Anderson Collection*, Abrams, New York, 2013, 328 p.

Tim Burton

BAECQUE Antoine de, *Tim Burton*, Cahiers du cinéma, Paris, 2010, 224 p.

BOISSONNEAU Mélanie, BONHOMME Bérénice et BOUTANG Adrienne (dir.), *Tim Burton : horreurs enfantines*, L'Harmattan, Paris, 2016, 208 p.

BURTON Tim, *The Melancholy Death of Oyster Boy and Other Stories*, Faber & Faber, Londres, 1997, 128 p.

EISENREICH Pierre (dir.), *Tim Burton*, Scope, coll. « Positif », Paris, 2008, 168 p.

FERENCZI Aurélien, *Tim Burton*, Cahiers du cinéma / Le Monde, coll. « Grands cinéastes », Paris, 2007, 96 p.

FRAGA Kristian, *Tim Burton : Interviews*, University Press of Mississippi, Jackson, 2005, 192 p.

GALLO Leah, *L'art de Tim Burton*, Steeles, Los Angeles, 2012, 434 p.

JOUSSE Thierry, « Entretien avec Tim Burton », avec la collaboration de Laurent Daniélou, traduit de l'états-unien par Sylvie Durastani et Jean Pêcheux, *Cahiers du cinéma*, n° 486, décembre 1994, p. 26-32.

MAGLIOZZI Ron et HE Jenny, *Tim Burton*, Museum of Modern Art, New York, 2009, 64 p.

NATHAN Ian, *Tim Burton : itinéraire d'un enfant particulier*, Huginn & Munnin, Paris, 2019, 192 p.

PAGE Edwin, *Gothic Fantasy : The Films of Tim Burton*, Boyars, Londres, 2007, 288 p.

SALISBURY Mark, *Tim Burton : Entretiens avec Mark Salisbury*, Sonatine, Paris, 2009, 302 p.

SADAT Yal, « Tim Burton : les monstres sont vivants », *Cahiers du cinéma*, n° 802, octobre 2023, p. 58-60.

TOULLEC Marc, « Dark Time for Big Tim », *Mad Movies*, hors-série n° 15, mai 2010, p. 6-15

–, « Un créateur sous influence », *Mad Movies*, hors-série n° 15, mai 2010, p. 60-67.

Catalogue de l'exposition « Tim Burton : The Animation Puppets » du Musée de la Marionnette de Lisbonne, 23 mai 2020, issuu.com/jnrepresas/docs/catalogo_mm_timburton_p_issuu?fbclid=IwAR1LiHI Bpc5jE1xstywVBI1L-4bAd_18drrtavPFSZ7oxdCx80BWb1zLRk

Deborah Cook

BROOKE Eliza « How a Stop-Motion Costume Designer Makes Tiny Clothing for the Big Screen », *Racked*, 20 août 2018, www.racked.com/2018/8/20/17694538/deborah-cook-laika-interview

DAWN Eden, « How Laika's Costume Designer Dresses Tiny Puppets for the Big Screen », *Portland Monthly*, 27 février 2018, www.pdxmonthly.com/articles/2018/2/27/how-laika-s-costume-designer-dresses-tiny-puppets-for-the-big-screen

MILLIGAN Mercedes, « Animated People : *Kubo* Costume Designer Deborah Cook », *Animation Magazine*, 13 janvier 2017, www.animationmagazine.net/top-stories/animated-people-kubo-costume-designer-deborah-cook

WOLFE Jennifer, « Deborah Cook Receives Costume Designers Guild Nomination for Laika's *Kubo and the Two Strings* », *Animation World Network*, 12 janvier 2017, www.awn.com/news/deborah-cook-receives-costume-designers-guild-nomination-laika-s-kubo-and-two-strings

Maggie Haden

GAVOILLE Annelise, « Un métier : costumière, dans la garde-robe des marionnettes. Entretien avec Maggie Haden », *Blink Blank*, n° 4, automne-hiver 2021, p. 122-126.

Peter Lord

MOINS Philippe, « Peter Lord : Aardman vers le prochain *Chicken Run* », *Blink Blank*, n° 3, printemps-été 2021, p. 94-99.

Nick Park

MCDONALD Kevin, « A Lot Can Happen in a Second : Nick Park Interviewed by Kevin MacDonald », dans John Boorman et Walter Donohue, *Projections 5 : Film-makers on Film-making*, Faber and Faber, Londres, 1996.

Henry Selick

CIMENT Michel, TOBIN Yann, « Entretien avec Henry Selick : regarder la vie sous des angles différents », *Positif*, n° 580, juin 2009, p. 17-22.

SOLMAN Gregory, « Bringing Things to Life by Hand : Henry Selick Interviewed », dans John Boorman et Walter Donohue, *Projections 5 : Film-makers on Film-making*, Faber and Faber, Londres, 1996, p. 105-116.

WOLFGRAM Evans Noell K., *Animators of Film and Television : Nineteen Artists, Writers, Producers and Others*, McFarland, Jefferson, N.C., 2011, 218 p.

Animatrices et animateurs

KERMABON Jacques, « Un métier : animatrice en stop motion. Entretien avec Julia Peguet », *Blink Blank*, n° 8, automne-hiver 2023, p. 108-112.

LEROY Guionne, « Greetings from Bristol », *Plateau*, vol. 20, n° 2, juillet 1999.

MANZANERA Jean-Jacques, « Le diable dans les détails. Rencontre avec Kim Keukeleire, *lead animator* spécialiste en stop-motion », *Positif*, n° 703, septembre 2019, p. 108-109.

Autres professionnelles et professionnels

HANDKE Léocadie, « Un métier : *character designer*. Entretien avec Félicie Haymoz », *Blink Blank*, n° 1, automne-hiver 2020, p. 132-136.

« Bexhill Museum's New Exhibitions Celebrate the Roaring Twenties and Artist Nigel Cornford », *Sussex World*, 24 février 2017, <https://www.sussexexpress.co.uk/news/bexhill-museums-new-exhibitions-celebrate-the-roaring-twenties-and-artist-nigel-cornford-2105702>

Spécialistes de l'animation hors corpus

DE BLOIS Marco, « Sous le signe de l'artifice. Entretien avec Barry Purves », *Blink Blank*, n° 8, automne-hiver 2023, p. 8-10.

MERANGER Thierry, « Inventer la réalité dans le plan : entretien avec Michel Gondry », *Blink Blank*, n° 3, printemps-été 2021, p.7-15.

Sources audiovisuelles

Le cinéma d'animation

« Animation et expérimentation », colloque en ligne, ECLLA / Université Jean Monnet
Saint-Étienne, Roanne, 6 et 7 mai 2021.

Sur les films du corpus

Chicken Run (2000) de Peter Lord et Nick Park

« La Machine infernale », supplément du DVD *Chicken Run*, AMLF Vidéo, zone 2, 2001.

L'Étrange Noël de monsieur Jack (1993) de Henry Selick

« The Making of *The Nightmare Before Christmas* », 30 janvier 2012,
www.youtube.com/watch?v=kLw-Fo8uhis

James et la pêche géante (1996) de Henry Selick

« Combining Stop Motion and CG : In Living Color », *Le Cinéma des effets spéciaux (Movie Magic)*, Discovery Channel, saison 4, épisode 1, 1996.

« Production Featurette », supplément du DVD *James and the Giant Peach*, Walt Disney, zone 1, 2010.

Les Noces funèbres (2005) de Tim Burton et Mike Johnson

« Making Puppets Tick », supplément du DVD *Les Noces funèbres*, Warner Home Video, zone 2, 2009.

Wallace et Gromit : le mystère du lapin-garou (2005) de Nick Park et Steve Box

« A Day in the Life at Aardman », supplément du DVD *Wallace et Gromit : le mystère du lapin-garou*, Paramount, zone 2, 2009.

« Behind the Scenes of *The Curse of the Were-Rabbit* », supplément du DVD *Wallace et Gromit : le mystère du lapin-garou*, Paramount, zone 2, 2009.

« Making Of : National Trust and Wallace and Gromit », 30 avril 2015, www.youtube.com/watch?v=i3CEE9xKKZc

« Steve Box and Nick Park's Commentaries on the Film », supplément du DVD *Wallace et Gromit : le mystère du lapin-garou*, Paramount, zone 2, 2009.

« The History of *Wallace & Gromit* », supplément du DVD *Wallace et Gromit : le mystère du lapin-garou*, Paramount, zone 2, 2009.

Disaster ! The Movie (2005) de Roy T. Wood.

« The Making of *Disaster !* », supplément du DVD *Disaster ! The Movie*, E-M-S, zone 2, 2007.

Blood Tea and Red String (2006) de Christiane Cegavske

« Production Stills », supplément du DVD *Blood Tea and Red String*, Cinema Surreal, zone 2, 2008.

Coraline (2009) de Henry Selick

« *Coraline* : Doll Hair », 16 décembre 2008, www.youtube.com/watch?v=1y-UG-ZNTDM

« *Coraline* : Rapid Prototyping », <https://www.laika.com/videos/behind-the-scenes>

« Inspiring Design : Character Design and Art Direction », supplément du DVD *Coraline*, Universal Pictures Video, zone 2, 2010.

« Laika Archives: Deb Cook Revisits the Costumes of Coraline's Other Mother », 13 septembre 2022, <https://www.youtube.com/watch?v=ACpsl-EAw5U>

« Sweater and Gloves », www.laika.com/videos/behind-the-scenes

« The Making of *Coraline* : Making Puppets », supplément du DVD *Coraline*, Universal Pictures Video, zone 2, 2010.

« The Making of *Coraline* : Coraline's Closet », supplément du DVD *Coraline*, Universal Pictures Video, zone 2, 2010.

« The Making of *Coraline* : It's Alive », supplément du DVD *Coraline*, Universal Pictures Video, zone 2, 2010.

Fantastic Mr. Fox (2009) de Wes Anderson

« The Look of *Fantastic Mr. Fox* », supplément du DVD *Fantastic Mr. Fox*, Fox Pathé Europa, zone 2, 2010.

Frankenweenie (2012) de Tim Burton

« Des maquettes en mouvement », supplément du Blu-ray *Frankenweenie*, Walt Disney, zone 2, 2012.

« *Frankenweenie* l'exposition », supplément du Blu-ray *Frankenweenie*, Walt Disney, zone 2, 2012.

« *Frankenweenie* behind the Scenes : Helping Puppets Act (2012), Tim Burton Movie HD », 26 février 2013, https://www.youtube.com/watch?v=VUFkjD9_QPQ

« *Frankenweenie* Featurette (2012) : Tim Burton Animated Movie HD Making », 20 septembre 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=e8fDuFGhGRM&t=4s>

« Filmclub Live : Andy Gent, Head of Puppets on *Frankenweenie* », 22 octobre 2020, www.youtube.com/watch?v=j4KyhWirmzM

« Filmclub Live : Andy Gent & the Art of *Frankenweenie* », 22 octobre 2012, www.youtube.com/watch?v=e5xLDUzU0as

L'Étrange pouvoir de Norman (2012) de Sam Fell et Chris Butler

ALGER Jed, *The Art and Making of ParaNorman*, Chronicle, San Francisco, 2014, 160 p.

« Behind the Scenes of *ParaNorman* : Hand-Making Characters. Laika Studios », 22 février 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=J4CrlpTO9VU>

« Bringing the Undead to Life », www.laika.com/videos/behind-the-scenes

« Making Norman », <https://www.laika.com/videos/behind-the-scenes>

« The Face Bakers », <https://www.laika.com/videos/behind-the-scenes>

Les Boxtrolls (2014) de Graham Annable et Anthony Stacchi

« Deconstructing the Dance Scene », www.laika.com/videos/behind-the-scenes

« Dressing for Success », www.laika.com/videos/behind-the-scenes

Shaun le mouton : le film (2015) de Mark Burton

« Making Of : Behind the Scenes », supplément du DVD *Shaun le mouton : le film*, Universal StudioCanal vidéo, zone 2, 2015.

« *Shaun the Sheep* : l'envers du décor », supplément du DVD *Shaun le mouton : le film*, Universal StudioCanal Vidéo, zone 2, 2015.

Anomalisa (2015) de Charlie Kaufman et Duke Johnson

« Frame-By-Frame, Filmmakers Make The Mundane Miraculous in *Anomalisa* », *NPR*,
22 décembre 2015, <https://www.npr.org/2015/12/22/460632027/frame-by-frame-filmmakers-make-the-mundane-miraculous-in-anomalisa>

« Intimacy in Miniature », supplément du DVD *Anomalisa*, Universal Pictures Video,
zone 2, 2016.

Kubo et l'Armure magique (2016) de Travis Knight

« Crafting an Epic », www.laika.com/videos/behind-the-scenes

« Go behind the Scenes of *Kubo and the Two Strings* : Stop-motion and Voice
Production », 19 août 2016, www.youtube.com_watch_v=zHyTYL1Z1aM

« *Kubo and the Two Strings* : Researching the Costumes, Laika Studios »,
www.youtube.com/watch?v=wTai7bi-FAc

« Kubo's Journey », supplément du DVD *Kubo et l'armure magique*, Universal Pictures
Video, zone 2, 2016.

Cro Man (2018) de Nick Park

SAVAGE Adam, « On the Shooting Set of Aardman Animations' *Early Man!* »,
15 février 2018, www.youtube.com/watch?v=RHbLEgmQjcQ

« Go Behind the Scenes of *Early Man* (2018) », 1^{er} février 2018,
<https://www.youtube.com/watch?v=0Qf-hJA1LV8>

« Les dessous de *Cro Man* », supplément du DVD *Cro Man*, Universal Pictures Vidéo,
zone 2, 2018.

« Les secrets de fabrication », supplément du DVD de *Cro Man*, Universal Pictures
Vidéo, zone 2, 2018.

L'Île aux chiens (2018) de Wes Anderson

« 360° : *Isle of Dogs*, behind the Scenes (in Virtual Reality), FoxNext VR Studio »,
15 mars 2018, www.youtube.com/watch?v=JqXC46b1uUg

« *Isle of Dogs* : Making-of puppets », 2 avril 2018,
www.youtube.com/watch?v=QrBvVOoQXCA

Monsieur Link (2019) de Chris Butler

« Behind the Scenes of *Missing Link* », 18 mars 2019,
www.youtube.com/watch?v=12NHrEyP7tw

« How Stop-Motion Movies Are Animated At The Studio Behind *Missing Link* : Movies Insider », 13 avril 2019, www.youtube.com/watch?v=p5SyzMSLhM

« Laika : The Masterful Period Costumes of *Missing Link* », 6 décembre 2019,
www.youtube.com/watch?time_continue=88&v=SGhbJl_irMw&feature=emb_logo

« Laika : Masterful Period Costumes of *Missing Link* », 11 novembre 2019,
www.facebook.com/laikastudios/videos/587422995333214

« *Missing Link* Laika : VFX Breakdown Pub », 17 avril 2019,
<https://www.youtube.com/watch?v=ghpiSMBi1FM>

Studios d'animation en volume étudiés

Aardman

SAVAGE Adam, « Animating Stop-Motion Characters at Aardman Animations »,
6 février 2018, www.youtube.com/watch?v=wGa-eBLH11Y

–, « Adam Savage Meets Aardman Animations' Puppets! », 11 août 2016,
www.youtube.com/watch?v=l3pPfq6hjLA

–, « The Stop-Motion Puppets of Aardman Animations! », 30 janvier 2018,
<https://www.youtube.com/watch?v=stSYs7a2UHE>

–, « Organizing a Stop-Motion Film Production at Aardman Animations »,
8 février 2018, www.youtube.com/watch?v=NnmwaTVihAM

Laika

« Laika : *The Shadow King* », 20 février 2020,
www.facebook.com/laikastudios/videos/1034776206898000

« Credited as : Head of Puppetry », 18 avril 2016,
www.youtube.com/watch?v=kl17aLqgDpE

Collaboratrices et collaborateurs

Deborah Cook

« Costume Designer Deborah Cook Makes Tiny Clothes for Movie Stars : Supporting Players », 29 avril 2019, www.youtube.com/watch?v=o53kLixIbyw

« Creative Spark : Deborah Cook », www.youtube.com/watch?v=Oplvz1bnmdw

« Interview with *Coraline* Costume Designer Deborah Cook », FIDM Museum, 26 avril 2010, blog.fidmmuseum.org/museum/2010/04/interview-with-coraline-costume-designer-deborah-cook.html

Présentation de Deborah Cook sur le site officiel Laika, <https://www.laika.com/who-we-are/inside-laika/deborah-cook>

Nick Park

SAVAGE Adam, « Adam Savage Meets Aardman Animations Director Nick Park! », 1^{er} Février 2018, www.youtube.com/watch?v=tIX15aiy4TM

Henry Selick

« Leçon de cinéma : conversation entre Henry Selick et Bruno Coulais », Annecy 2020.

« Henry Selick's *The Shadow King* : The Greatest Movies Never Made », 15 février 2020, www.youtube.com/watch?v=A9AaR1XPjA&feature=youtu.be

Animatrices et animateurs

BERTHOMIEU Valentin, podcast *Une image à la fois*, épisode 2, 19 septembre 2018,
soundcloud.com/user-532476224/une-image-a-la-fois-episode-2

« Credited as : Stop Motion Animator », 21 décembre 2015,
www.youtube.com/watch?v=ij3IbplMisA

Costumières et costumiers

MILLER ALIOSHIN Kat et LOOKINLAND Todd, « Character Fabricator Supervisor : Bonita DeCarlo », podcast *The We Know Jack Show*, épisode 37, 5 octobre 2020,
<https://www.weknowjackshow.com/bonita>

–, « Character Fabricator : Elise Robertson », podcast *The We Know Jack Show*,
épisode 35, 31 août 2020, <https://www.weknowjackshow.com/elise-robertson>

–, « Character Fabricator : Lauren Vogt », podcast *The We Know Jack Show*, épisode 12,
18 novembre 2019, <https://www.weknowjackshow.com/lauren-vogt>

Autres professionnelles et professionnels

« *Anomalisa* : Sculpting Animated Characters with Carol Koch. Variety Artisans »,
8 décembre 2015, <https://www.youtube.com/watch?v=5AILnP1Y-0o>

Spécialistes de l'animation hors corpus

« How They Donut : A Matter of Loaf and Death », 30 avril 2015,
www.youtube.com/watch?v=o_etGotrim0&index=2&list=PLSD4QfyS1DxVYtgt-djq60XMAW7THDaZC-

« *The Little Prince* : Official Making-of », 14 décembre 2016,
www.youtube.com/watch?v=_UVVtctEH74

Sources photographiques

Photographies de plateau

L'Étrange Noël de monsieur Jack (1993) de Henry Selick

bfi-00m-fpq, BFI Reuben Library

NCBB-10, Elizabeth Annas, BFI Special Collections

NCBB-7, photographie du haut de Joel Fletcher, BFI Special Collections

F478853 / bfi -00m-ogh/ NCBB-6, photographie du bas de Joel Fletcher, BFI Special Collections

James et la pêche géante (1996) de Henry Selick

PO0032676, iconothèque Cinémathèque française.

bfi-00n-7ck, BFI Reuben Library

SPD-1089575, BFI Special Collections

SPD-1089577, BFI Special Collections

SPD-1089578, BFI Special Collections

SPD-1089579, BFI Special Collections

SPD-1089580, BFI Special Collections

SPD-1089581, BFI Special Collections

Chicken Run (2000) de Peter Lord et Nick Park

PO0020747, iconothèque Cinémathèque française.

bfi-00m-vol, BFI Reuben Library

Les Noces funèbres (2005) de Tim Burton et Mike Johnson

bfi-00n-djt, BFI Reuben Library

bfi-00n-djs, BFI Reuben Library

bfi-00n-djo, BFI Reuben Library

bfi-00n-djw, BFI Reuben Library

bfi-00n-dju, BFI Reuben Library

bfi-00n-djj, BFI Reuben Library

bfi-00n-djc, BFI Reuben Library

Wallace et Gromit : le mystère du lapin-garou (2005) de Nick Park et Steve Box

bfi-00n-ddp, BFI Reuben Library

bfi-00n-ddg, BFI Reuben Library

bfi-00n-dda, BFI Reuben Library

Cro Man (2018) de Nick Park

EM_Seq440_02, Chris Johnson, BFI Special Collections

EM_Seq140_03, Chris Johnson, BFI Special Collections

EM_Seq140_04, Joe Maxwell, BFI Special Collections

EM_Seq180_01, Chris Johnson, BFI Special Collections

EM_Seq090_03, BFI Special Collections

EM_Seq070_02, Chris Johnson and Joe Maxwell, BFI Special Collections

EM_Seq045_04, BFI Special Collections

EM_Seq045_03, Chris Johnson, BFI Special Collections

EM_Seq030_02, Chris Johnson, BFI Special Collections

EM_Seq040_01, BFI Special Collections

Réseaux sociaux et blogs

Comptes Instagram

Collaboratrices et collaborateurs

CALÇADO Thiago (@thiagocalcado), <https://www.instagram.com/thiagocalcado>

CARLSON WOODARD TaMara (@monstrgurl), <https://www.instagram.com/monstrgurl>

CEGAVSKE Christiane (@christianecegavske),
<https://www.instagram.com/christianecegavske>

CROME Althea (@altheacrome), <https://www.instagram.com/altheacrome>

CROSSINGHAM Merlin (@ernyberny), <https://www.instagram.com/ernyberny>

DALE Phil (@handmation), <https://www.instagram.com/handmation>

DWYER Diane (@diane_dwyer_design),
https://www.instagram.com/diane_dwyer_design

GENT Andy (@gent.andy), <https://www.instagram.com/gent.andy>, compte supprimé.

GEORGIEV Victor (@vicg_conceptart), https://www.instagram.com/vicg_conceptart

HAYMOZ Félicie (@felicie_haymoz), https://www.instagram.com/felicie_haymoz

HWANG Yooseon Veronica (@abfab_fabrication),
https://www.instagram.com/abfab_fabrication

JOHNSON Brent (@bindlestudios), <https://www.instagram.com/bindlestudios>

KIELY Angela (@angela_kiely), https://www.instagram.com/angela_kiely

LENDRUM Jon (@jon_lendrum), https://www.instagram.com/jon_lendrum

LORD Peter (@peterlordaardman), <https://www.instagram.com/petelordaardman>

MEYER Margaret Helen (@margarethelen), <https://www.instagram.com/margarethelen>

MOULTON Suzanne (@suzannemoulton), <https://www.instagram.com/suzannemoulton>

POUNCEY Michele (@michele_pouncey_orr),
https://www.instagram.com/michele_pouncey_orr

RASCH Justin (@justin_rasch_official),
https://www.instagram.com/justin_rasch_official

ROBERTS Gary (@gazzle79), <https://www.instagram.com/gazzle79>

ROSE Victoria (@victoriarosepuppets),
<https://www.instagram.com/victoriarosepuppets>

SCHIFF Brad (@bradschiff), <https://www.instagram.com/bradschiff>

SCHINDLER Annika (@annika__schindler),
https://www.instagram.com/annika__schindler

SHANNON Tindle (@shannon_tindle), https://www.instagram.com/shannon_tindle

SIMS Ade (@ade.made.this), <https://www.instagram.com/ade.made.this>

SOLEDAD Paloma (@paloma_soledad), https://www.instagram.com/paloma_soledad

STALMAN Jason (@jasonstalman), <https://www.instagram.com/jasonstalman>

THOMAS Amanda (@amandathomas_creative),
https://www.instagram.com/amandathomas_creative

WEITZEL Austen (@austenweitzel), <https://www.instagram.com/austenweitzel>

WONG Steven (@stevenwingjr), <https://www.instagram.com/stevenwongjr>

WOODS Aine (@aine.woods.modelmaker),
<https://www.instagram.com/aine.woods.modelmaker>

YOUNG Jimmy (@jimmy2eggs), <https://www.instagram.com/jimmy2eggs>

Structures

Aardman (@aardmananimations), <https://www.instagram.com/aardmananimations>

Arch Model Studio (@archmodelstudio), <https://www.instagram.com/archmodelstudio>

Grangel Studio (@grangelstudio), <https://www.instagram.com/grangelstudio>

Mackinnon & Saunders (@mackandsand), <https://www.instagram.com/mackandsaund>

Promotion de films

Blood Tea and Red String (@bloodteaandredstring),
<https://www.instagram.com/bloodteaandredstring>

Coraline (@officialcoralinepage), <https://www.instagram.com/officialcoralinepage>

Wallace et Gromit (@thewallaceandgromit),
<https://www.instagram.com/thewallaceandgromit>

Kubo et l'armure magique (@kubothemovie),
<https://www.instagram.com/kubothemovie>

L'Étrange Pouvoir de Norman (@paranorman),
<https://www.instagram.com/paranorman>

L'Île aux chiens (@isleofdogsmovie), <https://www.instagram.com/isleofdogsmovie>

Les Boxtrolls (@theboxtrolls), <https://www.instagram.com/theboxtrolls>

Monsieur Link (@missinglinkfilm), <https://www.instagram.com/missinglinkfilm>

Shaun le mouton : le film (@shaunthesheep),
<https://www.instagram.com/shaunthesheep>

Blogs et sites professionnels

Blog de Lou Romano, <http://louromano.blogspot.com>

Blog de Heidi Smith, <http://hesmith.blogspot.com>

Site professionnel de Christiane Cegavske, <http://www.christianecegavske.com>

Site professionnel d'Althea Crome, <https://www.altheacrome.com>

Site professionnel de Grangel Studio, <http://grangelstudio.com/feature-films>

Site professionnel de Félicie Haymoz, <https://www.feliciehaymoz.com>

Autres réseaux sociaux

Facebook de Laika, <https://www.facebook.com/laikastudios>

TikTok de Laika, <https://www.tiktok.com/@laikastudios>

Entretiens inédits

Kate Anderson, en visioconférence, 29 mars 2021 ; et par courriels, 16 avril 2021.

Thiago Calçado, par courriels, 26 et 30 mai 2020, 2 juin 2020.

Anna Deschamps, en visioconférence, 23 novembre 2021.

Andy Gent, en visioconférence, 4 juillet 2020.

Maggie Haden, 22 juillet, 11 et 18 août 2020.

Paul Harrod, en visioconférence, 8 octobre 2020.

Félicie Haymoz, en visioconférence, 20 octobre 2020.

Ian Mackinnon, en visioconférence, 30 juin 2022, 15 septembre 2022.

Tristan Oliver, en visioconférence, 22 et 24 septembre 2020.

Victoria Rose, par courriels, 14 août 2020.

Annika Schindler, en visioconférence, 20 janvier 2022.

Mizuho Sato, en visioconférence, 5 novembre 2021.

Peter Sorg, par courriels, 16 octobre 2020.

Jason Stalman, en visioconférence, 19 décembre 2021.

Amanda Thomas, en visioconférence, 30 juin 2022.

Shannon Tindle, par courriels, 21 juillet 2020.

Alexandra Walker, en visioconférence, 9 octobre 2020.

Index des œuvres audiovisuelles

Animation en volume

Longs métrages

Anomalisa (2015) : p. 3, 4, 17, 33, 62, 103, 105, 116, 151, 160, 161, 187, 205, 243, 259, 264, 266, 281, 324, 362, 369, 389, 390, 400 et 401.

Blood Tea and Red String (2006) : 18, 32, 123, 128, 135, 168, 187, 276, 278, 285, 286, 299, 356 et 407.

Chicken Run (2000) : p. 3, 4, 17, 20, 22, 39, 76, 143, 154, 198, 201, 205, 227, 251, 260, 293, 346, 347 et 365.

Chicken Run : la menace nuggets (2023) : p. 258, 364 et 416.

Coraline (2009) : p. 3, 4, 9, 17, 18, 20, 22, 24, 38, 48, 49, 54, 68, 77, 78, 85, 88, 96, 106, 110, 111, 112, 116, 121, 137, 142, 151, 157, 174, 185, 191, 196, 202, 204, 213, 231, 235, 236, 237, 244, 245, 256, 257, 293, 295, 306, 307, 316, 319, 320, 321, 336, 340, 343, 344, 345, 354, 356, 371, 382, 383, 389, 397, 398, 403 et 407.

Cro Man (2018) : p. 17, 90, 91, 99, 100, 116, 120, 127, 133, 146, 152, 191, 192, 198, 243, 244, 247, 248, 296, 297, 328, 329, 332, 392, 393, 396 et 397.

Disaster ! The Movie (2005) : p. 18, 183, 182, 203, 282, 283, 390 et 391.

Fantastic Mr. Fox (2009) : p. 17, 22, 31, 32, 34, 38, 40, 47, 49, 50, 55, 56, 58, 59, 62, 64, 83, 84, 108, 111, 113, 114, 132, 139, 140, 159, 160, 168, 174, 180, 182, 183, 192, 199, 200, 201, 204, 210, 211, 212, 242, 247, 255, 257, 259, 271, 272, 274, 275, 299, 300, 330, 334, 335, 349, 350, 359, 360 et 395.

Frankenweenie (2012) : p. 16, 20, 22, 36, 38, 39, 50, 51, 52, 59, 62, 63, 64, 80, 81, 105, 107, 112, 113, 117, 122, 130, 132, 135, 146, 155, 176, 177, 181, 182, 183, 192, 199, 200, 201, 204, 212, 221, 222, 229, 236, 237, 256, 266, 293, 294, 295, 304, 305, 322, 331, 332, 376 et 407.

Hansel & Gretel : An Opera Fantasy (1954) : p. 19.

Hell and Back (2015) : p. 18, 36, 183, 205, 259, 281, 282, 378 et 379.

I Go Pogo (1980) : p. 19.

Il était une fois Jésus (1999) : p. 18, 206, 371, 389 et 407.

James et la pêche géante (1996) : p. 17, 45, 53, 95, 96, 156, 157, 166, 202, 203, 220, 248, 279, 293, 337, 338, 363, 377, 397 et 398.

Kubo et l'armure magique (2016) : p. 15, 17, 34, 35, 47, 68, 69, 70, 72, 93, 94, 98, 99, 110, 122, 123, 131, 138, 142, 150, 175, 187, 196, 232, 243, 257, 265, 315, 316, 331, 345, 346, 355, 361, 362, 363, 364, 370, 373, 403 et 404.

L'Apôtre (2012) : p. 207.

L'Étrange Noël de monsieur Jack (1993) : p. 3, 4, 16, 19, 33, 37, 75, 87, 93, 94, 97, 135, 136, 139, 156, 162, 174, 184, 185, 202, 203, 211, 220, 235, 243, 245, 249, 256, 266, 280, 302, 322, 329, 330, 339, 341, 342, 366, 375 et 407.

L'Étrange Pouvoir de Norman (2012) : p. 17, 22, 43, 56, 65, 66, 68, 69, 86, 109, 116, 126, 141, 161, 179, 196, 221, 231, 241, 255, 257, 266, 283, 284, 285, 308, 336, 337, 354, 355, 357, 358, 360, 374, 403 et 407.

L'Île aux chiens (2018) : p. 3, 9, 17, 22, 39, 41, 42, 47, 49, 58, 59, 62, 64, 67, 68, 80, 81, 90, 91, 93, 98, 102, 104, 105, 107, 110, 111, 114, 117, 122, 133, 138, 141, 142, 143, 145, 146, 147, 148, 152, 159, 160, 168, 175, 176, 180, 182, 183, 184, 188, 189, 190, 193, 199, 200, 201, 206, 212, 246, 249, 252, 255, 257, 259, 265, 276, 277, 278, 336, 347, 348, 377, 387, 388, 389, 394 et 395.

Le Roman de Renard (1937) : p. 247.

Le Vent dans les saules (1983) : p. 19, 209 et 210.

Les Aventures de Mark Twain (1985) : p. 19.

Les Aventures secrètes de Tom Pouce (1993) : p. 18, 220, 356, 374 et 375.

Les Boxtrolls (2014) : p. 17, 45, 46, 54, 60, 68, 70, 71, 72, 80, 86, 98, 116, 117, 124, 129, 133, 134, 140, 152, 153, 162, 167, 179, 180, 196, 220, 231, 238, 254, 257, 287, 288, 292, 313, 322, 354, 355, 368 et 403.

Les Noces funèbres (2005) : p. 9, 14, 16, 22, 33, 36, 49, 52, 67, 76, 79, 81, 86, 87, 91, 94, 95, 96, 97, 109, 111, 125, 126, 128, 138, 147, 149, 151, 162, 166, 183, 200, 201, 212, 213, 221, 232, 249, 257, 260, 270, 271, 275, 293, 312, 322, 358, 359, 387 et 407.

Les Pirates ! Bons à rien, mauvais en tout (2012) : p. 17, 22, 36, 54, 74, 75, 85, 124, 125, 134, 142, 157, 214, 258, 270, 273, 306, 310, 311, 379, 380, 381 et 382.

Live Freaky ! Die Freaky ! (2006) : p. 18, 203, 322, 323, 385, 386 et 390.

Max & Co (2007) : p. 200, 206 et 212.

Monsieur Link (2019) : p. 16, 17, 22, 37, 69, 70, 72, 88, 89, 99, 100, 111, 114, 117, 121, 138, 139, 166, 178, 179, 195, 196, 197, 206, 221, 249, 268, 269, 286, 287, 303, 304, 355, 367, 386, 387 et 403.

Pinocchio (2022) : p. 232 et 416.

Shaun le mouton : le film (2015) : p. 17, 34, 69, 70, 72, 74, 77, 326 et 327.

Shaun le mouton, le film : la ferme contre-attaque (2019) : p. 17, 326 et 327.

The Ghost of Slumber Mountain (1918) : p. 247 et 248.

Wendell et Wild (2022) : p. 232, 398, 399 et 416.

Wallace et Gromit : le mystère du lapin-garou (2005) : p. 17, 22, 60, 61, 75, 142, 143, 152, 154, 161, 162, 186,

251, 252, 260, 267, 268, 280, 293, 302, 303, 309, 312, 325, 326, 333, 334, 372 et 381.

Courts métrages

Creature Comforts (1989) : p. 20.

La Mort, père et fils (2017) : p. 184.

Rasé de près (1995) : p. 17.

Rigoletto (1992) : p. 209 et 366.

The Sandman (1991) : p. 209.

Un mauvais pantalon (1993) : p. 326.

Une grande excursion (1989) : p. 20, 325, 326 et 396.

Vincent (1982) : p. 52, 164 et 165.

Téléfilms et specials

La Maison (2022) : p. 416.

Le Dragon malgré lui (1987) : p. 209.

Ruby tombée du nid (2021) : p. 416.

Rudolph the Red-Nosed Reindeer (1964) : 249.

World of the Flying Ship (1990) : p. 19.

Séries

Le Vent dans les saules (1984-1990) : p. 19, 209 et 210.

Les Frères Koalas (2003-2007) : p. 206

Moral Orel (2005-2009) : p. 205.

Oui-Oui du pays des jouets (1992-1999) : p. 209.

Rilakkuma et Kaoru (2019) : p. 206 et 416.

Shaun le mouton (2007-2020) : p. 103, 136 et 328.

The Magic Ball (1971-1972) : p. 209.

Jeux vidéo

Wallace & Gromit : The Big Fix Up (2021) : p. 227 et 228.

Wallace & Gromit : The Grand Getaway (date de sortie inconnue) : p. 227.

Œuvres comprenant d'autres techniques d'animation

Longs métrages

I 001 Pattes (1997) : p. 223.

Akira (1988) : p. 42.

Calamity, une enfance de Martha Jane Canary (2020) : p. 164.

Claydreams (2021) : p. 19.

Ghost in the Shell (1995) : p. 42.

Jason et les argonautes (1963) : p. 248.

Jurassic Park (1993) : p. 229.

La Belle et la Bête (1991) : p. 219.

La Famille Willoughby (2020) : p. 226

La Vie Aquatique (2003) : p. 17 et 204.

Le Bossu de Notre-Dame (1996) : p. 319.

Le Tombeau des lucioles (1988) : p. 50.

Les Indestructibles (2004) : p. 224.

Les Indestructibles 2 (2018) : p. 224.

Les Survivants de l'infini (1955) : p. 212 et 213.

Mars Attacks ! (1996) : p. 211 et 212.

Miss Peregrine et les enfants particuliers (2016) : p. 52 et 248.

Mission : Noël (2011) : p. 396.

Monkeybone (2001) : p. 201.

Monstres et Cie (2001) : p. 223.

Princesse Mononoké (1997) : p. 42.

Souris City (2006) : p. 227.

Toy Story (1995) : p. 20 et 21.

Courts métrages

Le Joueur d'échecs (1997) : p. 223.

Téléfilms et specials

Oni : légendes du tonnerre (2022) : p. 225 et 226.

Séries

Bojack Horseman (2014-2020) : p. 205

Comte Mordicus (1988-1993) : p. 209.

Dare Dare Motus (1981-1982) : p. 209.

Tuca & Bertie (depuis 2019) : p. 205.

Hors animation

Longs métrages

Batman : le défi (1992) : p. 341 et 342.

Dans la peau de John Malkovich (1999) : p. 402.

Entre le ciel et l'enfer (1963) : p. 42.

Frankenstein (1931) : p. 376.

Frankenstein Junior (1974) : p. 376.

Godzilla (1954) : p. 42 et 249.

La Belle et la Bête (1946) : p. 247.

Le Petit garçon (1969) : p. 42.

Long Live the King (2016) : p. 405.

Ran (1985) : p. 42.

Un violon sur le toit (1971) : p. 56.

Séries

Star Trek (1966-1969) : p. 327.

Index des professionnelles et professionnels mentionnés

ABBATE Allison : p. 231 et p. 232.

ALDERSON Daniel : p. 131.

ANDERSON Eric : p. 56 et 57.

ANDERSON Kate : p. 84, 90, 97, 100, 127, 143, 157, 168, 186, 193, 198, 252 et 328.

ANDERSON Wes : p. 9, 17, 18, 31, 32, 42, 49, 50, 55, 57, 58, 59, 64, 74, 83, 84, 92, 113, 114, 144, 146, 152, 168, 189, 199, 204, 247, 248, 255, 259, 274, 275, 279, 359, 360, 395 et 396.

ANNABLE Graham : p. 17 et 86.

APPELHANS Chris : p. 57 et 317.

BAEZA Paloma : p. 416.

BARTY Fiona : p. 201.

BAUMBACH Noah : p. 31.

BECHER Will : p. 17 et 247.

BERRY Paul : p. 209 et 211.

BIGOT Jean-François : p. 229.

BIRD Brad : p. 224.

BORTHWICK Dave : p. 18.

BOWERS David : p. 227.

BOX Steve : p. 17, 60, 372 et 389.

BROOKS Mel : p. 376.

BROWN Sarah : p. 183.

BUNTING Fiona : p. 201.

BURTON Mark : p. 17.

BURTON Tim : p. 9, 16, 18, 50, 51, 63, 64, 106, 112, 113, 199, 211, 212, 238, 246, 247, 279, 280, 305, 322, 341, 342, 366, 389 et 407.

BUTLER Chris : p. 16, 17, 22, 221, 247, 249 et 386.

CALÇADO Thiago : p. 7, 111, 135, 151 et 373.

CANNON Vinny : p. 186.

CARLSON Woodard TaMara : p. 133, 153 et 179.

CEGAVSKE Christiane : p. 18, 32, 123, 128, 135, 168 et 285.

CHAFFEY Don : p. 248.

CHAFFIN Donald : p. 55 et 271.

CHAYE Rémi : p. 164.

CHINOY Marc Paul : p. 19.

CLIFFORD Sandy : p. 202.

CLIVE Colin : p. 304.

CLOONEY George : p. 50.

COCTEAU Jean : p. 247.

COOK Alan : p. 70.

COOK Deborah : p. 18, 22, 35, 37, 66, 68, 70, 71, 72, 80, 88, 98, 111, 112, 114, 120, 131, 134, 137, 150, 159, 167, 168, 189, 191, 196, 201, 206, 214, 234, 235, 236, 238, 286, 318, 319, 331, 354, 356, 357, 358, 361, 373, 396 et 403.

CORNFORD Nigel : p. 105, 177, 178, 201, 209, 210, 214 et 256.

CORRIGAN Geraldine : p. 210.

CORTIZO Fernando : p. 207.

COSGROVE Brian : p. 208 et 210.

CROME Althea : p. 117, 244, 245 et 361.

CROSSINGHAM Merlin : p. 120, 381 et 397.

DALVA Jessica : p. 205.

DE SWAEF Emma : p. 416.

DECARLO Bonita : p. 94, 162, 202, 203, 214 et 245.

DEL TORO Guillermo : p. 232 et 416.

DESCHAMPS Anna : p. 7, 40, 109, 180, 182, 183, 204, 214.

DRAKE Victoria : p. 203.

DWYER Diane : p. 201 et 206.

DYER Karen : p. 103 et 199.

ELLIOTT Clare : p. 210.

ESTEVEZ-BAKER Noel : p. 50, 62 et 63.

EVANS Marq : p. 19.

FANNING Elle : p. 368.

FEISS David : p. 45.

FELL Sam : p. 17, 22, 227 et 374.

FELLINI Federico : p. 59.

FLEISCHER Max et Richard : p. 150.

FREY Derek : p. 112.

FRY Stephen : p. 402 et 403.

GALLOWAY Stuart : p. 166.

GARSDALE Daisy : p. 143.

GENT Andy : p. 39, 42, 52, 60, 79, 92, 115, 125, 141, 143, 159, 174, 175, 177, 181, 189, 190, 193, 199, 200, 201, 229 et 335.

GIANAS Tom : p. 18.

GRACE Jay : p. 125.

GROVER Emron : p. 224.

GUILLAUME Samuel et Frédéric : p. 200.

HADEN Maggie : p. 22, 37, 67, 68, 73, 76, 79, 80, 81, 83, 84, 85, 90, 91, 92, 100, 102, 103, 106, 110, 116, 117, 118, 122, 128, 130, 131, 133, 141, 142, 150, 155, 175, 176, 178, 181, 182, 188, 189, 190, 201, 206, 214, 235, 255, 257 et 270.

HALL Mark : p. 208 et 210.

HARROD Paul : p. 7, 41, 42 et 59.

HARRYHAUSEN Ray : p. 230, 247, 248, 249 et 374.

HATCHER Teri : p. 151.

HAWKINS Finbar : p. 228.

HAY Morgan : p. 183.

HAYES Derek W. : p. 18 et 206.

HAYMOZ Félicie : p. 42, 47, 49, 50, 56, 57, 58, 59, 60, 62, 64, 67, 68, 104, 273, 277, 395 et 416.

HAYNS Georgina : p. 72, 85, 86, 124, 134, 174, 175, 176, 188, 189, 209, 321.

HOLMAN Joe : p. 50, 62 et 63.

HONDA Ishirô : p. 42 et 249.

JESSUP Harley : p. 45.

JEWISON Norman : p. 56.

JOHNSON Duke : p. 17, 62, 205, 362, 363 et 369.

JOHNSON Jen : p. 203.

JOHNSON Mike : p. 9, 16, 49, 231, 247 et 256.

JONES Oliver : p. 134.

KAUFMAN Charlie : p. 17, 400 et 402.

KEILY Angela : p. 94, 95, 201 et 236.

KEOGH Christine : p. 182.

KEUKELEIRE Kim : p. 135.

KNIGHT Philipp : p. 195.

KNIGHT Travis : p. 17, 195, 232, 233, 247, 254, 255, 354, 355 et 403.

KOCH Carol : p. 62, 63 et 390.

KOZACHIK Pete : p. 147 et 166.

KUROSAWA Akira : p. 42, 377 et 388.

LANE Thalia : p. 176, 201 et 204.

LASSETER John : p. 20.

LE CORRE Jean-François : p. 229.

LEDBURRY Tim : p. 168 et 395.

LEROY Guionne : p. 293.

LINDROTH VON BAHR Niki : p. 416.

LIPSCOMBE Melissa : p. 112 et 113.

LOOKINLAND Todd : p. 202.

LORD Peter : p. 17, 20, 33, 39, 230, 258, 311, 373, 374 et 408.

LOWRY Nelson : p. 59, 62, 70 et 138.

LYNCH Jocelyn : p. 205.

LYNN Jessica : p. 185 et 238.

MACKINNON Ian : p. 19, 36, 39, 63, 92, 101, 104, 105, 107, 122, 156, 176, 178, 182, 186, 187, 191, 192, 193, 206, 209, 210, 211, 257 et 260.

MAIDEN Graham : p. 162.

MARC Sylvain : p. 45 et 46.

MARNAT Annette : 45 et 46.

MCGROTHER Helly : p. 107.

MCHENRY Edward et Rory : p. 18.

MCKEAN Dave : p. 54.

MEYER Margaret Helen : p. 24, 68, 109, 112, 185, 191, 235 et 318.

MILLER Alioshin Kat : p. 202.

MINCHIN John : p. 387.

MIYAZAKI Hayao : p. 42.

MOFFAT Jeannette : p. 205.

MOULTON Suzanne : p. 121 et 185.

MROCZEK Anna : p. 199.

MURPHY Leslie : p. 390.

NADOOLMAN LANDIS Deborah : p. 23, 368 et 408.

NEWITT Jeff : p. 17.

O'BRIEN Willis : p. 230, 247, 248 et 374.

OJARI Daniel : p. 416.

OLIVER Tristan : p. 83, 144, 145, 147, 239 et 260.

OSHII Mamoru : p. 42.

OSHIMA Nagisa : p. 42.

OTOMO Katsuhiko : p. 42.

OZU Yasujiro : p. 42.

PALMER Trevor : p. 70.

PARK Nick : p. 17, 20, 152, 154, 227, 229, 247, 252, 296, 328 et 396.

PAUL John : p. 19.

PAYTON Alice : p. 184, 202, 203 et 204.

PEARN Kris : p. 226.

PEGUET Julia : p. 135, 231 et 406.

PENNACCHIO Erin : p. 184 et 203.

PENNY Jill : p. 126.

PHELAN Richard : p. 17.
 PIDGEON Colette : p. 141 et 182.
 PIÑAR Isabel : p. 207.
 PLAUMER Helen : p. 210.
 PLEASE Michael : p. 416.
 POLAND Anja : p. 201 et 204.
 POSCHET Angela : p. 142 et 231.
 POUNCEY Michelle : p. 201 et 257.
 PRICE Vincent : p. 52.
 PURVES Barry : p. 11, 131, 137, 146, 149, 158, 209, 249, 293, 366, 367, 368, 369, 373, 374, 386 et 393.
 RAFIN Maureen : p. 184.
 RHODES Adrian : p. 165.
 RINGS Catriona : p. 83.
 ROBERTSON Elise : p. 93, 162, 185, 202 et 235.
 ROECKER John : p. 18 et 385.
 ROELS Marc James : p. 416.
 ROMANO Lou : p. 45.
 ROUNTHWAITE Cathy : p. 256.
 SAINT AMAND Tom : p. 230.
 SALTER Michael : p. 60.
 SATO Mizuho : p. 79, 106 et 184.
 SAUNDERS Peter : p. 19, 126 et 209.
 SCATTERGOOD Michelle : 176, 200 et 214.
 SCHINDLER Annika : p. 72, 88, 98, 100, 102, 106, 109, 114, 140, 175, 176, 177, 180, 184, 185, 187, 191, 196, 197, 198, 207, 214, 215, 235 et 416.
 SCOTT Anthony : p. 125 et 128.
 SELICK Henry : p. 9, 16, 17, 45, 52, 85, 165, 199, 201, 202, 204, 232, 293, 337, 338, 341, 366, 397, 398, 399 et 416.
 SHUMAN Ross : p. 18.
 SMITH Heidi : p. 56 et 64.
 SMITH Lane : p. 45 et 52.
 SMITH Mike : p. 45 et 46.
 SOKOLOV Stanislas : p. 18 et 206.
 SORG Peter : p. 81 et 146.
 SPAKE Jeremy : p. 129.
 SPIELBERG Steven : p. 229.
 SPROXTON David : p. 17 et 20.
 STACCHI Anthony : p. 17 et 86.
 STALMAN Jason : p. 111, 130, 134, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 177, 189, 230, 231, 369, 373, 374 et 388.
 STAMATOPOULOS Dino : p. 205.
 STAREWITCH Ladislav : p. 247.
 SUTCLIFFE Neil : p. 256.
 TAKAHATA Isao : p. 50.
 TAYLOR Sally : p. 201 et 205.
 TERRY Paul : p. 338.
 THOMAS Amanda : p. 79, 80, 92, 94, 101, 103, 104, 107, 111, 130, 132, 156, 176, 201, 214, 235 et 416.
 THOMAS Trey : p. 112, 151 et 293.
 TINDLE Shannon : p. 47, 48, 49, 57.
 TIPPETT Phil : 230.
 TRAN Rosa : p. 205.
 TRNKA Jiří : p. 12 et 389.
 TSUBURAYA Eiji : p. 249.
 TSUTSUMI Daisuke : 225.
 UESUGI Tadahiro : p. 68.

VAN'T HUL Brian : p. 238.
VINCENT Grégory : p. 164.
VINICOMBE David : p. 60.
VINTON Will : p. 12, 19, 195, 230 et 233.
VOGT Lauren : p. 162, 185, 202 et 235.
VU Huy : p. 56.
WADSWORTH Kate : p. 143.
WALGENWITZ Denis : 184.
WALKER Alexandra : p. 38, 39, 192 et 416.
WARING Mark : p. 377.
WHALE James : p. 304 et 376.
WILKINS Christophe : p. 390.
WILLIAMS Simone : p. 205.
WINSHLUSS : p. 184.
WOOD Roy T. : p. 18.
WOODS Aine : 201, 204 et 205.
YOUNG Jimmy : p. 99, 133, 333, 381 et 382.

Table des illustrations

- Ill. 1 : Première page de la version du scénario du 4 mars 2007 de *Fantastic Mr. Fox* annotée par Wes Anderson. Source : *The Making of Fantastic Mr. Fox*, Rizzoli, New York, 2009, p. 8.
- Ill. 2 : Les costumes du couple de renards au début de *Fantastic Mr. Fox*. Source : capture d'écran de *Fantastic Mr. Fox*, DVD *Fantastic Mr. Fox*, Fox Pathé Europa, zone 2, 2010.
- Ill. 3 : Exemple de vestes de kimono en *boro*. Source : page de l'exposition « The Fabric of Life » sur le site web du domaine de Boisbuchet, <https://www.boisbuchet.org/fr/expositions/boro-the-fabric-of-life>
- Ill. 4 : Une maquette de costume de Deborah Cook pour le personnage de Kameyo. Source : publication Twitter de @ani-obsessive, 13 mars 2021, https://twitter.com/ani_obsessive/status/1370713756087377928, aussi consultable dans Emily Haynes, *The Art of Kubo and the Two Strings*, Chronicle, San Francisco, 2016, p. 43.
- Ill. 5 : Kubo et Kameyo au début de *Kubo et l'armure magique*. Source : capture d'écran du DVD de *Kubo et l'armure magique*, Universal Pictures, zone 2, 2017.
- Ill. 6 : *Character design* du maire Kobayashi par Félicie Haymoz. Source : site professionnel de Félicie Haymoz, <https://www.feliciehaymoz.com/isleofdogs>

- III. 7 : *Entre le ciel et l'enfer* d'Akira Kurosawa comporte de nombreux costumes blancs.
Source : capture d'écran du DVD d'*Entre le ciel et l'enfer*, Wild Side, zone 2, 2005.
- III. 8 : *Character design* de Winnie par Sylvain Marc. Source : Philip Brotherton, *The Art of The Boxtrolls*, Chronicle, San Francisco, p. 133.
- III. 9 : *Character design* de Winnie par Annette Marnat. Source : Philip Brotherton, *The Art of The Boxtrolls*, Chronicle, San Francisco, p. 132.
- III. 10 : La marionnette de Winnie telle qu'elle apparaît dans *Les Boxtrolls*. Source : Philip Brotherton, *The Art of The Boxtrolls*, Chronicle, San Francisco, p. 133.
- III. 11 : *Character design* de Yoko par Félicie Haymoz pour *L'Île aux chiens*. Source : site professionnel de Félicie Haymoz, <https://www.feliciehaymoz.com/isleofdogs>
- III. 12 : *Character design* de M. Bobinsky par Shannon Tindle pour *Coraline*. Source : « Inspiring Design : Character Design and Art », supplément du DVD *Coraline*, Universal Pictures Video, zone 2, 2010.
- III. 13 : Détail de la marionnette de M. Bobinsky telle qu'elle apparaît dans *Coraline*. Source : capture d'écran du DVD *Coraline*, Universal Pictures Video, zone 2, 2010.
- III. 14 : Illustration originale de Tim Burton pour son poème « Celle qui fixait ». Source : Tim Burton, *The Melancholy Death of Oyster Boy and Other Stories*, Faber & Faber, Londres, 1997, p. 10.
- III. 15 : Deux photographies de sculptures de la fillette étrange par Joe Holman ou Noel Estevez-Baker retouchées numériquement. Source : Mark Salisbury, *Frankenweenie : The Visual Companion*, Disney, New York, 2012, p. 57.
- III. 16 : La fillette étrange avec son chat, en train de discuter avec Victor, dans *Frankenweenie*. Source : DVD de *Frankenweenie*, Walt Disney, zone 2, 2013.
- III. 17 : Illustration de Lane Smith pour la réédition de 1996 de *James et la pêche géante*.
Source :
https://friendlyghost.typepad.com/lost_found_vintage_toys/2015/02/james-the-giant-peach.html
- III. 18 : Illustration de Nancy Ekholm Burkert pour la première édition de *James et la pêche géante*. Source :

<http://www.vintagechildrensbooksmykidloves.com/2012/03/james-and-giant-peach.html>

- Ill. 19 : Le ver de terre et James dans *James et la pêche géante*. Source : capture d'écran du DVD de *James et la pêche géante*, Walt Disney, zone 2, 2002.
- Ill. 20 : Le rat dans *Fantastic Mr. Fox*. Source : DVD *Fantastic Mr. Fox*, Fox Pathé Europa, zone 2, 2010.
- Ill. 21 : Illustration du rat par Donald Chaffin pour la première édition de *Fantastique Maître Renard*. Source : Roald Dahl, *Fantastic Mr. Fox*, Knopf, New York, 1986, p. 51.
- Ill. 22 : *Character design* de Victor Quatremaïns par Michael Salter. Source : Aardman Animations, *The Art of Aardman*, Simon & Schuster, Londres, 2016, p. 28.
- Ill. 23 : *Character design* de Victor Quatremaïns par David Vinicombe. Source : Aardman Animations, *The Art of Aardman*, Simon & Schuster, Londres, 2016, p. 28.
- Ill. 24 : *Character design* de Victor Quatremaïns par Steve Box. Source : Aardman Animations, *The Art of Aardman*, Simon & Schuster, Londres, 2016, p. 29.
- Ill. 25 : Victor Quatremaïns tel qu'il apparaît dans *Wallace et Gromit : le mystère du lapin-garou*. Source : capture d'écran du DVD *Wallace et Gromit : le mystère du lapin-garou*, Paramount, zone 2, 2009.
- Ill. 26 : Sculpture de Michael par Carol Koch au côté d'une statuette représentative des proportions humaines. Source : « Anomalisa : Sculpting Animated Characters with Carol Koch. Variety Artisans », 8 décembre 2015, <https://www.youtube.com/watch?v=5AILnP1Y-0o>
- Ill. 27 : Dessin d'un potentiel costume pour M. Prenderghast par Heidi Smith. Source : Blog de Heidi Smith, publication du 31 décembre 2012, <http://hesmith.blogspot.com/2012/12>
- Ill. 28 : Dessins des baskets de Norman par Heidi Smith. Source : Blog de Heidi Smith, publication du 31 décembre 2012, <http://hesmith.blogspot.com/2012/12>
- Ill. 29 : Dessins du sac de Norman par Heidi Smith. Source : Blog de Heidi Smith, publication du 31 décembre 2012, <http://hesmith.blogspot.com/2012/12>

- III. 30 : Planche d'inspiration pour le costume de Norman dans *L'Étrange Pouvoir de Norman*. Source : Jed Alger, *The Art and Making of ParaNorman*, Chronicle, San Francisco, 2014.
- III. 31 : Planche d'inspiration pour le déguisement de Shaun dans *Shaun le mouton : le film*. « Behind the Scenes », supplément du DVD de *Shaun le mouton : le film*, Universal Studio Canal Vidéo, zone 2, 2015.
- III. 32 : Maquette du costume de lord Belle Raclette dans *Les Boxtrolls*. Source : Philip Brotherton, *The Art of The Boxtrolls*, Chronicle, San Francisco, p. 129.
- III. 33 : Deborah Cook s'attelle à une maquette du costume de scène de Trappenard pour *Les Boxtrolls*. Source : « Creative Spark : Deborah Cook », 23 mai 2016, www.youtube.com/watch?v=Oplvz1bnmdw
- III. 34 : *Character design* de Nuts et Shirley attribué à Richard Webber. Source : supplément du DVD *Shaun le mouton : le film*, Universal StudioCanal Vidéo, zone 2, 2015.
- III. 35 : Shirley, Nuts, Timmy et la mère de Timmy dans *Shaun le mouton : le film*. Source : capture d'écran du DVD *Shaun le mouton : le film*.
- III. 36 : Une marionnette désassemblée du protagoniste de *Pirates ! Bons à rien, mauvais en tout*. Source : Brian Sibley, *The Making of The Pirates ! Band of Misfits*, Bloomsbury, Londres, 2012, p. 45.
- III. 37 : La robe de mariée de Victoria dans *Les Noces funèbres*. Source : photographie communiquée par Mackinnon & Saunders par courriel le 6 mai 2021.
- III. 38 : Photographie d'une marionnette d'Elsa van Helsing au côté d'une version antérieure de son costume et de sabots. Source : Mark Salisbury, *Frankenweenie : The Visual Companion*, Disney, New York, 2012, p. 51.
- III. 39 : Photographie de la marionnette de Victor en pyjama au côté d'un nuancier. Source : Mark Salisbury, *Frankenweenie : The Visual Companion*, Disney, New York, 2012, p. 33.
- III. 40 : Échantillonnage annoté par Wes Anderson pour le costume de Boggis dans *Fantastic Mr. Fox*. Source : *The Making of Fantastic Mr. Fox*, Rizzoli, New York, 2009, p. 115.

- III. 41 : Échantillonnage annoté par Wes Anderson pour un des costumes de Foxy dans *Fantastic Mr. Fox*. Source : *The Making of Fantastic Mr. Fox*, Rizzoli, New York, 2009, p. 51.
- III. 42 : Regroupement des différentes fibres utilisées pour fabriquer les boucles rousses de Neil dans *L'Étrange Pouvoir de Norman*. Source : Jed Alger, *The Art and Making of ParaNorman*, Chronicle, San Francisco, 2014.
- III. 43 : Victoria dans *Les Noces funèbres*. Source : capture d'écran du DVD *Les Noces funèbres*, Warner Home Video, zone 2, 2009.
- III. 44 : Emily dans *Les Noces funèbres*. Source : capture d'écran du DVD *Les Noces funèbres*.
- III. 45 : Planche de plusieurs expérimentations textiles autour du costume de Lionel pour *Monsieur Link*. Source : « Behind the Scenes of *Missing Link* », 18 mars 2019, www.youtube.com/watch?v=12NHrEyP7tw
- III. 46 : Des mains corrigent à la peinture et au pinceau le tissu étoilé utilisé pour le costume de Lionel dans *Monsieur Link*. Source : « Laika : The Masterful Period Costumes of *Missing Link* », 6 décembre 2019, www.youtube.com/watch?time_continue=88&v=SGhbJl_irMw&feature=emb_logo
- III. 47 : Des essais de motifs et des recettes de teintures pour le costume de Thongo dans *Cro Man*. Source : photographie envoyée par Kate Anderson par courriel le 16 avril 2021.
- III. 48 : Recettes de teintures pour le pelage de Rex dans *L'Île aux chiens*. Source : Lauren Wilford et Ryan Stevenson, *Isle of Dogs*, Abrams, New York, 2018, p. 89.
- III. 49 : Elise Robertson procède à des retouches peinture sur le costume de père Noël déchiré porté par Jack dans *L'Étrange Noël de monsieur Jack*. Source : annonce de vente sur le site d'enchères en ligne The Prop Gallery, <https://www.theprogallery.com/35mm-behind-the-scenes-slides-x19>
- III. 50 : Une collaboratrice applique de la peinture à l'aérographe sur le kimono de Sariatu pour *Kubo et l'armure magique*. Source : « Crafting an Epic », www.laika.com/videos/behind-the-scenes

- Ill. 51 : Angela Kiely peint les rayures sur la robe de Victoria pour *Les Noces funèbres*.
Source : Mark Salisbury, *Tim Burton's Corpse Bride : An Invitation to the Wedding*, Titan, Londres, 2005, p. 45.
- Ill. 52 : De nombreux ruban sont piqués sur la robe de Victoria des *Noces funèbres* afin de guider la peinture de ses rayures. Source : photographie communiquée par Mackinnon & Saunders par courriel le 6 mai 2021.
- Ill. 53 : La marionnette de Victoria telle qu'elle apparaît dans *Les Noces funèbres*.
Source : capture d'écran du DVD *Les Noces funèbres*.
- Ill. 54 : Marionnette de l'Araignée dans *James et la pêche géante* avant l'étape de peinture. Source : annonce de vente sur le site d'enchères en ligne Your Props, <https://www.yourprops.com/Miss-Spider-James-original-movie-prop-James-and-the-Giant-Peach-1996-YP803726.html>
- Ill. 55 : Des mains manipulent la marionnette de l'Araignée sur le tournage de *James et la pêche géante*. Source : « Production Featurette », supplément du DVD *James and the Giant Peach*, Walt Disney, zone 1, 2010.
- Ill. 56 : Marionnette de la cuisinière pour *Les Noces funèbres*. Source : photographie communiquée par Mackinnon & Saunders par courriel le 6 mai 2021.
- Ill. 57 : Détail du costume de la marionnette de la cuisinière des *Noces funèbres* au niveau de la poitrine. Source : photographie communiquée par Mackinnon & Saunders par courriel le 6 mai 2021.
- Ill. 58 : Annika Schindler en train de broder le blason sur le kimono du héros de *Kubo et l'armure magique*. Source : « Crafting an Epic », www.laika.com/videos/behind-the-scenes
- Ill. 59 : Une marionnette de Barry utilisée pour *Cro man*. Source : Adam Savage, « The Stop-Motion Puppets of Aardman Animations ! », 30 janvier 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=stSYs7a2UHE>
- Ill. 60 : Jimmy Young dévoile l'envers du costume porté par Barry dans *Cro Man*. Source : Adam Savage, « The Stop-Motion Puppets of Aardman Animations ! », 30 janvier 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=stSYs7a2UHE>

- Ill. 61 : Prototypage du patron du costume de Lisa pour *Anomalisa*. Source : « Intimacy in Miniature », supplément du DVD *Anomalisa*, Universal Pictures Video, zone 2, 2016.
- Ill. 62 : Nadine Patterson au côté d'un prototype du costume pour le prêtre shinto dans *L'Île aux chiens*. Source : publication Instagram d'Andy Gent (@gent.andy instagram), 5 mai 2018, <https://www.instagram.com/gent.andy>, compte supprimé depuis.
- Ill. 63 : Le prêtre dans *L'Île aux chiens*. Source : capture d'écran du DVD de *L'Île aux chiens*, 20th Century-Fox, zone 2, 2018.
- Ill. 64 : M. Burgermeister dans *Frankenweenie*. Source : capture d'écran du DVD de *Frankenweenie*, Walt Disney, zone 2, 2013.
- Ill. 65 : Patron du maillot gainant de Kristofferson pour *Fantastic Mr. Fox*. Source : *The Making of Fantastic Mr. Fox*, Rizzoli, New York, 2009, p. 62.
- Ill. 66 : Trois prototypes de kimono pour le héros de *Kubo et l'armure magique* accrochés sur un tableau à l'occasion d'une exposition sur le studio Laika. Source : publication sur la page Facebook CharacterDesigns, 16 août 2016, <https://www.facebook.com/CharacterDesigns>
- Ill. 67 : Sculptures et prototypes de costumes pour l'héroïne de *Coraline*. Source : « Creative Spark : Deborah Cook », 23 mai 2016, www.youtube.com/watch?v=Oplvz1bnmdw
- Ill. 68 : Sculptures et prototypes de costumes pour l'Autre Mère dans *Coraline*. Source : Source : « Creative Spark : Deborah Cook », 23 mai 2016, www.youtube.com/watch?v=Oplvz1bnmdw
- Ill. 69 : Tim Burton, Trey Thomas, Derek Frey et Melissa Lipscombe regardant deux versions du costume hollandais d'Elsa van Helsing pour *Frankenweenie*. Source : Mark Salisbury, *Frankenweenie : The Visual Companion*, Disney, New York, 2012, p. 33.
- Ill. 70 : Photographie de maquettes de Boggis et Bunce annotée par une collaboratrice ou un collaborateur du département artistique de *Fantastic Mr. Fox*. Source : *The Making of Fantastic Mr. Fox*, Rizzoli, New York, 2009, p. 115.

- III. 71 : Mise en scène de la confection de la tenue du protagoniste de *L'Étrange Pouvoir de Norman*. Source : « Making Norman », <https://www.laika.com/videos/behind-the-scenes>
- III. 72 : Le collage des strass à la seringue sur le body de Ms. Forcible de *Coraline*. Source : « The Making of *Coraline* : Coraline's Closet », supplément du DVD *Coraline*, Universal Pictures Video, zone 2, 2010.
- III. 73 : Le repassage des chaussettes de Winnie pour *Les Boxtrolls*. Source : « Dressing for Success », www.laika.com/videos/behind-the-scenes
- III. 74 : Merlin Crossingham dévoile les armatures dans le costume de Doug sur le plateau de *Cro Man*. Source : Adam Savage, « On the Shooting Set of Aardman Animations' *Early Man* ! », 15 février 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=RHbLEgmQjcQ>
- III. 75 : Austen Weitzel arrange les franges de la perruque de lord Piggot-Dunceby pour *Monsieur Link*. Source : publication sur la page Facebook de Laika, 30 avril 2019, www.facebook.com/laikastudios
- III. 76 : Enfilage d'une manche du kimono de Sariatu pour *Kubo et l'armure magique*. Source : « Go behind the Scenes of *Kubo and the Two Strings* : Stop-motion and Voice Production », 19 août 2016, www.youtube.com/watch?v=zHyTYL1Z1aM
- III. 77 : Armature d'un habitant du chêne pour *Blood Tea and Red String*. Source : « Production Stills », supplément du DVD *Blood Tea and Red String*, Cinema Surreal, zone 2, 2008.
- III. 78 : Georgina Hayns expose l'armature complexe sous la robe d'une figurante des *Boxtrolls*. Source : « Deconstructing the Dance Scene », www.laika.com/videos/behind-the-scenes
- III. 79 : La jupe de la reine Victoria dans *Pirates ! Bons à rien mauvais en tout* ne cache pas une paire de jambes, mais une mécanique sophistiquée. Source : Brian Sibley, *The Making of The Pirates ! Band of Misfits*, Bloomsbury, Londres, 2012, p. 70.
- III. 80 : La jupe en cloche rigide de la reine Victoria dans *Pirates ! Bons à rien mauvais en tout*. Source : Brian Sibley, *The Making of The Pirates ! Band of Misfits*, Bloomsbury, Londres, 2012, p. 70.

- III. 81 : Moule et armature pour la chevelure d'Emily des *Noces funèbres*. Source : Mark Salisbury, *Tim Burton's Corpse Bride : An Invitation to the Wedding*, Titan, Londres, 2005, p. 46.
- III. 82 : Une collaboratrice enduit au pinceau l'armature des cheveux d'Emily avec un mélange siliconé pour *Les Noces funèbres*. Source : publication Instagram de Phil Dale (@handmation), 19 février 2017, <https://www.instagram.com/handmation>
- III. 83 : Extrait (à gauche) et détail (à droite) du carnet de travail de Jeremy Spake pour la création des armatures des *Boxtrolls*. Source : Philip Brotherton, *The Art of The Boxtrolls*, Chronicle, San Francisco, p. 62.
- III. 84 : De nombreux *rigs* sont visibles sur cette photographie de plateau de *Fantastic Mr. Fox*. Source : *The Making of Fantastic Mr. Fox*, Rizzoli, New York, 2009, p. 147.
- III. 85 : Ces deux pièces d'armature permettent de mettre en mouvement la cape de lord Nooth dans *Cro Man*. Source : publication Instagram de Jimmy Young (@jimmy2eggs), 22 décembre 2018, <https://www.instagram.com/jimmy2eggs>
- III. 86 : Jimmy Young tient une marionnette de lord Nooth utilisée pour *Cro Man*. Source : Adam Savage, « The Stop-motion Puppets of Aardman Animations ! », 30 janvier 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=stSYs7a2UHE>
- III. 87 : Patron sérigraphié pour le pyjama de l'héroïne de *Coraline*. Source : « The Making of *Coraline* : Coraline's Closet », supplément du DVD *Coraline*, Universal Pictures Video, zone 2, 2010.
- III. 88 : Plusieurs pyjamas identiques ont été cousus pour *Coraline*. Source : « The Making of *Coraline* : Coraline's Closet », supplément du DVD *Coraline*, Universal Pictures Video, zone 2, 2010.
- III. 89 : La déchirure du pantalon de Susan dans *Monsieur Link* a supposé la création d'un postérieur costumé sur une plus grande échelle que la marionnette standard. Source : « Behind the Scenes of *Missing Link* », 18 mars 2019, www.youtube.com/watch?v=12NHrEyP7tw
- III. 90 : Les différentes échelles de marionnette pour Kristofferson dans *Fantastic Mr. Fox*. Source : *The Making of Fantastic Mr. Fox*, Rizzoli, New York, 2009, p. 64.

- III. 91 : Minuscules curseurs pour fermeture glissière fabriqués pour *L'Île aux chiens*.
Source : publication Instagram d'Andy Gent (@gent.andy), 24 mai 2018,
<https://www.instagram.com/gent.andy>, compte supprimé depuis.
- III. 92 : Yoko face à la caméra sur une photographie de plateau pendant le tournage de
L'Île aux chiens. Source : photographie communiquée par Tristan Oliver par
courriel le 24 septembre 2020.
- III. 93 : Photographie de plateau d'Atari portant son microphone sur le tournage de *L'Île
aux chiens*. Source : photographie communiquée par Tristan Oliver par courriel le
24 septembre 2020.
- III. 94 : Jason Stalman incarne Madame Froufrou des *Boxtrolls* dans une tenue similaire
à la sienne. Source : « Inside Laika : Jason Stalman, *The Boxtrolls* », 14 octobre
2018, <https://www.youtube.com/watch?v=QaH4859JX3Q>
- III. 95 : Madame Froufrou dans *Les Boxtrolls*. Source : capture d'écran du DVD *Les
Boxtrolls*, Universal Pictures, zone 2, 2016.
- III. 96 : Photographie d'une marionnette de James pour *James et la pêche géante* datant
de 2017. Source : annonce de vente sur le site d'enchères en ligne Prop Store,
<https://propstoreauction.com/view-auctions/catalog/id/78/lot/18313>
- III. 97 : Photographie d'une marionnette de Zéro pour *L'Étrange Noël de monsieur Jack*
datant de 2018. Source : publication Instagram de Victoria Rose
(@victoriarosepuppets), 14 mai 2018,
<https://www.instagram.com/p/BixVVqpgw4U>
- III. 98 : Marionnette d'Ash embaumée dans du film alimentaire sur le tournage de
Fantastic Mr. Fox. Source : *The Making of Fantastic Mr. Fox*, Rizzoli, New York,
2009, p. 21.
- III. 99 : Marionnette en kimono recouverte de plastique dans les coulisses de *L'Île aux
chiens*. Source : Lauren Wilford et Ryan Stevenson, *Isle of Dogs*, Abrams, New
York, 2018, p. 116.
- III. 100 : Des bobines et costumes préservés grâce à des sachets fraîcheur dans l'atelier
costume d'*Anomalisa*. Source : « Intimacy in Miniature », supplément du DVD
Anomalisa, Universal Pictures Video, zone 2, 2016.

- III 101 : Plusieurs marionnettes disposées dans un espace de stockage pendant la création de *Wallace et Gromit : le mystère du lapin-garou*. Source : « Day in the Life at Aardman », supplément du DVD *Wallace et Gromit : le mystère du lapin-garou*, Paramount, zone 2, 2009.
- III. 102 : Ajout en postproduction d'une tache sur le costume du barman orégonais de *Monsieur Link*. Source : « *Missing Link* Laika : VFX Breakdown Pub », 17 avril 2019, <https://www.youtube.com/watch?v=ghpiSMBi1FM>
- III. 103 : Un infographiste ajoute des couleurs et des textures à la modélisation 3D d'une des figurantes des *Boxtrolls*. Source : « Deconstructing the Dance Scene », www.laika.com/videos/behind-the-scenes
- III. 104 : Une partie de l'équipe costume de *L'Île aux chiens* installée autour d'une table centrale avec Maggie Haden sur la droite. Source : Lauren Wilford et Ryan Stevenson, *Isle of Dogs*, Abrams, New York, 2018, p. 112-113.
- III. 105 : TaMara Carlson Woodard répartit le pelage de la cheffe Yéti sur une robe de tissu pour *Monsieur Link*. Source : publication sur la page Facebook de Laika, 30 avril 2019, www.facebook.com/laikastudios
- III. 106 : Jessica Lynn confectionne une des perruques de la protagoniste de *Coraline*. Source : Stephen Jones, *Coraline : A Visual Companion*, Titan, Londres, 2009, p. 85.
- III. 107 : Margaret Helen Meyer arrange un costume pour l'héroïne de *Coraline*. Source : publication Instagram de Margaret Helen Meyer (@margarethelen), 7 février 2019, <https://www.instagram.com/margarethelen>
- III. 108 : Suzanne Moulton fabrique une perruque pour l'Autre Miss Forcible dans *Coraline*. Source : publication Instagram de Victoria Rose (@victoriarosepuppets), 14 avril 2018, <https://www.instagram.com/victoriarose>
- III. 109 : Lauren Vogt et Elise Robertson installées à un plan de travail pour la préparation de *L'Étrange Noël de monsieur Jack*. Source : publication Instagram de Victoria Rose (@victoriarosepuppets), 30 juillet 2018, <https://www.instagram.com/victoriarose>

- III. 110 : Habillage d'une marionnette de Michael pour *Anomalisa*. Source : Source : « Intimacy in Miniature », supplément du DVD *Anomalisa*, Universal Pictures Video, zone 2, 2016.
- III. 111 : Des *character designs* sont visibles près du plan de travail d'Annika Schindler alors qu'elle brode un kimono pour le héros de *Kubo et l'armure magique*. Source : « Go behind the Scenes of *Kubo and the Two Strings* : Stop-motion and Voice Production », 19 août 2016, www.youtube.com/watch?v=zHyTYL1Z1aM
- III. 112 : Deborah Cook montre une fiche d'un costume de la mère de Coraline complétée par Margaret Helen Meyer et contenue dans la bible du personnage. Source : « Laika Archives: Deb Cook Revisits the Costumes of Coraline's Other Mother », 13 septembre 2022, <https://www.youtube.com/watch?v=ACpsl-EAw5U>
- III. 113 : Guide pour manipuler les marionnettes de Bobnar à la destination des animatrices et animateurs de *Cro Man*. Source : Adam, « Animating Stop-motion Characters at Aardman Animations », 6 février 2018, www.youtube.com/watch?v=wGa-eBLH11Y
- III. 114 : Plusieurs personnages anthropomorphes du *Vent dans les saules* (1983), téléfilm de Mark Hall et Chris Taylor. Source : page du *Vent dans les saules* (1983) sur la plateforme Mubi, <https://mubi.com/fr/fr/films/the-wind-in-the-willows-1983>
- III. 115 : Opossum, Blaireau, Castor et Foxy réfugiés sous terre dans *Fantastic Mr. Fox*. Source : capture d'écran du DVD *Fantastic Mr. Fox*.
- III. 116 : Photographie des maquettes de Martiens créées au sein de Mackinnon & Saunders pour *Mars Attacks !* (1996) de Tim Burton. Source : Extrait de portfolio sur le site officiel de Mackinnon & Saunders, <https://www.mackinnonandsaunders.com/portfolio/mars-attacks>
- III. 117 : Les extra-terrestres ont finalement été obtenus en images de synthèse dans *Mars Attacks !*. Source : capture d'écran du DVD *Mars Attacks !*, Warner, zone 2, 1998.
- III. 118 : Le *design* des Martiens et de leur costume est inspiré du Métalunien des *Survivants de l'infini* (1955) de Joseph M. Newman et Jack Arnold. Source : capture d'écran du DVD *Les Survivants de l'infini*, Swift Productions, zone 2, 2008.

- III. 119 : Les fantômes de *L'Étrange Noël de monsieur Jack* sont obtenus grâce à l'animation 2D traditionnelle puis intégrés aux images en volume. Source : capture d'écran du DVD *L'Étrange Noël de monsieur Jack*, Buena Vista, zone 2, 2006.
- III. 120 : Le plan d'ensemble du terrain de baseball dans *Frankenweenie* a été créé à partir de plusieurs tournages dont les images ont été rassemblées au *compositing*. Sources : « Frankenweenie Featurette (2012) : Tim Burton Animated Movie HD Making », 20 septembre 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=e8fDuFGhGRM&t> ; capture d'écran du DVD *Frankenweenie*.
- III. 121 : L'amélioration du rendu des textures est nette entre *Les Indestructibles* (2004) et *Les Indestructibles 2* (2018) de Brad Bird. Sources : capture d'écran du DVD *Les Indestructibles*, Buena Vista, zone 2, 2005 ; capture d'écran du DVD *Les Indestructibles 2*, Walt Disney, zone 2, 2018.
- III. 122 : Les personnages d'*Oni : légendes du tonnerre* cultivent une ressemblance avec les marionnettes d'animation en volume. Source : page Allociné d'*Oni : légendes du tonnerre*, <https://www.allocine.fr/series/ficheserie-32933/photos/detail/?cmediafile=21953582>
- III. 123 : Les chevelures des adelphe de *La Famille Willoughby* semblent composée de fils de laine. Source : Clément Cuyer, « *La Famille Willoughby* (Netflix) : un film d'animation pas comme les autres à partir de 6 ans », *Allociné*, 1^{er} mai 2020, https://www.allocine.fr/article/fichearticle_gen_article=18689753.html
- III. 124 : Quelques personnages de *Souris City*. Source : capture d'écran du DVD *Souris City*, Dreamworks, zone 2, 2007.
- III. 125 : Les marionnettes en 3D numérique de Gromit et Wallace dans le jeu vidéo *Wallace & Gromit : The Big Fix Up*. Source : « Wallace & Gromit: The Big Fix Up. Interactive Adventure Coming January 2021 », 26 mai 2020, <https://www.youtube.com/watch?v=BKOM7SdVi54>
- III. 126 : La dernière forme de l'Autre Mère dans *Coraline*. Source : capture d'écran du DVD *Coraline*.
- III. 127 : La fillette étrange et sa robe évasée dans *Frankenweenie*. Source : capture d'écran du DVD *Frankenweenie*.

- III. 128 : Winnie et Œuf dans *Les Boxtrolls*. Source : capture d'écran du DVD *Les Boxtrolls*.
- III. 129 : Photographie d'une marionnette d'Ash pour *Fantastic Mr. Fox*. Source : *The Making of Fantastic Mr. Fox*, Rizzoli, New York, 2009, p. 152.
- III. 130 : Photographie d'une marionnette du rat pour *Fantastic Mr. Fox*. Source : *The Making of Fantastic Mr. Fox*, Rizzoli, New York, 2009, p. 110.
- III. 131 : Taille de moustache pour un des footballeurs de *Cro Man*. Source : « How Claymation Movies Are Made », 11 février 2018, www.youtube.com/watch?v=ydNCj-866
- III. 132 : Bonita DeCarlo applique de la peinture sur le déguisement de citrouille de Jack dans *L'Étrange Noël de monsieur Jack*. Source : publication Instagram de Victoria Rose (@victoriarosepuppets), 30 juillet 2018, <https://www.instagram.com/victoriarose>
- III. 133 : Althea Crome tricote un des pulls de Coraline avec de minuscules aiguilles. Source : « Sweater and Gloves », www.laika.com/videos/behind-the-scenes
- III. 134 : Mise en scène de la petitesse du pull de Coraline dans une vidéo promotionnelle. Source : « Sweater and Gloves », www.laika.com/videos/behind-the-scenes
- III. 135 : L'affrontement de deux dinosaures sert d'ouverture à *Cro Man*. Source : capture d'écran du DVD *Cro Man*, StudioCanal, zone 2, 2018.
- III. 136 : Deux dinosaurs s'affrontent dans *The Ghost of Slumber Mountain* (1918) de Willis O'Brien. Source : « *Ghost of slumber mountain 1918 in 4k Short* », 8 mai 2022, <https://www.youtube.com/watch?v=OMI7Q7EJY7I>
- III. 137 : Difficile de distinguer les éléments en plasticine de ceux en mousse de latex dans *Wallace et Gromit : le mystère du lapin-garou*. Source : capture d'écran du DVD *Wallace et Gromit : le mystère du lapin-garou*.
- III. 138 : Le pilote dans *Fantastic Mr. Fox*. Source : capture d'écran du DVD *Fantastic Mr. Fox*.
- III. 139 : Deux costumes japonais traditionnels confectionnés pour *L'Île aux chiens*. Source : publication Instagram d'Andy Gent (@gent.andy instagram), 20 mai 2018, <https://www.instagram.com/gent.andy>, compte supprimé depuis.

- III. 140 : La grand-mère, la mère, le père, Norman et Courtney dans un visuel promotionnel de *L'Étrange Pouvoir de Norman*. Source : page IMDb de *L'Étrange Pouvoir de Norman*, https://www.imdb.com/title/tt1623288/mediaindex/?ref_=tt_mv_sm
- III. 141 : Le héros de *L'Étrange Noël de monsieur Jack* se reconnaît à sa silhouette longiligne. Source : capture d'écran du DVD *L'Étrange Noël de monsieur Jack*.
- III. 142 : Photographie promotionnelle de lady Tottington dans son jardin pour *Wallace et Gromit : le mystère du lapin-garou*. Source : page consacrée à lady Tottington sur le wiki Wallace and Gromit, https://wallaceandgromit.fandom.com/wiki/Lady_Campanula_Tottington/Gallery, aussi visible sur écran à la Reuben library de la BFI, bfi-00n-ddg
- III. 143 : Wallace et lady Tottington dans *Wallace et Gromit : le mystère du lapin-garou*. Source : capture d'écran du DVD *Wallace et Gromit : le mystère du lapin-garou*.
- III. 144 : Trois costumes d'Adelina dans *Monsieur Link*. Sources : captures d'écran du DVD *Monsieur Link*, Metropolitan, zone 2, 2019.
- III. 145 : *Love in a Garden* (1901), illustration de Charles Dana Gibson. Source : page Wikipédia sur la Gibson Girl, https://fr.wikipedia.org/wiki/Gibson_Girl
- III. 146 : L'équipage de pirates avec leur capitaine au centre dans un visuel promotionnel de *Pirates ! Bons à rien, mauvais en tout*. Source : page IMDb de *Pirates ! Bons à rien, mauvais en tout*, https://www.imdb.com/title/tt1430626/mediaindex/?ref_=tt_mv_sm
- III. 147 : Le couple van Dort dans *Les Noces funèbres*. Source : capture d'écran du DVD *Les Noces funèbres*.
- III. 148 : Le couple Everglot dans *Les Noces funèbres*. Source : capture d'écran du DVD *Les Noces funèbres*.
- III. 149 : Mrs. Fox soigne la queue tranchée de Foxy dans *Fantastic Mr. Fox*. Source : capture d'écran du DVD *Fantastic Mr. Fox*.
- III. 150 : Mr. Fox porte son pansement à même le pantalon dans *Fantastic Mr. Fox*. Source : capture d'écran du DVD *Fantastic Mr. Fox*.

- Ill. 151 : Illustration de Donald Chaffin pour la première édition de *Fantastique Maître Renard*. Source : Roald Dahl, *Fantastic Mr. Fox*, Knopf, New York, 1986, p. 13.
- Ill. 152 : Le capitaine pirate à l'acmé de sa gloire dans *Pirates ! Bons à rien mauvais en tout*. Source : capture d'écran du DVD *Pirates ! Bons à rien, mauvais en tout*, Sony Pictures, zone 2, 2012.
- Ill. 153 : Belette dans *Fantastic Mr. Fox*. Source : capture d'écran du DVD *Fantastic Mr. Fox*.
- Ill. 154 : Références annotées par Wes Anderson pour le costume de Belette dans *Fantastic Mr. Fox*. Sources : *The Making of Fantastic Mr. Fox*, Rizzoli, New York, 2009, p. 111.
- Ill. 155 : *Character design* du chœur par Félicie Haymoz accompagné d'échantillons de tissu pour *L'Île aux chiens*. Source : Annelise Gavaille, « Un métier : costumière, dans la garde-robe des marionnettes. Entretien avec Maggie Haden », *Blink Blank*, n° 4, automne-hiver 2021, p. 125.
- Ill. 156 : Photographie des marionnettes du chœur dans *L'Île aux chiens*. Source : photographie communiquée par Maggie Haden par courriel le 11 mai 2021.
- Ill. 157 : Photographie des marionnettes des trois jeunes percussionnistes dans *L'Île aux chiens*. Source : publication Instagram d'Andy Gent (@gent.andy instagram), 28 mai 2019, <https://www.instagram.com/gent.andy>, compte supprimé depuis.
- Ill. 158 : *Character design* des trois percussionnistes par Félicie Haymoz pour *L'Île aux chiens*. Source : site professionnel de Félicie Haymoz, <https://www.feliciehaymoz.com/isleofdogs>
- Ill. 159 : Les quatre habitants du chêne dans *Blood Tea and Red String*. Source : site officiel de *Blood Tea and Red String*, <https://bloodteaandredstring.com/film-stills>
- Ill. 160 : Les souris jouant aux cartes avec la poupée dans *Blood Tea and Red String*. Source : site officiel de *Blood Tea and Red String*, <https://bloodteaandredstring.com/film-stills>
- Ill. 161 : Capture d'écran de *James et la pêche géante* et détail du pantalon de Sauterelle. Source : capture d'écran du DVD *James et la pêche géante*, Walt Disney, zone 2, 2002.

- Ill. 162 : Photographie de la marionnette de Sally (à gauche) et dessin de Sally par Tim Burton (à droite) pour *L'Étrange Noël de monsieur Jack*. Sources : Thompson Frank, *The Film, the Art, the Vision : Tim Burton's Nightmare Before Christmas*, Disney, New York, 1993, p. 16 et p. 89.
- Ill. 163 : Lady Tottington dans *Wallace et Gromit : le mystère du lapin-garou*. Source : capture d'écran du DVD *Wallace et Gromit : le mystère du lapin-garou*.
- Ill. 164 : Détail de la marionnette de Lisa dans *Anomalisa*. Source : capture d'écran du DVD *Anomalisa*.
- Ill. 165 : Remy et Augie dans *Hell and Back*. Source : capture d'écran du DVD *Hell and Back*, Freestyle Releasing, zone 1, 2015.
- Ill. 166 : Deema et Orphée dans *Hell and Back*. Source : capture d'écran du DVD *Hell and Back*, Freestyle Releasing, zone 1, 2015.
- Ill. 167 : Hanukah Jonze et Donkey Dixon dans *Disaster ! The Movie*. Source : capture d'écran du DVD *Disaster ! The Movie*, E-M-S, zone 2, 2007.
- Ill. 168 : Marionnette de zombie dans *L'Étrange Pouvoir de Norman* (à gauche) et détail de son costume (à droite). Source : archives d'un lot de marionnettes de *L'Étrange Pouvoir de Norman* sur le site d'enchères en ligne Heritage Auctions, <https://comics.ha.com/itm/animation-art/puppet/paranorman-will-london-zombie-original-animation-puppet-laika-2012-/a/7129-94114.s>
- Ill. 169 : Neil (à gauche) et Norman (en amorce) dans *L'Étrange Pouvoir de Norman*. Source : capture d'écran du DVD *L'Étrange Pouvoir de Norman*.
- Ill. 170 : Deux souris en pleine partie de cartes dans *Blood Tea and Red String*. Source : capture d'écran du DVD *Blood Tea and Red String*, Cinema Surreal, zone 2, 2008.
- Ill. 171 : La grenouille dans *Blood Tea and Red String*. Source : capture d'écran du DVD *Blood Tea and Red String*, Cinema Surreal, zone 2, 2008.
- Ill. 172 : Photographie d'une marionnette de Lionel pour *Monsieur Link*. Source : <https://hollywoodmoviecostumesandprops.blogspot.com/2020/06/stop-motion-animation-puppets-and-sets.html>
- Ill. 173 : Détail du costume de Lionel dans *Monsieur Link*. Source : Ramin Zahed, *The Art of Missing Link*, Insight, San Rafael, Calif., 2019, p. 36.

- III. 174 : Photographie d'une marionnette de Trappenard pour *Les Boxtrolls* (à gauche) et détails (à droite). Source : vente d'une marionnette de Trappenard sur le site d'enchères en ligne Heritage Auctions, <https://comics.ha.com/itm/animation-art/puppet/the-boxtrolls-archibald-snatcher-original-animation-puppet-laika-2014-/a/7129-94226.s>
- III. 175 : Œuf essaie de valser avec une mondaine dans *Les Boxtrolls*. Source : capture d'écran du DVD *Les Boxtrolls*.
- III. 176 : La fillette étrange coiffe une poupée dans *Frankenweenie*. Source : capture d'écran du DVD *Frankenweenie*.
- III. 177 : Le père de Coraline (à gauche) et l'Autre Père (à droite). Source : captures d'écran du DVD *Coraline*.
- III. 178 : La tribu de l'âge de pierre dans *Cro Man*. Source : capture d'écran du DVD *Cro man*.
- III. 179 : Une partie de l'équipe de footballeurs professionnels dans *Cro Man*. Source : capture d'écran du DVD *Cro man*.
- III. 180 : Lord Nooth dans *Cro Man*. Source : capture d'écran du DVD *Cro man*.
- III. 181 : Des marionnettes de gardes en construction pour *Cro Man*. Source : « Les Secrets de fabrication », supplément du DVD *Cro Man*, StudioCanal, zone 2, 2018.
- III. 182 : Visuel promotionnel de *Cro Man* avec Goona par Chris Johnson. Source : page IMDb de *Cro Man*, https://www.imdb.com/title/tt4701724/?ref_=nv_sr_srsq_0_tt_7_nm_1_q_early%2520man, aussi consultable au BFI Special Collection, EM_Seq045_03.
- III. 183 : La reine Oofeefa dans *Cro Man*. Source : capture d'écran du DVD *Cro man*.
- III. 184 : La poupée dans *Blood Tea and Red String*. Source : capture d'écran du DVD *Blood Tea and Red String*.
- III. 185 : Ash dans *Fantastic Mr. Fox*. Source : capture d'écran du DVD *Fantastic Mr. Fox*.
- III. 186 : Foxy dans *Fantastic Mr. Fox*. Source : capture d'écran du DVD *Fantastic Mr. Fox*.

- III. 187 : Lady Tottington et Victor Quatremaings agrippent le trophée, entourés de villageoises et villageois, dans *Wallace et Gromit : le mystère du lapin-garou*. Source : capture d'écran du DVD *Wallace et Gromit : le mystère du lapin-garou*.
- III. 188 : Lionel et Susan déguisés dans *Monsieur Link*. Source : capture d'écran du DVD *Monsieur Link*.
- III. 189 : Victor en tenue dans son costume de savant improvisé dans *Frankenweenie*. Source : capture d'écran du DVD *Frankenweenie*.
- III. 190 : Maquette de Victor annotée par Tim Burton pour *Frankenweenie*. Source : Mark Salisbury, *Frankenweenie : The Visual Companion*, Disney, New York, 2012, p. 36.
- III. 191 : L'équipage de pirates en tenue de scouts dans *Pirates ! Bons à rien, mauvais en tout*. Source : capture d'écran du DVD *Pirates ! Bons à rien, mauvais en tout*.
- III. 192 : L'Autre Miss Spink (en haut) et l'Autre Miss Forcible (en bas) en costumes de scène dans *Coraline*. Source : capture d'écran du DVD *Coraline*.
- III. 193 : Des camarades de Norman costumés pour une pièce de théâtre dans *L'Étrange Pouvoir de Norman*. Source : capture d'écran du DVD *L'Étrange Pouvoir de Norman*.
- III. 194 : Gromit dans un costume de lapine dans *Wallace et Gromit : le mystère du lapin-garou*. Source : capture d'écran du DVD *Wallace et Gromit : le mystère du lapin-garou*.
- III. 195 : L'équipage de pirates travestis en scientifiques dans *Pirates ! Bons à rien, mauvais en tout*. Source : capture d'écran du DVD *Pirates ! Bons à rien, mauvais en tout*.
- III. 196 : Le pirate étonnamment plantureux et Numéro 2 dans *Pirates ! Bons à rien, mauvais en tout*. Source : capture d'écran du DVD *Pirates ! Bons à rien, mauvais en tout*.
- III. 197 : Emily dans *Les Noces funèbres*. Source : capture d'écran du DVD *Les Noces funèbres*.
- III. 198 : Aperçu du théâtre de rue auquel participe Winnie (à droite) dans *Les Boxtrolls*. Source : capture d'écran du DVD *Les Boxtrolls*.

- III. 199 : Le troupeau de moutons incognito dans *Shaun le mouton : le film*. Source : capture d'écran du DVD *Shaun le mouton : le film*.
- III. 200 : La transformation monstrueuse du grand-père dans *Kubo et l'armure magique*. Source : capture d'écran du DVD *Kubo et l'armure magique*.
- III. 201 : Le Roi Lune et Kubo dans *Kubo et l'armure magique*. Source : capture d'écran du DVD *Kubo et l'armure magique*.
- III. 202 : Deborah Cook derrière une maquette de l'Autre Mère, une marionnette de l'Autre Mère et une marionnette de la mère de Coraline. Source : « Laika Archives: Deb Cook Revisits the Costumes of Coraline's Other Mother », 13 septembre 2022, <https://www.youtube.com/watch?v=ACpsl-EAw5U>
- III. 203 : *Concept design* de Chris Appelhans de l'Autre Mère pour *Coraline*. Source : Stephen Jones, *Coraline : A Visual Companion*, Titan, Londres, 2009, p. 81.
- III. 204 : L'Autre Mère en pyjama et l'Autre Wybie dans *Coraline*. Source : capture d'écran du DVD *Coraline*.
- III. 205 : Photographie d'une marionnette de l'Autre Mère en robe péplum sur une publication Instagram de Victoria Rose. Source : publication Instagram de Victoria Rose (@victoriarosepuppets), 3 septembre 2018, <https://www.instagram.com/victoriarose>
- III. 206 : L'Autre Mère après sa première transformation dans *Coraline*. Source : captures d'écran du DVD *Coraline*.
- III. 207 : Scarabée goliath (à gauche) comparé à une marionnette de l'Autre Mère de Coraline dans une vidéo promotionnelle Laika. Source : « Creative Spark : Deborah Cook », 23 mai 2016, www.youtube.com/watch?v=Oplvz1bnmdw
- III. 208 : Les membres du culte de Charles Manson dans *Live Freaky ! Die Freaky !*. Source : « *Live Freaky, Die Freaky* (2006) », 11 mai 2020, <https://www.youtube.com/watch?v=noww3O5zsC8>
- III. 209 : Gaston entouré de ses deux amantes dans *Jackboots*. Source : capture d'écran du DVD *Jackboots on Whitehall*, Cameo, zone 2, 2010.
- III. 210 : Les deux soldates de la Wehrmacht dans *Jackboots*. Source : capture d'écran du DVD *Jackboots on Whitehall*, Cameo, zone 2, 2010.

- III. 211 : Michael entouré d'individus portant le même visage dans *Anomalisa*. Source : capture d'écran du DVD *Anomalisa*.
- III. 212 : Wallace dans *Une grande excursion*. Source : « The History of Wallace and Gromit », supplément du DVD *Wallace et Gromit : le mystère du lapin-garou*, Paramount, zone 2, 2009.
- III. 213 : Gromit et Wallace dans *Wallace et Gromit : le mystère du lapin-garou*. Source : capture d'écran du DVD *Wallace et Gromit : le mystère du lapin-garou*, Paramount, zone 2, 2009.
- III. 214 : Le fermier dans *Shaun le mouton, le film : la ferme contre-attaque*. Source : capture d'écran du DVD *Shaun le mouton, le film : la ferme contre-attaque*, StudioCanal, zone 2, 2020.
- III. 215 : Le fermier en uniforme de *Star Trek* dans *Shaun le mouton, le film : la ferme contre-attaque*. Source : capture d'écran du DVD *Shaun le mouton, le film : la ferme contre-attaque*.
- III. 216 : Le fermier dans *Shaun le mouton, le film*. Source : capture d'écran du DVD *Shaun le mouton, le film*.
- III. 217 : Le fermier dans la première saison de *Shaun le mouton*. Source : première saison de *Shaun le mouton* sur la plateforme de vidéo à la demande de la BBC, <https://www.bbc.co.uk/iplayer/episode/b0079csm/shaun-the-sheep-series-1-6-still-life>
- III. 218 : La peau de bête de Doug (au centre) se devine au niveau du col de son maillot dans *Cro Man*. Source : capture d'écran du DVD *Cro Man*.
- III. 219 : Jack avec son costume de père Noël en lambeaux dans *L'Étrange Noël de monsieur Jack*. Source : capture d'écran du DVD *L'Étrange Noël de monsieur Jack*.
- III. 220 : Armature d'une marionnette de l'étrange fillette pour *Frankenweenie*. Source : Mark Salisbury, *Frankenweenie : the Visual Companion*, Disney, New York, 2012, p. 108.
- III. 221 : Une partie de l'armature de la reine Oofeefa est comprise dans son costume pour *Cro Man*. Source : Adam Savage, « The Stop-Motion Puppets of Aardman Animations ! », 30 janvier 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=stSYs7a2UHE>

- III. 222 : Wallace et son bonnet de nuit dans *Wallace et Gromit : le mystère du lapin-garou*. Source : capture d'écran du DVD *Wallace et Gromit : le mystère du lapin-garou*.
- III. 223 : Marionnette d'exposition de Trumper pour la promotion de *Shaun le mouton : le film*. Source : publication Instagram de Jimmy Young (@jimmy2eggs), 24 février 2019, <https://www.instagram.com/jimmy2eggs>
- III. 224 : Les marionnettes des écureuils bâtisseurs dans *Fantastic Mr. Fox*. Source : *The Making of Fantastic Mr. Fox*, Rizzoli, New York, 2009, p. 29.
- III. 225 : Moulage de la plus petite échelle de marionnette de Foxy pour *Fantastic Mr. Fox*. Source : publication Instagram d'Andy Gent (@gent.andy instagram), 6 septembre 2018, <https://www.instagram.com/gent.andy>, compte supprimé depuis.
- III. 226 : Angela Kiely peint les tâches de rousseur de Tracy pour *L'Île aux chiens*. Source : « *Isle of Dogs, Making of Puppets, Fox Searchlight* », 2 avril 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=QrBvVOoQXCA>
- III. 227 : Pose du vernis à ongle bleu pour l'héroïne de *Coraline*. Source : « Credited as : Head of Puppetry », 18 avril 2016, www.youtube.com/watch?v=kl17aLqgDpE
- III. 228 : James et la coccinelle dans *James et la pêche géante*. Source : capture d'écran du DVD *James et la pêche géante*.
- III. 229 : Am, Stram et Gram avec (en haut) et sans (en bas) leurs masques dans *L'Étrange Noël de monsieur Jack*. Source : captures d'écran du DVD *L'Étrange Noël de monsieur Jack*.
- III. 230 : L'Autre Miss Spink (à gauche) et l'Autre Miss Forcible (à droite) se débarrassent de leurs corps de vieilles dames comme d'une seconde peau dans *Coraline*. Source : captures d'écran du DVD *Coraline*.
- III. 231 : Sally et le docteur Finklestein dans *L'Étrange Noël de monsieur Jack*. Source : capture d'écran du DVD *L'Étrange Noël de monsieur Jack*.
- III. 232 : Catwoman et le Pingouin dans *Batman : le défi* (1992) de Tim Burton. Source : capture d'écran du DVD *Batman : le défi*, Warner, zone 2, 1999.

- III. 233 : La dernière apparence de l'Autre Bobinsky dans *Coraline*. Source : captures d'écran du DVD *Coraline*.
- III. 234 : Zéro dans *L'Étrange Noël de monsieur Jack*. Source : captures d'écran du DVD *L'Étrange Noël de monsieur Jack*.
- III. 235 : La fabrication de la poupée au début de *Coraline*. Source : captures d'écran du DVD *Coraline*.
- III. 236 : Scarabée, Kubo et Singe dans *Kubo et l'armure magique*. Source : captures d'écran du DVD *Kubo et l'armure magique*.
- III. 237 : Ginger et Mac dans *Chicken Run*. Source : capture d'écran du DVD *Chicken Run*, AMLF Vidéo, zone 2, 2001.
- III. 238 : Poulard dans *Chicken Run*. Source : capture d'écran du DVD *Chicken Run*.
- III. 239 : Scrap, King et Nutmeg dans *L'Île aux chiens*. Source : captures d'écran du DVD *L'Île aux chiens*.
- III. 240 : Ash dans *Fantastic Mr. Fox*. Source : capture d'écran du DVD *Fantastic Mr. Fox*.
- III. 241 : Mrs. Fox dans *Fantastic Mr. Fox*. Source : capture d'écran du DVD *Fantastic Mr. Fox*.
- III. 242 : Foxy dans *Fantastic Mr. Fox*. Source : capture d'écran du DVD *Fantastic Mr. Fox*.
- III. 243 : Agnes dans *Fantastic Mr. Fox*. Source : capture d'écran du DVD *Fantastic Mr. Fox*.
- III. 243 : Deborah Cook montre les baskets du jeune héros dans *L'Étrange Pouvoir de Norman*. Source : « Building Characters », www.laika.com/videos/behind-the-scenes
- III. 245 : Victor et Emily dans *Les Noces funèbres*. Source : capture d'écran du DVD *Les Noces funèbres*.
- III. 246 : Foxy dans *Fantastic Mr. Fox*. Source : capture d'écran du DVD *Fantastic Mr. Fox*.

- III. 247 : Portrait photographique de Wes Anderson par Gianfranco Tripodo. Source : site professionnel du photographe Gianfranco Tripodo, <https://gianfrancotripodo.com/Portraits/5/thumbs>
- III. 248 : Britney Spears portant un survêtement Juicy Couture. Source : Taylor Davies, « 8 Celebs Who Rocked the Juicy Couture Tracksuit in All Its Glory », *Teen Vogue*, 7 avril 2016, <https://www.teenvogue.com/gallery/juicy-couture-tracksuit-celebs>
- III. 249 : Courtney dans *L'Étrange Pouvoir de Norman*. Source : capture d'écran du DVD *L'Étrange Pouvoir de Norman*.
- III. 250 : La sauterelle et James dans *James et la pêche géante* (à gauche) et détail du monocle (à droite). Source : capture d'écran du DVD *James et la pêche géante*.
- III. 251 : Un animateur manipule une marionnette de Washi pour *Kubo et l'armure magique*. Source : « Kubo's Journey », supplément du DVD *Kubo et l'armure magique*, Universal Pictures Video, zone 2, 2016.
- III. 252 : Chaque poule porte un collier ou un foulard dans *Chicken Run*. Source : capture d'écran du DVD *Chicken Run*.
- III. 253 : Bitzer, Shaun et Timmy dans *Shaun le mouton : le film*. Source : capture d'écran du DVD *Shaun le mouton : le film*.
- III. 254 : Les mèches de cheveux et les boucles d'oreilles d'Adelina se balancent au rythme de la diligence dans *Monsieur Link*. Source : capture d'écran du DVD *Monsieur Link*.
- III. 255 : Sariatu prête à utiliser ses pouvoirs dans *Kubo et l'armure magique*. Source : capture d'écran du DVD *Kubo et l'armure magique*.
- III. 256 : Gromit redresse sa casquette dans *Wallace et Gromit : le mystère du lapin-garou*. Source : captures d'écran du DVD *Wallace et Gromit : le mystère du lapin-garou*.
- III. 257 : Photographie d'enchère de la marionnette du vers de terre pour *James et la pêche géante*. Source : vente d'une marionnette du vers pour *James et la pêche géante* sur le site d'enchères en ligne Heritage Auctions, <https://comics.ha.com/itm/animation-art/puppet/james-and-the-giant-peach-earthworm-puppet-walt-disney-1996-/a/7171-96022.s>

- Ill. 258 : Orphée dévoile son identité dans *Hell and Back*. Source : captures d'écran du DVD *Hell and Back*.
- Ill. 259 : Changement de costume pour la reine Victoria dans *Pirates ! Bons à rien, mauvais en tout*. Source : captures d'écran du DVD *Pirates ! Bons à rien, mauvais en tout*.
- Ill. 260 : Enfilage rapide pour Wallace dans *Wallace et Gromit : le mystère du lapin-garou*. Source : captures d'écran du DVD *Wallace et Gromit : le mystère du lapin-garou*.
- Ill. 261 : Jimmy Young montre le fonctionnement de la barbe animable du capitaine dans *Pirates ! Bons à rien, mauvais en tout*. Source : Adam Savage, « Adam Savage Meets Aardman Animations' Puppets ! », 1^{er} février 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=tIX15aiy4TM>
- Ill. 262 : L'Autre Mère se métamorphose sous nos yeux dans *Coraline*. Source : captures d'écran du DVD *Coraline*.
- Ill. 263 : Hay et Sharon Hate dans *Live Freaky ! Die Freaky !*. Source : « *Live Freaky, Die Freaky* (2006) », 11 mai 2020, <https://www.youtube.com/watch?v=noww3O5zsC8>
- Ill. 264 : Application du peinture sur la fourrure de Susan pour *Monsieur Link*. Source : « *Missing Link* (2019) : Full Behind the Scenes of Laika Animated Movie », 9 avril 2019, www.youtube.com/watch?v=k-skE9Loauc
- Ill. 265 : Jason Stalman corrige le pelage de Rex à la pince sur le tournage de *L'Île aux chiens*. Source : Lauren Wilford et Ryan Stevenson, *Isle of Dogs*, Abrams, New York, 2018, p. 87.
- Ill. 266 : Tableau de références, dont des photographies de Leslie Murphy, pour le personnage de Lisa dans *Anomalisa* au sein de l'atelier de Carol Koch. Source : Source : « *Anomalisa : Sculpting Animated Characters with Carol Koch*. *Variety Artisans* », 8 décembre 2015, <https://www.youtube.com/watch?v=5AILnP1Y-0o>
- Ill. 267 : Harry Bottoms dans *Disaster ! The Movie*. Source : capture d'écran du DVD *Disaster ! The Movie*.
- Ill. 268 : Des soldats dans *Jackboots*. Source : capture d'écran du DVD *Jackboots on Whitehall*.

- III. 269 : Une partie de la tribu de Doug dans *Cro Man*. Source : capture d'écran du DVD *Cro Man*.
- III. 270 : Merlin Crossingham présente un plateau de tournage de *Cro Man* à Sam Savage. Source : Adam Savage, « On the Shooting Set of Aardman Animations' *Early Man* ! », 15 février 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=RHbLEgmQjcQ>
- III. 271 : Sweetie et sœur Helley dans *Wendell et Wild* (2022) de Henry Selick. Source : page IMDb de *Wendell et Wild*, https://www.imdb.com/title/tt5181830/?ref_=ttmi_tt
- III. 272 : Les deux démons Wendell et Wild. Source : page IMDb de *Wendell et Wild*, https://www.imdb.com/title/tt5181830/?ref_=ttmi_tt
- III. 273 : L'automate dans *Anomalisa*. Source : capture d'écran du DVD *Anomalisa*.
- III. 274 : Lisa dans *Anomalisa*. Source : capture d'écran du DVD *Anomalisa*.
- III. 275 : Michael rêve qu'il perd le bas de son visage, à la manière d'une marionnette d'animation, dans *Anomalisa*. Source : capture d'écran du DVD *Anomalisa*.
- III. 276 : La marionnette géante du squelette s'apprête à agresser un animateur dans la scène du générique de *Kubo et l'armure magique*. Source : capture d'écran du DVD *Kubo et l'armure magique*.

Table des matières

Remerciements, 6.

Résumé, 3.

Abstract, 4.

Introduction, 9.

Première partie :

Le cycle de vie d'un costume de marionnette, 29.

Chapitre 1 : Les premières esquisses du costume, 31.

1. L'intrigue comme matrice, 31.
2. Une base complétée par le *storyboard* et l'animation, 38.
3. L'intégration dans la direction artistique, 40.

Chapitre 2 : Conceptualiser les tenues, 44.

1. La part du *character design*, 44.
2. Dépasser le dessin, 62.
3. Imaginer au sein du département des costumes, 68.

Chapitre 3 : Les matières premières, 74.

1. Un travail de sélection, 74.
2. Le traitement des matières, 88.

Chapitre 4 : L'étoffe prend forme, 102.

1. La conception des patrons, 102.
2. Une méthode d'approximations successives, 110.
3. De menus outils, 115.

Chapitre 5 : Un costume d'animation, 119.

1. La fabrication des armatures, 119.
2. La duplication, 135.

Chapitre 6 : Le costume sur le plateau, 144.

1. Éclairer et filmer le costume, 144.
2. La mise en mouvement, 148.
3. L'hôpital des marionnettes, 156.

Chapitre 7 : La postproduction, ou comment le costume se pare de ses derniers atours, 163.

1. Le bruitage, 163.
2. Le *compositing*, 165.

Deuxième partie :

Réseau des actrices et acteurs, organisation du travail et répartition des tâches, 171.

Chapitre 1 : Le tissu complexe de la collaboration autour des figurines articulées, 173.

1. Le fonctionnement du département des marionnettes, 173.
2. Une diffusion étendue et hiérarchisée de l'information, 188.

Chapitre 2 : Une hiérarchisation et une division du travail fluctuantes, 195.

1. Laika et l'hyperspécialisation, 195.
2. La polyvalence et l'adaptation chez Aardman, 198.
3. Une organisation bicéphale, 199.
4. La circulation des talents entre les projets, 204.

Chapitre 3 : Un acteur clé dans la création états-unienne et britannique : Mackinnon & Saunders, 208.

1. Retour aux origines, 208.
2. Vers de nouveaux horizons, 211.
3. Une écurie Mackinnon & Saunders ?, 214.

Troisième partie :

Nouvelle donne pour le costume de marionnette à l'ère de l'hégémonie numérique, 217.

Chapitre 1 : Un brouillage entre le réel et le numérique, 219.

1. Vers une hybridation des formes, 219.
2. Des progrès techniques au service des costumes de synthèse, 222.
3. La crainte d'un remplacement à nuancer, 228.

Chapitre 2 : L'affirmation d'une résistance de l'artisanal, 234.

1. Une création ancrée dans les arts manuels, 234.
2. La mise en valeur du geste artisanal, 238.
3. Les charmes de l'imperfection, 246.

Chapitre 3 : L'adaptation technologique du volume animé et l'évolution de la création costumière, 254.

1. Loin du conservatisme animé, 254.

2. L'apport du numérique dans la conception de costumes, 256.
3. L'influence indirecte du contexte technologique, 259.

Quatrième partie :

Le costume de marionnette, révélateur particulier, 261.

Chapitre 1 : Une création costumière entre schématisation et précision, 264.

1. De la simplification à l'exagération, 264.
2. Le sens du détail, 273.

Chapitre 2 : Le discours sensuel du costume, 290.

1. Des costumes à fleur de peau, 290.
2. La construction d'un langage des textures, 294.

Chapitre 3 : Quand l'habit fait le moine, 301.

1. Le public complice des duperies costumées, 301.
2. Les costumes emblématiques, 321.
3. Une tendance à la confusion entre le corps et le costume, 331.

Cinquième partie :

Le costume, agent triple de l'illusion, 351.

Chapitre 1 : Un tissu de mensonges, 353.

1. Rendre un univers imaginaire tangible, 353.
2. Des dimensions trompeuses, 356.
3. Cacher les traces de la fabrication, 362.
4. Mirage de la vie, 366.
5. Instrument de prestidigitatation, 378.

Chapitre 2 : Une trahison de l'artifice, 384.

1. La danse des étoffes, 385.
2. La révélation de l'échelle, 389.
3. Les créatrices et créateurs face à la monstration de l'artifice, 393.

Chapitre 3 : Le rappel à la réalité comme moteur de la magie, 405.

1. La sensation plutôt que la vraisemblance, 405.
2. Une mécanique (presque) fantastique, 407.

Conclusion, 411.

Glossaire, 418.

Filmographie, 425.

Bibliographie, 434.

Sources audiovisuelles, 455.

Sources photographiques, 463.

Réseaux sociaux et blogs, 466.

Entretiens inédits, 469.

Index des œuvres audiovisuelles, 470.

Index des professionnelles et professionnels mentionnés, 475.

Table des illustrations, 480.

Résumés, 511.

**Du mouvement sur la peau :
costumes et accessoires vestimentaires dans le cinéma
d'animation en volume états-unien et britannique
depuis le début des années 1990**

Les longs métrages d'animation en volume, au même titre que les films interprétés par des actrices et acteurs, font l'objet d'une création costumière. Ces vêtements, endossés par des marionnettes de taille réduite, répondent à des enjeux inédits. Avec cette thèse, j'examine ces costumes et accessoires dans le cinéma états-unien et britannique contemporain au prisme d'une approche génétique et esthétique afin de mettre en évidence leur singularité et de replacer leur fabrication dans un contexte technologique charnière, l'arrivée des images de synthèse dans le paysage de l'animation. Pour ce faire, mon étude décrypte les étapes de la création costumière dans une vingtaine de longs métrages comme *L'Étrange Noël de monsieur Jack* (1993), *Chicken Run* (2000), *Coraline* (2009), *Anomalisa* (2015) ou *L'Île aux chiens* (2018) et met au jour les dynamiques collaboratives au sein de structures phares de l'animation en volume telles que Laika, Aardman ou Mackinnon & Saunders.

Ce premier état des lieux sur le costume d'animation en volume a pour principal objectif d'expliquer la place singulière et ambivalente prise par les habits et accessoires vestimentaires dans l'expérience cinématographique. Objet d'un jeu de piste minutieux et sensoriel pour le public, le costume de volume animé se fait autant l'allié d'une illusion dissimulée que la trace persistante d'un artifice à l'œuvre.

Mots-clés : costume, animation en volume, marionnette, genèse cinématographique, création collective

**A Thin Veil :
Costumes and Clothing Accessories
in American and British Stop-Motion Animation since the Early 1990s**

Stop-motion feature films, like films performed by actors and actresses, require costume design. The garments worn by small-scaled puppets tackle unique challenges. In order to better understand these quite singular costumes and accessories in contemporary American and British cinema, this Ph.D explores the making of the films and adopt an aesthetic approach. It posits their creation within a technological turning point : the arrival of computer-generated images in animation. It unravels each step of the conception and craft of the costume in twenty-five feature films such as *The Nightmare Before Christmas* (1993), *Chicken Run* (2000), *Coraline* (2009), *Anomalisa* (2015) and *Isle of Dogs* (2018) and brings to light the collaborative dynamics within leading stop-motion companies such as Laika, Aardman and Mackinnon & Saunders.

The main aim of this first study on stop motion costumes is to explain the singular, ambivalent role played by garments and clothing accessories in the cinematic experience. As an object of a meticulous, sensory treasure hunt for the audience, the stop-motion costume is as much the ally of a concealed illusion as the persistent evidence of the sleight-of-hand at work.

Keywords : costume, stop motion, puppet, production history, collaborative art

École doctorale 267 Arts et Médias
Maison de la Recherche de la Sorbonne Nouvelle
4, rue des Irlandais, 75005 Paris