

► On vous présentait l'animateur qui avait passé deux ans à tenter de faire remuer un index, pour trois secondes de film à l'écran. Ou son collègue confronté au mouvement des cheveux - longtemps le graal de l'animation de synthèse - lancé dans un programme de plusieurs années pour aboutir, comme ce fut le cas pour *Les Indestructibles*. Le succès de Pixar, lié à l'arrivée de ces « nouvelles images » qui remportent les faveurs du public, repose sur un malentendu. L'hégémonie des studios dans le monde de l'animation ne tient pas à un

Nous écrivons et réécrivons le scénario, des années durant, jusqu'au jour où nous trouvons le résultat acceptable. C'est long, épuisant. Une douleur » Andrew Stanton, pilier de Pixar

choix « hi-tech » en phase avec l'époque ou à la découverte d'un algorithme, mais à une stratégie « low-tech » assumée, où se joue et se rejoue l'une des plus vieilles activités humaines : l'art du récit.

Fabriquer une séquence de dessin animé constitue un défi raisonnable, d'autant plus facile à relever que votre scénario tient la route. Dans un film en prises de vues réelles, il est toujours possible lors du tournage de changer le scénario, de modifier des dialogues, voire



Colorscript. Le déroulé de *Là-haut* dans les couleurs qui servent de référence lors de la réalisation du film.

d'improviser. Une telle liberté est impensable dans le monde de l'animation. La fabrication d'un film « réel » se joue à trois reprises, au stade de l'écriture, lors du tournage et durant le montage. En animation, les jeux sont faits dès l'écriture. Une mauvaise équipe d'animateurs peut gâcher un bon scénario. Des génies du pinceau ne pallieront jamais les carences d'une mauvaise histoire. Quant au montage en animation, il n'existe pas à proprement parler ; c'est le plus souvent un simple bout à bout. Une séquence d'animation coûte trop cher pour qu'un studio se permette d'en réaliser en surnombre.

Enfin, de la même manière qu'un très grand écrivain peut se révéler un scénariste médiocre, un excellent scénariste de cinéma risque de se montrer incapable de déployer son talent dans le monde du dessin animé. Un bon scénariste d'animation dispose de la technique littéraire et des outils visuels pour déceler le potentiel d'une histoire.

Sur une page du scénario de *Là-haut*, lire qu'une maison s'envole à l'aide de ballons est une drôle d'idée, sans plus. Incarnée à l'écran, elle devient une image grandiose.

Passé le fronton du quartier général de Pixar, à Emeryville, dans la banlieue de San Francisco, en pleine Silicon Valley, le visiteur découvre un immense hall où sont exhibés les personnages qui ont fait la fortune des studios : le cow-boy Woody et l'astronaute Buzz l'éclair, des *Toy Stories*, aujourd'hui encore deux des jouets les plus vendus dans le monde ; Mike Sullivan, l'être à poil bleu chargé d'effrayer des enfants dans *Monstres et Cie* ; le poisson-clown du *Monde de Nemo*. La réalité de cette entreprise ne se situe pas dans ce parc d'attractions miniature. Il suffit de lever les yeux. La vie de Pixar se joue dans les étages supérieurs, dans de grandes et impersonnelles salles de réunion aux baies vitrées et aux murs insonorisés où s'écrivent laborieusement les scénarios des studios.

Trois ans et demi d'écriture

La production d'un film Pixar prend en moyenne cinq ans. Ce pourrait être davantage, auquel cas le film reviendrait trop cher. Ce pourrait être moins, mais le film serait condamné à la médiocrité. Sur ces cinq ans, il faut compter trois ans et demi d'écriture. « Nos films s'incarnent au stade de la réécriture. Nous sommes très bordéliques, admet Andrew Stanton, mais très solidaires, ce qui explique qu'une dizaine de personnes soient créditées au scénario de chacun de nos films. Mon rôle dans le groupe est de noter les idées qui fusent et de les ordonner. Cela peut prendre des mois. Parfois plus. Tout dépend de la nature de l'histoire. Puis nous écrivons et réécrivons, des années durant, jusqu'au jour où nous trouvons le résultat acceptable. C'est long, épuisant. Une douleur. Tellement douloureux que nous avons même bâti des bureaux, en fait des chambres de torture, pour encadrer ces séances. »

Lorsque Pixar fonctionnait à une échelle plus modeste, les grands bureaux aux baies vitrées n'exis-



Le boss. John Lasseter (au centre), l'âme de Pixar, ici en 2005 avec (de gauche à droite) Pete Docter, Andrew Stanton et Joe Ranft.

taient pas. John Lasseter préférait des motels minables, toujours choisis à proximité d'Emeryville, pour organiser ses « Yalta du récit », où se règlent les conflits internes des scénarios des films des studios. *Monstres et Cie* ou *Ratatouille* y ont ainsi vu leur production interrompue plusieurs mois pour laisser place à de longues séances de brainstorming. De tous ces « Yalta », pourtant, celui relatif à *Toy Story* reste de loin celui qui a été le plus difficile. En 1992, l'entreprise novice qu'était Pixar avait tout à prouver, à commencer par sa capacité à mener à bien la production d'un long-métrage. Il n'était pas du tout assuré que *Toy Story* pût reprendre son cours à l'issue de la réunion.

« Nous nous sommes installés autour d'une table, se souvient John Lasseter. Les lits de la chambre du motel ressemblaient à des paillasses, mais j'avais l'intuition que l'inconfort deviendrait un stimulant. Nous avons fait la liste de ce que faisait Disney en matière d'animation. C'était à la grande époque de *La Petite Sirène*, et leur règle était simple. Il fallait un conte de fées, un méchant, une histoire d'amour et des numéros musicaux. Une note envoyée par Disney, qui distribuait le film, préconisait d'ailleurs l'intégration de ces éléments, d'une manière ou d'une autre, dans *Toy Story*. Nous l'avons lue attentivement et nous avons tourné le dos à ses recommandations. Nous étions tous d'accord sur le point de départ de cette histoire : un jouet contraint d'accepter ce pour quoi il a été fabriqué, plaire à un enfant, au risque d'être perdu, cassé ou délaissé. Mais comment dynamiser un tel point de départ, et tenir une heure et demie ? Mon angoisse résidait là. Nous avons trouvé le dédic. A ce jouet, il fallait un partenaire, comme dans *Midnight Run*, avec Robert De Niro et Charles Grodin, comme *Dans la chaleur de la nuit*, avec Sidney Poi-

tier et Rod Steiger. Nous avons trouvé un point d'ancrage avec le couple Woody le cow-boy et Buzz l'astronaute. »

Quatre ans plus tard, sur *Toy Story 2*, il s'agissait de régler un problème plus aigu encore : trouver une image forte pour illustrer un film au concept très abstrait. John Lasseter s'est alors mis en tête de donner un autre cadre à son « Yalta ». Celui-ci se déroulerait dans un hôtel encore plus modeste. « J'ai franchement pensé que c'était trop, se lamente Bob Peterson, co-réalisateur de *Là-haut*. Il y a des limites au dépaysement. C'était dans un espace confiné, un motel à Sonoma je crois bien, avec encore plus de monde. » Lasseter s'était demandé ce qu'un jouet supporterait le moins, à part être remplacé dans le cœur d'un enfant par un autre jouet. Devenir un objet de collection et se retrouver dans une boîte hermétique, privé à tout jamais de sa fonction ludique, devait être son angoisse ultime. Comment donner forme à l'écran à cette psychanalyse du jouet, la rendre palpitante sans tomber dans l'exercice de style ? Est-il possible de rendre intelligible pour un jeune public la mélancolie d'un jouet ? Il fallait une image simple pour donner forme à une idée aussi sophistiquée. Andrew Stanton a pensé à une poubelle où son propriétaire aurait jeté Woody. John Lasseter a approfondi l'idée. Elle deviendra un cauchemar. Le jouet se réveille brusquement après s'être imaginé à l'intérieur d'une corbeille où il est progressivement recouvert par une centaine de cafards. La séquence impose d'emblée ce principe aberrant mais intelligible par tous : les jouets possèdent un inconscient.

Avec cette brillante trouvaille, John Lasseter a pris la mesure d'un principe visuel dont il ne s'est plus jamais départi. Un bon film d'animation doit s'appuyer sur ►