

De façon générale j'ai choisi de parler de « Valse avec Bashir » de deux manières conjointes : l'une technique, en essayant d'être le plus éloquent possible sur les réalités du travail de réalisation, de fabrication et de production d'un film aussi atypique que celui-ci. L'autre, sur le fond, en creux. Pourquoi en creux, et non de façon frontale ? Parce – que son sujet est délicat. Il se réfère à une réalité vécue, et retranscrite ici de façon très personnelle, au point de nous faire plonger directement dans une dimension psychanalytique. Je trouvais alors (ai-je eu tort ?) hasardeux et indélicat d'embrasser pleinement ces aspects. Pour clore la question du choix de l'approche adéquate, il faut dire que ce film s'inscrit dans un mouvement plus ample et plus ancien du cinéma d'animation. Ce mouvement, non concerté, vise à prendre en compte le monde, le réel, et à le retranscrire. Finalement, pour éviter la question – piège « cela c'est-il vraiment passé ainsi ? » nous suivrons l'interrogation suivante : « le réel est-il soluble dans l'animation ? »

La fabrication :

Une des particularités de la fabrication de « Valse avec Bashir » est que le projet a dû se concevoir dans le cadre d'une économie restreinte. Dès lors, le recours à ce que l'on appelle les nouvelles technologies est apparu comme une solution. Néanmoins, il ne faut pas perdre de vue qu'Ari Folman, ainsi que son équipe artistique sont très au fait des effets pervers de l'usage immodéré des logiciels d'animation et des applications graphiques : la création d'images lisses et sans âmes. Aussi, leur stratégie va très vite revenir à la mise en service de cette technologie au bénéfice d'une imagerie précise, en équilibre permanent entre les possibilités d'assistance des machines pour les graphistes et le savoir faire, l'exigence de ces derniers. La clef de voûte du processus de fabrication de ces images me semble être ce que l'on appelle le « compositing ». Cette étape de fabrication consiste à assembler des éléments de provenance diverse pour aboutir à un tout cohérent.

Ce film comporte plusieurs niveaux de compositing. Le plus courant est celui qui permet d'assembler et d'articuler des éléments comme le décor (et ses multiples niveaux), les personnages, ou encore les accessoires tels que les objets usuels, ou encore les véhicules, les éléments de premier plan, etc...

Mais il joue aussi un grand rôle pour l'animation des éléments d'un même ensemble, comme un personnage par exemple. Il sera animé en tant que tel, mais

comportera aussi des éléments tels que les expressions faciales qui pourront être contrôlés par une méthode plus proche du compositing que de l'animation. Les animateurs se retrouvent ainsi face à un travail d'animation pure (une marche, une course, des attitudes à trouver pour chaque personnage,...) mais aussi face à ce qui s'apparente parfois à un puzzle complexe, permettant de donner aux personnages nombre d'expressions et une présence qui confèrent à leur discours des accents de vérité et de présence. Le terme de « puzzle » est employé à dessein dans la mesure où le fond de l'histoire se présente clairement comme l'assemblage de pièces hétéroclites qui, une fois assemblées, doivent reconstituer une part de mémoire, dissoute dans l'inconscient de l'auteur.

Le dessin animé, ainsi mis en place par Ari Folman, devient une formidable machine à remonter dans le temps, et à traquer la mémoire perdue. Le fait même d'avoir recours au dessin installe une distance salutaire entre l'auteur et ses souvenirs. Lui permettant de les apprécier et de juger de leur adéquation avec les témoignages qu'il a recueilli pour former une des matières premières du film. Ces témoignages ont été enregistrés en vidéo selon une méthode classique, employée par les documentaires pour faire témoigner des témoins, ou des spécialistes d'un sujet donné. Ces images, et ces voix sont utilisées comme supports au dessin, mais surtout au montage. Ce sont ces voix qui vont donner leur rythme et leurs longueurs aux plans. Attention, les dessins ne sont pas décalqués sur les images. Les personnages sont entièrement dessinés et animés suivant les intonations des voix. Au passage, cela signifie que les animateurs bénéficient d'une marge de liberté quant au jeu des acteurs, puisqu'ils ne sont plus assujettis à leur modèles mais qu'ils peuvent au contraire accentuer certaines parties de leur gestuelle, ou, à l'inverse rendre leur jeu plus sobre.

Comme pour le dessin animé japonais ou de série pour la télévision, les boucles d'animation (les répétitions de mouvements pour certaines actions comme les marches par exemple) sont utilisées. Mais l'équipe use en permanence de subterfuges afin de tromper le regard du spectateur et faire en sorte que cette répétition n'attire pas le regard. À ce titre, lors de l'intervention, la scène de la course des chiens avait été passée en revue. Dans un premier temps, pour observer les différents niveaux de réutilisations des mouvements animés, puis pour comprendre comment on pouvait gêner le repérage de ces répétitions : soit en faisant passer un élément au premier plan pendant un mouvement de travelling. Mais encore en créant

des mouvements de caméras de type « caméra épaule », faisant ainsi entrer la caméra elle-même dans le champ de l'animation. À plusieurs reprises, des mouvements de caméra suggèrent que l'opérateur image est bousculé par la course des chiens. Enfin, pendant les mouvements de déplacements latéraux (travellings), les mêmes fonds de décors reviennent dans des contextes légèrement différents.

Ces quelques exemples d'étapes de fabrication du film montrent à quel point le choix de l'emploi des machines a été pensé, soupesé, pour aboutir à une esthétique en lien avec une économie. Sur ce point, la bonne idée d'Ari Folman et de ses collaborateurs a été d'utiliser les marges d'économie rendues possibles par l'outil informatique pour aller le plus loin possible dans le dessin, la préparation, et la recherche au moment du développement, cela constitue l'épine dorsale d'une réalisation au plus près d'un postulat artistique de départ.

Le film :

La première chose qui frappe les esprits est certainement que « Valse avec Bashir » se regarde comme un film avant tout. Lors de la présentation du film aux enseignants, on l'a parfois comparé à « Persépolis » de Vincent Parronau et Marjane Satrapi. À ce titre, l'introduction de ce dernier, plus douce, nous plonge beaucoup plus dans un univers de dessins animés, puis, progressivement, ce sentiment s'estompe pour faire place à des personnages que l'on suit et qui semblent incarnés. En revanche, le graphisme plus réaliste de « Valse avec Bashir », mais surtout la mise en scène qui avance brutalement et inexorablement vers le spectateur semblent nous prendre à la gorge pour nous plonger directement dans le sillon de cette histoire vécue à l'aube de l'âge adulte de l'auteur. D'une manière générale, ces deux films d'animation nous confrontent à une réalité et ne semblent pas douter un seul instant de leur capacité à le faire.

Partant de ce constat, nous avons regardé trois autres films qui eux aussi, à leur façon, entretiennent une relation forte avec le réel. Le premier, « Ligne de vie » de Serge Avédikian, est un court métrage racontant une histoire vécue par un homme dans un camp de concentration. Il se différencie fortement de « Valse avec Bashir » par son aspect graphique. Paradoxalement, les outils utilisés dans les deux cas sont les mêmes. Il est frappant de voir ces deux résultats si différents atteindre par des moyens dissemblables un niveau de dramaturgie relativement comparable. Que ce soit avec le graphisme sophistiqué, stylé et pop de « Valse avec Bashir », ou

le dessin brut, charbonneux et expressif de Raymond Delvax pour « Ligne de vie », les machines parviennent à générer des styles d'animation à chaque fois adaptés aux contingences graphiques de ces univers. Si Serge Avédikian a gardé la force des dessins de Delvax en intervenant peu sur ces derniers, le directeur artistique et le directeur de l'animation d'Ari Folman ont développé un dessin à même d'être contrôlé dans ses moindres détails. Ce qui reste intact dans les deux cas, et comme ce sera le cas avec les films suivants, c'est la force et la forme du récit. Tous les films dont nous avons parlé ont un récit pris en charge par un narrateur. De même que les tout premiers films d'animation à avoir indiqué cette direction, à savoir la série des « conversations pièces » produits par les studios anglais Aardman à l'aube des années 80. Le cinéma d'animation, depuis toujours obsédé par le fait d'insuffler la vie, découvrait alors un moyen puissant qu'il avait relativement sous estimé jusqu'alors : la voix. Et tout à côté d'elle, l'idée du témoignage.

Comme « Valse avec Bashir » et « Ligne de vie », « Regarder Oana », de Sébastien Laudenbach est un récit, mais encré dans d'autres dimensions du réel : l'intime et le quotidien. Là encore, la voix d'un narrateur se mêle à celles des personnages. Ces voix entremêlées prennent une dimension d'autant plus grande qu'on ne voit jamais les visages des personnages, uniquement des parcelles de leurs corps, des aliments qu'ils cuisinent etc... Leurs voix s'incarnent ici d'une manière singulière, en formant des lettres et des mots, quasi synchronisés avec le son. Parmi les films présentés ce jour là, il est certainement le plus éloigné de celui de Folman, et l'intention était moins de montrer une éventuelle filiation entre eux que de faire prendre conscience du fait que l'attrait du cinéma d'animation de ces dernières années pour le réel n'est pas spécifiquement centré sur des retranscriptions historiques mais va bien au delà en trouvant une diversité proche de celle que l'on peut trouver dans le domaine du documentaire.

Le dernier film proposé en contrepoint de celui d'Ari Folman est un volet d'une série de trois films d'Alain Cavalier appelés « les braves ». On y voit un homme, Jean Widhoff parler d'un épisode de sa vie qu'il a vécu lors de la guerre d'Algérie et qui l'a conduit à s'insurger alors qu'il était militaire. C'est un plan fixe de 26 minutes, sans musique. Curieusement, c'est ce témoignage nu, frontal, qui nous ramène le plus à « Valse avec Bashir ». Sa mise en scène peut se calquer au cadre près aux séances d'interviews d'acteurs du drame du film de Folman. Il nous confronte aussi à la question de la mémoire des narrateurs : est-elle juste ? Est-elle partielle ?

Sélective ? Le propos est aussi très proche, ce sont deux récits de jeunes hommes plongés dans des conflits qui les dépassent, dont ils ont du mal à saisir les enjeux et les rôles qu'ils doivent y jouer. Enfin, ces épisodes de leurs vies vont les poursuivre et les amener chacun exactement au même point, après des années : le témoignage. Cette transmission par le cinéma, en utilisant chacun des outils de distanciation (le dessin dans un cas, et la mise en scène du portrait dans l'autre), ils vont parvenir à transmettre aux spectateurs que nous sommes un point de vue, une vision qui, si elle est partielle, reste empreinte de vérité.

Cette petite exploration du contexte dans lequel un film aussi singulier que « Valse avec Bashir » a émergé tendait à montrer en quoi il constitue la trace d'un mouvement plus ample qui pourrait continuer à se développer dans les années qui viennent. Les images foisonnent, on doute chaque jour de leur réalité, de leur honnêteté parfois. Les images des films d'animation entretiennent à cet égard un rapport paradoxal vis-à-vis de cette réalité, elle portent en elles, bien visible, la marque de leur fabrication. On ne peut douter qu'elles ont été faites par quelqu'un mû par une intention. Elles sont en quelques sortes condamnées à la franchise. Cela n'empêche pas Ari Folman de jouer en permanence avec les niveaux de réalité qu'il a mis en place dans son film. On a souvent du mal à savoir s'il nous immerge dans une rêverie ou s'il nous situe dans la réalité d'une scène vécue. La couleur jaune, qui domine dans le film, passe elle-même plusieurs fois la frontière, tantôt le signe d'un environnement baigné de soleil, tantôt la lumière de fusées de détresses que l'armée israélienne a lancées pour permettre aux phalangistes d'agir, et enfin tantôt dorée, pour nous transporter au bord d'un rêve, comme on flotte sur l'eau. Il n'y a aucun doute sur le fait que Folman partage avec nous sa vision, qu'il revendique d'emblée comme morcelée, mais il nous donne en même temps la possibilité de la croiser avec les reportages des journalistes (la description de ces mêmes événements par Jean Genet dans le livret pédagogique qui accompagne la présentation du film aux élèves est à ce titre des plus éloquentes), des photos qui ont pu être prises sur place, ou encore des ouvrages d'historiens. « Valse avec Bashir » ne nous éclaire pas seulement sur un événement donné, il remet en jeu des fondamentaux du cinéma d'animation pour approcher au plus près le réel, notre monde. Il emprunte une voie que d'autres avaient ouvert pour lui, et fait évoluer ce moyen d'expression vers un avenir inconnu et à nouveau passionnant.