

LA BOÎTE À MALICE

programme de 5 courts métrages de Koji Yamamura

PAS DE CÔTÉ

Le point de vue de Raphaëlle Pireyre

Métamorphose

Koji Yamamura fit un jour constater à sa femme que leur fille avait désormais sept ans, qu'elle était devenue une fillette et que l'adorable bébé qu'elle avait été jadis n'existait plus. Cette créature dont ils avaient été si proches avait disparu, sans qu'ils sachent où elle pouvait se cacher. C'est cette réflexion de la perte irrémédiablement liée à celle de passage du temps qui inspira au cinéaste le film *Les Cordes de Muybridge*. Le travail du Britannique du titre, pionnier au XIX^{ème} siècle de la photographie instantanée qui parvint à fixer les étapes du galop du cheval, sert de point de départ à une réflexion sur la fixation de l'instant par le cinéma ainsi qu'à une pensée plus vaste sur la fuite du temps.

Comme il le confiait à Ilan Nguyễn lors de la rencontre organisée au Forum des images le 8 décembre 2013 à l'occasion du Carrefour du cinéma d'animation¹, Koji Yamamura fait sienne la conception du philosophe Leibniz qui envisage le temps non comme un continuum linéaire, mais plutôt comme des îlots sur lesquels il est possible de revenir. Cette conception d'un temps pris comme une dimension faite de recoins plus ou moins accessibles trouve sa pleine expression dans le cinéma d'animation où la succession des instants, loin d'être donnée comme dans la prise de vue réelle, est à construire totalement.

Corollaire à cette idée d'un défilement du temps fait d'embranchements mystérieux, cette anecdote renvoie au motif de la métamorphose, immensément présent dans l'œuvre de Yamamura. Éduquer des enfants, c'est constater, de façon brutale ou progressive, à quel point ils se transforment en grandissant. Le bébé de Yamamura s'est changé en grande fille, tout comme le monde, dans ses films, s'ouvre à des transformations. S'efforcer de voir le monde à travers le regard d'un enfant, c'est accepter une perception à laquelle les explications aux phénomènes observés font défaut et où prime l'étonnement. Là encore, l'animation apparaît comme le moyen d'expression le plus à même de donner à ressentir cette idée d'une réalité propre à muter en formes labiles. Enfin, c'est un rapport assez singulier au fantastique, qui, dans cette anecdote comme dans les films du cinéaste, fait irruption de manière presque naturelle dans la réalité prosaïque. Les films présentés dans ce programme sont en effet marqués par la coexistence entre la représentation d'un monde concret et quotidien occupé par des tâches très prosaïques (aller chez le coiffeur, réparer la porte d'entrée, préparer des sandwiches) et le surgissement de décalages oniriques ou merveilleux. Le changement perpétuel de point de vue dans ces cinq courts films offre un regard sur le monde teinté de doute radical, où réalités objectives et subjectives échangent leurs places gaiement.

¹ Captation de la rencontre sur le site du Forum des images : <http://www.forumdesimages.fr/les-programmes/toutes-les-rencontres/rencontre-exceptionnelle-avec-koji-yamamura>.



L'œuvre de Koji Yamamura est elle-même assez protéiforme, puisqu'elle alterne entre illustration d'albums pour la jeunesse et films. Ceux-ci suivent deux lignes de partage : les projets destinés aux enfants et ceux qui s'adressent aux adultes. Ces derniers, parmi lesquels *Les Cordes de Muybridge* (2001) ou *Le Médecin de campagne* de Franz Kafka (2007), ont gagné en importance plus récemment, et tendent davantage vers le dessin animé en 2D que vers l'animation en volume comme précédemment. Enfin, Yamamura a pris l'habitude d'intercaler entre ses productions majeures, élaborées sur des périodes de quatorze mois environ (même si *Le Mont Chef*, 2002 – lui a demandé pas moins de six ans de travail) des projets de commande plus légers le plus souvent de la part de chaînes de télévision (notamment NHK, la chaîne de télévision publique japonaise), réalisés dans des délais bien plus courts. C'est pour ce type de structures produisant à grande échelle que Yamamura a fait ses premières armes immédiatement après ses études d'Arts plastiques à l'Université de Tokyo, employé par un studio sous traitant la conception des décors pour la création de séries d'animation destinées à la télévision. Il a rapidement choisi un mode de réalisation beaucoup plus artisanal, en fondant avec sa femme Sanae le studio Yamamura Animation. « Nous ne sommes vraiment que deux à y travailler, ma femme et moi », confiait-il à Jasper Sharp lors d'une interview réalisée en novembre 2013 à l'occasion de sa venue pour le London International Animation Festival publiée sur le site du BFI anglais. Au delà de tout autre critère, c'est le souci de maintenir une indépendance de création qui pousse le cinéaste à travailler ainsi, ce qui fait dire au critique britannique qu'il voit dans cette manière de faire comme un *one man show*.

Alors que ses premiers films de fin d'études datent de la fin des années 1980, l'œuvre de Koji Yamamura n'est arrivée en France qu'à retardement et partiellement. En 2011 le grand public le découvre grâce à une rétrospective qui lui est consacrée au festival de La Rochelle, une résidence à l'Abbaye de Fontevraud et, la même année, la sortie en salles puis en dvd par Les Films du Préau du programme de courts métrages pour le très jeune public rassemblés sous le titre *La Boîte à malice*. Ainsi, cette œuvre, aujourd'hui relativement accessible, notamment via internet, nous est parvenue à travers un échantillon constitué avec la volonté de rendre compte de toutes les formes employées par le cinéaste. Il y a dans cet effet de prélèvement quelque chose d'assez abrupt tant il gomme les passages d'un style et d'une forme à l'autre. Car les films de Koji Yamamura ne se ressemblent

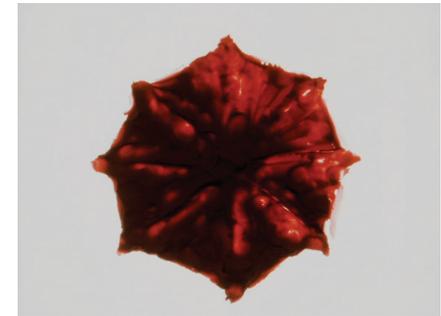
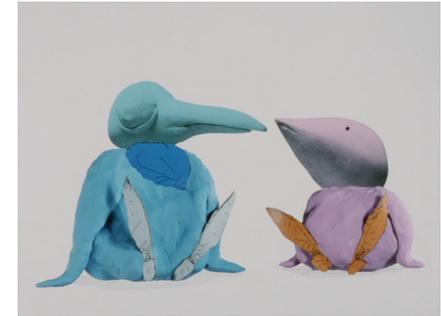
que très peu, leur esthétique change considérablement, s'adaptant chaque fois à la technique d'animation employée, au sujet traité et au public visé.

Le nom donné par le distributeur français à cette compilation d'œuvres réalisées sur une période de près de dix ans au cours des années 1990 et conçus dans des contextes extrêmement différents les uns des autres traduit à la fois l'inventivité et la joyeuse disparité de son contenu. Dans cette boîte sont en effet rassemblés trois films courts, produits dans des conditions relativement différentes. Série de trois films de quatre minutes chacun, *Karo* et *Piyobuputo* a été réalisé assez rapidement, en deux mois et demi, pour la NHK. What's your choice est un film collectif élaboré à partir d'ateliers menés conjointement aux Etats-Unis et au Japon. Le scénario s'appuie sur la nature participative du tournage en proposant un récit très simple dans lequel deux personnages ont du mal à faire un choix. Kipling Junior a été conçu par le studio Yamamura Animation selon un mode de production plus classique. Réalisé principalement en pâte à modeler, il combine également d'autres techniques comme la photographie, les marionnettes et les dessins sur cellulo, comme aimait à le faire Koji Yamamura, avant de se diriger, à partir des années 2000 vers le dessin en 2D dont il estime dorénavant qu'il convient mieux à ce qu'il désire exprimer.

Rien ne se perd, tout se transforme

Faire du cinéma à une image près, comme aime à le rappeler le cinéaste, c'est garder en permanence à l'esprit la malléabilité des objets et dessins que l'on anime qui renvoie à une labilité plus générale du monde. Ainsi, le cinéma d'animation est le plus à même de mettre en scène le motif de la métamorphose. Dans cette *Boîte à malice*, rien ne se perd, tout se transforme !

Si tous les éléments représentés sont à ce point susceptibles de muter, c'est qu'il est beaucoup question de fabrication dans ces films courts. *Une Maison*, en montrant les étapes de la fabrication d'une cabane blottie entre deux branches en appelle à cette forme de magie qui fait qu'en assemblant des planches, il est possible de se construire un abri. La façon méthodique dont travaillent les deux amis rappelle la bonne volonté de Buster Keaton qui s'essaie consciencieusement à construire son foyer planche après planche dans le court métrage *La*



Maison démontable (*One Week*, 1920)², avant d'accepter l'idée que le lien du mariage (il faudrait employer le terme de « mariage » en anglais) a davantage de valeur que le toit qui l'abrite. C'est cette même forme de rapport entre fabriquer un objet ensemble et consolider son amitié qui est à l'œuvre dans la mini-aventure des drôles d'oiseaux.

Ce scénario, dans sa grande simplicité, crée une atmosphère joyeuse dans laquelle les personnages mettent la main à la pâte pour égayer eux-mêmes le décor dans lequel ils évoluent. Comme si, face à la forme d'artisanat dans laquelle travaille Yamamura, seul en scène avec sa femme, les créatures venaient en aide aux cinéastes. Les créatures, elles mêmes conçues de façon hétéroclite, mi-pâte à modeler, mi-dessin, poursuivent la création de leur petit monde. C'est ce qui se produit également avec *Les Sandwichs*, qui est comme scindé en deux parties. Si Karo et Pyubuputo ont l'idée d'inverser l'orientation de leur gigantesque montagne de pains garnis pour le manier comme un accordéon, c'est parce qu'ils ont passé la première partie du film à élaborer eux-mêmes cette pyramide comestible. La succession des opérations constitue un jeu, autant pour les oiseaux que pour le spectateur qui s'étonne de l'inventivité des plans : le toast que l'on fait sauter à la poêle et qui entre dans le champ de vision par le bas du champ, le vol ralenti du couvercle du bocal de la pâte à tartiner... chaque opération fait événement. L'image d'un sandwich ne se mange pas : en revanche, elle se triture, se modèle, comme la matière dont est fait le monde des deux oiseaux.

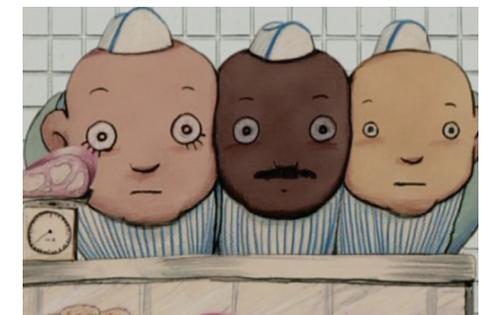
Dans *Imagination*, c'est le langage et le libre cours laissé à l'esprit pendant une après midi d'ennui qui sont à l'origine d'inventions et de métamorphoses. Karo rentrant à la maison par un jour d'averse, affirme avoir croisé un poisson qui volait dans le ciel. Piyobuputo ne le croit pas, mais se prend au jeu de lancer des invraisemblances. Comme dans la comptine traditionnelle française Compère qu'as tu vu ?, si les visions suggérées par l'un des camarades sont taxées de mensonge par l'autre, c'est l'image affabulatrice qui s'inscrit durablement dans l'esprit de l'auditeur ou du spectateur bien plus que le rétablissement de la vérité et le retour au bon sens. Les deux oiseaux s'expriment par de petits cris, souvent répétitifs, et dont le son est légèrement distordu et accéléré. Mais ils communiquent également

grâce à des bulles dans lesquelles sont figurées leurs pensées. S'ensuit un jeu de cadavre exquis, dans la plus pure filiation du surréalisme où les objets savaient aussi prendre une place d'importance et venir troubler l'ordre du monde. Les deux amis répondent aux inventions l'un de l'autre en proposant des associations d'idées des plus saugrenues. L'enchaînement d'une image à une autre est régi par la libre association de l'imagination. Le principe de saut d'une idée à une autre qui commande la transformation des objets (la paire de ciseaux en petits pains qui deviennent des fruits, qui sont dévorés par l'image convoquée de leur gros ami glouton) est ici au centre du scénario. Dans les autres films, il régit la logique du montage, sans se trouver autant au centre du récit que dans ce film-là dont la libre association d'idées est l'argument principal. Les objets imaginés par les deux amis changent de forme grâce à la malléabilité de la pâte à modeler ou du dessin. Tel que le perçoit Koji Yamamura, cité par Xavier Kawa-Topor et Ilan Nguyên, plus que tout autre type de cinéma, l'animation « permet d'explorer la forme des idées. », et donc de les déformer... La métamorphose s'inscrit plus largement dans un mode de récit qui fonctionne sur des effets de basculements. Basculements de point de vue, de lieux, de situations, de l'accessoire au principal.

La démocratie des objets

« Ce n'était pas encore une réflexion sur le cinéma, mais une mise en forme assez naturelle de récits dans l'idée que le public enfantin était capable d'accepter ces basculements », a confié le cinéaste en interview au sujet de la trilogie de *Karo* et *Piyobuputo*. Cette idée que le jeune public est davantage perméable à un agencement d'idées et d'images qui sautent joyeusement du coq à l'âne se retrouve en effet dans les trois courts métrages de la *Boîte à malice*.

C'est aussi l'idée d'alternative qui est au centre de *What's Your Choice*, réalisé au cours d'un atelier avec des « Junior's Directors », enfants de Chicago et de Tokyo. La contrainte de deux lieux, deux langues, deux moments distincts pour les sessions de travail devient le cœur du projet : choisir entre deux possibilités. Comme dans *Smoking No Smoking* d'Alain Resnais, les personnage de Raoul et Mandillo, à force de ne pas choisir, font émerger les choix (entre aller chez le dentiste ou chez le coiffeur pour l'un, prendre ou pas son parapluie



² Film présent dans un autre programme de Maternelle et cinéma expérimental : *Le Temps qu'il fait*.

pour sortir un jour où le temps est changeant pour l'autre) les plus improbables et les situations les plus loufoques. La situation quotidienne initiale se transforme jusqu'à l'in vraisemblable.

C'est que l'on peut considérer que ce film à alternatives se passe intégralement dans la tête de ses deux protagonistes. L'obsession de ne pas faire le bon choix les amène à imaginer toutes sortes de catastrophes. Les éléments se recyclent en s'amplifiant au cours du film, comme l'hésitation qui leur fait parcourir l'espace en tous sens ou encore le motif de l'ampoule qui éclate. C'est que le point de vue, dans les courts métrages de Yamamura, aime à faire un pas de côté pour passer d'une vision objective à une perception subjective d'une situation. De nombreux changements brusques dans le cadrage participent de ce basculement du point de vue : la scène du pique-nique, dans *Les Sandwiches*, s'ouvre depuis la cime de l'arbre et le point de vue de l'étrange petit insecte grignoteur de feuilles pour s'avancer à toute vitesse jusqu'aux oiseaux. On passe ainsi en une seconde d'un point de vue annexe sur la scène au principal. L'emploi fréquent du raccord à 180° donne le sentiment de passer du regard de celui qui observe à la vision de l'objet regardé. Dans *Une maison*, Karo vole puis se pose au pied de l'arbre dans lequel il souhaite installer son foyer. La caméra le suit, avant de pivoter brusquement à 90° pour offrir un autre point de vue concomitant de la scène. Dans *Kipling Junior*, le chien, lors de son second passage en ville, est surpris par la chute à ses pieds d'un tas de neige depuis un toit. Immédiatement après, la caméra se place sur le toit et c'est la neige restée en hauteur qui semble observer Kipling, comme si les choses avaient un point de vue sur nous tout comme nous en avons un sur elles. Cette réversibilité du regard est encore marquée lorsqu'il arrive chez lui au début du film, et qu'il observe longuement le reflet de son visage dans une flaque figée par la glace. Les multiples états dans lesquels l'eau se manifeste (buée, glace, neige, etc.) reprend encore en fil rouge cette idée que les choses se transforment et se déplacent. Mais on peut y voir un autre thème important pour Yamamura qui est celui du reflet. « Nous pouvons nous voir dans des reflets, mais nous ne pouvons pas nous voir nous-même ». En insistant sur l'idée que nous ne nous connaissons que de l'intérieur, il pointe le fait que la perception extérieure que nous avons de nous mêmes n'est que très partielle : un reflet, qui nous empêche de nous voir en action, ou de derrière, ou sur la durée... Or c'est justement ce que la caméra permet de voir ...

En passant ainsi fréquemment d'une vision subjective à une vision qui paraît être celle des objets, Yamamura semble sans cesse redistribuer les cartes entre ce qui est important et ce qui est accessoire. Dans *Les Sandwiches*, un mini drame se joue au moment du tartinage : le couvercle du pot de la pâte que les oiseaux vont étaler sur le pain leur échappe des mains, s'envole lentement, lentement, jusqu'à chuter sur le sol, fait la toupie quelques secondes, puis se pose sur l'une de ses faces. Jacques Tati aimait à dire que dans ses films, il pratiquait une démocratie du comique : n'importe qui, même un figurant tout au fond du plan, pouvait être au centre d'un gag, et pas seulement le héros Hulot. Chez Yamamura, il existe une forme de démocratie absolue entre personnages et objets : les minuscules créatures fantastiques qui peuplent le récit se voient confier la bande musicale du film, et des morceaux de décor ou certains objets peuvent se voir dévolue toute l'attention pendant un instant. Au cinéma, encore plus que dans la vie, tout est question de point de vue, et le rapport entre ce qui est important et secondaire peut varier de façon inattendue.

L'utile et l'accessoire

En rentrant chez lui, Kipling pose sur la table une poignée de glands et des pièces de monnaie. Plus tard, la pièce lui servira, peut-être, en ville, à acheter un billet de train pour rentrer chez lui. Pour l'instant, elle ne revêt pas plus d'importance que les fruits du chêne. Le contenu de sa poche est assez emblématique du contenu de cette boîte à malice : l'utile et l'accessoire y coexistent et occupent tour à tour le devant de la scène. De même que le prosaïque et l'onirique vont de concert. Dans *Les Sandwiches*, l'action se porte d'abord sur le prosaïque qui est accompli avec beaucoup d'application : préparer à manger, avant de passer à la fantaisie, lorsque démarre une joyeuse samba. C'est ainsi que la porte de la maison de la famille Kipling qui ferme mal se trouve au centre des attentions à deux reprises. La première fois, Kip, le fils, rentre chez lui, et s'amuse à voir la porte se rouvrir toute seule dans un grincement plaisant. Le geste qui normalement ne devrait se produire qu'une fois sort de sa fonctionnalité anodine pour devenir l'objet du plan : le mouvement inexplicable et le bruit qu'il produit sont une source d'émerveillement pour Kipling. Un peu plus tard, le père constatera ce dysfonctionnement et réparera la porte, redonnant à l'objet utilitaire un rôle de premier plan. Le film adopte le point de vue de Kipling que tout étonne dans son observation du monde. Mais



il y a là aussi une façon de faire apparaître comme une petite magie une porte en pâte à modeler qui bouge toute seule. La surprise du personnage semble recouvrir celle de l'animateur qui se réjouit de pouvoir donner vie aux objets de son décor.

Le cadrage insiste sur les objets en les plaçant au centre du plan. Dans Une maison, on pense notamment à ce plan dans lequel le grand oiseau tend le toit au plus petit : le plan comprend, sur les bords haut et bas, le bout des mains tendues, mais offre tout le centre aux planches qui vont couvrir la maison. C'est aussi la matière qui s'impose au regard de façon très aigüe : l'aplat de peinture qu'apposent les deux amis côte à côte ou la neige qu'ils retirent de leur fesses en se levant du champ. C'est aussi tout l'objet du cadavre exquis auquel se livrent Karo et Piyobuputo : l'imagination met au centre du récit les objets (leur couleur, leur matière, leur forme).

Faire la lumière

Si la métamorphose touche les objets, soit de façon naturelle (tous les états dans lesquels l'eau est représentée, glace, neige, buée, etc.) ou guidés par l'imagination ou le fantastique, elle tient parfois à l'éclairage des décors. Nombreuses sont les variations de lumière dans *Kipling Junior*. Lorsqu'il rentre seul chez lui, il est attiré par la beauté du ciel étoilé. Avançant de quelques pas, la nuit noire dans laquelle il se trouvait s'éclaircit très soudainement. La luminosité reflète-t-elle l'état d'esprit du chiot ? Est-ce parce que la beauté du ciel lui a fait oublier sa frayeur d'être perdu, seul dans la nuit ? C'est possible. Il y a pourtant une explication bien plus prosaïque et logique à ce changement de luminosité : le jeune chien s'est arrêté sous un lampadaire, ainsi que nous le découvrons quelques plans plus tard, quand il reprend son chemin après cette pause contemplative. Qu'importe : le changement de lumière, tant qu'il est inexplicable, produit un léger trouble chez le spectateur. Un peu plus tôt, lorsqu'il rentre chez lui la première fois, après avoir joué dehors, la lumière change également brusquement. Nous découvrons lorsque sa mère entre dans le cadre que c'est elle qui a appuyé sur l'interrupteur. Ce léger décalage entre l'effet et sa cause crée une tonalité très légèrement fantastique, qui donne la sensation que le monde est perçu du point de vue de Kipling Junior. Nous vivons avec lui la sensation du changement d'état avant d'en comprendre (ou pas, cela dépend des situations) la cause.

Dans le même ordre d'idée que les variations de luminosité, le basculement de la mise au point contribue très souvent à accompagner des changements radicaux de point de vue sur les choses, à inciter le spectateur à changer son regard sur un plan. Le passage du net au flou concentre l'attention sur un élément nouveau, ce que contribue à provoquer la très grande économie des décors de *Karo et Piyobuputo* et *What's your choice*, dont le fond est souvent laissé vide, rappelant les paysages des estampes. Lorsque Kipling quitte sa maison, elle devient floue. A l'arrière plan, de plus en plus petite et lointaine, l'absence de netteté qui la gagne nous indique combien elle est devenue secondaire pour Kipling, attiré par la musique de l'étonnante fanfare que constituent ses voisins.

Logique du basculement

La sensation de l'enfant chien qui guide la perception du spectateur est très sensible dans le montage de la première séquence de la ville. Se succèdent un plan du train où la famille somnole pendant que pendouillent les poignées accrochées au plafond du wagon ; un plan de la famille à l'abord d'un passage piéton ; un parc pour enfant où le fils et son père jouent au cheval à bascule ; une table de restaurant, nouveau plan de rue, nouveau plan de train, marche dans les environs de la maison, Kip à moitié endormi sur le dos de son père. Ces bonds d'un lieu à un autre semblent tout à fait épouser la perception bouillonnante et brouillonne qu'a le chiot de la grande ville. On peut repenser à l'utilisation de la surimpressions pour traduire cette même idée de vertige et d'enivrement pour l'héroïne adulte mais campagnarde du début du XXème siècle qui découvre la grande cité dans *L'Aurore* (1927) de Friedrich Wilhelm Murnau. Le cinéaste allemand réalisait là son premier film américain : la vive émotion de son héroïne reprenait-elle alors ses propres sensations en découvrant les métropoles américaines ? Le second voyage à la ville se fera sur le même mode de la jonction de quelques plans dépareillés qui ne raccordent pas tout à fait, mais finissent, comme par magie, par mener au jardin des parents. Le premier voyage est presque plus effrayant que le second en ce sens. C'est qu'il y a chez les personnages de Yamamura une forme de joie à se perdre, à se laisser entraîner dans un monde qu'ils ne connaissent pas ou ne comprennent pas, mais à se laisser enivrer par les sensations qu'offre le joyeux et inquiétant sentiment de l'inconnu. C'est peut être pour cela que Kip, rentrant chez lui, tarde un peu à allumer la lumière...

