

Meeting Peter Lord

Compte rendu par Kévin Giraud

Plonger dans l'univers de Peter Lord, c'est retracer avec lui plus de cinquante années d'histoire du cinéma d'animation anglo-saxon.

Pourtant, c'est d'abord vers le cinéma en prise de vue réelle que le jeune cinéaste en devenir s'est tourné. Originaire de Bristol, une ville « où il n'y a pas grand-chose à faire », Lord monte ses premiers films avec une bande d'amis, s'essayant ainsi aux outils et aux techniques cinématographiques.

C'est en découvrant *Yogi Bear* que l'animation s'imposera à lui comme une évidence. Peter Lord se dit en effet très influencé par les productions de Hannah Barbera, plus que par celles de Disney qu'il classe alors dans la catégorie « film commercial pour enfants », tout en n'en manquant pas une seule lors de leur sortie.

Ses influences littéraires ?

Entre les grands classiques que sont *Moby Dick*, *Hamlet* ou *Tarzan*, Lord grandit au milieu des comics américains et anglais, qu'il découvre notamment lors de son séjour en Australie. Fasciné par les univers marvelliens de Spider-Man et des X-Men, il n'en reste pas moins friand de comics indépendants qui paraissent alors dans *Mad* (aujourd'hui *Mad Mag* NDLR), ainsi que des *comic books* anglais que sont *Roger the Dodger*, ou *Minnie the Minx*. Définis par Lord comme « de basse qualité et pas cher », ils ont pourtant eu un impact conséquent sur la manière avec laquelle le réalisateur découpera ses histoires et ses gags.

L'arrivée à la stop motion

Enfant, Peter Lord découvre avec stupeur l'œuvre de Ray Harryhausen, et plus particulièrement *Jason et les Argonautes*, qui le marquera « à vie ». Vouant un culte à ce maître de l'animation, il rencontrera plusieurs fois Harryhausen, avec qui il échangera à plusieurs reprises sur cette technique. Interrogé sur cette relation, Lord se revendique clairement de l'héritage d'Harryhausen, tout en citant également Willi's O'Brien, mais aussi Richard Williams, l'animateur derrière (entre autres) *Who Framed Roger Rabbit*, ou encore Elliott Noise, animateur anglais indépendant.

Les débuts professionnels

Dans les années 1970-1980, l'animation anglaise se développe, et voit fleurir bon nombre de productions. C'est à cette époque que Peter Lord s'associe avec David Sproxton pour fonder ce qui va devenir les studios Aardman. Leurs premières productions sont destinées à la télévision, car la BBC est alors friande de courts métrages et d'émissions en stop motion. En 1972, Lord réalise *Gribbles*, et *Vision ON*. Puis viendra la création de *Morph*, en 1977, intégration d'un personnage en « claymation » dans un film en prise de vues réelles. D'abord créature, *Morph* deviendra au fur et à mesure de ses apparitions récurrentes un personnage à part entière des studios Aardman, dont il est aujourd'hui la mascotte.

L'apprentissage à la BBC se fait sur le tas, accompagné par les cinéastes et réalisateurs aînés, Lord et Sproxton bénéficient du savoir de leurs prédécesseurs, mais reçoivent au final peu d'aide vis-à-vis de l'animation. C'est par eux-mêmes qu'ils développeront leurs techniques, et perfectionneront leur art.

Les *Conversation Pieces* sont un bon indicateur de cette évolution. Cette série, réalisée à partir d'extraits radio sur lesquels les deux animateurs brodent une histoire, permet de mesurer les avancées et le développement des techniques du duo. Le studio commence à prendre forme.

L'arrivée de Nick Park chez Aardman

Avec l'arrivée de Nick Park, d'abord stagiaire mais qui rejoindra rapidement l'équipe à temps plein, le studio Aardman s'oriente vers une nouvelle direction. Jusque là travaillant assez régulièrement en publicité, c'est vers la fiction que s'ouvrent de nouvelles portes. Les deux premiers films réalisés par Nick Park, *Creature Comforts* et *A Grand Day Out*, établissent la ligne éditoriale qui sera celle du studio, un angle « Aardman Fun », encore aujourd'hui maintenu. Et Lord de se justifier, « Aardman sérieux, ça a été fait (avec *Babylon NDLR*), mais est-ce tenable aujourd'hui ? Sans subside, c'est compliqué... Travailler l'humour, cela nous permet de garder notre public, et de continuer à faire ce que nous aimons, tout en faisant survivre le studio ».

La publicité n'en reste pas moins un volet important de la production des studios. En témoignent les collaborations réalisées avec le studio Bolex Brothers, dont le clip de Peter Gabriel pour la chanson *Sledgehammer* reste la plus connue d'entre elles. Que ce soit dans ces publicités, ou dans les histoires qu'ils produisent, la marque de fabrique des studios Aardman reste celle d'un humour « très british », allié à des personnages dotés d'un côté attendrissant, avec un ridicule complètement assumé.

Le passage au long métrage

Avec *Chicken Run*, le studio Aardman passe au long métrage. Lorsque Lord et son équipe le pitchent aux studios, c'est dans la lignée de *La grande évasion*. Le film est alors dépeint comme « The Great Escape... with Chickens ! » (*La grande évasion... avec des poules ! NDLR*). Mais chez Dreamworks, le paramètre financier est primordial. La force de vente du studio profitera au film, mais la collaboration est difficile. Une des raisons pour lesquelles Aardman privilégiera par la suite les réalisations autonomes. Rien à faire, les méthodes de travail du côté anglais et du côté américain sont très différentes.

Pour Peter Lord, la collaboration est plus aisée avec les autres acteurs européens de l'animation. Aardman a d'ailleurs adapté les différentes productions de *Panique au village* pour la télévision britannique, et le dernier long métrage du studio, *Early Man*, est co-produit avec Studio Canal.

Aujourd'hui

Aujourd'hui, le studio a bien grandi depuis *Morph*. L'équipe ajoute d'ailleurs *Early Man* à son palmarès, une nouvelle réalisation impressionnante, centrée sur l'histoire d'une troupe d'hommes des cavernes contraints à disputer la vallée qu'ils habitent au cours d'un match de football préhistorique.

Si la claymation a bien évolué, et que les contraintes techniques et budgétaires ont bien changé, Aardman a su conserver son ADN et sa touche bien personnelle, notamment au travers de ses directeurs que sont Lord, Sproxton et Park. « Le 100% plasticine n'est plus de mise sur ce type de production », nous dit l'artiste. « Quand on travaille en animation, il n'y a pas d'extra, pas de figurant. Tout ce qui est à l'image doit être créé, *nothing is JUST there*. Du coup, il faut ruser, utiliser la 3D,

ainsi que des techniques de « claymation » plus rapides, plus économiques. » C'est ainsi que des productions comme *Early Man* sont possibles aujourd'hui.

« Nous faisons un travail de studio, certes, mais cela reste très artisanal. Et qui dit artisanal dit un sacré bazar sur les tables d'animateurs ! », nous explique le réalisateur en parcourant les photos qu'il a ramenées avec lui.

Des nouveaux outils ou des nouvelles techniques qui l'ont marqué ?

« La VR, mais encore envie de faire du stop motion ! C'est beaucoup de boulot, mais c'est aussi une liberté. Le *Live action*, on n'y a jamais pensé, car ça voudrait dire quitter le studio. Or le studio, c'est un peu une famille... »

C'est ainsi que l'artiste conclut. De nouveaux projets de réalisation ? Ce n'est pas pour tout de suite, il aime créer, mais le suivi que cela implique lui pèse. Mais qui sait, peut-être que le réalisateur de *Pirates !* reviendra prochainement à Anima avec un nouveau bébé dans les bras...

Kévin Giraud