

FANTASTIC MR. FOX

Un film d'animation de WES ANDERSON
 D'après le livre « Fantastique Maître Renard » de ROALD DAHL
 Avec les voix de Matthieu Amalric et Isabelle Huppert.
 Couleur. 1H28. 2010.

SOMMAIRE du DOSSIER

I AVANT LA PROJECTION Lecture de l'affiche, Consignes.	p. 1, 2
II PRESENTATION DE L'HISTOIRE	p. 2 à
III PISTES D'EXPLOITATION	
A] Le récit	p.6, 7
B] Les personnages animaux et humains	p.7 à 11
C] Les lieux	p.12
D] Le film d'animation	p.13 à 18
Adaptation du livre, fabrication de l'animation, langage cinématographique du film	

I AVANT LA PROJECTION

- Lecture de l'affiche :

- En haut sont écrits les noms des acteurs français qui font les voix du Renard et de sa femme.

En dessous, figure le titre et l'auteur du livre dont est tiré le film.

Puis figure le nom du réalisateur du film : Wes Anderson

- Le titre est de couleur jaune éclatant, la couleur dominante du film.

Le mot Fantastic (en anglais) est légèrement en arc au-dessus de Mr. Fox (renard en anglais).

- En dessous apparaissent 4 animaux en file indienne: le fils de Fox (Ash), Mr Fox, Kylie, l'opossum et le neveu de Fox ((Kristofferson).

Ce sont 4 personnages principaux du film.

Ils ont un sac sur le dos (ou 2 canards pour Mr. Fox) et traversent un champ de blé.

Ils ressemblent à de vrais animaux. Le premier renard regarde devant lui. Mr. Fox lève une main en un signe amical qu'il a l'air d'adresser aux spectateurs et il regarde dans cette direction. L'Opossum regarde Fox.



Le dernier renard, Kristofferson, regarde derrière lui.

Quelles hypothèses peut-on faire sur leur action ?

- En bas de l'affiche, sont écrits les noms d'autres intervenants du film.
- Les couleurs sont vives (ciel bleu nuit, lune...)
- On observe une composition horizontale et des plans (champ, animaux, forêt, ciel) qui étagent l'image et appellent une des caractéristiques visuelles du réalisateur, le travelling latéral.

- **Consignes** pour un bon déroulement de la séance de projection cf. plaquette ciné-enfants).

II PRESENTATION DE L'HISTOIRE

➤ **Résumé :**

En haut d'une colline, Fox le renard est rejoint par Felicity, son épouse. Ils dérobent des poules avant d'être pris au piège : Felicity exige de Fox la promesse de ne plus chaparder et de mener une vie normale ; elle attend un bébé. Deux ans plus tard, Fox est devenu journaliste, Felicity s'occupe de son terrier et leur renardeau Ash, petit et teigneux, se fait réprimander par son père. Mais Fox s'ennuie. Il découvre alors un arbre avec une vue imprenable sur les usines de fermiers peu sympathiques, les trois B : Boggis, éleveur de poules, Bunce, éleveur de canards et d'oies, enfin Bean, éleveur de dindes et fabricant de cidre. La famille Fox emménage juste avant l'arrivée du neveu de Felicity, Kristofferson, contraint de venir vivre avec eux car son père est malade. Immédiatement, il s'affirme bon en tous les sports et Fox, impressionné, compare son fils à ce renardeau idéal. Une rivalité se met en place entre les deux cousins. Fox reprend son métier de voleur de poules et engage Kylie l'opossum. Trois nuits de suite, ils chapardent dans les trois usines. À la dernière virée, ils sont rejoints par Kristofferson et rencontrent dans la cave à cidre le Rat, ennemi juré de Fox. Les trois B, exaspérés, tirent sur le renard et coupent sa queue, ils déracinent l'arbre. La famille s'enterre. Le siège commence. Les autres animaux rejoignent les renards et Fox creuse afin d'arriver sous le poulailler, le congélateur et la cave à cidre. Pendant l'organisation du festin, les cousins remontent à la surface pour récupérer la queue de Fox. Kristofferson est enlevé. Au cœur de la fête, Bean provoque un déluge avec du cidre. Les bêtes sont emportées dans les égouts. Rat traite du rapt de Kristofferson, Fox doit se livrer. Ash et Felicity tentent de l'arrêter, c'est Fox qui tue Rat et qui organise la contre-attaque : avec Ash et Kylie, ils réussissent à délivrer Kristofferson et croisent le loup. Dans les égouts, la vie s'organise, Fox a découvert un passage pour voler dans le supermarché des 3B, Felicity attend à nouveau un bébé.

- **Histoire détaillée :** (repères du DVD). Titres en jaune dans le film soulignés. [Repères de plans, travelling...]

1 - 0h00'00 Générique. [01'13] Fantastic Mister Fox by Roald Dahl est sur la couverture d'un livre brandi par une main (La couverture est ornée d'un dessin : une colline, un arbre et un renard, élégamment vêtu, adossé au tronc).

2 – 0h01'19 Plan d'ensemble de la colline, de l'arbre et de l'animal sur la chanson « la Ballade de Davy Crockett ». Le renard fait des mouvements de gymnastique autour de l'arbre, il mange une pomme. Sa femme arrive et il lui demande ce qu'a dit le médecin. Ils repartent par le joli chemin.

Ils arrivent devant une ferme d'élevage de ramiers [plan large]. Ils passent alors par la piste cavalière [changement de musique]. Après un parcours rapide [travelling latéral], ils volent chacun un pigeon. Mr. Fox veut comprendre le fonctionnement du piège installé devant la porte, il déclenche le mécanisme et ils sont pris au piège. C'est à ce moment que Felicity lui annonce la venue d'un bébé. Elle demande à Fox de trouver un autre gagne-pain et Fox promet de ne plus chaparder.

3 - 0h04'21 « 2 ans plus tard » (12 années-renard). Fox qui est journaliste lit le journal. Felicity tient le terrier. Elle demande à son fils, Ash, de ne pas être en retard. Le père dit qu'il ne veut plus vivre dans un terrier. Il dévore son déjeuner. Il trouve qu'Ash est un adolescent « différent ».

4 - 0h06'21 Souhaitant déménager, Fox visite un arbre, fait la connaissance de l'opossum Kylie et découvre une vue unique : les trois usines des fermiers.



5 - 0h07'36 Fox se rend chez Blaireau, avocat à la cour, qui lui déconseille d'acheter ce logement et lui décrit les fermiers Boggis, Bunce et Bean, ses trois futurs ennemis humains : Boggis élève des poules, Bunce des canards et des oies et Bean élève des dindes et cultive des pommes pour fabriquer du cidre. Fox et Blaireau se chamaillent.

6 - 0h09'37 Fox achète l'arbre et des écureuils font le déménagement. Les Fox accueillent le cousin Kristofferson [10'23"] dont le père est malade. Le neveu est admiré par Fox qui le compare à son propre fils, au désavantage de celui-ci (comparaison des plongeurs dans la piscine).

7 - 0h12'02 Si Fox se pose des questions existentielles et décide de reprendre son métier de voleur de poules, Ash boude son cousin qui partage sa chambre (il le fait se coucher sous la table), mais ils finissent par se réconcilier (grâce au train électrique).

8 - 0h14'03 Fox expose le premier plan à Kylie pour s'emparer des poules de Boggis.

9 - 0h15'20 Dans la salle de chimie, Ash et Kristofferson rivalisent de galanterie auprès d'Agnès.

10- 0h16'22 Plan de maître, phase 1. Poulailier n°1 de Boggis [bruits de percussions]. Fox et Kylie courent vers le poulailier. Ils neutralisent les chiens avec des myrtilles empoisonnées et ressortent du poulailier chacun avec une poule. L'alarme se déclenche et Boggis sort avec un fusil. Ils franchissent le grillage électrifié. Boggis mange une myrtille et tombe par terre.

11 - 0h19'59 Plan de maître, phase 2. Fumoir réfrigéré de Bunce

Fox s'introduit dans le fumoir réfrigéré et ressort avec des oies, malgré les caméras de surveillance installées dans les locaux.

12 - 0h20'31 Démonstration de « frappe-batte » (whack-bat en anglais) : Kristofferson, qui n'y avait jamais joué, provoque l'admiration du coach et d'Agnès devant un Ash jaloux. Le soir, Fox dit à sa femme qu'il doit sortir avec Kylie pour s'occuper d'un livre.

13 - 0h23'00 La cave secrète de Bean .Plan de maître, phase 3

Ash souhaite accompagner son père, il est rejeté. En revanche, le cousin est accueilli favorablement par Fox qui l'avait invité à venir, et lui donne une cagoule de bandit.



14 - 0h24'18 Les trois tombent dans la cave à cidre de Bean remplie de bouteilles. Ils font la rencontre du Rat, ancien rival de Fox, qui fait partie du service de sécurité de Bean. Il est mis à mal par l'ingéniosité du neveu.

15 - 0h27'17 Une réunion de crise.

Les 3 fermiers B se réunissent pour évoquer leur problème de renard et décident de le tuer.

16 - 0h28'20 Felicity surprend son mari, Kylie et Kristofferson rentrant furtivement à la maison.

17 - 0h29'03 La fusillade

Les trois B sont tapis dans les buissons en face de l'arbre avant l'attaque. En sortant, Fox les sent, ils tirent et le renard perd sa queue. Bean trouve et téléphone pour qu'on apporte pelles et dynamite. [30'15] Felicity soigne le derrière de Fox. Ash et Kristofferson se chamaillent.



18 - 0h30'59 Couché, Fox entend des bruits : « Ils nous déterrent ». Les hommes creusent. L'arbre est en partie attaqué. Les animaux creusent un tunnel.

19 - 0h32'03 Une heure renard plus tard.

Felicity gifle son mari en lui rappelant ses promesses d'il y a deux ans. Elle lui dit qu'il a menti. Il répond qu'il est un animal sauvage. Mais un mari et un père aussi lui rétorque-telle. Elle rajoute qu'ils vont tous mourir à moins qu'il ne change. Bean téléphone pour avoir du gros matériel.

20 - 0h33'16 Les terribles tracteurs.

Le lendemain, au petit jour, les trois B continuent à déterrer l'arbre avec des engins de plus en plus puissants (tractopelles) qu'ils conduisent eux-mêmes. Les animaux s'enfoncent dans le sol. On voit l'arbre et les machines [plan d'ensemble]. A la nuit, l'arbre est déraciné.



21 - 0h34'53 Ash et Kristofferson se chamaillent encore à propos de tiques, puces, et de méditation. Ils parlent d'Agnès.

22 - 0h35'50 Bean porte en cravate la queue de renard et se fait interviewer à la télévision ; les trois B font définitivement exploser la colline. Ils rassemblent 108 ouvriers. Ils veulent affamer les renards.

23 - 0h36'54 Le siège commence. Les journalistes commentent dans les médias.

24 - 0h37'24 Trois jours plus tard, 2 semaines ½ de renard

Les 3 B se demandent combien de temps les renards peuvent tenir.

Arrivée de Blaireau accusant Fox de son inconséquence ; la femme de Blaireau est coincée dans une mine de silex et les bêtes meurent de faim. Le castor met de la boue sur la figure d'Ash, mais son cousin le défend.

Fox a une idée : creuser mais de façon méthodique. Il envoie Felicity rejoindre la femme de Blaireau.

25 - 0h40'43 1 heure humaine plus tard

Ils creusent un tunnel afin d'arriver sous le poulailler de Boggis, la cave à cidre de Bean puis le congélateur de Bunce : les animaux volent poules, cidre et oies. Cette provocation est reprise en chanson autour d'un feu de camp par Pierrot (Petey en anglais). Bean n'apprécie pas.



26 - 0h42'41 Au camp de réfugiés, dans la mine de silex, ils apportent toutes les provisions.

Bean apprend qu'ils ont tout volé. Il est furieux et casse tout. Les deux autres B pensent qu'ils n'auraient pas dû s'en mêler. Ben dit j'ai une idée.

Dans la mine, la bonne humeur règne : le festin se prépare, la taupe joue Night and Day au piano. Dans la cuisine, on s'affaire. Tandis que Fox porte un toast à l'assemblée, Ash et Kristofferson s'éclipsent pour tenter de récupérer la queue de Fox. Pendant ce temps, après une folle colère,

27- 0h45'20 Le cidre de Bean

Bean déverse du cidre dans les tunnels, provoquant un déluge. La marée emporte les animaux sous la ville, dans les égouts. Ash et Kristofferson arrivent chez Bean et ils mettent leur cagoule de bandit. Ils mangent goulument des petits gâteaux. La femme arrive, allume et prend un couteau, un hachoir et met ses lunettes. Kristofferson crie.

28 - 0h47'29 Pendant ce temps, Fox pense qu'il a battu tous les fermiers. Il cherche les garçons et les appelle. Tous les souterrains sont noyés par le cidre. Ash revient sans son cousin. Il dit à son père qu'il voulait reprendre sa queue. Ils appellent Kristofferson. On le voit, dehors, tenu par Mme Bean au milieu des 3 B et de leurs troupes. Bean demande d'emballer le prisonnier dans une boîte percée de trous. Le blaireau dit que les fermiers ne les ont pas battus et il part.

29 - 0h49'49 Fox dit que les fermiers ne cesseront que lorsqu'il sera pris. Il s'excuse auprès de sa femme (sur fond de cascade). Il veut se rendre, mais elle ne veut pas. Il dit qu'il croit qu'il aime qu'on le considère comme le plus génial « Fantastic Mr Fox », que les renards sont faits pour prendre des risques : chasser leurs proies, ruser avec les prédateurs. Sa femme confirme qu'ils sont des animaux sauvages. Il dit à sa femme qu'il l'aime. Elle répond qu'elle aussi mais qu'elle n'aurait jamais dû l'épouser.

Fox raconte à Ash l'annonce de sa naissance lorsqu'ils étaient prisonniers dans le piège avec Félicity et qu'ils ont dû creuser pour s'enfuir. Il dit que c'est de sa faute et rajoute : « Ash, je suis très heureux que ce soit toi ».

30 - 0h52'07 Niveau de la rue

Fox quitte le souterrain et dit au revoir. Kristofferson est dans une cage, il demande de l'eau [zoom arrière]. Personne ne répond. Le blaireau et d'autres animaux arrivent. La Rat, agent de sécurité, donne une lettre (faite avec des lettres découpées et collées) pour un échange entre le fils contre Fox. On lui répond que le prisonnier n'est pas le fils de Fox. Ash arrive et le Rat le saisit et le lance. Sa mère arrive pour le défendre, mais le Rat met Ash dans un sac. Fox arrive et c'est la bagarre. La Rat est électrocuté, mais avant de mourir il indique à Fox l'endroit où est retenu le prisonnier. Ash dit qu'il s'est racheté (rédemption). Fox, pour exaucer son dernier vœu, donne au Rat de la gelée de cidre.



31 - 0h56'16 Mission sauvetage tout ou rien

Fox refait son discours interrompu par le déversement de cidre. La mission suicide de Fox est annulée, il va sauver son neveu en usant des qualités de chaque animal sauvage présent et il leur donne leur nom latin [cf. Les personnages, paragraphe III B].

32 - 0h59'40 Sa femme peint tout le site et repère avec des croix les lieux stratégiques. Fox envoie, à son tour, une lettre à Bean (faite avec des lettres découpées et collées) lui disant qu'il va se rendre. Le rendez-vous est fixé devant la bouche d'égout.

La bouche d'égout est dégagée, les humains attendent en embuscade la sortie de Fox. [Musique de western]. Fox lance des pommes de pin enflammées (28 tirées dont 22 atteignent leur but) ce qui allume des incendies partout. Puis Mme Fox déclenche un nuage de fumée ce qui



permet à Fox et Kylie de sortir sans être vus. Ils enfourchent une petite moto avec side-car et ils s'enfuient en découvrant Ash caché dans le side-car [1h02'14]. Un pilote d'hélicoptère, agent de sécurité prévient Bean qu'il les voit. Kylie demande à Fox s'il a peur des loups et Fox répond qu'il a la phobie de cet animal.

33 - 1h03'06 Annexe de Bean

Ils arrivent devant chez Bean et courent. Avec une carte de crédit (Titanium), Fox ouvre la porte de l'annexe. Ils marchent en allure saccadée. Ils trouvent un chien et Fox réclame les myrtilles, mais Kylie les a oubliées alors que c'était inscrit dans sa main. Le chien bave et Fox dit qu'il est enragé

et qu'il va le distraire pour qu'ils aillent chercher Kristofferson. Pour sortir ce dernier de la cage où il est enfermé, Ash demande une leçon de karaté. Malgré cela, il ne peut pas ouvrir la cage ; mais elle tombe, se casse et cela libère Kristofferson. Ash s'excuse de ne pas avoir réussi le karaté. Fox est poursuivi par le chien enragé. Ils arrivent à sortir de l'annexe tous les quatre.

Mais, dans la cour, Bean et ses hommes les attendent, déterminés. Fox voit sa queue et dit à Bean : « Vous avez déraciné l'arbre, traqué ma famille, kidnappé mon neveu, le Rat a insulté ma femme et vous m'avez coupé la queue. Je ne partirai pas d'ici sans cette cravate. » Bean crie : « Tue-le ». Des tirs éclatent de partout.

Ash court délivrer le chien enragé qui fonce alors sur les humains. Il déchire la queue de Fox. Fox dit à son fils que c'était du pur délire animal et que Ash est un athlète. Il lui demande de mettre la cagoule étoilée de bandits. Après avoir récupéré un lambeau de la queue de Fox, ils repartent en moto. Bean téléphone à Pierrot d'apporter une échelle car ils sont réfugiés sur un toit pour échapper au chien enragé.

34 – 1h11'25 En chemin, ils rencontrent l'animal sauvage par excellence, le loup.

Alors qu'ils sont sur le chemin du retour, Kylie dit à Fox de ne pas se retourner : un loup noir apparaît devant des montagnes enneigées. Fox le regarde et lui demande : « D'où venez-vous et que faites-vous ici, Canis lupus ? ». Le loup ne répond pas [série de champs/contrechamps].

Ils se salent et Fox dit : « Quelle magnifique créature ! » Ils lui souhaitent bonne chance et le loup s'en va.



35 - 1h12'50 Trois jours plus tard, 2 semaines ½ de renard

Les trois B attendent devant la bouche d'égout, la sortie de Fox tandis qu'un journaliste doute de leur raison. Dans les égouts, la vie s'organise. Les trois jeunes font de la méditation.

Fox, qui a remis à sa vraie place son lambeau de queue, emmène famille et amis au supermarché.

Félicity trouve que c'est un fantastique renard. Elle est de nouveau enceinte. Fox fait un discours et dit que ce sont les 5 meilleurs animaux sauvages qu'il a rencontré de toute sa vie. Il porte un dernier toast « Buvons à notre survie » et ils se mettent tous à danser.

[Travelling arrière vers l'extérieur : le titre du film en jaune vient se déposer latéralement devant le supermarché tandis qu'un avion traverse l'écran en sens inverse]. On lit l'enseigne du supermarché : « Boggis, Bunce et Bean international supermarket »



Générique de fin : liste de toutes les personnes qui ont travaillé pour ce film. On peut repérer des instruments de musique.

III PISTES D'EXPLOITATION

A) Le récit

1- **Raconter l'histoire** en situant les actions et les personnages principaux

Le récit fait intervenir des animaux héros qui sont confrontés à des humains cruels. On assiste à un combat civilisé/sauvage.

On peut poser des questions :

- Quel est le problème posé au départ du récit ? Quelle est la quête de Fox, quel(s) but(s) poursuit-il après ce point de départ ? Le récit suit-il fidèlement l'accomplissement de cette quête ?

- Faire la liste des intertitres ou cartons qui annoncent chaque partie du film. Ces parties marquent-elles toutes une progression dans le film (avec un but, un obstacle, une résolution provisoire engendrant un nouveau but) ? Ou s'agit-il de simples péripéties qui se suivent ou se juxtaposent ?

- Par quoi le film se termine-t-il ? Peut-on en tirer une moralité comme dans une fable ? Est-ce bien la fin des aventures de Mr Fox, de sa famille et de ses amis ? Imaginer une autre fin.

- Ecrire une suite aux aventures de la famille Fox : on peut se placer de différents points de vues : Fox, Felicity, son fils, son neveu, les fermiers...

2- Le genre :

- Une fable moderne dont Fox est le héros. Il veut être un bon père, un bon renard, un bon mari et un bon chef. C'est ce qu'on retrouve dans les différentes phases de l'histoire : annonce de la venue de Ash, et promesse de changer de vie pour Fox ; Fox n'aimant pas sa vie : reprise de son ancienne activité : voleur de poules, oies...(les 3 vols) ; retour à la vie souterraine et siège imposé par les humains ; enlèvement du neveu et réorganisation de la vie de Fox ; conclusion heureuse (nouvelle naissance). La morale, selon Fox, c'est : s'il n'a pas su tenir sa promesse, c'est parce qu'il est un animal sauvage. On ne peut lutter contre son instinct.
- Un parcours initiatique pour Ash : Au début du film, il n'est pas bien considéré par son père qui le trouve « différent » alors que son cousin est tout de suite bien perçu par Fox. Avec ce cousin, Ash est en rivalité sportive (plongeon, partie de « frappe-batte ») et amoureuse (avec Agnès), dans l'incompréhension (sur la méditation), dans l'association forcée (pour aller chercher la queue coupée de Fox). Mais après l'enlèvement de Kristofferson, Ash sera le sauveur. Fox le reconnaîtra comme son fils et lui offrira une cagoule étoilée.
- ☞ S'interroger : Qui est le héros du film ? En quoi peut-on qualifier Fox de héros ? Ash est-il un héros ? Qui sont les opposants ? Qui les aident ?
Qu'est-ce qui caractérise les animaux (Fox et ses amis) par rapport aux humains ?
- ☞ Comparer avec la présentation des animaux dans les Fables de La Fontaine.

B] Les personnages

☞ Les décrire, les caractériser, expliquer leurs relations.

1- Les principaux animaux :

- FOX :

Ce voleur de poules, agile, rapide, meilleur joueur de frappe-batte, téméraire, rusé (sa caractéristique animale), a sept années-renard (42 ans). Attentionné envers sa femme, il méprise quelque peu son fils qu'il qualifie de « différent ». Nullement diplomate, il blesse Ash en le comparant à son cousin. Il a une signature visuelle et auditive : il siffle et fait claquer sa langue. Curieux, il met en pratique ses intuitions, quitte à en être puni. Il impose d'emblée ce qu'il veut : « le joli chemin ou le raccourci ? » demande-t-il à Felicity. Il a déjà sa réponse et son épouse doit se

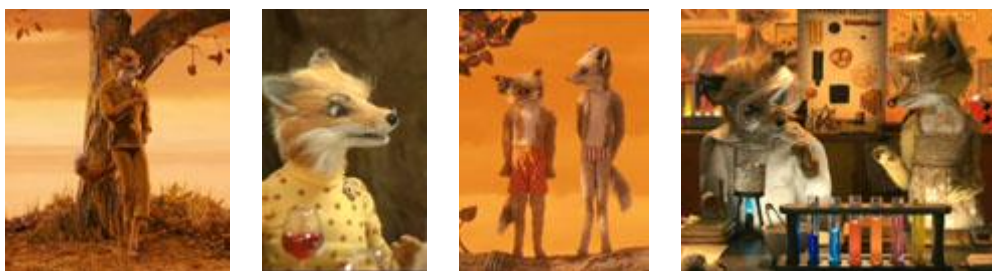
plier à ses envies. D'abord vêtu d'un complet de velours marron en symbiose avec son pelage, il revêt un costume trois pièces lorsqu'il est journaliste pour complaire à son épouse à qui il a fait la promesse de ne plus chaparder. S'il est distingué, il mange voracement. Sa vraie nature reprend le dessus. Ambitieux, il souhaite vivre au-dessus du sol, pas dans un terrier. Redevenu voleur, il perd sa prestance, sa queue, arrachée lors de la première attaque des 3 fermiers B. La queue coupée renvoie à l'arbre déterré. Selon les dires de Fox, si sa queue est de retour, quelque chose renaîtra à la place de l'arbre. Fox a de grandes idées sur lui-même, il a besoin d'être spectaculaire : d'apparaître aux yeux des autres comme « Fantastique Mr Fox ». Alors que ses aspirations sont égoïstes, il devient un leader, fédérant les animaux pour mieux combattre les humains. Il est mister-monsieur, devient à son tour une chanson, une légende. Il a la phobie des loups.

- FELICITY FOX : [Felicity, « Félicité », est le prénom de la seconde femme de R. Dahl, l'écrivain du livre dont est tiré le film]. Sa première apparition joue sur le lien indéfectible qui noue le couple : elle rejoint Fox en haut de la colline pour un dernier vol. Vêtue à la mode des sixties, bandeau et chemise brodée à l'indienne, elle insiste pour qu'il tienne sa promesse à la venue de leur premier enfant. Elle devient une parfaite ménagère et bourgeoise bohème. Habillée d'une robe jaune avec des dessins de pommes et des ustensiles dans ses poches, elle est peintre paysagiste, obsédée par les orages. Elle assure toujours la défense de son fils Ash et essaie même de le sortir des griffes du Rat, agent de sécurité de Bean. À la fin du récit, elle est de nouveau enceinte

- ASH FOX : Ash au prénom coupant - diminutif de Ashton, d'origine anglo-saxonne (signifiant frêne et village) - est un fils complexé, trop petit et mal coordonné selon Fox. Ash est grognon, parfois perfide mais possède un grand cœur. S'il a les yeux verts de son père, il n'a pas hérité de ses dons sportifs. Lorsqu'il est vexé, il secoue les oreilles et crache. Sa première apparition insiste sur la petitesse : ses parents au premier plan discutent tandis que lui n'est qu'une silhouette en fond, insignifiante. Cadré en plongée, écrasé par son père, sa première action, infantiliste, nullement héroïque, est de se brosser les dents. Fox a décidé que son fils était « différent » mais par rapport à quelle norme, là est la question. Il lui faudra accaparer l'attention de son père, faire montre de sa bravoure pour être un personnage de premier plan, enfin quitter sa chaussette de tennis transformée en cagoule. Sa récompense : une vraie cagoule étoilée

Vêtu d'un pantalon rentré dans les chaussettes et d'une cape blanche comme son super héros, White Cap, un renard avec lequel il s'identifie et dont il lit les aventures.

☞ Comparer avec des héros qui portent une cape : Zorro, Batman...



- KRISTOFFERSON SILVERFOX : Son père malade (double pneumonie), le cousin du côté maternel-- il a les yeux bleus de Felicity - débarque dans cette demeure pour provoquer jalousies et admirations. Silverfox « renard d'argent » est bien précieux et il finira par rapprocher Fox de son fils après avoir semé la zizanie. Dès le début, il y a un lien entre Kristofferson et Fox : le neveu apparaît en haut d'une colline comme son oncle. Il est plus grand qu'Ash, racé, stylé : son plongeon dans la piscine en dit long sur sa capacité à maîtriser son corps. Il fait de la méditation, du karaté. Il est tout de suite bon au frappe-batte. Il fait partie des plans de Fox lors de la troisième attaque. Pourtant, à l'encontre de Ash, il veut rester honnête, pose des objections, est entraîné malgré lui ; il

semble combattre sa nature de renard. Il est ingénieux face au Rat. Prévenant et attentif, il apprend la méditation aux deux A, Ash et Agnès.

- AGNES : Du grec agnos « pur », « chaste », Agnès est la renarde convoitée par les cousins. Elle est présentée - son prénom est inscrit sur ses lunettes de protection - lors d'expériences de chimie, c'est-à-dire lorsque des tubes à essais peuvent exploser, explosent, tout comme la foudre s'abat sur les deux cousins, amoureux. Lors du match de frappe-batte, elle affiche sa préférence, la lettre K.

- KYLIE SVEN OPOSSUM : De son nom Opossum (petit marsupial), Kylie Sven est le gardien de l'arbre convoité par Fox, il apparaît sous l'évier de la cuisine et reste attaché à cette demeure. Habillé comme un explorateur, il est l'ami dévoué, le secrétaire, l'assistant personnel du Renard. Traité de fou parce qu'il a des moments d'absence - ses yeux spirales, capables d'hypnotiser -, il craint le tonnerre. N'ayant aucune qualité précise, il a le don d'être là quand il le faut.

- LE RAT : Ce Rat psychotique surgit deux fois dans le film (14, 30) et sa fonction est inscrite sur le revers de son pull : agent de sécurité, il garde la cave à cidre de Bean. Il claque des doigts à la manière de George Chakiris dans West Side Story, fait du karaté à la façon de Bruce Lee et apparaît sur fond de musique à la Morricone, genre western, pour mettre en évidence le duel qui sommeille en lui. Il est le sbire des humains, n'a pas de prénom, mais sa mort par électrocution est une rédemption. Il est le seul animal à mourir dans le film.

- CLIVE BADGER : Le Blaireau (badger en anglais) a une femme et une vingtaine d'enfants. Il est avocat et conseille, reproche, invective Fox. Son prénom anglo-saxon dérivé de Clifford, Clive indique un lieu, « le gué, le passage entre les falaises », et c'est bien ainsi que sa première apparition est traitée : il est dans un habitacle, entre-deux.



2- Les noms latins et les capacités des animaux

Fox dit qu'on peut utiliser les capacités des animaux sauvages pour lutter contre les humains.

- L'opossum : *Marmosa murina* pour l'opossum souris commun, (il a bien des noms latins, contrairement à ce que dit Fox dans le film car il y a beaucoup d'espèces carnivores ou végétariennes). Dans le film, il est utile car toujours disponible et sachant être là quand il le faut.

- Les renards : *Vulpes vulpes* (canidés). Fox a la ruse et le sens de l'organisation ; Felicity a des talents de peintre paysager ; Ash a des qualités utiles : sa petite taille (il peut passer à travers une grille), sa bravoure... Kristofferson pratique la méditation, le karaté, il est bon en sport, ingénieux...

- La Loutre : *Lutra lutra* servira de sténodactylo

- La Taupe : *Talpa europea*, peut voir la nuit

- Le Lapin commun : *Oryctolagus cuniculus*, est rapide

- Le Castor : *Castor fiber*, sait ronger du bois

- Le Blaireau : *Meles meles* est expert en démolition, en flammes, en choses qui brûlent.

- La Belette : *Mustela nivalis* est le plus petit carnivore et sa petite taille lui permet d'entrer dans des galeries étroites

- Le campagnol des prés : *Microtus pennsylvanicus* est un ravageur des cultures et il est vecteur de maladies humaines ou animales.

- Le loup : *Canis lupus*. C'est un animal mythique.

☞ On le rencontre dans beaucoup de contes et fables. Chercher des exemples.



3- Les humains : Les 3 fermiers B

Ils sont présentés par le Blaireau pour prévenir Fox du danger potentiel et le dissuader d'acheter l'arbre-maison. Une comptine enfantine relate la cruauté de ces trois-là, les « méchants loups » de la fable :

- WALTER BOGGIS : Un fusil à la main, des poules autour de lui, des chien (race Beagle) et des contremaîtres, Boggis pose devant sa propriété, assuré et hargneux. Cet éleveur de poules est obèse et mange chaque jour douze poulets.

- NATHAN BUNCE : Très nerveux - il tape fébrilement ses doigts sur le fusil qu'il tient dès sa première apparition -, il élève des canards et des oies. Petit, il se nourrit de beignets dans lesquels il injecte du foie gras écrasé.

- FRANCK BEAN : Plus menaçant que les deux autres, Bean élève des dindes et cultive des pommes : il a créé une variété de pommes avec étoile. Son régime : du cidre fort. Maigre comme un clou, malin comme un singe, il possède des cornes d'animaux, trophées de chasse. C'est donc lui qui portera la queue de Fox sous forme de cravate.



Si les deux autres B mangent beaucoup, Bean, au contraire, est montré ascétique. Il chasse pour le plaisir, non pour se restaurer. Après avoir été dévalisés, les 3B s'unissent pour éliminer le Renard. Tous les moyens (des fusils aux explosifs en passant par des tractopelles) sont mis en œuvre pour arrêter net la progression de Fox. Bean est aux commandes des opérations. Si ce dernier ne doute de rien, les deux autres en revanche se remettent en question.

- Mme BEAN : elle fait d'excellents petits gâteaux. Sans lunettes, elle ne voit rien, mais quand elle les met, elle peut capturer Kristofferson.

☞ Comparer leur comportement à celui des animaux.



4- Le thème du Renard

- ☞ Le renard figure dans beaucoup d'œuvres de littérature et au cinéma. On peut chercher des exemples.

D'abord dénommé goupil, cet animal considéré comme rusé, est Renart au XIII^e siècle avant de passer au nom commun et devenir renard au XVI^e siècle. Cette soudaine popularité découle de son succès littéraire dans le *Roman de Renart*, écrit entre 1170 et 1250. Cet ouvrage traite du conflit entre deux animaux, le loup (cruel, fort, borné) et le goupil (animal plus ambigu qu'il n'y paraît, aventureux et séducteur, sournois et malin). Mais il reste surtout une



critique satirique de la société et de la classe dominante même si Renart dénonce (faim, injustice, violence) sans pourtant trouver une solution. Le *Roman de Renart* a été plusieurs fois adapté à l'écran, et notamment par Ladislav Starevitch en 1930. Une référence explicite pour Wes Anderson qui revendique la filiation dans le choix de l'animation (le *stop-motion*, image par image) et dans le souci de jouer avec la fourrure et de rendre l'effet marionnette très poétique, saccadé, artisanal. Prédateur de la volaille, craint des paysans, le renard a pris naturellement le sens figuré d'homme rusé. Il poursuit ces tours malicieux chez **La Fontaine** et dans la très célèbre **fable, Le Corbeau et le renard**, inspiré d'Esopé (VII^e siècle avant J.-C.). Une façon de montrer comment ce maître en tromperie peut ne rien posséder mais finement repartir la bouche pleine. D'autres fables – *Le Renard et le bouc*, *Le Coq et le renard*, etc... abordent avec humour la fourberie, l'habileté, le stratagème, le subterfuge, l'égoïsme, la tactique, la feinte, l'astuce. De même, **les frères Grimm** ont récupéré cet animal et ses particularités (la méchanceté en premier lieu) dans une série de contes, *Le Renard et le chat*, *Le Renard et les oies*. Cet animal si apprécié dans la littérature, et ce malgré sa férocité (carnivore qui ne s'attaque jamais à l'homme mais privilégie la nourriture de l'homme), l'est surtout par sa capacité à insuffler des idées pour arriver à ses fins (toujours la pitance), car le renard est un vrai stratège, un maître. Il n'est donc guère innocent que **Walt Disney** à son tour et dans son anthropomorphisme caractéristique ait utilisé la figure du renard pour incarner le plus célèbre bandit au grand cœur, le gentleman cambrioleur par excellence : *Robin des Bois* (1973). En 1981, les studios Disney sortent *Rox et Rouky*, l'amitié entre un chiot et un renardeau qui conte avec forte émotion le parcours de Rouky élevé comme un chien de chasse et qui forcément devra un jour poursuivre Rox.

Cet animal n'en finit pourtant pas de vouloir être apprivoisé, en témoigne ce film à prise de vues réelles, *Le Renard et l'enfant* (2007) et qui renoue avec ce cher renard désemparé mis en mots par **Antoine de Saint-Exupéry** dans *Le Petit Prince* (1943) et qui, lui, désespère d'être domestiqué ; Enfin, le renard - kitsune - est protégé dans la culture japonaise, il est divinité crainte et aimée, esprit magique, animal polymorphe. Hayao Miyazaki (*Mon voisin Totoro*, 1988, lorsque les deux fillettes attendent le bus près d'un temple abritant une statue dédiée à une divinité des céréales, Inari, représentée par un renard aux traits effilés auquel on attache un foulard rouge autour du cou.) ou Isao Takahata dans *Pompoko* (1994), entre autres, revisitent le mythe du renard, toujours aussi « flûté » dirait Mr Fox, forcément fantastique.

C] Les lieux

- ☞ Retrouver et décrire les différents lieux et les actions qui s'y passent : fermes, maison dans l'arbre, lieux souterrains : terrier, galeries, mine de silex...



☞ De nombreux films montrent la vie sous terre. Chercher des exemples.

Jules Verne, en 1864, assure la plus célèbre des descentes sous terre, une descente scientifique (géologie, spéléologie, minéralogie et paléontologie) dans *Voyage au centre de la terre*.

Dans le film d'animation *Le Roi et l'oiseau* (P. Grimault, 1980) les travailleurs sont enfermés dans la ville basse et ne voient plus le jour. Dans le film d'animation *Ratatouille*, B. Bird, 2007, la vie des rats se passe dans les égouts.

D] Le film

1- L'adaptation du livre de Roald DAHL par Wes ANDERSON

- Les premières obsessions filmiques : **Wes Anderson** est né en 1969 au Texas. Étudiant en philosophie, il réalise des courts métrages amateurs. Aidé par ses amis, les Wilson, il apprend le métier sans passer par une école de cinéma. Son premier long sort ainsi en 1996, *Bottle Rocket*, suivi deux ans plus tard par *Rushmore*. En 2001, le succès de *La Famille Tenenbaum* concrétise l'originalité de ce cinéaste qui récidive avec *La Vie aquatique* (2004), un drôle de drame où Bill Murray joue un ersatz du commandant Cousteau. Enfin, *À bord du Darjeeling Limited* (2007) lui vaut l'admiration de la critique internationale et avec *Fantastic Mr Fox*, Wes Anderson est devenu ce que les Européens aiment nommer, un auteur. De film en film, Anderson a su déjouer les contraintes d'une industrie hollywoodienne très sectaire pour imposer des obsessions, des acteurs, un style. Œuvrant au cœur de la complexité des relations familiales (père/fils, fils/mère, frères/cousin, voire fils adoptifs), il ne cesse de mettre en scène le clan, la famille, la tribu. L'obsession de ses personnages est bien de faire partie d'une équipe ou d'en constituer une, malgré les maladresses, les incompréhensions et les bouderies passagères.

- L'adaptation littéraire comme hommage : Sa passion pour Roald Dahl remonte à la lecture de son livre fétiche, *La merveilleuse histoire d'Henry Sugar*. Anderson a acquis les droits de Mr Fox en 2000 et s'est attelé rapidement à l'adaptation.

* Comparaison entre livre et film : des différences

Le récit commence avant le roman, finit après ; aucune promesse n'est faite entre Mr et Mrs Fox ; les métiers des animaux sont spécifiés ; des noms sont attribués et permettent d'identifier au-delà du caractère animal les singularités de chacun ; la psychologie des bêtes est approfondie ainsi que leur environnement, des personnages ont été créés (le cousin, Agnès) ; les scènes de vols sont minutieusement filmées alors qu'elles ne sont qu'évoquées dans le livre.

Toute la dernière partie : enlèvement, chantage, nouveau plan de sauvetage, est inédite.

* Points communs : Les images ont été respectées dans l'adaptation filmique (ici, la couverture du livre, l'arbre et le repas de fête dessinés par Donald Chaffin pour la première édition du livre en 1970).



- Pour écrire le scénario, Wes Anderson s'est installé à Gipsy House, la propriété familiale de Roald Dahl, dans le Buckinghamshire, en Angleterre. « Je connais la veuve de Roald Dahl depuis des années ; je pensais que ça serait marrant d'écrire le film sur place, sans me douter qu'il se nourrirait à ce point de cette expérience. Le fait de parler à sa famille, d'éplucher ses manuscrits et de regarder la campagne par sa fenêtre a complètement influencé le film. Le paysage que nous avons créé est exactement celui qui entoure sa maison, les meubles et les bâtiments sont des maquettes de ce qu'on a découvert (...) La maison est le reflet de la personnalité de Dahl. »

2- Fabrication du film d'animation :

Pour réaliser un film d'animation, 24 images par seconde d'action sont nécessaires pour reproduire correctement le mouvement, au minimum 12 images. C'est ce que choisit Wes Anderson.

Quand une histoire a été choisie, il faut l'adapter pour le dessin animé et écrire le scénario : succession de séquences avec une description précise des décors, des personnages, des événements.

Il est ensuite traduit en dessins par le réalisateur sous forme d'un story-board, sorte de longue bande dessinée, constituée d'une centaine de croquis. C'est un découpage détaillé, plan par plan de l'ensemble du film. Il indique le cadrage, la position des décors, des personnages, l'emplacement de la caméra et l'action. Il contient tous les dialogues et les bruitages. Chaque plan est représenté par une feuille numérotée, comprenant un dessin et des indications écrites.

L'animation en 3 dimensions (3D) utilise une caméra placée en face du plateau de tournage et les objets sont déplacés devant la caméra.

On peut animer des objets rigides, des objets flexibles (fil de fer...), des marionnettes. C'est ce qu'a utilisé Wes Anderson en filmant image par image (stop motion) des marionnettes dans des décors entièrement fabriqués

« La moindre seconde de film était le fruit de semaines entières de préparation, que ce soit au niveau des décors, des éclairages, du respect des échelles, du placement de la caméra, et bien sûr de l'animation. » Une animation qu'il veut saccadée, nullement fluide et pour rendre perceptible l'aspect artisanal de son animation, il a tourné 12 images par seconde au lieu de 24.

« J'adore l'aspect de la fourrure de King Kong dans le film original. Comme les animateurs manipulaient la marionnette à chaque image, les poils n'arrêtaient pas de bouger, et c'est une des choses qui donnent à l'animation de cette époque toute sa magie. »

Pour la création des marionnettes, dont les armatures sont en acier ou en aluminium, Nelson Lowry, chef décorateur, s'est inspiré « de photographies d'animaux en costumes prises durant l'époque victorienne. Des petits chatons en train de prendre le thé et d'autres fantaisies de ce genre. Elles mettent un peu mal à l'aise, mais on ne peut s'empêcher de les trouver fascinantes. » D'ailleurs, les animaux ne clignent jamais des yeux, un élément de mise en scène voulu par le réalisateur pour offrir une nouvelle intensité à la rythmique des dialogues.

Les personnages ont alors été déclinés en trois tailles distinctes suivant l'échelle des plans proposés, du gros plan au plan d'ensemble : « échelle 1/2 » (30 cm), « mini » (10 cm) et « micro mini » (3 à 4 cm et animées avec des pincettes).

150 décors à échelle réduite ont été créés, 4 000 accessoires fabriqués sur mesure, 500 modèles différents de marionnettes.

L'herbe est une serviette-éponge, l'eau, du papier d'emballage cellophane, le feu a été conçu à partir d'un savon gélatineux orange, la cascade est un film plastique alimentaire. La fumée est faite avec du coton (photo)

5 229 plans et 621 450 photos ont été enregistrés, comme le spécifie alors un animateur.

Le décor, Franklin City, est inspiré de la ville de Bath (dans le Sud-Ouest de l'Angleterre).



Wes Anderson dirige son film à distance, ne mettant presque jamais les pieds sur le plateau de Three Mills dans l'Est de Londres. Les instructions se font par mails, téléphone ou vidéo conférences. « J'étais sur le plateau une semaine par mois en moyenne. Le reste du temps, j'étais à New York, en France ou en Italie. On a développé un système qui me permettait de voir à travers chaque caméra n'importe quand. Dans un film traditionnel, on réalise les plans les uns après les autres jusqu'à la fin de la journée, mais pour un film comme Mr Fox, il y a une multitude d'équipes qui travaillent en simultané sur une multitude de plans, c'est très dur à suivre. » Le tournage dure un an et suite à cette aventure, Anderson, convaincu par l'art de l'animation, pense déjà à s'y spécialiser.

☞ Comparaison avec les marionnettes créées par Starewitch ou ciné-marionnettes

Ladislas Starewitch s'est rendu célèbre en réalisant dès les années 20 des films d'animation à partir de marionnettes. Il a décrit lui-même la fabrication et l'animation de ces marionnettes.

La « ciné-marionnette » a une structure métallique ou se compose d'un mannequin support en bois léger, muni de charnières rigides qui lui permettent de garder toute position donnée. Ce support fonctionne comme un squelette.

Les mains et les doigts sont en fils de plomb surmontés de coton et recouverts de peau de chamois. Appliquée humide, la peau de chamois colle à l'ossature et en séchant donne l'illusion de la peau, il est ensuite possible de plisser cette peau à volonté pour donner diverses expressions aux visages des personnages. Les oreilles, la langue, les paupières sont en peau de chamois. Les yeux sont en verre, ceux-là mêmes qu'utilisent les taxidermistes...

La tête et le visage sont sculptés sur bois, liège ou autre matière dure ; la mâchoire mobile montée sur des charnières, les orbites pourvues de boules, les muscles modelés avec du coton, le tout recouvert de peau de chamois. Les cheveux et le maquillage donnent les derniers traits personnels à la marionnette.

Divers matériaux sont utilisés pour donner du volume comme le coton, la paille, la mousse. Puis des poils, des moustaches, des antennes sont ajoutés. La fourrure est taillée dans des tissus imitant le pelage ou de vraies fourrures ont été utilisées et surtout des vêtements qui humanisent les animaux.

La marionnette se fixe au sol (bois ou liège) au moyen de pointes fines placées aux pieds.

Chaque marionnette est par la suite personnalisée par les soins de l'animateur qui va alors lui conférer son caractère propre par la gestuelle : rapide et vive, lente et débonnaire ..., c'est là l'art de l'animateur, celui d'insuffler une personnalité à sa marionnette par son animation.

Le format est de 35 cm pour les plans moyens, 5 à 10 cm pour les plans éloignés comportant une vaste figuration. Pour les gros plans, la marionnette atteint parfois la grandeur nature.



3- Le langage cinématographique de ce film (cf. dossier pédagogique du CNC. Collège au cinéma)

- Mise en scène et signification :

- Une rigueur esthétique, manières de faire et signification

Le style Wes Anderson se pense image, cadre, lumière et *Fantastic Mr Fox*, plus qu'aucun autre de ses films, révèle la vision singulière d'un cinéaste. De la lumière comme dramatisation de l'espace du cadre (luminosité et couleur jaune) à la géométrisation de ce même cadre (coupes transversales et lignes droites), à son mouvement (travelling latéral), en passant par l'appréhension de la durée cinématographique (montage), Anderson fonde son rapport au cinéma sur la répétition

- Des lumières et des artifices : façon d'éclairer. La source même du film, c'est bien la lumière, artificielle certes mais nocturne, diurne, fantastique, électrique ; elle construit les rapports de Fox aux autres, et ses rapports au cadre.

C'est écrire que la couleur - jaune comme le soleil et la lune, la robe de Felicity, le papier peint, etc., marron comme le pelage des bêtes, orange comme les champs de blé ou le premier plan du film - aura une importance capitale pour définir à la fois la saison, l'automne, et le fond précieux que revêt cette histoire. Il brille sur ce film, comme il pleut ou il neige, et il brille davantage sous terre au fur et à mesure que les hommes détruisent leur propre monde : les étoiles sur les pommes, sur les cagoules, dans le ciel, les guirlandes en haut de l'arbre, les biscuits gingembre muscade, l'or fondu (le cidre), la vision fantastique de la cave de Bean, le gisement de silex, etc. Ainsi le film débute sur une lumière diurne qui est finalement générée par la couleur des fonds (orange, jaune) avant de plonger dans une lumière nocturne où le bleu nuit entoure la lune jaune. Bougies, lampes, ampoules, torches, projecteurs, feux de camps, en extérieurs et en intérieurs, des touches jaunes font points au cœur de la ligne droite tracée par le cinéaste dans sa mise en cadre rigoureuse. Alors, éteindre et allumer deviennent synonymes d'actions (révéler, cacher).

☞ Repérer différentes lumières dans le film : du jour, de la nuit, artificielles...

☞ Montrer que, dans le film, dominant les 2 couleurs complémentaires : le jaune et le bleu.

Le jaune a été longtemps considéré, en Occident comme la couleur de l'infamie, la trahison... Dans le western, elle change de symbole (cf. *La prisonnière du désert*) ainsi que dans les films du cinéma américain indépendant (cf. *Little Miss Sunshine*).

- Maison de poupées et coupe transversale : façon de cadrer

Un jeu essentiel sur les échelles crée l'illusion des grands espaces. Si maquettes et marionnettes sont les premiers objets taillés à la mesure du film, les changements de plan (du plan d'ensemble au gros plan) traitent autant de la profondeur que de l'espace plan (aplani). Des effets poétiques visent à traiter de la même façon deux univers présumés de taille différente. Ainsi, les jouets (hélicoptère, lune, étoiles) disposés dans la chambre de Ash renvoient à des éléments qui ont été vus ou seront appréhendés juste après : le petit train électrique appelle l'autre train, celui qui file dans le décor, en pleine nuit dans le plan suivant. L'aspect poupées ou santons est largement exploité lorsque la coulée de cidre bouleverse le festin. Les animaux sont embarqués dans un tunnel, ils se miniaturisent par le biais de la grandeur de ce déluge, grandeur accentuée par l'utilisation d'un travelling latéral puis descendant qui suit le parcours de ces modèles réduits. Un zoom arrière révèle également la petitesse dans l'infiniment grand : Kristofferson, prisonnier dans une cage, demande un verre d'eau d'une voix peu assurée, zoom arrière et cette voix résonne dans un espace gigantesque où se perdrait de vue cette minuscule cage si elle n'était rouge. Le changement d'échelles se travaille enfin dans un plan-séquence, un travelling latéral : lorsque Fox et Felicity cambriolent, ils sont vus ici, là-bas, tout près, en plan très rapproché, en plan d'ensemble. Le travelling et ce jeu lointains/proches permettent de constater la vélocité et la rapidité du couple de renards, accusent aussi l'aspect divertissant que revêt ce vol pour Fox.

Le cinéaste compose ses plans comme si le cadre était celui d'une maison de poupées, c'est-à-dire un lieu qui permet d'embrasser d'un seul regard les étages, les différentes strates et qui autorise aussi un déplacement très aérien de la caméra se faufilant de pièce en pièce. Cependant le travelling tel qu'il est conçu par Anderson révèle souvent un élément caché dans l'image ou provoque un gag.

- Le **cadrage** : Comporte la place de la caméra, le choix de l'objectif, l'angle de prise de vues, l'organisation de l'espace et des objets filmés dans le champ

- L'**échelle des plans**. Un plan est une suite d'images enregistrées en une seule prise. Il est défini par un cadrage et une durée.

On distingue : 1) le plan moyen (cadre avec les personnages en pied) 2) le plan américain (cadre avec les personnages coupés à la taille) 3) le plan rapproché 4) le gros plan (le visage, un objet) et 5) le très gros plan ou insert (un détail du corps ou d'un objet).

- Le **champ** est l'espace délimité par le cadrage. Le **champ/contrechamp** : on fait alterner des plans d'orientations opposées, ce qui permet de montrer alternativement ce que voient les 2 protagonistes

☞ Chercher des exemples de cadrages différents dans le film : repérés dans l'histoire détaillée par []

Plan d'ensemble lorsqu'on découvre les fermes, gros plan sur les visages ...

On a un exemple de champ/contrechamp entre le loup et les personnages sur la moto.

- **Les mouvements de caméra** : C'est la position qu'adopte la caméra pendant le tournage d'un plan ou d'une séquence.

Plan fixe : la caméra ne bouge pas durant toute la durée du plan.

Panoramique : la caméra balaie le champ dans le sens horizontal ou vertical par rotation sur son axe, gauche droite, droite gauche, haut bas, bas haut.

Travelling : la caméra est mobile placée sur des rails, des pneus, des véhicules.

- Travelling avant : approche progressive vers l'objet.

- Travelling arrière : éloignement progressif par rapport à l'objet. A la fin du film (supermarché)
 - Travelling latéral : on suit parallèlement l'objet en mouvement. Lors du vol fait par Fox et Felicity au début du film
 - Travelling vertical : déplacement de bas en haut ou de haut en bas le long d'un axe vertical.
 - Travelling d'accompagnement : la caméra suit ou devance le personnage.
 - Travelling subjectif : la caméra épouse la vision du sujet en mouvement.
 - Travelling optique ou zoom : rétrécissement ou élargissement du champ de vision, la caméra reste fixe. Zoom arrière quand Kristofferson est prisonnier dans la cage rouge
- ☞ En chercher des exemples dans le film repérés dans l'histoire détaillé par []

- Une année-renard ou le temps qui s'éclipse : façon de monter

La durée cinématographique n'ayant décidément rien à voir avec notre conception du temps, le cinéaste insiste sur les années renard (1 an = 6 années-renard) qui ne s'écoulent pas de la même façon que les années humaines. Ce film use de différentes temporalités comme de différentes vitesses caractérisant autant la psychologie des protagonistes L'expression « en deux temps, trois mouvements » convient à l'exploration de la durée chez Anderson. Exemple : une séquence finit sur Fox, jumelles dirigées vers un extérieur qui ne révèlent pas les trois maisons des trois B mais l'arrivée du cousin. La fin d'un mouvement est liée au dynamisme du suivant. Le travelling, le mouvement, le plan développent une idée avec plusieurs actions pour révéler cette idée (le déménagement, la préparation du festin, les vols, etc.) et cette idée s'enchaîne sur une autre mais à peine amorcée car un *cut* [technique de montage : liaison de deux plans juxtaposés sans effet] vient proposer une dynamique originale pour cette nouvelle étape. Le montage inclut le cadrage, le cadre est une cellule du montage. Ainsi, temps d'être et espace du devenir forment la trame et le fond de *Fantastic Mr Fox*.

- **Le montage** : Opération d'assemblage des images et d'assemblage des sons. Les séquences peuvent être montées par montage alterné (des plans tournés dans un même lieu et en un même temps traitent d'actions différentes) ou par montage parallèle (des plans tournés dans un lieu et dans un temps différents se succèdent).

☞ En chercher des exemples dans le film

- **Les yeux plus grands que le ventre :**

S'il s'agit bien de chasser, de se préoccuper de la nourriture et de s'amuser des significations diverses données au manger - glotonnerie, gourmandise, cannibalisme -, *Fantastic Mr Fox* met littéralement en scène cette expression : « être dévoré par son imagination », et va encore plus loin ; si le ventre a son mot à dire (il provoque le récit), les yeux - le regard - ont une place essentielle dans l'appréhension de l'espace filmique. Ils repèrent, ils scrutent, ils surplombent, de nuit, de jour, ces grands yeux qui ne clignent jamais font le tour à chaque fois du cadre. Le regard épouse l'espace de l'image. C'est dans l'espace du plan que se joue le regard. D'où la présence insistante des travellings (suivez le regard, fouinez, dépassez-le), l'accent mis sur l'éclairage (celui des regards forcément) et autres formes ainsi déployées précédemment, qui expliquent l'origine de sa mise en scène : la place du regard.

- **La bande-son :**

Anderson pense d'abord ses films d'un point de vue sonore. Cet obsédé de la chanson - pensons à *Champs-Élysées* de Joe Dassin dans le *Darjeeling Limited* ou aux airs de David Bowie dans *La Vie aquatique* - est attentif à l'effet musical. La durée d'un plan est travaillée par le rythme d'un morceau (rock, country, pop).

* **Des chansons...** La première chanson, *The Ballad of Davy Crocket* (The Wellingtons), pose un Fox qui n'a peur de rien (comme dans le refrain qui dit si bien la légende), mais qui a toujours

faim, a toujours fui, a toujours soif, etc. Cette ballade annonce la comptine enfantine, *Boggis, Bunce and Bean*, composée par A. Desplat, et *Fantastic Mr Fox aka Petey's song*, la chanson de Petey (écrite par W. Anderson et N. Baumbach), interprétée par Jarvis Cocker, le chanteur du groupe Pulp. Ces trois airs accusent l'aspect mythique que prend l'aventure de Fox : les paroles - résumé fantasque de leur histoire - auréolent de gloire les protagonistes, les imposent comme air à la mode. Beaucoup d'autres chansons sont utilisées dans le film.

C'est *Let Her Dance* (Bobby Fuller Four), sortant du walkman de Fox, qui clôt le film.

* Des airs de cinéma... à Alexandre Desplat :

Plusieurs musiques de films sont utilisées dans le film. Une musique qui rappelle celle d'E. Morricone intervient au moment des apparitions du Rat ou de l'attaque dans la ville.

- ☞ Montrer l'importance de la musique et la relation entre musique et rythme de l'action dans le film.
- ☞ Repérer des instruments de musique dans le générique final : banjo, ukulélé, mandoline, guitares, percussions, trompettes, piccolo, percussions, saxophones...

* **Les voix** Les voix ont été enregistrées avant le film, comme cela est souvent le cas en animation. Dans la version anglaise, c'est G. Clooney et M. Streeep qui font les voix de Fox et Felicity. Dans la version française, c'est Matthieu Amalric et Isabelle Huppert. Il les a mis en situation, les faisant jouer à l'intérieur ou à l'extérieur de Gipsy House. « L'enregistrement de nos dialogues s'est étalé sur plusieurs semaines. [...] parfaitement libres de nos mouvements, on s'est surpris à interpréter nos personnages comme s'il s'agissait d'un film normal. On bougeait, on faisait des cabrioles, on improvisait parfois... », raconte Jason Schwartzman⁹.

- Un cinéma de références :

Le cinéma de Wes Anderson, comme celui de ses contemporains, Q. Tarantino en tête, travaille la citation. Les différents genres : western, film de guerre, d'arts martiaux, d'aventures, comédie policière... sont présents comme références. On peut citer : *Ocean'Eleven* ; *West Side Story* ; *Mash* ; *Les 7 mercenaires* ; *The Outsiders*... et un clin d'œil à *Tex Avery*.

RESSOURCES :

- **DVD avec bonus** : inspiration du livre, des objets de Dahl ; la réalisation du film (décors, accessoires, marionnettes...) ; guide d'initiation au jeu de frappe-batte.

- **SITE** : celui du CNC, Collège au Cinéma, *Fantastic Mr Fox*, avec un dossier pédagogique très complet (24 pages), en particulier tout le langage cinématographique du film ; photos...

Dossier réalisé par Nicole Montaron, Atmosphère 53. Août 2015.

