

Isle of Dogs Who Let the Dogs Out?

Maxime Labrecque

Number 314, June 2018

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/89061ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

La revue Séquences Inc.

ISSN

0037-2412 (print)

1923-5100 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this review

Labrecque, M. (2018). Review of [Isle of Dogs : who Let the Dogs Out?]
Séquences : la revue de cinéma, (314), 20–21.

Isle of Dogs

Who Let the Dogs Out ?

MAXIME LABRECQUE

1. Le maniement habile de «l'art de la pause»

2. Une fable futuriste, un conte politisé



Pratiquement une décennie après *Fantastic Mr. Fox*, voilà que Wes Anderson retrouve un mode d'expression qui lui sied à ravir : le cinéma d'animation. Il signe une fois de plus une œuvre qui déploie de manière surprenante et sensible son univers reconnaissable entre mille. Pari risqué, doublé d'une prouesse artistique et technique évidente, ce film constitue un paradoxe remarquable. À l'ère où défilent des images de synthèse de plus en plus réalistes, il emprunte une voie technique qui plaira aux nostalgiques d'une technique d'animation plus traditionnelle.

Chose certaine, il est fascinant, à chaque fois, de retrouver la signature décalée de Wes Anderson, qui s'appose visiblement très bien aux films d'animation. Celle-ci se transpose à merveille, car malgré ce qu'on en dit, elle ne réside pas que dans un esthétisme liché, dans une symétrie et un côté bricoleur, agrémentés d'un foisonnement de tons pastels. Plutôt, celle-ci se retrouve dans une certaine maîtrise du rythme, d'une part, mais également dans le ton tragicomique des personnages pathétiques – dans le sens de *patbos*, avec toute la souffrance et la passion qui les animent – qui peuplent ses œuvres. Des personnages dignes des épopées ou des tragédies de Racine, mais propulsés

dans un contexte souvent contemporain et absurde. Le réalisateur délaisse les demi-dieux, les rois et les impératrices pour s'intéresser à des personnages d'un registre plus près du nôtre, mais qui traversent tout de même des épreuves qui les dépassent. Victimes d'un contexte oppressant, ou de leurs propres passions déchirantes, ceux-ci agissent en fonction de leurs idéaux même si le résultat n'est pas toujours probant. S'ils échouent, Anderson ne sombrera pas pour autant dans une tonalité dramatique. Après tout, ce sont des comédies, mais où aucun des personnages ne rit. L'absurde se dégage des situations et aussi, du plaisir intertextuel qu'ont ses fans à retrouver chaque fois une famille de comédiens revêtant de nouveaux costumes, mais possédant sensiblement le même maniérisme. En outre, c'est dans son maniement habile de «l'art de la pause» – qui devient ici un puissant outil humoristique permettant de laisser respirer les plans et de mettre l'emphase sur les réactions – qu'excelle Anderson. Même si profusion de dialogues il y a, ces pauses, ces légers silences avant une réplique provoquent une brève et agréable anticipation chez le spectateur.

Pour *Isle of Dogs*, «I love dogs», Anderson propose une structure en actes, ce qui ne constitue

Origine : États-Unis / Allemagne
Année : 2018
Durée : 1 h 41
Réal. : Wes Anderson
Scénario : Wes Anderson, Roman Coppola, Jason Schwartzman, Kunichi Nomura
Images : Tristan Oliver
Montage : Andrew Weisblum
Musique : Alexandre Desplat
Son : Christopher Scarabosio
Direction artistique : Curt Enderle
Décors : Paul Harrod, Adam Stockhausen
Costumes : Suzanne Morthorst Staal
Interprètes : Bryan Cranston (Chief), Koyu Rankin (Atari), Edward Norton (Rex), Bob Balaban (King), Bill Murray (Boss), Jeff Goldblum (Duke), Greta Gerwig (Tracy Walker), Frances McDormand (l'interprète Nelson), Scarlett Johansson (Nutmeg), Tilda Swinton (Oracle), Liev Schreiber (Spots).
Prod(s) : Jeremy Dawson, Wes Anderson, Steven Rales, Scott Rudin
Dist. : Fox Searchlight Pictures

pas une nouveauté, mais le sujet, quant à lui, s'avère possiblement le plus éloigné de ce à quoi le réalisateur nous avait habitués jusqu'à présent. Le générique déploie un bataillon artistique impressionnant, témoignant de tous les artisans à l'œuvre derrière Anderson pour que l'illusion opère. En ce sens, mentionnons la mixité des modes de représentation,



où le *stop motion*, impeccable, est à l'honneur, et où le dessin animé – es scènes médiatisées dans la diégèse – constitue une trouvaille heureuse. De nombreuses scènes captivent, notamment par la direction artistique songée et minutieuse, au point où un dépotoir devient lieu d'émerveillement. Pensons notamment à cette réunion canine dans une cabane formée par un amoncellement de bouteilles de saké multicolores. Par la même minutie dont fait preuve l'un des personnages alors qu'il prépare des aliments, Anderson parvient à transmettre sa vision de manière convaincante et stupéfiante. Accompagnées de la musique d'Alexandre Desplat, avec qui Anderson collabore depuis *Fantastic Mr. Fox*, ces images trouvent un partenaire apparemment idéal. Dans cette fable futuriste, dans ce conte politisé aux accents foucaaldiens, c'est surtout dans grâce à la force et à la couleur des personnages secondaires que le récit gagne en fantaisie et en charme. Récit sur la communauté, dans lequel la bande de chiens choisit de voter avant de passer à l'action – où seul Chief est dissident, le meilleur ami de l'homme est victime d'un complot. Comme dans *Grand Budapest Hotel*, ce contexte politique oppressant bien que fictif – malgré la référence à une réalité ou à une

menace latente, en l'occurrence cette xénophobie grandissante – constitue une sorte d'avertissement, une mise en garde envers cette invention factice, ce clivage qu'incarne le «eux» et le «nous».

Même si Anderson illustre à merveille des émotions telles l'amitié, la fraternité et l'honneur exacerbé, force est d'admettre qu'il peine à traiter efficacement de l'amour. Dans la plupart de ses films, les personnages sont soit frappés d'un coup de foudre ou entretiennent un amour secret pendant de longues années. Dans *Isle of Dogs*, la jeune Tracy Walker s'exclame spontanément, avant même de l'avoir rencontré, qu'elle a un «*crush*» sur le jeune Atari, ce qui paraît quelque peu plaqué et superflu. Et, bien entendu, ils finissent ensemble. Dans *Moonrise Kingdom*, l'histoire d'amour au cœur du film ne dépassait pas cette impression d'amourette de vacances tant Anderson peine à arrimer les intentions grandiloquentes de ses personnages de manière conséquente afin d'exprimer la profondeur de leurs émotions. Ils sont profondément adolescents, toujours un peu maladroits. Or, lorsque cette émotion n'apporte rien à l'histoire et qu'elle paraît au contraire artificielle, est-ce nécessaire de l'aborder? En même temps, on pourra contester en disant que, peut-être, c'est justement dans ce décalage émotif que ses personnages demeurent, au final, humbles et enfants.

En outre, les trouvailles langagières et les astuces de traduction présentes dans *Isle of Dogs* – sans jamais recourir aux sous-titres – peuvent s'avérer à la fois brillantes et questionnables. Si les chiens et certains personnages, telles que la traductrice et Tracy, la jeune américaine rebelle, parlent anglais, les autres personnages ne s'expriment qu'en japonais. C'est ainsi que certains ont pu reprocher à Anderson de faire prédominer la langue et l'idéologie anglophones, puisque Tracy devient la voix de la résistance, reléguant les autres habitants de Megasaki à un statut de masse plutôt passive. Saluons tout de même l'audace de ce film de ne pas recourir aux sous-titres et l'intention, nous semble-t-il, d'avoir voulu rendre hommage, par ses techniques, sa musique et son sujet, à une certaine culture japonaise. Par ses prouesses techniques, son histoire touchante et franchement divertissante, Anderson demeure l'un des réalisateurs les plus accomplis et polyvalents de sa génération, comme en témoigne sa récente récolte de l'Ours d'argent pour la meilleure réalisation à la Berlinale. Ainsi, même si Anderson possède un certain maniérisme, celui-ci est, de toute évidence, pleinement assumé, et le réalisateur parvient à chaque fois à se renouveler tout en étant fidèle à lui-même et, surtout, envers ses fans inconditionnels. ▲

