

## Panorama de cinq années de cinéma d'animation

Nicolas Thys

---

Number 175, December 2015, January 2016

2010-2015 Les grands bouleversements

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/79913ac>

[See table of contents](#)

---

Publisher(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (print)

1923-5097 (digital)

[Explore this journal](#)

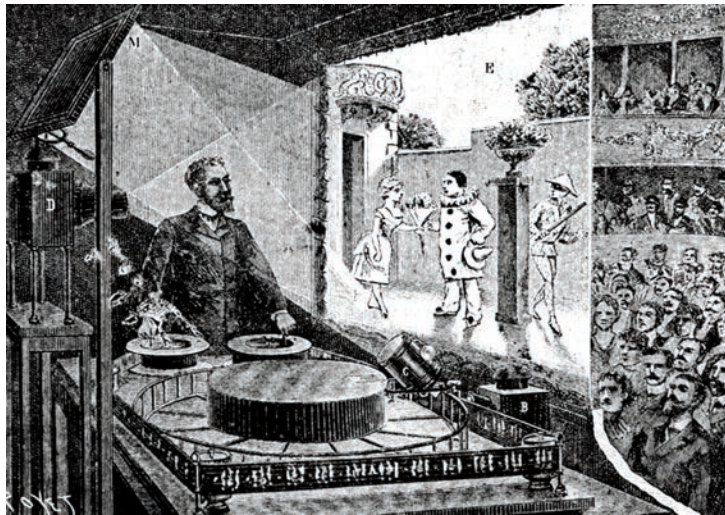
---

Cite this article

Thys, N. (2015). Panorama de cinq années de cinéma d'animation. *24 images*, (175), 18–19.

# Panorama de cinq années de cinéma d'animation

par Nicolas Thys



Théâtre optique (1892) Charles-Émile Reynaud

À l'échelle du cinéma d'animation, les 5 dernières années ne devraient pas représenter grand-chose. Pourtant, des tendances se détachent et une reconnaissance institutionnelle apporte un air nouveau. Après tout, cet art majeur, qui fête ses 123 ans sous l'égide d'Emile Reynaud et de ses pantomimes lumineuses, a été doublement adoubé par l'UNESCO : en 2009 pour les films de Norman McLaren et, tout récemment, pour lesdites pantomimes. À une époque où certains considèrent encore que l'animation est à peine du cinéma et que c'est lui faire trop d'honneur que d'en parler, cette reconnaissance de la part d'une organisation internationale en souligne l'importance.

Il y a dans ces critiques surannées un évident manque de curiosité, mais les arguments qui les contredisent ne font que se multiplier. Déjà, avec le développement dans le long métrage d'une hybridation surprenante qui met en avant les dimensions documentaires du cinéma d'animation. Et l'idée est là : l'animation peut en effet dépasser ses seules prétentions techniques pour tenir un discours sur l'histoire et le monde, sur l'intime, le social ou le politique. Ceux qui s'y intéressent de longue date le savaient déjà quand eut lieu la révélation de *Valse avec Bachir* d'Ari Folman en 2008 sur les massacres de Sabra et Chatila. Et si certains pensaient que cet essai ne serait pas transformé, les années leur ont donné tort. Le genre s'est développé et ses thèmes ont été aussi variés que la provenance des œuvres. On citera *Monsieur Crulic* d'Anca Damian et *Truth has fallen* de Sheila Sofian sur des condamnations à tort et l'absurdité d'un système. Mais aussi *Jasmine* d'Alain Ughetto sur la révolution Iranienne de 1979 et l'expérience de l'animation en pâte à modeler, les *Conversations animées avec Noam Chomsky* de Michel Gondry, et tant d'autres. Vu les difficultés

de fabrication d'un long métrage animé pour adultes, on ne peut que se réjouir d'une telle effervescence.

Cette tendance à la diversification se confirme pourtant avec l'accroissement de l'éventail des films de fiction animés. Alors que le studio Ghibli se prépare à mourir en lançant ses grandes œuvres testamentaires (*Le Vent se lève*, *Le Conte de la princesse Kaguya*) et que les studios américains ne font plus que de laborieuses répétitions et variations autour d'une même idée, on voit arriver des surprises en provenance de cieux inattendus, preuve que l'animation indépendante a encore de beaux jours devant elle. En outre, alors que certains misaient sur une vague synthétique, on s'aperçoit que la traditionnelle 2D est toujours bien en selle et que la *motion capture* est loin d'avoir la primauté comme les années 2000 le laissaient supposer.

L'Amérique latine se relève et on a hâte de voir l'évolution de ce cinéma d'ici 5 ans. À Annecy, le Brésil a montré son savoir-faire (*Rio 2096*, *Le Garçon et le monde*) et la Colombie avait deux films en lice en 2015. Côté européen, 250 longs animés ont été produits entre 2010 et 2014. Parmi eux, bon nombre de rebuts économiquement viables et esthétiquement déplorables, mais quelques œuvres sortent néanmoins du lot. L'animation adulte se développe (*Arrugas* sur Alzheimer, *Lisa Limone and Maroc Orange* et la question des réfugiés), et les plus jeunes ont encore droit à de la qualité (*Le chant de la mer*, *Adama*). En France et au Benelux, de nouveaux systèmes de coproduction permettent la mise en chantier de projets audacieux, souvent familiaux, mais laissant la place tant aux auteurs confirmés (Laguionie, Ocelot) qu'aux nouveaux venus (Renner, Gagnol et Felicioli).

Au-delà de ces évolutions, le court métrage reste le lieu privilégié du cinéma d'animation. Ces cinq années n'ont pas dérogé à la règle et c'est dans ce créneau qu'on a vu les meilleurs films, ceux qui possèdent la plus grande variété de tons, de styles et de techniques. Que ce soit au niveau des expériences narratives ou formelles, les créateurs y sont plus libres et l'exigence fondamentale du mouvement s'avère la principale préoccupation de ce cinéma. Certains le voyaient déjà agonisant à cause des ordinateurs, du numérique, des effets spéciaux. Pourtant, il est toujours là, bien portant, et ses différents modèles cohabitent.

Peu de changements d'un point de vue géographique: un nom ou un titre a certes pu surgir ici et là, mais la provenance des films reste identique. Préoccupons-nous des cinéastes émergents. Les femmes sont en marche au Québec, en ou hors ONF avec Janice Nadeau, Emmanuelle Loslier, Sylvie Trouvé, Martine Frossard ou Michèle Lemieux qui a repris l'écran d'épingles. L'Australie a vu le retour en « Grace » d'Anthony Lawrence (*Grace Under Water*), l'Islande nous a donné les expérimentations d'Einar Baldvin, l'Afrique reste hélas invisible, mais l'Iran fait toujours advenir des réalisateurs intéressants comme Shiva Sadegh Assadi, Pooya Razi ou Sarah Saidan qui se risquent à la critique et explorent les traumas. En Europe, les pays de l'Est restent un incroyable vivier pour la pêche à l'onirisme et au macabre. Citons Tomas Popakul dont le *Ziegenort* a marqué les festivals, la Lituanienne Reda Barkute face à la culpabilité dans *Kalte* et Anna Budanova qui traite du ressentiment dans *Obida*. Ces films sombres, aux formes simples, sont caractérisés par leur atmosphère angoissante. À l'Ouest, quelques nouveautés retiennent l'attention. En France, les écoles se multiplient, les studios aussi, et plusieurs premiers films laissent entrevoir du bon et du différent. La précision microscopique de Boris Labbé et les cubes pixelisés d'Antoine Blandin côtoient les formes classiques de l'animation 3D de Mauro Carraro et les explosions intimistes d'Amélie Harrault.

Seul retour en force: la Chine. En quelques années est apparue une poignée de films souvent dynarratifs, issus de l'art contemporain et faussement dépolitisés, qui a révélé des auteurs aussi indépendants qu'originaux: Sun Xun (*Magician Party and Dead Crow*), Wang Hayang (*Double Fickret*), Jie Shen (*Horse*) et Ding Shiwei (*Goodbye Utopia*). Ces artistes travaillent la matière et le mouvement et cherchent, dans le processus de création même du film, une façon de parler du cinéma actuel et de problématiques qui le dépassent.

Le film étudiant évolue lui aussi. Beaucoup de créateurs se contentent du « visuellement abouti » comme porte d'entrée dans

un monde professionnel qui se complexifie, mais certaines écoles se détachent avec des films brillants et perturbés. On citera ceux du Royal College of Art en Angleterre (*Small people with hats de Sarina Nibei*, *My Dad* de Marcus Armitage...) ou de l'Université des arts de Tokyo au Japon, souvent produits par Koji Yamamura (*00:08* de Kubo Yutaro, *It's time for supper* de Saki Muramoto...) et qui revitalisent l'animation nipponne.

Impossible de ne pas mentionner par ailleurs quelques expériences originales de cinéastes qui se retrouvent seuls à réaliser un long métrage ou font plusieurs courts par an. L'informatique peut s'avérer d'une grande utilité pour qui sait s'amuser de ses boucles et formes simples, et ce n'est pas l'Anglais Phil Mulloy et sa trilogie autour des *Christies* qui nous contredira. En utilisant ces outils, l'irlandais David O'Reilly est parvenu à réaliser jeux vidéo, long et courts métrages avec une frénésie incontrôlable. Dans les longs, *It's such a beautiful day* de Don Hertzfeldt, greffe de plusieurs courts, reste l'une des œuvres majeures de ce début de siècle, alors que *Consuming spirit* de Chris Sullivan est l'aboutissement d'un projet vieux de 15 ans. L'un des étudiants de Sullivan a pris le chemin inverse. Caleb Wood multiplie pour sa part les courts métrages, souvent expérimentaux, qui marient des éléments issus de la réalité comme les animaux morts de *Yield*, des mouvements psychédélics et aériens dans *Totem*. Et, en plus, Wood écrit sur l'animation!

Mais alors que le futur du cinéma d'animation semble assuré, on ne saurait conclure sans évoquer ce qui

ne s'arrange pas avec le temps: les écrits critiques sur l'animation. Le cinéma est inséparable des discours qu'il engendre. Aujourd'hui, l'animation est omniprésente, mais rares sont encore ceux qui s'y intéressent. Paresse de la pensée ou excuse de la méconnaissance: les arguments ne tiennent pas. La critique régulière sur l'animation semble pour l'instant morte et enterrée et les propositions nouvelles sont quasi inexistantes. Pire encore, les textes sur le cinéma informatique des années 1970 sont en avance sur ce qui s'écrit de nos jours. La question est d'autant plus grave quand on constate que, depuis deux décennies, les effets visuels parcourent les films « live » et que les génériques des productions sont d'abord et avant tout composés d'animateurs. Comment, sans prendre en compte sa dimension animée, appréhender de manière juste un cinéma qui se fabrique désormais en partie sur des écrans bleus et/ou à l'aide d'ordinateurs? Face à un tel phénomène, la critique est globalement muette. Tant qu'elle le restera, ses discours seront aussi vides que les pages consacrées aux plus belles et passionnantes œuvres animées de ces dernières années. 24



*Horse* (2013) Shen Jie / *Jasmine* (2013) Alain Ughetto