

Animation L'ère numérique s'anime

Yves Schaëffner

Volume 19, numéro 1, automne 2000

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/33652ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Association des cinémas parallèles du Québec

ISSN

0820-8921 (imprimé)

1923-3221 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Schaëffner, Y. (2000). Animation : l'ère numérique s'anime. *Ciné-Bulles*, 19(1), 44-45.

L'ère numérique s'anime

PAR
YVES SCHAËFFNER

Les amateurs de Fantasia le savent: les organisateurs de l'événement ont le verbe haut et le superlatif fleurissant quand vient le temps de décrire leurs films. La plume débonnaire, ils ont la notable habitude d'encenser sans retenue tous leurs films. Dans le catalogue de cette année, on apprend par exemple que le film d'animation **A.L.I.C.E** «est une découverte de taille!», que **Blood, the Last Vampire** compte parmi «les films les plus attendus du moment» et que **Legend of the Sacred Stone** «est l'apothéose grandiose d'une tradition artistique unique». Rien de moins!

Bref, la sélection 2000 d'animation (cinq films et quelques courts métrages) aurait dû chambouler notre vie. Vous vous en doutez, ce ne fut pas le cas. Pour autant, on a fait quelques belles découvertes. Non pas tant d'un point de vue cinématographique que sur le plan de la réflexion sur le médium. Riche en surprises, la sélection offrait une perspective inédite sur l'évolution de l'art de l'animation. Au détour des projections, on a pu sentir l'influence croissante qu'exercent l'ordinateur et les jeux vidéos sur la création animée. Car si jusqu'à présent la quincaillerie informatique servait surtout à accélérer le travail des dessinateurs, elle révolutionne désormais l'esthétique d'un certain nombre de productions présentées au cours de cette édition de Fantasia.



A.L.I.C.E

A.L.I.C.E (Japon), **Plug** (États-Unis) et **III** (Japon) sont, chacun à leur manière, redevables aux avancées technologiques. Premier long métrage cinématographique de Maejima Kenichi, **A.L.I.C.E** propose par exemple un nouveau type d'esthétique 3D proche du jeu vidéo. Issu de l'animation traditionnelle, le réalisateur de cette étrange aventure extratemporelle a fusionné cette fois l'univers électronique et le divertissement cinématographique. Narrant le périple d'une jeune fille propulsée dans un futur où un ordinateur omniscient contrôle tout, ce film utilise une technologie de pointe en matière d'animation 3D qui crée un étrange composite entre virtuel et effet de réalité.

Décontenancé par cette étrange esthétique qui n'est pas sans rappeler celle élaborée pour les consoles Nintendo, on a l'impression d'être à l'aube d'une révolution graphique. Expérimentale tout en étant grand public, la démarche *a priori* séduisante de l'auteur ne convainc pas complètement. Les formes encore trop rudimentaires de l'animation 3D limitent toujours l'identification du spectateur aux personnages... même si l'on perçoit très bien que ce n'est qu'une question de temps. Imaginez-vous: petit à petit, l'animation, monde imaginaire par excellence, est virtuellement en voie d'être aussi crédible que le cinéma classique. De là à savoir s'il existe véritablement un intérêt cinématographique à cela, c'est une autre question...

Cyberpessimiste

Mais, paradoxalement, ce qui surprend en visionnant les quelques films utilisant le 3D présentés cette année (**A.L.I.C.E**, **III** et **Plug**), c'est de voir à quel point ils propagent une vision pessimiste de la technologie. Ainsi, **A.L.I.C.E** présente un super ordinateur qui a pris le contrôle de la planète; le court métrage **III** montre un junkie paranoïaque devant un écran qui se démultiplie avant de l'agresser; tandis que **Plug** met en scène durant 11 minutes des engrenages greffés à des corps humains. Toujours cyberpunk, l'approche des cinéastes consiste essentiellement à utiliser les avancées technologiques pour mettre en garde contre les dangers de dérapage de cette dernière. Schizophrénique, la démarche n'en reste pas moins l'héritière d'une longue série d'œuvres de science-fiction. Et si elle s'affiche sous un mode ludique dans **A.L.I.C.E** (qui demeure un divertissement d'abord et avant tout), elle est nettement plus agressive dans les deux courts métrages.



Blood, the Last Vampire

Plus traditionnel dans sa facture, **Blood, the Last Vampire**, qui était annoncé comme le chef-d'œuvre de la programmation, a par contre déçu. Si cette histoire de chasse aux monstres sur fond de guerre du Viêt-nam fut véritablement une extraordinaire réussite plastique (merci au logiciel Photoshop!), la minceur du scénario a provoqué de sérieuses déceptions. C'est d'autant plus regrettable que ce film réalisé par l'équipe de l'excellent **Jin-Roh** possédait des qualités indéniables. La bande sonore ponctuée d'airs de jazz et la formidable lumière propulsaient l'animation nipponne à un niveau de langage cinématographique rarement atteint. Quelle ne fut pas notre surprise en voyant qu'au bout de 48 minutes, le film se clôturait sur une fin précipitée par manque de budget. Tout simplement impardonnable.

Marionnettes du futur

À l'autre bout du spectre de l'animation, les aficionados de Fantasia ont pu découvrir une étrange histoire de marionnettes. Intitulé **Legend of the Sacred Stone**, ce croisement entre **les Sentinelles de l'air** et les films de cape et d'épée fut l'une des grandes découvertes du festival. Issue d'une longue tradition de spectacles de marionnettes (qui débuta en Chine, il y a de cela plus de 350 ans sous la dynastie des Mings), cette œuvre du Taïwanais Chris Huang a d'autant plus étonné qu'elle alliait une approche très classique aux effets spéciaux numériques. À titre d'exemple, les «poupées» de bois et de chiffons possèdent dans ce film des épées magiques qui permettent une utilisation récurrente d'explosions et autres jeux de lumières. Si bien que les combats qui se multiplient tout au long de cette quête de la pierre sacrée sont totalement échevelés. Les marionnettes tournoient dans tous les sens à une vitesse vertigineuse. Tout simplement déboussolant.



Legend of the Sacred Stone

Inversement, Chris Huang a malgré tout conservé un élément de base de la tradition: toutes les voix des marionnettes sont assumées par la même personne (Vincent Huang). Ce qui nous a d'ailleurs valu une voix de crécelle (absolument hilarante de ce côté-ci du Pacifique) pour le personnage féminin. Résultat, si ce film ne risque pas de se mériter beaucoup de prix dans les festivals (quoiqu'il ait remporté un vif succès à Taïwan), il démontre une fois de plus que l'animation devient de plus en plus inséparable des techniques numériques, même dans ses approches les plus traditionnelles.

Efficacité nipponne

Quant à **Vampire Hunter D**, il s'est révélé être le film le plus efficace de cette sélection. De facture somme toute classique même s'il mêle des esthétiques diverses, **Vampire Hunter D** est l'exemple type du savoir-faire nippon en matière d'animation intelligente. Dix mille ans après un holocauste, la terre n'est plus qu'un vaste territoire de chasse pour des vampires aristocrates qui considèrent les humains comme du bétail. Heureusement, quelques individus tentent de mettre fin à cette terreur. «D», mi-homme mi-vampire, est l'un des ces pourfendeurs de vampires. Alliant des décors post-apocalyptiques et des personnages à la **Mad Max** à une esthétique néo-gothique, **Vampire Hunter D** s'inspire de l'engouement des Japonais pour l'ère médiévale. Captivé, le spectateur n'a d'autres choix que d'être happé par cette histoire d'horreur.

Bien que prévisible, le scénario ravit par sa capacité d'introduire des instants de décrochage par le biais de l'humour. Le personnage principal possède par exemple une main qui parle beaucoup trop... Qui plus est, ce *remake* d'un film de 1985 refuse encore une fois de faire dans la dichotomie simpliste entre le bien et le mal. Aussi, les vampires ne sont pas nécessairement les représentants des forces obscures qu'ils auraient pu être. Plus en demi-teintes, ce film montre une fois de plus que les Japonais savent composer des univers équivoques. Point de noir ou de blanc, mais bien plutôt des dégradés de gris. Troublant. ■