

Ciné-Club  
Universitaire

du  
25 octobre  
au  
13 décembre  
2004

lundi  
19h et 21h

Auditorium  
Arditi-Wilsdorf



**C'EST ANIMÉ PRÈS DE CHEZ VOUS**

|                          |     |  |
|--------------------------|-----|--|
| 25 octobre               | 19h | <i>Le roman de Renard</i> Ladislav et Irène Starewitch                                     |
|                          | 21h | <i>Les aventures du prince Ahmed*</i> Lotte Reiniger                                       |
| 1 <sup>er</sup> novembre | 20h | SOIRÉE D'ANIMATION SUISSE AUTOUR DE G. SCHWIZGEBEL<br>Uni Dufour, Auditorium Piaget (U600) |
|                          |     |  |
| 8 novembre               | 19h | <i>Allegro non troppo</i> Bruno Bozzetto et Maurizio Nichetti                              |
|                          | 21h | <i>Fritz the Cat</i> Ralph Bakshi  |
| 15 novembre              | 19h | <i>Le roi et l'oiseau</i> Paul Grimault  |
|                          | 21h | <i>La planète sauvage</i> René Laloux  |
| 22 novembre              | 19h | <i>When the Wind Blows</i> Jimmy T. Murakami   |
|                          | 21h | <i>Ghost in the Shell</i> Mamoru Oshii   |
| 29 novembre              | 19h | <i>La Reine des neiges</i> Lev Atamanov  |
|                          | 21h | <i>Princesse Mononoke</i> Hayao Miyazaki   |
| 6 décembre               | 19h | <i>Millenium Actress</i> Satoshi Kon   |
|                          | 21h | <i>Perfect Blue</i> Satoshi Kon  |
| 13 décembre              | 19h | <i>Princes et princesses</i> Michel Ocelot   |
|                          | 21h | <i>L'étrange Noël de M. Jack</i> Tim Burton  |

Les films ci-dessus sont précédés par des courts-métrages dont: *Little Nemo*, *Les Shadoks*, *Le déserteur*, *Pink Panther*, *Your Face, Loves me... Loves me not*, *Vincent*, ... Voir pages 14 à 17

\* avec l'aimable autorisation de LACS (Les Amis de la Cinémathèque Suisse)

## C i n é - C l u b U n i v e r s i t a i r e

Auditorium Ardit-Wilsdorf  
1, av. du Mail  
1205 Genève

Lundi à 19h et 21h

Billet 1 séance à 8.-  
Carte 3 entrées à 18.-, non transmissible  
Abonnement pour tout le cycle à 60.-  
Vente uniquement à l'entrée des séances

Ouvert aux étudiants  
et non étudiants

Renseignements:  
Activités culturelles  
4, rue De-Candolle - 1205 Genève  
<http://activites-culturelles.unige.ch>  
022 379 77 05

photo: *Le roi et l'oiseau*



# Sommaire

- Éditorial .....3
- Animation, mode d'emploi.....7
- Dessins animés et enfance.....9
- À l'ombre de Disney et du Manga .....11
- L'illusion du mouvement .....18
- Quand s'approche le Japon .....22
- Interview de Georges Schwizgebel....25

# Éditorial

Flavia Ambrosetti, Vincent Clavier, Frédéric Favre, Fabrice Gottraux, Joëlle Levi et Lucie Rebetez

La plupart des gens savent très bien ce qu'est un film d'animation: une histoire simpliste, des animaux qui parlent, un humour facile, des chansons sirupeuses et une morale à la fin. Il en passe à la télévision, dans les émissions pour la jeunesse, et parfois même au cinéma, aux séances du dimanche après-midi. Il y a aussi des films d'animation pour adultes, bien sûr: ceux qu'on trouve dans les vidéoclubs, rangés sur les rayons les plus élevés, hors de portée des enfants. Ou cachés derrière un rideau, là où les mineurs n'ont pas le droit d'aller... Quoi qu'il en soit, le problème est simple: les films d'animation ne s'adressent pas aux adultes. En tout cas, pas aux adultes respectables et bien élevés.

Le cinéma d'animation n'est pas un sous-genre du cinéma, ni un "sous-cinéma". Historiquement, on peut même dire que le cinéma d'animation est le père du cinéma moderne. Les deux sont une simple variation technique sur le même principe fondamental: la création d'une illusion de mouvement à partir d'images fixes. Et si le cinéma "live" a pour lui le réalisme photographique de ses images, la capacité d'improvisation de ses acteurs et la spontanéité (relative) de ses méthodes d'enregistrement, le cinéma d'animation a pour lui la palette infinie des styles graphiques et des techniques d'animation, une maîtrise absolue de l'image, et la possibilité de naviguer entre le figuratif et l'abstrait avec une aisance à laquelle le cinéma "live" ne peut prétendre.

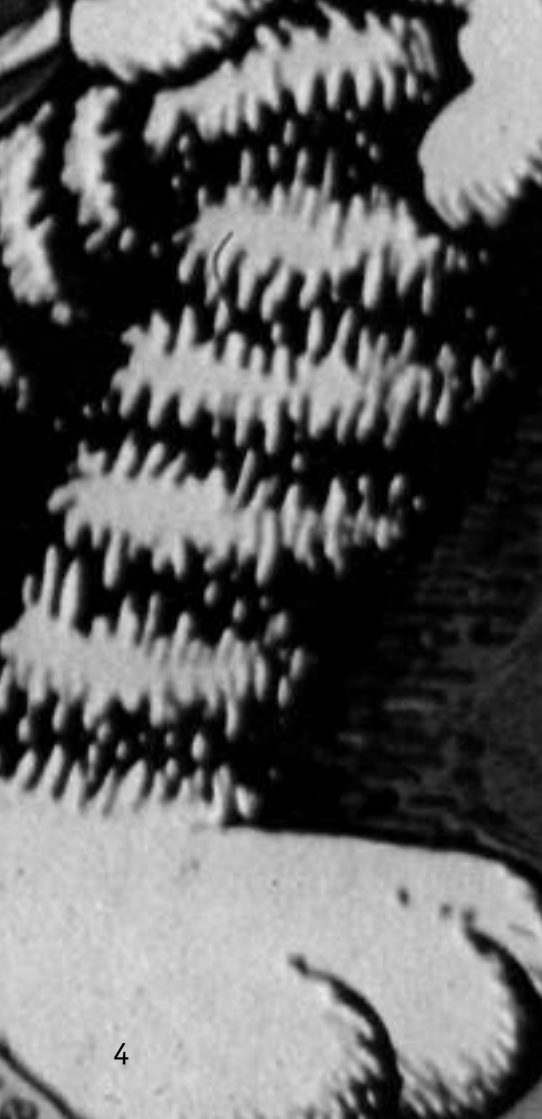
Se pourrait-il que la réalité ne soit pas aussi simple? Peut-on imaginer que quelqu'un, quelque part, prenne un crayon et décide de créer un film d'animation qui soit intelligent et mûr, expression d'une sensibilité personnelle? Un film d'animation qui soit plus qu'un simple produit de consommation, au même titre qu'un film, une peinture ou une sculpture? L'idée pourra en surprendre plus d'un. Mais à la réflexion, on ne voit pas ce qui pourrait s'y opposer. Est-il possible que de telles œuvres existent déjà, méconnues du public, mésestimées de tous à l'exception d'une poignée de passionnés et des professionnels du milieu? Nous en sommes convaincus.

Bien sûr, le but n'est pas de faire entrer les deux en concurrence. Nous ne cherchons pas à faire croire que l'animation est supérieure (ou inférieure) au cinéma "live". Mais il s'agit de reconnaître leurs spécificités respectives, leurs potentialités et leurs limites, afin de les apprécier à leur juste valeur.

Le cycle que nous vous proposons aujourd'hui se base sur cette conviction: le cinéma d'animation est un continent méconnu, aux paysages contrastés, et qui recèle des trésors insoupçonnés. Il n'est évidemment pas question d'en épuiser la richesse en l'espace de 16



photo 1<sup>ère</sup> de couv.: *La linea*  
 photo 4<sup>ème</sup> de couv.: *Le moine et le poisson*



séances, aussi nous contenterons-nous de le survoler, en espérant parvenir à vous donner un aperçu de sa diversité. Diversité que nous avons voulue géographique (des États-Unis au Japon, en passant par la France, le Canada, la Russie...), historique (de 1923 à nos jours) et surtout technique. Car l'animation ne s'arrête pas au dessin animé et peut prendre de nombreux autres visages: animation de figurines ou d'objets, pâte à modeler, peinture sur verre, images de synthèse, papiers découpés, ombres chinoises, et ainsi de suite – sans oublier les mélanges de techniques!

C'est cette volonté de diversité qui justifie notre décision de sélectionner et de projeter un bon nombre de courts métrages parmi les œuvres de ce cycle. Il s'agit également d'une opportunité de découvrir des œuvres fortes et originales qui ne sont que trop rarement projetées.

Ces courts métrages seront répartis de deux manières. Premièrement, sur l'ensemble du cycle: chaque long métrage projeté sera précédé par un court métrage, redonnant à ces derniers la place qu'ils ont longtemps occupée. Deuxièmement, par la séance spéciale du 1<sup>er</sup> novembre. Celle-ci sera consacrée aux courts métrages d'animation helvétiques, et en particulier à l'œuvre de Georges Schwizgebel, qui viendra nous présenter son dernier court mé-

photo: *Fritz the Cat*

trage, "L'homme sans ombre" (primé lors du dernier festival de Cannes). Les autres réalisateurs des œuvres projetées seront également présents ce soir, et nous parlerons de leur travail.

Nous attirons votre attention sur le fait que cette séance se déroulera exceptionnellement à Uni Dufour (à l'auditoire Piaget, au sous-sol). Elle débutera à 20h et constituera la seule séance de la soirée. Dès la semaine suivante, le cycle retrouvera ses locaux et son rythme habituels.

Il convient enfin de préciser que certains problèmes de droits de diffusion nous ont empêchés de programmer tous les films que nous souhaitions. Ce fut notamment le cas de nombreux films d'animation japonais (*Porco Rosso*, *Akira*, *Memories...*), ainsi que l'incontournable Disney qui ne figure pas dans notre sélection: les droits de diffusion de tous les films Disney sont en effet bloqués au niveau mondial. Mais voyons le bon côté des choses: cela nous a permis de programmer d'autres films, tout aussi intéressants et bien moins connus.

Ce cycle se veut donc, pendant huit semaines, l'occasion de redécouvrir ce que l'on croyait connaître. Après une longue absence, le cinéma d'animation est de retour au Paris-Manhattan. Nous espérons vous y retrouver nombreux!

**FRITZ**   
*the* **CAT** \*







## Animation, mode d'emploi

Frédéric Favre

Comment définir exactement le cinéma d'animation? Quelle en est l'essence? Qu'est-ce qui le distingue du "cinématographe"? Où commence le cinéma et où s'arrête le cinéma d'animation? Ces questions apparemment évidentes le sont moins qu'il n'y paraît. En effet, on oublie souvent qu'un film standard n'est rien d'autre qu'un film d'animation en prise de vue réelle à 24 photogrammes par seconde. Qu'est-ce qui dès lors le distingue d'un film d'animation à base de photographies<sup>1</sup>?

Si on considère les étapes essentielles nécessaires à la réalisation d'un film (l'écriture du scénario, la production, le story-boarding, la post-production (son et voix), la musique et le montage), on constate qu'elles sont communes au cinéma et au cinéma d'animation, et que la seule phase qui les distingue est celle du tournage (en prise de vue réelle directe et avec des acteurs pour le premier, en prise de vue image par image, sur divers médias, pour le second).

Pourtant, le cinéma d'animation doit être un des médias narratifs à subir le plus grand nombre de préjugés négatifs au mètre de pellicule. En effet, on prend souvent le film d'animation pour un sous-genre cinématographique. Les "dessins animés", comme on les dénomme indistinctement (qu'il s'agisse effectivement de

dessins sur cellulo ou d'autres techniques), appartiendraient au monde de l'immatrité, et seraient destinés exclusivement à un public enfantin. Et quand ce n'est pas dans le monde infantile qu'on enferme le "dessin animé", c'est dans la boîte de l'ultra-violence et du sexe, comme si cet art était réservé soit aux limbes enfantines, soit à celles de la perversité.

C'est se montrer bien irrespectueux envers le grand-père du cinéma.

Il convient en effet ici de rendre à César ce qui appartient à César et de rappeler que le cinéma d'animation précède – et de loin – l'invention du cinéma. On peut même dire qu'il en est le parent direct. Les premières inventions conférant du mouvement à des images<sup>2</sup> datent en effet du début du XIX<sup>e</sup> siècle, et sont toutes basées sur des dessins. Première expérience du genre, le thaumatrope (1820) se fonde sur le

phénomène de persistance des sensations rétinienne (environ 1/3 de seconde). L'exemple le plus connu met en scène le dessin, sur un carton, d'une souris d'un côté et d'une cage de l'autre. Le carton tourne rapidement grâce à la torsion d'un fil et donne l'illusion que la souris est dans la cage.

Il en va de même pour le folioscope (flipbook animé, 1834), le phénakistiscope (1933) et le zootrope de Horner (1833), qui exploitent tous le même effet d'optique. En 1877, Reynaud va accélérer le mouvement avec l'invention du praxinoscope. En l'améliorant et en le combinant avec une lanterne magique (1880), il va projeter les premiers films de l'histoire. Ceux-ci sont constitués de bandes perforées composées de dessins. Ces diverses inventions, combinées aux progrès dans le domaine de la photographie (notamment les expériences de Muybridge en 1878, l'invention par Marey du fusil photographique en 1882 et le développement du kinetographe par Edison en 1891), vont permettre la naissance en 1895 du "cinématographe" des frères Lumière. Le "cinéma", qui apparaît comme le résultat d'une lente évolution des techniques et de leur synthèse, connaîtra un succès fulgurant, au point d'éclipser ses prédécesseurs.



---

Il semble donc pertinent de revenir au point de départ de cette généalogie surprenante pour donner une vraie définition du cinéma d'animation. C'est-à-dire une définition qui le poserait non plus comme un sous-genre, aliéné par le cinéma et défini par référence à ce dernier, mais au contraire comme un art narratif à part entière, ayant ses spécificités et capacités propres, son autonomie et sa légitimité.

On pourrait donc proposer cette définition synthétique du cinéma d'animation: forme narrative combinant images et sons, dont la technique de base est la prise de vue image par image (exploitant le phénomène de persistance rétinienne). On peut ajouter, avec Olivier Cotte, que là où le cinéma enregistre et reproduit un mouvement préexistant, le cinéma d'animation produit un mouvement inexistant antérieurement, par une suite de poses fixes.

Cette définition permet de rendre compte de l'incroyable richesse et diversité des techniques exploitées par le cinéma d'animation dans les trois domaines (toujours selon Cotte) que sont le volume, l'animation plane et l'animation par ordinateur.

Mais la grande différence entre un film standard et un film d'animation, c'est que ce dernier implique comme élément constitutif un effet de distanciation (la "Verfremdung" chère à Brecht au théâtre) et de rupture de l'illusion référentielle. Dans un film d'animation (face à un dessin ou un pantin qui s'anime), on sait toujours qu'on est dans une fiction qui se montre comme telle, et met d'ailleurs très souvent en scène son aspect fictif, ses rouages et ses coulisses.

Si on peut dire que le cinéma est issu du film d'animation, il est remarquable de constater qu'aujourd'hui, il y retourne de plus en plus. Le recours aux effets spéciaux constitués d'images générées par ordinateur est toujours plus répandu, remettant en question la netteté de la limite entre cinéma "live" et cinéma d'animation. Le cinéma tend à devenir un média métissé, où les techniques se mêlent, et où le rapport au réel devient de plus en plus problématique.

- 1 La pixilation, méthode d'animation qui utilise des photos prises une à une pour créer une séquence animée.
- 2 À part les "fantasmagories" obtenues grâce à des lanternes magiques, dès le XVII<sup>e</sup> siècle. En fait, les images étaient fixes, mais le démonstrateur pouvait, par des manipulations habiles, donner l'illusion du mouvement.







## Dessins animés et enfance, une relation exclusive?

Flavia Ambrosetti et Joëlle Levi

L'animation comporte plusieurs sous-genres dont le plus connu est le dessin animé. Si on fait une analogie entre la fable et le dessin animé, "ce qui trompe [dans l'un comme dans l'autre] c'est la destination que l'on fait de l'œuvre: tous les enfants apprennent les fables de La Fontaine, or le texte de la plupart d'entre elles est compris par les grandes personnes seulement; il en est de même des dessins animés adressés, croit-on, aux enfants." Pourtant, "beaucoup de leurs images et commentaires ne sont réellement saisis que par les grandes personnes"<sup>1</sup>. Malgré cela, de nombreux adultes considèrent spontanément que ces deux modes d'expression s'adressent avant tout aux enfants. Nous allons essayer d'en explorer les raisons.

### Psychologie de l'enfant

Le dessin d'un enfant reflète sa vision du monde: il s'amuse à reproduire ce qui l'entoure d'une manière qui lui paraît le plus fidèle possible. Ce qui lui importe est l'image d'ensemble, les détails n'ayant que peu d'importance pour lui. Il cherche à représenter des objets simples par des traits simples. La plus grande joie de l'enfant est de voir ses aînés reconnaître la réalité dans ses grivoiseries; face à l'incompréhension des adultes, l'enfant est frustré, à l'instar du *Petit Prince* dans le récit de Saint-Exupéry.



Antoine de Saint-Exupéry, *Le Petit Prince*, Éd. Gallimard, Folio Junior, 1946, pp. 9-10.

### L'identification

Les images de dessins animés sont souvent composées d'un minimum de traits qui accentuent certains détails au détriment d'autres. Ainsi, seule la signification essentielle est conservée, contrairement au dessin réaliste. Cette épuration permet à tout un chacun de s'identifier à un même personnage: "moins un visage est réaliste [...], plus de gens il peut prétendre représenter [...]. Donc quand on regarde la photo ou le dessin réaliste d'un visage, on voit le visage de quelqu'un d'autre. Mais quand on est dans le monde du dessin minimaliste, c'est soi-même que l'on voit"<sup>2</sup>. D'où l'universalité du dessin animé. D'après Bruno Bettelheim, contrairement à l'enfant, l'adulte n'a pas une pensée animiste qui lui permet de voir toute chose comme un être vivant. Prenons l'exemple de Mickey Mouse: cela ne pose aucun problème à l'enfant de s'identifier à une souris parlante alors que l'adulte sera plus réfractaire. Selon le degré d'abstraction dont il est capable, un adulte s'identifiera plus facilement à un acteur qu'à un personnage dessiné. L'imaginaire de l'adulte s'appuie avant tout sur son expérience du "réel". On

pourrait croire qu'en grandissant, on perd progressivement la capacité de se projeter dans un univers dessiné. Même si cela peut paraître paradoxal, un adulte se plongera en effet plus facilement dans le monde fantastique du film *Spiderman* réalisé par Sam Raimi que dans le dessin animé du même nom.

Il faut bien dire aussi que les "grandes personnes" ont développé une certaine condescendance par rapport à ce qui s'adresse (aussi) aux enfants! L'apparente simplicité de l'intrigue et le côté parfois puéril de nombreux personnages leur donne l'impression qu'ils ne s'adressent pas à eux et que les dessins animés n'ont donc pas d'intérêt. Cependant, "un graphisme simple n'entraîne pas nécessairement une histoire simple. Le dessin stylisé, qui renvoie à la conception platonicienne du monde des idées, semble exclure l'ambiguïté, cet élément essentiel de la peinture des caractères dans la littérature moderne: il ne conviendrait alors qu'à des enfants. Ce serait oublier que des éléments simples peuvent se combiner de façon complexe"<sup>3</sup>.

### L'influence de Walt Disney

L'influence de Walt Disney a certainement façonné la vision que l'Occident, notamment, a du dessin animé. Disney a été l'un des premiers à raconter des histoires universelles –

sous forme de séquences en mouvements – pour un public universel. Depuis *Blanche Neige* (1937), ses films ont formaté la vision que toute une génération et ses descendants ont du dessin animé. Walt Disney cherchait à inventer une réalité parallèle plutôt qu'à interpréter la réalité. De fait, ses personnages positifs ne se remettent jamais en cause et les méchants se contentent d'être de purs méchants. Une autre caractéristique de ses films est le traditionnel "happy end" que, très vite, le spectateur finira par attendre dès le début de la projection. Comme dans la fable, qui constitue la principale source d'inspiration des

films disneyens, un certain nombre de valeurs morales sont transmises. Disney réduisait souvent les comportements humains à un seul trait caractéristique prédominant: celui de Picsou est l'avarice, celui de Gontran Bonheur est la chance. Le manichéisme des scénarios et des personnages disneyens a fini par nuire à l'image du dessin animé, la simplicité ayant peu à peu lassé les adultes. Dès lors, le dessin animé a été relégué au monde de l'enfance.

Peut-être le moment est-il venu de remettre en question ce préjugé. Une grande partie des dessins animés s'adressent à des spectateurs de tous âges et de tous horizons. Vous serez étonnés de découvrir des dessins animés qui s'adressent en priorité aux adultes... C'est animé près de chez vous!

- 1 Marie-Thérèse Poncet, *L'esthétique du dessin animé*, Éd. A.-G. Niget, 1952, p. 188.
- 2 Scott McCloud, *L'art invisible* Éd. Vertige Graphic (version française), 1993, p. 36.
- 3 *Id.*, p. 45.



Scott McCloud, *L'art invisible*, Éd. Vertige Graphic (version française), 1993, p. 30.



## À l'ombre de Disney et du Manga

Fabrice Gottraux

En marge des “grands” pays de l’animation que sont les États-Unis, le Japon et la France, principaux producteurs de films d’animation, le monde de l’animé, c’est autant de styles que de nations. Bien sûr, il est impossible de tous les évoquer ici. Petit tour d’horizon d’un panorama issu de “coups de cœur” pour des réalisateurs dont le talent a marqué l’animation mondiale, et qui représentent aussi des tendances nationales, de l’ancienne Tchécoslovaquie, de la Chine, de la Grande-Bretagne et de l’Italie. Pour vous donner l’envie d’en découvrir plus, au-delà de la programmation que nous proposons aujourd’hui.

Les animateurs tchécoslovaques sont les héritiers d’une technique peu représentée dans les longs métrages commerciaux: l’animation de marionnettes. C’est dans la continuité du très populaire théâtre de marionnettes, qui prend son essor après la 1<sup>ère</sup> Guerre mondiale, que se développe une animation tournée pour l’essentiel vers ces poupées articulées. Issu du théâtre de marionnettes, Jiri Trnka est l’auteur de *La main* (1956): les malheurs d’un sculpteur qui refuse d’obéir à une main géante... un pamphlet contre le stalinisme. L’originalité de Trnka est l’emploi de marionnettes en bois, rigides, analogues aux figures du théâtre.

Autre réalisateur, autre style: Jan Svankmajer, animateur hors norme formé à la scénographie et aux marionnettes, peintre, graveur et sculpteur, qui fit partie du mouvement surréaliste pragois. Prises de vues réelles, animation d’objet ou terre glaise sont les matériaux privilégiés de ses films, où l’inventivité et la virtuosité n’ont d’égaux que la cruauté et la noirceur des rapports entre individus que décrit Svankmajer. *Les possibilités du dialogue* (1982), c’est l’affrontement dans une lutte interminable et destructrice de têtes composites inspirées d’Arcimboldo et de corps de glaise, modelés de façon réaliste. Dans *Food* (1992), acteurs de chair et d’os animés selon la technique de pixilation et animation d’objet se mêlent pour raconter comment deux individus tentent d’assouvir leur appétit en dévorant le mobilier d’un restaurant...

L’animation asiatique ne se limite pas au Japon. La Chine a ses précurseurs: les frères Wang, “pères de l’animation chinoise”, seront longtemps les seuls ou presque à réaliser des films du genre, jusqu’à la création, en 1949, d’un collectif d’animateurs, futur studio de Shanghai. Productions destinées pour l’essentiel aux enfants (*Le roi des singes*), ces films ont recours à l’imagerie nationale: “spectacles de danseurs jonglant avec des drapeaux, opéra, démonstrations de gymnastique avec

de longs rubans de couleurs, costumes traditionnels, personnages classiques, glorification du peuple”<sup>1</sup>.

L’animation britannique ne serait pas ce qu’elle est aujourd’hui sans les créations de John Halas et Joy Batchelor. Réalisateurs du fameux *Animal Farm* (*La ferme des animaux*, 1954), premier long métrage conçu pour un public adulte, leur studio fut aussi le tremplin de la majorité des animateurs britanniques actuels. En Grande-Bretagne, l’existence de nombreuses écoles d’art, ainsi que l’intérêt des studios d’animation pour la formation, ont largement contribué à la haute qualité de l’animation britannique actuelle. Voici quelques animateurs, parmi bien d’autres: Georges Dunning, après avoir travaillé pour l’ONF (l’Office National du Film canadien) et dans la publicité, réalise le long métrage “culte” *Yellow Submarine* (*Le sous-marin jaune*, 1968) qui met en scène les Beatles, entre psychédéisme et pop art, film dont les décors ont été dirigés par Alison de Vere, auteur de *Black Dog* (1987), “voyage initiatique dans lequel s’imbriquent symboles humains et mystiques”<sup>2</sup>. Le studio Aardman Animation, de Peter Lord, David Sproxtton (tous deux fondateurs du studio) et Nick Park, réalisateur du premier Wallace et Gromit, *A grand day out* (*Une grande sortie*, 1989), est devenu le spécialiste in-





contesté de la pâte à modeler. Le succès des productions Aardman auprès d'un très large public – une concurrence certaine à Disney – aura permis à l'animation de pâte à modeler d'atteindre une réussite artistique autant que commerciale.

C'est pour la télévision italienne, qui aura plus tard raison de l'industrie cinématographique transalpine, et par conséquent de l'animation, que fut créée à la fin des années 1960 *La Linea*<sup>\*</sup>, de Osvaldo Cavandoli, à partir d'une idée développée pour la publicité. *La Linea*, c'est ce trait continu qui dessine la silhouette d'un personnage exprimant tantôt sa satisfaction, tantôt sa désapprobation. De conception simple – un personnage suggéré par sa seule silhouette –, il permet l'expression d'un humour subtil. Le maître mot de l'animation italienne pourrait être "humour". Bruno Bozzetto, autre réalisateur incontournable, cette fois-ci dans le registre classique du dessin animé sur cellulose, est l'auteur de *Allegro non troppo* (1975)<sup>\*</sup>, à l'humour burlesque proche de la comédie "à l'italienne", sorte de *Fantasia* démarquée par une scénarisation plus importante que chez Disney, parodie de ce dernier en même temps que réel hommage à la musique, et finalement au court métrage, puisque ce type de film représente un "faux" long<sup>3</sup>.

Ce petit tour d'horizon ne prétend pas résumer l'incroyable diversité de l'animation dans tous ses états. En évoquant quelques aspects de cette diversité, notre but est d'abord de susciter l'envie de découvrir l'exceptionnelle créativité de l'animation.



\* Au programme de notre cycle.

1 Olivier Cotte, *Il était une fois le dessin animé... et le cinéma d'animation*, Paris, Dreamland, p. 300.

2 Olivier Cotte, *op. cit.*, p. 194.

3 Olivier Cotte, *op. cit.*, p. 207.

## LUNDI 25 OCTOBRE

**URSS**, 1979, 30', Beta, R.: Yuri Norstein

### *Le roman de Renard*

FR, 1931, 65', 35mm, R.: Ladislav et Irène Starewitch  
Chef-d'œuvre du film de marionnettes, *Le roman de Renard* façon Starewitch est techniquement très abouti, et conserve malgré les années une incroyable modernité.

**USA**, 1911, 6'17", 35mm, R.: Winsor McKay

### *Les aventures du Prince Ahmed*

D, 1926, 72', 35mm, R.: Lotte Reiniger  
Le Prince Ahmed, déjouant les plans d'un magicien, échappe à la mort en sortant triomphant d'une série d'aventures. Après avoir combattu ogres, monstres et esprits, il tombe amoureux de la belle Princesse Peri Banu. Premier long métrage d'animation de l'histoire du cinéma, ce film est un étonnant travail d'amour, qui prit trois ans de labeur.

Film muet avec accompagnement musical par Luca Stoll, saxophone, Patrice Moret, contrebasse et Dominic Egli, batterie.

**RÉSUMÉ DES COURTS-MÉTRAGES EN PAGES 16 ET 17.**

## LUNDI 1<sup>ER</sup> NOVEMBRE

**SUISSE** AUTOUR DE G. SCHWIZGEBEL

*Perspectives*  
1975, 1'30, 35mm, Georges Schwizgebel

*La course à l'abîme*  
1992, 4'30, 35mm, Georges Schwizgebel

*Ruée/Rush*  
2004, 3', 35mm, Claude Luyet

*Le vol d'Icare*  
1974, 3', 35mm, Georges Schwizgebel

*Le carré de lumière*  
1992, 5', 35scope, Claude Luyet

*L'année du daim*  
1995, 5'15, 35mm, Georges Schwizgebel

*Fugue*  
1998, 7'12", 35mm, Georges Schwizgebel

*Nosferatu tango*  
1992, 13', 35mm, Zoltan Horvath

## PAUSE

*L'homme sans ombre*  
2004, 9'35", 35mm, Georges Schwizgebel

*Galeries*  
2004, 3', 35mm, David Épiney

*Joyeux Noël Félix!*  
2004, 6', 35mm, Izabela Rieben et Sami Ben Youssef

*Pas de cerceuil pour les pantins*  
1990, 10', 35mm, Michel Dufour

*La jeune fille et les nuages*  
2000, 4'30", 35mm, Georges Schwizgebel

## DÉBAT AVEC LES RÉALISATEURS

Cette soirée a lieu exceptionnellement à Uni Dufour, auditoire Piaget (U600, sous-sol)

## LUNDI 8 NOVEMBRE

**USA**, 1943, 7', DVD, R.: Tex Avery

*La linea (épisode 203)*  
I, 1972, 2', DVD, R.: Osvaldo Cavandoli

*Allegro non troppo*  
I, 1976, 85', 35mm, R.: Bruno Bozzetto et Maurizio Nichetti

Film musical entrecoupé d'épisodes burlesques, *Allegro non troppo*, c'est l'anti-*Fantasia*, car la musique n'y est pas illustrée mais, au contraire, elle est au service du graphisme toujours délirant de Bruno Bozzetto.

**USA**, 1934, 7', Beta, (v. o. non s-t), R.: David Fleischer

*Betty Boop's Crazy Inventions*

*Pink Panther, We Give Pink Stamps*  
USA, 1965, 6', Beta, R.: Friz Freleng

▲ *Fritz the Cat*  
USA, 1972, 78', 35mm, R.: Ralph Bakshi  
Créé par le dessinateur Crumb, au début des années 60, *Fritz the Cat* drague, se shoote, partouze... On est loin de Disney. L'animation est fantastique, la couleur crie, et les idées visuelles fusent, comme cette mise à mort dans une salle de jeu, rythmée par des boules de billard qui tombent au ralenti.

## LUNDI 15 NOVEMBRE

**FR**, 1968, 12', Beta, R.: René Borg

*Le Roi et l'oiseau*  
FR, 1980, 83', 35mm, R.: Paul Grimault

Le Roi Charles V et Trois font Huit et Huit font Seize règne en tyran sur le royaume de Takicardie. Seul un oiseau, qui a construit son nid tout près de ses appartements secrets, ose le narguer. Que ce soit la délicatesse du graphisme, la beauté des décors, l'harmonie des couleurs, l'ironie des dialogues, la perfection de la musique, tout ici séduit. Ce film est un véritable joyau du cinéma d'animation.

**CAN**, 1987, 30', DVD, R.: Frédéric Back

*La planète sauvage*  
FR, 1973, 72', 16mm, R.: René Laloux

Ce film doit en grande partie sa réputation au Prix spécial du jury qu'il a reçu à Cannes en 1973. C'est l'histoire des Draags, humanoïdes bleus (à ne pas confondre avec les Schtroumpfs!), êtres ayant atteint un haut degré de connaissance et menant depuis lors une existence faite de méditation. Ceux-ci possèdent de minuscules animaux familiers, les... Oms.

▲ déconseillé aux moins de 16 ans



## LUNDI 22 NOVEMBRE

**FR** *Le moine et le poisson*  
FR, 1994, 7, Beta, R.: Michaël Dudok de Wit

*Father and Daughter*  
GB/NL, 2000, 6', Beta, R.: M. Dudok de Wit

▲ *When the Wind Blows*  
GB, 1986, 80', 35mm, R.: Jimmy T. Murakami  
L'histoire se situe en Angleterre dans les années 80, en pleine guerre froide. Les personnages, Jim et Hida Bloggs, couple de petits vieux retraités, ont une petite vie tranquille dans un pavillon de la campagne londonienne. Mais les tensions internationales sont à leur comble et une attaque nucléaire se profile sur la Grande Bretagne. Équipé de la brochure de survie gouvernementale, le couple s'organise... La technique utilisée est celle du celluloid incrusté sur des images réelles.

**FR** *Le déserteur*  
FR, 2001, 8', Beta, R.: Olivier Coulon

▲ *Ghost in the Shell*  
J, 1995, 82', 35 mm., R.: Mamoru Oshii  
Dans un Japon futuriste régi par internet, le major Motoko Kusanagi, une femme cyborg ultra-perfectionnée, est hanté par des interrogations ontologiques. Elle appartient, malgré elle, à une cyber-police musclée dotée de moyens quasi-illimités pour lutter contre le crime informatique.

## LUNDI 29 NOVEMBRE

**FR** *Le loup gris et le petit chaperon rouge*  
URSS, 1990, 27', 35mm, R.: Gari Bardin

*La Reine des neiges*  
URSS, 1957, 65', 35mm, R.: Lev Atamanov  
Deux enfants, Hans et Gerda, s'aiment d'amour tendre quand la Reine des neiges laisse tomber un éclat de son miroir diabolique dans l'œil de Hans. Le garçon ne ressent plus aucune émotion et est attiré par elle. Gerda refuse la défaite et part à sa recherche. Ce film révèle avec finesse les personnages d'Andersen. Par une animation de maître et une grande interprétation artistique, c'est un exemple classique de l'animation d'un conte à l'écran. Ce film a fortement marqué et influencé Miyazaki (voir ci-dessous).

**FR** *Loves Me... Loves Me Not*  
USA, 1992, 8', 35mm, R.: Jeff Newitt

▲ *Princesse Mononoke*  
J, 1997, 134', 35mm, R.: Hayao Miyazaki  
Au XV<sup>e</sup> siècle, durant l'ère Muromachi, la forêt japonaise, jadis protégée par des animaux géants, se dépeuple à cause de l'homme. La force majestueuse de *Princesse Mononoke* vient non seulement du coup de crayon ample et coloré de Miyazaki, mais aussi de la richesse des sujets: perte de l'innocence, respect de l'environnement, lutte des civilisations.

## LUNDI 6 DÉCEMBRE

**FR** *How to Kiss*  
USA, 1989, 6', DVD, R.: Bill Plympton

*Millenium Actress*  
J, 2000, 87', DVD, R.: Satoshi Kon  
Le producteur d'une petite maison de production, Genya Tachibana, et son caméraman partent interviewer une actrice célèbre: Chiyoko Fujiwara, âgée de 70 ans. Ils ont l'intention de faire le tour de tous ses rôles. La narration, le jeu entre histoire personnelle, les rôles d'actrice, l'intervention du caméraman et de Genya dans les scènes: tout ce mélange se fait de manière fluide, transparente, et une fois admis le principe, on se laisse porter par les images et les émotions.

**FR** *Your Face*  
USA, 1987, 6', DVD, R.: Bill Plympton

▲ *Perfect Blue*  
J, 1997, 81', 35mm, R.: Satoshi Kon  
Mima, chanteuse, quitte son groupe pour se consacrer à une carrière de comédienne. Elle accepte un petit rôle dans une série télévisée. Plusieurs incidents violents se produisent dans l'entourage de Mima et elle réalise que son existence se confond dangereusement avec la série télévisée. Dans le domaine de l'animation japonaise, *Perfect Blue* est ce qu'on aura vu de meilleur depuis *Akira* de Katsuhiro Otomo.

## LUNDI 13 DÉCEMBRE

**FR** *Le hérisson dans le brouillard*  
URSS, 1975, 10', Beta, R.: Yuri Norstein

*Princes et princesses*  
FR, 2000, 70', 35 mm., R.: Michel Ocelot  
Un vieux projectionniste ouvre les portes du spectacle à un garçon et une fille. En six séances magiques, ils inventent des histoires merveilleuses qui les transportent à travers les siècles et les frontières... Éblouissant de délicatesse et de poésie.

**FR** *Vincent*  
USA, 1982, 6', 35mm, R.: Tim Burton

*L'étrange Noël de Mr Jack*  
USA, 1993, 76', 35mm, R.: Tim Burton  
Chef-d'œuvre indiscutable de noirceur et d'inventivité de tous les instants, ce conte macabre est un véritable bijou. Comédie musicale qui ne laisse aucun instant de répit au spectateur "scotché" aux aventures de Jack Skellington, ce long métrage peut d'ores et déjà être considéré comme un classique du cinéma d'animation. *L'étrange Noël de Mr Jack* fait partie de ces films d'animation résolument adultes, et assumé comme tel, prompt à effrayer votre petit neveu ou votre sœur cadette. Tout en l'émerveillant.

RÉSUMÉ DES COURTS-MÉTRAGES  
EN PAGES 16 ET 17.

## Résumé des courts-métrages

### *Le conte des contes*

On peut parler de chef-d'œuvre absolu... Avec la famille, la guerre, l'enfance, Bach, Mozart, Picasso et Pouchkine, plus un adorable petit loup tiré d'une comptine, et un inoubliable tango russe.

### *Little Nemo*

L'un des premiers dessins animés. Adapté de la célèbre bande dessinée, il nous plonge dans le monde onirique d'un petit garçon.

### *Perspectives*

Personnages et perspectives en mouvement.

### *La course à l'abîme*

Une peinture animée, dans laquelle deux cavaliers suivent un parcours en spirale, sur une musique tirée de *La Damnation de Faust* d'Hector Berlioz.

### *Ruée/Rush*

Mouvement précipité d'une foule dans la même direction. Effort final d'un coureur. Prises de vues brutes avant montage.

### *Le vol d'Icare*

Sur la musique, des images se construisent et s'animent. D'après le célèbre mythe grec.

### *Le carré de lumière*

Dans un hommage à Raging Bull, un boxeur, vu par les yeux de son adversaire, donne des coups rouges et bleus qui tourbillonnent.

### *L'année du daim*

L'histoire d'un jeune daim trompé par les apparences, ou comment une bonne action irréfléchie peut engendrer un drame.

### *Fugue*

Un personnage assoupi dans une chambre d'hôtel se laisse envahir par ses souvenirs. Interprétation en dessin des principes de la composition musicale d'une fugue.

### *Nosferatu tango*

Un moustique tombe amoureux d'un vampire. Toujours en quête de sang frais, ils plongent tous deux dans un monde baroque, bizarre et dangereux.

### *L'homme sans ombre*

Un homme troque son ombre contre la richesse, puis, déçu du résultat, doit se contenter des bottes de sept lieues qui l'aident à trouver sa voie.

### *Galeriès*

Un homme se retrouve malgré lui immergé dans l'univers d'un grand magasin de mode. Commencent à faire effet sur lui l'impression dominante de luxe, de consommation et l'importance du paraître.

### *La jeune fille et les nuages*

Les aventures de Cendrillon racontées en quelques plans et plusieurs images de nuages.

### *Joyeux Noël Félix!*

Ce 24 décembre, Félix se prépare à accueillir le Père Noël comme il le mérite, car ce dernier a quelques erreurs de jeunesse à expier.







## Résumé des courts-métrages

### *Pas de cercueil pour les pantins*

Quand un ex-privé comme Frankie est contraint d'accepter d'être tueur à gages, c'est un signe que les temps sont durs pour lui. A la recherche de sa victime, Frankie va passer de l'autre côté du décor et découvrir la vérité: il n'est qu'un pantin de pâte à modeler.

### *Red Hot Riding Hood*

Le caractère érotomane du loup explose dans ce "cartoon", face à un petit Chaperon Rouge plein de sensualité, prototype des girls magistralement animées par Preston Blair. Mais la grand-mère, nymphomane, veille. Le loup finira par se suicider, son fantôme devenant fou à son tour à la vue du petit Chaperon rouge. Fabuleux!

### *La linea*

Qui ne se souvient pas de ce petit personnage colérique et bruyant appelé *la linea* et qui interagit avec son créateur dans une langue "universelle"?

### *Betty Boop's Crazy Inventions*

Sous le chapiteau d'un cirque, Betty et ses amis font des démonstrations de gadgets. Une machine à coudre animée leur donne du fil à retordre.

### *Pink Panther, We Give Pink Stamps*

La panthère traîne dans un grand magasin et essaie certains appareils. Ses bouffonneries causent le désespoir du portier de soirée.

### *Les Shadocks*

On ne présente plus les Shadocks, des personnages dont la logique est imparable et par là-même perturbatrice. En voici quelques exemples. Jugez-en par vous même...

### *L'homme qui plantait des arbres*

Dans une région désertique aux confins des Alpes et de la Provence, un voyageur s'est égaré... Il rencontre un berger silencieux, Elzéar Bouffier, qui lui offre l'hospitalité. Elzéar est habité d'une étrange sérénité, qu'il offre en partage à son hôte. Cette tranquillité, le berger la doit à la tâche qu'il s'est assignée et que rien ne semble pouvoir interrompre: planter des arbres sur des hauteurs où plus rien ne pousse depuis des décennies. D'après le roman de Jean Giono et avec la voix de Philippe Noiret.

### *Le moine et le poisson*

Un moine découvre un poisson dans un réservoir d'eau près d'un monastère. Il essaie de l'attraper en utilisant toutes sortes de moyens. Au cours du film, la poursuite devient de plus en plus symbolique.

### *Father and Daughter*

Un père dit au revoir à sa fille et s'en va. Elle attend son retour pendant des jours, des saisons, des années...

### *Le déserteur*

L'histoire d'un soldat qui veut échapper à l'horreur du front. L'association de la 3D et d'une texture "peinture" est du plus bel effet.

### *Le loup gris et le petit chaperon rouge*

Désopilante adaptation en plastiline du célèbre conte de Charles Perrault, *Le loup gris et le petit chaperon rouge* est une comédie musicale, qui file la métaphore du terme, cher alors à Gorbatchev, de la "Maison européenne".

### *Loves Me... Loves Me Not*

Un Don Juan narcissique effeuille une marguerite tout en songeant au sens de l'amour.

### *How to Kiss*

Un des films les plus farfelus dans le genre "how to". Ce court métrage montre les écueils violents et bizarres du baiser, à travers huit portraits de baisers différents.

### *Your Face*

*Your Face* est le film qui a révélé son auteur au grand public. Il est aussi l'un des plus réussis et des plus représentatifs de l'esprit déjanté du réalisateur de *L'impitoyable lune de miel*.

### *Le hérisson dans le brouillard*

L'histoire poétique d'un petit hérisson et d'un ours.

### *Vincent*

*Vincent* conte les fantasmes d'un petit garçon de 7 ans, Vincent Malloy, qui se projette dans les films tirés de l'œuvre d'Edgar Poe. *Vincent* résume en 5 minutes tout l'univers de Tim Burton.

## L'illusion du mouvement

---

Toute technique de film à l'exception de prises de vues réelles. Telle serait la définition cano- nique du film d'animation. Ici, c'est la tech- nique qui définit l'animation, technique dont la diversité (cellulos, pâte à modeler, marion- nettes, écran à tête d'épingle, papier découpé, sable, peinture sur verre, et bien d'autres) sug- gère autant de façons de créer l'illusion du mouvement, image par image. Technique ma- térielle en deux ou trois dimensions, solide (papier, cellulos, carton, gouache, pâte à mo- deler) ou virtuelle (programme d'infographie), mais aussi technique de narration, telles que le travail d'animation à proprement parler, l'esthétique graphique et le rythme du décou- page.

[...] Il n'y a véritablement aucune différence entre cinéma d'animation et le cinéma tout court. Pour mieux le formuler: tout film est du cinéma d'animation. Les personnages, dessi- nés ou modelés, sont tout aussi inexistantes que les personnages apparemment constitués de chair et d'os: cela, nous le savions depuis longtemps. Les acteurs ne sont pas vraiment sur l'écran. S'y ajoute cette constatation tech- nique [...]: humains ou non-humains obé- issent à des procédés identiques. Toute forme

est mouvement, quelle qu'elle soit, et tout mouvement vient de l'immobile.

**Jean-Claude Carrière, in:  
*Il était une fois le dessin animé, 2001.***

Si le cinéma réel reconstitue le mouvement enregistré sous forme d'une suite d'instanta- nés photographiques, une suite de dessins (ou de poses successives de marionnettes, de dé- formation de pâte à modeler ou de reposition- nement de bouts de papiers, etc.) produit un mouvement inexistant antérieurement: l'ani- mation peut être techniquement ainsi définie.

**Olivier Cotte,  
*Il était une fois le dessin animé, 2001.***

“Qu'on ressente la présence de la caméra”: c'est la phrase clé. Elle nous renvoie directe- ment au cinéma d'animation, puisque l'une des caractéristiques principales de celui-ci est la transgression permanente de l'illusion de réalité produite par les conventions cinématog- raphiques.

**Georges Sifianos, in:  
*Le cinéma d'animation, 1989.***

Une qualité du cinéma d'animation ne serait- elle pas de saisir le réel – ses mouvements, ses expressions, ses points de vue – dans ce qu'il a justement d'inimitable? Le mouvement d'un bras, d'une main, capté par une suite d'images

dessinées donne l'illusion du mouvement: l'a- nimation en donne alors une idée essentielle – on voit le “bon” mouvement – en même temps qu'une caricature – dans le sens où le mouve- ment est réduit à son expression graphique la plus simple. L'animation ne reproduit pas le réel et ses mouvements, elle le mime.

Il existe un procédé analogue dans l'illustra- tion: capter, par l'entremise des perspectives, raccourcis visuels et autres codes graphiques propres à la bande dessinée, ce qui fait l'es- sence du mouvement.

Il s'agit là d'un processus de stylisation, qui n'existerait pas sans le cadre: la case ou la page dessinée, tout comme l'objectif de l'ani- mateur, oblige à se limiter à un unique point de vue sur l'action. Cette contrainte permet de construire dans la lucarne qui délimite le des- sin un espace de deux dimensions qui tient en soi et suggère, grâce aux procédés de stylisa- tion, une troisième dimension, le mouvement, et son corollaire, le temps.

Animer, c'est créer un mouvement imaginaire, mais en prise directe avec le réel que l'on per- çoit.

La copie, même minutieuse, du mouvement d'une personne par exemple annule tout effet

---

naturaliste parce que l'image est dessinée. Un élément objectif (reconnaisable par tous) devient partiellement subjectif car le graphisme est expression d'une subjectivité.

**Georges Sifianos, in:  
*Le cinéma d'animation, 1989.***

Il ne s'agit non pas de la reproduction simpliste et impersonnelle d'un mouvement, mais d'un jeu dynamique mettant en scène la personnalité des protagonistes à un moment donné ainsi que leur caractère. Chacun d'entre nous est un mime sans le savoir. Animer, c'est devenir acteur. Cela consiste à incarner l'esprit d'un personnage dans son mouvement propre, à lui donner une âme.

**Olivier Cotte,  
*Il était une fois le dessin animé, 2001.***

Si nous faisons remonter le mot au latin *anima*, qui veut dire âme, souffle vital, principe de vie, l'animation est ce qui doit donner de l'*anima*. Peu importe alors que les personnages soient de pâte humaine ou de pâte à modeler. Ils ont été, de toute manière, façonnés par d'autres.

**Jean-Claude Carrière, in:  
*Il était une fois le dessin animé, 2001.***

---







## Quand s'approche le Japon...

Vincent Clavier

Dans les pays francophones, l'animation japonaise a connu une carrière tumultueuse et contrastée. Largement ignorée du public jusque vers le milieu des années 70, elle connut son premier grand succès avec la diffusion de la série télévisée *Goldorak*, dès juillet 1978 sur la chaîne française Antenne 2. Se démarquant radicalement des classiques américains (comme *Scoubidou*) ou français (*Casimir*) de l'époque, la série passionne rapidement les enfants et révèle aux professionnels de la branche un marché juteux qu'il convient d'exploiter au plus vite. Les principales chaînes françaises vont alors s'engouffrer à la suite d'Antenne 2, et les séries d'animation japonaises inondent rapidement les grilles des programmes télévisés. L'enjeu pour les distributeurs est évidemment d'ordre économique: ces programmes sont très peu coûteux, et, par leur diversité, ils plaisent énormément au jeune public.

Cette politique opportuniste va malheureusement donner lieu à des erreurs de programmation de plus en plus graves. En effet, plusieurs acquéreurs occidentaux ne semblent pas voir plus loin que l'équation simpliste "dessin animé = enfant", et ne tiennent pas compte du fait que de nombreuses productions japonaises s'adressent en réalité aux adolescents, voire aux adultes (avec la répartition par

tranches horaires que cela implique). En France, de nombreuses séries pour adolescents se retrouvent alors diffusées durant les tranches horaires destinées aux enfants plus jeunes, et ce décalage va atteindre son point extrême en 1988, avec la diffusion, en plein mercredi après-midi, de *Ken le survivant*.

Avec le recul, on n'a aucune peine à comprendre le tollé provoqué par la diffusion de cette série ultraviolente dans une émission pour la jeunesse. Malheureusement, la tempête qui se déclare alors entraîne la réaction opposée, et c'est l'ensemble de la production japonaise qui est condamnée, en bloc et sans nuance. Un jugement évidemment injuste, parfois aux limites de la xénophobie, qui oublie que de nombreuses séries de qualité furent diffusées durant cette période (*Heidi*, *Tom Sawyer*, *Sherlock Holmes* et tant d'autres) et ne retient que les productions les plus discutables.

Officiellement diabolisée, l'animation japonaise passe alors sous l'œil de psychologues qui doivent décider des scènes qui sont adaptées (ou non) à l'audience visée. S'ensuit une censure de plus en plus grande, parfois aberrante (prétexte à insérer des coupures publicitaires toujours plus nombreuses), qui s'ajoute à une adaptation française souvent bâclée (les

doublages "parodiques" de *Ken le survivant* en constituent un exemple frappant). En conséquence, les œuvres présentées paraissent de plus en plus incohérentes, voire incompréhensibles – ce qui amène de l'eau au moulin de leurs détracteurs... Avec l'entrée en vigueur, en 1990, de la loi sur les quotas de diffusion d'œuvres européennes et françaises (imposant 40% de productions européennes), l'animation japonaise est en perte de vitesse et finit par disparaître quasi-complètement des chaînes publiques.

Une timide reconnaissance finira cependant par percer ce mur d'indifférence hostile. Reconnaissance progressive et nuancée, qui contraste de façon frappante avec l'enthousiasme frénétique des années 80. La disette de la deuxième moitié des années 90 a forcé les fans de "japanimation" à se tourner directement vers le Japon pour alimenter leur passion, et c'est l'occasion pour eux de découvrir une production extraordinairement foisonnante et diversifiée. Dans un même temps, grâce à certains distributeurs plus éclairés, le public français découvre progressivement l'existence de longs métrages d'animation japonais. *Akira*, en 1991, puis *Porco Rosso* (en 1995), *Le Tombeau des Lucioles* (en 1996), *Ghost In The Shell* (en 1997), *Perfect Blue* et *Jin-Roh* (en 1999) et plusieurs autres firent



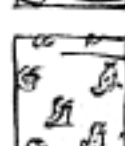
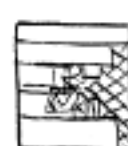
ainsi connaissance avec le public francophone... Les succès de ces sorties sont souvent modestes, infligeant parfois de durs revers à leurs distributeurs, mais la critique commence à s'intéresser au phénomène et reconnaît de plus en plus ouvertement les qualités des

films diffusés. C'est évidemment par les films de Miyazaki qu'arrive véritablement la consécration, avec les succès de *Princesse Mononoké* et surtout du *Voyage de Chihiro*, mais dans ce cas précis, on préférera peut-être se contenter d'y voir la reconnaissance de son auteur.

Parallèlement, la "japanimation" en Europe a trouvé un second souffle grâce au marché de la VHS (puis du DVD), qui a vu l'éclosion, durant les années 90, de plusieurs éditeurs spécialisés. Ce système de distribution permet de cibler plus précisément le public, tout en limitant les risques liés à la diffusion d'un titre donné. Le panel de titres ainsi rendus disponibles est évidemment fragmentaire et loin d'être exhaustif, se limitant soit aux productions récentes (les 10 dernières années), soit aux œuvres "pour nostalgiques" (principalement les séries TV diffusées en France durant les années 70 et 80); il permet néanmoins de se faire une idée de l'incroyable vivacité de la production japonaise actuelle, d'en discerner quelques acteurs importants. Et de découvrir, par exemple, que le Japon est peut-être le seul pays à permettre à des séries TV pensées comme des œuvres d'auteur de voir le jour (des séries comme *Evangelion*, *Lain*, *Cowboy Bebop* ou encore *Paranoia Agent* laissent clairement percevoir une sensibilité bien particulière, et des problématiques parfois très personnelles). Mais ce n'est là que la pointe émergée de l'iceberg: l'animation japonaise reste assez mal et superficiellement connue, et a, sans le moindre doute, encore bien des perles à nous offrir.



photo: *Millenium Actress*  
photos pages précédentes, gauche: *La planète sauvage* droite: *L'année du daim*







## Interview de Georges Schwizgebel

Lucie Rebetez

Georges Schwizgebel est cinéaste d'animation, il travaille à Carouge et réalise ses courts métrages en utilisant des images peintes. Il a une vingtaine de films à son actif.

**– Quelle a été votre formation de cinéaste d'animation?**

– J'ai suivi une année à l'école des Beaux-Arts de Genève puis quatre années à celle des Arts Décoratifs dans la section graphisme, mais en fait, en ce qui concerne l'animation, je me suis formé en autodidacte avec les autres membres du studio GDS (Daniel Suter et Claude Luyet). Nous avons notamment réalisé des génériques pour la télévision.

**– Y-a-t'il des œuvres ou des événements qui vous ont particulièrement donné envie de vous tourner vers ce média?**

– Le festival d'Annecy, en premier lieu, a été important dans la mesure où il permet de découvrir le cinéma d'animation dans sa diversité. Puis des cinéastes tels que Mac Larren ou George Dunning m'ont influencé par leurs films.

**– Comment définiriez-vous votre technique et quelles sont les différentes étapes de réalisation de vos films?**

– Le terme de peinture animée me convient. J'utilise une technique traditionnelle, artisa-

nale, et mon intérêt se porte surtout sur le dessin. Cependant, mon travail se différencie des images plus habituelles, qui utilisent des dessins inspirés par le style de la bande dessinée et qui, lorsqu'il s'agit de longs métrages, doivent raconter une histoire afin de tenir le spectateur en haleine. Mon approche permet de traiter les courts métrages de manière plus expérimentale. Les différentes étapes de réalisation sont les suivantes:

- constitution d'un storyboard,
- essais d'animation avec les esquisses,
- mise au point de l'animation,
- et, finalement, réalisation des dessins à la peinture.

**– À propos de bande dessinée, que pouvez-vous dire de la confusion qui est couramment faite entre elle et le cinéma d'animation?**

– L'amalgame est principalement dû à la langue française, puisque les termes de dessin animé et bande dessinée sont proches. Certaines personnes s'attendent ainsi à trouver des dessins animés dans des journaux. Ceci peut s'expliquer d'ailleurs par la diffusion d'épisodes de dessins animés de Walt Disney sous forme de BD dans des magazines.

**– La musique a très visiblement un place de choix dans vos films, dans quelle mesure influence-t-elle votre travail?**

– Pour moi, mais d'une manière générale me semble-t-il, la musique est la moitié du film. Ceci d'autant plus quand le film n'a pas de dialogue. Il n'y a pas de systématique, mais il arrive fréquemment que ce soit une musique qui m'inspire un film, sauf lorsqu'il existe un scénario précis qui va alors prendre le pas sur elle. L'idéal étant qu'une musique soit composée d'après un scénario, même si cela ne garantit pas la réussite!

**– La musique vous donne également l'occasion d'une collaboration familiale assez surprenante...**

– Oui, mon fils a enregistré au piano la fugue qui accompagne "La Jeune fille et les nuages" (2000). Il avait alors douze ans. Ce film est un exemple d'une musique m'ayant inspiré un scénario, puisque c'est en l'écoutant jouer que l'idée m'est venue. Il a participé également au dernier film.

**– Dans un autre domaine, quelles sont les conditions de production actuellement en Suisse?**

– Les principales aides proviennent de l'Office fédéral de la culture, section cinéma, et de la télévision. De plus, un "fond Regio" est auto-

---

*matiquement versé une fois donné l'aval des deux précédentes institutions. Cette pratique coupe l'entrée à des réalisateurs plus marginaux mais facilite le processus quand on est dans le système. Par ailleurs, un pourcentage est versé après les passages des films dans les salles et sur petit écran, ce qui constitue un encouragement pour toutes les parties à montrer des films suisses en Suisse. Cette aide est effective pour la production suivante. Il est clair que cette méthode ne facilite pas les productions des débutants. Cependant cela reste difficile même ensuite, puisque, par exemple, mon dernier projet vient d'être jugé "non abouti" à Berne. Je vais donc y retravailler.*

**– Vous avez reçu le prix du jury des jeunes pour le meilleur court métrage de la Quinzaine des réalisateurs et de la Semaine de la critique du dernier festival de Cannes, qu'est-ce que cette récompense apporte?**

*– Cannes permet une certaine crédibilité et un impact, surtout vis-à-vis du grand public et des journalistes, mais ce prix reste moins important que ceux des festivals spécialisés. Il devrait, en théorie, permettre d'éviter le refus de projets, ceci d'autant plus lorsque le même département envoie des lettres de félicitations... Cependant, cela prouve que rien n'est acquis. Par ailleurs, j'ai été touché de recevoir une récompense décernée par un public jeune.*

**– À ce propos, quelle est votre position dans le débat autour du cinéma d'animation et des enfants?**

*– Étant donné que mes films ne sont pas conçus comme des films pour enfants, je revendique plutôt un cinéma d'animation ouvert aux adultes. Toutefois, j'ai pu constater avec mes enfants combien les dessins exercent sur eux une fascination. Mais je maintiens que, comme la peinture ou le dessin, le dessin animé n'est pas réservé aux enfants. Malgré la position de certains adultes, même spécialistes, qui prétendent que l'animation n'est pas du "vrai cinéma".*

**– Quelles sont les différences entre la réalisation d'un court métrage, ce que vous faites, et d'un long?**

*– Le court métrage est souvent le travail d'une seule personne. Même si je collabore pour des commandes avec les autres membres du studio GDS, les films sont réalisés seul. Ceci permet une liberté créatrice totale, la possibilité de changements, d'évolution du projet en cours de route, ce que n'autorise pas le travail en équipe.*

**– Pour revenir sur le projet en cours que vous avez mentionné et pour clore cet entretien, pouvez-vous évoquer votre actualité?**

*– Comme je vous l'ai dit, je prépare un film dont la musique sera interprétée par mon fils, qui jouera le deuxième mouvement du deuxième concerto de Prokofiev avec l'Orchestre de la Suisse romande. Ce court métrage s'intitulera "Jeux" et il fera environ quatre minutes. Il traite du jeu du pianiste et de jeux visuels.*

Un ouvrage vient de paraître sur Georges Schwizgebel aux éditions Heuwinkel à Carouge et Bâle. Il s'intitule "Georges Schwizgebel, des peintures animées" et a été écrit par Olivier Cotte. Il est disponible dans toutes les bonnes librairies.



10<sup>ÈME</sup>

FESTIVAL INTERNATIONAL DU FILM ET DE LA TÉLÉVISION  
**CINEMA TOUT ECRAN**  
GENÈVE \ MAISON DES ARTS DU GRÜTLI

DU 29 OCTOBRE AU 7 NOVEMBRE 2004

## FESTIVAL INTERNATIONAL CINEMA TOUT ECRAN

Genève, du 29 octobre au 7 novembre 2004

Pour sa 10<sup>ème</sup> édition, CINEMA TOUT ÉCRAN présente une importante sélection de fictions provenant aussi bien du cinéma que de la télévision. Le Festival démontre de manière incontestable que l'essentiel d'un film réside dans la qualité de l'oeuvre et non dans le support qui la produit.

**Monte Hellman**, cinéaste américain culte, présidera le Jury International. Il signe 10 films en 40 ans de carrière. Il débute sous la houlette de Roger Corman, roi de la série B, qui lança d'autres réalisateurs comme Scorsese, Coppola ou Jonathan Demme. On lui doit à son tour d'avoir révélé Jack Nicholson dans ses premiers films. Anti-conformiste, il sillonne toutes les voies. Par la sobriété de son approche, il atteint l'essence de tous les genres qu'il explore. De ses westerns *The Shooting* ou *Ride in the Whirlwind* à son légendaire *Two-Lane Blacktop* (Macadam à deux voies) où il reprend les codes du road-movie, il explore une Amérique sur le déclin, d'un œil distant et toujours original. Ces films mémorables seront notamment projetés durant le Festival. Le samedi 6 novembre, Monte Hellman se livrera aux professionnels et au public pour une rencontre-discussion sur son travail (sur inscriptions).

La **Compétition Officielle** du Festival regroupe une quinzaine de longs métrages internationaux produits pour ou par la télévision, choisis pour leur qualité artistique, la vision et la singularité de leurs auteurs.

Après avoir montré en première européenne des séries américaines (*Oz*, *24 Heures Chrono* ou *Boomtown*), mais aussi des séries nordiques et asiatiques inédites, le Festival continue à dénicher les séries de demain. Cette année, seront présentées **The L-Word**, la série événement avec Jennifer Beals (*Flashdance*), Pam Grier (*Jackie Brown*) et Mia Kirschner (*Exotica*), se déroulant dans la communauté lesbienne de Los Angeles et **The 4400**, série produite par Coppola.

Après David Cronenberg, Atom Egoyan et John Frankenheimer, le Festival propose cette année une vingtaine d'œuvres de **Stephen Frears**, réalisées pour la télévision et le cinéma.

Le cinéma Alhambra accueille la **Sélection Internationale de Films Courts** qui présente des réalisations du monde entier. Les incontournables Nuits du Court présenteront des films d'animations et des films de la Semaine de la Critique de Cannes.

Pour toutes informations, n'hésitez pas à contacter Cinéma Tout Ecran :  
Maison des Arts du Grütli, 16 rue du Général Dufour, CP 5759, 1211 Genève 11.  
Tél. +41 22 800 15 54 ; Fax. +41 22 329 37 47 ; [www.cinema-tout-ecran.ch](http://www.cinema-tout-ecran.ch)

## Groupe de travail du Ciné-Club Universitaire

Flavia Ambrosetti, Vincent Clavier, Frédéric Favre,  
Fabrice Gottraux, Joëlle Lévi et Lucie Rebetez

### Responsable

Vincent Jacquemet  
assisté de  
Véronique Ostini

## Nous remercions

le DAEL, la Fondation Arditi, la Fondation Wilsdorf, Bernard Roemer, Laurent Million et le Festival d'Annecy, Yvonne Vary, Léona Béatrice Martin-Starewitch, Éric Lange, Regina Bölsterli et La Cinémathèque Suisse, Jacques Mühlethaler et Les Amis de la Cinémathèque Suisse, Studios GDS, les réalisateurs et réalisatrices présents au débat du 1<sup>er</sup> novembre, Agence Suisse du court-métrage, Thomas Wagner, Roger Huber, Anne Sylvestre, Hollywood Classics, Roman Guttinger, Marie-Thérèse Cohen et l'INA, Paulette Grimault, Kaspar Winkler, Flavio Spescha, les Films du Paradoxe, Izabela Rieben et la TSR, Ton Crone, Dominique Templier, Martin Reinmann, One plus one, Sabine Egli, Sarah Hodson, ED distribution, Marcel Dinten, Judith Schnorr, Renaud Maupin, Stephen Sarrazin, Objectif Cinéma, Beat Frey, Valérie Dhiver, Vesna Dvornikovic, Elisabeth Senff, Fantoche animation film festival, Ilan Nguyen, Marie-Claire Quiquemelle, Ding Da Bo, Christophe Chalazon, Forum des images, Association française du cinéma d'animation, Philippe Christin, Lada Mamedova

### Édition

Fabrice Guibentif, Carlo Guida  
et Mathilde Reichler

### Graphisme

Julien Jespersen

