



*La Revue du Ciné-club universitaire, 2017, n° 2*

# Animation?

*Ciné-club  
Universitaire*

CULTURE.UNIGE.CH



UNIVERSITÉ  
DE GENÈVE

### Illustration

1<sup>ère</sup> de couverture: *How long, not long*, (Uri et Michelle Kranot, 2016).

### Groupe de travail du Ciné-club universitaire

Lou Perret, Julien Dumoulin, Emilien Gür, Rayan Chelbani

### Remerciements

Lani Weber Schaer, Astrid Maury, Jean Perret (HEAD), Theodore Ushev

Un grand merci au Festival international du film d'animation Animatou, qui nous a grandement aidé pour ce projet, nous permettant d'avoir accès à des œuvres précieuses.

### Activités culturelles de l'Université

responsable: Ambroise Barras

coordination et édition: Christophe Campergue

graphisme: Julien Jespersen

### Sommaire

#### Éditorial

**LOU PERRET** ..... 1

#### Vers l'infini, et au-delà?

**JULIEN DUMOULIN** ..... 3

#### D'un média l'autre.

**EMILIE GÜR** ..... 11

#### Conférence de Theodore Ushev

**LOU PERRET** ..... 23

#### L'animation burlesque: le cas de Tex Avery

**RAYAN CHELBANI** ..... 31

Programmation ..... 37

Recevoir *La Revue du  
Ciné-club universitaire*  
gratuitement chez vous?

# Abonnez-vous!

en 1 minute sur [culture.unige.ch/revue](http://culture.unige.ch/revue)



# Éditorial

par **Lou Perret**

TOUT PART D'UNE IMPRESSION, d'un vague sentiment, qui survient devant des films d'animation: celui d'avoir un rapport différent en face d'images animées et en face d'images en prises de vues réelles. Une simple expérience de spectateur qui ouvre la voie à de multiples interrogations autour de ce cinéma: qu'est-ce que l'animation? Quelles sont ses possibilités? Ses frontières? Ses caractéristiques propres? Ses rapports aux autres procédés visuels?

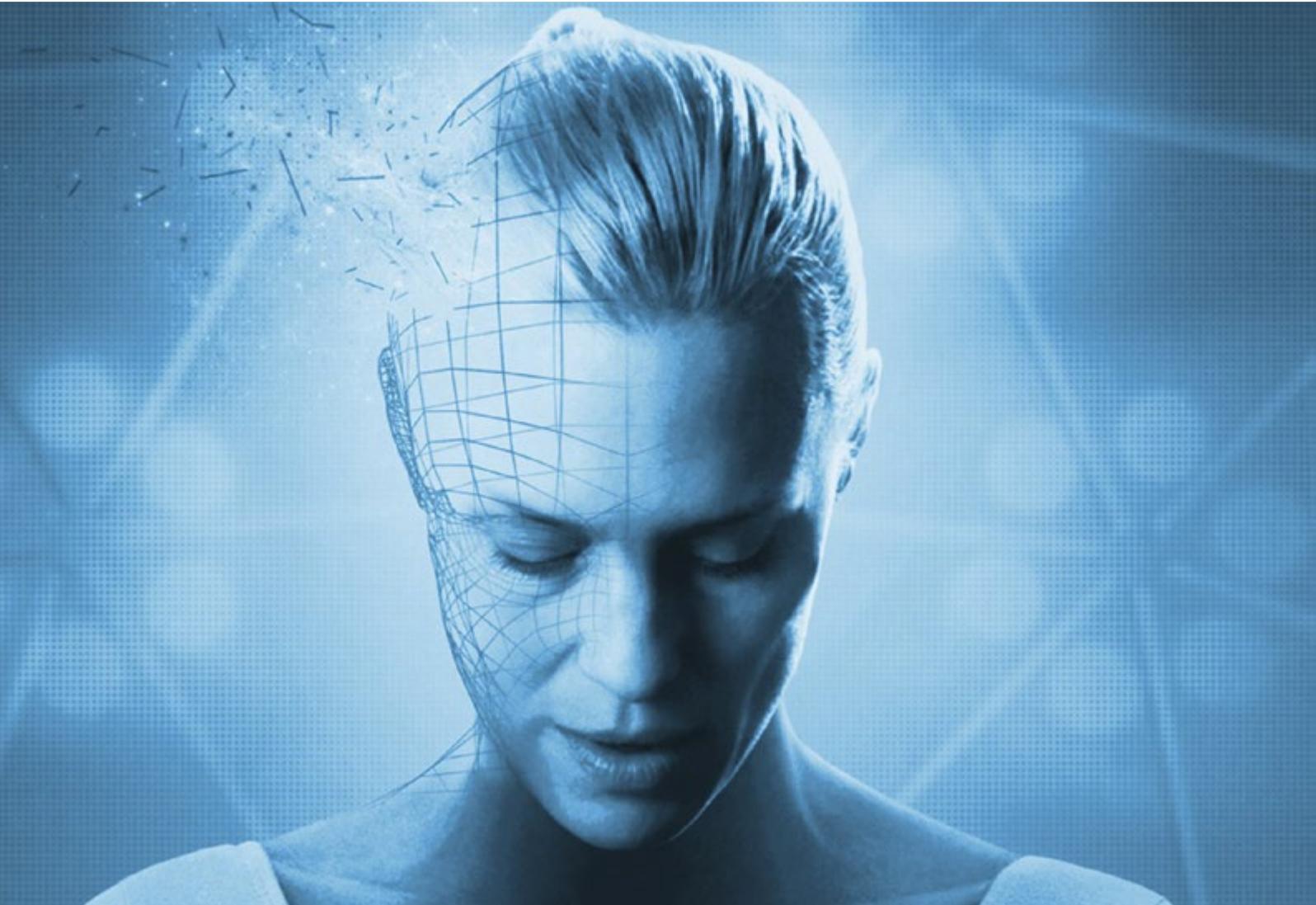
L'animation, au travers de ses nombreuses formes et techniques, donne naissance à d'innombrables univers qui se distinguent d'une manière ou d'une autre du cinéma en prises de vues réelles. C'est à partir de ces considérations que nous avons construit notre réflexion, cherchant à prendre la mesure d'un art à part entière et d'y déceler, autant que possible, ses formidables ressources et sa grande vitalité. Des œuvres hybrides comme *The Congress* (Ari Folman, 2013) ou *Couleur de peau: Miel* (Laurent Boileau, Jung, 2012) permettent de se questionner quant au pouvoir de l'animation: dans le premier, celui d'utiliser l'image numérisée d'une actrice – sans que celle-ci ne donne forcément son accord – ou dans le second, de recomposer une mémoire, une enfance, complétant ainsi des archives familiales lacunaires. Mais l'hybridité n'est pas la règle: les films de Tex Avery par exemple, incarnent le potentiel ahurissant des *cartoons* par des situations totalement impossibles, absurdes, loufoques, qui n'auraient aucune raison d'être (et qui seraient irréalisables) en dehors du monde animé.

Comme beaucoup de relations duelles, les frontières sont loin d'être toujours distinctement délimitées; il en va ainsi du cinéma animé qui, notamment grâce aux innovations technologiques régulières, se réinvente en permanence et part à la découverte de nouveaux territoires, de nouvelles formes et embrume les frontières avec le cinéma filmé en rendant désuet les distinctions rigides. Le Ciné-club universitaire, dans son désir inlassable d'aller à la rencontre d'œuvres singulières et passionnantes, cherche à présenter un éventail de films très diversifié, cela en partie au travers de nombreux courts-métrages: œuvres abstraites, expérimentales, jusqu'aux documentaires animés, en passant par l'essai, ces derniers recouvrent un vaste champ de possibilités, rendant parfois difficile l'emploi du singulier lorsqu'on parle «d'animation» (peut-être devrait-on dire «les animations» ou «les cinémas d'animation»). Norman McLaren, Theodore Ushev, Chris Landreth, Hans Richter ou encore Oskar Fischinger (et tant d'autres): chacun, à sa manière, s'approprie l'image animée et lui donne un sens particulier; autant d'artistes à découvrir ou à redécouvrir!

C'est sur ces territoires flous, non balisés, que nous nous aventurons, cherchant non pas à faire la part des choses, mais bien à explorer ce qui se trouve «entre» différents procédés cinématographiques.

*Animation?* Telle est notre interrogation, intentionnellement vaste, pour qu'elle puisse se décliner autant que possible.

*The Congress* (Ari Folman, 2013).



# Vers l'infini, et au-delà?

## La quête photoréaliste en animation

*En 2013, Ari Folman réalisait **The Congress**, un film d'anticipation qui voyait l'actrice Robin Wright se faire scanner par un studio, afin que ce dernier puisse manipuler son image dans des films sans qu'elle n'ait à y jouer. Trois ans plus tard, **Rogue One** (Gareth Edwards, 2016) ressuscitait numériquement Peter Cushing pour les besoins du nouveau Star Wars, ajoutant une nouvelle étape à la quête de photoréalisme permise par le développement de l'image de synthèse.*

par **Julien Dumoulin**

**L**E CINÉMA D'ANIMATION n'a que récemment été en mesure d'imiter le cinéma en prise de vue réelle. Si bien que la frontière entre effets spéciaux et animation s'est peu à peu effacée depuis les années 90 et l'apparition des images de synthèse. Car les techniques d'animation par ordinateur, dans leur souci d'imiter le vivant image par image, correspondent en tout point à la définition de l'animation, cet effort pour donner une âme (du latin *anima*) à un matériau initialement inerte. Le réalisme grandissant de l'image de synthèse a fait les beaux jours des grosses productions américaines. Il a révolutionné l'art des effets spéciaux, se fondant de mieux en



mieux dans des scènes en prise de vue réelle, y prenant parfois une part si importante que la question de considérer ces films comme du cinéma d'animation s'est légitimement posée.

En parallèle de cet emploi accessoire de l'image de synthèse, c'est un tout nouveau type de film d'animation qui est né, marqué par le studio Pixar et par la révolution de *Toy Story* (John Lasseter) en 1995 qui devint le premier long-métrage entièrement réalisé en images numériques. Dès lors, les innovations techniques permises par la conception assistée par ordinateur ont ouvert le champ à une quête de réalisme jusque-là impossible. Ces innovations ont nourri des domaines cinématographiques différents: une représentation «surréelle» d'une part, une représentation d'une réalité volontairement altérée de l'autre, et enfin un cinéma entièrement numérique. Car les possibilités offertes par les images numériques n'ont pas nécessairement suivi le chemin du photoréalisme dans un premier temps, en dehors du développement des effets spéciaux. Une tendance qui s'explique en partie par l'intérêt créatif d'un tel outil. Comme le rappelle John Lasseter: «Depuis que je travaille dans cette branche du cinéma, on dit toujours que la quête du Graal en terme d'image de synthèse est d'arriver à créer des êtres humains parfaitement réalistes. En fait, ça n'a pas vraiment d'intérêt. Ce qui nous intéresse, c'est le fantastique. Il nous suffit de mettre une petite dose de réalisme dans les décors ou certains effets de nos univers pour faire passer toute la fantaisie qui se trouve autour. Nous ne voulons pas attirer l'attention du public sur un effet en particulier, au détriment de l'histoire».

De fait, le numérique réalise bien le rêve d'une intégration parfaite aux prises de vues réelles, mais son emploi reste majoritairement au service d'un cinéma fantastique, avec le souci de rendre crédible l'intrusion d'éléments qui dépassent le réel - d'où le terme de «surréal». L'exemple de *Terminator* (James Cameron) et de sa suite rendent compte de cette révolution: dans le premier opus, sorti en 1984, le squelette du cyborg y est animé selon la méthode traditionnelle du stop-motion, qui consiste à photographier l'élément à incruster en l'animant image par image avant de l'intégrer au film original, un système existant depuis les débuts du cinéma et constamment amélioré depuis, mais qui laisse encore transparaître l'artificialité de l'élément animé. *Terminator 2: Judgment Day*, sorti en 1991, crée un parallèle entre son scénario et la révolution en marche dans les effets numériques. Le nouveau modèle de cyborg qui s'oppose au robot du premier opus est animé en images de synthèse et dispose de toute la malléabilité qu'autorise la création assistée par ordinateur: liquide, métamorphe, il est techniquement supérieur à l'ancien modèle joué par Arnold Schwarzenegger, tant sur le plan de sa réalisation technique que sur son incarnation intradiégétique. Ainsi, les deux films de James Cameron témoignent du passage entre une animation classique et numérique. Ils placent l'image de synthèse en continuité avec la recherche d'intégration transparente aux prises de vues réelles. Mais le photoréalisme du visage humain, ce «Graal» décrit par John Lasseter, a longtemps vu sa modélisation numérique conditionnée par des techniques de *compositing*: le mélange ou l'incrustation de couches d'images réelles

apposées sur des modèles animés par ordinateur ou préexistants. Parmi les films ayant exploité les possibilités de cette technique de *compositing*, citons le cas célèbre de *The Crow* (1994), d'Alex Proyas, qui a par exemple permis l'incrustation en post-production du visage de l'acteur principal, Brandon Lee, mort accidentellement pendant le tournage. Une prouesse rendue possible par la combinaison de moyens plus traditionnels – doublures, trucages – ainsi qu'à un traitement suresthétisé de l'image afin de permettre aux effets numériques de mieux se fondre dans le film. Le procédé, révolutionnaire pour 1994, année de production du film, a permis de terminer le film en recréant le personnage de Brandon Lee, non sans occasionner une refonte complète du scénario et des coûts supplémentaires importants. À l'instar de *Terminator*, la technique invoquée nourrit un parallélisme intertextuel entre le scénario du film et les événements extradiégétiques: le personnage qu'incarne Brandon Lee est tué dans le film et revient sous la forme d'un esprit vengeur. La mort et la résurrection de Brandon Lee sont doubles: elles interviennent dans le film et sur le tournage, via le script (son personnage) et la technique (la création de son alias numérique après le décès de l'acteur). Le cas de Brandon Lee n'est pas isolé: parmi les films ayant eu recours à des doublures numériques pour combler le vide laissé par un acteur décédé, citons également Oliver Reed, dont la disparition obligea la réécriture d'une partie du scénario de *Gladiator* (Ridley Scott, 2000), ou Paul Walker, mort pendant le tournage de *Fast and Furious 7* (James Wan, 2015).

L'incrustation d'un visage pour les besoins d'une scène en CGI (acronyme de Computer Generated

Imagery – le terme anglais pour désigner les images de synthèse) est un procédé courant qui permet de faire apparaître des acteurs au sein de décors entièrement numériques. Ces environnements autorisent notamment la création de caméras virtuelles, qui génèrent des mouvements fluides, complexes et impossibles à tourner en prises de vues réelles. Le chaos visuel qui résulte, par exemple de scènes d'action, favorise une incrustation difficilement identifiable. Le perfectionnement de ces incrustations a été permis par le développement de la capture de mouvement, un procédé qui consiste à faire évoluer un acteur équipé de capteurs au sein d'un champ magnétique, afin que ses mouvements soient enregistrés grâce à un ordinateur. Le fait que les mouvements appliqués à des modèles numériques proviennent d'acteurs brouille un peu plus la frontière déjà poreuse entre animation et réel. Si l'intérêt de son application au champ du «surréal» ne fait aucun doute, cette technique appliquée au réalisme d'une recherche de modèles humains crédibles était jusque-là plus discutable: pourquoi choisir une technique lourde et coûteuse afin d'imiter des humains qui peuvent être directement filmés en prise de vue réelle? Dès lors, la capture de mouvement nourrissait le «surréal», comme en témoignent des films fantastiques ou de science-fiction comme la trilogie *Lord of the Rings*, la saga *Harry Potter*, ou encore *Avatar* (James Cameron, 2009). Des emplois plus «classiques» ont été également de plus en plus utilisés depuis plusieurs années pour modifier l'apparence d'un acteur afin de le vieillir ou de le rajeunir, avec plus ou moins de succès: Brad Pitt (*The Curious Case of Benjamin Button*, David Fincher, 2008), Jeff Bridges (*Tron: Legacy*,

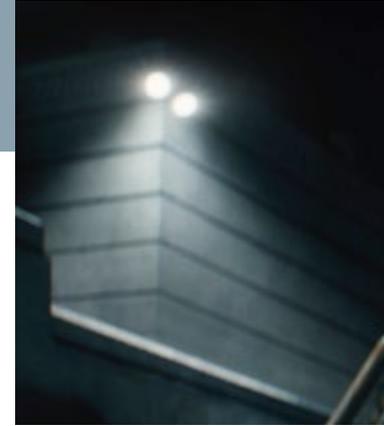


Trois rajeunissements numériques:

Jeff Bridges dans *Tron: Legacy* (Joseph Kosinski, 2010);

la recreation d'Arnold Schwarzenegger version 1984 pour *Terminator: Genisys* (Alan Taylor, 2015);

la version rajeunie de Robert Downey Jr. dans *Captain America: Civil War* (Anthony Russo, Joe Russo, 2016).



Joseph Kosinski, 2010), Patrick Stewart (*X-Men Origins: Wolverine*, 2009), Michael Douglas (*Ant-man*, Peyton Reed, 2015), Robert Downey Jr. (*Captain America: Civil War*, Anthony Russo, Joe Russo, 2016), ou encore Arnold Schwarzenegger, très réussi dans *Terminator: Genisys* (Alan Taylor, 2015), très mauvais dans *Terminator: Salvation* (McG, 2009).

L'emploi de la capture de mouvement pour l'animation de modèles humains réalistes reste donc rare: les coûts prohibitifs et la complexité de ce type d'effets les réservent aux budgets les plus importants, mais leur application à des fins d'altérité ont, d'un point de vue créatif, davantage de sens. *Renaissance* (Christian Volckman, 2006), en appliquant les techniques de capture de mouvement à une esthétique noir et blanc extrême, retravaillée en postproduction, est un bon exemple d'une instrumentalisation habile de cet outil. Son effort est l'antithèse d'une recherche réaliste. Pourtant, cette dernière a nourri des projets qui, par le biais de différentes innovations, ont tenté de modéliser des êtres humains photoréalistes entièrement en images de synthèse. L'effort fourni par le studio Square Pictures en 2001 avec *Final Fantasy: The Spirits Within* (une adaptation d'un jeu vidéo dont Square était

le développeur) a été le premier essai de film tentant la représentation crédible d'êtres humains en images de synthèse. Là encore, les possibilités offertes par

le numérique sont avant tout au service d'un monde qui oscille entre fantastique et science-fiction. Si le réalisme du film a pu stupéfier six ans seulement après *Toy Story*, l'aventure financière de *Final Fantasy* a douché les espoirs de ceux qui voyaient dans la quête photoréaliste l'avenir du film d'animation: ses coûts ont augmenté jusqu'à atteindre 137 millions de dollars pour un échec commercial qui a presque causé la faillite de Square Pictures. Déjà, les critiques qui saluaient l'impressionnant réalisme du film, étaient plus réservées sur la représentation de la figure humaine. Pourtant, les contours d'une nouvelle économie du film s'étaient dessinés autour du projet, et le personnage virtuel d'Aki Ross, l'héroïne du film, avait été créée pour devenir la première «actrice virtuelle», et pouvoir ainsi être réutilisée et manipulée aux besoins des productions à venir<sup>2</sup>. L'échec du film n'a pas permis ce développement,



mais des stars virtuelles ont depuis fait leur apparition, notamment au Japon, avec le cas de Hatsune Miku, une chanteuse générée par hologramme pour accompagner un synthétiseur vocal lors de concerts. Il est d'ailleurs intéressant de remarquer l'aspect volontairement cartoonesque de la star virtuelle, qui questionne une nouvelle fois la pertinence de l'hyperréalisme en images de synthèse. Une approche qui, d'un point de vue pratique, sonne comme une évidence: l'irréalisme appuie le virtuel sans tenter de nous mentir. Mais la capacité technologique toujours plus perfectionnée promet à terme de réévaluer cet enjeu de représentation du réel, et l'idée des créateurs de *Final Fantasy* – la possibilité de modéliser un personnage virtuel crédible et altérable à souhait – trouvera sans nul doute des applications pratiques, tant du point de vue économique qu'artistique.

Aki Ross, l'actrice entièrement modélisée en images de synthèse pour les besoins du film *Final Fantasy: The Spirits Within* (Hironobu Sakaguchi, Motonori Sakakibara, 2001).



### Une nouvelle étape: l'approche de *Rogue One*

La sortie, en décembre 2016, du dernier film issu de la franchise *Star Wars*, constitue une étape supplémentaire dans la quête de photoréalisme des effets numériques. L'histoire se déroulant à la même période que le premier film, sorti en 1977, l'intégration de personnages joués par des acteurs décédés depuis ou vieillissants avait rendu plus qu'hypothétique leur apparition au sein du film. Walt Disney, propriétaire de la franchise, avait pourtant déjà exploré la recréation d'un personnage numérique, en créant dans *Tron: Legacy*, une version rajeunie de l'acteur Jeff Bridges.

L'effort technique d'Industrial Light and Magic, le studio en charge des effets visuels du film, a pourtant permis dans *Rogue One* la recréation en images de synthèses du personnage de Tarkin, joué initialement par Peter Cushing. Un tour de force si l'on considère qu'il s'agit ici de la première «résurrection numérique» d'un acteur mort pour les besoins d'une franchise. Car Tarkin n'a dans *Rogue One* rien d'un rôle anecdotique. Cette approche décuple le défi de sa crédibilité numérique: mis en présence d'acteurs en chair et en os, son photoréalisme impressionne mais conserve une part infime d'artificialité. De petits défauts d'autant plus criants que le film prend le parti d'une intégration complète du personnage, évitant soigneusement de tomber dans une mise en scène de cache-misère: les plans sont resserrés, ils visent le détail. Malgré tout, la crédibilité du visage de Peter Cushing souffre sans doute d'un blocage psychologique de la part du spectateur qui a conscience d'être face à une reconstitution. Il n'est cependant pas certain qu'un jeune public soit dupe

de l'effort numérique. Cet état de fait est d'autant plus vérifiable que le regard du spectateur s'affine au fur et à mesure de l'évolution des possibilités techniques, et il y a fort à parier que les effets spéciaux de *Rogue One* n'échapperont pas au regard critique d'un public moins impressionnable. Faut-il pour autant accrédi-ter la thèse d'un photoréalisme humain inatteignable? Il serait naïf et peut-être prétentieux de le croire, compte tenu de la spectaculaire évolution technologique des vingt dernières années. La question concerne davantage l'emploi créatif de ces techniques. Mais les algorithmes toujours plus élaborés promettent une imitation toujours plus fidèle de l'humain.

La modélisation d'un acteur mort pour les besoins de l'*entertainment* pose pourtant de nombreuses questions. Éthiques d'abord: peut-on manipuler l'image d'une personne morte sans son consentement préalable? Les héritiers peuvent-ils «vendre» le droit à l'image de leur parent? La publicité n'a pas hésité à répondre «oui», en modélisant Audrey Hepburn pour une marque de chocolat, Bruce Lee pour une marque de whisky, ou encore en détournant des scènes de *Royal Wedding* (Stanley Donen, 1951) avec Fred Astair pour vendre des aspirateurs. L'acteur Robin Williams, sans doute au fait des évolutions modernes, n'a pas manqué d'interdire dans son testament tout emploi ou manipulation de son image pour les vingt-cinq années suivant sa mort. Dans le cas de Peter Cushing, qui n'imaginait sûrement pas les futures possibilités techniques, nous sommes dans une zone grise: a-t-on modélisé l'acteur ou le personnage? La part d'interprétation «réelle» (Tarkin a été joué par un acteur imitant

Cushing et dont les expressions ont été enregistrées en *motion capture*) reste encore importante pour rendre crédible l'effort technique. Au point que l'appartenance du personnage devient floue: est-il incarné par l'acteur qui le joue (l'imité, serait plus exact), par des techniciens habiles qui l'animent, ou est-ce toujours Peter Cushing? Malgré le vieux fantasme un peu arrogant d'une représentation humaine indépassable ou inimitable par la machine, on ne peut exclure que, dans un avenir plus ou moins proche, les algorithmes de plus en plus perfectionnés trouveront le moyen de s'affranchir d'une intervention humaine. Ainsi la réalité rejoindra la fiction de *The Congress* et ouvrira de nouveaux champs légaux dans la génération, l'emploi, et la manipulation de l'image humaine. La numérisation d'un acteur pourrait constituer à l'avenir une assurance supplémentaire pour une industrie du spectacle qui étale des projets de plus en plus coûteux sur des périodes de plus en plus longues. Des possibilités qui, à terme, permettront de s'affranchir de la mort pour les besoins de l'exploitation de franchises, comme risque de le montrer le récent décès de l'actrice Carrie Fisher (une des actrices principales de la série *Star Wars*), malgré l'annonce des studios Disney de ne pas systématiser cette pratique.

Le jour où un ordinateur pourra, seul, générer et simuler entièrement un être humain, il conviendra de réinterroger la notion de film d'animation.

1 Pascal Pinteau, *Effets spéciaux: un siècle d'histoire*, Minerva, 2003.

2 Sam Kennedy; Gary Steinman, «Final Fantasy», *Official U.S. PlayStation Magazin*, août 2001, (en ligne). Adresse: [http://en.wikipedia.org/wiki/Official\\_U.S.\\_PlayStation\\_Magazine](http://en.wikipedia.org/wiki/Official_U.S._PlayStation_Magazine).



Le personnage hybride de Tarkin, désormais mélange entre l'image de Peter Cushing, l'interprétation de Guy Henry et la technique d'ILM.

## La résurrection de Peter Cushing

Prouesse technique, la recreation du personnage du Grand Moff Tarkin en images de synthèse a été le point d'orgue du dernier *Star Wars*. Les équipes du studio d'effets spéciaux Industrial Light and Magic (ILM) ont eu à cœur de faire revivre ce personnage initialement joué par Peter Cushing en 1977. Une avancée technique mais pas entièrement virtuelle puisqu'une série d'éléments ont facilité la modélisation de l'acteur décédé en 1994. Les équipes d'ILM ont passé au crible toutes les séquences de Peter Cushing dans *Star Wars* afin d'observer méticuleusement ses habitudes, sa manière de bouger et ses expressions. Le premier avantage d'ILM a été de pouvoir bénéficier d'un masque de Peter Cushing réalisé à la même époque que *Star Wars* pour le film *Top Secret* (Jim Abrahams, 1984). Cet élément a permis de scanner dans ses plus petits détails

le visage de l'acteur. Une aubaine, quand on sait que cette étape est la plus délicate et qu'il s'agit de l'une des opérations les plus compliquées en postproduction.

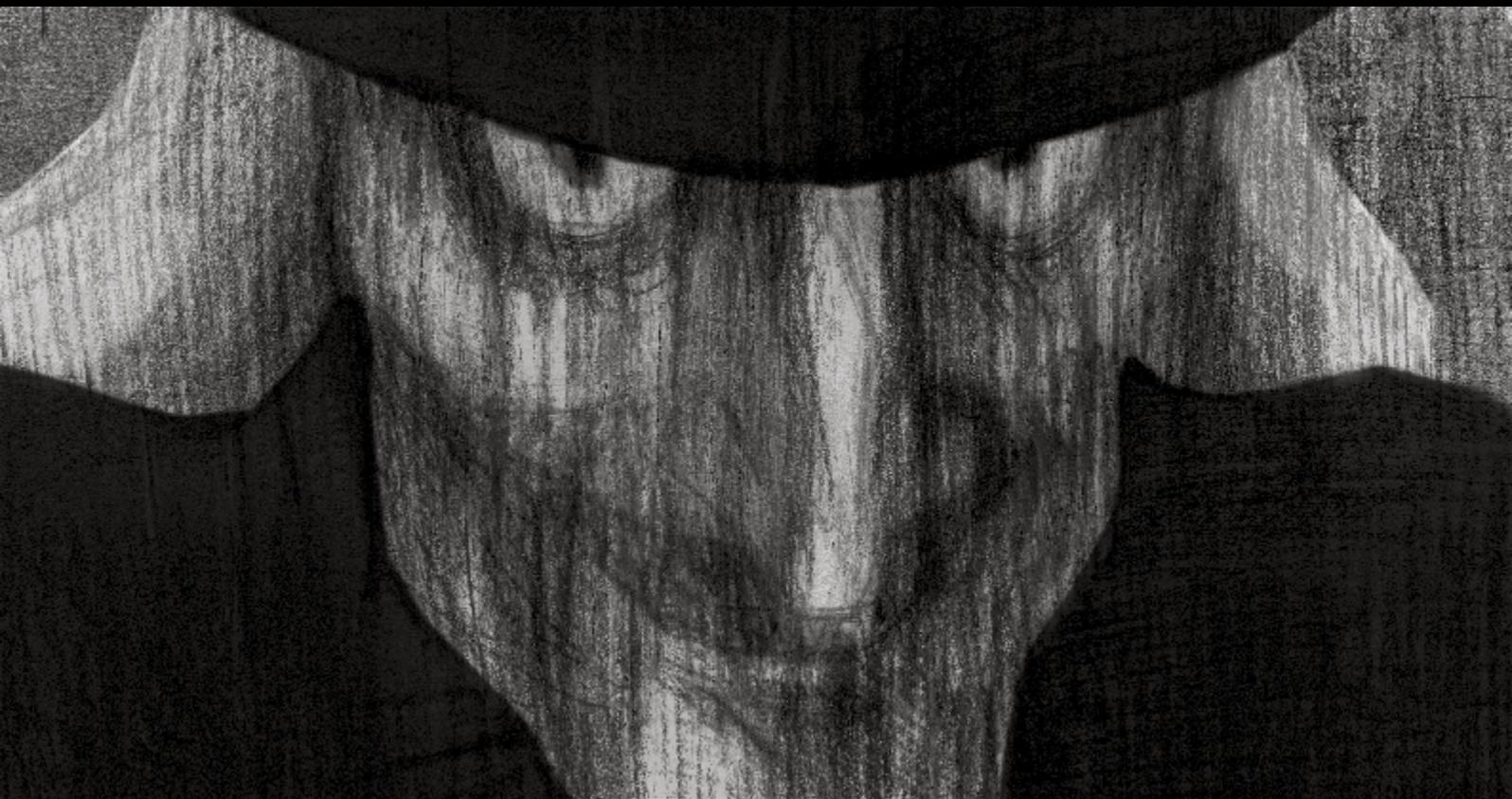
À cela s'ajoute l'interprétation de Guy Henry, choisi pour son visage proche de celui de l'acteur original et sa capacité à l'imiter. Ce dernier a donné vie au personnage sur le plateau. Une performance qui s'est accompagnée d'une logistique importante: Henry portait sur la tête une caméra chargée spécialement de capturer ses expressions faciales. Ses mouvements étaient ensuite appliqués au modèle numérique de Cushing qui, bien que proche de la physiologie de Guy Henry, ne produisait pas toujours des correspondances parfaites. L'intervention image par image était souvent nécessaire pour corriger même les détails les plus subtiles afin de coller au mieux au Peter Cushing des années 70.

## Bibliographie

DENIS Sébastien, *Le cinéma d'animation*, Armand Colin Cinéma, 2007.

ITZKOFF Dave, «How 'Rogue One' Brought Back Familiar Faces», *New York Times*, 27 décembre 2016, (en ligne). Adresse: [https://www.nytimes.com/2016/12/27/movies/how-rogue-one-brought-back-grand-moff-tarkin.html?\\_r=2](https://www.nytimes.com/2016/12/27/movies/how-rogue-one-brought-back-grand-moff-tarkin.html?_r=2).

«How Rogue One Created Princess Leia, Grand Moff Tarkin», *ABC news*, 5 janvier 2017, (en ligne). Adresse: <http://abcnews.go.com/Nightline/video/rogue-princess-leia-grand-moff-tarkin-created-44567006>.



«L'homme aux chiens», personnage créé par Blutch, relie les différents courts-métrages de *Peur(s) du noir*.

# D'un média l'autre.

(Re)concevoir cinéma (d'animation) et bande dessinée à l'aune de la promotion et de la réception critique de *Peur(s) du Noir*

*Le film d'animation Peur(s) du noir, œuvre éminemment intermédiaire, a été promu et reçu comme un dialogue entre cinéma (d'animation) et bande dessinée. Le présent article se propose d'analyser la manière dont les médiums bédéiques et cinématographiques sont pensés l'un à travers l'autre dans les discours de promotion et de réception de Peur(s) du noir et invite à dépasser l'antagonisme généralement postulé entre les deux médias.*

par **Emilien Gür**

LE PARADIGME DE L'INTERMÉDIALITÉ s'est imposé depuis plusieurs années – avec une prégnance certes variable selon les traditions académiques – dans l'histoire et l'historiographie des pratiques culturelles. Dans le domaine des études cinématographiques, il a notamment été popularisé par le chercheur québécois André Gaudreault dans une démarche qui visait initialement à appréhender l'environnement médiatique dans lequel s'inscrivait le cinéma des premiers temps. Ce type d'approches, qui permet de prendre en compte les interactions entre médias, constitutives de l'identité de ces derniers, est au cœur d'un ouvrage collectif consacré aux liens entre bande dessinée et cinéma dirigé par Alain Boillat, *Les cases*

à l'écran<sup>1</sup>, paru en 2010. Insistant sur la multiplicité des connexions établies entre ces deux dispositifs sémiotiques, le chercheur mentionne, à titre d'exemples récents issus du seul champ français, «la production de films d'animation» et de «grosses productions» adaptés de bandes dessinées, tel *Persepolis* (Vincent Paronnaud et Marjane Satrapi, 2007), ainsi que l'appropriation du «médium film» par «certains dessinateurs reconnus et «auteuri-sés», comme Riad Sattouf (*Les beaux gosses*), Pascal Rabaté (*Les petits ruisseaux*) ou Joan Sfar (*Gainsbourg (Vie héroïque)*)<sup>2</sup>. Non mentionné dans cette liste (qui ne prétend nullement à l'exhaustivité, mais entend fournir un panel d'exemples destiné à mettre en lumière l'intensité des liens entre cinéma

*Peur(s) du noir* (2007), production française coréalisée par Blutch, Charles Burns, Marie Caillou, Pierre di Sciullo, Lorenzo Mattoti et Richard McGuire, n'appartient à aucune des catégories énoncées ci-dessus, mais constitue un exemple résolument à part: ni adaptation de bande dessinée, ni exemple d'appropriation du médium film par un dessinateur de BD au sens entendu par Alain Boillat (les trois exemples cités par le chercheur sont des films dits «en prise de vue réelles»<sup>3</sup>), il s'agit d'un long-métrage d'animation collectif réalisé par des dessinateurs français, italiens et américains issus pour la plupart de la bande dessinée, sans pour autant être l'adaptation d'un album préexistant. Le film réunit six courts-métrages, aux esthétiques nettement distinctes, chacun articulé autour du thème de la peur. En adoptant consciemment<sup>4</sup> la formule éprouvée du film à sketches (dont des œuvres telles *Eros* (2004),

*Paris, je t'aime* (2006) ou *Chacun son cinéma* (2007) attestent de la pérennité), dispositif fortement auteurisant dans la mesure où il met en avant un «casting» de réalisateurs souvent présentés comme un échantillon de ce que le cinéma contemporain est supposé avoir de meilleur, *Peur(s) du noir* s'inscrit dans une stratégie de légitimation de la BD et du cinéma d'animation, pratiques ne bénéficiant pas de la même légitimité culturelle que le cinéma dans le champ français, où elles restent encore largement associées à des loisirs enfantins<sup>5</sup>. Projet original ayant peu, voire aucun équivalent dans le cinéma d'animation français, le film fait étalage au sein du médium cinématographique d'un ensemble de styles visuels et d'univers initialement forgés à travers la pratique d'autres médias (l'illustration et/ou la bande dessinée), soumis ici à des contraintes d'un nouveau type (dont l'animation et la dimension



temporelle impliquée par les conditions de projection cinématographique ne sont pas les moindres). Aussi, *Peur(s) du Noir* se situe à la croisée de plusieurs pratiques: bande dessinée «d'auteur» (Blutch, Charles Burns, et Lorenzo Mattotti étant des figures particulièrement «auteorisées» au sein du champ du «gème art»), illustration, cinéma d'animation, film à sketches, le tout subsumé sous l'égide du thème de la peur, qui permet par ailleurs de convoquer le genre de l'horreur dans certains des courts-métrages. À cette hybridité catégorielle s'ajoute celle des styles visuels de chacun des artistes. Une telle diversité permet, dans une perspective commerciale, de viser un public des plus larges. Ainsi, en France, le film a suscité l'intérêt aussi bien de la critique cinématographique, de laquelle il a bénéficié d'une réception favorable, voire enthousiaste, que celui du milieu de la bande dessinée, le Centre national de la bande

dessinée et de l'image et le Festival International de la Bande Dessinée ayant consacré une exposition au projet, en 2006, avant même la finition du film.

Si, au vu de l'hybridité de *Peur(s) du noir*, l'analyse systématique de chacune des catégories convoquées par les discours traitant du film se révélerait sans aucun doute passionnante, nous nous limiterons à l'analyse des catégories «cinéma (d'animation)» et «bande dessinée», en nous intéressant à la manière dont elles ont été mobilisées par le discours promotionnel du film ainsi que par la critique cinématographique française. Problématisé de manière plus succincte, l'objet de la présente étude est d'analyser la manière dont les médiums bédéiques et cinématographiques sont pensés l'un à travers l'autre dans les discours de promotion et de réception de *Peur(s) du noir*. L'orientation du présent article tient autant de l'épistémologie du discours que de l'ontologie

Sumako est confrontée à des apparitions spectrales terrifiantes dans le court-métrage de Marie Caillou, inspiré par la pratique de l'anime japonais.

sociale<sup>6</sup>: il s'agit, d'une part, d'étudier comment, à une époque et dans des contextes discursifs donnés, l'identité des deux médias est construite et pensée; d'autre part, de mettre à jour la façon dont, dans les différents discours analysés, *Peur(s) du noir* est reçu comme tenant à la fois du film (d'animation) et de la bande dessinée (tout se jouera, nous le verrons, dans cette oscillation catégorielle). Nous verrons que l'objet *Peur(s) du noir* bouleverse l'ontologie des deux médias, invitant à reconcevoir l'identité de ces derniers et à redéfinir la ligne de partage entre ces deux pratiques culturelles.

*Peur(s) du noir* circule dans plusieurs champs, à travers différents circuits: festivals de cinéma et de BD, sortie en salles «classique» et projections scolaires. Afin d'accompagner ces dernières, une brochure pédagogique, qui vise à promouvoir l'intérêt de l'étude du film auprès des lycéens

et des apprentis, est éditée. Celle-ci capitalise sur l'hybridité de *Peur(s) du noir* pour valoriser le film, insistant sur la relation particulière qu'il instaure entre bande dessinée et cinéma (d'animation): «il y a donc un double retournement de la doxa en usage parmi les producteurs de films animés: la bande dessinée est sollicitée non en tant que médium à réexploiter mais en tant que pratique à confronter à la règle du cinéma»<sup>7</sup>. À travers ces quelques lignes qui finissent par lorgner du côté de l'essentialisation du cinéma, comme en atteste le syntagme «la règle du

cinéma» (raccourci maladroit qui doit certainement faire référence aux contraintes liées aux propriétés du médium film par opposition à celles de la BD), les médiums cinématographiques et bédéiques sont pensés dans un rapport de confrontation. Une remarque concernant la démarche adoptée par Blutch dans son court-métrage témoigne d'un même ordre de pensée, postulant une opposition essentielle entre les deux médias: «toute [la] démarche [de Blutch] est passionnante pour cette raison qu'il a tenté de rester fidèle à son trait, plutôt grinçant et satirique, tout en intégrant les codes d'un médium qui est à l'opposé de la bande dessinée»<sup>8</sup>. Bien que

l'on ait de la peine à comprendre dans quel sens le cinéma serait «l'opposé» de la bande dessinée (autrement que pour mettre en valeur la performance graphique du dessinateur), cette remarque se révèle riche d'enseignements sur la

***Peur(s) du noir* se situe à la croisée de plusieurs pratiques: bande dessinée «d'auteur», illustration, cinéma d'animation, film à sketches, le tout subsumé sous l'égide du thème de la peur.**

façon dont les deux médias sont ici pensés, soit en tant que catégories discrètes, nettement distinctes l'une de l'autre, aux fonctionnements quasiment incompatibles. La visée rhétorique d'une telle opposition est aisément cernable: elle permet de promouvoir le «tour de force» de *Peur(s) du noir*, film d'animation qui sortirait du lot du gros de la production en confrontant la BD à un médium dont il serait l'opposé, à savoir le cinéma. Aussi, il n'est nullement étonnant de lire, plus loin dans la brochure, la déclaration suivante: «bien que *Peur(s) du noir*

soit un film d'animation, il ne fonctionne ni selon les schémas habituels à celui-ci ni selon les plus usités du cinéma», l'auteur ajoutant la phrase d'après: «ce constat renvoie à l'une des singularités de son expérience: le film instaure un rapport très contrasté entre langage et image, se situant dans un en-deçà et un au-delà du langage, parfaitement adaptés à la nature de son récit [...]»<sup>9</sup>. Il n'est pas anodin que la particularité de *Peur(s) du noir* mise ici en évidence tienne aux spécificités du rapport entre image et langage, dans la mesure où il s'agit d'un des traits souvent mis en avant afin d'opposer cinéma et BD. En effet, comme le souligne Alain Boillat, «alors que bande dessinée et cinéma donnent généralement lieu à une même coprésence du verbe et de l'image, l'une des différences fondamentales entre ces deux moyens d'expression réside dans le mode de manifestation du langage verbal», notant plus loin: «à la présence de l'écrit intégré aux *strips* sous forme de bulles [...] ou de récitatifs imputés à une instance non visualisée répond, au cinéma (du moins une fois passé le générique du film), le phénomène sonore de la parole, qui s'est imposé grâce au «son sur film» durant la période 1927-1930»<sup>10</sup>. Or, le déploiement de la parole dans *Peur(s) du noir* (qui remplirait, selon la brochure, «des fonctions incantatoires et transcendantes»<sup>11</sup>) est explicitement mis en rapport avec l'affiliation des différents réalisateurs au domaine de la BD: «ce qui est nouveau pour Mattotti est la transformation des monologues intérieurs, propres à ses récits dessinés, en véritable voix *off*»<sup>12</sup>; «dans un registre hystérisé, Aure Atika, qui incarne Laura, travaille ses dialogues avec Guillaume Depardieu comme autant de phylactères qui seraient

simultanément dits [...]»<sup>13</sup>. Dans la dernière citation, un concept issu du champ de la BD est mobilisé pour reconcevoir l'usage de la voix dans un film éminemment intermédial (il est question de «phylactères»): la succession des paroles est ici pensée sur un mode de coprésence spatiale. Plus loin, dans l'énumération des éléments participant d'un «en-deçà» du langage, figure la mention de «signes bédéïques (mode narratif, ellipse, abandon d'explication)»<sup>14</sup>, dont on a par ailleurs du mal à saisir en quoi ils sont désignés comme propres à la BD, si ce n'est pour capitaliser à nouveau sur l'hybridité de *Peur(s) du noir*. En dépit des flottements argumentatifs du texte, il apparaît clairement que le discours promotionnel de *Peur(s) du noir* justifie la particularité du rapport entre image et langage instauré par le film (qui le distinguerait à la fois du gros lot des films d'animation et des films «tout court») en insistant notamment sur l'origine bédéïque de son rapport «supra-» et «infra-langagier» à la parole et à l'image (quel que soit le crédit que l'on accorde à ces termes extrêmement vagues). Cette valorisation du «produit» par sa récupération de motifs et de codes bédéïques trouve son apogée dans les lignes suivantes, consacrées à l'imaginaire véhiculé par le film:

«Ces fantasmagories agissent comme des révélateurs en ressuscitant et en réinventant, malgré des graphismes très différents et innovants, et malgré leur appartenance première au territoire de la bande dessinée, la gestuelle primitive du cinéma d'animation, et à vrai dire du cinéma tout court, introduisant même dans chacun des cas un «dérèglement du fonctionnement traditionnel de la machine cinématographique».»<sup>15</sup>

L'usage de la préposition adversative «malgré» résume ici l'essentiel du discours de promotion de *Peur(s) du noir*: bien que rattaché, par «l'origine» de la patte graphique de ses réalisateurs, à la bande dessinée, le film serait du cinéma «pur» (l'adjectif «primitif» semblant renvoyer à une essence), le médium cinématographique se voyant en plus renouvelé par l'exogénéité des styles visuels déployés. En bref, la valorisation du film s'effectue à travers la promotion

dessinée», sans forcément développer un véritable discours sur les deux médiums. Parmi le nombre important de recensions de *Peur(s) du noir* parues dans la presse française, au moins deux thématisent l'hybridité du film de manière conséquente. Sous la plume de Cécile Mury dans *Télérama*, le film est comparé à une «exposition»: «Un dessin animé [...] qui fonctionne un peu comme une expo collective sur le thème de la peur. La "visite" est saisissante.

Dans *Peur(s) du noir*, Lorenzo Mattoti adapte aux besoins de l'animation certaines propriétés de son style visuel, forgé à travers les pratiques de la bande dessinée et de l'illustration.



de sa dimension intermédiaire (puisque'il s'agit d'une confrontation entre deux médiums discursivement opposés), laquelle n'empêcherait pas pour autant *Peur(s) du noir* de réinventer «la gestuelle primitive du cinéma tout court».

La critique de cinéma, généralement enthousiaste, appréhende fréquemment le film à travers les catégories «cinéma (d'animation)» et «bande

Toutes les «œuvres» montrées sont en noir et blanc: rien que l'ombre et la lumière, rien que le trait, tordu, magnifié, imaginé de six manières et techniques différentes.»<sup>16</sup> À travers cette comparaison pas tout à fait assumée, comme l'indique l'adverbe «un peu», la critique insiste non seulement sur l'autonomie des différents courts-métrages, signalée par leur singularité stylistique, mais également sur la dimension

artistique du projet. Il peut paraître étonnant que Cécile Mury s'attarde peu sur la filiation entre le film et l'univers de la bande dessinée, se contentant de signaler que les réalisateurs sont «pour la plupart issus de la BD». Toutefois, la comparaison avec le mode de l'exposition se révèle historiquement fondée, dans la mesure où, comme dit plus haut, le projet de *Peur(s) du noir* avait fait l'objet d'une exposition à Angoulême avant même la finition du film. Contrairement au discours véhiculé par la brochure de promotion, l'hybridité du film n'est pas pensée à travers l'opposition des catégories «cinéma (d'animation)» et «bande dessinée», mais par le prisme d'un troisième terme, à savoir la pratique culturelle de l'exposition, qui s'oppose aux conditions de projection cinématographique traditionnelles (dans la mesure où le dispositif de l'exposition laisse au visiteur la possibilité de se mouvoir dans l'espace). Ainsi, Cécile Mury dénarrativise la structure de *Peur(s) du noir*, faisant du film le simple support d'une exposition d'œuvres graphiques. Aux antipodes du discours promotionnel, qui renchérisait sur la «cinématographicité» du film paradoxalement nourrie par son «anti-cinématographicité» (à savoir, son ancrage dans la BD), la critique de *Télérama* insiste sur la dimension extra-cinématographique de ce dernier.

Dans les pages du *Monde*, Thomas Sotinel se montre en revanche moins enthousiaste à l'encontre de *Peur(s) du noir*. Selon le critique, le mode de narration des histoires serait en quelque sorte «abâtardi» par l'hybridité du film:

«Reste que ce passage de la bande dessinée ou de l'illustration au cinéma est périlleux. Et si *Peur(s)*

*du noir* passionnera les amateurs de l'un ou l'autre des deux arts, c'est autant par ses échecs que par ses réussites. C'est qu'il existe entre deux cases de bande dessinée une distance incommensurable à celle qui sépare deux plans. On pourrait s'y tromper – un storyboard ressemble souvent à une BD. Mais il entre dans le cinéma un facteur – le temps – dont les graphistes n'ont d'ordinaire pas à se soucier. Ce n'est pas que les films que propose *Peur(s) du noir* soient trop longs, au contraire. La plupart d'entre eux débordent

d'idées, de situations, de personnages. Mais le récit ne coule pas toujours, encombré par les nouvelles responsabilités de l'artiste qui doit désormais assumer les tâches qu'il laissait naguère à son lecteur: faire bouger, parler, se déplacer dans le décor.»<sup>17</sup>

Le discours tenu par Thomas Sotinel, bien qu'il repose sur une conception de la structuration du récit filmique normative et donc contestable, fonde son argumentation sur l'une des différences majeures

entre les spécificités langagières de chacun des deux médias, soit celle de la continuité temporelle. Comme le souligne le critique, «il existe entre deux cases de bande dessinée une distance incommensurable à celle qui sépare deux plans», renvoyant par là à la différence entre le «temps diégétique suggéré par les intervalles entre les cases»<sup>18</sup> et celui suggéré par un enchaînement de plans. À la discontinuité du langage bédéique le critique oppose la fluidité du médium cinématographique. À cet égard, il est tout à fait révélateur que Thomas Sotinel ait recours à l'isotopie de l'écoulement<sup>19</sup> pour caractériser le manque qu'il décèle dans la narration: «le récit ne *coule* pas toujours». Il pointe par ailleurs une autre différence liée aux propriétés langagières de deux médias: là où la bande dessinée délègue à son lecteur la fonction de «faire bouger, parler, se déplacer dans le décor», le texte filmique lui-même endosse ce rôle. Or, selon le critique, celui-ci serait mal assumé:

«Prenons le film de l'Américain Charles Burns: l'artiste conserve son graphisme faussement proche du comics américain et franchement dérangent pour raconter une histoire de paranoïa mâle, dans laquelle la femme est une prédatrice. Il lui faut recourir à la voix off pour faire avancer son récit et les personnages ne restent qu'au seuil de la vie cinématographique, entre marionnettes et ectoplasmes. Empruntant un autre chemin, la Française Marie Caillou se précipite dans les bras d'une forme éprouvée, l'anime japonais. La stratégie se retourne contre elle, et, près [sic] quelques détours, son écolière habitée par l'âme assoiffée de sang d'un samouraï n'a plus grand-chose d'original, si ce n'est qu'elle est en noir et blanc. On pourrait ainsi énumérer les écueils

sur lesquels s'échouent les films de *Peur(s) du noir*, mais il vaut mieux assister à ces égarements, parce qu'ils sont tous le résultat d'une quête aventureuse qui, en chemin, demeure passionnante. Les formes géométriques numériques de Pierre di Sciullo, mises au service d'un propos satirique, ne sont pas très à l'aise sur une grande toile blanche, mais on aimerait bien les retrouver sur un écran d'ordinateur, par exemple.»<sup>20</sup>

Malgré que l'on ait du mal à comprendre en quoi la «voix off» (il s'agit en réalité d'une voix over) constitue une béquille narrative, la remarque de Thomas Sotinel est riche d'enseignements sur l'horizon d'attentes du critique. L'usage de la voix over dénaturalise ici à la fois les modes de narration bédéiques et cinématographiques: souvent utilisée dans le cinéma comme dans la bande dessinée (où elle se manifeste, évidemment, différemment), elle dérange le critique pour qui elle sonne faux dans le contexte d'un récit filmique dont l'imaginaire emprunte à la bande dessinée. Plus loin, Sotinel exprime un autre type de gêne, affirmant à propos de l'œuvre de di Sciullo qu'il préférerait la voir sur «un écran d'ordinateur» que sur un écran de cinéma, où il ne la trouve «pas très à l'aise». Le critique pose ici la question du dispositif audiovisuel: l'inadéquation ne tient pas aux propriétés du médium, mais au dispositif de visionnement de l'œuvre. En d'autres termes, *Peur(s) du noir* serait doublement hybride: d'une part, par son croisement entre spécificités langagières du cinéma et de la bande dessinée; d'autre part, parce que l'un de ses segments conviendrait mieux à un dispositif d'audio-vision autre que la projection en salle de cinéma.

Au terme de notre analyse, il s'avère que *Peur(s) du noir* bouleverse les catégories structurant les discours de sa promotion et de sa réception. Pensé comme un croisement entre bande dessinée et cinéma (d'animation), il invite à revenir sur la manière dont ces deux médiums sont pensés. Bien que quasiment systématiquement opposés dans les différents discours étudiés (à l'exception de l'article de Cécile Mury), il apparaît pourtant que «cinéma (d'animation)» et «bande dessinée» ne sont pas des catégories discrètes, puisqu'un film comme *Peur(s) du noir* parvient justement à faire dialoguer ces deux médias, et qu'elles gagneraient à être situées sur un continuum. Notre propos n'est pas de défendre la thèse textualiste suivant laquelle cinéma (d'animation) et bande dessinée ne seraient que de purs «effets de discours», mais il nous semble, au vu du malaise catégoriel qu'il a pu susciter, que *Peur(s) du noir* requiert d'être étudié comme le mérite une œuvre éminemment intermédiaire, c'est-à-dire en croisant des concepts aussi bien issus du cinéma (d'animation) que de la bande dessinée. Par ailleurs, le malaise et les flottements conceptuels à l'œuvre au sein des discours étudiés sont l'indice d'une perturbation épistémologique affectant la conception des médiums cinématographiques et bédéiques. En effet, nous avons vu que les discours de promotion et de réception laissaient transparaître de nombreuses contradictions dès qu'il s'agissait de définir ce qui est propre au cinéma et ce qui est consubstantiel à la bande dessinée, ces dernières étant résolues à un niveau métaphorique par Cécile Mury par la comparaison avec le mode de l'exposition. Cet état de fait invite à interroger l'ontologie de ces deux médias.

En partant du constat que «cinéma (d'animation)» et «bande dessinée» sont des catégories pertinentes du fait de la récurrence de leurs usages, il paraît peu futile de s'interroger sur leur référent respectif, en se demandant à la fois ce que sont et ce qu'ont été cinéma et bande dessinée au cours de leur histoire respective et de quelles manières ils ont existé et continuent à exister (à travers quels dispositifs, quelles pratiques, etc.) La possibilité de leur croisement, dont *Peur(s) du noir* est la preuve manifeste, incite à considérer comme erronées les définitions de ces deux médias reposant sur un antagonisme essentiel, comme s'il s'agissait d'espèces naturelles distinctes incapables de se croiser.

***Peur(s) du noir* requiert d'être étudié comme le mérite une œuvre éminemment intermédiaire, c'est-à-dire en croisant des concepts aussi bien issus du cinéma (d'animation) que de la bande dessinée.**



## Bibliographie

### Sources primaires

- CAYLA, Véronique (dir.), *Peur(s) du noir. Lycéens et apprentis au cinéma*, 2010 [2008], p.17. Disponible à l'adresse: [https://www.cineligue-npdc.org/cineligue/15/2013\\_2014/peurs\\_du\\_noir/peurs\\_du\\_noir\\_livret.pdf](https://www.cineligue-npdc.org/cineligue/15/2013_2014/peurs_du_noir/peurs_du_noir_livret.pdf) (page consultée le 23 janvier 2017).
- MURY, Cécile, «Peur(s) du noir», *Télérama*, février 2009. Disponible à l'adresse: <http://www.telerama.fr/cinema/films/peur-s-du-noir,331326,critique.php> (page consultée le 23 janvier 2017).
- SOTINEL, Thomas, «Peur(s) du noir»: six dessinateurs par la peur animé», *Le Monde*, février 2008. Disponible à l'adresse: [http://www.lemonde.fr/cinema/article/2008/02/12/peur-s-du-noir-six-dessinateurs-par-la-peur-animes\\_1010350\\_3476.html](http://www.lemonde.fr/cinema/article/2008/02/12/peur-s-du-noir-six-dessinateurs-par-la-peur-animes_1010350_3476.html) (page consultée le 23 janvier 2017).

### Sources secondaires

- BOILLAT, Alain (dir.), *Les cases à l'écran. Bande dessinée et cinéma en dialogue*, Genève, Georg, 2010.
- JOST, François, «Des vertus heuristiques de l'intermédialité», *Intermédialités: histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques*, no6, 2005, pp.109-119.
- MEON, Jean-Matthieu, «Bande dessinée: une légitimité sous conditions», *Informations sociales* 2015/4 (n° 190), pp.84-91.
- LAWSON, Tony, «A Conception of Social Ontology», 2013. Disponible à l'adresse: <http://www.csog.econ.cam.ac.uk/documents/AConceptionofSocialOntology.pdf> (consulté le 17 février 2017).
- MOSCA, Ivan, «Ontology of Gender in Computer Games», *Mise au point*, mai 2014. Disponible à l'adresse: <http://map.revues.org/1631> (consulté le 07 février 2017).

- 1 Alain Boillat (dir.), *Les cases à l'écran. Bande dessinée et cinéma en dialogue*, Genève, Georg, 2010.
- 2 Alain Boillat, «Prolégomènes à une réflexion sur les formes et les enjeux d'un dialogue intermédial. Essais sur quelques rencontres entre la bande dessinée et le cinéma», *ibidem*, pp.25-26.
- 3 «Images photographiques d'acteurs en mouvement ayant occupé l'espace "profilmique" au tournage» (Alain Boillat, *Cinéma, machine à mondes*, Genève, Georg, 2014, p.144).
- 4 En effet, Richard McGuire indique qu'un film à sketches des années 1960 a inspiré la réalisation de *Peur(s) du noir*: «Nous avons évoqué le film *Histoires extraordinaires*, dont Roger Vadim, Federico Fellini et Louis Malle avaient réalisé les différents sketches» (cité dans Véronique Cayla (dir.), *Peur(s) du noir. Lycéens et apprentis au cinéma*, 2010 [2008], p.17 [accessible en ligne]. Adresse: [https://www.cineligue-npdc.org/cineligue/15/2013\\_2014/peurs\\_du\\_noir/peurs\\_du\\_noir\\_livret.pdf](https://www.cineligue-npdc.org/cineligue/15/2013_2014/peurs_du_noir/peurs_du_noir_livret.pdf) (page consultée le 23 janvier 2017). Pour renforcer la filiation avec la pratique du film à sketches, on notera que Lorenzo Mattoti avait collaboré quelques années plus tôt à la réalisation des génériques d'*Eros* (Wong Kar-Wai, Michelangelo Antonioni, Steven Soderbergh, 2004).
- 5 Cette remarque d'un blogueur, réagissant à la sortie DVD de *Peur(s) du noir*, atteste des stéréotypes qui continuent à informer la réception des films d'animation en France: «Pourquoi l'animation traditionnelle prend soudainement sur notre continent un aspect aussi sombre et austère. [...] Le monde est-il si triste que l'on ait besoin de ternir l'animation si prompt à ravir les plus petits comme les plus grands? Doit-on rendre sombre ce qui pourrait être encore un peu lumineux pour mieux éveiller les consciences? L'Europe et la France n'ont-elles plus les capacités de faire rêver qu'elles soient obligées de tout ternir systématiquement? N'y a-t-il pas de fierté dans le rêve et dans l'utopie? Car même si «Peur(s) du noir» est un programme de grande qualité, [...] il reste austère et destiné essentiellement à un public en mal de pseudo valorisation intellectuelle.» («Peur(s) du noir, *dvdcritiques.com* (en ligne). Adresse: <http://www.dvdcritiques.com/Dvd/5442>). À propos du déficit de légitimité de la BD et du cinéma d'animation en France, on lira Alain Boillat, «Prolégomènes ...», *ibid.*, pp.62-73; Matthieu Dejean, «Pourquoi les films d'animation sont toujours considérés comme des films pour enfants», *Les Inrocks*, juin 2015 (en ligne). Adresse: <http://www.lesinrocks.com/2015/06/30/actualite/>



Fragmentation du corps et utilisation du clair-obscur: deux techniques efficacement mises au service de la peur par Richard McGuire dans son court-métrage.

- pourquoi-les-films-danimation-sont-toujours-consideres-comme-des-films-pour-enfants-11757431/ (page consultée le 6 février 2017); Jean-Matthieu Méon, «Bande dessinée: une légitimité sous conditions», *Informations sociales* 2015/4 (n° 190), pp.84-91 ; Cécile Noesser, *La résistible ascension du cinéma d'animation. Socio-genèse d'un cinéma-bis en France*, Paris, L'Harmattan, 2016.
- 6 «[...] by social ontology is meant the study of the *social realm*, where the latter is taken as comprising those phenomena whose coming into being and/or continuing existence depends necessarily on human beings and their interactions» (Tony Lawson, «A Conception of Social Ontology», 2013 [En ligne]. Adresse: <http://www.csog.econ.cam.ac.uk/documents/AConceptionofSocialOntology.pdf> (consulté le 17 février 2017)). L'ontologie sociale représente une alternative aux thèses postmodernistes les plus radicales, dans la mesure où ce paradigme-là repose sur le postulat que «les objets culturels ne peuvent pas être expliqués si leur substrat matériel est ignoré» («[...] cultural objects cannot be explained if their material substrate is ignored») (Ivan Mosca, «Ontology of Gender in Computer Game », *Mise au point* [En ligne], 6 /2014, mis en ligne le 01 mai 2014. Adresse: <http://map.revues.org/1631> (consulté le 07 février 2017)).
- 7 Véronique Cayla (dir.), *ibidem*, p.5.
- 8 *Ibidem*, p.2.
- 9 *Ibidem*, p.12.
- 10 Alain Boillat, «Prolégomènes ...», *ibidem*, p.73.
- 11 Véronique Cayla (dir.), *ibidem*, p.12.
- 12 *Ibidem*, p.11.
- 13 *Idem*. Nous soulignons.
- 14 *Ibidem*, p.12.
- 15 *Ibidem*, p.9.
- 16 Cécile Mury, «Peur(s) du noir», *Télérama*, février 2009, (en ligne). Adresse: <http://www.telerama.fr/cinema/films/peur-s-du-noir,331326,critique.php> (page consultée le 23 janvier 2017).
- 17 Thomas Sotinel, «“Peur(s) du noir”: six dessinateurs par la peur animés», *Le Monde*, février 2008 (en ligne). Adresse: [http://www.lemonde.fr/cinema/article/2008/02/12/peur-s-du-noir-six-dessinateurs-par-la-peur-animes\\_1010350\\_3476.html](http://www.lemonde.fr/cinema/article/2008/02/12/peur-s-du-noir-six-dessinateurs-par-la-peur-animes_1010350_3476.html) (page consultée le 23 janvier 2017).
- 18 Alain Boillat, «Prolégomènes ...», *ibidem*, p.71.
- 19 «Ensemble redondant de catégories sémantiques qui rend possible la lecture uniforme du récit, telle qu'elle résulte des lectures partielles des énoncés et de la résolution de leurs ambiguïtés qui est guidée par la recherche de la lecture unique» (A.-J. Greimas, cité in «Isotopie», *cnrtl.fr* (en ligne). Adresse: <http://cnrtl.fr/definition/isotopie> (page consultée le 19 février 2017)).
- 20 Thomas Sotinel, *idem*.



# Conférence de Theodore Ushev

*Né en Bulgarie en 1968, Theodore Ushev fait ses études à l'Académie nationale des beaux-arts de Sofia, avant de s'installer au Canada en 1999. Depuis 2006, il collabore avec l'ONF (Office national du film du Canada), et plusieurs de ses films font le tour des festivals. Son dernier opus, Vaysha l'aveugle, remporte deux prix au Festival international du film d'animation d'Annecy en 2016 et est nominé pour la 89ème cérémonie des Oscars. Son travail est marqué par des choix esthétiques et politiques forts, rendant hommage à de nombreux artistes – peintres, compositeurs, cinéastes, écrivains – tout en façonnant des univers nouveaux à l'énergie débordante.*

INVITÉ PAR LE FESTIVAL ANIMATOU à Genève en 2016, Ushev donne une conférence<sup>1</sup> qu'anime Jean Perret, directeur du département Cinéma/cinéma du réel la HEAD (Haute école d'art et de design – Genève). Cette conférence aborde diverses thématiques du cinéaste, aussi bien personnelles que professionnelles. Les propos de Theodore Ushev permettent de comprendre, approcher, une démarche et des réflexions artistiques passionnantes. Par l'animation, il assemble, lie, délie, raconte, communique, partage des idées, des impressions, avec une formidable vivacité. Cette transcription de certains extraits de la conférence a pour but de saluer un artiste brillant et un cinéma d'animation d'une extraordinaire richesse. La plupart de ses films, dont ceux qui seront mentionnés ci-dessous, sont accessibles gratuitement sur le site de l'ONF<sup>2</sup>.

propos recueillis par **Jean Perret**  
et retranscrits par **Lou Perret**

---

*Theodore Ushev – [À propos du film Manifeste de sang] j'ai été inspiré pour ce film-là parce que je suis retourné en Bulgarie et j'ai participé encore une fois dans une manifestation contre le pouvoir, contre le gouvernement. Évidemment, il y avait encore des étudiants qui se sont battus et qui croyaient qu'ils pouvaient changer le monde, et la police a commencé à les battre. Il y avait du sang dans les rues et je me dis: est-ce que ça vaut la peine qu'un individu disperse son sang pour un idéal, pour essayer lui-même de changer le monde? Parce que je suis un petit peu cynique; à mon âge, j'ai compris que la manifestation change très rarement le monde, le temps. Elle fait un changement, parfois c'est pour le mieux, mais très souvent c'est pour le pire, parce que le prochain gouvernement va être pire que le précédent. C'est très souvent le cas. Donc est-ce que ça vaut la peine de se battre pour les idées? Ou peut-être c'est plus utile de se battre pour les petites idées, par exemple sauver un bâtiment, sauver une forêt ou sauver quelque chose de petit, ça vaut plus la peine que de se battre pour défendre des idées idéologiques? Donc c'est comme*

Les journaux de Lipsett  
(Theodore Ushev, 2010), film  
rendant hommage au génie  
de l'animation Arthur Lipsett.



ça, que j'ai décidé de faire ce film-là. Le sang que vous avez vu [dans le film] c'est mon sang évidemment.

#### Jean Perret – Pour tout le film?

TU – Pour tout le film. L'histoire, c'était que je me blessais très légèrement la main pour avoir un petit peu de sang, mais c'était pas assez, évidemment, pour dessiner le film. Donc je suis allé dans un laboratoire médical, j'ai donné du sang et j'ai demandé qu'ils me donnent 50 milligrammes de mon sang dans une petite bouteille, et j'ai utilisé que 25 milligrammes parce que j'ai dessiné sur des petites feuilles, donc j'ai encore 25 milligrammes, je peux faire une deuxième série, un sequel de ça.

#### JP – Et le poème, le texte, c'est le vôtre?

TU – Oui c'est moi qui l'ai écrit, c'était auparavant en anglais, parce que quand j'écris de la poésie j'écris mieux en anglais et c'était traduit après ça en français. Je sais que ce n'est pas idéal, la façon dont je prononce, je ne suis pas bon comédien, les gens m'ont

demandé: «ok, est-ce que tu peux changer la voix?» Et j'ai dit non, parce que c'est moi, je suis imparfait, c'est comme mon sang, peut-être c'est plein de bactéries et de virus, donc ma voix c'est pas parfait, ça sonne pas bien, j'ai un accent épouvantable que les gens comprendront peut-être pas, mais ça doit être comme ça, des trucs imparfaits. En fait j'aime beaucoup faire des films imparfaits, parce que pour moi c'est très important que le film soit intact. Comme Susan Sontag disait dans son discours Contre l'interprétation, elle disait que dans le futur, il va y avoir un moment où les artistes vont faire une œuvre d'art qui se base sur un moment, et qui est si intacte, si précise, que l'œuvre d'art peut être telle quelle. Donc pour moi c'est plus important de faire un film qui prend le sentiment, qui prend l'énergie du temps, qui vient de l'époque dans laquelle on vit, qui prend instantanément tout ce qui se passe. Le film a été fait très vite, parce que plusieurs de mes films sont faits en trois ou quatre semaines, c'est pourquoi les gens me disent: «tu es l'animateur le plus rapide.» Parce que mes films sont imparfaits. Vous savez,

*l'animation n'est vraiment pas bien faite dans mes films, parce que je ne donne pas beaucoup d'effort pour ça. C'est plus important que le film soit fini dans le temps que je voulais, pour avoir un impact plus fort, que de le faire sans erreur.*

**JP – Je crois que c'est une remarque très intéressante pour nous tous; il y a des cinéastes, il y a des histoires du cinéma qui sont des histoires des chefs-d'œuvre, et les chefs-d'œuvre ça nous emmerde. L'important c'est de quoi vivent les films, donc aussi de leurs imperfections. Et je prends l'exemple d'un cinéaste genevois toujours en vie, Alain Tanner, il parlait volontiers de ses films dans lesquels tout d'un coup il y avait un moment, comme *Dans la ville blanche* (1983): un matin, le rideau bouge avec le vent, ils l'ont filmé, ce n'était pas prévu, pour lui c'était un moment de magie et le film existe à cause de ça, indépendamment des faiblesses et d'autres choses.**

*TU – C'est très important pour moi, vraiment. Je dis toujours que c'est mieux de sortir un film imparfait que de sortir un film parfait mais plus tard, ou de ne jamais sortir un film, ça c'est la pire situation. Donc il faut faire un film, il faut le finir au moment où on a encore l'énergie. C'est très important pour moi de garder l'énergie de l'inspiration initiale, vous savez, quand vous avez une inspiration, vous voulez faire un film instantanément, demain le film sera fini. Donc j'essaie de garder cet esprit durant tout le processus du film, c'est très difficile, j'admire spécialement pour Les journaux de Lipsett (2010), c'était très difficile pour moi de garder [l'énergie], parce que je l'ai fait sur une période de deux ans, mais j'étais au bord de la folie dans ce film-là, mais j'ai réussi. [...]*

*C'est l'énergie, c'est le mouvement qui m'intéresse. Parce qu'un animateur que j'admire énormément disait que l'animation se passe entre deux images, entre deux frame, et donc pour moi le plus important c'est le message intuitif que mes dessins donnent aux gens et pas mes dessins eux-mêmes. Tout ce qui se passe n'est pas dans l'écran, ça devrait se passer dans votre cerveau. C'est pour ça que chaque film*

*que je fais, c'est pour moi très important de voir le feed-back, la réponse des spectateurs, parce que selon l'éducation, les informations que les gens ont, selon la culture, ils perçoivent le film de différentes manières. Il y a des gens qui voient le film comme une pleine sortie d'énergie, et seulement ça. Ils voient et commencent à trembler – vous savez les images qui changent très vite et qu'on aperçoit pas. Il y a des autres qui sortent après la projection de mes films et ils commencent à réfléchir et là ils commencent à voir des images qu'ils n'avaient pas vues, j'appelle ça les images cachées. [...]*

*Je dois dire quelque chose pour Tower Bawher (2005): c'était un film qui était absolument fait comme une guérilla. À l'époque je travaillais sur un film pour les enfants, qui s'appelait Tzaritza (2006), je trouve que c'est mon film le plus faible. Parce que je ne savais pas comment faire des films et comment travailler avec toute la machine: des producteurs, des gens qui ont essayé de m'influencer, qui m'ont mené à faire un film parfait, qui est bien animé avec une histoire très linéaire, très claire pour les enfants. Donc je me faisais un petit peu torturer pour ce film-là, et pour me libérer, quand j'ai fini mon travail pendant la journée, je suis rentré chez moi et j'avais la musique de Sviridov, Time, forward! qui me sonnait dans la tête, et j'ai eu l'image de Norstein [Yuri Norstein, célèbre cinéaste d'animation russe], The Hedgehog in the fog (1975) et tout ça, et je me dis qu'il faut que je fasse un film sur ça, vraiment intuitif. Donc j'ai mis toutes les images des peintres constructivistes que j'avais dans la tête, et j'ai mis cette musique-là et j'ai essayé de faire un hommage à tous les artistes avant-gardistes qui ont subi la torture par le système totalitaire, parce que les artistes avant-gardistes ont été vraiment torturés pour travailler au service de l'idéologie, pour vendre l'idéologie. Donc ils ont vendu leur talent au service du pouvoir. [...] Et donc ce film-là [Tower Bawher] je l'ai fait en trois semaines, j'ai presque pas dormi pendant la nuit et je l'ai montré à mes producteurs, ils étaient comme «Ah...»*

*Les journaux de Lipsett*  
(Theodore Ushev, 2010).



*ils n'avaient jamais vu quelque chose comme ça, à l'époque les films abstraits non narratifs n'étaient pas très populaires à l'ONE, parce qu'ils pensaient qu'ils ne pouvaient pas les vendre, que les festivals n'allaient pas les prendre. Le film a été sélectionné dans tous les festivals, moi je n'ai jamais eu autant de succès et ils ont réussi à vendre le film à quelques télévisions. Donc le film a eu un énorme succès, le film a fait dix fois plus d'argent qu'il ne coûtait. Pour un film d'art non narratif c'est pas mal, c'est très bien.*

**JP – Une question: là vous faites référence à des artistes frustrés, décapités dans leur talent dans les régimes communistes, et là, par ailleurs, vous parlez de votre talent, toute proportion gardée, dans un pays capitaliste qui peut aussi couper le talent.**

*TU – C'est pas seulement dans le communisme, il s'agit de tous les artistes qui ont mis leur talent au service du pouvoir, à l'idéologie totalitaire. Quelques*

*noms: Leni Riefenstahl qui était au service des fascistes, et beaucoup d'autres talents qui ont été des artistes. Il y a beaucoup de cas, par exemple au Mexique: Diego Rivera, qui était très proche du parti communiste, qui est un artiste magistral, ou David Siqueiros, qui ont été déçus à la fin de leur vie, de ce qui s'est passé. Donc ça se passe n'importe où, par exemple je peux penser maintenant à Disney ou Pixar, il y a beaucoup de gens qui sont les meilleurs artistes. Je viens de faire une tournée aux États-Unis, vous ne savez pas de quels talents il s'agit. Les gens de Disney ou Pixar se promènent dans toutes les écoles, ils choisissent les meilleurs illustrateurs, les meilleurs dessinateurs, les meilleurs écrivains, les meilleurs de tout. Ils les mettent dans une machine pour créer ces films de merde, qui rééduquent les enfants dans une direction pour moi tout à fait inappropriée. Donc c'est le même cas, c'est des gens qui ne savent pas quoi faire avec leur talent, ils perdent leur vie pour servir*



*une machine, parce que c'est une machine à faire de l'argent. [...]*

**JP – Comment vous nous prenez nous à partie, spectateurs? Qu'est-ce que vous pensez de nous? Qu'est-ce que vous attendez de nous? Comment est-ce que vous vous adressez aux spectateurs?**

*TU – Évidemment, pour rentrer dans tous les détails, il faut regarder le film plusieurs fois. Je me rends compte qu'il ne doit pas y avoir beaucoup de monde qui va regarder le film plusieurs fois. Donc peut-être quand je dis, quand j'explique ce qu'il y a dedans, les gens vont se retourner, ils vont le regarder encore une fois. Donc pour moi c'est très important parce que ça crée un dialogue entre moi et le spectateur. Moi, quand je regarde un film, je ne vois jamais ce que le réalisateur a voulu dire, c'est pas une question d'intelligence ou de culture, c'est tout à fait normal de ne pas tout voir, mais c'est très important de le*

*voir [le film] parce que ça crée vraiment un dialogue. Donc c'est pour ça, on est ici [à la conférence], on peut se parler, on peut discuter si c'était réussi ou pas. Donc je pense que ça rend intuitivement, sans la conscience, même si vous n'avez pas vu toutes les images, peut-être que ça va revenir plus tard, quelques jours plus tard, quelques années plus tard, même peut-être quelqu'un va mentionner ça. Cela fait qu'une œuvre n'est pas seulement du cinéma, cela fait une œuvre autour de laquelle les gens peuvent dialoguer, communiquer. Pour moi faire du cinéma c'est une forme de communication, c'est pas tout à fait compréhensible, mais c'est ça. Surtout ce n'est pas seulement de l'entertainment. C'est un art de communication, ça je trouve très important. Un point de départ d'une discussion! Un film ne finit jamais avec le visionnement du film; la vie d'un film commence après qu'on ait vu le film, et plus tard, des années plus tard... C'est ça que je pense.*

**JP – Je trouve que là s’esquisse de plus en plus clairement une position esthétique et politique qui consiste en l’occurrence à affirmer, qu’une œuvre d’art, un film, même de 4 minutes et 47 secondes, ne s’épuise pas après un visionnage. Et que ce faisant, affirmant cela dans le film même, vous dites non au tout-venant audiovisuel, qui est supposé être accessible immédiatement et en une consommation unique et définitive. On est bien dans cette idée-là d’une confiance, dans le fond considérable, faite en nous spectateurs, et en nous qui dialoguons les uns avec les autres. Et que ce dialogue ne peut se nourrir que part des va-et-vient. [...] Donc un film, 4 minutes 47, mais qui n’épuise pas et qui ne fait que nourrir notre curiosité et notre envie d’aller au-delà, autour, au-dessus en-dessous, je pense que c’est une position esthétique avec des enjeux sociaux et politiques considérables.**

*TU – Merci de dire ça, c’est une analyse très précise de ce que je veux faire avec les films. Si je dois être cynique je peux dire peut-être que ce sont des films de publicité, qui n’ont qu’un seul but: de faire la publicité des œuvres d’Herbert Marcus, de Walter Benjamin, d’Alexandre Mossolov, donc je fais ces films-là pour que les gens les regardent et qu’ils aillent après ça chercher des œuvres de Benjamin, Mossolov, Marcuse, et les lire, écouter et discuter.*

- 1 Conférence de Theodore Ushev, à l’occasion du Festival international du film d’animation Animatou, en collaboration avec la HEAD, le 10 octobre 2016.
- 2 La plupart des films de Theodore Ushev sont accessibles gratuitement sur le site de l’ONF: <https://www.onf.ca/explorer-tous-les-cineastes/theodore-ushev/>.



*Manifeste de sang* (Theodore Ushev, 2015) vaut-il la peine de verser son sang pour défendre ses idéaux?



Droopy, le chien au flegme légendaire, véritable marque de fabrique de Tex Avery.

# L'animation burlesque: le cas de Tex Avery

*Chef de fil d'un anticonformisme pictural, James Avery (alias Tex Avery) aura su imposer son style au cinéma d'animation. Entre 1942 et 1955, ses cartoons les plus célèbres estampillés Tex Avery, produits par la prestigieuse maison «Metro Goldwyn Mayer» (MGM), devinrent célèbres à travers les États-Unis. Créant des personnages atypiques tels que Droopy ou Wolfy, Tex Avery contribuera largement au patrimoine culturel américain, faisant de ses créations des icônes du 7ème art.*

par **Rayan Chelbani**

LE CINÉMA D'ANIMATION CONSTITUE «par la singularité et l'autonomie de son langage, un mode d'expression à part entière»<sup>1</sup>. La série *Tex Avery* illustre parfaitement le cinéma d'animation burlesque. À ce propos, il est nécessaire de préciser, dans cet article, que le terme «burlesque» est utilisé sous le sens d'une utilisation de moyens comiques, familiers ou vulgaires afin d'évoquer des sujets sérieux, voire sombres. Il a d'ailleurs été dit que l'œuvre de Tex Avery contenait des thématiques pour adultes racontées par l'intermédiaire de dessins animés<sup>2</sup>. Cette particularité en est une des caractéristiques essentielles. Un cartoon illustre parfaitement l'esprit de *Tex Avery*: dans *Screwball Squirrel* (1944), l'épisode dans lequel le fameux écureuil «chtarbé» fait sa première apparition, ce dernier rencontre un autre écureuil du nom de Sammy (qu'on croirait directement issu d'un film de Walt Disney). Sammy, persuadé d'être le personnage principal du cartoon, décrit à Squirrel l'histoire à laquelle le spectateur devrait s'attendre: un récit enfantin, doux et rempli de mignonnes créatures de la forêt.

Ne pouvant supporter ce discours, Squirrel conduit Sammy derrière un arbre, puis l'assomme. Ce postulat de départ met en lumière une problématique sous-jacente à tous ces cartoons: l'affrontement entre Avery et Disney.

En plus de cette dichotomie entre deux auteurs emblématiques de l'animation, *Tex Avery* met en exergue non seulement un principe qui fera date dans l'histoire picturale, mais aussi qui résume à lui seul la substantifique moelle de la série: *in a cartoon, you can do anything*.<sup>3</sup> Une illustration de ce fameux principe se dessinera à travers quelques cartoons clefs ayant ponctué une œuvre extrêmement riche qui, en conséquence, est des plus difficiles à traiter dans sa totalité. De plus, à chaque dessin animé sera associée une thématique chère à Tex Avery telles que le désir (*Red Hot Riding Hood*, 1943) ou la trahison (*What's Buzzin' Buzzard*, 1943).

D'abord, l'épisode *Dumb-Hounded* (1943) est un excellent exemple de l'humour surréaliste et absurde de Tex Avery. Le loup Wolfy s'évade de la prison de Swing Swing (parodie du célèbre pénitencier

américain Sing Sing). Droopy, l'emblématique chien froid et désabusé, se lance placidement à sa recherche. Lorsqu'il le rejoint dans un appartement apparemment new-yorkais, il fait promettre à Wolfy de ne pas bouger afin qu'il puisse aller chercher des renforts. Le loup accepte et fuit en prenant successivement une moto, un train, une automobile, un paquebot, une jeep, un avion et un cheval. Il atteint enfin une cabane isolée... pour y retrouver Droopy qui lui dit avec un semblant d'étonnement: «tu as bougé, n'est-ce pas?». Ainsi se poursuivra l'épisode: une poursuite incessante et désespérée à travers le globe. Par l'intermédiaire de ce scénario, Tex Avery traite de la paranoïa, thèmes présents dans des films tels que *Rear Window* (1954) d'Alfred Hitchcock ou encore *Jacob's Ladder* (1990) d'Adrian Lyne. En effet, peu importe où l'évadé se trouvera, peu importe où il tentera de se dissimuler, l'imperturbable Droopy lui mettra la main dessus. Par son absence, paradoxalement, le fameux chien semble omniprésent, aussi bien physiquement que mentalement. Ce constat amuse le spectateur tout en créant une attente: celle de retrouver le chien quoiqu'il arrive. À travers le comique de la situation et le burlesque, Avery revisite un thème sérieux qui aurait plutôt tendance à inquiéter le spectateur. Non seulement l'esthétique cartoonesque donne un ton léger et décalé au récit, mais aussi le fait que les personnages soient des animaux et non des êtres humains permet une certaine distance à l'égard de leurs actions. D'ailleurs, l'anthropomorphisme (le procédé d'attribuer des caractéristiques humaines à des animaux) sera récurrent dans l'œuvre d'Avery, autorisant une certaine liberté au niveau des défauts et des personnalités de ses

créatures, en plus de laisser une certaine latitude en ce qui concerne la dénonciation de sujets apparemment polémiques (comme l'avarice ou le désespoir). Concernant l'histoire de *Dumb-Hounded*, parmi tous les chiens limiers que contient le pénitencier Swing Swing et au-delà de toute vraisemblance, c'est le moins énergique qui retrouvera la trace de Wolfy. De façon inattendue, Droopy le pourchassera sans limite apparente, insinuant une véritable psychose chez le poursuivi. Par le biais du comique de situation (l'insignifiant Droopy contre le futé Wolfy) et de l'exagération (le voyage à travers d'innombrables véhicules, et ce, en un temps record), Tex Avery bafoue toute règle de logique et de vraisemblance pour surprendre le spectateur, déclenchant ainsi l'amusement et le rire. Il s'agit également d'un procédé souvent employé à travers ses cartoons. Le récit et l'univers loufoque autorisent les protagonistes à faire littéralement n'importe quoi pour arriver à leurs fins.

Ensuite, on s'attardera sur un des chefs-d'œuvre de la période MGM: *King Size Canary* (1947). La situation de départ est lui suivante: un chat affamé et indigent, un canari qui ne semble avoir que la peau sur les os, un gros chien, une petite souris... et un élixir qui fait grandir! Dans ce cartoon, Avery traite du thème de la survie et, malgré le ton décalé, fait bel et bien référence à une pauvreté présente aux États-Unis. Il s'agit d'une des œuvres les plus abouties de Tex Avery. Effectivement, la démesure et la frénésie burlesque s'y mêlent en un ensemble exceptionnel, et nombreux sont les cinéphiles à se souvenir des métamorphoses successives et hyperboliques des protagonistes, au point de devenir tellement

Wolfy et Red, une idylle  
loufoque à sens unique.

grands qu'ils finissent par atteindre la taille de la Terre. D'ailleurs, les personnages eux-mêmes déclarent, à la fin de l'épisode, qu'ayant atteint leur taille limite ils se trouvent dans l'obligation de mettre un point final à leur histoire. Le style excessif, poussé à son paroxysme, procède par accumulation (les personnages grossissent de plus en plus), sans pour autant se soucier, à nouveau, de logique ou de vraisemblance. Encore une fois,



tout semble possible dans ce récit où les attentes éventuelles du spectateur sont bouleversées par une suite d'événements tout aussi loufoques les uns que les autres. Malgré l'absence de personnages emblématiques (à l'instar de Droopy ou de Wolfy), *King Size Canary* est l'une des œuvres les plus inoubliables des dessins animés de Tex Avery.

Enfin, *Red Hot Riding Hood*, pour sa part, imposa une femme sulfureuse qui mit en émoi plus d'un mâle américain: Red. À ce propos, il est intéressant de relever l'utilisation qui a été faite de cette dernière durant la Seconde Guerre Mondiale. Souhaitant participer à «l'effort de guerre», Avery offrit

aux GI's les courbes de la troublante danseuse qui chantait sensuellement:

*Daddy, you got to get the best for me*

*Hey, Pa, I want the B-19, now, Daddy*

*Hey, Wolfe...<sup>4</sup>*

Le scénario de *Red Hot Riding Hood* est, en réalité, une version revisitée de l'histoire du célèbre conte de fée. Le Petit Chaperon Rouge, sa grand-mère ainsi que le Grand Méchant Loup, déclarant en avoir assez de cette histoire surannée, voient

leur décor complètement changé: dorénavant, Hollywood servira de cadre à ce conte contemporain. Le loup se rend au Sunset Trip (un cabaret de luxe) afin de voir le show de la fameuse Red interprétant pour le coup un Chaperon Rouge au comportement pour le moins surprenant. Habillée en danseuse et chantant érotiquement «Daddy», la belle ne peut que charmer le loup qui entre en transe. Cependant, Red s'enfuit chez sa grand-mère et le loup, souhaitant à tout prix la séduire, décide de se lancer à sa poursuite. Une fois arrivé à destination, il se retrouve en présence d'une grand-mère excitée (pour ne pas dire «nymphomane») bien décidée à ne pas le laisser partir... Marquant la première apparition de la

sulfureuse Red, *Red Hot Riding Hood* représente une œuvre importante pour Tex Avery. Non seulement il s'agira d'un des personnages les plus inoubliables, faisant son apparition dans *Wild and Woolfy* (1945) ou encore dans *Big Heel-Watha* (1944) sous la peau d'une magnifique amérindienne aux formes généreuses, mais elle sera aussi une opportunité pour Tex Avery d'évoquer un de ses thèmes de prédilection: celui du désir. Cette thématique semble en effet omniprésente. Sous diverses formes, elle intervient comme un prétexte humoristique, c'est-à-dire une manière parodique de représenter les instincts primaires des personnages mâles (ou femelles) des cartoons, et par extension ceux des êtres humains. Que ce soit sous la forme d'un déguisement de chienne dont les personnages se vêtissent (*Hound Hunters*, 1947), exprimé par la gente féminine campagnarde et citadine (*Little Rural Riding Hood*, 1949) ou illustré par une grand-mère surexcitée (*Red Hot Riding Hood*), le désir se manifeste sous une multitude de formes. Par l'intermédiaire de l'animation, il est possible de remarquer que le désir est mis en lumière de façon hyperbolique, voire outrancière, renforçant ainsi son aspect burlesque. Le comportement lié à l'excitation de certains personnages (comme Wolfy) est mis en lumière par des signes symboliques tels que les yeux qui grandissent au point de ressembler à des soucoupes ou le fantôme d'un défunt qui imite son comportement en sifflant et gesticulant à la vue de la belle Red (*Red Hot Riding Hood*). Autant d'éléments du récit qui s'affranchissent des règles du réalisme et devenant, par leur transgression, proprement surréalistes.

En conclusion, de par l'usage outrancier du burlesque et de l'absurde dans son œuvre, on peut dire que le génie de Tex Avery a transformé le dessin animé hollywoodien. De façon similaire à Walt Disney, il a contribué à façonner le domaine de l'animation. Il a bouleversé les limites établies jusqu'alors au point de «créer un univers aussi personnel et aussi éblouissant que celui des plus grands cinéastes américains tels que John Ford ou Frank Borzage, Fritz Lang ou Orson Welles»<sup>5</sup>. Il est presque inutile de rappeler que des personnages comme Wolfy, Droopy ou Red font partie intégrante du patrimoine cinématographique, non seulement américain, mais aussi mondial. À l'instar d'autres cinéastes, Tex Avery est indissociable de l'âge d'or hollywoodien. Son héritage est palpable: la célèbre série «Tom et Jerry», en plus du chat et de la souris faisant office de personnages principaux, reprend nombre de traits de l'humour de Tex Avery, et les protagonistes phares des *Looney Tunes* Porky, Daffy Duck et Bugs Bunny, qui ont été créés collectivement, doivent pourtant leur originalité première à Avery. Ayant rédigé un texte sur Tex Avery pour le festival de Zagreb, Chuck Jones (dessinateur des *Looney Tunes* notamment) choisissait de le conclure par les premières lignes du *Scaramouche* de Raphael Sabatini:

«Il était né avec le don du rire et la conviction que le monde était fou.»

Pour reprendre les propos de Patrick Brion: n'est-ce pas la plus belle des épitaphes?

## Bibliographie

BENDAZZI Giannalberto, *Le Film d'animation, tome 1*, Pensée sauvage, 1985.

BRION Patrick, *Tex Avery*, Chêne, 2009.

LUCCI Gabriele, *Le Cinéma d'animation*, Hazan, 2005.

NEEDHAM John, *Tex Avery, the King of Cartoons* [documentaire], 1988.

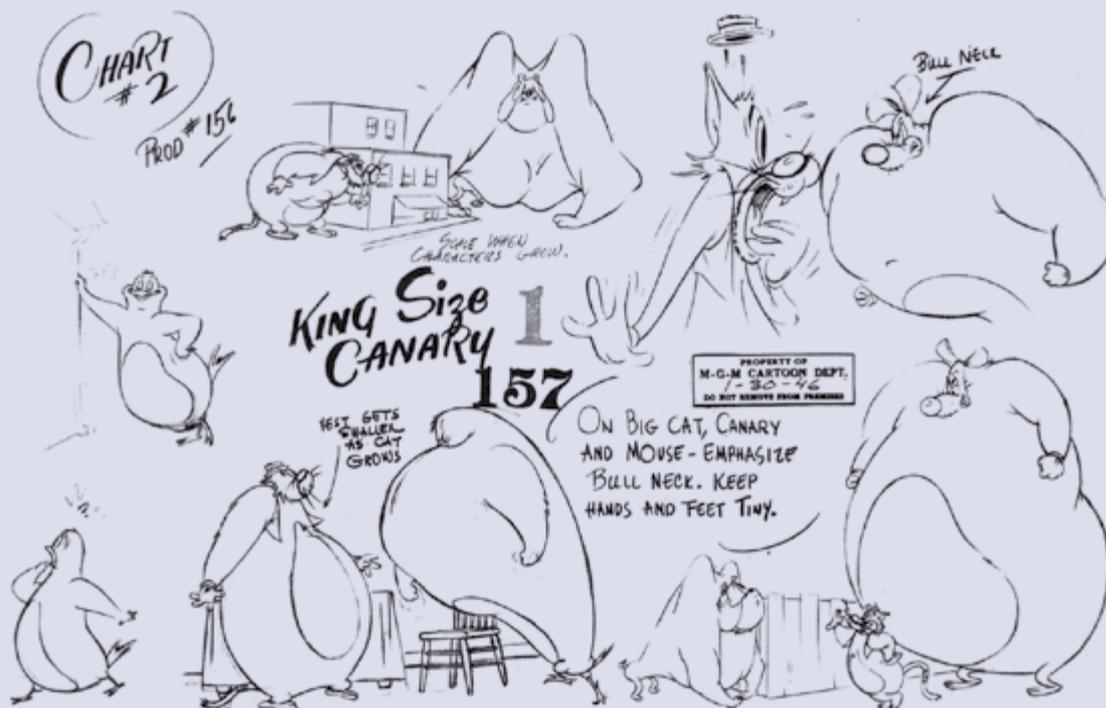
1 Lucci Gabriele, *Le Cinéma d'animation*, 2005.

2 Documentaire *Tex Avery, the King of Cartoons*, 1988.

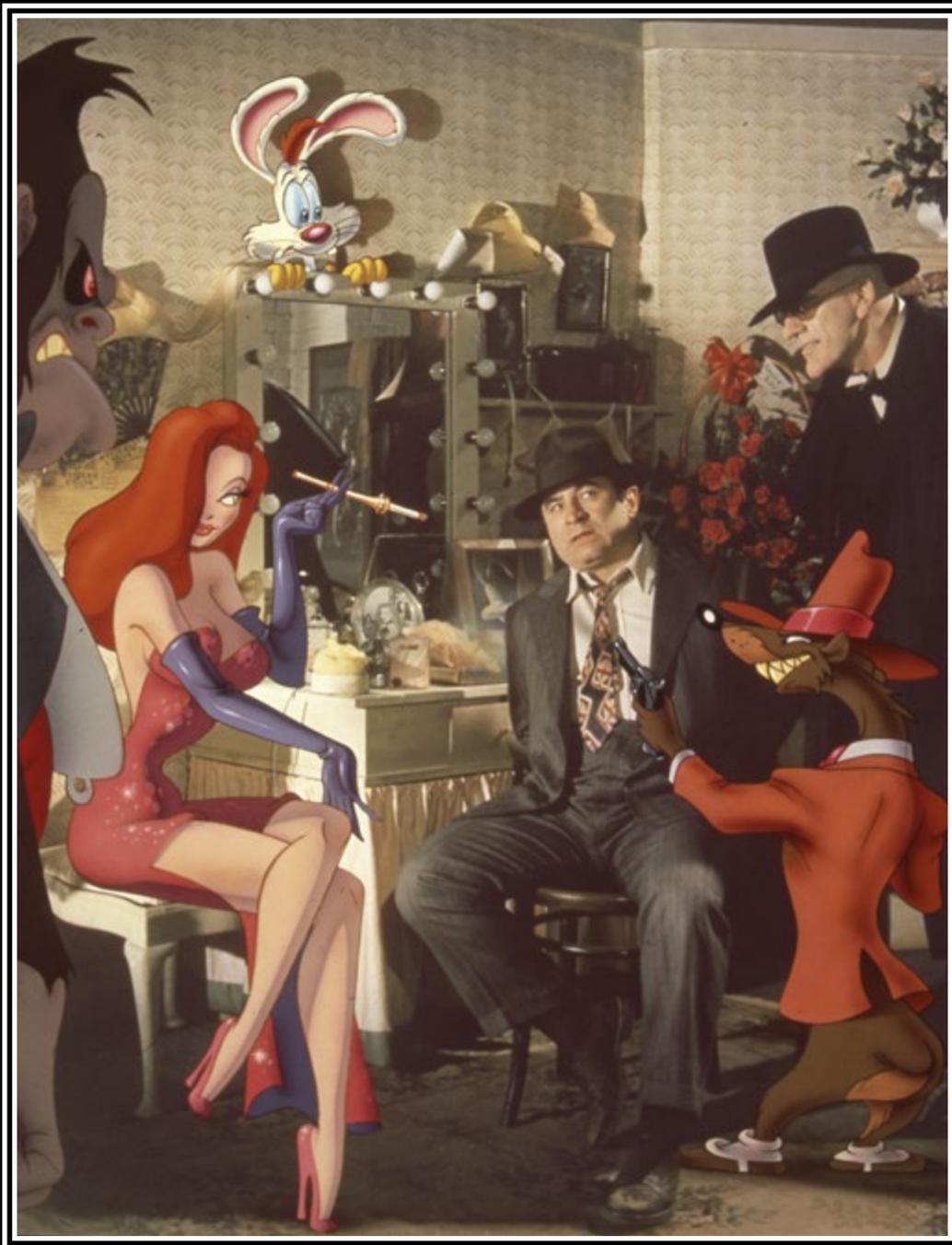
3 Littéralement: «dans un cartoon, vous pouvez faire n'importe quoi.»

4 Cité dans: Patrick Brion, *Tex Avery*, 2009.

5 *Ibidem*.



Illustrant la quintessence de l'humour absurde d'Avery, *King Size Canary* (1947) est sans aucun doute une de ses œuvres les plus abouties.



Portrait de famille de  
*Who Framed Roger Rabbit*  
(Robert Zemeckis, 1988).

## Animation? printemps 2017

3 avril	<i>The Congress</i> Ari Folman, 2013	Auditorium Arditi Place du Cirque Genève
10 avril	<i>Le dirigeable volé</i> Karel Zeman, 1967	Les lundis à 20h
24 avril	<i>Pink Floyd: The Wall</i> Alan Parker, 1982	Ouvert aux étudiant-e-s et non-étudiant-e-s Ouverture des portes à 19h30
1 <sup>er</sup> mai	Série de courts-métrages expérimentaux et abstraits	Tarifs: 8.- (1 séance) 18.- (3 séances) 40.- (abonnement)
8 mai	<i>Allegro non troppo</i> Bruno Bozzetto, 1976	
15 mai	<i>Couleur de peau: Miel</i> Laurent Boileau, Jung, 2012	Ciné-club universitaire Activités culturelles Université de Genève
22 mai	Série de courts-métrages politiques et docanim	
29 mai	Séance spéciale Tex Avery	
12 juin	<i>Peur(s) du noir</i> Blutch, Charles Burns, Marie Caillou, Pierre Di Sciullo, Lorenzo Mattotti, Richard McGuire, 2007	
19 juin	<i>Qui veut la peau de Roger Rabbit?</i> Robert Zemeckis, 1988	

