

## Considérations très personnelles sur l'état du cinéma d'animation

Pierre Hébert

---

Number 106, Spring 2001

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/23995ac>

[See table of contents](#)

---

Publisher(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (print)

1923-5097 (digital)

[Explore this journal](#)

---

Cite this article

Hébert, P. (2001). Considérations très personnelles sur l'état du cinéma d'animation. *24 images*, (106), 42–45.

# CONSIDÉRATIONS TRÈS PERSONNELLES SUR L'ÉTAT DU CINÉMA D'ANIMATION

PAR PIERRE HÉBERT

Ce texte a été écrit dans des conditions tout à fait spéciales. En novembre 2000, j'ai fait partie du jury du Holland Animation Festival dont le directeur avait décidé d'accorder la même importance dans la compétition au cinéma d'animation narratif et non narratif. À ce que je sache, c'était un précédent. Étant donné qu'une bonne partie de mes films\* se trouvent plus ou moins dans cette dernière catégorie, on m'a demandé d'écrire à ce sujet une sorte de déclaration, de manifeste personnel, pour le catalogue du festival. Ce n'est pas sans émotion que je l'ai fait. Je l'ai légèrement adapté et quelque peu développé pour les fins de la présente publication.



Au tournant des années 60, un cinéaste comme Truffaut avait une connaissance suffisante du cinéma d'animation pour considérer McLaren comme un grand cinéaste.

En outre, je me trouvais à un point tournant de ma carrière, ayant quitté l'ONF après trente-quatre ans de loyaux services. Sans doute me fallait-il sortir de tout cadre institutionnel pour pouvoir me resituer, tant par rapport à mon propre travail que par rapport à ce que devient le cinéma d'animation aujourd'hui, et définir un nouveau lien entre la fidélité aux vieilles convictions de ma jeunesse et l'acceptation de faire face aux grands changements qui ont cours présentement. En effet, la fidélité ne suffit pas. Depuis toujours, j'ai cherché à me situer du côté artistique du cinéma, plus ou moins en opposition avec l'autre côté, celui du commerce et de l'industrie. À première vue, cela peut sembler clair et simple, mais si j'essaie de préciser ce que je veux dire par là, tout devient plus complexe.

Cinéma expérimental, cinéma non narratif, cinéma abstrait, cinéma d'animation d'auteur, voilà des catégories conceptuellement bien différentes, mais qui, dans la pratique, se recoupent et sont solidaires. Cependant, entre toutes, l'appellation «cinéma d'auteur», la plus floue mais aussi la plus englobante, correspond à une réalité historique bien précise. Elle est née après la Deuxième Guerre mondiale, a eu son apogée dans les années 60 et concerne tout autant le cinéma d'animation que le cinéma de prise de vues réelles. Mais aujourd'hui le cinéma d'auteur se trouve en crise de définition. Moi aussi.

## Animation et cinéma d'auteur

En ce qui concerne le cinéma d'animation, le mouvement d'affirmation des auteurs s'est défini sur plusieurs terrains en même temps. D'abord, la technique classique de dessin animé sur acétate, qui était «la» forme canonique de l'animation, a été débordée par une véritable explosion des techniques directes. L'inventivité technique a ainsi été le vecteur qui a porté plusieurs œuvres importantes et qui a inspiré toute une génération d'animateurs. Cela a été accompagné d'un éclatement des styles graphiques puisant à même les ressources infinies de l'histoire de l'art.

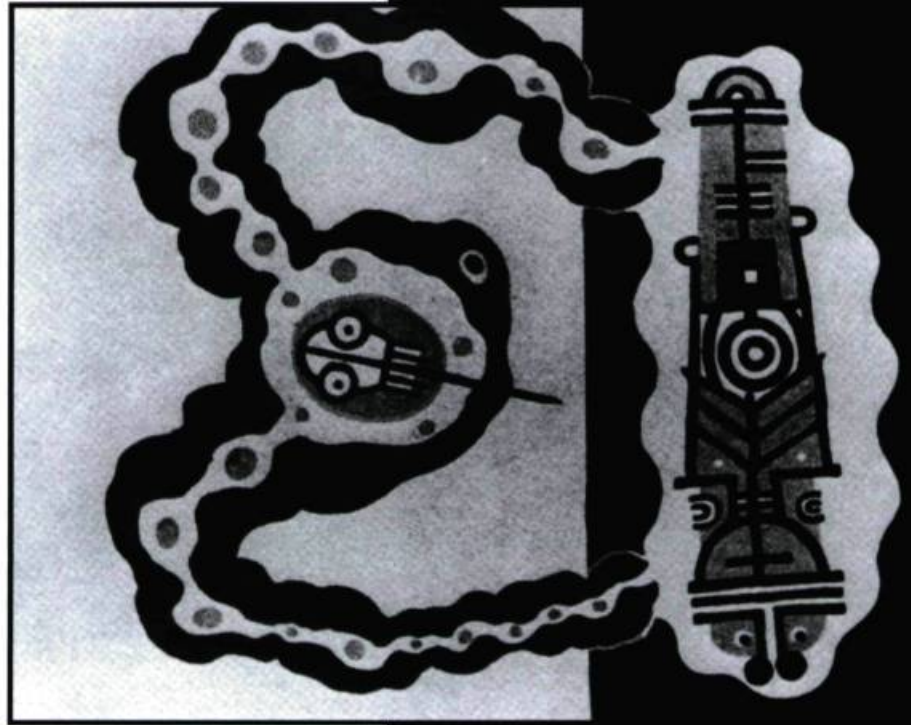
On a dû se fabriquer une histoire. On a réhabilité la mémoire de grands pionniers, tels Émile Cohl et Winsor McCay. On s'est reconnu de grands héros tels Alexandre Alexeïeff, Norman McLaren, Len Lye, Jiri

Trnka et autres, cinéastes qui avaient préparé le terrain et dont les œuvres apparaissent comme des phares. On a créé des institutions pour défendre cette nouvelle vision de l'animation, des festivals comme celui d'Annecy et une organisation internationale des cinéastes d'animation, l'ASIFA.

Ce mouvement s'appuyait sur l'émergence de zones importantes qui échappaient aux règles du commerce et où pouvaient agir librement des organismes de production disposant de moyens plus que suffisants. Je pense par exemple aux pays d'Europe de l'Est et à une institution comme l'Office national du film, au Canada. Il y a eu également, dans les mêmes années aux États-Unis, un important mouvement de cinéastes dissidents des studios Disney. Simultanément, avec la popularisation de la télévision, il y a eu un creux temporaire de la production industrielle de dessins animés, le temps d'un recyclage télévisuel de toute la production du passé.

Cette conjoncture a favorisé un peu partout un bouillonnement créateur sans précédent. Il en est résulté un corpus de chefs-d'œuvre qui, encore aujourd'hui, constitue notre horizon historique quand on pense au cinéma d'animation d'auteur. C'est donc dans ce climat d'euphorie (euphorie aussi dans le cinéma de prise de vues réelles) que je suis devenu cinéaste. Je reste fortement attaché aux lignes de force de cette période. Mais, je ne suis pas un historien, mon regard est subjectif et ambivalent, polarisé par le problème de savoir quoi faire maintenant. Je vois cette époque, d'une part, comme un absolu avec un firmament d'étoiles qui reste immuable mais je la vois aussi, d'autre part, comme un accident de l'histoire, éminemment transitoire. Parce que, effectivement, même si la rhétorique de célébration de l'animation, qui date de ces années, a persisté, les choses ont beaucoup changé et d'une façon telle qu'à mon avis le discours apologétique et unanime, qui a longtemps prévalu, ne suffit plus.

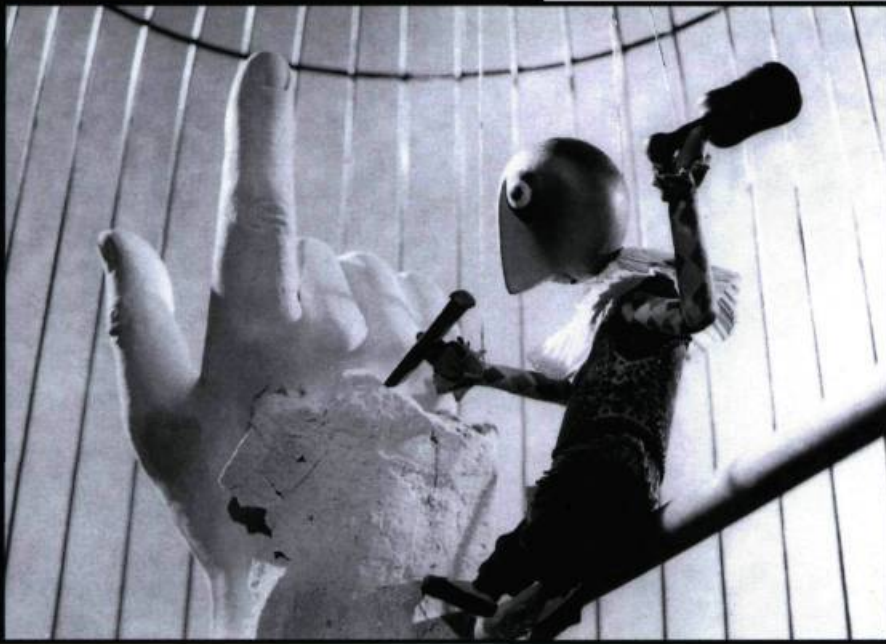
La conjoncture industrielle a changé. La production commerciale pour la télévision a finalement connu une expansion sans précédent. Elle a engagé des intérêts financiers énormes et institué une division internationale du travail qui met à profit la main-d'œuvre moins chère des pays d'Orient. Cela a eu des conséquences variées, pas toutes négatives cependant. Non seulement la production de films d'auteur a été terriblement marginalisée par rapport à la production commerciale triomphante, mais il est devenu difficile de situer ce qu'est exactement un film d'auteur autrement qu'en se référant avec nostalgie à l'âge d'or décrit plus haut. Cela mine le terrain de l'intérieur.



Des cinéastes comme Len Lye ont préparé le terrain au mouvement d'affirmation des auteurs des années 50-60. En haut, *Tusalava* (1929). Ci-contre, Len Lye par Pierre Hébert.

Cet état de choses a entraîné à l'échelle du monde un grand besoin de main-d'œuvre spécialisée, d'où la création de nombreuses écoles. Cette évolution est en général soumise aux besoins de l'industrie mais, du même coup, elle crée un vaste réservoir de jeunes professionnels qui ne voudront pas tous rester cantonnés aux limites standardisées de l'animation commerciale. Mais pour l'instant, la production de films d'auteur semble avoir trouvé une bonne place dans les écoles. Mais de combien de brillants films de fin d'études attend-on la suite!

On a assisté à la disparition ou à l'affaiblissement des espaces privilégiés qui favorisaient la production de films d'auteur. Je pense aux profonds bouleversements en Europe de l'Est, et aussi à l'affaiblissement de lieux comme l'ONF dont les ressources ont fondu comme neige au soleil. Les



**Ruka (1965), le dernier film de Jiri Trnka.**

festivals se sont multipliés et diversifiés et l'ASIFA, quelque peu marginalisée, a perdu son rôle régulateur.

À la fin, c'est le cadre de référence interne de la pratique de l'animation qui bascule. La généralisation des outils numériques a définitivement brouillé la typologie classique des techniques. L'espace informatique est devenu une sorte de zone franche où toutes les techniques antérieures peuvent virtuellement communiquer sur un même plan, de même que les différents supports ou canaux de diffusion: film, vidéo, vidéo numérique, cédérom, DVD, Internet, etc. Dans ce cadre, la créativité technique prend une tout autre dimension. À travers le développement des effets spéciaux, la frontière entre images de prise de vues réelles et images animées s'estompe, ce qui réactualise l'importance décisive que le principe de l'animation avait eue sur l'invention du cinéma. Les jeux vidéo, les clips, l'Internet déplacent les limites de ce qu'on peut appeler une œuvre.

### **L'image «animée» en profonde mutation**

Toute cette mouvance est présentement régie par les impératifs du commerce, mais il n'en reste pas moins, et cela n'est en soi ni positif ni négatif, que l'espace même de l'image animée est en profonde et rapide mutation. C'est pour cette raison qu'il ne sert à rien de rêver que le cinéma d'animation d'auteur retourne simplement aux façons et aux valeurs d'antan. Mais outre ces constatations, que faire? Je n'ai pas de réponse miracle et, sans doute, la question se pose-t-elle très différemment pour moi qui, jeune homme, ai connu cet âge d'or et le garde comme référence après quarante ans de métier. Il en est sans doute autrement pour les jeunes gens qui aujourd'hui s'engagent dans cette discipline en la prenant d'emblée pour ce qu'elle est devenue. De leur

côté, il y a fort heureusement l'insouciance intempestive et toute l'énergie de la jeunesse. De mon côté, et du côté de tous ceux de ma génération, il y a, j'imagine, l'impératif d'une certaine sagesse, la responsabilité d'être porteur de la tradition en reconnaissant l'actualité du présent.

Il y a certaines petites choses presque inaperçues qui me désolent beaucoup dans l'évolution des quarante dernières années. La première est la disparition du rapport tenu de «non-indifférence» qui existait au tournant des années 60 entre le nouveau cinéma de prise de vues réelles d'alors et le cinéma d'animation. C'est ce rapport qui faisait par exemple que François Truffaut reconnaissait un grand cinéaste en Norman McLaren. La perte fut réciproque. Le cinéma de prise de vues réelles, pris par sa prétention au réalisme, n'a pas su rester

conscient de la place que l'idée de l'animation occupe dans le noyau technologique qui fonde le cinéma. Quant au cinéma d'animation, il s'est laissé aller dans un enfermement amer et corporatiste, valorisant le bon métier et la bonne animation et perdant un peu de vue la posture philosophique qui sous-tend le geste d'animer.

La deuxième petite chose est l'extinction du lien, également problématique, qui existait entre cinéma d'animation et cinéma expérimental. Le fait que, d'une part, *Free Radicals* de Len Lye ait été réalisé pour le Festival de Knokke le Zoutte et que, d'autre part, un auteur comme Stan Brackage soit toujours resté à l'écart des cercles du cinéma d'animation illustre bien les deux aspects de cette cassure. Il en résulte, je crois, l'absence subséquente de lien entre le cinéma d'animation et la vidéo d'art et, plus généralement, la pratique contemporaine des arts plastiques.

Le cours de ma réflexion m'entraîne, on le voit, à mettre en suspens les frontières entre les diverses disciplines technologiques de l'image en mouvement et à leur chercher une problématique commune. De ce point de vue, je ne suis pas loin de penser que le critère «image par image», généralement utilisé pour définir les limites du cinéma d'animation, doit être reconsidéré en ce qui concerne cette fonction qui discrimine et exclut. Non que je remette en question qu'il y ait là un savoir-faire particulier, ce serait nier une évidence. Ce qui m'inquiète plutôt, c'est que, à cause d'un tel critère de définition, ce «savoir-faire particulier» ait occupé une place si importante, ait provoqué le repliement corporatiste mentionné plus haut et ait finalement constitué un obstacle à une réflexion esthétique plus englobante. Ce point est de plus en plus mis en lumière par l'évolution rapide de la technologie et l'apparition, face au pôle du tournage et de la captation

directe du réel, d'un éventail grandissant de techniques de manipulation, d'altération et de synthétisation des images. Le cinéma d'animation a d'emblée perdu son monopole en cette matière et le travail «image par image» apparaît aujourd'hui comme une forme de manipulation parmi d'autres.

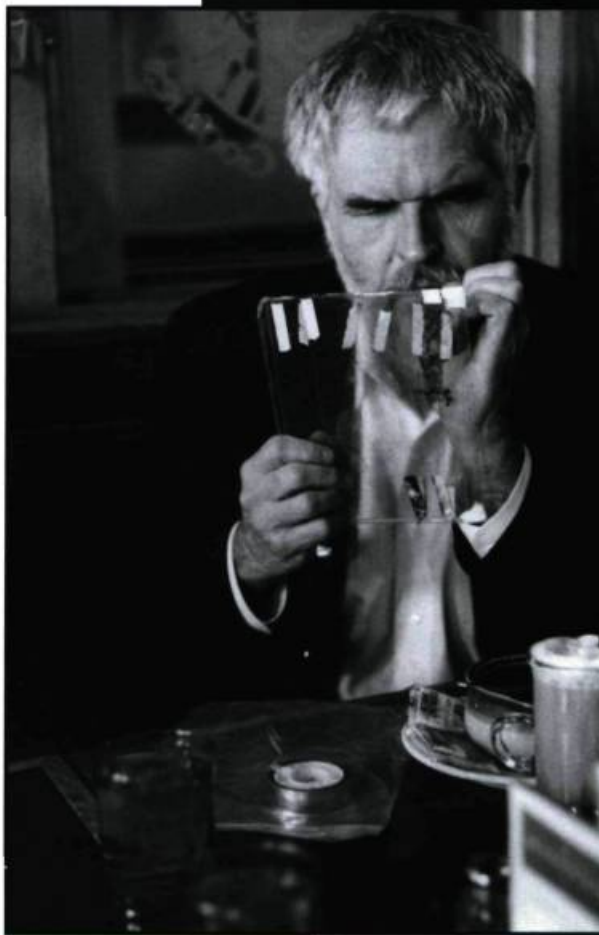
### Pour une pensée de la technologie

Donc ces petites choses, apparemment très secondaires, ont profondément à voir avec ce qui peut faire du cinéma d'animation — je continue encore un peu à me servir de cette catégorie — un art et, à ce titre, doivent être restaurées avec force. Je dis bien «ce qui peut faire», car «l'art» du cinéma d'animation partage la même ambiguïté que les autres arts technologiques dans son rapport avec le dispositif technique qui le rend possible. Il y a une indécidabilité entre le fait que, sous un certain éclairage, toute image animée ne peut prétendre au statut d'art et le fait que la potentialité artistique d'une œuvre animée dépend profondément de la nature même de son dispositif technique. Il devient dès lors très difficile, avec les catégories traditionnelles, de décider dans le cinéma d'animation, et dans le cinéma tout court, où finit et où commence l'art.

Cette difficulté vient du fait que le dispositif technique du cinéma est plus qu'un simple outil qu'on pourrait réduire à son instrumentalité. En disant «dispositif», on parle déjà d'une organisation complexe faite de technologie, de savoir-faire et de rapports sociaux, qui d'emblée structure un rapport avec l'univers et qui en donne toujours autre chose qu'une image naturelle. C'est encore plus vrai du cinéma d'animation où la machinerie est manifeste et non dissimulée. Ainsi, la mise en branle de ces dispositifs qui ont comme argument la technologie, ainsi que sa mobilité vertigineuse nommée «progrès», ont déjà par elles-mêmes un poids de sens, d'autant plus qu'elles dramatisent ce qui est le centre infernal de la vie de l'humanité moderne, l'expérience multiforme de la technologie.

Quand on dit «magie du cinéma» ou encore plus «magie du cinéma d'animation», on pense donc à la totalité de ce que produisent ces dispositifs, pas seulement à la part qu'on peut qualifier d'œuvre d'art. D'où la difficulté de trouver des critères solides pour discriminer entre ce qui est de l'art et ce qui n'en est pas et, par extension, ce qui est du cinéma d'auteur et ce qui n'en est pas. D'où un glissement du sens même des mots «œuvre d'art» que les théoriciens du cinéma n'ont jamais pu éclaircir.

À la lumière de ces considérations, l'affirmation générale que «le» cinéma est un art, ou que «le» cinéma d'animation est un art, me semble fautive. Il m'apparaît plus juste de dire que le cinéma et le cinéma d'animation «peuvent être un art», que par leur dispositif technique ils contiennent intrinsèquement une potentialité d'art mais



**Stan Brackage, un de ceux qui ont participé au renouvellement de l'animation expérimentale de l'après-guerre.**

que cette potentialité demande une décision pour s'actualiser. Et à mon avis, la puissance esthétique et éthique de cette décision dépend de ce que la mise en branle du dispositif soit également l'invention d'une pensée de la technologie, fût-elle implicite et non formulée. C'est là, par exemple, la grande force de McLaren. Autant dire que c'est toujours à refaire et qu'il y a à inventer de nouveau aujourd'hui, dans le cadre de ce que devient la technologie audiovisuelle et son insertion sociale, ce qui peut être art et cinéma d'auteur.

J'ajouterai, pour revenir à mes considérations initiales, que c'est probablement dans le cinéma d'animation non narratif que cette question est posée sous sa forme la plus extrême, la plus pure et la plus théorique. Je dis cela, non pour dénigrer les autres formes, majoritaires, d'animation, mais pour souligner la place spécifique et irremplaçable du cinéma non narratif, analogue à la place que la poésie occupe dans les arts du langage, la danse dans les arts de la scène ou encore la musique dans les arts de la durée. Distancié des ressources dramatiques de la narration, il ne lui reste que la voie étroite d'une expérimentation toujours singulière, toujours actuelle, donc toujours historique, du rapport vif entre langage, corporéité et technologie, où la voix, le corps et les machines se combinent dans une simulation éthique de la vie contemporaine. ■

\* Pierre Hébert est réalisateur, notamment de *Souvenirs de guerre*, *La lettre d'amour*, *La plante humaine*.