

## L'animation et ses genres

Marco de Blois

---

Numéro 148, septembre 2010

Métamorphoses - Nouveaux visages des genres

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/62821ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

---

Éditeur(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (imprimé)

1923-5097 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

---

Citer cet article

de Blois, M. (2010). L'animation et ses genres. *24 images*, (148), 12–13.

# L'ANIMATION *et ses genres*

par Marco de Blois

LA NOTION DE GENRE TELLE QU'ELLE EXISTE EN CINÉMA DE PRISES DE VUES RÉELLES PEUT-ELLE s'appliquer à l'animation ? S'il est difficile d'y trouver l'équivalent d'un Hitchcock, d'un John Ford ou d'un John Carpenter, soit d'un cinéaste s'étant illustré, tout au long de sa carrière, dans l'art d'édifier un genre, de le porter à maturité ou de le dynamiter de l'intérieur, il apparaît que le fantastique, la science-fiction et la comédie musicale ont laissé des traces dans l'animation de long métrage, sans pour autant avoir fait réellement école. Par contre, il pourrait être pertinent de se demander si l'animation ne possède pas des genres qui lui seraient exclusifs. Bref, voici un survol, qui ne prétend pas à l'exhaustivité, des genres de l'animation.

## LE LONG MÉTRAGE

Entre les mains des pionniers (Blackton, Cohl, McCay), l'animation est un outil permettant de créer un spectacle magique délesté du poids du réel. Le fantastique y trouve un espace pour se déployer, et ce, plus particulièrement dans le long métrage.

Des éléments de surnaturel gothique apparaissent dans des films comme *Les aventures du prince Achmed* (Lotte Reiniger, 1926), *Le roi et l'oiseau* (Paul Grimault, 1953) et certaines productions Disney. Quelques années plus tard, *Pinocchio dans l'espace* (Ray Goossens, 1965), *Yellow Submarine* (George Dunning, 1968) et *La planète sauvage* (René Laloux, 1973) abordent de front le fantastique. Ils annoncent également l'avènement, en synchronisme

*Rings* (1978), d'après le roman de Tolkien, et *Fire and Ice* (1983), qui raconte l'affrontement épique de deux royaumes aux valeurs opposées. À la même époque, Ivan Reitman produit *Heavy Metal* (1981), film à sketches fantastiques réalisé par le Montréalais Gerald Potterton. Un ancien des studios Disney, Don Bluth, exploite à son tour l'*heroic fantasy* dans *The Secret of NIMH* (1979), suite de *The Secret of NIMH 2: Timmy to the rescue* (1998) et *Titan A.E.* (2000), qui s'avère un échec commercial. S'essoufflant, l'*heroic fantasy* trouve une nouvelle niche dans les jeux de rôles vidéo, tandis que Henry Selick et Tim Burton réintroduisent le gothique dans le long métrage d'animation. Pendant ce temps, la déferlante japonaise atteint nos rives...



*Akira* de Katsuhiro Ôtomo

avec le phénomène *Star Wars* (1977), de l'*heroic fantasy*, déclinaison du fantastique.

Laloux signera ainsi deux autres longs métrages de péripéties intergalactiques (*Les maîtres du temps*, 1982; *Gandahar*, 1988) sans renouer avec le succès de *La planète sauvage*. Aux États-Unis, Ralph Bakshi tire profit de la panne d'inspiration de la machine Disney pour amener le long métrage d'animation vers de nouveaux territoires. Célèbre pour son *Fritz the Cat*, il se risque à exploiter des thèmes comme la violence, la peur et l'érotisme et adopte un style éclaté mêlant animation, images réelles et rotoscopie. Il réalise dans cet esprit trois œuvres d'*heroic fantasy* : *Wizards* (1977), où le sort du monde repose sur une lutte fratricide, *The Lord of the*

L'anime japonais amène le long métrage d'animation sur la frontière du fantastique et de la science-fiction. Au début des années 1960, Osamu Tezuka adapte pour la télévision sa bande dessinée *Astro Boy*. Petit garçon-robot, Astro Boy est le résultat de recherches scientifiques menées à des fins pacifiques et humanitaires. Il doit toutefois combattre d'autres robots dont le caractère guerrier et destructeur est le fruit d'une utilisation perverse des technologies de pointe. Des années plus tard, *Akira* (1988), de Katsuhiro Otomo, a marqué un renouveau de l'anime par un recours marqué à la violence, à des scènes d'anticipation hallucinatoire et à l'angoisse. Depuis, l'industrie de l'anime a produit bon nombre de longs métrages combinant science-fiction et fantastique (*Ghost in the Shell*, *Paprika*, *Summer Wars*, etc.), qui dépeignent les conséquences cauchemardesques, voire apocalyptiques, d'un usage malveillant ou irréfléchi de la science.

En marge du fantastique, il faut souligner la place qu'occupe la comédie musicale chez Walt Disney. Quand le producteur passe au long métrage avec *Snow White and the Seven Dwarfs* en 1937, il s'appuie sur le savoir-faire acquis lors de la production des « Silly Symphonies », série de courts métrages fantaisistes reposant sur le mariage du dessin animé et de la musique. Par la même occasion, il recycle l'esprit de cette série en intégrant des numéros musicaux dans les longs métrages, « inventant » du même coup la comédie musicale animée. Toute la production Disney des années suivantes reposera sur la réutilisation d'une immuable structure narrative truffée de numéros musicaux qui constituent souvent ce que les films ont de meilleur en termes d'invention et d'originalité.

## LE COURT MÉTRAGE

Le court métrage d'animation a plus rarement flirté avec les grands genres cinématographiques, sinon pour des raisons de parodie ou d'exercice de style. Peu soumis au réalisme et à la dramaturgie clas-



*Snow White and the Seven Dwarfs* de Walt Disney et *Little Rural Riding Hood* de Tex Avery

sique, de nature plus risquée ou expérimentale, il a mis au point ses propres formules. Si bien qu'il est possible d'identifier des ensembles de films ayant des codes formels et narratifs en commun, lesquels peuvent servir à définir des genres qui seraient exclusifs à l'animation. Parmi ceux-ci, on peut nommer le cartoon, le film à métamorphoses et le film d'objets.

Les maîtres de l'âge d'or du cartoon (1930-1960) pratiquaient l'animation en opérant une série de variations sur certaines conventions. D'un film à l'autre, peu importe le studio, on dénote quelques récurrences allant de la morphologie des personnages aux ressorts comiques. Mais le cartoon est peut-être aussi un « sur-genre » puisqu'il vampirise tous les genres de la prise de vues réelles. Les cartoons étaient souvent des parodies de films de genre populaires. L'animation y affirme continuellement son existence en faisant voler en éclats les conventions du genre auquel le dessin animé fait référence. Par exemple, dans *The Great Piggy Bank Robbery*, parodie de polar mettant en vedette Daffy Duck dans le rôle de « Duck Twacy », les situations empruntées au genre se concluent par des gags inattendus qui relèvent de la logique de l'animation. Dans le domaine du court métrage d'auteur, les héritiers se sont emparés de cette tradition en l'assujettissant à leurs préoccupations, ce qui contribue à rendre cet ensemble hétérogène et difficilement analysable en bloc. Ils sont nombreux : Bill Plympton et Don Hertzfeldt aux États-Unis, Claude Cloutier au Québec, Cordell Barker et Marv Newland au Canada, Phil Mulloy en Grande-Bretagne, etc.

D'abord exploitées par Émile Cohl (*Fantasmagorie*, 1908), les métamorphoses sont au cœur du chef-d'œuvre d'Alexandre Alexeïeff et Claire Parker, *Une nuit sur le mont Chauve* (1933). L'appareil utilisé par le couple d'artistes, l'écran d'épingles, est conçu de telle façon qu'il se prête naturellement à la création de métamorphoses successives. La métamorphose deviendra par la suite un motif courant de l'animation moderne, du dessin animé à l'animation 3D, dominant entièrement parfois la construction d'un film. Des cinéastes comme les Québécois Jacques Drouin et Michèle Cournoyer, l'Italien Gianluigi Toccafondo et le Canadien Chris Landreth s'en font d'ailleurs une spécialité.

Pour leur part, les films d'objets (à ne pas confondre avec l'animation de marionnettes) trouvent leurs origines dans les *trick films* (films à trucages) qui pullulent à la suite de l'invention du cinéma. Ils reposent sur l'art de faire bouger des objets usuels dans un cadre ou d'une façon qui ne leur sont pas naturels. Chez le Tchèque Jan Svankmajer,

l'animation d'objets (clous, viande, jouets) soutient une démarche sur-réaliste visant à faire surgir l'étrangeté du quotidien. Auteur de très courts métrages, l'Américain PES peut être considéré comme le fils putatif de Svankmajer. Dans *KaBoom!* des friandises et des jouets

deviennent les protagonistes d'un film de guerre, se changeant en armes, explosant, etc.

Comme on vient de le voir, il est clair que l'animation n'est pas un genre en soi, mais qu'on ne peut non plus se limiter à définir ses genres à l'aide de formules héritées de la prise de vues réelles. Une réflexion sur la notion de genre en animation doit également tenir compte du concept des techniques (écran d'épingles, marionnettes, gravure et peinture sur pellicule), car celles-ci

suscitent diverses pratiques narratives et formelles qui peuvent contribuer à former un genre. Bref, c'est avec le sentiment d'avoir modestement lancé quelques pistes de réflexion sur une problématique encore en friche que nous concluons ce texte. ■

## GHOST IN THE SHELL (1995) DE MAMORU OSHII



Sept ans après *Akira* de Katsuhiro Ôtomo, *Ghost in the Shell* est venu confirmer la popularité de l'animation japonaise en Occident. Du coup, le cinéma entrait définitivement dans l'ère du manga tout en recyclant l'idéologie cyberpunk caractérisant la littérature de science-fiction de la décennie 1980. Très proche sur le plan thématique de *Blade Runner* (Philip K. Dick pourrait être considéré comme l'un des précurseurs de Masamune Shirow, auteur de la BD, qui a d'évidence vu plus d'une fois le film de Ridley Scott), *Ghost in the Shell* entraîne le spectateur sur les traces du Puppet Master, cybercriminel pris en chasse par une policière cyborg nommée Kusanabi. Intrigue complexe, graphisme somptueux, grandes ambitions philosophiques (Qu'est-ce qui distingue un humain d'une machine?) autant qu'esthétiques, le film est rapidement devenu culte, pavant la voie à quelques réussites (*eXistenZ*), à d'autres objets de culte (*The Matrix*) et à des dizaines de sous-produits (*Johnny Mnemonic*). *Ghost in the Shell* replace non seulement la question du genre au cœur de la production d'animation, mais il contribue à instituer un sous-genre – la science-fiction cyberpunk – par-delà le cinéma d'animation. – Marcel Jean