

Atelier « Anticiper l'Animation à venir »

Intervenants :

Sébastien Denis – Agrégé d'arts Plastiques, professeur à l'Université de Picardie - Jules Verne. Il a publié deux ouvrages sur *Le Cinéma d'Animation* (2007, rééd. 2011) et *les Shadoks* (2015)..

Inès Jerray – Artiste plasticienne et docteur en arts plastiques et arts du spectacle, elle a soutenu une thèse en 2013 sur « L'œuvre d'animation : lieux d'expériences cognitives et sensorielles ». Elle enseigne l'Institut Supérieur des arts et Métiers de Kairouan et aux Ateliers de Sèvres.

Marie Paccou – Elle a reçu l'Oscar Européen du Court métrage en 1998 pour *Un jour*, film de fin d'études à l'ENSAD. En 2009, elle monte avec la Maison aux Mille Images la première édition des « Journées du Film Bricolé ».

Pierre Rougemont et **Valentine Zhang** – Etudiants à l'Atelier de Sèvres

Modérateurs :

Georges Sifianos – Cinéaste, plasticien et docteur en philosophie, Professeur de Cinéma d'animation à l'ENSAD, il a publié un ouvrage sur *L'Esthétique du Cinéma d'Animation*.

Catherine Totems – Responsable de la section animation à l'Atelier de Sèvres.

Georges Sifianos prend la parole pour présenter le débat : « On passe de la table ronde qui était plutôt liée au passé, au remaniement de la mémoire, déclare-t-il en référence à la présentation du projet de Patrick Zachmann, à quelque chose qui est totalement à l'opposé, qui vise l'avenir. »

« Comment sera le cinéma d'animation dans les 10, 15, 20 ans à venir, commence-t-il. C'est une question périlleuse que nous allons poser à nos amis présents à la table. Automatiquement, cette question en soulève une autre : est-ce qu'on peut vraiment anticiper, prédire l'avenir en animation ? Nous pouvons constater que nous ne sommes pas les seuls à nous prêter à ce genre d'exercice. Des organismes internationaux, des gouvernements ou de grandes entreprises s'adonnent à ce jeu divinatoire et investissent dans différents cahiers de tendances. Il ne s'agit pas en effet de chercher des prédictions définitives mais des hypothèses argumentées. Pourquoi chercher à prévoir des formes à venir du cinéma d'animation ? Aujourd'hui, l'accessibilité aux moyens de fabrication et de diffusion, mais aussi les impératifs de l'industrie, les évolutions technologiques et récemment la monopolisation des logiciels graphiques - par des marques que je ne citerai pas - ou encore la multiplication des Écoles, des festivals, des auteurs etc., tous ces facteurs ont une influence contradictoire sur le devenir du cinéma d'animation. Le cinéma d'animation n'est pas une entité homogène et évolue très vite. Des décisions se prennent, des habitudes se forment, des quiproquos entravent parfois pour longtemps l'épanouissement de ce cinéma, tel que les uns ou les autres le conçoivent. Il y a des gagnants et des perdants. Windsor McCay regrettait déjà à son époque le tournant qu'avait pris l'art qu'il affectionnait. Tant d'autres ont regretté depuis longtemps la transformation du cinéma d'animation à un genre quasi exclusif de « cinéma pour enfants ».

L'industrie du jeu vidéo qui a jailli ces dernières décennies offre d'autres exemples d'animation très controversés. Si l'animation est une écriture, qui tient vraiment la plume ? Cette table ronde aimerait poser un regard prospectif et amorcer ainsi la réflexion et le débat qui se continuera avec la salle. »

Il passe la parole à **Catherine Totems** qui commence par dire qu'il leur avait paru important, avec Georges Sifianos, de demander à la nouvelle génération et aux futurs réalisateurs et créateurs de films d'animation de poser un regard sur l'avenir de ce cinéma et sur les nouvelles tendances. C'est pourquoi, deux étudiants aux Ateliers de Sèvres s'exprimeront également sur le sujet au cours de la table ronde.

En tant qu'enseignante aux Ateliers de Sèvres, Catherine Totems remarque qu'elle est « fascinée » aujourd'hui par une attitude qu'elle qualifierait de « décomplexée voire impertinente » de la nouvelle génération « à jouer et à se jouer des techniques et des supports au milieu de la complexité et de l'interdépendance de tous ces médias ».

« C'est pourquoi, explique-t-elle nous avons envie d'avoir un regard jeune d'étudiants qui ont réfléchi et qui vont vous proposer des pistes sur l'animation de demain ».

Georges Sifianos et **Catherine Totems** présentent ensuite les intervenants de la table ronde ainsi que les deux étudiants des Ateliers de Sèvres, Pierre Rougemont et Valentine Zhang, qui vont également présenter leurs réflexions.

Inès Jerray prend la parole et explique que pour parler du cinéma d'animation, elle a choisi de parler de ce qu'elle connaît et de prendre l'angle de l'art contemporain.

« J'ai pensé que cela pouvait être intéressant de voir ce qui se développe dans un autre circuit que celui des festivals et des salles de cinéma, commence-t-elle. Il s'agit d'une animation un peu différente, moins narrative, à la frontière de différentes disciplines. J'ai choisi cet angle car je porte un intérêt particulier à la démarche artistique dans son sens pratique car j'ai moi-même cette approche, mais également en termes de réflexion autour de l'image en mouvement en général et du processus de création qui est à l'œuvre dans le cinéma d'animation aussi. Le but, pour moi, est de présenter des tendances que l'on retrouve dans les galeries ou dans les centres d'Art. Je ne sais pas si ce sont des tendances qui vont continuer mais c'est intéressant de voir ce qui est proposé de ce côté-là. Les artistes d'Art contemporain ont une approche du cinéma d'animation qui est souvent moins restrictive, c'est-à-dire qu'ils vont l'utiliser comme pratique supplémentaire à leur pratique habituelle, ils ne sont pas focalisés sur ce monde-là comme spécialité. Cela va générer une esthétique particulière et un type de projection et d'exposition de l'animation différent. Souvent les cinéastes d'animation sont aussi illustrateurs ou ont une activité parallèle qui n'est pas uniquement du cinéma d'animation. On retrouve cette idée de croisement des disciplines, d'extension d'une pratique, dans ce qu'a expliqué Robert Breer, qui envisageait le cinéma d'animation comme prolongation de ses recherches en peinture. Quand on parle avec des plasticiens c'est une idée qui est récurrente : pousser plus loin leur pratique plastique en lui ajoutant une dimension temporelle et en interrogeant la matière de leurs recherches. La différence fondamentale, se trouve dans les circuits de production, de diffusion et d'exposition empruntés. Ces circuits donnent des contraintes qui vont générer des esthétiques différentes. »

Pour illustrer ce qu'elle appelle une « tendance minimaliste en référence à l'art conceptuel, en décalage avec une écriture plus élaborée que l'on peut retrouver dans le cinéma d'animation », **Inès Jerray** montre une animation qu'elle a vue au Salon de Dessin Contemporain 2014. Il s'agit de « dessin animé », au sens le plus strict du terme, de Abdelkader Benchamma et Toma Dutter (<http://www.tomadutter.com/Random-project>). « Des zones du dessin ont été animées et créent une atmosphère particulière dans le travail de ces artistes, explique-t-elle, c'est vraiment une autre écriture ».

Elle montre ensuite le travail de Vincent Broquaire (<http://www.vincentbroquaire.com/>) à travers des sketches visuels animés à partir du dessin fixe, toujours dans la même « esthétique minimale avec une narration un peu anecdotique ».

« On peut aussi remarquer, continue Inès Jerray, des extensions de la pratique d'un artiste qui se dirigent vers d'autres disciplines comme le théâtre ou la peinture. On va chercher une performativité des personnages. Je pense à Allison Shulnick (<https://www.allisonshulnik.com/>) qui a une pratique picturale à la base et qui se réfère à la danse dans son travail. Elle expose dans les galeries et les musées. On voit clairement le passage entre l'image plastique fixe et le travail d'Animation ». Inès Jerray montre quelques fragments du travail d' Allison Shulnick (<https://www.allisonshulnik.com/>)

Inès Jerray reprend son propos en faisant la remarque qu'il y a aujourd'hui « un effet de mode du cinéma d'Animation dans le domaine de l'Art contemporain » qui va de pair avec la « reconnaissance du cinéma et de l'Animation comme Art dans les musées ».

« Cette popularité de l'animation dans les expositions ces dernières années peut être comprise, comme le suggère Edwin Carels (CARELS Edwin, *Spaces of Wonder : Animation and Museology*, 2013, <https://biblio.ugent.be/publication/4344697>), comme une extension de la réévaluation récente des Arts Appliqués, de l'artisanat et de l'inclination vers le design, dynamique qui implique le retour en force du dessin, avec le succès par exemple du salon Drawing Now à Paris. On recherche une matérialité des supports, on va créer des composantes presque tactiles de l'image, que ce soit en volume ou en 2D. Aujourd'hui les vidéos d'Art contemporain se vendent, mais pas non plus très bien, le facteur économique peut donc jouer, puisqu'avec l'animation, des dessins ou des éléments composant l'image animée en général peuvent être exposés et achetés indépendamment du film réalisé. Il y a donc un dialogue entre l'objet d'art en tant que reste matériel et l'objet filmique répondant à d'autres logiques de production et de financement. Mais cette matérialité renvoie aussi à la matérialité du corps et au rapport à la matière dans le travail de création. »

Inès Jerray évoque le personnage de AnnLee, de Philippe Parreno et Pierre Huyghe (<http://blog.art21.org/2008/07/24/pierre-huyghe-anlee/#.VJ8gJv9gA4>)

« En rachetant temporairement un personnage avatar japonais voué à disparaître et en lui donnant une seconde vie par la création d'une œuvre composée de différents éléments, créés par différents artistes, c'est un rapport conceptuel et métaphorique à l'animation qui est mis en avant et ces œuvres ont été vendues ensuite à un même collectionneur, même si les œuvres ont été réalisées par des artistes différents. Edwin Carels propose aussi l'analogie des expositions d'aujourd'hui avec les cabinets de curiosité de la Renaissance où l'on mélangeait différents objets. Dans les expositions actuelles, on mélange images, écrans, êtres vivants. On retrouve par là une tendance au

morcellement et à la fragmentation qui est une pratique esthétique très présente dans la façon de penser l'Animation puisque l'on morcelle le temps, à l'image près. »

Pour illustrer cette idée de morcellement, Inès Jerray présente le travail de l'artiste Christine Ödlund, qui travaille à partir de la matière sonore et du dessin, à travers des écrans multiples. (<http://www.christineodlund.se/>)

« Dans l'espace d'exposition, explique Inès Jerray, cette artiste travaille sur la matière végétale, à travers des dessins animés qu'elle associe avec une diffusion sonore qu'elle a créée elle-même, et joue sur les flux et les ondes. Elle réinvente à chaque fois un autre mode d'exposition, une mise en scène et une scénographie. Cette recherche d'une manière d'exposer nouvelle peut être intéressante à interroger. C'est souvent de l'animation assez limitée, il n'y a pas vraiment d'histoire construite, mais il y a un renvoi entre les différents éléments de l'exposition. L'emploi de l'animation chez ces artistes est souvent une manière de donner une autre visibilité à leur univers créatif, elle ajoute une possibilité de plus d'incarnation de leur travail graphique et pictural. »

Pour synthétiser son propos, Inès Jerray revient sur « la mise en espace de l'animation » qui rejoint selon elle une tendance que l'on retrouve dans les films d'animation qui est celle de « jouer avec l'espace de représentation ». A ce propos, elle montre le travail du Collectif Hsh (<http://www.hshcrew.com/>) qui participe de la recherche d'un art participatif, de l'illusion de faire participer le spectateur à l'image en le faisant rentrer dans le processus de création et dans l'espace d'animation.

« Il y a une sorte d'intimité à la lecture qui est déplacée », conclue-t-elle, « et qui est replacée dans un espace tridimensionnel. Le corps du spectateur est censé s'affranchir d'une passivité en plaçant le film dans une position d'objet comme les autres, à la différence que c'est un objet qui se lit dans une durée imposée. Comme le formule Dominique Païni, « la visite, déambulation dans l'espace, entre en conflit avec la nature particulière de l'écriture cinématographique, une succession de photogrammes qui défilent, une succession d'événements étirés à l'échelle d'une séquence temporelle, alors qu'une photographie, une sculpture, une peinture ou une maquette, offre simultanément tous les éléments qui la compose. » (PAÏNI Dominique, *La main numérique*, Montreuil, De l'oeil, 2010.)

Après avoir remercié Inès Jerray, Georges Sifianos donne la parole à **Sébastien Denis**.

Sébastien Denis annonce un changement radical par rapport à ce qui vient d'être dit puisqu'il n'est pas réalisateur de film d'animation, même s'il fait quelques expérimentations en tant qu'animateur.

« Je me suis interrogé plutôt sur le futur de la recherche sur l'animation, commence-t-il. Il y a bien sûr l'esthétique, ainsi que les technologies, mais l'avenir de l'animation passe aussi par l'image qui en est donnée dans la société, dans les médias et aussi à l'Université, qui est un des biais par lesquels se fabrique cette représentation socialement parlant. En France, nous avons un problème à l'Université en termes de représentation de l'animation, qui est souvent exclue des études cinématographiques. Il y a longtemps eu cette image mentale assez négative, et il a fallu des gens un peu inconscients comme Georges Sifianos, à la fin des années 1980, ou Hervé Joubert-Laurencin à la fin des années 1990, pour faire des thèses sur l'Animation, à une époque où tout le monde jugeait cela « impur ». Même moi, en 2007, on m'a dit que je mettrai en péril ma carrière en faisant un livre sur l'animation. Les choses sont en train de changer, de manière importante et très rapide. La représentation de

l'animation est en effet bien meilleure au sein des nouvelles générations d'universitaires. On part avec un retard de près de trente ans par rapport aux États-Unis, à l'Angleterre, au Japon et tant d'autres pays. Il se trouve que beaucoup de travaux arrivent depuis 2-3 ans, avec des thèses intéressantes dans le domaine des études cinématographiques, notamment les thèses importantes de Jean-Baptiste Massuet, « Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles » ; de Sébastien Roffat, « Animation et propagande : les dessins animés pendant la Seconde Guerre mondiale », ou de Cécile Noesser sur « La résistible ascension du Cinéma d'animation en France ». Ces différentes thèses montrent que l'animation est maintenant prise au sérieux par des directeurs de thèse, que ce soit en histoire, en historiographie, en sociologie ou en esthétique, avec un entremêlement et un renouveau de ces différentes disciplines pour des projets interdisciplinaires ou « interméthodologiques », pour reprendre le terme de Jérôme Bourdon. Il y a également des thèses qui viennent du champ des arts plastiques et des arts appliqués, qui sont totalement différentes d'un point de vue disciplinaire. Ces thèses diffusent une idée qui est centrale, à savoir que, comme le disait Marcel Jean, « la recherche théorique devient une pratique et la pratique de création une recherche ». On peut parler ici de la thèse d'Inès Jerray, « L'œuvre d'animation : lieu d'expériences cognitives et sensorielles », sous-tendue par une pratique de type expérimental, dont j'aimerais vous montrer un extrait. C'est intéressant car il n'y a pas beaucoup de docteurs qui font de l'animation. »

Sébastien Denis projette un extrait d'*Étiquette* d'Inès Jerray. Il en profite pour ajouter, à ce propos, qu'il y a « de plus en plus de thèses qui sont issues des arts plastiques et des arts appliqués, et initiées à l'ENSAD (École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs, voir la thèse en cours de Cécile Welker) ou par Toulouse II.

« Toulouse II est en pointe avec Patrick Barrès qui dirige quatre thèses en cours dont une qui est financée par l'Industrie, ce qui est un schéma intéressant et sans doute un modèle économique possible pour l'avenir de la recherche en animation. Il y a une autre thèse qui a été faite par un jeune cinéaste d'animation, Bastien Cheval, qui fait de l'animation 2D et qui a fait un court métrage qui s'appelle *S Wars* ».

Sébastien Denis montre un extrait de ce court métrage.

« Je dirais, poursuit-il, qu'il y a une dimension économique qui est quand même à prendre en compte dans ces thèses et qui fait que souvent les étudiants qui sont intéressés ne se lancent pas car cela coûterait trois ou quatre ans d'études supplémentaires. Serge Verny, responsable d'animation à l'ENSAD, me disait qu'un des étudiants qui travaille sur le morphing et l'usage du dessin dans l'animation scientifique n'a pas eu de bourse pour sa thèse et n'est donc pas sûr de la commencer. Un autre élève du secteur animation de l'ENSAD, diplômé 2014, n'a pas eu de bourse et diffère son projet de thèse pour travailler. L'argent reste donc une barrière très importante. Cela dit, il y a aussi des thèses qui sont liées à des directeurs de thèse, notamment Hervé Joubert-Laurencin qui dirige au moins deux thèses à Paris X, ou Dominique Willoughby qui a au moins une thèse à Paris VIII, ce qui montre qu'il existe une effervescence dans le domaine universitaire, et que faire une thèse en animation n'est plus tabou. Je note par ailleurs une explosion du nombre de Masters sur l'Animation, qui présagent des thèses plus nombreuses à venir, ce qui est lié à l'augmentation du nombre d'enseignants à même d'encadrer ce genre de thèses. En plus de la recherche faite par des universitaires et des praticiens qui font des thèses, il y a aussi une inflation des colloques qui signent une légitimation de l'animation dans l'Université. Il y a eu par exemple le colloque de Dijon en 2012,

le colloque de l'INHA sur les Archives et acteurs du cinéma d'animation en 2013, par un groupe constitué de Paris III et de l'ENSAD, ou encore le colloque piloté par Patrick Barrès en 2015. Tout cela est le signe, je pense, d'une agitation qui fait que l'on commence à ressembler aux chercheurs du monde entier. La légitimation de l'animation qui est en cours passe aussi par la critique de cinéma, par les festivals et les programmeurs. On voit également que, avec des films comme *Mister Fox*, de Wes Anderson, l'animation va sur d'autres terrains, que des réalisateurs de films en prise de vues réelles s'approprient cette technique et la font leur pour proposer quelque chose de nouveau. »

Georges Sifanos passe alors la parole à **Marie Paccou** qui débute son propos en revenant sur le moment où Georges Sifanos l'a contactée pour lui proposer de participer à la table ronde.

« Les premières pistes qui me sont venues à l'esprit, commence-t-elle, c'était l'hybridation dont on a beaucoup parlé. Georges m'a dit que ça, c'était déjà derrière nous. J'ai ensuite pensé au documentaire animé, mais il fallait regarder encore plus en avant. Ayant été prof, j'avais remarqué aussi un retour vers les techniques traditionnelles, on m'a dit que cette tendance low-tech était de surface, ne constituait pas une vraie mutation esthétique. J'ai pensé également à David O'Reilly et son film *RGB XYZ*, mais tout cela, ce n'était jamais satisfaisant, ce n'était pas suffisamment prophétique. Alors finalement, je me suis dit qu'anticiper l'avenir c'était partir de constats et de ce qui s'est passé. Personnellement j'ai commencé l'animation à 15 ans, dans un atelier, maintenant j'en ai 40, donc j'ai traversé une génération d'animation. Le constat sur ces 25 ans c'est que l'animation a été largement vulgarisée, par la création d'écoles d'animation, de DVD avec des bonus et des *making of* de films d'animation, avec Internet et les forums de discussions qui permettent une diffusion des pratiques de l'animation, avec des ateliers de pratiques audiovisuelles, l'éducation à l'Image etc. J'ai moi-même encadré des ateliers, notamment dans un centre de détention en 2008. La prophétie est que l'on va toujours manquer d'argent et se heurter à un problème de budget autant dans la recherche que dans la réalisation. C'est pour cela que j'ai voulu vous montrer deux exemples qui tirent profits de ces deux paramètres, à la fois la vulgarisation de l'animation et le manque de moyen. Il s'agit de deux films participatifs très ambitieux.

Marie Paccou présente d'abord le projet de Maya Yonesho, artiste japonaise, qui s'appelle *Daumenreise*. Il s'agit d'une série commencée en 2006 et qui comporte maintenant 36 films qui font entre 1 et 7 minutes.

« Maya Yonesho, explique Marie Paccou, se déplace depuis 2006, elle a parcouru 21 pays et 33 villes. *Daumen* en allemand veut dire pouce, donc les *Daumenreise* sont les voyages du pouce. Le dispositif est très simple. (*Extrait d'une séquence* : vimeo.com/29686010). Nous nous étions rencontrées à Londres quand elle travaillait sur ce projet. Maya a eu la gentillesse de m'envoyer ce qu'elle appelle le « Key-Note », c'est la manière dont elle présente son atelier à chaque fois. Elle commence par un retour biographique sur les films qu'elle a réalisés au Japon. Elle est assez fascinée par la nourriture en général. Elle a un petit cours qui explique aux participants qu'elle souhaite des formes simplifiées, en montrant des références japonaises, la manière dont les éléments de la nature peuvent être transposés en symboles. Ce qui m'intéresse surtout c'est de montrer comment le film se fait. »

Marie Paccou présente un power-point pour montrer comment l'artiste fabrique son film.

« Chaque participant fait des dessins de la ville, du décor, puis ils se réunissent collectivement pour choisir les meilleurs dessins. Ils les mettent au mur, puis ils créent un story-board. Maya Yonesho demande à chaque participant de faire au moins vingt dessins. Puis les dessins sont filmés dans le décor de la ville. Il y a plus ou moins d'interactions entre les dessins et ce qu'il y a autour. Ce qui m'intéresse c'est cette force de répéter le même dispositif et de l'adapter aussi bien à des enfants qu'à des adultes, selon les ateliers. »

Marie Paccou évoque ensuite le projet de Bruno Bouchard, artiste français, *24 mensonges par seconde*, qui est encore en cours.

« Bruno Bouchard, explique Marie Paccou, se définit à la base comme un collectionneur de cinéma et il a lancé en 2007 une association qui s'appelle le « Ciné de Papa », et depuis 2013 il a monté une structure avec Camille Girard, « Les Films qui manquent », qui a lancé le projet *24 mensonges par seconde*. Voici la manière dont ils présentent le projet : « faire un film pas comme les autres mais avec les autres, sublimer la pellicule au travers d'un projet de film participatif afin de permettre à qui le désire de faire du cinéma à sa façon. La pellicule n'est plus de ce monde, l'invention du Cinématographe des Frères Lumière, cette machine à donner la vie aux images, fait maintenant partie de notre histoire. Aujourd'hui le cinéma est devenu numérique, plus de support cinématographique, dématérialisation du cinéma, plus ces kilomètres de bobines, disparition de ces photogrammes, de la bande son sur le côté de la pellicule et des perforations qui permettaient de la faire défiler. Pour réaliser ce film Bruno Bouchard, envoie ou remet en direct 10 secondes de pellicule aux hasards, soit 240 images à chacun et permet à tous de créer librement sur ce support. Les secondes proviennent de bandes annonces sauvées in extremis avant de partir au pilon. Vous aussi participez à l'aventure de ce film collectif, vous pourrez sublimer vos propres 10 secondes de pellicule 35mm grâce aux techniques de grattage, dessin, coloriage, perforation : tout est permis ! ». Il y a déjà 1350 secondes dans le monde entier, et je crois 500 gratteurs, même si tous n'ont pas rendu leur mètre de pellicule. Ce projet s'est vraiment développé avec une page Facebook lancée en 2013. C'est un projet qui est à la fois extrêmement nostalgique, puisqu'il invite à utiliser des pellicules 35mm pour les sauver de la disparition, mais qui en même temps s'appuie sur l'existence des réseaux sociaux pour maintenir la communauté autour du film.

Projection d'un extrait de la bande annonce de 24 mensonges par seconde.

<https://www.youtube.com/watch?v=JV4J1oyrE0>

Projection d'un extrait de Wanted (Marie Paccou, Eric Wojcik Franck Pilandon Monique Jouvancy et Rachel Dufour)

« Je suis intervenue au début du projet, précise **Marie Paccou**. Il s'agit d'un projet de plusieurs artistes. Il avait été décidé que les images viendraient préalablement à l'écriture d'une voix off. Nous avions dans l'idée de faire quelque chose de poétique un petit peu décousu. »

Marie Paccou souligne que les exemples qu'elle vient de présenter sont tous deux des projets d'hybridation entre animation et prises de vue réelles, et deux projets internationaux qui ont mobilisé beaucoup de participants.

Georges Sifianos introduit maintenant les deux étudiants des Ateliers de Sèvres comme « la parole de l'avenir ».

Catherine Totems, avant de passer la parole à ses étudiants souligne que « ce que qui est intéressant dans ce qui vient d'être exposé, c'est qu'il y a des choses que vous allez retrouver dans la démarche de ces deux étudiants, sur certains mots-clés. Ils vont pour présenter leur réflexion. Il n'y aura pas de film d'école, Pierre va vous expliquer pourquoi ».

Pierre Rougemont prend la parole et annonce qu'avec Valentine Zhang, ils vont aborder trois sujets qui leur paraissent importants en ce moment dans l'écriture d'Animation.

« Je parlerai d'abord de simplification, puis de mélange de techniques. Valentine parlera ensuite de la notion d'animation participative et de transmédia. Comme l'a dit Catherine, nous ne montrons pas de films d'école pour garder la contrainte du film de commande, que ce soit une publicité, un long métrage ou autres, pour réellement voir ce qui maintenant a des chances de se faire. En effet, il y a évidemment toujours besoin d'argent et quelqu'un tout seul peut faire quelque chose de totalement novateur, dans un film étudiant par exemple, et ce n'est pas pour ça que des producteurs vont vouloir le faire ou que même d'autres gens vont vouloir y donner de l'avenir. »

« Je vais d'abord parler de simplification, commence Pierre, car c'est une tendance qu'il y a depuis quelques années dans l'animation. Cette simplification tend à arriver à une image juste qui soutient vraiment l'idée du film, et s'oppose à une tendance, qui existe depuis très longtemps dans l'animation ou les jeux vidéo, à aller vers des images de plus en plus réalistes, qui est très intéressant voire utile dans beaucoup de cas, mais qui est souvent utilisée à outrance, il me semble, et qui tend à uniformiser beaucoup de films. »

Pierre Rougemont diffuse un extrait de *The Olympians*, fait par le studio Masters of Pie.

<http://vimeo.com/70975460>

« Ce film est fait en 3D, poursuit Pierre Rougemont, mais avec très peu de polygones. Je trouve que cela marche encore mieux comme cela car ce côté très graphique et très simple de la 3D soutient vraiment le propos et donne de la force à cette course. On voit donc que, même en trois dimensions, on n'a pas toujours besoin d'avoir un rendu très léché et très adouci. Il y a aussi cette même tendance dans la 2D. »

Pour illustrer son propos, **Pierre Rougemont** montre quelques captures d'écrans du film *Calm Down*, qui a eu, selon lui, beaucoup d'influence graphiquement.

« Ce film montre vraiment cette idée de simplicité à la fois graphiquement et aussi dans le son qui est très important ici. C'est un son moderne, électronique, mais très dépouillé, qui fait penser un peu à *2001*. On voit bien que l'animatrice n'a pas peur d'aller à l'essentiel, de simplifier. On se rend compte que même si le graphisme est simple, l'image est juste et a été réfléchi en amont et cela crée quelque chose de cohérent au niveau du film global. J'aimerais aussi parler de *Tout en haut du monde* de Rémi Chayé, car ce film est représentatif de l'idée de simplification : il n'y a pas de contour, très peu de détails, en général trois ou quatre couleurs par personnages, ce qui met en place une ambiance très intimiste. Il me semble que le travail de l'animation est très important dans ce film, même si elle n'est pas classique au sens de fluide et intervallée. Ce film me permet de faire le lien vers le film *Les Lascars* d'Albert Pereira Lazaro qui utilise des raccourcis en animation, ce qui lui donne beaucoup d'efficacité. Si l'animation était plus classique, ce qui n'est pas une mauvaise chose

d'ailleurs, le film serait moins efficace. Il y a des raccourcis qui ont été inventés pour ce film, comme si on recréait le langage de l'animation pour que l'a forme s'adapte au film. »

Pierre Rougemont passe ensuite au thème du mélange des techniques et des styles qui, selon lui, a de l'avenir dans l'animation.

« Pour moi, nous sommes dans une société qui essaye de catégoriser et de tout classer. On met des étiquettes partout, que ce soit en Art ou ailleurs, ce qui crée des scissions entre les genres. Il y a d'ailleurs beaucoup de films qui ont des problèmes vis-à-vis de cela : en festivals, les films qui mêlent prises de vue réelles et animation, ont des difficultés à trouver une place. »

Pierre Rougemont projette un extrait de *Notre ami le rat*, court-métrage des studios Pixar, qui illustre parfaitement le mélange de techniques.

« Il y a beaucoup de techniques utilisées dans ce film, reprend Pierre Rougemont, des dessins avec beaucoup de graphismes différents, de la stop-motion, de la prise de vue réelle, du jeu vidéo, l'utilisation de films muets. Il a même de l'animation en marionnettes, qu'on considérerait comme très moche habituellement, mais qui devient ici très rigolote et qui soutient l'idée du film. Il y a aussi de l'animation sur tableau noir, de la peinture en fond, l'utilisation de photographies etc. Ce qui me semblait intéressant dans cet exemple, c'est qu'il s'agit d'un film de Pixar, grand studio d'Animation, et donc que ce mélange des techniques a sans doute un certain avenir dans l'animation. Je pense aussi à *Minuscule*, sorti récemment et qui a eu du succès, qui mêle la prise de vue réelle et l'animation. Pour moi, l'un des plus de l'animation par rapport à la prise de vue réelle il me semble, c'est que l'on peut faire vraiment ce qu'on veut. Pourquoi alors ne pas s'amuser et s'en priver en s'inventant des contraintes en séparant les genres ? Cela peut aussi changer le cinéma plus généralement et la vision de la prise de vue réelle. Je pense au film *Gainsbourg, vie héroïque*, de Joann Sfar, qui utilise différentes formes d'animations, et cela crée quelque chose de différent de ce qu'on a l'habitude de voir.

Valentine Zhang prend à son tour la parole pour parler d'interactions dans le domaine de l'Animation.

« La narration dans le cinéma d'animation des années à venir, peut changer et devenir participative. C'est quelque chose qui existe déjà en littérature, notamment dans *Un Conte à votre façon* de Raymond Queneau en 1967, un livre dans lequel à chaque fin de chapitre, le lecteur choisit à quelle page il se rend, en fonction de ce qu'il a envie de lire. Ce système de renvoi à choix multiples s'est retrouvé dans les « Visual Novel », type de jeux vidéo lancé au Japon dans les années 80, qui permet grâce à ces multiples moments où le joueur a le choix, de vivre des aventures personnalisées. Mais, certainement à cause de contraintes techniques, le « Visual Novel », possède une interface textuelle très surchargée ce qui a eu comme conséquence de restreindre le public, et il ne s'est jamais vraiment inséré dans d'autres marchés que celui du Japon. En effet, ici par exemple, on est vraiment habitué à une mise en page plus épurée qui va à l'essentiel. Mais maintenant de nouvelles narrations interactives connaissent un essor grâce au transmédia. Le transmédia est un concept qu'on développe sur des médias différents comme par exemple une série, un livre, un jeu. Entre chacun de ces médias, il y aura une interaction au niveau des informations qui seront délivrées au spectateur, mais en même temps le spectateur n'est pas contraint de suivre tous les médias, il peut profiter à sa guise de l'un ou de l'autre. Les intérêts du transmédia sont multiples. D'abord, il a un côté très

ludique grâce à l'utilisation d'interfaces très différentes. Par exemple, *Pierre et le Loup*, commande de l'Orchestre National de France, comporte une application sur iPad et un film musical. »

Valentine Zhang montre un extrait du film musical de *Pierre et le Loup* de Pierre Emmanuel Lyet et le fonctionnement de l'application.

« Cette application, explique Valentine Zhang, permet de connaître mieux l'œuvre de Prokofiev, mais aussi de découvrir un peu la musique classique dans un mélange de prises de vue réelle et d'animation. J'aimerais également vous parler de l'aspect enrichissant narrativement du transmédia, avec le projet *La 4^{ème} planète* de Jean Bouthors et Titouan Bordeaux. Ce projet de science-fiction rétro-futuriste, réunit un reportage, une série, un jeu et une plateforme communautaire. À travers ce projet, des thématiques actuelles comme l'écologie ou les problèmes de migrations sont abordées. Il s'adresse à un public ado-adulte et par le biais de cette plateforme communautaire, les fans ont la possibilité de chercher plus d'informations sur l'univers et d'interagir avec les concepteurs du projet et de faire des propositions. Les médias, au lieu de coexister dans le transmédia, se mélangent pour ne faire qu'un, par exemple, dans les bandes-dessinées animées, qui s'appellent maintenant « Turbo Média ». Il y a un projet chez Ankama qui s'appelle Baïdir, crée par Charles Lefebvre / Thierry Rivière / Slimane Aniss, c'est une sorte de web comic animé. Ce qui est intéressant avec le Turbo Média c'est que le lecteur a la possibilité de contrôler le rythme de la lecture, les animations ne se succèdent pas comme dans un film. »

Pour conclure, Valentine Zhang explique qu'elle a choisi ces exemples de transmedia car ils montrent qu'ils peuvent interpeler tous les publics, qu'ils sont interactifs et ont un gros potentiel ludique, et surtout qu'ils ont cette exclusivité de permettre d'enrichir l'histoire au maximum en faisant appel au média de son choix, de ne pas se restreindre à un seul média et ne pas censurer une idée sous prétexte que cela ne passerait pas en animation.

« Il y a de plus en plus de projets transmédia qui émergent, termine-t-elle, et cela pourrait devenir une nouvelle manière de raconter des histoires, de proposer des choses au public. C'est un possible avenir de l'animation. »

Georges Sifianos remercie les intervenants et propose de passer aux questions de la salle.

Yves Bouveret du Festival Image par Image, présent dans la salle, prend la parole pour compléter ce qui a été dit.

« Nous nous sommes rendus compte, en travaillant beaucoup avec des salles de spectacle vivant, que le spectacle vivant s'est beaucoup ouvert ces dernières années au champ de l'animation. Je peux citer trois compagnies qui utilisent l'animation sous différentes formes. Il y a la compagnie Nathalie Cornille à Roubaix, qui est une compagnie de danse, qui a repris sous forme de spectacle des films de Norman McLaren pour faire des spectacles de danse de façon assez novatrice. On peut citer aussi la compagnie québécoise « Les Incomplètes » qui, avec un spectacle qui s'appelle *Les Édretons* pour un très jeune public, questionne un personnage, en filigrane et en jeux d'ombres, qui est un édreton et dont le visage est animé par une animation préenregistrée très simple qui crée une grâce et quelque chose de touchant dans le rapport qu'ont les enfants avec ce spectacle. Il y a un troisième spectacle qui passe en ce moment à Paris, *Paradésos*, d'une compagnie qui s'appelle AMK, dirigée par Cécile Fraysse qui utilise l'animation plutôt comme un décor avec des paysages et des éléments qui

imprègnent le spectacle de façon très basique, sans que l'animation soit prégnante mais qui fait que le spectacle vivant prend une dimension différente, avec les acteurs ou avec les marionnettes. C'est quelque chose qui va sans doute irriguer ce que disait le jeune étudiant sur les dimensions compartimentées, il va y avoir une ouverture et des voyages avec tous ces gens-là et un regard un peu plus bienveillant sur ces dimensions croisées. »

Alexis Hunot, enseignant aux Ateliers de Sèvres prend la parole, pour dire qu'il a travaillé pendant trois cours avec les étudiants sur la question de l'avenir de l'animation.

« Je ne voyais pas comment on pouvait inventer ou comprendre ce qui allait se passer dans dix ou vingt ans. L'idée était donc plutôt de savoir ce que, eux, avaient envie de voir. Il y a aussi le jeu vidéo qui est, à mon avis, l'un des champs les plus intéressants aujourd'hui. En réfléchissant à tout cela avec les étudiants, je me suis rendu compte que, enfin, l'animation prend plus de place et que le futur du cinéma d'animation c'est la réinvention peut-être du cinéma en général. D'un seul coup tout se mélange, c'est peut-être cela l'avenir du cinéma d'animation. »

Catherine Totems, pour régir à cette intervention, évoque un élève qui est en train d'inventer son métier de demain.

« J'ai un étudiant qui travaille pour Philippe Parreno et Pierre Huygue sur les problèmes de programmation et qui a fait une école de cinéma. Il vient juste apprendre les techniques d'animation chez nous parce qu'il ne sait pas ce qu'il va faire plus tard mais il est curieux de tout cela car il a conscience que les métiers d'animateurs de demain, c'est la nouvelle génération qui va les mettre en place sur les bases du passé. Je trouve cette démarche très singulière et elle rejoint d'ailleurs un peu le domaine de la recherche et des Arts Plastiques. Et je trouve qu'il y a beaucoup de choses communes sur la notion de minimalisme, de participatif, de dessin contemporain, de matérialité des supports et d'interactions dans le spectacle vivant. C'est passionnant, en tant qu'enseignant, de suivre comme spectateur cette mouvance qui se met en place. »

Une dame de l'assistance ajoute qu'elle aimerait qu'il y ait plus d'interventions dans les écoles primaires et les collèges pour expliquer ce qu'est l'animation.

Sébastien Denis répond qu'il y a déjà beaucoup d'actions mises en place dans ce sens, et que l'État aide d'ailleurs beaucoup ce type d'initiatives.

Marie Paccou rajoute à ce sujet qu'elle a encadré des ateliers plutôt en lycée mais que très régulièrement les lycéens en avaient déjà fait auparavant. Selon elle, la vulgarisation de l'animation est déjà largement entamée.

Une autre dame parle du dispositif « L'école au cinéma » qui est mené par une association nationale missionnée par le CNC et l'Éducation Nationale, et qui fait un gros travail qui concerne l'ensemble du territoire français et qui touche beaucoup de structures scolaires.

Georges Sifianos en conclusion, avoue qu'il a été surpris par « l'homogénéité des visions ».

« Nous ne nous étions pas concertés avant sur ce que chacun allait présenter, précise-t-il. On peut donc constater qu'il y a une forte tendance à « l'écriture comme dispositif », comme l'a dit Marie Paccou, qui n'est pas un objectif mais un moyen pour parvenir à quelque chose de participatif. Je

remarque aussi une certaine rapidité, une aptitude à la réactivité, on détourne, on détruit car on doit être efficace, on doit partager un propos. Mais j'aimerais faire un contrepoint que j'ai trouvé hier soir en regardant les films des résidents de Fontevraud. Il n'y a pas que les formes rapides et participatives, il y a aussi des formes très élaborées, notamment le film des deux résidents chinois, Baishen Yan et Chunning Guo, qui est très innovant dans la forme et qui ouvre une autre voie. »

Georges Sifianos remercie la salle pour achever la table ronde.