

Hervé Joubert-Laurencin, maître de conférences habilité en études cinématographiques à l'université de Paris Diderot - Paris 7, a publié sa thèse de doctorat sous le titre la Lettre volante. Quatre essais sur le cinéma d'animation (Presses de la Sorbonne nouvelle, 1997), il est par ailleurs l'auteur de nombreux travaux sur Pier Paolo Pasolini et André Bazin, ses recherches en cours portent sur la théorie et l'histoire de la critique de cinéma.

1. Présentation générale :

La France aurait inventé le cinéma d'animation qui, selon les premiers discours d'historiens se focalisant sur le sujet à partir des années 1950, préexiste au cinématographe Lumière.

De fait, dès 1892 Emile Reynaud projette des dessins devant des spectateurs disposés comme au théâtre, les projections de « Pantomimes Lumineuses » sont accompagnées par la musique de Gaston Paulin. On a pu ainsi parler du premier « dessin animé », qui aurait précédé l'invention même du cinéma. Mais c'est là un abus de langage, puisque l'expression « dessin animé » est inventée plus tard, pour désigner un film de cinéma, obtenu par l'utilisation d'une caméra et d'un projecteur.

Un véritable problème d'écriture de l'histoire se pose à ce sujet, car l'expression « cinéma d'animation » est née vers 1954 en France (on pourrait comparer cette invention lexicale à celle de « l'art abstrait » : lire, à ce sujet, le livre éclairant de Georges Roque, *Qu'est-ce que l'art abstrait ?*, Folio, 2003). Si « le cinéma d'animation » est une invention française, ce n'est donc pas seulement pour la primauté chronologique des deux Émile (Emile Reynaud et Emile Cohl), mais aussi en raison d'une réalité discursive : cette façon de diviser le cinéma en deux : « cinéma d'animation » d'un côté (c'est-à-dire « films réalisés image par image » tout d'abord, avec extension problématique de la définition lorsque arrivent les technologies de vidéo analogique, puis numériques), et cinéma de prise de vues directes de l'autre.

On peut ainsi dire que le cinéma d'animation n'est pas un genre ou une thématique, mais une idée du cinéma, une de ses fonctions, une façon de le voir. Du reste, tout film, même en prise de vue directe est animé, technologiquement parlant, depuis le début, ou y recourt, aujourd'hui, par la numérisation, la retouche ou les effets spéciaux, à l'opposé d'une vérité d'empreinte. Dès lors la distinction entre les deux cinémas, qui a un peu plus de cinquante ans, devient aujourd'hui incertaine.

Depuis 1908 (*Fantasmagorie*, Emile Cohl) avant même que le cinéma devienne sédentaire, le *dessin animé* proprement dit domine longtemps l'histoire, et surtout l'idéologie du cinéma d'animation. Le *Cartoon* (dessin animé américain classique sur cellulose) est sa forme historiquement dominante. En 1937, Walt Disney invente le long métrage d'animation avec *Blanche Neige* et, dans les années 1960, le Japon commence à produire un nombre considérable de longs métrages, réalité encore à moitié connue en Europe. On assiste également en France, depuis maintenant près de dix ans, à un développement de la tendance à produire des longs métrages, ce qui n'était pas du tout le cas auparavant.

Néanmoins, d'un point de vue historique général, pour la France comme pour le monde, l'art du cinéma d'animation est de façon très dominante, un art du court métrage, ce dont les films du programme rendent parfaitement compte.

Nombre des films rassemblés dans ce programme ont quelque chose de funèbre et de morbide, ce qui s'oppose à l'idée reçue assimilant « animer » à « donner vie ».

Mais il n'y a là rien de surprenant, car l'équation « animer = donner la vie » n'est qu'un préjugé relevant d'une imposture théologique (« animation » est un mot très ancien, et désigne en théologie le moment où l'âme advient au corps). La caractéristique contraire, mortifère, est du reste dans le droit fil de la nature du cinéma (comme art de « filmer la mort au travail » : Jean

Cocteau) et elle rappelle que, d'un point de vue biologique comme philosophique, être en vie consiste à aller vers la mort. Aussi peut-on dire que les cinéastes sont plus biologistes que démiurges.

Le lyrisme, l'adresse aux émotions que l'on retrouve tout au long des films du programme, en ce sens, ne peut surprendre que si l'on a une idée toute faite de l'animation, que si on la considère abusivement spécifique (pour bien travailler en la matière, il faut toujours se rappeler que le cinéma d'animation est d'abord du cinéma). C'est là une forme propre au cinéma tout entier, à son réalisme. Le réalisme au cinéma se trouve aussi bien dans des situations que dans l'analogie des seules images, dans l'exactitude, dans le rendu, dans la croyance en des situations vécues ou possiblement vivables que dans la seule ressemblance des corps et des décors. Or, le réalisme cinématographique ainsi défini fonctionne aussi bien avec des dessins qu'avec la reproduction photographique, avec de la pâte à modeler ou des bouts de pneu et un peu de bois qu'avec un document enregistré sur le vif. (Qu'est-ce qui est « vif » au cinéma ? Et qu'est-ce qui est « mort » ? Autrement dit : où est l'humain ? Là est plutôt la question. La proximité de la main de l'artiste n'est-elle pas un témoignage d'humanité aussi important que la présence d'un acteur devant la caméra ?)

2. le programme de courts-métrages :

Il représente un échantillon de la variété du cinéma d'animation contemporain, tous les films datant des années 2000, sous la forme de courts-métrages dont chacun témoigne de la forte prégnance d'un auteur.

État d'esprit à favoriser : plus que pour une séance de cinéma traditionnelle, il faudrait opérer comme s'il s'agissait d'emmener des enfants dans un musée, vu la difficulté que posent certains des films, qui sont donc à prendre comme des œuvres d'art contemporain, sans pour autant qu'il soit utile d'assimiler ce type de cinéma aux arts plastiques (risque d'une visée techniciste : l'impact du programme ne se limite pas aux films pris un par un et résumés à leurs techniques). Les films demandent une mise en garde, une préparation spécifique, comme avec l'art contemporain, un minimum de savoir préalable (comme toujours, bien sûr... mais un peu plus ici).

Ils peuvent être appréhendés à travers des thèmes transversaux ou des éléments communs :

- a. *l'altérité*, les autres, l'aliénation i.e. le devenir un autre soi-même ex *Harvie Krumpet*, le développement de l'autre qui est en soi ex *Histoire tragique avec fin heureuse*, ou l'obsession aliénante ex *Père et fille*
- b. le *désir* ou l'amour y compris dans ce qu'ils peuvent avoir pour effet de mettre en cause les idées toutes faites, ex *Un jour, un homme acheta une maison* qui est sans doute le film le plus proche du réel si l'on se réfère à la difficulté communément éprouvée à concevoir que l'on puisse tomber amoureux de quelqu'un que l'opinion commune décrit comme répugnant, inférieur, nuisible, au point que la question de son genre n'est pas même posée
- c. les films montrent à la fois des *corps* identifiables comme semblables à ceux d'humains et des *matières* ou des rapports entre des matières ex *Harvie Krumpet*, ou *Un jour, un homme acheta une maison* : des corps malléables qui prennent des coups dans un monde dur et dont ils gardent les traces; ce qui peut faire éprouver au spectateur une sensation de son propre corps (possible) qu'il serait difficile de provoquer dans le cinéma de prise de vues directes qui met à distance les humains par interposition de machines d'enregistrement ; à ce titre le cinéma d'animation restaurerait l'art dans sa sollicitation de capacités nouvelles, il serait davantage humain moins par sa thématique que par ses matériaux ou ses procédés ; *Harvie Krumpet* serait l'histoire d'un vaincu, celle –qui n'est jamais écrite- d'un être écrasé,

- ce qui confèrerait une portée politique au film dont la fin relève évidemment du mélodrame, genre pour adulte
- d. des *dialogues* ou des textes très sophistiqués, bien plus que dans la plupart des films en prise de vues directes, certaines paroles sont formulées au style indirect à la manière du marionnettiste qui insuffle ses paroles dans les figurines –et le public jouit de ce procédé, de la mise à distance qu'il institue
 - e. d'où la dimension éducative, d'initiation douloureuse car il s'agit de films *humanistes* (d'un humanisme indissociable de la cruauté, à la façon de Renoir ou Stroheim) ; difficultés de la mort, de l'impuissance, de la douleur qui renvoient au genre du mélodrame (Sirk, Fassbinder...) i.e. travail avec les *larmes* (au même titre que *Le Tombeau des lucioles*)
 - f. l'ensemble des films de la sélection peut être reclassé et étudié en fonction des *matières* employées : dessin, bois et pneu pour *Harvie Krumpet*, épaisseur colorée du pastel pour *Au premier dimanche d'août*, etc. Mais il ne s'agit pas tant d'une réalité technique que de la sensation créée par l'animation, et le film lui-même, des sensations de matériau (dur, doux, répugnant, solide, fragile, obscur, lumineux, lisse, strié...), à travers lesquelles se construisent les affects des spectateurs.

- g. Petites notes sur trois films de la sélection :

Le Portefeuille est une sorte de *canon* (la forme chanson), un film en cascade avec recouvrement final de toutes les couches (qui est aussi la fin de l'unique refrain dans toutes ses modulations). Bien qu'il se présente comme un film sur l'alternative réitérée, ce qui semble un gage de liberté (la liberté et la responsabilité du choix de tout homme), sa fin ne laisse-t-elle pas entendre que, quoi que l'on fasse dans sa vie on finira affalé dans le fauteuil devant la télévision ? On peut en proposer une analyse empirique : un auteur –d'un film ou d'une BD- assiste à l'examen de son projet par un décideur ; après qu'il a été remercié, le jeune homme jette le carton à dessin retenant les feuilles dans une poubelle, et certaines s'en échappent ; se présente aussitôt à lui une série développée de positions morales et d'attitudes entre lesquelles choisir qui sont figurées par des personnages de couleurs différentes auxquels arrivent diverses péripéties ; ces avatars finissent par se superposer pour reformer le personnage-source ; le titre du film est donc à double sens : le *portefeuille* désigne à la fois un objet dont la fonction est de contenir l'argent (qui manque pour réaliser le projet du dessinateur), et la fonction du personnage (dès le premier plan désigné matériellement comme « porte-feuilles »), voire de l'auteur lui-même qui est ainsi mise en abyme ; le film parle de lui-même, ce que confirment les vitrines –qui fonctionnent comme des écrans- à travers lesquelles le spectateur voit passer les « doubles » du personnage principal ; au finale, tous redeviennent le personnage noir initial affalé devant sa télévision, soit un spectateur de film, qui subit, alors que alors que l'on avait commencé avec un dessinateur ou un réalisateur qui agissait.

Père et fille : ombres très marquées, les personnages existent autant par les ombres que par les lignes ; fin mélodramatique ; film fondé sur la répétition (du trajet, des personnages, des actions) symbolisée par les roues–cercles ; les rencontres s'effectuent avec des semblables ; joue sur la dilatation (répétition lente) puis la contraction soudaine du temps ; cette contraction soudaine laisse place au fantasme (devenue grand mère dans la mer qui s'est retirée, lovée comme un fœtus dans la barque qui s'est ensablée, l'enfant orpheline de son père qui est mystérieusement parti en barque au début de l'histoire, se déploie ou se déplie paradoxalement en jeune fille, et non en l'enfant du début :

autrement dit, retombe en enfance en grandissant, puisque la grand mère est plus petite que la jeune fille, premier paradoxe, tout en allant, second paradoxe, en avant dans l'espace mais en arrière dans le temps- vers son père pour se jeter dans ses bras) ; film sur la disparition (du père) et la rencontre (de soi-même) ; le film traite, selon les paroles de l'auteur, de « cette douleur très belle qu'est ce grand désir silencieux et très profond qui peut vous travailler toute votre vie. En anglais on appelle ce désir *longing* [envie, nostalgie, regret] » ; aspect culturel spécifique (Michael Dudok De Wit : homme des « pays bas ») : l'histoire se déroule manifestement dans un pays nouveau gagné sur la mer par les polders ; émotion produite par la soudaineté de la fin montrant plus de choses qu'auparavant : entrée dans le lieu tabou, le lieu du père, dont le corps est symbolisé par la ruine de la barque, et métamorphose du corps de la vieille femme en enfant puis en corps de jeune fille lors des retrouvailles et de l'embrassade finale ; musique répétée par variations d'un motif, ce qui correspond à la ligne du film

Histoire tragique avec fin heureuse : une voix finale murmure -c'est le cas de le dire- *les mots de la fin* (le titre nous a demandé d'y être attentifs) : « tout le monde aurait aimé partir comme ça ». Ils sont délibérément équivoques, et parlent encore, exemplairement, de cette question qui agite toujours l'animation : la vie peut-être, mais dans sa relation, parfois heureuse, en tout cas nécessaire et obligatoire, avec la mort. « Partir », c'est mourir ou bien c'est se libérer, c'est vivre, enfin ? Sauter du parapet d'une fenêtre ouverte, c'est se jeter par la fenêtre, se suicider à force d'exclusion, ou c'est prendre son envol pour une vie enfin assumée avec les autres ? Le point commun, c'est le « enfin ! », c'est la libération : la différence qui vient montrer qu'elle a toujours été présente dans la répétition des jours qui passent.

Finale : l'envol de la fille solitaire a coïncidé avec le bris d'objets divers, voire l'a déclenché. Il faut rester attentif surtout quand le film est « fini » (penser au titre à nouveau), car entre les éléments du générique sont intercalés quatre personnages isolés, accomplissant des gestes quotidiens, appesantis par l'habitude et la répétition (des gestes dont l'apparence vivante couvre mal la charge mortifère, ce que révèle bien la prise de somnifère par la femme triste dans son lit), puis finissant par soupirer. Pour bien saisir le film de Regina Pessoa, il suffit de bien entendre l'épaisseur de ces soupirs, qui sont aussi les nôtres : le soupir du spectateur de cinéma devant la suspension de sens que constitue toujours la fin d'un beau film, l'aspiration subite d'air que l'animal humain, suspendant sur le champ tout divertissement, veut entendre sortir de son corps quand il pense à sa mort.