



**HAL**  
open science

**Une esthétique de la matérialité graphique dans cinq dessins animés contemporains : Le Conte de la Princesse Kaguya (Isao Takahata, 2013), Le Garçon et le monde (Alê Abreu, 2014), La Jeune fille sans mains (Sébastien Laudenbach, 2016), My Entire High School Sinking into the Sea (Dash Shaw, 2016), La Passion Van Gogh (Dorota Kobiela et Hugh Welchman, 2017)**

Ambre Ménard

► **To cite this version:**

Ambre Ménard. Une esthétique de la matérialité graphique dans cinq dessins animés contemporains : Le Conte de la Princesse Kaguya (Isao Takahata, 2013), Le Garçon et le monde (Alê Abreu, 2014), La Jeune fille sans mains (Sébastien Laudenbach, 2016), My Entire High School Sinking into the Sea (Dash Shaw, 2016), La Passion Van Gogh (Dorota Kobiela et Hugh Welchman, 2017). Art et histoire de l'art. 2022. dumas-03717936

**HAL Id: dumas-03717936**

**<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-03717936>**

Submitted on 14 Jul 2022

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License

**Université Rennes II**

UFR Arts, Lettres, Communication

Département Arts du Spectacle

# **Une esthétique de la matérialité graphique dans cinq dessins animés contemporains**

*Le Conte de la Princesse Kaguya* (Isao Takahata, 2013), *Le Garçon et le monde* (Alê Abreu, 2014), *La Jeune fille sans mains* (Sébastien Laudenbach, 2016), *My Entire High School Sinking into the Sea* (Dash Shaw, 2016), *La Passion Van Gogh* (Dorota Kobiela et Hugh Welchman, 2017).



Ambre Ménard

Mémoire de Master en Histoire et esthétique du cinéma

Sous la direction de M. Jean-Baptiste Massuet

## Remerciements

Pour des échanges toujours bienveillants malgré de nombreuses et tenaces difficultés, pour avoir pris du temps pour me relire et me conseiller quand j'en avais besoin, même dans l'urgence, je remercie mon directeur de mémoire Jean-Baptiste Massuet.

Je remercie également Sébastien Laudenbach pour les mots que nous avons pu échangés autour de son film.

Merci maman pour les appels, les invitations, les encouragements et le reste.

Merci aux amie·es d'Aventures de m'avoir offert des espaces-bulles d'évasion et d'énergie collective toujours épanouissantes. Et aux ami·es d'ailleurs aussi.

Merci à Kiliane Niel d'avoir été mon double dans cette traversée, du déBU jusqu'à la fin.

Merci à Thifany Le Saout pour ce lumineux dénouement.

Illustration de couverture : *Le Conte de la princesse Kaguya*, Isao Takahata, 2013.

## Table des matières

Introduction.....	4
« Esthétique de la matérialité graphique ».....	12
Horizon des films de la matérialité graphique.....	17
I) Le chantier de l'image : l'élaboration graphique d'enjeux narratifs diversifiés.....	24
Chapitre 1 : Le personnage comme lieu d'expression graphique.....	26
a) L'instauration d'un régime de représentation porté par le dessin.....	26
b) Des personnages constitués par le trait.....	29
c) Des personnages qui s'« étendent ».....	32
d) Le corps en chantier.....	36
Chapitre 2 : Le chantier d'un univers.....	46
a) Figurer la relation des personnages à leur environnement.....	46
b) Des « films de sensations ».....	53
c) L'exemple du moment de crise.....	61
II) Le chantier de l'atelier : l'esthétique d'un dévoilement technique.....	69
Chapitre 3 : Une esthétique de la matérialité pour rendre sensible l'espace du chantier.....	71
a) Un toucher de l'espace.....	71
b) L'esthétique du vide et la célébration du support.....	76
c) L'esthétique des « conventions dévoilées » portée par ces matières.....	80
Chapitre 4 : Une esthétique du geste pour faire présence.....	84
a) Le geste visible dans le procédé du dessin.....	84
b) Le geste de l'artiste dans le mouvement de l'animation.....	89
c) Des « motifs d'action de peinture », dont le motif émancipateur de la danse.....	93
Chapitre 5 : un dévoilement technique mensonger ?.....	99
a) Un atelier moderne.....	99
b) Un enjeu esthétique contemporain.....	104
c) Un enjeu pratique pour l'énergie de la création : la saisie du <i>kairos</i> .....	107
III) Le chantier du dessin : un imaginaire technique pour une esthétique à investir.....	113
Chapitre 6 : un chantier ancestral pour se rassembler.....	115
a) Des chantiers culturels.....	115
b) « Le dessin est le propre de l'Homme ».....	119
c) Des histoires pour l'humanité, entre persistance de la trace et transmission orale.....	123
Chapitre 7 : un chantier in-fini à investir.....	126
a) Un chantier accessible.....	127
b) L'esthétique de l'inachevé.....	131
c) Le chantier partagé de l'image in-finie.....	135
Conclusion.....	138
Bibliographie.....	141



# Introduction

De simples coups de crayons, des couleurs pastel appliquées avec délicatesse sur une feuille de papier dont le blanc perce encore les différentes couches de peinture pour former des images qui viennent s'évanouir dans le lointain tels des souvenirs d'enfance. Sorti en 2013, *Le Conte de la Princesse Kaguya*, ultime film d'Isao Takahata, propose une esthétique proche des estampes asiatiques qui marque les esprits, en faisant émerger dans différentes critiques des expressions comme « symphonie visuelle<sup>1</sup> », « pépite graphique<sup>2</sup> », « beauté poignante [...] du dessin<sup>3</sup> », « exigence artistique démesurée<sup>4</sup> » ou encore « parti-pris graphique radical<sup>5</sup> ».

Adapté de la plus vieille légende du Japon, l'histoire du coupeur de bambous, le film retrace la vie d'une enfant trouvée par un paysan dans sa plantation. Adoptée alors qu'elle n'est qu'un bambin, celle qu'on surnomme « Pousse de bambou » connaît une enfance très heureuse dans les montagnes, avant que son père, fasciné par sa croissance miraculeuse et ayant reçu du ciel de l'or et des étoffes précieuses, ne décide de l'emmener à la capitale pour en faire une noble princesse. Éduquée par une préceptrice exigeante et courtisée par une bande de prétendants fanfarons, elle plongera petit à petit dans une profonde mélancolie.

Mais plus que le scénario, c'est bien l'aspect visuel du film qui lui donne toute son aura. Ce n'est pas un hasard si la grande majorité des textes écrits sur *Le Conte de la Princesse Kaguya* prennent la peine de préciser que Takahata n'est pas dessinateur et ne participe pas à l'animation de ses travaux. Cette mention est souvent complétée d'une mise en comparaison de cette posture de réalisateur non-dessinateur avec les autres cinéastes, et de ses enjeux : on peut lire dans *Positif* que « contrairement à Miyazaki, Takahata n'est pas dessinateur. Il collabore avec des graphistes différents et change de ton à chaque film<sup>6</sup> », dans *L'Annuel du cinéma* que le réalisateur est « connu

---

1 Stéphane Jarno, « *Le Conte de la princesse Kaguya* – Film d'animation d'Isao Takahata », *Télérama*, mis en ligne le 13 juin 2015, disponible sur l'url : <https://www.telerama.fr/cinema/films/le-conte-de-la-princesse-kaguya,491928.php> (dernière consultation le 29/05/2022).

2 Auteur non mentionné, « Le conte de la princesse Kaguya : Merveilleuse princesse », *Le Parisien*, mis en ligne le 25 juin 2014, disponible sur l'url : <https://www.leparisien.fr/culture-loisirs/cinema/le-conte-de-la-princesse-kaguya-merveilleuse-princesse-25-06-2014-3951305.php> (dernière consultation le 03/11/21).

3 Jacques Mandelbaum, « Kaguya, princesse venue des profondeurs de l'Histoire », *Le Monde*, mis en ligne le 24 juin 2014, disponible sur l'url : [http://lemonde.fr/culture/article/2014/06/24/le-conte-de-le-princesse-kaguya-une-heroine-venue-des-profondeurs-de-l-histoire\\_4443968\\_3246.html](http://lemonde.fr/culture/article/2014/06/24/le-conte-de-le-princesse-kaguya-une-heroine-venue-des-profondeurs-de-l-histoire_4443968_3246.html) (dernière consultation le 20/05/2022).

4 Stéphane Jarno, « *Le Conte de la princesse Kaguya*, dernier joyau des studios Ghibli », *Télérama*, mis en ligne le 6 juin 2014 (mis à jour le 8 décembre 2020), disponible sur l'url : <https://www.telerama.fr/cinema/festival-d-animation-d-annecy-le-conte-de-la-princesse-kaguya-en-ouverture,113413.php> (dernière consultation le 03/11/21).

5 *Idem*.

6 Bernard Génin, « *Le Conte de la princesse Kaguya*, une infinie délicatesse », *Positif*, N° 641, juillet-août 2014, p. 110-111.

pour ne pas dessiner lui-même, chose rare dans l’animation <sup>7</sup>» ou encore dans les *Cahiers du cinéma* qu’ « à la différence de Miyazaki, mais aussi de Mamoru Oshii ou Katsuhiro Otomo, Takahata n’est pas un dessinateur, ce qui le prive d’une signature graphique immédiatement identifiable. [Il change] de style de dessin presque à chaque film <sup>8</sup> ». Le fait de ne pas être lui-même animateur semble donc le pousser à porter une attention particulière au style et aux techniques qu’il choisit pour chaque projet, en s’entourant d’équipes d’artistes qui l’aident à adapter le dessin à sa vision. Ainsi, *Kaguya* arrive quinze ans après le précédent long métrage de Takahata, *Mes Voisins les Yamada* (1999), et en prolonge les ambitions graphiques. Les deux films proposent un style très épuré, un dessin simple et léger et des couleurs douces évoquant l’aquarelle. Mais si *Les Yamada* adoptait ce style principalement pour retranscrire l’esprit du manga dont il est adapté<sup>9</sup>, *Kaguya* en fait quelque chose de beaucoup plus poétique et revendique de manière plus poussée son caractère artisanal, qui constitue pour le public une source d’émerveillement mais aussi une certaine surprise.

Les différentes critiques, qu’elles soient tirées d’une presse plus ou moins spécialisée ou d’internautes cinéphiles, sont en effet nombreuses à décrire cet aspect artisanal, en empruntant une isotopie renvoyant aux arts plastiques (« épure <sup>10</sup>», « estampe <sup>11</sup> », « esquisse <sup>12</sup> », « brouillon <sup>13</sup> », « ébauche <sup>14</sup> » ou encore « *art work* <sup>15</sup> », tentant de cerner les techniques en invoquant l’aquarelle<sup>16</sup>, le fusain<sup>17</sup>, les traits<sup>18</sup> de crayon, et allant jusqu’à décrire le film comme une « estampe animée <sup>19</sup>»), mais également à en faire le critère d’une démarcation du film par rapport à à peu près tout ce qui se

7 J.N., fiche *Le Conte de la princesse Kaguya*, *L’Annuel du cinéma 2015, tous les films de 2014*, Paris, Les fiches du cinéma, coll. « Annuel du cinéma », 2015, p. 164.

8 Stéphane du Mesnildot, « De la terre à la lune », *Cahiers du Cinéma*, n° 701, juin 2014, p. 54-55.

9 Série de mangas éponymes dessinée par Hisaishi Ishii, éditée par Futabasha depuis 1997 au Japon.

10 « Génie du trait, Takahata livre un dessin animé à la beauté renversante, aux allures d’aquarelle, qui use de tons clairs et proche de l’épure », auteur non mentionné, « *Conte de la Princesse Kaguya : une princesse pure et écolo* », *Cnews*, mis en ligne le 24 juin 2014, disponible sur l’url : <https://www.cnews.fr/cine/2014-06-24/conte-de-la-princesse-kaguya-une-princesse-pure-et-ecolo-682611> (dernière consultation le 03/11/21).

11 « Une suite de tableaux champêtres qui semblent sortis de ces fameuses estampes dont l’histoire passionne Takahata depuis toujours », Bernard Génin, « *Le Conte de la princesse Kaguya*, une infinie délicatesse », art. cit., p.110.

12 « Esquisses, jets de fusain et griffonnages allant jusqu’à l’abstraction lyrique », Stéphane Mesnildot, « De la terre à la lune », art. cit., p.55.

13 « Des brouillons qu’il a choisi d’animer », Stéphane Jarno « Isao Takahata en cinq films essentiels » *Télérama*, mis en ligne le 6 avril 2018 (mis à jour le 8 décembre 2020), disponible sur l’url : <https://www.telerama.fr/cinema/isao-takahata-en-cinq-films-essentiels,n5562697.php> (dernière consultation le 03/11/21).

14 « L’image est plus proche de l’ébauche, du croquis pris sur le vif, que du dessin achevé », Étienne Sorin, « Takahata tient le bambou », *Le Figaro*, 25 juin 2014, p. 31.

15 « Takahata semble avoir délibérément arrêté le développement de son film après l’*art work* », Stéphane Jarno, « *Le Conte de la princesse Kaguya*, dernier joyau des studios Ghibli », art. cit.

16 Assez évidente, cette technique est mentionnée dans *Positif*, *L’Annuel du cinéma* ou encore *Télérama*, mais également dans de nombreuses critiques de spectateurs et spectatrices disponibles sur Allociné ou SensCritique.

17 « un film dont le graphisme a la fluidité jaillissante des croquis faits aux fusain sur fond pastel », Bernard Génin, « *le Conte de la Princesse Kaguya*, une infinie délicatesse », art. cit., p.110.

18 « Tout le film a l’air tracé d’un seul trait génial et inspiré ! », Olivier Séguret, « Takahata, le bambou de la vie », *Liberation*, 23 mai 2014, p. 4-5.

19 Stéphane Jarno, « *Le Conte de la princesse Kaguya*, dernier joyau des studios Ghibli », art. cit.

fait à la même époque dans le monde du long métrage d'animation. On peut ainsi voir les *Cahiers du cinéma* placer le cinéaste dans « une veine expérimentale très éloignée des canons de l'animation commerciale <sup>20</sup>», et *Le Parisien* nous inviter, « le temps d'un film d'animation », à oublier « tout ce qui se fait actuellement » : « Fini les effets spéciaux, aux orties le graphisme assisté par ordinateur, adieu la 3D... C'est la proposition merveilleuse, poétique et furieusement artistique que nous livre le grand Isao Takahata <sup>21</sup> ». Lire ce genre de remarques est d'autant plus intéressant qu'elles ne sont pas restreintes à une comparaison avec l'animation 3D ou les grands studios américains *mainstream*, mais aussi avec de l'animation 2D pourtant généralement encensée. *Télérama* et *L'Avant-scène cinéma* écrivent ainsi respectivement que le film est « un émerveillement à côté duquel même les chefs-d'œuvre de Miyazaki passeraient presque pour des produits de grande consommation <sup>22</sup> » et qu'il a « de quoi faire passer Miyazaki pour un parangon d'académisme... <sup>23</sup> ». L'aspect inusuel du film est donc particulièrement remarqué, et l'on souligne une tendance à l'artisanat et à la tradition, tout en décrivant, comme dans *Libération*, les « électrochocs visuels résolument modernes <sup>24</sup> » qui constituent le film, témoignant que quelque chose de particulier semble se produire dans l'esthétique mise en œuvre.

Il n'est pourtant pas le seul long métrage d'animation à susciter ces réactions atypiques par une esthétique qui mette en avant le travail artisanal des animateurs et des animatrices, le geste des artistes. En effet, lors de l'édition 2014 du festival d'Annecy, dont l'ouverture était assurée par *Le Conte de la Princesse Kaguya*, s'est fait remarquer un autre film, qui a remporté à la fois le Cristal du long métrage et le prix du public : *Le Garçon et le monde*, d'Alê Abreu.

Fable moderne, le film suit un enfant qui, attendant le retour de son père un jour monté dans un mystérieux train, s'aventure hors de son village natal pour aller découvrir une ville moderne et déshumanisante. Avec un style très minimaliste, l'œuvre brésilienne a reçu de nombreuses louanges pour sa beauté et son message écologique et populaire adapté à un public très jeune. Elle emprunte pour mener son récit une apparence simple et assez naïve, peuplée de multiples couleurs et construisant un rythme assez hypnotisant, qui invite à se perdre dans le récit, souvent assimilé à une sorte d'expérience kaléidoscopique <sup>25</sup>. Les techniques utilisées sont assez variées, allant de la

20 Stéphane du Mesnildot, « De la terre à la lune », art. cit., p. 55.

21 Auteur non mentionné, « *Le conte de la princesse Kaguya* : Merveilleuse princesse », *Le Parisien*, mis en ligne le 25 juin 2014, disponible sur l'url : <https://www.leparisien.fr/culture-loisirs/cinema/le-conte-de-la-princesse-kaguya-merveilleuse-princesse-25-06-2014-3951305.php> (dernière consultation le 03/11/21).

22 Stéphane Jarno, « *Le Conte de la princesse Kaguya* – Film d'animation d'Isao Takahata », art. cit.

23 Yves Alion, rubrique « actu DVD » dans *L'Avant-scène cinéma*, mis en ligne le 13 mai 2015, disponible sur l'url : <http://www.avantscencinema.com/le-conte-de-la-princesse-kaguya-de-isao-takahata/?highlight=le%20conte%20de%20la%20princesse%20kaguya> (dernière consultation le 03/11/21).

24 Olivier Séguret, « Takahata, le bambou de la vie », art. cit., p.5.

25 Eric Vernay parle dans *Première* des « effets kaléidoscopiques » du film (extrait disponible sur l'url : <https://www.allocine.fr/film/fichefilm-227624/critiques/presse/>, dernière consultation le 03/11/21), et le *Chicago Tribune* décrit les « somptueuses éclaboussures de couleurs kaléidoscopiques » (« *lavish splashes of kaleidoscopic*

peinture aux crayons de couleur en passant par le collage de papiers ou d'éléments photographiés, mais celle qui domine est l'utilisation de pastels et de crayons gras, qui renforce ce rapport aux dessins d'enfants tout en apportant à l'image un cachet particulièrement texturé et concret.



*Le Garçon et le monde*, Alê Abreu 2013

Ces éléments ont conduit le film à être parfois présenté, comme *Kaguya*, comme un véritable renouveau dans le monde de l'animation, ne ressemblant à rien d'autre. Bernard Génin écrit notamment dans *Positif* que le film « vous lave les yeux de tous ceux qui semblent avoir été clonés, de tant d'images déjà vues où la perfection d'effets spéciaux tapageurs sert en fait de cache-misère<sup>26</sup> ». Francis Gavelle s'enthousiasme dans la version en ligne des *Fiches du cinéma* que le film ne souffre pas d'une « soumission aux conventions visuelles en usage<sup>27</sup> », et *L'Express* adopte également ce ton, en qualifiant le film de « plus belle surprise du mois d'octobre » (et « le plus beau film d'animation de l'année »), « car *Le Garçon et le monde* ne procède ni d'un ordinateur à la place du crayon ni d'un scénario convenu bouffé par le marketing<sup>28</sup> ». Le journal *La Croix* quant à lui parle de « splendide symphonie visuelle » et décrit comment « le dessin, tout en rondeurs, couleurs pastels et formes simples, cherche à retrouver la même liberté de style que celle d'un jeune enfant<sup>29</sup> ». On voit donc, comme c'était le cas pour *Kaguya*, une tendance à souligner les aspects

---

color ») (article de Michael Phillips, mis en ligne le 4 février 2016, disponible sur l'url : <https://www.chicagotribune.com/entertainment/movies/sc-boy-world-mov-rev-0201-20160201-column.html#bn=Barker%2006%20-%20In%20Case%20You%20Missed%20It>, dernière consultation le 03/11/21).

26 Bernard Génin, « Le garçon et le monde, par les yeux de l'enfance », *Positif*, n° 644, octobre 2014, p. 46.

27 Francis Gavelle, « Annecy 2014 : bienvenue dans l'âge adulte ? », *Les fiches du cinéma*, mis en ligne le 1<sup>er</sup> juillet 2014, disponible sur l'url : <https://www.fichesducinema.com/2014/07/annecy-2014-bienvenue-lage-adulte/> (dernière consultation le 07/04/22).

28 Christophe Carrière « Le Garçon et le monde, la critique de L'Express », *L'express*, mis en ligne le 8 octobre 2014, disponible sur l'url : [https://www.lexpress.fr/culture/cinema/le-garcon-et-le-monde-la-critique-de-l-express\\_1608510.html](https://www.lexpress.fr/culture/cinema/le-garcon-et-le-monde-la-critique-de-l-express_1608510.html) (dernière consultation le 03/11/21).

29 Stéphane Dreyfus, « *Le Garçon et le monde* : le Brésil raconté par un enfant », *La Croix*, mis en ligne le 7 octobre 2014, disponible sur l'url : <https://www.la-croix.com/Culture/Cinema/Le-garcon-et-le-monde-le-Bresil-raconte-par>

esthétiques et artisanaux du film, que les spectateurs et spectatrices semblent bien ressentir à l'écran. Là aussi, cela passe par une évocation quasi systématique des médiums utilisés, en prenant soin de préciser l'apparent rejet des techniques numériques par le cinéaste : « les techniques les plus artisanales se succèdent (pastels, crayonnés, collages...) <sup>30</sup>», « les modestes pastels, les bons vieux modelages, les cent madeleines de Proust du fait-main n'ont jamais paru si jeunes. Les “petits ” moyens trouvent de grands effets<sup>31</sup>», « des images pour lesquelles l'auteur sort l'attirail tout simple des dessins d'enfants d'autrefois : crayons de couleur, feutres, pastels, images découpées...<sup>32</sup> », « avec des pastels à l'huile, des crayons de couleur, des feutres, du stylo à bille, de la peinture et des collages de journaux, il a créé une harmonie stupéfiante <sup>33</sup>», « magie d'une animation aux techniques variées : crayons de couleur et collages de journaux se télescopent, blanc d'une page vierge et couleurs saturées se succèdent <sup>34</sup>», etc. Cette évocation récurrente des différentes techniques d'un film dans les critiques qui en sont faites est assez rare, même dans le monde de l'animation qui repose pourtant totalement sur ces choix techniques pour exister, et même pour des dessins animés qui mettent en avant leur aspect traditionnel. Pour comparer avec des films assez proches de *Kaguya* puisqu'ils ont été réalisés dans les mêmes années par le même studio, *Le Vent se lève* (Hayao Miyazaki, 2013) et *La Tortue rouge* (Michael Dudok de Wit, 2016, coproduit par Takahata) font tous les deux l'objet d'éloges quant à la qualité de leur animation et la beauté de leur esthétique, mais les techniques en elles-même ne sont pas spécialement mentionnées.

Ainsi, il semble que quelque chose de particulier se joue dans l'esthétique de ces deux films, quelque chose qui dépasse l'aspect purement narratif des œuvres et invite à considérer leur existence poétique et les circonstances de leur création. Contrairement à un certain classicisme qui voudrait que l'image soit la plus belle et propre possible et que l'esthétique se fasse plus ou moins oublier au profit de l'histoire qu'elle participe à construire<sup>35</sup>, les deux films exhibent leur esthétique et en affirment un caractère matériel, artisanal, accessible comme rarement au public.

Cette position semble d'autant plus remarquable dans un contexte où le cinéma d'animation est largement dominé par des productions réalisées à l'aide d'outils numériques et de 3D, dont l'esthétique se présente au contraire comme une sorte de boîte noire inaccessible, qui ne permet que d'admirer l'image finale dans toute sa perfection, sans pouvoir pénétrer dans une création aux

---

un-enfant-2014-10-07-1217763 (dernière consultation le 07/04/22).

30 Bernard Génin, « notes festivières Annecy 2014 cinéma d'animation », *Positif*, n° 643, septembre 2014, p. 73 .

31 Noémie Luciani, « 2014 au cinéma : flash-back », *Le Monde*, 2 janvier 2015, p.16.

32 Bernard Génin, « *Le garçon et le monde, par les yeux de l'enfance* », art. cit., p.46.

33 G.T. , *L'Annuel du cinéma 2015*, op. cit., p.271.

34 Francis Gavelle, « Annecy 2014: bienvenue dans l'âge adulte? » art. cit.

35 Ce paradigme se place dans la lignée d'un idéal classique hollywoodien qui voudrait que « la linéarité du récit et l'invisibilité du processus de fabrication du film circonscrivent un principe de plaisir spectral », Charlotte Garson, *Le cinéma hollywoodien*, Farigliano, Cahiers du Cinéma SCÉREN-CNDP, coll. « les petits Cahiers », 2008, p. 32.

modalités tout à fait hors d'atteinte pour une majorité du public pour laquelle le fonctionnement de l'outil numérique est relativement inconnu. Pourtant, ledit public se montre particulièrement friand de ce type de propositions, et y est aujourd'hui très largement exposé<sup>36</sup>.

Cependant, ce qui saute aux yeux n'est pas seulement l'uniformisation de la technique mais également celle d'une esthétique qui l'accompagne. On sent d'ailleurs bien cette dynamique dans les discours critiques déjà abordés lorsque Bernard Génin évoquait sans les nommer tous les films « clonés » ou que *L'Express* encensait *Le Garçon et le monde* pour ne procéder « ni d'un ordinateur à la place du crayon ni d'un scénario convenu bouffé par le marketing », dessinant une certaine convergence entre technique et esthétique. Cela ne reflète bien sûr pas vraiment la réalité, car le numérique et la 3D peuvent être utilisés d'une multitude de façons différentes, pour une multitude de rendus différents<sup>37</sup>. Mais si l'on regarde la plupart des films d'animation populaires de ces dernières années, force est de constater qu'une grande majorité adopte une esthétique extrêmement similaire, voire indissociable d'un film à l'autre<sup>38</sup>, ce qui ne saurait contredire cette idée de films clonés... Tous abordent en effet une esthétique que l'on peut décrire par un rendu des textures le plus photo-réaliste possible, contrairement au style graphique des personnages qui est assez cartoonesque, notamment dans leurs proportions (une large tête sur un petit corps, de grands yeux brillants sur un visage lisse dont le reste des éléments se fait souvent beaucoup plus délicat). Ce qui est recherché semble être avant-tout la familiarité, un aspect lisse qui ne pose pas question et ne risque pas de sortir le spectateur ou la spectatrice du film<sup>39</sup>. Les formes utilisées peuvent donc être stylisées ou caricaturales, en accentuant par exemple la rondeur des visages ou la longueur des membres du corps. Un mouvement fluide, des couleurs vives servant la composition d'une image qui ne laisse aucun espace vide, ainsi que des éclairages travaillés sont également des aspects répandus des productions animées récentes, attendus au point qu'on puisse vouloir les simuler

---

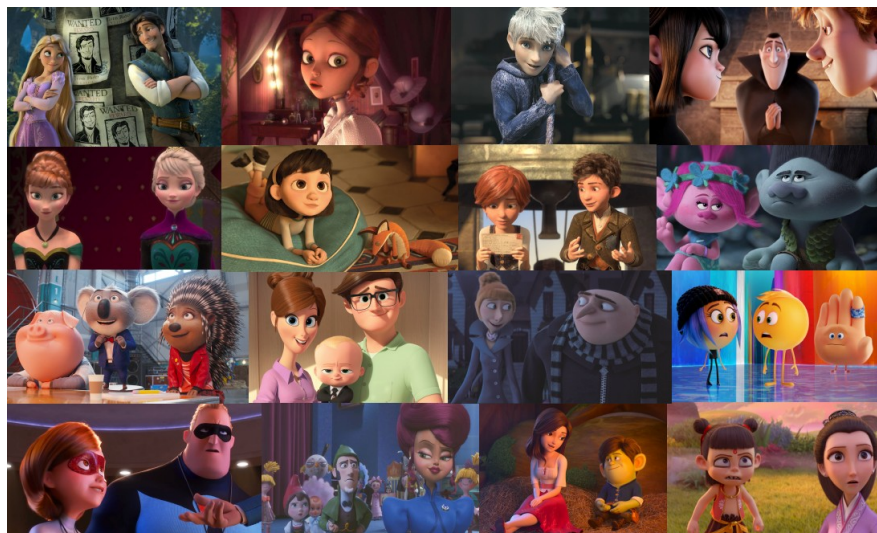
36 Un rapide regard sur le box-office de la dernière décennie le montre bien : si l'on s'en réfère au classement donné sur Wikipédia des cinquante films d'animation ayant rapporté le plus d'argent entre 2010 et 2019 (dont les chiffres se basent sur ceux du site Box Office Mojo), quarante-neuf d'entre eux sont effectivement des films en 3D, le seul dessin animé à proprement parler étant *Your Name*. (Makoto Shinkai, 2016), qui adopte l'esthétique très démocratisée des *animes* japonais et se place... en cinquantième position.

37 Si l'on regarde la liste des plus grands succès d'animation de ces dernières années, on voit par exemple des films comme *Le Roi Lion* (Jon Favreau, 2019), qui se place dans la série des *remakes* en « *live action* » de Disney et fait donc le choix du photo-réalisme le plus poussé possible, et *Spiderman : New Generation* (Bob Persichetti, Peter Ramsey et Rodney Rothman, 2019) qui au contraire propose un style plus cartoonesque et coloré, très proche des *comics* d'origine du super héros dont il emprunte le trait.

38 Comparer par exemple des films comme *La Reine des Neiges* (Chris Buck et Jennifer Lee, 2013) de chez Disney, *Les Indestructibles 2* (Brad Bird, 2018) de chez Pixar, *Les Minions* (Pierre Coffin et Kyle Balda, 2015) de chez Illumination, *Baby Boss* (Tom McGrath, 2017) de chez DreamWorks Animation ou encore *Ne Zha* (Yu Yang, 2019) de la société chinoise Chengdu Coco Cartoon, n'offre pas un panel très large des possibilités esthétiques et stylistiques du numérique. Voir l'illustration qui suit.

39 Jean-Baptiste Massuet, « La modélisation de la peau dans le cinéma de synthèse contemporain », dans Priska Morrissey et Emmanuel Siéty (dir.), *Filmer la peau*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2017, p. 161-180.

même sans 3D, comme le fait le récent film *Klaus* (Sergio Pablos, 2019). Cette façon de traiter les textures et la lumière participe à la construction d'une image à l'aspect lisse, sans aspérité.



40

La présence de ce type d'esthétique est telle qu'on ne la questionne pratiquement pas en tant qu'esthétique, mais seulement dans son rapport à la narration ou pour discuter sa performance technique. Si les critiques peuvent alors saluer la sensibilité de *Vice-versa* (Pete Docter, 2015), apprécier l'humour des *Minions* (Kyle Balda et Pierre Coffin, 2015), débattre du scénario de *La Reine des neiges 2* (Chris Buck et Jennifer Lee, 2019) ou se laisser porter par l'énergie de *Tous en scène* (Garth Jennings, 2017)<sup>41</sup>, l'aspect visuel n'est que rarement évoqué, et lorsqu'il l'est, c'est généralement simplement pour constater une réalisation technique irréprochable.

Cet apparent désintérêt esthétique semble d'autant plus fort au moment où la technique numérique et son esthétique prédominante ne constituent plus une nouveauté, et ne sont plus synonymes ni de modernité ni d'expérimentation, comme cela pouvait être le cas à l'heure des premières expérimentations de longs métrages entièrement sans prise de vue photographique. Désormais, les gros studios nous ont habitués à ce type d'images, et les plus petits, disposant de moins de moyens et se développant dans le monde entier, sont parvenus à aboutir à des rendus à peu près aussi « propres », alors que le début du siècle avait vu naître une ribambelle de films desquels

40 De gauche à droite et de haut en bas, des photogrammes (dont certains ont été recadrés) de : *Raiponce*, Byron Howard et Nathan Greno, 2010 ; *Un monstre à Paris*, Bibo Bergeron, 2011, France ; *Les cinq légendes*, Peter Ramsey, 2012 ; *Hôtel Transylvanie*, Chris Sanders et Kirk DeMicco, 2012 ; *La Reine des neiges*, Chris Buck et Jennifer Lee, 2013 ; *Le petit prince*, Mark Osborne 2015, France ; *Ballerina*, Éric Summer et Éric Warin 2016, France et Canada ; *Les Trolls*, Mike Mitchel et Walt Dohrn, 2016 ; *Tous en scène*, Garth Jennings, 2016 ; *Baby Boss*, Tom McGrath, 2017 ; *Moi, moche et méchant 3*, Kyle Balda, Pierre Coffin et Eric Guillon, 2017 ; *Le Monde secret des Emojis*, Tony Leondis, 2017 ; *Les Indestructibles 2*, Brad Bird, 2018 ; *Sherlock Gnome*, John Stevenson, 2018 ; *Blanche Neige, les souliers rouges et le sept nains*, Hong Sung Ho, 2019, Corée du Sud ; et *Ne Zha*, Yu Yang, 2019, Chine (les films dont le pays n'est pas précisé sont américains).

41 Extraits de critiques de chacun de ces films consultés sur leur page Allociné.



un regard contemporain dirait sans remord qu'ils ont « mal vieilli ». Au delà d'un jugement de valeur, ce qui est ici intéressant est surtout le fait que ces films cherchaient assez visiblement à imiter ces studios américains et à rentrer dans la course du numérique, qui a pu sembler la seule voie sérieuse et susceptible d'attirer et de satisfaire le public. Cette évolution nous place aujourd'hui dans un moment du cinéma d'animation que l'on pourrait qualifier de post-numérique<sup>42</sup>, en étant cependant bien clair sur le fait qu'il est davantage question de ce nivellement esthétique que de la technique du numérique en elle-même. Ce basculement est évidemment progressif, mais la date choisie dans ce mémoire pour circonscrire, puis remettre en question, cette esthétique hégémonique attribuée aux techniques du numérique, serait l'année 2010. C'est en effet l'année de sortie de *Raiponce* (Byron Howard et Nathan Greno), qui semble lancer de manière définitive les classiques d'animation de chez Disney dans cette « esthétique du numérique », après *La Princesse et la grenouille* (John Musker et Ron Clements, 2009) qui, au-delà de la petite révolution que voulait afficher le studio en proposant une héroïne afro-américaine, avait quelque peu étonné par son traditionalisme, attaché au style 2D classique emblématique du studio à un moment où la 3D semblait être l'évidence pour tout film d'animation ambitieux (notamment après l'échec de *La Ferme se rebelle* de Will Finn et John Sanford, qui, en 2004, avait rapporté sur le marché américain environ cinq fois moins que *Les Indestructibles* de chez Pixar, lui en 3D<sup>43</sup>). Au contraire avec *Raiponce*, Disney assume et assure cette assise de la 3D, à la fois comme technique et comme esthétique, en l'utilisant pour tous ses longs métrages d'animation depuis<sup>44</sup>.

## « Esthétique de la matérialité graphique »

Cependant, il est également dans les mêmes années des films d'animation qui cherchent à proposer une expérience esthétique tout à fait différente, dont font partie *Le Conte de la Princesse Kaguya* et *Le Garçon et le monde*, avec leur esthétique renvoyant aux techniques traditionnelles et artisanales du dessin, de la peinture ou d'autres procédés graphiques traditionnels. Ce sont ces films

---

42 Laurent Jullier et Cécile Welker décrivent les années 2000 comme celles « du boom des films d'animation 3D » (*Les images de synthèse au cinéma*, Malkoff, Armand Colin, coll. « Focus cinéma », 2017, p. 115) et décrivent cette omniprésence des images de synthèse dans le cinéma populaire en général, en regardant les vingt-cinq premiers films du box-office de l'année 2016. Ils précisent qu'« il y a même quatre dessins animés qui ne contiennent que des images de synthèse » (p. 9), en parlant de films (*Le Monde de Dory*, Andrew Stanton, 2016 ; *Zootopie*, Byron Howard et Rich Moore, 2016 ; *Comme des bêtes*, Chris Renaud et Yarrow Cheney, 2016 ; et *Kung Fu Panda 3*, Jennifer Yuh Nelson et Alessandro Carloni, 2016) qui ne contiennent en fait pas du tout de dessin.

43 Selon Box Office Mojo, *Les Indestructibles* rapporte 261,441,092\$ aux États-Unis et au Canada (631,442,092 \$ dans l'ensemble du monde), contre 50,030,461 \$ pour *La ferme se rebelle* (145,358,062\$ dans le monde). *Raiponce* quant à lui atteindra 200,821,936 \$ (592,461,732\$ dans le monde).

44 À l'exception de *Winnie l'Ourson* en 2011, de Stephen Anderson et Don Hall, dernier long métrage Disney en animation 2D, dont les recettes n'atteindront même pas la moitié du budget, selon DisneyPixar.fr.

qui poseront question dans ce mémoire, des films qui, depuis 2010<sup>45</sup> particulièrement, nous invitent, en marge de cette homogénéité visuelle, à la rencontre d'images aux enjeux esthétiques renouvelés par un rapport particulier à la création et à la transmission, au geste et à la matière. Des films qui ne cherchent pas uniquement à « se [donner] comme histoire », mais qui produisent simultanément un « discours » en refusant d'« effacer les marques d'énonciation » traditionnellement invisibles dans les récits « classiques », ici assumées comme directement présentes dans le dessin<sup>46</sup>.

Évidemment, il apparaît compliqué, si ce n'est impossible, de définir et de circonscrire précisément une catégorie de films en se basant sur de telles caractéristiques, qui sont plus proches d'intuitions assez personnelles et subjectives que de véritables attributs. C'est pourtant une position que ce mémoire choisit d'assumer, en présentant, au fil des différentes parties et analyses, le fait d'inclure le spectateur ou la spectatrice et de lui donner un rôle à part entière comme une des caractéristiques de ces films et de leur esthétique. La proximité avec les critiques et les avis émis sur les films par leur public vient alors à la fois participer à l'intégration du regard et des ressentis spectatoriels dans l'analyse des films, et offrir un panel plus large de ces intuitions de départ, notamment pour nous aider à constituer un corpus. En effet, ce genre de description, s'attachant à l'aspect esthétique d'un film en soulignant son aspect artisanal, se retrouve tout de même dans la littérature critique d'un certain nombre de projets de long métrages animés depuis 2010, dans laquelle semble également présente la constatation que quelque chose se joue dans ce type d'esthétique. Mais cette constatation reste assez éparse et superficielle, souvent réduite à quelques considérations techniques, et sans forcément mettre en relation les films entre eux. C'est ce que ce mémoire tentera de faire, en réunissant des films d'animation aux thématiques variées mais ayant tous en commun de susciter chez leur public une attention esthétique liée à un dévoilement de techniques artisanales. Cette tendance sera étudiée de manière à faire émerger de ces films un certain nombre de caractéristiques à partir desquelles ériger une véritable catégorie esthétique, qui aurait ses modalités et ses implications propres. Ne pouvant prétendre à explorer l'entièreté de la production contemporaine de films d'animation, c'est le procédé du dessin animé qui sera essentiellement étudié, à travers des longs métrages sortis depuis 2010 qui, de façons diverses, mettent en jeu ce qui sera ici désigné par le nom d'« esthétique de la matérialité graphique ». Certes un peu obscure au premier abord, cette expression se trouve dans le texte de Thierry Kuntzel « le défilement », où elle désigne ce qui dépasse les simples « codes de reconnaissance iconique » et

45 De tels films existent évidemment depuis bien plus longtemps, mais n'évoluaient pas en parallèle d'une industrie productrice de longs métrages aussi importante et standardisée. C'est la visibilité commerciale de cette esthétique, nouvelle dans ce contexte post-numérique, qui incite à appréhender sa particularité durant cette décennie.

46 C'est ainsi que Christian Metz décrit « le film traditionnel » dans *Le Signifiant imaginaire*, Paris, Christian Bourgeois Éditeur, 2002, p. 113.

s'attache aux matières et aux manières de dessiner<sup>47</sup>. Ici, elle se veut le reflet de trois caractéristiques particulières, centrales aux enjeux qui seront examinés, qui voudraient exprimer plus précisément ce à quoi nous nous référons lorsque, depuis le début, nous évoquons vaguement des films à l' « esthétique artisanale » ou qui « mettent en avant les possibilités du dessin ». Ces caractéristiques sont la matière, l'apparence graphique et le geste.

La matière tout d'abord, ou matérialité, renvoie à une esthétique qui met en valeur les matériaux de sa construction, sans chercher de rendu lisse, poli, impeccable. Au contraire, on devine dans cette esthétique la texture granuleuse du papier à travers ses effets, on comprend les couches successives de peinture qui viennent s'ajouter sur le support, on voit le gras des pastels ou les résidus de fusain, et le parcours des pinceaux ou des couteaux laisse de pâteuses traces creusées dans la couleur travaillée. C'est finalement une sorte de « rugosité graphique », comme évoque le réalisateur Sylvain Chomet en parlant de son film *L'illusionniste*<sup>48</sup>, qui est à l'œuvre, mais de manière décuplée, dévoilant le foisonnement des techniques utilisées et affirmant le caractère physique, plastique de ces œuvres qui s'inscrivent dans un monde concret et durable et dans une temporalité bien plus vaste que l'instant fugitif de la projection. Cela inscrit les œuvres qui se prêtent au jeu dans une multitude de traditions graphiques et artistiques, comme le dessin bien sûr, la peinture (en général ou envisagée à travers des moments et des mouvements précis), mais aussi la calligraphie, la gravure, ainsi que des « genres » moins considérés comme le croquis, le dessin préparatoire, le carnet de dessin ou même les dessins d'enfants. Cette matérialité exhibée à l'écran, contrairement au caractère impalpable des récentes images virtuelles, renvoie à des procédés historiques et vient donner aux films un aspect ancestral, en convoquant en outre de vastes et anciennes généalogies techniques, artistiques et culturelles, qui seront interrogées. Elle constitue également, comme l'ont montré les critiques évoquées, une porte d'entrée pour le spectateur ou la spectatrice, qui a directement accès à la composition de l'image, à ses « dessous », comme l'écrit Hervé Joubert-Laurencin dans son article « Le joujou du riche ». Dans ce texte, le chercheur compare en effet le cinéma d'animation à un jouet mécanique que l'enfant-spectateur·ice se plaît à démonter pour en comprendre les rouages, et soutient que ce « qui ramène à l'esthétique du dessin » serait « la pratique même du travail sur un plan horizontal, la superposition de couches de matière, la temporalité propre à cette accumulation d'une extrême lenteur<sup>49</sup> ». On le voit, cette notion de matérialité amène rapidement à des questions plus vastes sur le moment même de la création et

---

47 Thierry Kuntzel, « le défilement », dans Dominique Noguez (dir.), *Cinéma, théorie, lectures*, numéro spécial de la *Revue d'Esthétique*, 1978, p. 101.

48 Paul Schmitt, « L'illusionniste », *pixelcreation.com*, mis en ligne en juin 2012, disponible sur l'url: <https://www.pixelcreation.fr/3d-video/animation-3d-vfx/l-illusionniste/> (dernière consultation le 16/09/2021).

49 Hervé Joubert-Laurencin, « Le joujou du riche », *Trafic*, n° 2, avril 1992, p. 108.

l'exercice artistique ou artisanal dans ses aspects les plus pratiques, ici suggérés directement à l'écran.

La notion d'apparence graphique vient directement décrire l'aspect visuel des œuvres en cela qu'il est le résultat exclusif de techniques dessinées, dont sont expressément explorées les possibilités multiples. L'analyse des formes, des couleurs, des traits, des taches, et de tous les autres objets du dessin utilisés pour composer l'œuvre sera donc une entrée importante de notre étude, et permettra d'approfondir cette idée d'un cinéma d'animation artisanal, dans lequel l'affirmation d'un style individuel n'est pas complètement aplanie par un impératif d'homogénéité stylistique telle que proposent des films ou des studios à l'ancrage plus industriel. Là aussi peut être convoqué l'article d'Hervé Joubert-Laurencin lorsqu'il décrit comment, dans ce penchant industriel du cinéma d'animation, et particulièrement du *cartoon*, « le dessin [...] est nié par l'*inbetweening* et le *timing* – la mise en intervalle et en rythme –, par le schématisme géométrique qui préside à la construction des figures, l'alphabet physiognomique restreint, la multiplication des mains qui tracent<sup>50</sup> ». Dans l'esthétique de la matérialité graphique se posent des questionnements sur la variété des rapports possibles entre narration et représentation telles qu'elles sont rendues possibles par le dessin, qui ne cherche pas à se faire oublier. Au contraire, il assume ici totalement son caractère factice en se permettant des expérimentations graphiques qui peuvent paraître intempestives mais viennent développer l'aspect narratif des films en diversifiant leur iconicité<sup>51</sup>. Dans ce travail de libération du style s'incarne en outre la revendication d'une identité derrière la ligne, ou invite du moins à considérer la possibilité de cette revendication. Interroger cette notion tend également à véritablement questionner la pratique dans une dimension presque ethnologique aux propensions assez vertigineuses, telle que le présente par exemple Emma Dexter dans un texte introductif au catalogue d'exposition *Vitamine D* : « Le dessin fait partie de l'humanité plus que tout autre procédé » ; « la ligne, en tant que marque abstraite, et son lien avec le support jouissent d'une force symbolique qui remonte aux origines premières du procédé. Le dessin nous rattache à nos ancêtres au sens large : il existe dans toutes les traces de l'activité et de la présence humaine<sup>52</sup> ». Ces « forces » de la ligne, de son support et de leur dimension originelle seront donc questionnées à travers l'usage qui en est fait dans les films.

Dans la continuité de cette mise en avant de cette présence humaine dans le dessin, « graphique » veut également recouvrir l'idée du geste visible à l'écran, ressenti par le spectateur ou

---

50 *Idem*.

51 Charles S. Peirce décrit le signe iconique comme représentant son objet « principalement par sa similarité, quelque soit son mode d'être », distinguant l'icône du symbole, qui n'a pas de ressemblance formelle avec l'objet qu'il représente, et l'indice, qui est la trace directe d'un objet. *Écrits sur le signe*, Paris, Seuil, coll. « L'ordre philosophique », 1978, p. 149.

52 Emma Dexter (dir.), préface de *Vitamine D - Nouvelles perspectives en dessin*, Paris, Phaidon, 2016, p. 6.

la spectatrice qui devine dans les images la dynamique du dessin en train de se faire. Moins évident que l'apparence graphique, le déploiement du geste lui est tout de même lié, et c'est souvent par une tendance à la légèreté et à la rapidité d'exécution que se traduit ce geste à l'image, invitant à se plonger dans le moment de sa création et à éprouver son énergie. Cela nous renvoie à l'idée d'une esthétique de l'esquisse ou du croquis préparatoire, des pratiques qui ne naissent que dans des moments de création pure, et se font la marque d'une réflexion encore en chantier, contrairement à la réalisation d'une forme finale pour laquelle l'exécution technique prévaut souvent sur la créativité en tant que telle. Ce geste passe également par la matérialité, car c'est dans celle-ci que s'inscrit le geste, et le fait de reconnaître la matière conduit à vouloir reconnaître la technique, à, encore une fois, se plonger dans le moment de la création, en tentant de saisir au vol l'ordre dans lequel les traits ont été tracés, leur direction, la pression mise sur le pinceau pour moduler leur épaisseur ou leur saturation, l'endroit où a été déposé le pigment qui s'est ensuite répandu sur la feuille, le nombre des coups de pinceau portés à l'image, jusqu'à parfois la position du dessinateur ou de la dessinatrice au travail. Contrairement à beaucoup de dessins animés qui ont tendance à perdre en dynamisme et en spontanéité lors des étapes plus avancées de l'animation qui viennent nettoyer, polir l'image pour lui donner un aspect considéré comme plus abouti, l'esthétique de la matérialité graphique conserve cette énergie et la transmet à son public, l'invitant ainsi à une implication certaine dans le film.

Ces trois caractéristiques participent à une esthétique qui renvoie à ce que Patrick Barrès désigne comme l'espace du chantier, une esthétique qui « donne à voir, au travers de l'ensemble des éléments graphiques et des épisodes plastiques, le travail de l'artiste aux prises avec les circonstances, les contingences et les occasions<sup>53</sup> ». L'apparence finale de l'image est ici directement liée au moment et à la durée de son instauration. Lorsqu'il fait cette description, Barrès se place dans une sphère assez expérimentale du cinéma d'animation, qu'il appelle « cinéma d'expérience plastique », mais sa manière de parler de cette esthétique, parfois appliquée dans son ouvrage à des longs métrages assez grand-public, correspond bien à l'approche que ce mémoire aimerait proposer des œuvres analysées et des artistes qui les ont créées, qui

encouragent ainsi un « toucher » de l'espace de l'image dans le fil du film, qui nous fait saisir le plein exercice des matériaux et privilégier le registre tactile des images. Les images en mouvement dans les films d'expériences plastiques du cinéma d'animation portent à l'écran les marques du chantier [...]. Ces scénarios poétiques participent aux processus narratifs. Ils alimentent cette tension permanente et renouvelée qu'expose le film entre ce que racontent par eux-mêmes les matériaux en mouvement et les

---

53 Patrick Barrès, *Le Cinéma d'animation, un cinéma d'expériences plastiques*, Paris, l'Harmattan, coll. « Champs visuels », 2006, p. 65.

figures en déplacement, une tension entre un régime poétique de la production et un régime esthétique de la représentation. Nous découvrons l'image au travers de ses valeurs expressives, qui forcent le trait du côté des ressources et des épreuves plastiques ; ce qui a pour effet de prendre des distances vis-à-vis de la représentation ou de faire de celle-ci, en la soumettant à ces détours plastiques, un nouveau sujet d'expériences.<sup>54</sup>

C'est cette capacité de certaines œuvres d'animation contemporaines à mêler « processus narratifs » et « scénarios poétiques » que voudrait explorer ce mémoire, en se réappropriant cette idée de chantier pour l'appliquer à un corpus de films réunis autour de cette idée d'esthétique de la matérialité graphique.

## **Horizon des films de la matérialité graphique**

Même réduits au champ du dessin animé, les films dans lesquels s'incarne cette esthétique de la matérialité graphique restent très nombreux, trop pour pouvoir tous les inclure ici, d'autant que leur nombre va de pair avec leur diversité. Par conséquent, certains films correspondent tout à fait aux arguments et analyses que voudrait proposer ce mémoire, lorsque d'autres n'y répondent que sur certains points, et s'en éloignent sur d'autres. Les films qui seront étudiés avec précision ici formeront donc un corpus forcément très réduit par rapport à la quantité d'œuvres qui pourraient être évoquées, le but étant de réunir un panel de films recouvrant différents enjeux de cette esthétique pour en explorer un maximum d'aspects, d'influences et de mises en œuvre. Ainsi, ces films correspondent à nos trois caractéristiques et entrent dans la catégorie des œuvres qui, « en renouvelant la relation qu'ils entretiennent avec le métier [...], s'affranchissent des recettes, notamment des modes conventionnels de construction de la représentation [et] nous invitent, au travers de leurs constructions visuelles ou de leurs scénographies, sur fond de valorisation des matières, des matériaux et des organisations plastiques, à une saisie de nouveaux marquages sensoriels<sup>55</sup> ».

*Le Conte de la Princesse Kaguya* et *Le Garçon et le monde* constituent deux premiers exemples de matérialité graphique, comme l'ont montrées les différentes critiques déjà mentionnées qui mettaient en avant, sans les nommer de la sorte, les « marques de chantier » décelables dans leur esthétique. En se livrant à un dévoilement technique, à travers la mise en avant d'un style, d'une matérialité et d'un geste, et en empruntant à des traditions graphiques différentes, respectivement

---

54 *Ibid.*, p. 161-162.

55 *Ibid.*, p. 7.

les arts visuels asiatiques<sup>56</sup> comme l'estampe ou le lavis et le dessin d'enfant<sup>57</sup>, ils mettent en jeu un rapport frontal à l'image artisanale et à sa création.

Le prochain film choisi va encore plus loin dans ce renvoi à des références visuelles, puisqu'il fait le pari de reprendre entièrement le style d'un peintre pour en faire une fiction, avec l'ambition de plonger le public directement dans ses tableaux. Il s'agit de *La Passion Van Gogh*, réalisé par Dorota Kobiela et Hugh Welchman et sorti en 2017. Animé par des équipes entre la Pologne et l'Angleterre, le film se présente dans sa bande-annonce comme « le premier long métrage peint à la main » et déroule l'enquête d'Armand Roulin sur la fin de vie de Vincent Van Gogh à Auvers-sur-Oise, en adoptant le style pictural du peintre, des couleurs vives de la peinture à l'huile aux empâtements presque sculptés par les multiples coups de pinceau. Les critiques décrivent ainsi « la surprenante immersion dans les tableaux<sup>58</sup> » ou encore le « festival de jaunes, de bleus et de verts en pagaille, immersion face à la fameuse touche du peintre en mouvement, fantasme accompli de pénétrer physiquement à l'intérieur d'une œuvre, cette résurrection d'un impressionnisme quasi tactile, quasi charnel<sup>59</sup> ». Ces réflexions ressemblent particulièrement à ce qu'on l'on pouvait trouver à propos des deux films précédents, qui n'ont pourtant pas du tout les mêmes sujets ni la même structure, ce qui invite à leur mise en relation.



*La Passion Van Gogh*, Dorota Kobiela et Hugh Welchman, 2017.

56 Cet ancrage dans une tradition picturale et culturelle ancienne se trouve aussi chez Disney dans ses nombreuses adaptations de contes, mais sans mettre en scène une esthétique particulièrement artisanale ou matérielle. Au contraire, les films de Tomm Moore, influencés par les légendes irlandaises, recouvrent certains enjeux qui peuvent converger avec ceux de *Kaguya*.

57 On trouve en France un assez grand nombre de films adoptant une esthétique enfantine qui correspond à l'esthétique de la matérialité graphique, avec un style assez simple et une utilisation d'outils que peuvent expérimenter les enfants eux-mêmes comme les feutres, les crayons de couleur ou les pastels, qui participent à cette matérialité de l'image. On peut par exemple citer la série *Ernest et Célestine* (Stéphane Aubier, Vincent Patar et Benjamin Renner, 2012, adaptée de livres illustrés de Gabrielle Vincent), *Le Grand Méchant Renard et autres contes...* (Benjamin Renner et Patrick Imbert, 2017), ou encore les différents films des studios Folimages.

58 G. T., fiche de *La Passion Van Gogh* dans *L'Annuel du cinéma 2018, tous les films de 2017*, Paris, Les fiches du cinéma, coll. « Annuel du cinéma », 2015, p. 490.

59 Olivier Bombarda, « *La Passion Van Gogh* », *Bande à part*, mis en ligne le 10 octobre 2017, disponible sur l'url : <http://www.bande-a-part.fr/cinema/critique/magazine-de-cinema-passion-van-gogh-dorora-kobiela-hugh-welchman/> (dernière consultation le 04/11/21).



Le film suivant s'écarte encore plus de ces thématiques en convoquant un univers graphique et narratif tout à fait différent, tout en suscitant des discours très similaires. *My Entire High School Sinking into the Sea* est un film américain réalisé par Dash Shaw et sorti en 2016, racontant la journée catastrophique de Dash, un lycéen en proie aux déboires de l'adolescence, dont l'établissement sera, comme le titre l'indique, plongé tout entier dans la mer. Là aussi, l'esthétique de la matérialité graphique et sa faculté à convoquer des pratiques de chantier sont ressenties par la critique, qui parle de « spectacle artisanal<sup>60</sup> » ou de « méli-mélo inventif d'éléments : contours épais au stylo, fin travail de gravure, lavis de couleur peints au doigt et éclosion occasionnelle d'un total psychédéisme<sup>61</sup> ». Issu du monde de la bande dessinée<sup>62</sup> indépendante et déployant une esthétique aux accents amateurs proches de la pensée « *Do It Yourself* », le réalisateur semble donc ici proposer des images qui invitent le public à des questionnements esthétiques tendus vers la pensée de la poïétique de l'œuvre.



*My Entire High School Sinking into the Sea*, Dash Shaw, 2016

60 Carlos Aguilar, « Drawn to Disaster: In *My Entire High School Sinking Into the Sea* Dash Shaw Cartoons Teenage Angst », *Filmmaker*, mis en ligne le 14 avril 2017, disponible sur l'url : <https://filmmakermagazine.com/102161-drawn-to-disaster-in-my-entire-high-school-sinking-into-the-sea-dash-shaw-cartoons-teenage-angst/#.YEC07tj15s> (dernière consultation le 20/05/2022).

61 Ty Burr, « Amid apocalypse, cliques hold firm in 'My Entire High School Sinking Into the Sea' », *Boston Globe*, mis en ligne le 3 mai 2017, disponible sur l'url : <https://www.bostonglobe.com/arts/movies/2017/05/03/amid-apocalypse-cliques-hold-firm-entire-high-school-sinking-into-sea/E4OF92ORAU37m4ttKMVh2O/story.html> (dernière consultation le 20/05/2022).

62 Les dessins animés inspirés ou adaptés de l'univers de la bande dessinée, du roman graphique ou des mangas pourraient constituer un recoin intéressant de l'esthétique de la matérialité graphique car, en reprenant souvent les techniques plus ou moins artisanales de ces médias et en s'attachant à mettre en avant un style particulier comme dans un album dessiné par un artiste particulier, ils sont enclins à présenter des caractéristiques que nous avons décrites. On peut ici penser à des films comme *Avril et le monde truqué* (Franck Ekinci et Christian Desmares, 2015) ou *Tatsumi* (Eric Khoo, 2011), qui sont tous les deux assez fidèles aux auteurs dont ils s'inspirent (respectivement Jacques Tardi et Yoshihiro Tatsumi) et mettent donc en avant ces idées d'un style particulier et du geste qui l'a produit. L'aspect matériel et artisanal en revanche n'est pas particulièrement souligné par les films. Plus récemment le film *Josep* (Aurel, 2020), qui utilise et rend hommage au style dessiné de son personnage principal Josep Bartolí, va plus loin dans l'allure artisanale de ses images, avec des textures rugueuses et des traits particulièrement libres, variant entre l'espace du récit et celui des carnets de croquis du personnage. Mais là aussi le recours à l'outil numérique est assez sensible au visionnage, le film étant dessiné sur ordinateur avec des brosses imitant le tracé de pinceaux et crayons véritables, et « intervallé » par un logiciel appelé Houdoo. La démonstration du logiciel, disponible sur l'url : <https://player.vimeo.com/video/368036395> (dernière consultation le 14/02/2021), est intéressante car elle montre comment il permet d'alléger la charge de travail des animateurs et animatrices, mais questionne sur l'aspect humain de ce type de production.

Enfin, le dernier film retenu s'éloigne un peu de ce foisonnement matériel pour aller davantage explorer des problématiques liées au style, et encore plus au geste, qui se fait particulièrement ressentir. Il s'agit de *La Jeune fille sans mains*, réalisé, écrit et dessiné par Sébastien Laudenbach et sorti en 2016. Adapté de la pièce d'Olivier Py *La jeune fille, le diable et le moulin*, le film suit une jeune fille vendue par son père au diable, qui demande que ses mains soient coupées pour pouvoir l'emporter. Sa pureté la sauvera, et elle se retrouvera à errer loin du moulin où elle a grandi, en quête de son indépendance et toujours poursuivie par le diable. Là encore les critiques mentionnant son aspect artisanal ne manquent pas, et établissent une correspondance esthétique avec les quatre autres films. On peut par exemple citer *L'Avant-scène cinéma* qui décrit comment le film a été « conçu et réalisé de manière artisanale<sup>63</sup> » ou encore *Positif*, où est évoquée « l'élégance d'un mouvement, lâché à main levée en quelques coups de pinceau » et qui affirme que le film va « totalement à rebours de ce qui se fait actuellement<sup>64</sup>. »



*La Jeune fille sans mains*, Sébastien Laudenbach 2016

Ce corpus de cinq films représente donc une quantité d'œuvres très restreinte par rapport à toutes celles qui pourraient être évoquées, tout en faisant preuve d'une certaine diversité, aussi bien par les caractéristiques esthétiques et techniques de chaque film que par leur origine géographique ou leur modèle de production. Cela permet d'établir cette idée de matérialité graphique en tant que convergence esthétique et d'en explorer un maximum d'aspects et d'enjeux. Cette diversité semble en effet être quelque chose à remarquer, car au-delà de la richesse esthétique qu'elle démontre à

---

63 Laurent Atkin, rubrique « festival », *l'Avant-scène cinéma*, n° 634, juin 2016, p. 129.

64 Bernard Génin, « La jeune fille sans mains, splendeur de l'image "in-finie" », *Positif*, n° 670, décembre 2016, p. 48.

propos de l'animation contemporaine, elle semble participer à notre hypothèse : si un certain nombre de cinéastes fait aujourd'hui, de manière indépendante, le choix de cette esthétique artisanale, tout en passant parfois par des techniques assez contre-intuitives voire paradoxales pour aboutir à cet aspect final, c'est bien que quelque chose se joue dans cette esthétique qui, même simulée, semble être recherchée pour elle-même. Le fait que cela s'applique même dans des genres assez variés semble la rendre d'autant plus significative. Ainsi, les films choisis pour constituer le corpus de ce mémoire recouvrent parfois des enjeux narratifs très différents, mais se rejoignent par leur rattachement à cette esthétique de la matérialité graphique et à ces pratiques de chantier, justifiant leur questionnement. Ce questionnement peut ainsi être exprimé :

Comment l'esthétique de la matérialité graphique, telle qu'elle se construit dans les cinq films du corpus, met-elle en jeu des pratiques du chantier qui établissent le dessin comme manifestation de sa propre élaboration poïétique ?

L'idée de chantier se déploie précisément comme ce qui « [nous] l'espace construit ou l'image dessinée à son instauration<sup>65</sup> », c'est-à-dire le moment de construction de l'œuvre ainsi que les processus divers qui se jouent à ce moment, et une esthétique du chantier serait donc le lieu d'exposition de ce moment créatif alors même que celui-ci est déjà passé. À travers l'esthétique de la matérialité graphique, les films gardent en eux et réactualisent les traces de ce chantier, mais vont également le prolonger. La notion de chantier recouvre en effet une idée du travail en train de se faire, soit à la fois une force créatrice et une durée. C'est ce mouvement perpétuel que met en jeu l'esthétique de la matérialité graphique grâce à son renvoi aux techniques traditionnelles et artisanales, et particulièrement au dessin et à la peinture, que l'on découvre ici autant comme finalité que comme traces directes de ce chantier. Les enjeux de l'esthétique de la matérialité graphique seraient donc tendus vers la mise en forme de cette poïétique du chantier, qui s'incarne dans les films de notre corpus à travers les trois caractéristiques que nous avons décrites et dont l'examen constituera une partie de la proposition de ce mémoire et de sa structure.

La première partie sera en effet consacrée aux chantiers de l'image, en explorant l'apparence graphique des œuvres. Cette caractéristique de l'esthétique de la matérialité graphique constitue une façon de nouer l'image à son instauration car elle interroge, dans les cinq films, les liens entre leurs ambitions narratives et les possibilités diverses de les mettre en forme par des procédés graphiques signifiants. Les rapports entre le message (l'histoire des films) et le médium (le dessin) sont constamment questionnés par les films, qui les entrelacent en soulignant leur aspect dessiné, créé de toute pièce. Nous verrons donc comment cette mise en avant du procédé graphique participe à l'exploration de ses possibilités, et comment les films, quel que soit leur sujet, façonnent une

---

65 Patrick Barrès, *Le Cinéma d'animation, un cinéma d'expériences plastiques*, op. cit., p. 9.

stratégie figurative similaire qui repose sur des relations à première vue contradictoires entre l'esthétique mise en œuvre et les objets qu'elle vient représenter.

La deuxième partie portera sur les chantiers de l'artiste, manifestes dans les films de notre corpus à travers une esthétique qui, en mettant en avant sa matérialité et les gestes qui s'y inscrivent, semble tendre vers un dévoilement technique et poïétique et inviter le regard spectatorial à pénétrer dans l'espace et les pratiques de l'atelier. Nous passerons ici à l'identification de nos films comme des œuvres qui « se démarquent d'une visée exclusive de la représentation et qui rejoignent une démarche de création centrée sur les matériaux et les outils, les pratiques gestuelles et tout ce qui les dirige, notamment la saisie des " occasions opportunes ", plus globalement vers une pratique de chantier<sup>66</sup>». Cependant, une approche plus technique des films permettra à l'esthétique de la matérialité graphique de révéler un aspect inattendu de son élaboration, qui se base davantage sur l'évocation esthétique de techniques que sur leur maniement effectif puisque des techniques numériques sont tout de même utilisées par les cinq films. Cette sorte de mensonge esthétique redéfinira ces liens entre l'image et son instauration, en mettant en avant leurs enjeux en tant qu'ils sont vécus et utilisés, voire détournés par les artistes, pour une poïétique du chantier renouvelée.

Cela nous permettra de montrer, dans une troisième et dernière partie, que l'élaboration de l'esthétique de la matérialité graphique ne se fait pas qu'au moment strict de son instauration au sein de l'espace de l'atelier, mais s'inscrit au sein d'un ensemble de pratiques traditionnelles et artisanales et renvoie aux chantiers du dessin en général. En mettant en jeu une esthétique qui exploite davantage la suggestion des techniques que les techniques elles-mêmes, les films convoquent et perpétuent un imaginaire des techniques, lié au dessin, à la peinture et aux enjeux culturels qu'ils recouvrent. Ce renvoi à des références culturelles et esthétiques partagées par le public contribuera à une inclusion de ce dernier dans le travail du film, renforcée par les caractéristiques propres d'une esthétique du dessin et de l'esquisse qui ouvre ses figures.

---

66 *Ibid.*, p. 19.

## **I) Le chantier de l'image : l'élaboration graphique d'enjeux narratifs diversifiés**

Les pratiques du chantier s'établissent dans l'esthétique de la matérialité graphique à travers son apparence visuelle, qui met en avant le dessin en tant que procédé à l'origine de toute représentation figurative. Même si cela semble évident dès que l'on se pose la question, il peut être facile d'oublier, devant un dessin animé, que *rien* de ce que l'on voit n'existe véritablement, que tout n'est constitué que de marques diverses sur un support plat et que l'entièreté des photogrammes reposent sur des choix liés au déroulé graphique du dessin, qui va littéralement donner leur forme aux figures, personnages, décors, cadres, *etc.* C'est l'opération de figurativisation, telle qu'elle est décrite par Roger Odin, c'est-à-dire cette nécessité de « construire des signes analogiques<sup>67</sup> » dans le but de former une fiction. En animation, cette opération n'est pas « induite du moyen d'expression<sup>68</sup> » comme elle l'est dans le cinéma en prises de vues continues, et occupe d'autant plus une fonction d'énonciation, de création du discours. Cependant, il est souvent considéré comme préférable de rendre la plus discrète possible cette énonciation, comme l'indique Alain Boillat : « Plus la diégèse filmique se montre cohérente, moins elle semble “ marquée ” énonciativement ». Or, en mettant en avant des styles qui s'exposent en tant que styles, c'est-à-dire qui ne rentrent ni dans un régime réaliste ni dans une recherche de familiarité, les cinq films de notre corpus exposent leur énonciation et revendiquent les possibilités multiples du médium dessiné, en instaurant ainsi l'image comme un renvoi permanent à son élaboration, dans le sens de sa figurativisation et de son lien à des enjeux narratifs. L'esthétique de la matérialité graphique telle qu'elle s'élabore à partir de ces films fait de ces relations entre narration et représentation un lieu d'expérimentation visuelle assez inédit, portée par des choix qui, autant dans les éléments représentés que dans la façon de les représenter, peuvent sembler contre-intuitifs mais se révèlent porteurs de cette esthétique du chantier.

---

67 Roger Odin, « Du spectateur fictionnalisant au nouveau spectateur: approche sémio-pragmatique », *Iris, Revue de théorie de l'image et du son*, n°8, 1988, p. 122.

68 Alain Boillat, *La Fiction au cinéma*, Paris, L'Harmattan, coll. « Champs visuels », 2001, p. 22.

# Chapitre 1 : Le personnage comme lieu d'expression graphique

Afin de se familiariser avec les films, débiter par une présentation descriptive de leur apparence graphique respective constituera la base d'une analyse esthétique plus poussée par la suite. Cette analyse cherchera à montrer en quoi l'approche graphique des cinq films du corpus utilise les possibilités du dessin pour proposer une esthétique qui se met au service du récit sans pour autant se faire oublier au profit de celui-ci. En effet, les styles adoptés ne sont ni réalistes ni conventionnels, et utilisent des stratégies graphiques complexes pour mener à bien leur récit, au centre duquel se trouve le personnage et son ancrage dans un environnement.

Le premier lieu de cette recherche graphique, celui qui permet sans doute le plus directement d'entrer dans l'œuvre, est celui de la représentation des personnages, qui sont souvent, et c'est le cas dans notre corpus, au centre du récit.

## a) L'instauration d'un régime de représentation porté par le dessin

Les personnages sont une figure privilégiée de l'investissement du public dans le film, et la façon dont ils sont représentés est un questionnement important du processus de création, d'autant que tout est à inventer. En effet, en dessin animé, le corps n'existe pas, il n'est que suggéré, représenté de manière graphique et entièrement recréé à chaque plan. Cette question de la figuration du corps doit donc être réfléchi lorsque débute un projet, ce qu'a fait Sébastien Laudenbach, réalisateur de *La Jeune fille sans mains*, qui explique qu'en animation, « ce qui est intéressant est qu'il n'y a pas de corps, il n'y a que des dessins, que des lignes, des traits, des couleurs, et c'est intéressant de parler du corps quand on ne le montre pas vraiment<sup>69</sup> ». Ce qui pourrait être considéré comme un manque de l'animation est ici prétexte à des recherches visuelles et graphiques au sein desquelles se mêlent une représentation iconique qui s'attache au physique des personnages et une figuration symbolique<sup>70</sup> de leurs états d'esprit. Le physique se rapporte ici à l'aspect physiologique

---

69 Sébastien Laudenbach dans « Sébastien Laudenbach | Animer l'éphémère », Chroniques du Désert Rouge, vidéo mise en ligne le 18 décembre 2016, disponible sur l'url : <https://www.youtube.com/watch?v=xcEWTXunMp4&t=234s> (dernière consultation le 28/05/22).

70 Les deux termes se réclament toujours, dans ce contexte, de la classification sémiologique de Charles S. Peirce : l'iconicité désigne un signe qui, pour renvoyer à un objet, utilise un certain degré de ressemblance avec lui, tandis que le symbole ne présente pas de ressemblance mais est régulé par d'autres dynamiques. Cependant, le degré d'iconicité d'un dessin figuratif étant très variable selon ses paradigmes graphiques, le terme est également utilisé selon une acceptation plus directement liée aux arts visuels, désignant les mécanismes de la représentation graphique en général. Cela se rapproche de la définition de l'icône donnée par Scott McCloud dans *L'Art invisible*, qui désigne l'icône comme « un élément visuel utilisé pour représenter une personne, un endroit, une chose ou une idée » et dont « le sens est fluide et varie selon l'apparence » (« *I'm using the world " icon " to mean any image*



des personnages, selon la typologie proposée par Dick Tomasovic qui, en s'appuyant sur le champ des études psychanalytiques<sup>71</sup>, explique le registre de *phusis* comme « la formation, la production, ou la manière d'être d'un corps. Si l'on veut, c'est la nature du corps, sa physiologie qui met en jeu ses formes, ses traits, ses attitudes, etc.<sup>72</sup> ». En dessin, cette dimension physique sera le fruit de tout un registre graphique et visuel, composé de traits, de lignes, de formes, de couleurs, etc., et devra faire le choix d'une stylisation plus ou moins poussée, réfléchie en fonction des intentions prêtées au film par son créateur ou sa créatrice. Ainsi, le physique se rapporte de la même manière à un personnage dessiné dans un style très réaliste qui inclut de nombreux détails physiologiques et à un style porté vers la simplification la plus extrême : dans les deux cas, le dessin est tout ce qui constitue le corps. Ce sujet du degré de simplification de la représentation graphique est commentée par Isao Takahata dans un texte servant de préface à un ouvrage biographique sur Émile Cohl, où il discute d'une caricature de Toulouse-Lautrec réalisée par « le père du film d'animation<sup>73</sup> ». Il explique comment le point de vue japonais admet des caricatures comme étant des représentations très naturelles, et a « l'habitude de considérer très normalement, comme des autoportraits fidèles, des dessins non réalistes<sup>74</sup> », ce qui permet au dessin de s'affranchir d'une simple imitation de la réalité pour aller davantage vers l'expressivité. Il admet qu'en animation, et déjà chez Cohl, cela va souvent de pair avec une certaine tendance à la simplification des éléments. Pourtant, cela n'est pas du tout considéré comme une perte d'informations par le cinéaste, qui encense l'inventivité d'un tel style et fait de lui-même le lien entre les films de Cohl et son *Mes voisins les Yamada*, dont l'apparence visuelle ressemble assez à celle de *Kaguya*, même si le second admet des proportions plus réalistes pour ses personnages. Ainsi, la stylisation partiellement imposée par le procédé du dessin est l'occasion de réfléchir à ses possibilités expressives et figuratives dans la représentation des corps présentés à l'écran.

Par exemple, nous avons déjà évoqué l'importance des yeux, grands et brillants, dans les productions Disney. Les films de notre corpus présentent également un travail de stylisation des yeux, qui sont représentés de manière à renforcer certains aspects narratifs. *Le Conte de la princesse Kaguya*, notamment, réfléchit beaucoup cette question. La jeune fille a des yeux clairs et généralement grands ouverts, où sont représentés l'iris grisé et la pupille luisante, le blanc qui les

---

used to represent a person, place, thing or idea [...]. In pictures [...], meaning is fluid and variable according to appearance »). Scott McCloud, *L'Art invisible : comprendre la bande dessinée*, Paris, Vertige Gaphic, 1999, p. 28.

71 Paul-Laurent Assoun, *Corps et symptômes : leçons psychanalytiques*, t.1 (clinique du corps), Paris, Economica, 1997.

72 Dick Tomasovic, *Le Corps en abîme, sur la figurine et le cinéma d'animation*, Pertuis, Rouge Profond, coll. « Raccords », 2006, p. 54.

73 Isao Takahata, préface à Pierre Courtet-Cohl et Bernard Génin, *Émile Cohl : l'inventeur du dessin animé*, Sofia, Omniscience, 2008, p. 13.

74 *Ibid.*, p. 8.

entoure, ainsi qu'une ligne correspondant aux cils supérieurs, souvent rehaussée d'une élégante pointe sombre soit au dessus de l'œil soit dans les coins extérieurs, apportant une touche de féminité. Les yeux de son père adoptif au contraire sont souvent représentés de manière bien moins détaillée, se réduisant parfois à de simples points, traduisant son aveuglement et le manque d'humanité auquel il se réduit lorsqu'il va à l'encontre des souhaits de son enfant en croyant pourtant faire son bonheur. C'est par exemple le cas lorsqu'il lui annonce qu'il vont aller vivre à la cour, sans lui laisser aucune possibilité de discussion. D'autres passages le laissent tout de même montrer ses émotions, comme lors de l'ouverture du film où son regard brillant exprime son émerveillement devant la petite princesse qu'il découvre dans sa bamboueraie. Messire Akita, qui vient donner son nom à la princesse, a les yeux illuminés des années d'expérience, qui viennent néanmoins creuser des cernes sous ses yeux et incliner l'extérieur de ceux-ci vers le bas. Dame Sagami, la préceptrice, arbore des yeux toujours à moitié fermés, parfois simplement représentés par un seul trait horizontal, façon d'exprimer sa pudeur de convenance et son maniérisme, aux antipodes de la spontanéité de son élève. On trouve donc une grande richesse d'expression dans ce simple objet.



Photogrammes recadrés du *Conte de la Princesse Kaguya*, Isao Takahata, 2014.

On voit ici les sentiments conflictuels du père dans la façon de représenter ses yeux : l'image de gauche montre son émerveillement lorsqu'il découvre la petite princesse dans sa bamboueraie, tandis que celle de droite le dépeint quasiment comme insensible, alors qu'il annonce à sa fille sa décision d'aller vivre en ville et que sa compagne semble résignée mais conserve une certaine chaleur dans le regard.

Ce travail sur l'expressivité des yeux se retrouve également dans *Le Garçon et le monde* où, malgré leur apparente simplicité, ils transmettent de nombreuses idées. La tristesse, la peur ou la fatigue sont par exemple des états d'esprit dans lesquels les personnages sont souvent plongés, et qui se lisent directement dans la forme de leurs yeux, aplatis sur leur bord supérieur alors que le bas semble couler sur les joues. Au contraire, dans son état « normal », le garçon est représenté avec de grands yeux ébahis, qui lui donnent un aspect curieux du monde qui l'entoure, dès la séquence

d'introduction. De même, la stylisation des yeux dans *High School Sinking* est très poussée, dans la lignée d'un langage graphique hérité de la bande dessinée qui n'hésite pas à exagérer les expressions. Les yeux sont donc un exemple de la façon dont les films de notre corpus explorent les possibilités graphiques et stylistiques du dessin pour donner forme à leurs personnages.



*Le Garçon et le monde*, Alê Abreu, 2014 (recadrages).

*My Entire High School Sinking into the Sea*,  
Dash Shaw, 2016 (recadrage).

## b) Des personnages constitués par le trait

Cette exploration des possibilités du dessin se fait à travers l'utilisation complexe et le questionnement de différents signes graphiques, notamment le trait et la ligne, qui prennent une place centrale dans l'apparence graphique des films du corpus en venant notamment constituer les contours des personnages. Ils sont donc les fondements de ce qui établit leur forme physique. Il faut préciser dès à présent que le physique d'un personnage de dessin animé, en tout cas des personnages de notre corpus, dépasse la seule représentation du corps strictement parlant pour englober tout ce qui bouge avec lui au fil des photogrammes, tout ce qui n'est ni décor ni accessoire et se mêle à la composition graphique du personnage. Cette difficulté de séparer de manière franche ce qui fait corps et ce qui s'y ajoute est redoublée par la difficulté de définir les limites du trait. Celui-ci tend en effet dans les films à s'élargir, se salir ou s'étendre, et ainsi se confondre avec la surface, qui est généralement associée à la couleur. Cette complexité est interrogée dans l'ouvrage d'Hubert Damish *Traité du trait*, qui souligne par exemple comment, dans la culture orientale, « le lavis d'encre se rattache au trait comme technique graphique<sup>75</sup> ». L'analyse du trait dans les films de notre corpus sera donc difficilement restreinte à ce seul objet, et glissera petit à petit vers l'idée d'étendue.

<sup>75</sup> Hubert Damish, *Traité du trait : tractatus tractus*, Paris, Réunion des musées nationaux, 1995.

Cependant, nous pouvons déjà voir comment le trait est traditionnellement organisé en terme de « pourtraicture<sup>76</sup> » et de création d'un « contour idéal<sup>77</sup> ». Cette idée se retrouve dans *Le Conte de la princesse Kaguya*, *La Jeune fille sans mains* et *My Entire High School Sinking into the Sea*, mais chacun le fait avec des traits assez différents. Ceux de *Kaguya* sont grisés, réalisés au crayon ou au fusain, tracés d'un geste rapide et précis, décrivant le plus souvent des trajectoires arrondies. Leur épaisseur est variable, mais ils gardent toujours une apparence aérée due à la façon dont le graphite s'applique sur le papier sans en recouvrir chaque grain. Au contraire, le trait de *La Jeune fille sans mains* est coloré et réalisé au pinceau et à l'encre, ce qui le rend plein, du moins lorsque cette encre est suffisamment fluide. Certains traits se font en effet plus intermittents, dénotant un pinceau qui s'assèche. Le même type de pinceau étant utilisé tout au long du film, tous les traits ont une épaisseur comprise dans un même ordre de grandeur, mais tout de même très variable selon la pression exercée par le dessinateur. Ceux de *High School Sinking* sont faits au feutre à bout rond, et sont donc plus homogènes, d'autant que leur couleur ne varie pas. Dans ces trois films, le trait, ou plutôt la ligne, plus longue et moins saccadée, sert à définir les contours des personnages, de manière plus ou moins constitutive. Dans *La Jeune fille sans mains*, ces traits sont à peu près tout ce qui caractérise les personnages, car ceux-ci ne sont pas coloriés. Ils apparaissent ainsi comme transparents devant les décors et ont un caractère assez aérien, d'autant qu'ils ne sont pas faits de contours fermés qui les envelopperaient, mais d'une série de traces qui décrivent davantage les volumes du corps, en marquant les ombres mais en laissant également des segments se faire plus légers, voire inexistants. L'idée de contour est ainsi rapidement questionnée, car elle ne s'applique pas ici à la délimitation franche d'une surface mais semble faire surface en elle-même, en utilisant les mêmes traits pour décrire des limites, des ombres ou des textures. Le trait inclut également de la couleur, ce qui tend à élargir son aspect purement graphique. Chaque personnage a une couleur attitrée : la jeune fille en bleu, ses parents en rose, le prince en orange, *etc.*, ce qui permet d'identifier facilement le personnage même si sa physionomie est parfois changeante. Le seul moment où cette grammaire visuelle est modifiée est le mariage de la jeune fille et du prince, raconté en voix off par le jardinier et constitué d'une série d'images fixes. Ici, les personnages revêtent plusieurs couleurs et les traits-contours disparaissent, retirant ainsi les éléments du visage. Cela atténue le caractère de la jeune fille, dans ce moment où elle s'enferme sans le savoir dans un château où elle va s'ennuyer. Sans ses traits, c'est comme si elle ne s'appartenait plus. On retrouve également cela lorsque le jardinier fait son portrait, dont l'apparence graphique ne ressemble pas du tout à celle du film. La couleur délimite elle-même les zones, ce qui rend les éléments du visage du

---

76 *Ibid.*, p. 61.

77 *Ibid.*, p. 69.

personnage étrangement fins. L'image qui est faite d'elle ici n'est que la projection d'une vision idéalisée d'une princesse, dont la main manquante est d'ailleurs tout de même représentée. Le trait a donc une fonction de caractérisation très forte des personnages : il les rend indépendants formellement, en les détachant du fond et des autres détails de l'image, et narrativement.



*La Jeune fille sans mains*, Sébastien Laudenbach, 2016.

L'usage du trait et son rapport au fond est assez différent dans *High School Sinking*, où il évolue par dessus un fond coloré très chargé et sert donc véritablement de contour, de limite entre la surface du personnage et le reste. Cela est cependant fait dans un style aux allures naïves, imprécises, avec des traits qui se croisent, se dédoublent et tremblent. L'intérieur de ces contours est constitué de très peu d'éléments, construits avec des traits similaires, sans ombres ni détails. Les traits se comportent alors comme s'ils étaient simplement rajoutés par dessus un fond coloré déjà présent, qu'ils viendraient interpréter ou tout bonnement détourner. Ces traits épais ne sont présents que sur les personnages, ce qui permet de bien les discerner par dessus le décor sans pour autant devoir restreindre les techniques et les couleurs. Sont ainsi facilités les mouvements des personnages, pour lesquels les animateurs et animatrices peuvent se contenter de quelques nouveaux coups de feutre, sans devoir significativement changer ce fond coloré, et conservent donc une certaine liberté d'exécution. Du point de vue de la caractérisation, cela peut communiquer une certaine indifférence des personnages vis à vis de cet environnement, qui n'est que le décor de l'épanouissement recherché à l'adolescence, alors que leur propre corps est au centre de leurs considérations et constitue un enjeu d'appropriation.



*My Entire High School Sinking into the Sea*,  
Dash Shaw, 2016

Ce rapport entre le contour et ce qu'il délimite est plus classique dans *Kaguya*, où le trait vient délimiter chaque partie du personnage et se présente comme un principe organisateur de l'aspect colorique. Cependant, contrairement à *High School Sinking*, ces deux aspects pourraient facilement être pris de manière indépendante sans que la compréhension de l'un ou de l'autre n'en soit réduite. Ce n'est pas le cas du *Garçon et le monde*, où le trait et la couleur sont absolument subordonnés l'un à l'autre car le trait n'est pas du tout pensé comme contour. En effet, seule la tête des personnage, grand ovale dans lequel s'insère un visage très sommaire, est véritablement constituée d'un contour qui délimite un espace donné. Le reste des membres du corps n'est représenté que par des lignes terminées par un trait pour les pieds ou plusieurs pour les mains. Le style est alors assez proche des *stickfigures* primaires que l'on peut faire lorsque l'on est enfant, et apporte au film un aspect minimaliste qui est un choix assez radical. Mais cela donne aussi aux personnages un aspect fragile et transpose directement dans le dessin l'aspect social et politique du film, qui dépeint une société où le peuple est vu comme composé d'individus insignifiants et amalgamés. Tous les corps se ressemblent et n'admettent que peu de détails, et l'approche graphique leur donne littéralement peu de pouvoir quand à l'occupation qu'ils peuvent faire du cadre. Cependant, cela est contrebalancé par l'usage de la couleur, qui offre aux personnages la capacité d'« étendre » leur physionomie.

### **c) Des personnages qui s'« étendent »**

En effet, l'aspect physique des personnages ne se limite pas aux traits sombres qui représentent leur corps mais s'élargit grâce à leurs vêtements, qui leur apportent aussi de la couleur. Ainsi, le garçon dans le film d'Alê Abreu est reconnaissable par son short noir et son t-shirt blanc rayé de rouge, qui le définissent et équilibrent sa forme tout en laissant beaucoup de « peau » à l'air libre, ce qui lui donne un aspect assez chétif. D'un autre côté, cette forme très stylisée et amincie crée aussi un caractère dégourdi et donne l'impression qu'il peut se faufiler partout. Les adultes qui entourent le jeune personnage portent le plus souvent des habits qui les couvrent davantage, comme des pantalons, des robes ou des manches longues, ainsi que des accessoires (l'ombrelle pour la mère ou la cravate pour le père), qui leur permettent littéralement de prendre plus de place dans l'image, comme s'ils avaient appris avec l'âge à occuper davantage l'espace. Les tenues prennent une place symbolique importante lorsque l'on compare les uniformes militaires et les costumes des patrons, qui adoptent des formes assez abruptes et des tons neutres ou noirs, aux tenues de carnaval, bariolées et donnant aux corps des formes plus insolites à travers des capes, des masques ou des couvre-chefs. La scène où le garçon voit se tisser le poncho du jeune travailleur, constitué d'une

myriade de fils-traités colorés, peut ainsi presque se comprendre comme une mise en abyme des personnages qui cherchent à gagner du terrain sur leurs oppresseurs en se confectionnant eux-mêmes le seul objet qui leur permet visuellement d'exister davantage à l'écran.



*Le Garçon et le monde, Alê Abreu, 2014*

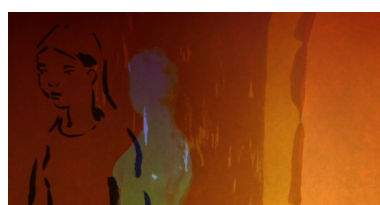
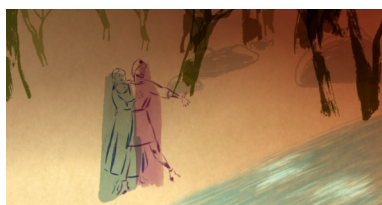
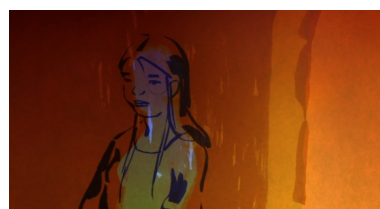
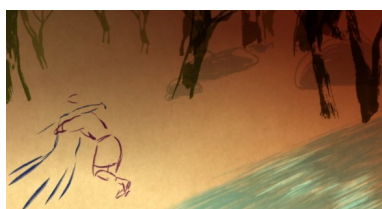
Les tenues permettent également de faire un lien entre l'enfant et ses avatars plus âgés que sont le vieux cueilleur et le jeune tisseur, qui partagent avec lui leur silhouette ainsi que certains objets qui les accompagnent, comme une valise mais également cette marinière rouge et blanche. Le contraste entre les vêtements qui forment des blocs colorés, et la peau blanche des têtes très arrondies (complètement ronde en ce qui concerne le garçon) suggère encore une fois des dessins destinés aux enfants, assez simplistes et bien lisibles. L'utilisation des pastels mêle cet aspect enfantin avec l'idée de la difficulté des personnages à exister dans ce monde aliénant, avec cette technique qui ne recouvre pas totalement la surface mais laisse, selon la texture du papier, de petites percées de blanc, et ne permet pas vraiment d'avoir des bords bien nets.

*Le Conte de la Princesse Kaguya* construit également ses personnages selon une réflexion sur l'étendue qu'ils occupent et la formation d'une silhouette distinctive. Cette notion de silhouette se réfère à leur forme globale, qui englobe leur corps mais aussi leurs cheveux ou leurs vêtements, et est importante dans la caractérisation de chaque personnage. Les parents de la jeune fille sont par exemple assez ronds, pour une figure chaleureuse, et habillés de vêtements assez proches du corps. La princesse au contraire a une silhouette plus longiligne, qui sera cachée au fil du film, alors qu'elle endosse des vêtements plus luxueux dont la longueur et les larges manches viennent alourdir la figure. Ses cheveux également sont de plus en plus longs, et représentent sa soif de liberté : malgré l'étendue de plus en plus importante qu'ils prennent, ils sont plaqués le long de son corps pour correspondre aux coutumes de la ville. Seules des séquences d'émancipation comme la fuite



lors de la cérémonie de prénom ou la danse sous les cerisiers montrent ses cheveux détachés, remplissant véritablement l'espace.

On voit bien ici comment les films réfléchissent aux possibilités du dessin, en proposant de représenter le corps des personnages par des éléments graphiques qui fonctionnent pour eux-mêmes, et non pour leur ressemblance avec des éléments physiques réalistes. Cela s'incarne particulièrement dans *La Jeune fille sans mains* à travers un élément assez énigmatique : une sorte de tache qui apparaît parfois derrière eux, comme une aura, sans vraiment respecter leur forme puisqu'elle n'est souvent qu'un lavis négligé, qui suit vaguement la silhouette mais n'épouse ni les détails ni les mouvements des corps. Cette tache est colorée de la même teinte que le personnage, et peut se comporter de différentes manières, par exemple en apparaissant ou disparaissant pendant la scène. C'est le cas au début, lorsque la jeune fille s'empresse d'aller prévenir son père que de l'or s'est mis à couler dans le moulin et qu'un plan les montre courant l'un vers l'autre, sans tache. Celle-ci n'apparaît derrière chacun d'eux que lorsqu'ils s'enlacent, montrant ainsi leur joie et la forte relation qui les unit, sans que l'on soit encore au courant (si ce n'est grâce au titre du film) du destin tragique qui les attend et va les séparer. Quelques instants plus tard au contraire, alors que la mère de la jeune fille apprend au père qu'avec son pommier il a aussi vendu sa fille, celle-ci est en train de les écouter depuis l'extérieur de la maison. La tache est là dès le début du plan, mais elle reste en place alors que le personnage quitte le plan, désabusé, et finit par s'estomper lentement, préfigurant sans doute le long combat contre le diable qui l'attend dans sa vie, tout en soulignant sa tristesse. Ces deux exemples, qui voient la tache de la jeune fille se comporter de manière différente selon la présence de son père, peuvent également venir souligner le cruel marché de celui-ci, en montrant que la jeune fille ne s'appartient plus véritablement mais est à ce moment rendue dépendante de celui qui était censé la protéger.



*La Jeune fille sans mains* Sébastien Laudenbach, 2016

Souvent relativement discrète, cette tache prend tout de même parfois une place importante dans l'image. Par exemple, on trouve une telle tache débordante pour définir le diable – qui a pris l'apparence d'un enfant – et le père de la jeune fille juste avant qu'il ne lui coupe les mains, marquant ainsi la cruauté de l'un et l'égoïsme de l'autre, qui s'apprête à condamner sa propre enfant à l'infirmité et à l'errance.



*La Jeune fille sans mains*, Sébastien Laudenbach 2016

Cet exemple peut aussi montrer cette tache comme une force qui s'appliquerait aux personnages parfois malgré eux. Ici, celle du père semble orientée du haut de son corps vers les mains exposées de sa fille : la trajectoire de sa hache est déjà présente, comme une fatalité. La couleur de fond prend déjà plus de place que le père lui-même, montrant que sa volonté ne résistera pas au pouvoir du diable, qui regarde la scène les bras nonchalamment posés dans son dos, impassible face au drame qu'il provoque comme l'indique sa tache droite et rectangulaire, imperturbable dans sa géométrie. Ces taches peuvent donc venir enrichir de nombreuses situations, en accentuant la présence et l'état d'esprit des personnages, soit des choses ardues à représenter puisque littéralement invisibles. Cependant, il convient de mentionner que la tache n'est pas systématique, de nombreux plans ne la montrant pas du tout, les personnages étant simplement matérialisés par leurs traits. S'il ne semble pas y avoir de logique stricte quant à sa présence ou son absence, le fait de parfois la retirer vient naturellement souligner ses apparitions et orienter le regard vers cet élément graphique qui mêle le trait et l'étendue.

Cette assimilation du trait dans l'étendue et la couleur se fait également dans *La Passion Van Gogh*, à travers l'idée de touche. Reprenant le style du peintre, le film met beaucoup d'énergie à représenter ses personnages en volume, en travaillant l'ombre et la lumière à travers des couleurs qui recouvrent toujours l'entièreté de l'écran jusqu'aux bords du cadre, comme un tableau. Différent des autres films du corpus par son utilisation de la peinture, il complique encore la définition du trait, car les coups de pinceau sont ici appliqués avec une logique d'accumulation et

d'empâtement. Toutes les touches sont ainsi laissées visibles, et peuvent être considérées comme autant de traits, mais leur façon de construire petit à petit des plages colorées s'éloigne de l'aspect purement graphique du trait. Des bords foncés enveloppent parfois les figures, se comportant comme des contours, mais ne semblent pas tracés d'une ligne, ce qui donne plus une impression de profondeur que de délimitation. Cela n'est cependant présent que lors de plans rapprochés, dans lesquels les personnages sont plus détaillés, jusque dans les aspérités de leur peau qui se déclinent en de nombreuses marques indiquant le volume des joues et du front. Le film est finalement le seul du corpus à véritablement remplir ses personnages et à les représenter en volumes plus qu'en traits, alors même qu'il utilise le coup de pinceau comme unité fondamentale de son langage graphique.

Les cinq films du corpus réfléchissent donc à l'élaboration de la représentation de leurs personnages en appréhendant leur physicalité selon les possibilités multiples du dessin. La physionomie des corps est directement transposée dans le langage graphique, qui forme littéralement les figures en revendiquant leur caractère inventé de tout pièce. Cependant, cet aspect physique n'est pas le seul à être exploré de la sorte.

#### **d) Le corps en chantier**

En effet, les films du corpus élaborent également leur apparence graphique de manière à représenter le registre somatique des corps. Ce dernier correspond à ce que Dick Tomasovic définit, toujours dans *Le Corps en abîme*, comme « la matière, l'inverse de l'insaisissable. Il est le corps vivant ou le corps mort, mais toujours le corps solide, la masse<sup>78</sup> ». Nous le comprendrons ici comme cette idée de masse, de matière vivante (ou morte), sans qu'il soit besoin de le lier à la psyché. Cela semble entrer en contradiction avec le style non seulement assez aérien de certains des films, bien loin de la lourdeur et de la fermeté que semble supposer cette idée de *soma*, qui semble en fait opposée au travail du dessin en général, qui ne fait que représenter cette masse, la suggérer sans pouvoir jamais la rendre véritablement présente. Elle occupe pourtant une place importante des films, qui posent ainsi de manière très frontale la question du corps et de son inévitable absence dans le dessin animé, comme le mentionnait Sébastien Laudenbach. Le corps somatique est alors un lieu d'expression du chantier de l'image en cela qu'il met en évidence, par le contraste et la contradiction, ses stratégies graphiques.

Dans *La Passion Van Gogh*, cela reste assez modéré et passe davantage par le style que par les éléments représentés. Ce sont notamment les nuances de peau très hétérogènes, admettant à la fois des notes de roses très incarnées et des teintes plus fantaisistes, dans les tons bleutés, qui

<sup>78</sup> Dick Tomasovic, *Le Corps en abîme*, op. cit., p. 54.

rendent le tout particulièrement vivant. Cela est renforcé par les légers mélanges entre les couleurs, qui cohabitent sur différentes couches de peinture à chaque nouveau coup de pinceau, et suggèrent une matière vivante, changeante selon les mouvements et la lumière, et souligne donc son aspect concret. Un soin tout particulier a également été apporté aux expressions des visages et notamment aux regards. En effet, le film utilise la technique de la rotoscopie, les animateurs et animatrices peignant leurs photogrammes à partir d'images tournées en prises de vues continues avec des comédiens et des comédiennes. Ainsi, les mouvements du corps sont retranscrits fidèlement, et si des modifications peuvent être apportées pour accentuer des expressions ou coller au style du peintre, les yeux sont toujours habités de cette étincelle très réaliste. La rotoscopie apporte aussi un certain poids aux corps et à leurs mouvements, qui sont représentés par d'incessants va-et-vient de petites touches de peinture qui font que les figures ne sont jamais totalement immobiles.

*Le Garçon et le monde*, avec son style pourtant beaucoup plus minimaliste, apporte également ce registre somatique à ses personnages, même si l'utilisation de pastels et les formes géométriques simples rendent difficile le fait d'évoquer un corps véritable et non un univers plat représenté sur papier. Les visages notamment sont, comme dans *La Passion Van Gogh*, un lieu privilégié de cette représentation du vivant. Les joues sont marquées par un petit cercle rouge vif, qui contraste fortement avec la peau tout à fait blanche du visage, et donne un côté espiègle aux personnages, en particulier au garçon dont le reste du visage est encore très lisse. D'autres personnages plus âgés, au contraire, ont le front orné de rides, ou des cernes sous les yeux, trahissant leurs difficiles conditions de vie. Ces cernes apparaissent parfois aussi tout autour des yeux, notamment pour montrer de la tristesse ou de la fatigue, les faisant alors ressembler à des sortes de trous noirs aux bords imprécis. Ces détails sont présents chez les travailleurs et travailleuses, mais moins chez les patrons, dont les joues sont parfois plus oranges que rouges ou qui portent des lunettes rondes effaçant toute expression, ou chez les militaires, qui portent des casques pour cacher tous ces signes de vie (sauf lorsqu'il s'agit de les montrer à travers l'écran de télévision, dans ce cas leur visage sera visible et même avenant). On peut également passer par la représentation d'une matière lugubre, qui semble s'infiltrer de manière perverse chez les individus qui succombent au système dénoncé dans le film. C'est par exemple le cas du responsable de la plantation de coton, dont le visage a la forme d'une tête de mort. Les personnages principaux, victimes de ce système, peuvent également être sujets à ce détour par une imagerie discrètement morbide. Par exemple, leur yeux noirs, déjà évoqués, prennent généralement une forme ovale assez nette. Mais parfois, le haut de cette forme s'affinera pour donner à l'œil l'apparence d'une goutte, et au visage dans son ensemble l'aspect d'un fantôme, soit une perte totale d'organicité pour l'individu qui n'est plus vraiment un corps.



Représentations morbides et ambivalentes des corps dans *Le Garçon et le monde*, Alê Abreu, 2014

*Le Conte de la Princesse Kaguya* fait également preuve d'une certaine retenue cristallisée dans un style assez minimaliste, tout en donnant tout de même une place relativement importante à l'organicité dans la représentation de ses personnages. La couleur des joues, comme dans *La Passion Van Gogh* et *Le Garçon et le monde*, est une première façon de donner de la vie à un visage en y déposant une pointe de rosé. Le père est sans doute le personnage chez qui cela est le plus visible, ce qui peut être interprété comme le reflet de ses fortes émotions, notamment l'adoration qu'il ressent pour la petite princesse, mais également des contradictions qu'il incarne, entre cet amour et l'entêtement qui le rendra aveugle au malheur de sa fille. La jeune fille, elle, perd progressivement ce rouge sur ses joues, qui est bien présent lorsqu'elle n'est qu'un bambin, mais disparaît lorsqu'elle grandit, jusqu'à ce que toute couleur soit bannie de son visage lors de la scène où elle se fait maquiller conformément aux coutumes de la cour. On voit également dans cette scène ses dents être peintes en noir et ses sourcils être épilés, comme si l'on arrachait littéralement chez elle l'élan vital qui la caractérisait. Cette scène, qui pourrait ailleurs être considérée comme tabou, renforce ici le propos du film en montrant que cette princesse adorée n'est en réalité qu'une jeune fille comme les autres, avec un corps qui n'est pas parfait (selon les standards de la cour) mais qui la constitue. En grandissant, elle se rapproche de plus en plus de l'image que les autres ont d'elle, que ce soit celle de sa préceptrice ou celle des habitants de la lune qui viennent la chercher à la fin du récit, et qui semblent prôner un idéal de pureté très loin de ce qu'elle a connu et apprécié en grandissant. En effet, la première partie du film est marquée par davantage d'incursions dans ce domaine du somatique, même si celles-ci restent représentées par un style très délicat. Nous pouvons citer le visage du bébé qui se gonfle et devient complètement rouge lorsqu'il est contrarié, ainsi que les larmes épaisses, rondes et luisantes qui marquent les joues des personnages lorsque ceux-ci sont tristes. Celles de la jeune fille notamment, si elles sont très prononcées lors de ses jeunes années, sont toujours cachées une fois qu'elle est soumise à son rôle de princesse. En effet, aucune larme n'est visible sur son visage à partir de cette fameuse scène d'épilation, où une larme unique s'échappe de ses yeux. Elles ne reviendront qu'à la fin du film, lorsqu'elle comprend qu'elle va être séparée de ses parents adoptifs, soit les derniers instants d'humanité qui lui sont laissés avant

de retourner dans son monde d'origine. Pendant presque une heure de film, si on l'entend parfois pleurer (notamment des pleurs causés par ses prétendants, lorsque le Prince Ishitsukuri se révèle aussi superficiel que manipulateur, ou lorsqu'elle apprend la mort du conseiller Isonokami), son visage est toujours camouflé, et son corps recroquevillé, informe, comme une matière certes vivante mais qui ne sait plus comment se tenir. D'autres exemples de représentation du corps en tant que matière vivante peuvent être trouvés dans les blessures de Sutemaru, lorsqu'il tombe de la falaise en chassant un faisan ou qu'il se fait battre après avoir dérobé une poule, dans les taches de nourriture que se font les enfants lorsqu'ils mangent du raisin ou du melon, ou encore dans le lait maternel qui jaillit de la poitrine, visible, de la mère adoptive lorsqu'elle a besoin de nourrir le bébé. Finalement, tous ces exemples, qui concernent des choses qui peuvent être considérées comme sales ou tabou, mais font partie de la vie quotidienne, sont à l'image de la dernière tirade de la princesse, qui assure que la vie sur terre n'est pas « souillée », comme le prétendent les habitants de la lune, mais belle justement parce que pleine de nuances.

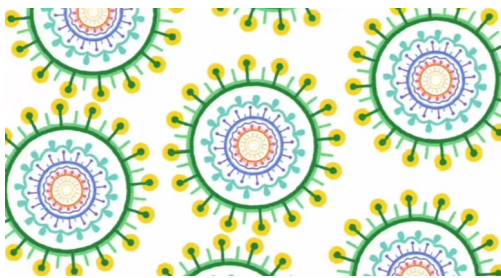
Cette mise en avant de l'aspect somatique des corps dans un but de normalisation de celui-ci est également une idée chère à Sébastien Laudenbach, qui explique avoir « envie de raconter des personnages qui vivent naturellement avec leur corps<sup>79</sup> », et n'hésite donc pas à représenter ce qui ne l'est pas souvent. La nudité par exemple est très présente du début à la fin du film, et la jeune fille s'extrait ainsi d'une conception presque conceptuelle et abstraite, ou peut-être simplement très puritaine, que peuvent parfois revêtir les personnages de dessin animé, et vient habiter un corps bien concret et ancré dans son environnement. Mais, plus que le corps, ce sont les substances qu'il produit qui en soulignent l'aspect somatique. Ainsi, c'est par ses fluides que Laudenbach décide de faire exister cette « jeune fille sans corps », en suggérant au public l'idée que si des corps sont capables de produire de la matière, c'est bien qu'ils sont eux-mêmes déjà certainement concrets. Les fluides sont donc très présents dans le film. Nous pouvons bien sûr citer le sang des mains coupées, qui se répand doucement sur le sol, mais aussi celui qui est déposé sur les draps lors de la nuit de noces, ou encore celui de la mère dévorée par des chiens de manière brutale. Le sang apparaît également lorsque la jeune fille, après s'être enfuie du palais, plante dans son jardin les graines offertes par le jardinier, en creusant des trous en enfonçant violemment ses moignons dans la terre, s'investissant pleinement dans sa survie. Les larmes jouent également, comme dans *Kaguya*, un rôle important, puisque c'est parce que la jeune fille a pleuré sur ses mains que le diable demande à ce qu'elles soient coupées, puis parce qu'elle pleure sur ses moignons qu'il ne peut pas l'emporter. Cependant, on ne voit pas la jeune fille verser de larmes à ces deux moments, simplement les parties humides dessinées en blanc alors que le reste de son corps est en noir,

---

79 Sébastien Laudenbach, « Sébastien Laudenbach | Animer l'éphémère », *op. cit.*

comme si ces membres se liquéfiaient d’eux-mêmes. On voit par contre des larmes couler le long de ses joues lors de la mort de sa mère, là aussi très visibles en bleu clair sur un fond sombre. La jeune fille se sert également de sa bave pour se nettoyer tant bien que mal lorsque son père s’y oppose, et urine depuis son arbre sur les chiens qui l’empêchent d’en descendre. La bave revient plus tard lorsque qu’elle croque dans les poires du château, et l’urine se change en selles, déposées dans la nature. La naissance de son fils est immédiatement suivie d’une montée de lait chez la jeune fille, qui s’en amuse en le faisant gicler devant elle. On la devine également se masturber dans son pommier au début du film, et si les fluides ne sont ici pas visibles, on devine bien leur présence entre ses jambes écartées. À part dans ce dernier exemple, les fluides sont toujours représentés par des couleurs en fort contraste avec le fond, souvent des couleurs claires pour un décor foncé. Cela les met vraiment en évidence, sans avoir besoin par exemple de faire un gros plan dessus, et les montre ainsi de manière très naturelle, sans laisser supposer qu’il s’agisse de quelque chose de sale.

*Le Garçon et le monde* présente lui aussi, malgré ce qui a déjà été décrit, un rapport optimiste et apaisé envers le vivant, comme le montrent l’ouverture du film et sa reprise à la fin. On y voit une figure abstraite et colorée être répétée sur l’ensemble de l’écran. D’abord constituée de seulement quelques ronds de couleurs, cette figure évolue et se complexifie en passant par de nombreuses phases différentes, dont plusieurs ressemblant à des cellules vivantes. En plus d’une musique douce composée entre autres de voix et de flûte, on entend le battement d’un cœur, qui vient démarrer cette histoire alors que l’image se révèle être le point de vue de l’enfant, dont les paupières se ferment un instant devant l’écran.

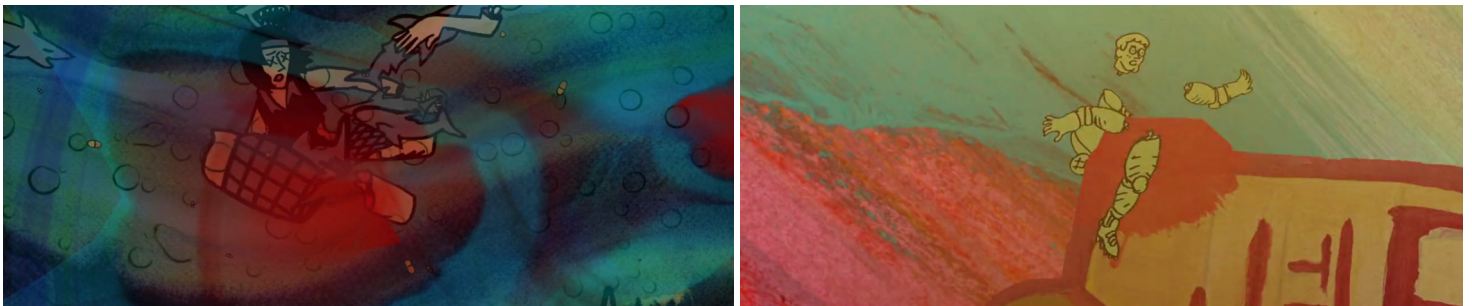


Séquence introductive du *Garçon et le monde*,  
Alê Abreu, 2014

Cependant, les films de notre corpus placent également cette corporalité au sein d’univers très violent. C’est notamment le cas de *La Jeune fille sans mains*, conte qui voit l’amputation du corps de cette jeune fille qui se fait trancher les mains à la hache par son propre père. Cet acte est montré de manière très crue, avec un plan montrant directement les mains gisant de manière sordide sur le sol, apportant une violence graphique que l’on ne s’attend généralement pas à trouver dans un dessin animé. La mutilation des corps est aussi visible lorsqu’un agneau est tué et ses yeux retirés pour les faire passer pour ceux du bébé, ou encore, dans une certaine mesure, lors de



l'accouchement, représenté par des pans de tissus d'abord cousus entre eux, puis séparés pour prendre la forme d'une vulve. La métaphore visuelle souligne ici la douleur d'un corps qui se sent déchiré de l'intérieur, tout en conservant une part de beauté et de délicatesse dans cet acte de mise au monde. *My Entire High School Sinking into the Sea* figure également des corps en proie à la violence, selon une imagerie parfois presque gore. Le registre est ici beaucoup moins poétique que dans les autres films du corpus, plus caractéristique d'un goût très adolescent pour le subversif et le grivois, exagéré par le style rudimentaire du dessin. En bon film catastrophe, il contient par exemple son lot de morts tragiques mais surtout graphiques, peu de personnages sortant vivants du cataclysme. On assiste plusieurs fois à la dislocation pure et simple de corps dont les différents membres sont éparpillés à l'écran, par exemple une élève qui se fait dévorer par des requins alors que le lycée commence à se remplir d'eau. Un plan la montre en train de couler, et les prédateurs s'approchent tout naturellement d'elle, emportant chacun des morceaux de corps qui semblent se détacher comme les différentes parties d'une marionnette en papier, alors que son visage apeuré marque sa mort violente (ses yeux sont d'un coup remplacés par des croix) et que jaillit une large tache d'encre rouge vif. Non pas peinte sur l'image, cette tache est constituée de gouttes d'encre lâchées sur un fond déjà humide, et se répand donc rapidement sur l'écran en soulignant par la forme arrondie de son étendue ce caractère aqueux, suscitant une sorte de dégoût étonné au regard qui ne s'attend pas à voir couler de ces corps de papier du sang aussi liquide.



*My Entire High School Sinking into the Sea*, Dash Shaw 2017

Plus tard dans le film, un autre élève meurt démembré en venant s'empaler sur un bus renversé. L'effet est très rapide, ce qui lui donne un tournure ironique et humoristique : l'élève, présenté comme la star du lycée, qui avait réussi avec les élèves de Terminale à se mettre dans un lieu en sécurité, est propulsé dans le vide lors d'une secousse. Un plan le montre alors hurlant dans sa chute, lorsqu'apparaît soudainement dans le bas de l'écran le coin de ce bus. En moins d'une seconde, il le percute dans un bruit sourd, laissant une grosse gerbe de sang à l'endroit de l'impact alors que ses différents membres sont dispersés dans l'espace, dont sa tête d'où sort, par le cou, un



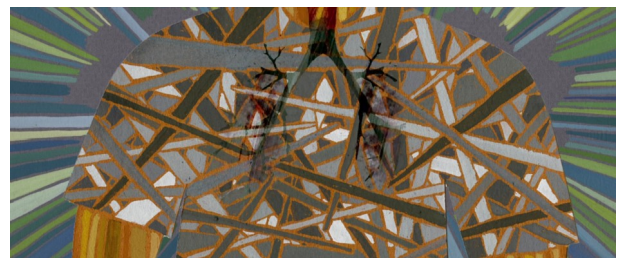
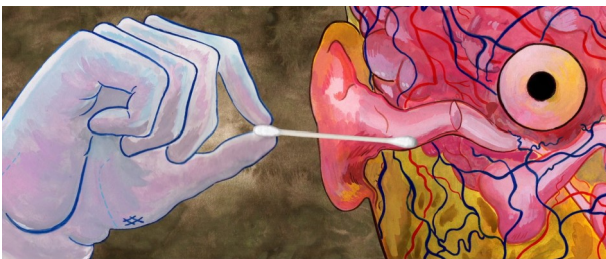
os représenté de manière assez cartoonesque mais qui rend ici la scène très crue, tout en restant dans le ton absurde et comique du film. Ce ton-là est d'ailleurs visible dès la scène d'introduction, avant même la catastrophe, lorsqu'une première petite secousse fait tomber une coupe sur le crâne d'un personnage, qui se met à saigner de manière totalement excessive. Pas du tout impressionné, Dash, le personnage principal, s'arrête un instant dans sa conversation pour laisser échapper un « berk ! Dégueu ! » avant de continuer comme si de rien n'était. D'autres fluides corporels sont également représentés, notamment le vomi lorsque Dash manque une première fois de se noyer et qu'il est sauvé par Lorraine Delacantine. Le vomi est alors représenté comme une giclée bleue et verte qui est projetée de la bouche de Dash vers le visage de Lorraine, puis se change en une couche de bleue plus claire qui reste accrochée sur sa figure, avec une allure gluante. Le visage de Dash, semblant complètement interloqué, est alors coloré des mêmes nuances de bleu et de vert, complétées par des petits tourbillons dessinés sur sa tête. On a alors bien cette sensation de nausée et de dégoût en le regardant, dans une situation où sa propre personne semble elle-même recouverte de cette même matière, où le corps entier est tourné vers ce dégoût. Quelques minutes plus tard, Benji, un autre élève, est lui aussi pris de vomissements, mais la représentation est toute autre, avec des bords définis par des traits au crayon de bois et beaucoup d'effet d'ombres, donnant à la mixture un aspect presque solide, d'autant qu'elle continue de s'écouler sans vraiment changer de forme pendant de longs instants. Là aussi, le public doit faire face à une surprise dans la représentation de cette organicité, dont le caractère étrange et inexplicable dans sa réalisation accentue le sentiment de malaise.



*My Entire High School Sinking into the Sea, Dash Shaw 2016*

On peut également noter l'aspect de l'eau qui infiltre le lycée et qui est de plus en plus trouble et chaotique à mesure que le film avance, accueillant de plus en plus de taches de peinture dans tous les sens et de toutes les couleurs. Cela représente bien sûr les divers débris qui s'y accumulent avec la destruction de l'établissement, mais sans doute aussi des matières organiques, cette eau étant à de maintes reprises montrée comme pleine de cadavres. Beaucoup moins répugnant, le film passe aussi parfois par des images presque schématiques du corps humain,

représenté par des vues en coupe faussement scientifiques pour montrer la respiration des personnages. On voit alors leur silhouette emplie de motifs très colorés, ainsi que leur poumons en vue de coupe, qui se gonflent lorsqu'ils réussissent à trouver de l'air mais s'estompent lorsque cet air vient à manquer. La dernière occurrence de cette représentation, juste avant que Dash ne perde connaissance, est bien moins colorée que les précédentes, et montre sa poitrine hachurée d'éléments qui ressemblent un peu à de longs éclats de verre, colorés en différentes nuances de gris entourés d'orange. Ses poumons, d'abord pleins et rouges, disparaissent petit à petit pour ne plus laisser que les bronches, qui elles-mêmes s'affinent et se noircissent, représentant ainsi de manière très claire la sensation de suffocation. Un dernier plan montrant cette recherche dans la représentation de l'organicité prend également l'aspect d'un schéma, un peu plus poussé que les précédents. Il s'agit d'une représentation du conduit de l'oreille en train d'être gratté par un coton-tige, entouré d'un crâne au travers duquel on voit des veines bleues et rouges qui irriguent le visage, ainsi que les globes oculaires. Le coloriage est plus complexe que d'habitude, avec des nuances de rose plus ou moins foncées qui dessinent des formes évoquant les sinus ou même le cerveau, à la manière d'un écorché, ce qui paraît pour le moins excessif lorsque le propos est simplement d'illustrer les paroles du personnage qui affirme à quel point il trouve agréable de se gratter les oreilles avec un coton-tige. La représentation exagérée et caricaturale de l'organicité ne développe pas vraiment la caractérisation des personnages comme dans les autres films, mais explore pareillement les possibilités graphiques du dessin pour créer une dissonance qui a ici des effets humoristiques.



*My Entire High School Sinking into the Sea,*  
Dash Shaw 2016

Ces exemples montrent un élargissement du langage graphique, qui en plus du trait ou de la couleur intègre le mélange des techniques dans sa représentation du corps. Cela se retrouve également dans *Le Garçon et le monde*, où le style et les techniques employés sont tout aussi significatifs et évocateurs que les éléments représentés. On voit par exemple les prostituées, les mannequins des publicités ou encore les hôtes du journal télévisé arborer sur leur visage des éléments découpés dans des photographies, comme la bouche ou les yeux. Cet usage de composants photo-réalistes pourrait à première vue servir à pousser plus loin cette suggestion de corporalité en représentant très directement des éléments du vivant. Pourtant l'effet est inverse, et c'est la superficialité de ces personnages qui est mise en avant. Le réalisateur opère donc un détournement des représentations pour appuyer son propos, d'une manière comparable à l'encre liquide d'*High School Sinking*.

Les personnages sont donc, dans les cinq films de notre corpus, un lieu d'expérimentation graphique où sont mises en avant et questionnées les possibilités multiples du dessin, faisant ainsi le lien entre l'image et son élaboration. Au sein de ces questionnements, le corps redouble cette posture en appliquant ce chantier du dessin à la représentation d'un objet lui-même en chantier, fait de matière vivante, changeante, et en constante régénération. L'élaboration d'un langage ayant pour but d'en parler sans le montrer se fait donc un enjeu de l'esthétique de la matérialité graphique, par exemple par le détournement d'esthétiques et de techniques qui, en s'exposant de manière frontale à la vue du public, l'oblige en quelque sorte à en considérer les potentialités expressives en laissant de côté, peut-être paradoxalement, toute exigence stricte de réalisme. Cela nous conduit à voir comment les films peuvent représenter et surtout exprimer des choses qui s'éloignent du domaine purement visible, ce qui était déjà un peu amené dans cette première partie mais invite désormais à être davantage réfléchi.



Organicité et fluides dans *La Jeune fille sans mains*, Sébastien Laudenbach 2016



## Chapitre 2 : Le chantier d'un univers

Cette exploration des possibilités multiples du dessin dans l'apparence graphique des œuvres ne se déploie pas que dans la figuration des personnages, mais vient aussi créer tout un univers physique et mental qui les accompagne. Les régimes de la représentation et celui de la narration vont vers une certaine synergie, sans pour autant se départir des dimensions paradoxales déjà évoquées. Alors que des éléments très matériels comme des corps physiques s'incarnaient dans une graphie éthérée et irréaliste, l'univers qui entoure ces corps, qui devrait pouvoir être représenté de manière assez directe, passe lui aussi par des détours graphiques pour être présenté non pas comme un simple décor, mais en tant que prolongement de l'arc narratif ou de l'état d'esprit des personnages. En cela, l'univers dont il est ici question a moins pour objectif de créer des mondes fictionnels cohérents dans une logique d'immersion latente du public que sur le fait d'assumer sa fictivité. Les notions de fictionnalité et fictivité sont empruntées à Alain Boillat, qui explique la première comme le registre de « ce qui relève du statut imaginaire du référent<sup>80</sup> », alors que la deuxième correspond à la représentation filmique en général en cela qu'elle ne « ne nous donne pas à voir des objets réels, mais fictifs [...] des signes qui se réfèrent aux choses, et non les choses elles-mêmes<sup>81</sup> ». Si les films de notre corpus sont bien des fictions, nous avons déjà vu qu'ils n'hésitent pas pour autant à user d'une figurativisation ostensible dont la source énonciative est clairement établie comme étant le dessin, et par extension celui ou celle qui l'a produit. Cette liberté graphique permet ainsi aux films de faire un pas vers l'expression graphique de sensations, soit des objets dénués d'apparence physique, dans une logique proche de ce que décrit Christian Metz lorsqu'il « explique [...] la prédisposition du médium à montrer des choses qui n'ont pas d'existence effective par la fictivité fondamentale de la représentation cinématographique<sup>82</sup> ». Cela n'exclut pas, comme nous le verrons, la recherche d'une « impression de réalité », mais l'inscrit davantage dans un lien entre les effets graphiques et leur réception par le regard spectatorial que dans un réalisme iconique strict.

### a) Figurer la relation des personnages à leur environnement

Autour des personnages, les films doivent bien sûr également représenter tout un univers. Mais plus qu'une représentation purement physique, les films présentent leurs décors par le prisme

---

80 Alain Boillat, *La Fiction au cinéma*, op. cit., p. 31.

81 *Idem*.

82 *Ibid*, p.32. Alain Boillat se réfère à l'ouvrage de Christian Metz *Le Signifiant imaginaire*, op. cit.

de leurs relations avec les personnages. Le sentiment d'appartenance à la nature ou celui au contraire d'aliénation par un milieu hostile seront ainsi directement inscrits dans la forme graphique des environnements. Une des premières caractéristiques de la façon dont les cinq films font exister leur univers est d'employer des techniques similaires, ou en tout cas assimilables, entre les personnages et les décors. Cela est assez rare dans le domaine du dessin animé, où l'on peut se permettre d'investir un peu plus de temps et d'efforts dans un décor immobile qui sera utilisé sur toute une séquence que sur des personnages ou objets en mouvement qui devront sans cesse être repris. L'aspect spontané typique de l'esthétique de la matérialité graphique et de ses enjeux montre au contraire ces deux éléments dans une même dynamique. Dans le cas des films du corpus, cette homogénéité entre les personnages et leur environnement permet aux premiers de s'implanter véritablement dans le second, sans que l'on ait l'impression que cet univers dans lequel ils évoluent n'est qu'une toile de fond avec laquelle ils ne peuvent pas vraiment interagir. Ici, la question de la place du personnage dans son environnement est importante dans le propos des films, et retranscrite directement par cette cohésion esthétique.

Par exemple, *La Passion Van Gogh* questionne la place du peintre au sein de sa communauté, et porte un regard contemporain sur cet artiste qui, s'il a pu être rejeté de son vivant, est aujourd'hui considéré comme tout à fait légitime. Le fait de représenter cette difficulté à s'intégrer par ses propres tableaux, investis par des personnages qui adoptent son propre style, est ainsi une affirmation de la bienveillance et de l'hommage qui lui sont portés à travers le film. Cela retranscrit également son regard artistique, qui faisait lui-même ce rapprochement formel entre « personnages » et environnement, comme nous l'indique Charles Terrasse dans la préface des *Lettres à son frère Théo* en expliquant que le peintre met rapidement la nature ou les paysages sur un pied d'égalité avec les portraits : « Il est un des premiers à pressentir que paysage ou portrait ne sont au fond qu'une seule et même forme d'expression de soi, que s'il fait des paysages, il y aura toujours là-dedans une trace de figures<sup>83</sup> ». Il est alors pertinent pour le film d'utiliser de techniques graphiques similaires pour peindre ses décors et celles et ceux qui les peuplent, les deux groupes se trouvant ainsi littéralement rassemblés par l'œil et la main de l'artiste.

Avec des techniques plus variées sur les deux plans, *My Entire High School Sinking into the Sea* fait de ses décors et du cataclysme qui les secoue une analogie de l'intériorité des personnages, notamment du personnage principal. En utilisant la même diversité de techniques tout en conservant une esthétique semblable, le film rapproche ce chaos de celui qui a lieu à l'intérieur de l'adolescent, à une période trouble où il doit faire face à son corps en mutation, des relations sociales qui se complexifient et des questionnements sur sa propre valeur. Nous avons déjà décrit le foisonnement

---

83 Charles Terrasse, préface à Vincent Van Gogh, *Lettres à son frère Théo*, Paris, Grasset, 2002, p. 9.

graphique qui forme les personnages, mais celui-ci fonctionne en fait dans la continuité des décors, dont la seule différence est l'absence de lignes de contour. Celles-ci mises à part, on retrouve les mêmes traits de pinceaux marqués, les mêmes couleurs bariolées, les mêmes textures multiples. La diversité des techniques est cependant plus prononcée : si, en plus de la peinture, les personnages pouvaient parfois être dessinés de manière digitale, les décors eux admettent des techniques traditionnelles comme le crayon de couleur, lors de l'arrivée au lycée le matin, l'aquarelle, lorsque Dash raconte une colonie de vacances, ou encore des objets réels non-dessinés, comme par exemple des confettis photographiés ou des mains posées sur un scanner. La prise de vue en continue est parfois utilisée, avec l'utilisation d'encre qui s'étendent sur l'écran. Tout cela contribue à un foisonnement visuel qui correspond bien au moment adolescent et à l'enthousiasme qui peut caractériser les productions artistiques qui en émergent, à l'image du style passionné et grandiloquent avec lequel écrit Dash dans le journal qu'il édite avec ses amis. L'implantation des personnages dans leur environnement est donc un enjeu essentiel de l'esthétique des films, qui est recherché à travers ce rapprochement graphique. Cependant, le fait que les décors restent plus complexifiés dans leur représentation peut venir illustrer le fait que ces personnages se cherchent encore, et doivent trouver une individualité, une identité caractéristique qui leur serait propre, alors que le monde dans lequel il évoluent est constitué de la rencontre et de l'influence de multiples personnalités. Certains espaces semblent d'ailleurs être construits comme le prolongement des figures qui les occupent. Par exemple, le bureau du principal contient beaucoup d'objets de décoration et est assez coloré, mais ses fenêtres ne s'ouvrent que sur un ciel maussade, comme un indice de sa malhonnêteté lorsqu'il fait construire le nouvel auditorium de l'établissement en dissimulant le fait que celui-ci se trouve sur une faille sismique. En outre, cette variété dans les techniques contribue à une conception très matérielle de cet environnement, dans lequel il devient par conséquent possible de laisser une trace, de s'exprimer directement dans la matière. Une représentation plus éthérée de cet univers la rendrait sans doute plus intellectuelle et inaccessible à ces personnages adolescents qui, comme des avatars du cinéaste-artiste, témoignent d'un besoin de s'exprimer de manière crue. Cette idée de possibilité d'expression rendue possible par l'implantation dans un espace concret est également présente dans *Le Garçon et le monde*, qui construit ses décors avec de nombreux matériaux avec un esprit proche de bricolages enfantins. Tout le début du film, marqué par une certaine ruralité et un rapport avec la nature et la famille, est constitué d'arrière-plans aux textures assez douces, soit des fonds tout à fait blancs, soit des éléments constitués de blocs colorés aux bordures comme embrumées, les pigments de pastels se dispersant sur la texture du papier sans en recouvrir chaque grain. Les aplats obéissent à la même dynamique, et ne sont jamais totalement uniformes mais produisent des couleurs nuancées

parsemées du blanc du papier qui perce la surface et donne au tout une impression de légèreté, de flottement. Les couleurs sont assez lumineuses, notamment celles du ciel, qui occupe souvent une bonne partie de l'écran, qu'il soit blanc, bleu ou prenant la teinte orange, rose ou violette d'un coucher de soleil. Ces larges espaces vides, ou presque, constituent pour le garçon un espace dans lequel il peut grandir et expérimenter sans être restreint. Au contraire, la ville forme des images beaucoup plus saturées et encombrées, avec des maisons empilées les unes sur les autres qui, de jour comme de nuit, emplissent toujours l'écran en se déployant dans l'horizon mais aussi au premier plan, accompagnées d'autres éléments du mobilier urbain comme des poteaux électriques ou des panneaux publicitaires. Ce nouvel environnement diffère du précédent en cela qu'il utilise de nombreux collages de photographies, apportant une composante étrange à ce monde trop flottant pour ce genre de réalisme. Les murs de la ville sont ainsi recouverts de textures réelles comme des papiers d'emballages ou des journaux, découpés pour habiller les façades des bâtiments, ou de publicités constituées de photographies, comme on les voit à la télévision. Comme pour les personnages, ce surgissement d'un registre de représentation très proche de notre réalité vient paradoxalement souligner l'artificialité de cette société urbaine. Outre ces éléments de décors, le monde que découvre le garçon est peuplé d'animaux-machines étranges, des tanks à tête d'éléphant, et surveillé par une police aux formes aiguisées dont chaque individu, vêtu du même uniforme noir que ses voisins, est semblable au reste du groupe, se déplace d'un bloc et ressemble ainsi presque plus à une bâtisse menaçante qu'à un groupe d'êtres humains. La société est mécanisée et automatisée, et les quartiers les plus modernes de la ville présentent des immeubles plus détaillés et réalistes, mais montrés sous des angles incohérents entre eux selon la perspective établie. Ici, le garçon n'a plus la même liberté, et cela se matérialise physiquement par toutes ces marques graphiques et objets à l'écran qui encombrant la composition de l'image comme autant d'obstacles sur le parcours du jeune personnage.

La place de la nature dans la construction de l'univers, sa représentation et les relations que les personnages entretiennent avec elle sont, comme dans *Le Garçon et le monde*, des thèmes assez importants dans l'ensemble corpus. Dans *My Entire High School Sinking into the Sea*, la nature ne semble pas la plus importante, mais elle est tout de même représentée de manière particulière, que ce soit l'océan qui entoure le lycée, représenté au début du film par de véritables images de vagues, ou l'excursion racontée par Dash à Mary qui prend la forme d'un carnet d'herboristerie, montrant les personnages se déplacer au milieu d'illustrations à l'aquarelle de plantes accompagnées d'une légende qui donne au tout l'allure d'une planche scientifique. Dans *La Jeune fille sans mains* et *Le Conte de la Princesse Kaguya*, elle prend par contre une place plus importante.



Selon la volonté du réalisateur du premier film de s'éloigner de la dimension chrétienne de l'histoire de Grimm pour en livrer une version plus ancrée dans la nature<sup>84</sup>, il s'agit de situer ses personnages dans un environnement qui reste assez sauvage malgré les constructions des hommes, et fait cohabiter ces deux entités au point parfois de les entremêler, par exemple en créant des divinités païennes très proches de la nature. C'est le cas du diable, qui apparaît dans la forêt et peut se changer en animal, mais l'élément le plus remarquable est la déesse de l'eau, une femme géante tapie au fond de la rivière, représentée d'abord par des traits jaunes ou verdâtres identiques aux algues qui poussent sur son sein, puis par la suite par une simple lueur dans une source. Le fait que son corps ne soit pas du tout colorié, pas même par cette tache que nous avons déjà évoquée, l'ancrage vraiment dans son milieu<sup>85</sup>. Mais la place des personnages humains dans cette nature est également soulevée par le film à travers ses choix graphiques, qui créent à la fois un environnement hostile à leur présence et des possibilités de s'y épanouir. En effet, l'aspect dépouillé des décors, qui sont faits de traits rapides et de figures non pleines, ni colorées ni même vraiment définies, et qui laissent un fond assez vide en ne recouvrant qu'un pourcentage faible de l'écran, donnent l'impression d'une nature qui se fond dans une brume, ne se laisse pas vraiment saisir et s'échappe sous les corps. On peut également y trouver un aspect onirique, porté notamment par des couleurs surprenantes qui jouent beaucoup avec des contrastes dans les teintes et la luminosité (surtout dans les scènes de nuit qui présentent un arrière-plan sombre), renforçant ce sentiment d'insaisissable. Néanmoins, ces caractéristiques graphiques sont également partagées par les personnages, dont le dessin a véritablement été réfléchi sans différence de traitement<sup>86</sup>, et qui eux aussi possèdent un aspect fuyant. Ce rapprochement leur permet de se mouvoir de manière plus fluide dans ce décor, comme pour montrer une certaine détermination de ne pas se laisser égarer au sein du cadre.

Dans une logique similaire, *Le Conte de la Princesse Kaguya* utilise une esthétique assez proche entre ses personnages et leur environnement, les deux étant constitués de couleurs pastel et de traits fins et délicats au crayon. Des techniques différentes sont pourtant employées (les décors sont entièrement faits sur papier à l'aquarelle, les personnages sont colorisés par ordinateur), ce qui montre que cette homogénéité visuelle est un choix signifiant, qui doit nous inviter à réfléchir cette place des personnages dans la nature qui les entoure. Ce thème n'est pas étranger à Takahata, qui avait par exemple déjà réalisé *Pompoko* (1994) autour de ces questions, qui sont également souvent

---

84 Sébastien Laudenbach, « Sébastien Laudenbach | Animer l'éphémère », *op. cit.*

85 Sébastien Laudenbach explique dans le dossier de presse du film : « J'ai ancré cette histoire dans une nature métaphorique : le diable polymorphe plus faune que démon, la déesse de la rivière dont le cycle, élément féminin, structure la topographie du voyage de la protagoniste, une forêt sombre, un plateau montagneux propice à l'isolement... ». Dossier de presse de *La Jeune fille sans mains*, distribué par Unifrance, p. 2.

86 Sébastien Laudenbach dans « Entretien avec Sébastien Laudenbach », Zewebanim, vidéo mise en ligne le 15 juillet 2021, entretien réalisé lors du Carrefour de l'animation 2016, disponible sur l'url : <https://www.youtube.com/watch?v=9vfdDwcevXk&t=5s> ( dernière consultation le 28/05/2022).

au centre des productions Ghibli. D'un point de vue narratif, il est intéressant de noter que le conte original du coupeur de bambous n'accorde qu'assez peu d'importance au début de la vie de la princesse, la narration étant plutôt centrée sur la course des prétendants pour la main de la jeune fille et la relation qu'elle entretient avec l'empereur. Au contraire, le film passe près d'un quart de son temps à raconter cette enfance heureuse dans les montagnes, et à plusieurs reprises amène son personnage à retourner arpenter ces paysages qui lui manquent tant une fois à la capitale. Ce rapport entre enfance et nature est très important, car le caractère éphémère des deux entités vient construire le développement du personnage, d'abord plein de vie, d'énergie et de curiosité, puis petit à petit rongé par la mélancolie, jusqu'à se rendre compte que c'est justement cette fugacité de la vie terrestre qui fait tout l'intérêt et la beauté de cette dernière. Et cette idée de fugacité, d'instant qu'il faut saisir avant qu'il ne passe, est directement inscrite dans l'esthétique du film, notamment dans les décors. La technique de l'aquarelle ici employée semble en effet très efficace pour transmettre cette dimension fugitive, tant de la nature que du moment de l'enfance qui s'y ancre, car la transparence des couleurs offre un aspect aérien, presque onirique à l'image, qui semble alors incarner d'elle-même cette fragilité. Comme dans *La Jeune fille sans mains*, les bords du cadre sont très souvent laissés blancs par la peinture qui ne s'y étend pas, et les paysages semblent alors s'évanouir comme des souvenirs anciens.



*Le Conte de la princesse Kaguya*, Isao Takahata, 2013

Au delà de l'esthétique, la technique en elle-même évoque ces idées, car elle demande à la fois une certaine minutie dont le manque ne saurait être comblé par les possibilités de repentir, très faibles ici à cause de la transparence des pigments, mais également un certain lâcher-prise car les

effets des couleurs avec l'eau et le papier sont vite indépendants de la main de l'artiste<sup>87</sup>. En outre, elle a aussi beaucoup été utilisée depuis le XVIII<sup>ème</sup> siècle en Europe pour la réalisation de croquis de voyage, que l'on fait sur le vif pour tenter de conserver des images une fois rentré<sup>88</sup>, et qui se font la manifestation d'une « volonté esthétique de saisir l'immédiateté d'un effet, d'un passage, d'une atmosphère, d'évoquer la vision fugitive d'une impression<sup>89</sup> ». Il était donc pertinent pour Takahata, qui s'inscrit également dans une tradition des rouleaux peints chinois et japonais faits en lavis pour des atmosphères similaires aux rendus de l'aquarelle et des sujets tout aussi ancrés dans la nature, de choisir cette esthétique pour construire l'univers de son film. Les dessins proches du croquis, dans lesquels on sent une certaine rapidité d'exécution ainsi qu'une indulgence quant au résultat final, dont les traits n'ont pas besoin d'être propres ou même fermés, participent également à ce sentiment. Cette esthétique est par exemple remarquée dans les *Cahiers du cinéma*, et mise en perspective dans le propos du film : « dans la première partie, les traits, jamais fermés sur eux-mêmes, embrassent dans un même mouvement les hommes, les animaux et la végétation [...] puis le trait se discipline. Le foisonnement de la campagne est remplacé par les lignes dures du palais, la liberté est étouffée par les codes et conventions, et la vivacité de ses mouvements entravée par les kimonos<sup>90</sup> ». Nathalie Bittinger fait un constat similaire, en se basant sur les analyses du penseur Motoori Norinaga et en proposant que *Le Conte de la Princesse Kaguya* vient ainsi exprimer le concept japonais du *mono no aware*, qu'elle explique et applique au film en tant que « sentiment fugace d'un certain rapport au monde marqué par l'impermanence, offrant joie et mélancolie mêlées, et à la source de l'émotion esthétique<sup>91</sup> ». Cette idée est très présente dans la narration, mais trouve également à s'incarner, pour les raisons que nous avons décrites, dans cette esthétique proche du croquis et de l'aquarelle :

Alors même qu'il bénéficie des potentialités infinies de l'infographie, *Le Conte de la Princesse Kaguya* s'inscrit à rebours de tout un penchant technologique et pyrotechnique de l'animation japonaise. Tel un manifeste poétique et réflexif, l'œuvre matérialise plusieurs styles d'animation, mais choisit surtout de revenir à une forme d'épure, à la grâce de l'esquisse, au vide et à l'ouvert. [...] Par ce biais, il tente de retranscrire cinématographiquement le sentiment japonais du *mono no aware* qui infuse le genre du conte (*monogatari*) et désigne une surprise ressentie au contact des choses, le sentiment de l'éphémère et la

---

87 Jean Rudel, *Les techniques de l'art*, Paris, Flammarion, coll. « Tout l'art/ référence », 2006, entrée « aquarelle » p. 21-22 : « La matière de l'aquarelle exige une grande franchise, un travail direct – *alla prima* – presque « sans repentir ».

88 *Idem*.

89 Antonella Fuga, *Techniques et matériaux des arts*, Paris, Hazan, coll. « Guides », 2017, p. 33. L'entrée « aquarelle », p. 36-38, indique aussi que « des artistes comme Constable et Turner en font la technique privilégiée pour enregistrer les infinis changements de la lumière sur les choses et dans la nature ».

90 Stéphane du Mesnidlot, « De la terre à la lune », art. cit.

91 Nathalie Bittinger, « Un art poétique », dans Rolland Carré, *Isao Takahata, le réel animé, Éclipses*, n°63, décembre 2018, p. 61.

mélancolie suscitée par la contemplation de la nature. Le retour aux sources de la prose narrative japonaise, alors même qu'il modernise le texte, s'imbrique dès lors à un mouvement de retour au geste originel du dessinateur. Ce dessin ne cache pas sa nature : il est en lui-même marqué par une fragilité, un inachèvement, une impermanence qui retranscrivent graphiquement le *mono no aware*. *Le Conte de la Princesse Kaguya* s'apparente dès lors à un « art poétique » de l'animation, qui condense les réflexions esthétiques du cinéaste et les traits majeurs déployés au fil de sa filmographie <sup>92</sup>.

C'est donc bien par les possibilités graphiques du dessin ainsi que par son exhibition qu'est représenté à la fois un décor et sa façon d'être vécu par les personnages. Par un style simple et une technique de représentation synthétique, le film parvient à asseoir un sentiment complexe et particulièrement intime.

## **b) Des « films de sensations »**

Cela nous amène à l'idée d'une esthétique capable d'inviter son public vers des rivages plus abstraits, et non pas purement figuratifs. L'apparence graphique des films assume en effet la distance qu'elle prend avec l'apparence « réelle » des choses qu'elle représente, comme nous l'avons vu. Il est alors évident que cette image n'est pas seulement réfléchie comme lieu de représentation d'éléments physiques. Pourtant, les armes du dessin restant les mêmes, cet aspect plus abstrait devra pareillement trouver une forme, une figurativisation à l'écran. C'est bien ce que décrit Nathalie Bittinger lorsqu'elle explique que *Le Conte de la princesse Kaguya* tente par son style de « retranscrire cinématographiquement le sentiment japonais du *mono no aware* ». Nous avons également déjà approché cette idée pour les autres films, en décrivant par exemple comment les traits épais mais peu gracieux de feutres noirs de *My Entire High School Sinking into the Sea* peuvent retranscrire le sentiment adolescent d'une volonté d'affirmation de sa personne sans cesse contrariée par le doute et le manque d'expérience. *La Jeune fille sans mains* pourrait également être compris dans son esthétique comme une matérialisation d'une recherche universelle, mais ici individualisée, d'identité et d'indépendance, grâce à ces traits épais qui semblent tout de même ne jamais être véritablement fixés, comme toujours prêts à réinvestir le vide qui les entoure. *La Passion Van Gogh*, en reprenant les ambitions du peintre, s'approche, peut-être sans même le vouloir, de la dynamique de *Kaguya*. Dans la préface de ses *Lettres à son frère Théo*, on peut en effet lire que « dans [son] observation constante de la nature, il cherche à percevoir l'essentiel de la

---

92 *Ibid*, p. 60.

vie qui passe<sup>93</sup>». Les films font donc de leur esthétique le lieu d'expression d'un sentiment, soit d'une « tendance affective stable<sup>94</sup>».

C'est cependant le terme de sensation qui nous semble être le plus parlant pour ces films, dont l'apparence graphique s'emploie véritablement à atteindre le public par les sens (la vue) lors de séquences qui mettent en scène des émotions plus brèves que les sentiments déjà décrits. Ces moments laissent une place importante à des changements internes d'esthétique, qui abandonnent parfois en grande partie l'idée d'une figurativité naturaliste pour amener l'image à se faire porteuse d'émotions. Cela ne veut néanmoins pas dire que les films se feraient totalement fantaisistes, car cette distance prise avec la réalité physique se présente justement comme une façon de mieux approcher la réalité telle qu'elle est ressentie, une réalité intérieure, psychologique. C'est ainsi qu'est présenté le cinéma d'Isao Takahata dans l'ouvrage *Cinéma d'animation, au-delà du réel* de Xavier Kawa-Topor, qui utilise aussi cette notion de sensation :

Takahata fait le choix d'un « réalisme de la sensation » dont la palette d'expression s'ouvre largement sur les possibilités formelles du cinéma d'animation. Il est à la recherche d'un réalisme qui ne consisterait pas à imiter l'apparence de la réalité mais à exprimer avec la plus grande justesse la façon dont les individus la vivent, la ressentent, l'éprouvent. Ce réalisme-là, anthropologique, ne bannit ni la comédie, ni la poésie, ni même l'onirisme. Mais chacun de ces registres procèdent de la réalité : ils surgissent du quotidien et de son observation documentaire<sup>95</sup>.

Même *Le Conte de la princesse Kaguya*, malgré sa dimension légendaire, entre dans cette dynamique à travers des tableaux où la mise en scène et l'apparence graphique s'affranchissent de toute cohérence physique pour venir exposer non pas des événements mais des pures sensations. Cela est d'ailleurs commenté dans les critiques du film, par exemple par Gildas Jaffrenous qui décrit comment « plusieurs séquences » du film « nous font partager en quelque sorte *de l'intérieur* le désespoir de Kaguya<sup>96</sup>». Cette façon de construire des œuvres qui semblent prendre beaucoup de recul avec le réel tout en amenant un sentiment de réalisme est très importante dans le cinéma de Takahata, et lui même considère avoir raconté « la véritable histoire derrière le conte<sup>97</sup>», alors qu'il met en scène des moments *a priori* très

---

93 Charles Terrasse, préface à *Lettres à son frère Théo*, op. cit., p. 9.

94 Marina Poisson, *Réfléchir (sur) la sensation*, Paris, Archives Contemporaines, 2011, p. 8.

95 Xavier Kawa-Topor, *Cinéma d'animation, au-delà du réel*, Nantes, Capricci, 2016, p. 76-77.

96 Gildas Jaffrenou, « L'animation, miroir du monde ou mise à l'épreuve du réel », dans Roland Carrée (dir.), *Éclipses*, op. cit., p. 24 – 33.

97 « Le conte de la princesse Kaguya : Entrevue publique avec Isao Takahata au Festival international du film d'animation d'Annecy 2014 », *ButaConnection*, mis en ligne le 9 octobre 2019, disponible sur l'url : <https://www.buta-connection.net/index.php/longs-metragés/films-d-isao-takahata/le-conte-de-la-princesse-kaguya?start=6> (dernière consultation le 28/05/22).

fantaisistes, en faisant par exemple s'envoler de joie la princesse et son amis Sutemaru lors de leurs retrouvailles<sup>98</sup>.

Le pouvoir conféré ici à l'esthétique pour exprimer ces sensations s'inscrit dans ce que décrit l'ouvrage *Réfléchir (sur) la sensation*, qui lie les deux notions par l'étymologie même de l'esthétique, (*aiesthesis*), qui « désigne en effet la faculté de sentir, la sensibilité subjective<sup>99</sup> », une « capacité à être sollicité par les impressions des sens, qui nous rappelle qu'esthétique et sensation sont étroitement liées et se nourrissent bien souvent l'une l'autre<sup>100</sup> ». L'exploration de ces liens par le cinéma d'animation, qui a justement tout le loisir d'expérimenter, comme le font nos films, avec l'outil graphique qu'est le dessin, est ainsi une caractéristique forte de l'esthétique de la matérialité graphique. Cela est par ailleurs en partie revendiqué par les artistes, notamment Sébastien Laudenbach qui explique que pour lui, l'image de dessin animé n'a pas à être proche du réel, justement parce qu'on voit bien de toute façon qu'elle n'est qu'un dessin<sup>101</sup>. Il énonce ici la position en apparence délicate du dessin animé et de son caractère artificiel que nous avons déjà évoqués, tout en l'assumant totalement. L'image devient ainsi un lieu de liberté graphique, dans lequel chaque élément peut prendre une place nouvelle. Laudenbach inscrit alors l'aspect parfois étrange de son travail dans une démarche très franche, en utilisant lui-même l'expression « film de sensations <sup>102</sup> » et en employant souvent ce terme pour décrire le cinéma qui l'intéresse<sup>103</sup> mais également sa méthode de travail sur *La Jeune fille sans mains*<sup>104</sup> : réalisée sans *storyboard*, chaque séquence se construit sur le moment, autant dans son rythme que dans sa composition visuelle. Se développe alors une dynamique beaucoup plus instinctive et spontanée que la technique du dessin animé, où chaque séquence est généralement minutieusement préparée à l'avance. Le résultat, parfois étonnant, invite alors à se laisser porter par des images qui peuvent être énigmatiques<sup>105</sup> mais se veulent à la fois la marque et le fondement graphique de

---

98 La scène rappelle grandement *Souvenirs goutte à goutte*, réalisé par Takahata en 1991, dans lequel Taeko, le personnage principal, s'envole également sous le coup d'une forte émotion.

99 Marina Poisson, *Réfléchir (sur) la sensation*, *op. cit.*, p. 3.

100 *Ibid.*, p. 12.

101 « Sébastien Laudenbach, réalisateur de LA JEUNE FILLE SANS MAINS, débat en sa présence du 16 12 16 », *Vidéos de la rédaction : Chacun Cherche Son Film*, vidéo mise en ligne le 23 mars 2021, rencontre avec le réalisateur au Café des Images à Hérouville Saint-Clair, disponible sur l'url : <https://www.youtube.com/watch?v=h18KLMU8G0> (dernière consultation le 28/05/22).

102 « Le Film de la semaine : La Jeune Fille sans mains de Sébastien Laudenbach », *Télérama*, vidéo mise en ligne le 13 décembre 2016, disponible sur l'url : [https://www.youtube.com/watch?v=JOXx0cAYXL0&ab\\_channel=Telerama](https://www.youtube.com/watch?v=JOXx0cAYXL0&ab_channel=Telerama) (dernière consultation le 28/05/22).

103 « Entretien avec Sébastien Laudenbach », *Zewebanim*, *op. cit.*

104 « Rencontre entre Atisso Médessou et Sébastien Laudenbach », *Cinéma François Truffaut*, vidéo mise en ligne le 31 janvier 2017, disponible sur l'url : <https://www.youtube.com/watch?v=MyxZ9XuJ9n0&t=1606s> (dernière consultation le 28/05/22).

105 Terme employé par Alexis Hunot dans « Entretien avec Sébastien Laudenbach », *Zewebanim*, *op. cit.*

sensations, ce que semble bien ressentir le public, comme le montrent certains échanges à la suite de projections<sup>106</sup>. La couleur notamment serait véritablement intéressante non pas forcément lorsqu'elle « représente ce que l'élément est dans la réalité, mais [lorsqu'elle est] plutôt vectrice de sensations<sup>107</sup> ». Dans un numéro consacré au cinéma d'animation de la revue *ArtPress* Jean-Jacques Manzanera la décrit non pas comme « une couleur aux visées réalistes, mais plutôt expressionnistes<sup>108</sup> ». Cela est particulièrement sensible dans plusieurs scènes du film, par exemple celle où la jeune fille, partie du moulin de son père, erre dans la forêt alors que la nuit est tombée, également commentée dans l'article :

Le papier sur lequel s'inscrit le décor est plus sombre et les formes de l'héroïne, comme celle du décor, sont, elles aussi, assombries. À mesure qu'elle progresse dans une grotte, des couleurs fluorescentes apparaissent et ce sont les traits de la jeune fille qui deviennent bleus ou blancs sur fond noir. Lorsqu'elle en sort et dévale une colline, la nuit entière s'avère empreinte de cette magie chromatique : les fleurs sont d'un bleu chatoyant et des lucioles s'élèvent sur son passage. Le plan qui suit, cadré en plongée, stylise la forêt en traits mauves et laisse irradier un arbre vert tendre vers lequel la jeune fille se dirige. En son cœur luit un fruit bleu qui condense la beauté de cette transition nocturne vers l'émancipation.<sup>109</sup>

Cette précision systématique des couleurs, qui est généralisée dans tout l'article, montre bien l'importance que celles-ci revêtent dans le processus spectatorial, tout comme l'expression « magie chromatique » dénote la sincérité d'une sensation profonde ressentie devant ces couleurs. En l'occurrence, leurs teintes à la fois harmonieuses dans leur intensité et agressives illustrent ce moment dramatique que vit la jeune fille, qui doit se débrouiller seule après s'être fait couper les mains, tout en lui offrant (ainsi qu'au public) un instant de surprise et de fascination pour ce monde nouveau. L'image dans sa globalité est cependant visuellement très éloignée de ce à quoi ressemble une forêt de nuit, ce qui tend à montrer que l'intérêt de la séquence ne repose pas sur l'exactitude de la représentation, mais bien plus sur la situation émotionnelle de la jeune fille à ce moment, entre une certaine peur de l'obscurité, la difficulté à survivre seule dans la nature, et l'émerveillement

---

106 Dans « Rencontre entre Atisso Médessou et Sébastien Laudenbach », Cinéma François Truffaut, *op. cit.*, une spectatrice décrit par exemple dans un échange enregistré comment l'esthétique du film lui a fait ressentir quelque chose de mystique, où les couleurs seraient une représentation de la vie elle-même. Atisso Médessou, qui anime l'échange, parle de sa fille de sept ans qui a parfois eu du mal à déchiffrer l'image, mais « se laisse porter par les émotions, les sensations ».

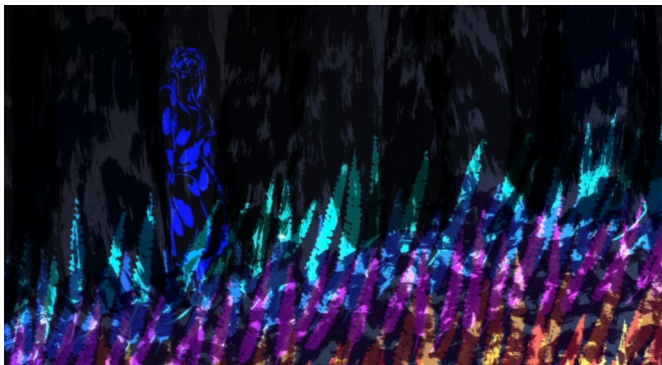
107 « Interview de Sébastien Laudenbach, le réalisateur du film "La Jeune Fille sans Mains" », Le blog de Cheeky, vidéo mise en ligne le 31 janvier 2018, entretien réalisé lors durant Festival d'Annecy 2018, disponible sur l'url : [https://www.youtube.com/watch?v=m4FfxIGmCI&ab\\_channel=LeblogdeCheeky](https://www.youtube.com/watch?v=m4FfxIGmCI&ab_channel=LeblogdeCheeky) (dernière consultation le 28/05/22).

108 Jean-Jacques Manzanera, « Tout est grâce... Poétique de Sébastien Laudenbach », *ArtPress*2, n° 50, février 2019, p. 39.

109 *Ibid.*, p. 41.

suscité par cette liberté nouvelle qu'elle va devoir apprendre à assumer. L'apparence graphique est donc un terrain d'expérimentations constantes dans le film, comme le dit encore Jean-Jacques Manzena en écrivant que « le domaine de la déesse de l'eau [qui apparaît immédiatement après] suscite ainsi un changement de régime des couleurs et du trait, d'une évidence plastique et émotionnelle absolue. En somme, Sébastien Laudenbach est un artiste rare et précieux, qui prouve que le cinéma d'animation peut tutoyer le geste pictural d'un Henri Matisse en se saisissant ainsi des couleurs, de formes et du trait<sup>110</sup> », soit d'outils fondamentaux du dessin qui sont ici utilisés pour exprimer les états d'esprit du personnage. La comparaison avec un peintre influent comme Matisse témoigne de la force avec laquelle ce cinéma peut atteindre, par son apparence graphique, le public.

Cette approche graphique concerne également des sensations purement physiques, par exemple la respiration. Cela est particulièrement fort lors de la scène de combat entre le prince et la jeune fille, qui voit celle-ci, étalée sur le sol, disparaître par intermittence alors qu'elle est essoufflée. La sensation du manque d'air est littéralement matérialisée par un manque de traits, le vide des poumons par un évidement de l'écran.



*La Jeune fille sans mains*, Sébastien Laudenbach 2016

Moins aventureux dans ses mouvements, *My Entire High School Sinking Into the Sea* adopte une gestion des couleurs tout aussi énigmatique, en colorant ses personnages d'une manière qui semble souvent dénuée de logique, comme par exemple les rayures bleues, jaunes, rouges et vertes qui zèbrent la silhouette du principal lorsqu'il réprimande Dash au début du film à propos de l'article malveillant qu'il a écrit sur son ami Assaf. Les décors aussi sont sujets à ce genre de perturbations : souvent très sommaires et dessinés à gros traits, ils se font par moments simples arrière-plans ou fonds colorés aux motifs abstraits. Au début du film se trouve un autre exemple, véritablement lié à l'expression graphique de sensations et d'émotions : alors qu'il vient de se

---

110 *Idem*.



disputer avec ses amis Assaf et Verti, Dash s'isole pour ruminer sa colère. La cantine qui constituait l'arrière-plan de la scène laisse place à un rouge très texturé, et les éléments du décor ne se font plus que silhouettes noires, plus ou moins saturées selon leur distance, rappelant un théâtre d'ombres. Seule la figure de Dash reste « normale », s'éloignant d'un air contrarié dans cet espace vide et pourtant visuellement agressif, qui représente son amertume. Le plan qui suit montre ses mains s'agiter sur un clavier d'ordinateur, alors que le fond est désormais bleu foncé, accentuant le sentiment de solitude et d'animosité qui s'abat alors sur l'adolescent, sans se soucier de représenter le bureau sur lequel est vraisemblablement posé l'ordinateur. Un autre exemple se trouve à la fin du film, lorsque le personnage manque de se noyer. Il est alors en proie à des sortes d'hallucinations, qui le montrent, vu du dessus et d'abord simplement sous la forme d'un point, entrer dans une bibliothèque, s'approcher d'une table et ouvrir le livre qui se trouve dessus, dans lequel figurent des portraits des personnages qui lui sont proches. Durant toute cette courte séquence, le trait est bien plus tremblant que dans le reste du film, le personnage est représenté selon des proportions étranges, et les formes semblent se déliter. Le tout est recouvert d'une couche d'encre rouge parcourue d'effets liquides. On ressent bien toute la peur et le doute auxquels Dash fait face, qui se traduisent à l'écran par une incertitude des éléments et de leur représentation.



!!br0ken!!My Entire High School Sinking into the Sea, Dash Shaw, 2016

Comme *La Jeune fille sans mains*, *My Entire High School Sinking into the Sea* joue donc lui aussi avec une écriture libre et sensible de ses images, s'adaptant ainsi à la psychologie de personnages qui se trouvent à un âge où les émotions se multiplient et sont parfois compliquées à expliquer.

Cette utilisation de l'esthétique pour représenter des sentiments liés à une tranche d'âge précise va sans doute encore plus loin dans *Le Garçon et le monde*, pour lequel, selon son réalisateur, « le point de vue de l'enfant est l'idée centrale, esthétique, c'est elle qui [l]'a mené à ce

film et pas le contraire<sup>111</sup> ». Toute représentation est ainsi guidée par cette volonté de se mettre à hauteur d'enfant et de retranscrire par l'apparence graphique sa psyché et son ressenti. Un certain nombre de plans subjectifs et de raccords regard nous mettent dès les premiers instants du film sur cette piste, mais au-delà de la mise en scène, toute l'esthétique se met au service de cette représentation, aussi bien dans son style graphique que dans ses métaphores visuelles. Le dossier pédagogique du film estime en effet que son originalité se trouve « dans la liberté et la poésie du regard d'un enfant. Sa perception n'est pas encore soumise à la logique du monde, mais vogue au gré des sensations et de l'imaginaire<sup>112</sup> ». L'analyse continue :

son regard déforme la réalité ; il la poétise. Les objets et les événements qui jalonnent le monde se libèrent de leur utilité première et concrète. Désormais intégrés dans l'univers de l'enfance, ces glissements de sens vont protéger le garçon là où tout suggère dureté et exclusion. Il va ainsi percevoir des formes animales dans des machines infernales. Cette modification de la perception va lui permettre d'atténuer la force et la violence des spectacles qui se déroulent sous ses yeux. Ainsi, le train qui emporte le père se mue en chenille et le dur travail des ouvriers dans les champs devient une chorégraphie de fourmis<sup>113</sup>.

La subtilité de cette poésie est qu'elle ne s'inscrit pas dans une structure narrative linéaire qui viendrait appuyer ses effets, mais se présente exclusivement par des choix visuels et graphiques (et sonores, la musique jouant un rôle important dans le film) qui se mettent à la disposition du spectateur ou de la spectatrice. Si l'enfant, « être de pure perception,[...] ne fait qu'observer et ressentir les mouvements du peuple et la transformation du pays<sup>114</sup> », et que nous sommes invités à adopter son regard, nous nous plaçons également dans cette dynamique de réception des formes et des mouvements à l'écran. Cela se vérifie dès l'ouverture du film, qui annonce cette tendance à l'abstraction et cette invitation à se laisser aller aux sensations. Tout commence en effet par un écran blanc avec un simple point rose qui pulse au centre. Alors qu'une musique aérienne constituée de voix humaines qui chantent et respirent, d'un battement de cœur, d'une flûte puis d'une basse, se fait entendre, des cercles viennent entourer ce point central, puis se complètent de petits éléments qui les font ressembler à des cellules<sup>115</sup>, puis des étoiles. À chaque nouvelle forme, la caméra semble s'éloigner pour dévoiler un nouvel univers dans lequel était contenu le précédent, comme sont parfois présentées les galaxies (planète – système solaire – galaxie – univers). Alors que ces motifs étaient à l'origine faits en aplats numériques, sans aucune texture, bien propres et

---

111 Dossier de presse du *Garçon et le monde*, distribué par Les Films du préau, p. 8.

112 Stéphane Leloup, dossier pédagogique du *Garçon et le monde*, p. 6.

113 *Ibid*, p. 7.

114 *Ibid.*, p. 19.

115 Une illustration tirée de ce passage est visible p.38.

symétriques, on passe d'un coup à une image dessinée aux pastels gras : un cercle plein de rayures verticales multicolores, qui ne respectent pas vraiment ses contours. Ce cercle, sur le plan suivant, se révèle être un caillou observé par l'enfant que l'on découvre penché au-dessus, curieux de ce monde qui l'entoure sans qu'il ne puisse encore en avoir conscience. Pour l'instant, le monde qui effectivement l'entoure n'est rien, juste un fond blanc. Mais cette explosion de formes et de couleurs que nous venons de voir nous en indique bien la richesse cachée. Tout cela n'est pas expliqué directement par le film, mais est contenu dans cette ouverture, simplement par quelques formes et couleurs, et il est laissé au spectateur ou à la spectatrice le soin d'interpréter ces formes, ces couleurs, ainsi que ce changement de régime esthétique qui advient. Cette première séquence présente immédiatement cette prise de recul qu'opère le film vis-à-vis de ce qu'il représente, en affirmant justement que cette représentation se fera plus par une dynamique d'évocation que de transcription d'un monde physique vers le médium dessiné. Elle met au centre de son réseau significatif non pas des motifs, mais des objets du dessin qui existent pour eux-mêmes, sans forcément se rapporter à quoi que ce soit – un caillou n'est jamais paré de rayures multicolores, et rien dans la réalité ne ressemble à cet amas de taches créé par le pigment gras des pastels ou des crayons de couleurs. Ces icônes adoptent un aspect abstrait, s'éloignent d'un objectif de ressemblance avec quoi que ce soit, précisément pour venir représenter des idées qui n'ont en soi pas de forme, ce qui tend donc à les rapprocher du registre des symboles. Cela peut aussi se retrouver tout au long du film à travers le motif de la musique, qui est représentée par des bulles de couleurs qui volettent à l'écran. Métaphore visuelle assez simple au début lorsqu'elle se rapporte à la mélodie sobre jouée par le père et que chacune de ces bulles pourrait représenter une note, elle se fait plus complexe et surtout plus sensible lorsqu'elle devient le symbole de la lutte du peuple, dont la multitude et la diversité rehausse de mille couleurs cette représentation, pour un résultat proche d'une approche synesthésique, encore développée par l'assemblage de ces bulles en un gigantesque oiseau, assez léger pour s'envoler mais assez concret pour se battre.

L'univers externe des personnages des films met donc sur un pied d'égalité graphique leur environnement physique et leur environnement mental ou affectif, en représentant les deux selon une logique d'exhibition du dessin et de ses possibilités multiples. Celles-ci vont jusqu'à pousser leur iconicité vers une symbolisation, et retranscrivent ainsi l'abstraction des sentiments et des sensations par une certaine abstraction visuelle. Cette logique de synergie entre la forme et le fond suggère qu'une émotion plus forte devrait trouver une forme graphique capable de l'incarner. Et en effet, les moments de crises vont être le prétexte à une intensification de ces rapports entre l'apparence graphique de l'image et ses ambitions narratives.

### c) L'exemple du moment de crise

Chacun des cinq films de notre corpus présente des moments de crise pendant lesquelles l'esthétique dans sa globalité semble soudain se déstructurer, comme si elle perdait elle-même ses propres moyens et devait se réinventer pour faire part d'un trouble. Cela peut être le cas autant pour certains éléments précis, dont le style pourra contraster avec le reste du film, que pour des séquences entières où toute l'image sera comme remise en chantier. Se déchaînent alors les traits, les couleurs ou la composition pour créer des visions aussi chaotiques qu'expressives.

Nous pouvons par exemple nous re-pencher immédiatement sur *Le Garçon et le monde* et ce « personnage » qu'est l'oiseau du peuple. Vers la fin du film, cet oiseau est amené à en affronter un autre qui, lui, représente le pouvoir autoritaire. L'oiseau noir, qui s'apparente plus précisément à un aigle, est dessiné au pastel ou à la craie grasse avec des traits rageurs, et adopte une teinte d'un noir pur qui est très rare dans le film. Comme l'oiseau du peuple qui prend vie grâce à la musique, il se constitue à partir des bulles, également noires, émises par la fanfare militaire jouée par l'armée qui fait face au garçon comme un mur, allant d'un côté à l'autre du cadre sans laisser aucun espace de libre. Un plan montre alors ces bulles monter vers le haut d'un écran blanc, qui peu à peu s'emplit de l'accumulation du noir, comme si une ombre impénétrable venait ronger l'écran. Plus qu'à une ombre, l'effet ressemble davantage, à cause de la texture offerte par le gras des crayons, à de la fumée épaisse qui remplirait l'espace dans un mouvement suffoquant. Au sol, le garçon regarde naître cette bête, alors que la silhouette de l'aigle, menaçante avec son bec grand ouvert et son œil vide, plane sur l'image. Les deux oiseaux s'affrontent alors en l'air, chacun essayant de défendre ses couleurs face à l'autre. Chacun de leurs assauts, rapides et montrés en assez gros plans, est alors une occasion de déchaîner la violence du combat : leur bec, leurs ailes et leurs serres, tous dessinés par de simples traits énergiques, semblent entailler l'écran, bientôt rejoints par des tirs de l'armée qui viennent prêter main forte à l'aigle noir en zébrant l'image de projectiles, traînées de pointillés parallèles, dirigées contre l'oiseau du peuple. Un plan se fait même totalement abstrait, et montre une sorte de ballet entre le noir et les multiples couleurs remplir chacun leur tour l'écran, se chassant l'un-l'autre pour occuper l'espace, qui paraît lacéré par ces multiples coups. La scène est entrecoupée de plans montrant l'ombre du combat projetée sur le sol où se tient le garçon, et cette ombre opère de façon similaire sur l'image, en venant recouvrir d'une multitude de sillons le trottoir jonché de papiers. Plus le combat avance, et plus ces plans sont resserrés, excluant sur la fin le garçon pour ne montrer que des fragments de silhouette entourés de plumes arrachées. La fin du combat, qui voit perdre l'oiseau du peuple, dont le bec est brisé comme une mine de crayon, est représenté par une invasion de l'écran par une couche de pastel orangée, qui apparaît par le coin

supérieur gauche avant de recouvrir l'image comme une explosion. Arrive ensuite, très vite, un fondu au noir, faisant écho à la naissance de l'oiseau qui s'était opérée dans une séquence de nuit dans un écran blanc, éclatant. Les images du film étant habituellement parcourues de nombreuses textures, cet écran soudain si noir et si plat se ressent comme une force impitoyable, car si même l'esthétique qui forme l'univers du film ne peut y résister, c'est qu'il n'y avait que peu d'espoir pour des personnages eux-mêmes soumis à ce mode de représentation.

Cette façon de mettre à mal l'esthétique première du film se retrouvait déjà dans la représentation de la ville, qui contrastait avec tout ce qui avait alors été montré par des matières plus réalistes, des formes anguleuses aux bords nets, ainsi qu'une tendance à la saturation de l'écran. Elle entre également en jeu lorsque l'enfant s'embarque à bord du train pour la ville, et que l'image semble soudain passer en négatif, comme s'il entrait dans un autre monde, de l'autre côté d'un miroir ou d'une lentille, ou encore lorsqu'il pénètre dans l'usine de vêtements après s'être embarqué sur des containers, et se retrouve plongé dans une dimension où le fond est noir et les éléments n'existent que par leurs contours, tracés par des traits fins, dont l'épaisseur ne varie pas, ce qui leur donne, en plus du dégradé coloré qui les compose, un aspect trop lisse par rapport au reste du film. Pendant le combat des oiseaux, l'aigle adopte pendant un instant un aspect lui aussi étrangement lisse et saillant, qui le lie à tout ce monde auquel le peuple tente tant bien que mal de résister. Pas si étrange car inspiré de l'imagerie nazie<sup>116</sup>, cette transformation soudaine est un bon exemple de la manière dont le dessin animé peut utiliser son esthétique pour mettre en crise son récit tout comme la perception de son public, en quelque sorte malmené par l'image.



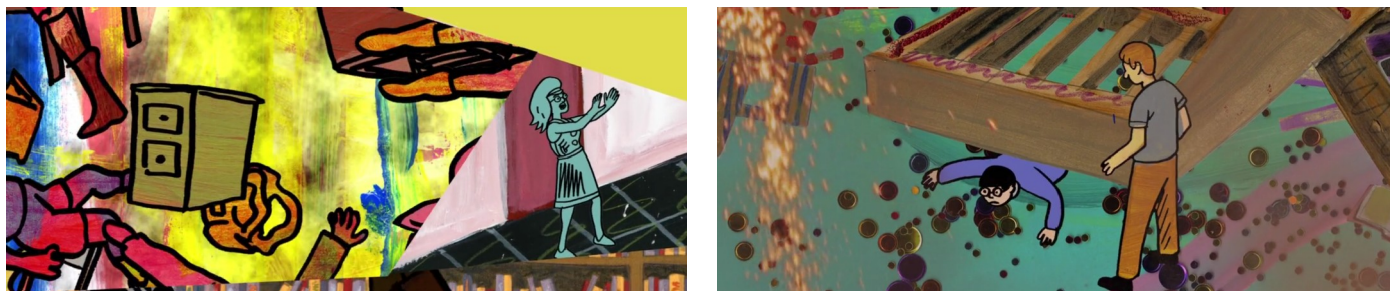
*Le Garçon et le monde, Alê Abreu 2014, le combat des oiseaux.*

116 Le dossier pédagogique du film détaille d'autres références visuelles à des régimes autoritaires historiques, comme la ressemblance du général montré à la télévision avec Pinochet ou encore l'imagerie des déportations lorsque le père du garçon sort d'un train accompagné d'une multitude de personnages qui lui ressemblent tous, à l'aspect fantomatique et habillé d'une longue chemise rayée.

Cela se retrouve dans les autres films du corpus, qui ont tous une tendance à la saturation de l'écran et à une certaine violence dans les formes pour incarner ces moments de crise. *My Entire Highschool Sinking into the Sea* par exemple adopte complètement cette dynamique, en multipliant les éléments représentés comme les matériaux utilisés dans cette représentation, pour un film à la globalité visuellement très chaotique. Cela est sensible dès le début du film, où Dash se réveille en sursaut après un cauchemar prophétisant la catastrophe. Il est ensuite montré en train de courir devant des bandes colorées qui défilent à toute vitesse derrière lui. Les scènes d'introduction présentent une image déjà assez composite, avec des traits grossiers de crayons de couleurs, des papiers découpés, des empâtements de peinture dans les décors ou encore un jeu sur les différents plans, souvent traversés par d'autres élèves qui viennent masquer l'action principale ou remplir les couloirs du lycée. Même le générique et le titre se laissent aller à un certain désordre, avec les noms de l'équipe du film qui tournoient les uns dans les autres sur un fond aux couleurs multiples et changeantes parfois complétées de petits dessins. Le titre du film, composé de différentes polices d'écriture qui se déploient sur sa longueur, apparaît sur un fond kaléidoscopique qui peut laisser le regard spectatorial quelque peu désorienté. Cette accumulation d'éléments se fait ainsi le reflet de la période trouble qu'est l'adolescence en général, et l'esthétique elle-même transmet au long du film ce sentiment de perte, cette impression d'être submergé par un monde en mouvement qu'on ne contrôle pas. Submergé est un mot bien approprié, puisque tout cela est encore décuplé lorsque provient le glissement de terrain qui envoie l'établissement et ses élèves au fond de l'eau.

Cette scène débute par un tremblement de l'image, puis se construit autour d'un effet de *split screen* qui, en plus de montrer de manière simultanée la secousse sismique et les réactions qu'elle provoque brise les repères des personnages comme du public en brisant littéralement le cadre. Cette composition sature d'autant plus l'écran qu'elle présente en même temps des scènes multiples ayant chacune une action différente. Des objets, des meubles, des élèves tombent dans tous les coins de l'écran, les couleurs clignotent, et même les bordures des différents tableaux sont mouvants, ce qui donne une séquence chaotique où le trop-plein d'informations visuelles, accompagné de la bande son elle aussi assez chargée, matérialise bien par les moyens du dessin animé le bouleversement qui agite les adolescents. À partir de la catastrophe, cette façon de surcharger l'image d'éléments graphiques divers ira *crescendo* dans le film, en jouant notamment sur des contrastes de couleurs et de textures au sein des mêmes images, comme on le voit par exemple dans la scène où Dash retrouve Assaf coincé sous une étagère dans une bibliothèque où s'entassent les débris sur un fond constitué tantôt de grossiers aplats de peintures, de papiers déchirés, de confettis, de rubans emmêlés, d'espèces de grosses paillettes rondes ainsi que des flammes laissant échapper de nombreuses particules. Laisant de côté tout effet de perspective, le

fond assume son caractère plat, contre lequel Assaf semble compressé sous le poids de la bibliothèque, littéralement pris entre deux couches. D'autres séquences construisent un désordre similaire en maculant leurs décors de tâches de peintures ou en multipliant les couleurs de fond des personnages. Tout le film propose donc une profusion graphique bigarrée, et assume de rendre son esthétique inconfortable, parfois exténuante, comme sait l'être la puberté et ce qui l'entoure.



*My Entire High School Sinking into the Sea*, Dash Shaw 2016

Ces différents moments de crise provoquent une tension entre l'exhibition très claire de l'intervention de l'artiste qui a composé ces plans et agencé ces éléments, et l'impression que l'image s'auto-génère, lutte par et pour elle-même. Elle est un chantier permanent, et les exemples que nous avons parcouru montrent des tentatives d'adaptation de l'image aux circonstances qui adviennent au fil de l'histoire. *Le Garçon et le monde* s'encombre petit à petit comme *High School Sinking* et revêt un aspect jeu de construction, comme si des échafaudages qui tentaient de contenir la réalité décrite. Cette idée de lutte de l'image se retrouve aussi, par une esthétique et des moyens différents, chez Van Gogh, dont Jean-Jacques Lévêque dit qu'il « aborde l'espace de la toile comme celui d'un combat<sup>117</sup> », et que « la peinture est devenue une aventure qui vit sa propre vie, se consume d'ardeur et convulsions sur la toile comme le report d'un feu intérieur qui s'est enfin libéré<sup>118</sup> ». On voit bien dans ces deux citations les différentes tensions qui sont à l'œuvre dans l'image, où elle trouve à se manifester par leur déploiement graphique. Cette dynamique se retrouve dans *La Passion Van Gogh*, dont les nombreux traits de pinceaux qui apparaissent, disparaissent et se superposent constamment à l'écran, apportant une sorte de vibration au mouvement, peuvent être vus comme le reflet de différents troubles : celui du peintre peinant à être accepté dans une communauté, celui de cette communauté à le comprendre, celui d'Armand Roulin à mener à bien son enquête en démêlant le vrai du faux, ou encore celui de cette époque artistique particulière qui traverse depuis plusieurs années une certaine crise de l'académisme. Mais l'on voit bien que toutes ces idées ne s'inscrivent pas directement dans le projet du film, dont l'intention

117 Jean-Jacques Lévêque, *Van Gogh, les chemins du soleil*, Courbevoie, ACR éd, coll. « Pochecouleur », 1998, p. 41.

118 *Ibid.*, p. 114.

esthétique est strictement d'animer les peintures de Van Gogh. Une des seules libertés prises par le duo de réalisateurs se trouve au niveau des séquences de *flash-backs*, qui ne correspondent à aucune toile du peintre et sont représentées en noir et blanc, pour rappeler des vieilles photographies. Si ce procédé ne produit pas en soi d'images chaotiques, c'est le contraste avec le reste du film qui fait ici crise, et témoigne de la dureté de ces souvenirs pour le personnage.

Un tel contraste entre l'état « normal » du film et un moment de crise se trouve également dans *Le Conte de la princesse Kaguya*, qui offre sans doute le moment de crise le plus marquant de notre corpus, en tout cas le plus représentatif des aptitudes de l'esthétique de la matérialité graphique. Ce moment est celui de la fuite de la jeune fille lors de la cérémonie qui est donnée en l'honneur de son nouveau prénom, sur laquelle le public et les critiques reviennent souvent<sup>119</sup>. Alors qu'elle se trouve recluse derrière une paroi, séparée des convives, elle entend ces derniers se moquer d'elle sans la connaître et menacer d'entrer de force dans sa pièce. À la fois furieuse, triste et apeurée, elle se met à courir, enfonçant les portes qui se dressent devant elle jusqu'à sortir de la ville. Le dérèglement de l'image se fait d'abord par l'usage de faux-fixe<sup>120</sup>, qui n'est habituellement pas utilisé dans le film et donne ici l'impression que la princesse tremble alors qu'elle écoute les médisances des invités, donnant à l'image une vibration étrange qui rompt avec la sérénité qui se dégageait du métrage dans sa première partie. La princesse est ensuite isolée au milieu d'un plan qui l'entoure d'une ombre dense, avant de passer sur un gros plan de ses mains qui brisent une assiette qu'elle tenait, préfigurant le bouleversement des images qui vont suivre, comme si son identité tombait en morceaux. C'est là que commence sa fuite, alors qu'elle s'élance à travers un rideau, comme si elle perçait l'écran même, comme elle le fera des différentes portes et cloisons de la demeure. Après avoir parcouru une large allée sur laquelle se retrouvent éparpillés ses vêtements comme autant de fragments de porcelaine, elle se retrouve dans la campagne. On la voit alors filer de la droite vers la gauche dans une course effrénée, qui fait passer ses traits comme ceux de son environnement d'un tracé délicat à de violents coups de crayon, qui paraissent jetés sur le papier avec la même rage que celle qui anime le personnage. Le cadre semble perdre ses moyens en tentant de la suivre sans vraiment y parvenir, puisque une grande partie de l'écran est en fait occupée par le sol sur lequel elle court, jonché de traits furieux comme autant de ronces, ainsi que des troncs d'arbres, concrètement eux aussi de simples traits épais et obscurs, qui passent au premier plan et viennent obstruer la scène par intermittence. L'image dans son ensemble est à la limite d'un basculement dans le registre de l'abstraction, toute en noir et gris à l'exception des vêtements

---

119 Par exemple dans les *Cahiers du cinéma*, *Positif* ou sur *Écran Large*.

120 Cette technique d'animation consiste à utiliser deux photogrammes différents (ou plus) qui passent en boucle le temps d'une séquence qui ne comporte pas de véritable action. Cela aboutit à une vibration du trait, qui rend l'image « plus vivante » alors qu'elle reste fondamentalement fixe.



rouges et blancs que porte la princesse et qui permettent de la distinguer alors qu'elle perd jusqu'à la forme de son corps, qui paraît trébucher constamment, se délier, se compresser et se tordre de spasmes. Cet effet est en partie dû au fait que cette séquence est animée en vingt-quatre images par secondes, ce qui donne aux traits un tremblement fiévreux et aux mouvements un caractère bouillonnant, analogue à la colère de la jeune fille. Toute l'esthétique perturbe ici son mode de représentation, et prend part à sa propre déstructuration pour exprimer la contrariété extrême de son personnage, à travers les possibilités graphiques du dessin et de sa mise en mouvement.



*Le conte de la princesse Kaguya, Isao Takahata, 2013*

*La Jeune fille sans mains* travaille également la mise en crise de son médium et de son esthétique en ayant recours à des utilisations non figuratives de ses traits, qui sont parfois plus proches d'un brouillard vaguement délimité que de véritables lignes. Cela va avec la volonté de son réalisateur d'inscrire directement dans le dessin les états de ses personnages qui, lorsqu'ils se retrouvent en difficulté par le scénario le sont également par leur forme, qui paraît soudain ne plus pouvoir se contenir. Cela est par exemple très sensible dans la partie du film lors de laquelle la jeune fille a interdiction de se laver car le diable ne peut l'emmener si elle est trop propre. La crise est ici aussi bien physique que psychologique, car la saleté s'accumule sur son corps en même temps que grandit sa tristesse et son amertume envers son père, qui s'accommode bien vite du fait d'avoir vendu sa propre fille en échange de richesses. Ainsi, et pendant plusieurs minutes, les traits de la jeune fille se font davantage gribouillis que traits, ils troublent la silhouette, l'étendent de manière impossible, l'encombrent de matière, et font qu'il devient difficile d'y voir clair dans la scène. Sébastien Laudenbach explique très clairement ce choix graphique en mettant en parallèle la saleté de la jeune fille et celle du trait, qui était le seul outil capable de porter cette idée puisqu'il est

ici le seul à entrer dans la constitution du personnage<sup>121</sup>. Mais en plus de son inconfort corporel, cela fait également ressortir la détresse de la jeune fille qui passe vraisemblablement plusieurs jours seule dans son pommier, sans pouvoir se laver mais surtout sans pouvoir voir sa famille. Les agissements de son père font de toute façon perdre à cette famille son caractère uni, et la jeune fille traverse aussi sans doute une certaine crise existentielle, qui s'inscrit directement dans l'esthétique du film : c'est comme si la jeune fille, comme l'image dans sa globalité, ne savaient plus quelle forme devait être la leur, leur identité même étant mise à mal. Lorsqu'arrive la scène de la venue du diable, cette idée graphique est portée à son paroxysme : ici, la jeune fille est tellement sale qu'il est presque impossible de distinguer sa forme à l'image, elle n'est que traits enragés et agités, épuisants par leurs mouvements constants, et au sein desquels se devine parfois ses yeux, au début représentés par de simples ronds, qui clignent jusqu'à disparaître pour laisser place à des tâches sombres, comme si les orbites étaient évidés. L'image entière prend un aspect saturé dans lequel on se sent oppressé, en plus de basculer dans une imagerie assez morbide.



*La Jeune fille sans mains*, Sébastien Laudenbach 2016

Cette façon de « salir » le trait des personnages est aussi assez présente dans *Le Conte de la princesse Kaguya*, où le dessin paraît plus brouillon lorsque les personnages sont en proie à de fortes émotions. Leurs traits sont moins précis, plus épais, souvent dédoublés, comme si ce dessin n'était encore qu'au stade de croquis de recherche. *La Jeune fille sans mains* peut également être rapproché du *Garçon et le monde* lors d'un autre moment de crise, celui où la jeune fille affronte et finit par se débarrasser du diable. Ici aussi, le film représente les ténèbres par un assombrissement global de l'image, qui ne va pas jusqu'au noir complet comme c'était le cas lors de la défaite de l'oiseau du peuple, mais bouscule tout de même assez radicalement l'esthétique du film, d'habitude plus lumineuse. Le fait que cette noirceur ne soit pas le fruit de chaque couleur, qui se ferait plus

---

121 Échange avec Sébastien Laudenbach en février 2020 dans le cadre du festival Travelling, à Rennes.

foncée, mais d'un filtre qui baisse la luminosité de l'ensemble de l'image rend le tout étrange, trop lisse, trop hors du monde pour y échapper. Pourtant, lorsque la jeune fille tranche la tête du diable (qui était alors métamorphosé en un oiseau sombre dont le profil n'est pas sans rappeler celui d'Alê Abreu) et souffle sur ses restes pour les dissiper, cette ombre retourne à quelque chose de plus ordinaire dans l'esthétique du film, des sortes de bulles noires, faites au pinceau, qui se dispersent lentement : c'est en reprenant le contrôle sur l'esthétique que le moment de crise est résolu.

L'apparence graphique des cinq films de notre corpus met donc en œuvre des pratiques du chantier qui mêlent l'image à son élaboration en assumant le dessin comme seul géniteur des figures qui prennent vie à l'écran. Par une exploration des possibilités figuratives de ce procédé graphique, les films exhibent les marques de leur énonciation et les utilisent pour faire exister leurs personnages, aussi bien physiquement qu'émotionnellement. Cette exhibition du médium ne se trouve cependant pas que dans cette apparence graphique, mais passe également par l'exposition de ses matières, la mise en scène de ses techniques, le dévoilement de ses dessous, qui renvoient au moment même de la création.

## **II) Le chantier de l'atelier : l'esthétique d'un dévoilement technique**

Les pratiques de chantier se posent au cœur du dévoilement technique opéré par l'esthétique des cinq films. En effet, comme nous l'avons établi en introduction, ces derniers ne cherchent pas à faire oublier leur technique ou à rendre invisible leurs processus de création, mais vont au contraire souligner cet aspect artisanal. Ils s'inscrivent ainsi dans la proposition de Patrick Barrès d'identifier, « parmi la grande variété des pratiques actuelles du cinéma d'animation, [...] celles qui se démarquent d'une visée exclusive de la représentation et qui rejoignent une démarche de création centrée sur les matériaux et les outils, les pratiques gestuelles et tout ce qui les dirige, notamment la saisie des " occasions opportunes ", plus globalement vers une pratique de chantier<sup>122</sup> ». C'est donc, comme annoncé en introduction, par la mise en avant de la matière et du geste que les films dévoilent une partie de leurs « conduites créatrices<sup>123</sup> ». Ici, la figurativisation ne passe plus uniquement par la forme graphique ou la composition colorée, mais par les matériaux et leurs propriétés. Barrès continue : « l'expérience visuelle s'enrichit d'un " toucher " de l'espace qui nous place au plus près des matières et des manières, au contact des occasions et des opérations, au cœur des dynamiques de formation des figures<sup>124</sup> ». Cependant, nous verrons que cette apparente invitation à pénétrer dans la production technique ne correspond pas forcément à l'imaginaire qui en est donné par leur esthétique, puisque des techniques numériques sont tout de même utilisées par chacun·e des cinéastes de notre corpus. Nous verrons donc comment ce « mensonge » esthétique s'accorde avec les pratiques de l'atelier.

---

122 Patrick Barrès, *Le Cinéma d'animation : un cinéma d'expériences plastiques*, op. cit., p. 19.

123 *Ibid.*, p. 8.

124 *Ibid.*, p. 162.

## Chapitre 3 : Une esthétique de la matérialité pour rendre sensible l'espace du chantier

Sans aller jusqu'à la technique de l'animation en volume, où les matériaux et leur manipulation prennent une place esthétique importante, ni pénétrer véritablement les territoires du cinéma expérimental et plasticien, les cinq films du corpus dévoilent volontiers les matériaux qui les composent et soulignent ainsi leur dimension artisanale, d'une manière qui reste rare dans le cinéma grand public. On l'a vu, les critiques sont d'ailleurs assez promptes à mentionner une proximité ressentie avec les outils utilisés, ce qui témoigne d'une capacité des images à convoquer en leur sein un registre tactile, une dimension plasticienne attachée à l'image mais aussi à son modelé. Cela est surtout sensible dans les films dont les matériaux produisent un volume, comme la peinture épaisse de *La Passion Van Gogh* ou la mixité des éléments à l'écran et des techniques utilisées dans *Le Garçon et le monde* et *My Entire High School Sinking into the Sea*. Mais nous verrons que *La Jeune fille sans mains* et *Le Conte de la princesse Kaguya* participent également à l'élaboration du caractère matériel de l'esthétique de la matérialité graphique, par une esthétique artisanale qui offre au regard spectatorial une dimension sensorielle constituant une fenêtre directe sur l'espace de l'atelier.

### a) Un toucher de l'espace

Les films de notre corpus, s'ils ont été réunis dans cette étude autour de cette idée d'esthétique de la matérialité graphique, ont évidemment chacun une identité visuelle et technique propre. Ainsi, ils répondront forcément de manière différente à cette question de la matérialité rendue visible, et leur façon de suggérer un modelé de l'image ne s'appliquera pas de manière homogène. Mais c'est justement cette diversité qui semble ici pertinente, car elle témoigne d'une recherche globalisée d'invention d'un cinéma d'animation qui pourrait proposer cette sensation de toucher de l'image. Celle-ci est bien sûr présente dans nombre d'autres films contemporains et antérieurs à notre corpus, notamment dans le domaine du cinéma expérimental et des courts métrages. Des cinéastes d'animation aussi renommés que Norman McLaren, Len Lye, Youri Norstein<sup>125</sup> ou encore Alexandre Alexeieff et Claire Parker ont par exemple proposé, il y a plusieurs décennies, des œuvres qui mettent déjà en jeu de telles problématiques. Nous pouvons également

<sup>125</sup> Dont le travail, nous le verrons, est commenté par Patrick Barrès pour son esthétique qui renvoie à l'atelier, mais également par Hervé Joubert-Laurencin dans *La Lettre Volante, quatre essais sur le cinéma d'animation*, Paris, Presses de la Sorbonne nouvelle, 1997. Il y interroge, entre autres, les notions de couches, de feuilletage ou de palimpseste, qui se rapprochent de ce que ce mémoire cherche à discuter dans le dessin animé contemporain.

citer, parmi d'autres, les travaux de Robert Lapoujade, Florence Miailhe, Caroline Leaf, Gianluigi Toccafondo ou Frédéric Back, mais la coïncidence de la production de nos cinq films, cinq longs métrages aux origines diverses sortis dans un laps de temps de seulement quelques années, incite à un nouveau regard sur cette tournure matérialiste du cinéma d'animation contemporain et ses manifestations.

*La Passion Van Gogh* est sans doute le film de notre corpus qui convoque le plus directement sa matière en tant qu'élément esthétique à part entière. Cela n'est pas étonnant étant donné la manière avec laquelle le peintre a, durant toute sa carrière, joué non pas seulement avec la couleur mais bien directement avec la matière de la peinture. L'artiste lui-même, dans sa correspondance, parle de « coulée de pâte<sup>126</sup> ». La surface de ses toiles, accidentée de toute part par les coups de pinceau et de couteau qui ne cherchent jamais à être dissimulés, constitue bien une entrée dans un registre tactile de l'art visuel. Même devant des reproductions immatérielles des œuvres, cette disparité de la surface peinte est sensible à travers la luminosité changeante des pigments selon le relief, qui produit également des sortes d'ombres au gré des rainures creusées dans la pâte mobile qu'est la peinture à l'huile. Tout cela se retrouve dans le film de Dorota Kobiela et Hugh Welchman, pour lequel cent vingt-cinq peintres du monde entier ont dû apprendre à imiter le style de Van Gogh, autant dans son aspect graphique (proportions, traits, utilisation des couleurs, etc.) que dans sa façon même de travailler. Dans un reportage de la BBC, l'animatrice Sarah Wimperis explique le processus en proposant à la journaliste d'appliquer elle-même un peu de peinture sur le photogramme en cours. La première consigne donnée concernant la technique est alors de charger davantage son pinceau, pour obtenir un *impasto*, ou empâtement, plus épais<sup>127</sup>. Les toiles étant ensuite photographiées, la texture picturale demeure visible à l'écran à travers les innombrables reflets lumineux qui viennent se poser sur les reliefs, et les ombres qui les entourent. Le fait d'assumer le coup de pinceau comme unité esthétique qui ne cherche pas à se fondre dans une surface lisse – la description admirative des « *brushstrokes* » étant quasiment systématique dans les critiques anglophones, ce qui montre que le public semble être sensible à cette touche<sup>128</sup> – participe aussi à cet effet d'empâtement en marquant précisément des lieux de travail de la substance. Enfin, le contraste des différentes couleurs, qui se côtoient sur les palettes et sur les toiles sans se mélanger de manière uniforme, évoque une sorte de géologie du tableau, dont la surface affiche son aspect composite.

---

126 Vincent Van Gogh, *Lettres à son frère Théo*, *op.cit.*, p. 268.

127 « *Loving Vincent* the world's first fully painted film », reportage de la BBC, vidéo mise en ligne le 21 novembre 2016, disponible sur l' url : <https://www.youtube.com/watch?v=0CQKHWvK8Ro> (dernière consultation le 02/05/2022).

128 Les critiques françaises insistent davantage sur la « vie » des images ou, de manière plus neutre voire parfois dépréciative, sur les mouvements créés par cet inconstant renouvellement des touches à l'écran.

Toutes ces caractéristiques se trouvent en outre renouvelées par leur mise en mouvement. En effet, si la peinture fixe présente déjà ce rapport frontal avec la matérialité, la technique d'animation ici utilisée en propose une approche décuplée, chaque nouveau photogramme opérant un déplacement non pas seulement des figures représentées mais bien de la matière elle-même. Contrairement au dessin animé, dont les éléments mobiles sont généralement redessinés dans leur entièreté pour chaque nouveau photogramme, la peinture animée procède souvent, et c'est le cas ici, en retouchant la même toile au fur et à mesure. Le temps de séchage de la peinture à l'huile étant assez important, il est possible pour les peintres de simplement venir gratter la couleur pour venir compléter l'espace laissé vacant par de nouvelles touches. Cela se voit dans le film, notamment lorsque l'on porte notre attention au pourtour des personnages ou des objets en déplacement. Lors de leurs mouvements, on constate que la couleur de l'arrière plan a également été modifiée, alors que l'on est aujourd'hui assez habitués à voir les personnages « glisser » sur un fond qui est dessiné sur un calque différent. Ici, l'ensemble de l'image est réalisé sur la même toile, dans la même substance mouvante, et chaque modification de cette substance contribue à un modelé qui montre constamment sa présence et son évolution.



*La Passion Van Gogh*, Dorota Kobiela et Hugh Welchman, 2017. On voit sur ce photogramme la matière en mouvement, autour des pales du moulin derrière certains passants.

Même les mouvements de caméra, ailleurs souvent réalisés à partir d'un seul dessin sur lequel le cadrage est déplacé, portent ici les marques de ce constant maniement de la matière. La



scène d'ouverture illustre bien cela, en mettant en scène la fameuse *Nuit étoilée* de Saint-Rémy-de-Provence. C'est d'abord la lune qui occupe le centre du cadre, puis le point de vue est déplacé à travers des nuages pour révéler la commune dans un plan large, qui se rapproche petit à petit d'un bâtiment en bas duquel on découvre le personnage principal en train de se battre avec un zouave. Durant tout ce mouvement, aucun coup de pinceau ne reste immobile, toute la composition devant être déplacée à chaque photogramme. Il en résulte un sentiment d'agitation, de bouillonnement de la matière qui met l'image en chantier permanent.

*My Entire High School Sinking into the Sea* met également en scène cette matière peinture en refusant toute tentation de lisser son rendu, mais ne la met pas en mouvement comme le fait *La Passion Van Gogh* et joue sur une texture généralement moins épaisse, moins dense. Les traces des poils de pinceaux sont ainsi conservées, mais les creux qu'elles induisent ne provoquent pas le même effet sculptural car ils atteignent rapidement la limite du papier, provoquant une certaine transparence dans la couleur. Mais des effets d'empâtement sont tout de même souvent présents, et de véritables taches et monceaux de peinture viennent parfois moucheter l'image. De plus, les décors semblent être faits sur des formats assez petits, ce qui ne permet pas des détails précis et rapproche le regard du coup de pinceau comme unité première, dans lequel on voit bien la trace de chaque poil.

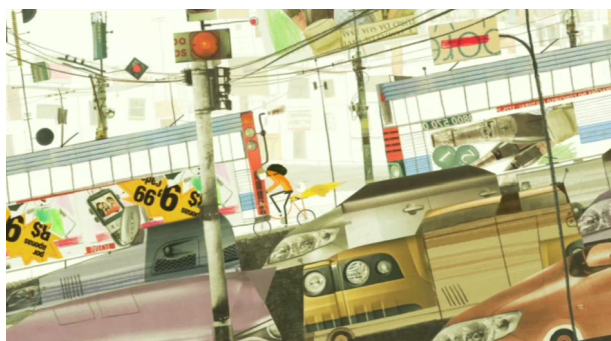


*My Entire High School Sinking into the Sea*, Dash Shaw, 2016

Mais c'est surtout par la mixité des médiums utilisés que le film procure une sensation de toucher de l'image, en assumant une esthétique du bricolage<sup>129</sup> et de l'emportement créatif qui suggère l'espace foisonnant de l'atelier. Entre ses différentes couches de gouache, d'acrylique, d'aquarelle, de pastel, de feutre et de crayons, et toute la panoplie d'objets utilisés (confettis, boutons, papiers déchirés, etc.), le film propose de nombreux contrastes dans ses textures et aboutit à une plasticité certaine fondée sur une logique d'accumulation des matières. *Le Garçon et le monde* procède de manière similaire, en faisant lui aussi se rencontrer de nombreux matériaux, notamment dans ses décors urbains qui adoptent, en plus des pastels et crayons colorés, des photos

129 Eric Thouvenel travail sur cette notion dans le cinéma expérimental dans le cadre du parcours de l'Encyclopédie Technès : « Bricolage et ingénierie (dans le cinéma expérimental) », mise en ligne en juillet 2022.

et journaux découpés ainsi que des étendues de peintures qui, elles non plus, ne s'encombrent pas du soin nécessaire à la réalisation d'aplats véritablement lisses. Cette logique d'accumulation s'ancre dans les deux films dans une dynamique de bricolage et de la récupération de matériaux. L'aspect juvénile des deux films est ainsi renforcé, et ils semblent s'élaborer comme des jeux de construction. Cela est surtout sensible dans *Le Garçon et le monde* et dans ses environnements où les substances semblent s'empiler tant dans la verticale du plan que dans sa profondeur. Ces effets d'accumulation se créent dans un espace qui paraît presque recouvrir les trois dimensions, grâce à la juxtaposition spatiale des différentes techniques, les effets de superposition qui émergent dans les collages ainsi que les empâtements présents par exemple dans le gras des pastels qui laisse parfois voir son épaisseur par des effets de creux, de stries (*La Jeune fille sans mains*, s'il est moins porté sur cette dynamique de modelé de la matière, propose tout de même cette sensation de superposition à travers la transparence de ses différentes couches de couleurs). L'utilisation des papiers découpés prend également une fonction de renvoi au monde réel, comme on le voit dans les propos d'Alê Abreu lorsqu'il explique que « des collages de journaux et revues » sont utilisés notamment « pour les ambiances des villes, comme une représentation d'éléments banals envahissant toujours un peu plus le monde idyllique du garçon<sup>130</sup> ». La dénonciation de notre surconsommation est ainsi faite par le contraste créé par l'exportation d'éléments concrets d'un quotidien que nous connaissons dans cet univers aux abords plus oniriques.



*Le Garçon et le monde*, Alê Abreu, 2014, comme un jeu d'empilement

Mais *Le Garçon et le monde* présente également des traces plus discrètes de sa fabrication artisanale à travers les différents résidus de pigments qu'il laisse visible à l'écran. Les crayons et pastels gras employés supposent en effet une réaction d'effritement du médium au fil de son utilisation, qui laisse de petits copeaux parfois tenaces sur le papier, ainsi qu'un trait aux contours comme déstructurés, la zone de pigmentation ne se stoppant pas de manière nette. Cela se retrouve également dans les tracés au crayon de bois du *Conte de la princesse Kaguya*, qui eux aussi présentent cette matière qui se désagrège au contact du support et a tendance à s'éparpiller autour

---

130 Dossier de presse du *Garçon et le monde*, *op. cit.*, p. 10.

du tracé. Cette présence de résidus, de sédiments et de poussières renvoie à ce que Patrick Barrès, en s'intéressant principalement au travail de Youri Norstein, décrit comme une « atmosphère de l'atelier » : « Nous avons l'impression qu'un peu de l'air de l'atelier circule entre les images du film une fois terminé : les fragilités et les équilibres précaires provoqués par des “coups de pattes” à la fois tâtonnants et précis, les rencontres engagées entre la main ou l'outil et la matière du support, les associations incongrues réalisées entre les matériaux ou les objets<sup>131</sup> ». Cette idée de la circulation de l'air qui viendrait s'inscrire directement sur le film correspond bien à notre corpus, particulièrement en ce qui concerne *My Entire High School Sinking into the Sea*, car l'équipe d'animation a procédé par photocopie des dessins. Ainsi, il n'est pas rare que la surface des planches soit encombrée des divers objets et particules qui flottaient effectivement dans l'air de l'atelier : le réalisateur décrit par exemple lors d'une rencontre<sup>132</sup> que des poils de chats sont visibles sur certains photogrammes, n'ayant pas été retirés de l'image finale. L'esthétique des films donne donc à l'image un certain toucher, une impression de relief qui correspond à une esthétique de la substance au-delà d'une esthétique de la surface. Cependant, ce qui s'est ici présenté comme éminemment lié à une logique d'accumulation passe également par une relation au vide et au support, qui est très prégnante dans notre corpus et renvoie de plus belle à une matérialité des œuvres et au moment de leur élaboration au sein de l'espace de l'atelier.

## **b) L'esthétique du vide et la célébration du support**

En effet, la matière des images n'est pas seulement constituée des médiums qui viennent se déposer sur le support, mais englobe également ce support, qui est ici une matière physique autant qu'une matière graphique. La surface des films ne s'émancipe ainsi jamais vraiment de ce support, et le met autant en avant que les matériaux qui le recouvrent, affirmant par là une image qui s'inscrit bien dans une matérialité palpable et n'est pas qu'une vue plus ou moins virtuelle, mais dans laquelle tout fait substance. La dynamique à l'œuvre prolonge donc cette idée de toucher de l'espace filmique.

Un des premiers éléments à révéler ce support ainsi que sa nature est la présence des grains du papier visibles à l'écran. Un papier n'est que très rarement lisse, surtout lorsqu'il s'agit de papiers à grammage épais comme ceux qui sont généralement utilisés pour l'aquarelle ou la peinture à l'huile, dont l'humidité et la composition dégraderaient un papier plus fin. Ces grains

---

131 Patrick Barrès, *Le Cinéma d'animation, un cinéma d'expériences plastiques*, op. cit., p. 58.

132 « My Entire High School Sinking Into the Sea QvesvesA | Dash Shaw vesves Jane Samborski | NYFF54 », Valentina Kurban, Rencontre avec Dash Shaw lors du 54<sup>ème</sup> New York Film Festival, vidéo mise en ligne le 18 juillet 2017, disponible sur l'url : <https://www.youtube.com/watch?v=Y7TkQdt-K4w&t=1357s> (dernière consultation le 29/05/22).

sont donc naturellement visibles dans les décors du *Conte de la Princesse Kaguya*, où la concentration des pigments d'aquarelle est plus importante dans les creux du papier que sur ses crêtes, résultant ainsi en une sorte de vibration de la couleur qui semble accroître la variété de ses nuances et la disparité de sa lumière. Le grain du papier se voit en effet dès qu'il est à la lumière, même si aucun pigment n'y est appliqué, car l'alternance constante de creux et de crêtes crée de nombreuses ombres. Ainsi, dans *La Jeune fille sans mains* par exemple, et alors même que le papier est assez fin, on devine cette texture de la feuille même lorsque n'est apposée dessus aucune couleur, car les différents feuillets ont été numérisés par une simple reproduction photographique, ce qui leur permet de conserver une façon naturelle de renvoyer la lumière. L'utilisation des lavis, dans lesquels la peinture est très diluée, accentue cela en teintant légèrement le papier sans complètement le camoufler sous une couche épaisse et opaque de couleur qui viendrait remplacer la surface de la feuille par sa propre consistance. C'est le cas dans *La Jeune fille sans mains*, mais aussi dans *Le Conte de la Princesse Kaguya* et dans certains espaces de *My Entire High School Sinking into the Sea*, comme par exemple le paysage à la fenêtre du bureau du directeur. Mais les techniques humides ne sont pas les seules à souligner cette texture du papier. Nous avons déjà évoqué l'effritement des pastels gras dans *Le Garçon et le monde* et celui des crayonnés de *Kaguya*, qui est dû aux frottements de l'outil contre cette surface rugueuse et participe donc à sa mise en valeur. Les couches de peinture assez sèches de *My Entire High School Sinking into the Sea* provoquent parfois un effet similaire de désaturation localisée des pigments, dont la pâte est retenue par les aspérités du papier ou des couches inférieures. Cet effet reste cependant assez discret à l'image, à moins d'avoir un point de vue rapproché sur le papier. Mais il va tout de même contribuer à l'esthétique des films, selon plusieurs dynamiques. Si cette mise en valeur du support papier prend dans *My Entire High School Sinking into the Sea* un caractère plastique assez brut, lié à la dimension bricolée du film et renforcé par une esthétique proche des papiers découpés, elle va dans *Le Conte de la Princesse Kaguya* être la source d'un sentiment plus aérien en donnant aux couleurs une douce vibration. Le support prend donc dans les films un rôle esthétique à part entière en influant sur les médiums utilisés et en accentuant cette impression de matérialité.

L'idée de couches multiples de substances, qui participait à la création d'une surface épaisse au-dessus du papier, contribue aussi dans certains cas à souligner la matérialité de celui-ci, mais cette fois-ci par une logique d'accumulation quelque peu paradoxale puisque dépendante non plus de la densité de matières opaques mais au contraire de leur transparence. Non contents de rehausser le grammage du papier, les lavis du *Conte de la princesse Kaguya* et de *La Jeune fille sans mains* se signalent également par leur transparence, due à une dilution des pigments dans une quantité d'eau

importante, qui finit par sécher, comme une non-matière, ou en tout cas une matière trop fine pour exister et se tenir par elle-même. Elle indique alors la présence nécessaire d'un support matériel, et complexifie la caractérisation de ce qui fait matière. Cela est d'autant plus vrai que les techniques du dessin et de l'aquarelle créent leur lumière en utilisant l'éclat du papier. Contrairement à la peinture à l'huile par exemple, qui peut multiplier les couches de peinture et toujours remettre du blanc par dessus, l'aquarelle ou les encres ne peuvent pas produire leur propre blanc, et doivent soigneusement sélectionner les zones où le papier devra être laissé inaltéré. De même, un dessin au feutre ou au crayon construit toute sa dynamique sur les espaces laissés vacants entre ses traits, et ne peut pas recouvrir l'entièreté de son support comme le fait la peinture, sans quoi il ne serait plus un dessin mais juste une surface sombre. Le dessin ne produit pas sa propre lumière par ses médiums, mais dans sa relation à son support. Le blanc, ou plus généralement la lumière ou la luminosité, y sont donc à la fois un vide et un plein. Ils n'existent que par leur absence, puisqu'ils n'apparaissent que là où rien n'est apposé, et pourtant ils sont composés de toute la consistance du support et appartiennent donc au registre du palpable. L'absence de substance révèle une matière qui vient représenter un élément insaisissable, portant l'aspect paradoxal de cette dynamique à la fois sur le terrain de la représentation et sur celui de la matérialité même.

Or, les films du corpus donnent presque tous une importante proportion à ce blanc, en laissant parfois de nombreux interstices entre leurs couleurs. Ils mettent en jeu une certaine esthétique du vide, non pas forcément sur l'ensemble de leur surface visuelle mais davantage dans le rapport qu'ils entretiennent avec leur support. Cela est particulièrement sensible dans *Le Conte de la princesse Kaguya* et *Le Garçon et le monde*, où le blanc est le plus présent, mais également dans *La Jeune fille sans mains*, décrit par *Positif* à l'instar de son tableau final comme « un magnifique périple vers la lumière<sup>133</sup> ». Dans ces films, l'objet central du trait, quelque soit la précision de son tracé, compose des images où l'espace négatif entre les figures est lui-même instigateur de formes et de sens. Dans *Le Garçon et le monde*, cette esthétique du vide ou de la page blanche<sup>134</sup> évoque sans peine les dessins d'enfants dont la composition est simple est organisée autour d'une figure centrale qui concentre les intentions. Mais tout cet espace vide qui l'entoure se fait alors un lieu des possibles, qui est encore disponible pour recevoir les nouvelles formes et couleurs qu'on voudrait y apposer. En outre, le fait que ce blanc soit identifiable comme étant celui du papier ancre le film dans un registre d'activités manuelles tout de suite compréhensibles et

---

133 Bernard Génin, « *La Jeune fille sans mains*, splendeur de l'image " in-finie " », art. cit., p. 48.

134 Le terme « *blank-page aesthetic* » est utilisé dans l'article de Michael Philips « 'Boy and the World' review: Brazil draws viewers in to animated story », *Chicago Tribune*, mis en ligne le 4 février 2016, disponible sur l'url : <https://www.chicagotribune.com/entertainment/movies/sc-boy-world-mov-rev-0201-20160201-column.html#bn=Barker%2006%20-%20In%20Case%20You%20Missed%20It> (dernière consultation le 02/05/2022).

assimilables. Le début du film ainsi que les scènes de campagne en général sont les moments les plus marqués par ce blanc, soit des environnements où l'épanouissement est encore possible. Au contraire, les scènes de la tempête ou encore celle de l'usine vont à contre-courant de cette dynamique, en utilisant un fond sombre qui est visiblement obtenu par un effet de filtre ou d'inversion des couleurs et présentent une image qui ne semble pas naturelle.

Sébastien Laudenbach souligne également cette importance du support, en expliquant que les enfants (mais également les spectateurs et spectatrices plus âgés) répondent souvent assez bien à l'esthétique de son film car ils y reconnaissent des objets connus, ils voient bien que les images sont constituées de traits de pinceau sur du papier, dans une technique qu'ils peuvent expérimenter au quotidien<sup>135</sup>. Cependant, le rapport entre le support papier et les blancs est ici problématique, puisqu'il n'est pas aussi mécanique : le fond n'est que rarement véritablement blanc, et les éléments les plus lumineux sont souvent faits de traits plus clairs que le fond. Nous reviendrons plus tard sur les aspects techniques de cette écriture, mais il ne faut pas penser que cette perturbation des modalités de l'esthétique du vide la fasse disparaître. Même coloré, le fond reste un élément important de la composition et garde ce rôle de manifestation du support. *La Jeune fille sans mains* et *Le Conte de la princesse Kaguya* partagent cet emploi du vide : l'apparence dépouillée des films, leurs décors qui ne recouvrent pas l'entièreté de l'image et semblent s'évanouir dans le lointain avant de pouvoir atteindre les bords du cadre, font prendre à l'image les apparences d'un souvenir ou renvoient à un imaginaire flottant.

*Kaguya* pousse assez loin cette idée en associant ce vide à la magie et à la nostalgie, comme pour laisser de la place à l'imaginaire et aux souvenirs. L'apparition de la princesse au début du film et le cortège qui vient la récupérer à la fin sont baignés dans ce blanc, qui revient aussi dans le film à travers le motif de la lune, lors de la fuite de la jeune fille pendant sa cérémonie de présentation ainsi que dans la scène d'envolée avec Sutemaru, qui prend brutalement fin lorsque les deux amis passent devant la lune et reçoivent sa lumière. Dans les deux cas, la texture du papier semble retranscrire les cratères de l'astre. La magie étant assez liée dans le film à la nostalgie, on trouve également ce blanc dans le paysage de montagne qui se déploie devant le personnage quand, enfant, elle se met à chanter une chanson avec ses amis, qui se demandent comment elle peut connaître les paroles. On apprendra plus tard que cette chanson lui vient de sa vie sur la lune et constitue l'élément déclencheur de son bannissement sur la Terre. Ici, une tristesse douce se lit sur le visage de l'enfant, et les espaces laissés blancs aux bords du cadre et entre les pans de montagnes<sup>136</sup>, ainsi que celui du ciel qui s'étend derrière la princesse, donnent à la fois un effet de souvenir flottant, qui

---

135 « Sébastien Laudenbach | Animer l'éphémère », *op. cit.*

136 Voir photogramme p. 49.

n'est pas totalement imprimé sur l'écran de la mémoire, et l'impression d'être habités par l'écho des mots de la chanson à travers les grains visibles du papier. Cette surface à la fois vide et emplie de textures et de projections se comporte de manière similaire à ce lieu de « visibilité<sup>137</sup> » décrit par Georges Didi-Huberman dans *L'homme qui marchait dans la couleur* comme « un lieu vide, mais dont le vide aurait été *converti* en marque d'une présence passée ou imminente<sup>138</sup> » et « une *lumière n'éclairant rien, donc se présentant elle-même* comme substance visuelle. Elle n'est plus cette qualité abstraite qui rend les objets visibles, elle est l'objet même – concret mais paradoxal [...] – de la vision<sup>139</sup> ». L'indépendance du support vis-à-vis des marques qui y sont apposées, sa préexistence, renforcent cette idée d'une lumière étant littéralement une substance à part entière, n'éclairant rien d'autre qu'elle-même et opérant ainsi comme une magie ancestrale, dont *Le Conte de la Princesse Kaguya* comme *La Jeune fille sans mains* semblent empreints.

Ce plein est donc encore une fois utilisé pour véhiculer des idées très éloignées d'une réalité palpable. Mais l'aspect concret du support et des matières ancre également ces histoires dans une historicité matérielle, et rappellent les objets de transmission de ces contes que sont en Occident les livres et en Asie les rouleaux peints. Le blanc du support dans lequel était contenu le souvenir dans *Le Conte de la princesse Kaguya* doit donc être reçu dans sa dimension visuelle et lumineuse mais également bien dans son caractère matériel, physique, qui donne à l'artiste un rôle de conteur. Même dans les films du corpus qui ne sont pas des contes, ce renvoi à une forme physique capable de faire perdurer quelque chose du récit entre en résonance avec le sujet et enrichit le propos : dans *My Entire High School Sinking into the Sea*, c'est la pratique du *fanzine* qui est mise à l'honneur, et renvoie directement au petit journal édité par Dash, Assaf et Verti. Nous avons déjà vu que le papier dans *Le Garçon et le monde* participait à une compréhension plus directe de l'œuvre et de sa fabrication, mais il peut aussi renvoyer aux livres pour enfants ou aux coloriages imprimés prêts à être complétés. Le renvoi à l'atelier, au bricolage et à l'artisanat est donc sensible dans ces films, à travers leur esthétique de la matérialité qui passe paradoxalement par une esthétique du vide.

### **c) L'esthétique des « conventions dévoilées » portée par ces matières**

Seul *La Passion Van Gogh* ne présente pas cet attachement au support et au vide, alors qu'il n'était pas rare pour le peintre de laisser « des endroits de toile pas couverts par-ci, par-là<sup>140</sup> ». Cela

---

137 Georges Didi-Huberman présente dans *L'Image ouverte* la notion de visuel dans l'art chrétien comme une « relève du visible » capable d'exprimer l'Incarnation dans l'image, en montrant que « l'invisible [était] venu dans la vision ». Paris, Gallimard, coll. « Le Temps des images, 2007, p. 206.

138 Georges Didi-Huberman, *L'homme qui marchait dans la couleur*, Paris, Éditions de Minuit, 2000, p. 20.

139 *Ibid.*, p. 35.

140 Pascal Bonafoux, *Van Gogh. Les carnets de l'art*, Éd. Du Chêne, 1998, p. 80.

est dû au fait qu'une fois la touche de peinture à l'huile appliquée sur la feuille, il est possible de la gratter pour déplacer la substance, mais pas de rendre complètement sa pureté au support. Les photogrammes qui composent les plans du film n'étant pas faits de manière indépendante mais sur le même dessin petit à petit modifié, il était impossible de déplacer ces espaces blancs sur l'image. Le film est donc le seul de notre corpus à recréer sa lumière par ses outils graphiques. Cela ne veut pas pour autant dire qu'il perd sa capacité à nous faire entrer dans l'espace du chantier. Patrick Barrès exprime en effet en plus du rôle des matériaux celui non pas directement du support, mais de sa résistance : « La fluidité de l'encre, la résistance du support, les degrés d'opacité ou de transparence de la couleur se donnent à voir. Ils nous renseignent sur quelques termes du chantier, ses gestes, ses matériaux, les processus<sup>141</sup> ». Ainsi, la matière qui retire ici la fenêtre sur le support qui est présente dans les autres films ouvre tout de même sur une lisibilité des processus de création du film. Barrès ajoute : « l'image mouvement, devenue image couleur mouvement signe le travail du peintre et de l'animateur aux prises avec la matérialité du support et des pigments<sup>142</sup> » et c'est bien ici le mouvement de la matière qui est rendu intelligible, le travail artisanal qui livre les étapes de son élaboration. Cette faculté de la peinture animée est ainsi analysée par Xavier Kawa-Topor, qui met en évidence une logique de « convention dévoilée » :

La peinture animée recherche ce qui ne se résout ni dans la peinture, ni dans le cinéma. Son sens du mouvement n'est pas strictement pictural, en ce qu'il n'est pas entièrement contenu dans le cadre spatial, plastique, de l'œuvre. Autrement dit, à la différence d'un tableau, la peinture animée ne peut se concevoir dans un temps arrêté. Elle n'existe que dans le mouvement, dans l'avant qu'elle efface et l'après qu'elle prépare. Elle est un perpétuel repentir. Cinématographique en raison de la temporalité dans laquelle elle s'inscrit, elle se distingue fondamentalement du cinéma en prise de vue directe, et peut-être même du dessin animé, par le système de « convention dévoilée » dans lequel elle s'inscrit. En effet, là où le « cinéma réel » crée l'illusion d'un enregistrement du temps par la succession à l'écran de vingt-quatre images par seconde, là où le dessin animé crée celle d'un mouvement opaque, la peinture animée, au contraire, dévoile ses procédés, signe le mouvement comme acte de création par le déplacement de la matière – gouache, pastel, acrylique... – par laquelle elle procède. La peinture animée n'est pas une œuvre peinte, mais une peinture à l'œuvre<sup>143</sup>.

Ce système de convention dévoilée est finalement au cœur des dynamiques de l'esthétique de la matérialité graphique. Ici, il est sensible à travers le déplacement de la matière, qui enregistre en quelque sorte les actions de l'artiste et de la création à l'œuvre, et cette idée d'enregistrement du

---

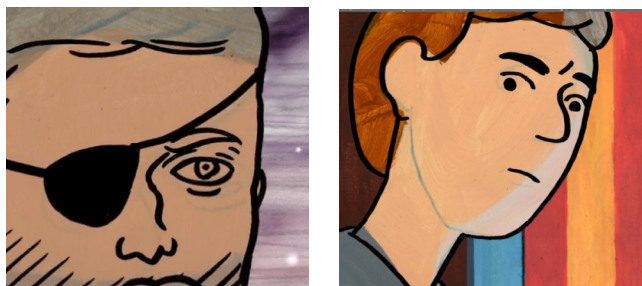
141 Patrick Barrès, *op. cit.*, p. 68.

142 *Idem.*

143 Xavier Kawa-Topor, « La peinture animée, d'autres voies pour le cinéma d'animation », *ArtPress*, n° 50, avril 2019, p. 32-36.



cheminement d'élaboration de l'œuvre semble être un gage de sincérité de la part de l'artiste. On peut sans doute même parler de vulnérabilité, d'une certaine mise à nu, qui s'inscrit bien dans la matière lorsque Kawa-Topor utilise l'expression de « perpétuel repentir ». Le repentir est, en peinture, le fait de recouvrir une partie d'un tableau pour en modifier et en améliorer des détails, et témoigne donc forcément de l'évolution de l'œuvre au fur et à mesure de sa production. Il inscrit à même la matière l'investissement de l'artiste, la recherche de ses gestes et la durée de son travail. Sa présence peut même être utilisée comme argument d'authentification d'un tableau, car elle est très peu probable sur des travaux de copistes qui travaillent à partir de l'apparence finale de l'œuvre. On a ainsi l'idée que le « vrai » peintre est aussi celui qui fait des erreurs, qui explore son art quitte à devoir y reconnaître des anomalies. Sur une image fixe, un repentir peut être décelé par un changement d'épaisseur de la texture picturale, ou visible par transparence. Dans une logique similaire, *My Entire High School Sinking into the Sea* présente sur certains de ses photogrammes des traits de construction visibles à travers des couches de peinture pas tout à fait opaques.



*My Entire High School Sinking into the Sea*, Dash Shaw, 2016, détails

Cela exprime, à travers les matières, le temps de la création et les différentes phases par lesquelles l'œuvre est passée sous les mains de l'artiste, et laisse visibles les marques des doutes. Contrairement à une image au rendu lisse et sans imperfection qui se présente comme l'aboutissement d'un travail graphique, l'esthétique de la matérialité et du repentir montre ce travail dans toute sa durée et dans tout son déroulement. Cependant, c'est bien l'aspect « perpétuel » des repentirs d'une matière mouvante qui fait sortir la peinture animée du « strictement pictural », en donnant l'impression d'un enregistrement quasiment en temps réel de l'action de l'artiste. C'est avec force que *La Passion Van Gogh* met cela en jeu, chaque photogramme étant peint comme une correction de celui qui le précède, directement par dessus. De la matière est continuellement ajoutée ou déplacée pour venir, par petites touches visibles à l'écran, modifier la surface de l'image et animer ses figures. Le fait que chaque scène soit peinte sur la même feuille constamment rechargée fait aboutir la création à un tableau dont l'épaisseur est un argument esthétique à part entière. Cela est vrai pour la pâte peinte de *La Passion Van Gogh*, mais également pour les collages et assemblages de matières de *My Entire High School Sinking into the Sea* et *Le Garçon et le monde*, dont l'aspect composite et la logique de superposition participent à la suggestion du moment de

création qui assemble ces couches. Cependant, le dessin animé aussi comporte cette dynamique, comme l'explique Hervé Joubert-Laurencin : « Le dessin progresse, hésite et surcharge, il a des “ dessous », témoins du temps de travail qui s'est “ déposé ”<sup>144</sup>». Cette surcharge et ces dessous, qui indiquent le temps de création, marquent l'écran par le dépôt de matières, de pigments laissés au fil du tracé et laissent deviner l'artiste au travail. Emma Dexter parle d'ailleurs du dessin en soulignant « sa transparence et sa nature révélatrice, ainsi que sa capacité à noter un acte sans intermédiaire, sa franchise<sup>145</sup> ». Le rôle d'intermédiaire est en fait endossé par les matériaux, mais ceux-ci sont directement modelés par la main du dessinateur ou de la dessinatrice, et en recueillent les forces avec impartialité. La notion de repentir prend également son importance en dessin, mais ici dans un sens contraire : avec le dessin au trait des films de notre corpus, le repentir n'est pas permis. Tenter d'effacer une erreur de tracé dans *Le Conte de la princesse Kaguya* ou *Le Garçon et le monde* marquerait sans doute le papier et salirait l'image, et cela serait complètement impossible pour les traits à l'encre de *La Jeune fille sans mains* et *My Entire High School Sinking into the Sea*. Cette écriture visuelle sans repentir utilisée par les quatre films les rapproche de la technique *alla prima*, qui privilégie une application rapide de matières dont l'aspect final est déterminé dès le « premier coup ». On peut alors parler de « peinture directe », un terme utilisé par Richard Bretell, qui élabore en écrivant que cette approche de la peinture « se pratique avec une franchise telle qu'elle attire l'attention du spectateur sur la nature du processus pictural autant que sur le sujet représenté<sup>146</sup> ». Le style graphique adopté par les films est donc entremêlé à cette esthétique de la matière, et renforce la mise en avant de la peinture et du dessin en tant que pratiques d'atelier, inscrites dans le temps et liées à une présence humaine créatrice. Pour reprendre une nouvelle fois les mots d'Hervé Joubert-Laurencin, en animation : « le dessin est un *procès* autant qu'un *produit*<sup>147</sup> », et ce procès est souligné dans l'esthétique de la matérialité graphique par son rapport aux matières, aux supports, par l'instauration d'un toucher de l'espace qui inscrit les œuvres dans un espace « à portée de main<sup>148</sup> », dans lequel la présence de l'artiste est patente. Cependant, ce n'est pas directement l'exhibition de matières qui offre cette impression de présence, mais bien l'action humaine visible dans cette matière, les gestes qui la modèlent.

---

144 Hervé Joubert-Laurencin, « Le joujou du riche », art. cit., p. 108.

145 Emma Dexter, *Vitamine D*, op. cit., p. 7.

146 Richard Bretell et Jean-François Allain, *Impressionnisme, peindre vite, 1860-1890*, Paris, Hazan, 2009.

147 Hervé Joubert Laurencin, « Le joujou du riche », art. cit., p. 107.

148 Patrick Barrès, *Le cinéma d'animation, un cinéma d'expériences plastiques*, op. cit., p. 33.

## Chapitre 4 : Une esthétique du geste pour faire présence

Cette plongée dans l'espace de l'atelier se fait également, dans les cinq films du corpus, à travers le geste suggéré par l'esthétique. Troisième caractéristique de l'esthétique de la matérialité graphique aux côtés de l'apparence graphique et de la matérialité, le geste est une force qui vient s'inscrire dans la matière et ordonner celle-ci pour aboutir à l'apparence visuelle. Comme la matière, son exhibition participe à marquer la présence et le rôle de l'animateur ou de l'animatrice au travail, donnant l'impression de voir le film être dessiné sous nos yeux directement, sans artifices ou retouches. Ici, le dessin et la peinture se montrent porteurs de l'énergie de la création, des forces qu'elle engage et aussi forcément du temps de cette création. Cependant, il convient de se demander comment ces ambitions, opérantes dans une image fixe, peuvent être comprises dans un art lui-même mouvant et temporel comme le cinéma d'animation, dont le mouvement forcément mécanique pourrait tendre à l'annulation de cette présence humaine. Pourtant, nous le verrons, ce mouvement a aussi des choses à apporter à l'esthétique de l'atelier.

### a) Le geste visible dans le procédé du dessin

L'esthétique de la matérialité graphique s'élabore de façon à laisser supposer le geste, à le laisser s'inscrire dans la matière déployée. Cette suggestion passe par l'apparence visuelle, mais il ne s'agit pas simplement de décrire un style mouvant, franc ou « chaloupé<sup>149</sup> », comme peut typiquement être qualifié celui de Van Gogh. Les deux ne sont bien sûr pas antithétiques, mais le geste ici, s'il marque l'image, lui est extérieur. C'est le geste de l'artiste à l'œuvre. Dans la matérialité du film se lit la force engagée par le corps du dessinateur ou de la dessinatrice, soit encore une fois un élément qui vient sortir le regard spectatorial du déroulement narratif du film pour le renvoyer à l'espace de l'atelier.

Cette présence se construit d'abord dans la continuité de la matière, car c'est là qu'elle afflue. Dans l'épaisseur des empâtements de *La Passion Van Gogh* par exemple, où chaque relief est la marque d'un nouveau coup de pinceau qui repousse et ajoute de la matière. La technique d'animation par recouvrement progressif renforce évidemment cela, en ajoutant à chaque touche déposée une dimension temporelle, et au tableau un devenir plastique qui ne dépend que des gestes

---

149 Jean-Jacques Lévêque, *Vincent Van Gogh, les chemins du soleil*, op. cit., p. 146.

qui y seront portés. Le style du peintre est particulièrement propice à cela, car il ouvre déjà à la perception d'un mouvement dans des images pourtant fixes. Ses textures très travaillées et ses lignes souvent troubles semblent ainsi rendre « le blé ondulant<sup>150</sup> », « traiter le sol comme une houle véhémente<sup>151</sup> » et, globalement, soumettre « toute chose à un étrange tremblement<sup>152</sup> ». Mais ce qui nous importe ici n'est pas l'impression que l'image bouge, mais la façon dont elle fait apparaître un mouvement qui lui est extérieur. À ce propos, Jean-Jacques Lévêque décrit une « frénésie de la matière<sup>153</sup> » et déclare que « Vincent invente une peinture qui contient en elle l'élan qui la nourrit<sup>154</sup> ». C'est cet élan de la création qui se lit dans l'esthétique de la matérialité graphique, qui est d'ailleurs remarqué dans le domaine du cinéma d'animation par Patrick Barrès. Il décrit en effet un phénomène très similaire : « nous percevons, à travers ces marques graphiques, l'énergie qui les a produites. Elles gardent mémoire des gestes<sup>155</sup> ». L'énergie n'est pas celle de la marque, mais celle du geste. Cela constitue une dynamique comparable aux mutations apportées à la peinture par les impressionnistes, qui célèbrent une certaine esthétique de la spontanéité avec de nombreuses œuvres qui « semblent avoir été peintes dans l'urgence<sup>156</sup> ». C'est ce que présente l'ouvrage *Impressionnisme : Peindre vite*, qui veut montrer en quoi les œuvres issues de ce mouvement tentent de présenter une correspondance esthétique entre le temps représenté et le temps de la représentation. Cela aboutit à une dynamique particulière et à une esthétique dont la description est finalement très proche de la présentation engagée ici de l'esthétique de la matérialité graphique : « le langage de cette symbiose suppose une “ gestuelle ” qui transcrit précisément le mouvement de l'artiste au travail, qui révèle la manière dont la pâte a été tirée, étalée ou déposée en petites touches vives sur la toile<sup>157</sup> ». On le voit, cette présence du geste est avant tout portée par les matières, autant dans les marques qu'il y dépose que dans sa façon de l'organiser de manière globale. Les reliefs présents dans la substance peinture de *My Entire High School Sinking into the Sea* sont ainsi les traces du pinceau comme prolongement du bras de l'artiste, qui indiquent ses différents déplacements. Les superpositions de couches signalent des passages multiples sur une même surface, et l'on peut parfois y deviner des retours en arrière de la main, tandis que les empâtements ou rassemblements de matière dénotent un arrêt du mouvement avant que n'ait été étalée toute la pâte entraînée par le pinceau. Cela se voit d'autant plus que la pâte en question semble souvent peu fluide sous des pinceaux aux poils sûrement assez drus, comme le montrent les nombreuses rainures

---

150 *Ibid.*, p. 87.

151 *Ibid.*, p. 145.

152 *Ibid.*, p. 154.

153 *Ibid.*, p. 40.

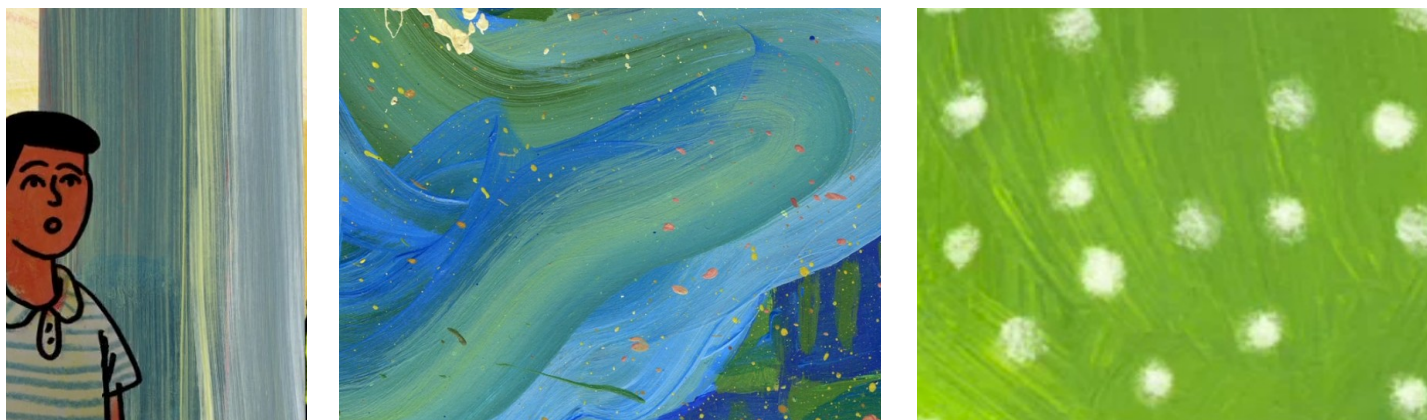
154 *Idem.*

155 Patrick Barrès, *Le Cinéma d'animation, un cinéma d'expériences plastiques*, *op. cit.*, p. 11.

156 Richard Bretell, *Impressionnisme, Peindre vite*, *op. cit.*, p. 15.

157 *Idem.*

qui creusent les couleurs et révèlent directement le chemin parcouru par l'outil chargé de tirer cette matière. *Le Garçon et le monde* présente d'ailleurs le même genre d'invitation à un cheminement dans ses matières, que ce soit de la peinture ou des pastels gras. Les termes de « chemin », d'« entraîner » ou de « tirer », qui sont ici utilisés de manière assez spontanée dans une logique descriptive, témoignent bien des mouvements qu'on lit dans ces images et du mode d'existence de cette matière assumée comme totalement dépendante de la main qui la mène.



Le geste visible inscrit dans la matière, dans *My Entire High School Sinking into the Sea*, Dash Shaw, 2016 (deux images de gauche) et *Le Garçon et le monde*, Alê Abreu, 2014 (détails de photogrammes)

Les films proposent donc une vision de l'artiste au travail, en mettant « en jeu des gestes qui [ont] une orientation et une spontanéité. Si le motif est en mouvement, le peintre doit lui-même se mouvoir rapidement<sup>158</sup> ». Mais là où cette idée de rapidité et de spontanéité dans le geste se fait le plus sentir, c'est sans doute dans le trait, constitutif du style de la plupart de nos films. Un trait simple, franc, sans tremblement, qui porte en lui cette sensation d'assister directement aux gestes qui l'ont tracé. On peut par exemple lire dans les critiques de *La Jeune fille sans mains* que « le trait naît devant nos yeux comme un coup de pinceau impressionniste et improvisé<sup>159</sup> », qu'on a « l'impression de voir le film se créer de lui-même au fur et à mesure de la projection, et de voir littéralement les coups de crayons et de pinceaux à l'écran<sup>160</sup> », et que « le dessin de Sébastien Laudenbach porte encore la trace du mouvement qui l'a créé<sup>161</sup> ». Cette impression passe par un trait qui se fait d'une traite, sans reprise ni tressaillements qui pourraient trahir une application lente et hésitante. Cela donne bien une impression de rapidité et de spontanéité d'exécution. Ces deux

158 *Idem*.

159 Louis Séguin, rubrique « autres films », *Cahiers du cinéma*, n° 728, décembre 2016, p. 45.

160 Laurent Aknin, rubrique « festival », *L'avant-scène cinéma*, n° 634, p. 129.

161 Carole Desbarats, « *La jeune fille sans mains*, Sébastien Laudenbach, Les Films sauvages et les Films Pelléas, 2016 », *Esprit*, n° 2, 2017, p. 139-185.

idées se manifestent aussi dans le vide des figures entre les traits, qui laisse penser à des gestes amples et emportés. De plus, le trait de *La Jeune fille sans mains* affiche des variations dans son épaisseur, résultat de fluctuations de la pression exercée sur le pinceau par le dessinateur. Cet élan du trait se trouve aussi dans *Le Conte de la princesse Kaguya*, qui a pu être décrit comme « débordant d'énergie<sup>162</sup> » et emprunt de « dynamisme<sup>163</sup> ». Ici cependant, cette énergie est transmise non pas par un trait au pinceau mais au crayon, plus sec et moins fluide. Il présente des changements d'épaisseur similaires à *La Jeune fille sans mains*, mais y ajoute des variations de saturation. Dans des techniques sèches ou grasses comme le crayon, le fusain ou le pastel, une plus grande concentration de pigments sera due à une pression plus importante de l'outil sur le support, qui provoquera une érosion plus franche de l'outil, au lieu de s'effriter légèrement lors d'un appui plus faible. L'apparence d'un trait au crayon comme celui du *Conte de la princesse Kaguya* dépend à la fois de la pression exercée et de l'angle donné à l'outil, de la rapidité du tracé et, évidemment, du mouvement global opéré par l'animateur ou l'animatrice. Ce seul objet nous donne donc un panel d'indices sur le déroulé gestuel de la fabrication des films. Il semble également établir un synchronisme entre ces gestes et ce que les marques produites veulent porter. Par exemple, la préceptrice de la jeune princesse, avec son visage arrondi et sa longue chevelure, dégage par ses traits lents et soignés une sorte de retenue qui correspond à ses usages. À l'opposé, la séquence de fuite déjà commentée représente un débordement tant de la détresse de la princesse que des traits dont le dessinateur ou la dessinatrice semble avoir perdu le contrôle, comme le personnage de son corps et de son calme. L'apparence des traits, qui sont plus épais, saturés et courbes à une extrémité et s'évanouissent de l'autre, trahit un mouvement de poignet très sec, rapide, répétitif et appliqué avec force, et le geste qui les a créés semble lui-même totalement déchaîné.



Hétérogénéité du trait dans *Le Conte de la Princesse Kaguya*, Isao Takahata, 2014 (le photogramme de gauche a été recadré)

162 Stéphane du Mesnildot, « De la terre à la lune », art. cit., p. 54.

163 Nicolas Thys, « *Le Conte de la princesse Kaguya*, critique lumineuse », *Écran large*, mis en ligne le 6 avril 2018, disponible sur l'url : <https://www.ecranlarge.com/films/critique/900670-le-conte-de-la-princesse-kaguya-critique-lumineuse> (dernière consultation le 29/05/22).

Stéphane du Mesnildot parle pour cette séquence de « course à perdre haleine à travers la campagne devenant parfois un angoissant griffonnage noir<sup>164</sup> », et ce terme de « griffonnage » porte bien cette idée d'énergie à peine contenue qui vient marquer l'image. Le procédé du dessin suggère alors l'espace et le temps de l'atelier, mais se présente également comme le sismographe des états par lequel passe l'artiste, qui paraît à travers son trait à la fois ressentir et extérioriser des émotions. Il ne s'agit en outre pas seulement de faire passer ces émotions, mais de le faire d'une manière organisée dans le temps. Là dessus, Emma Dexter écrit que le dessin « est une carte du temps qui note les actions du dessinateur<sup>165</sup> » et que « la simplicité et la pureté de la feuille de papier vierge, l'acte même de dessiner dénote l'honnêteté et la transparence – toutes les marques et les traces, intentionnelles ou non, s'offrent à la vue de tous pour l'éternité. Tout effacement, toute tentative pour modifier la ligne en cours de route est visible : le dessin est un procédé qui laisse voir ses fautes et ses erreurs<sup>166</sup> ». Cette honnêteté immanente au dessin place son géniteur ou sa génitrice dans une position de vulnérabilité devant le regard spectatorial. Celui-ci est poussé par cette esthétique du geste vers des questionnements liés au processus de création des images, et a accès à tout le travail de l'artiste (ou du moins en a l'impression), y compris dans ses moments de doutes ou d'échecs. Cela rejoint la question du repentir que nous évoquions plus tôt, qui fait partie intégrante de l'esthétique des films et porte elle aussi l'énergie du geste, depuis les traits de construction visibles jusqu'aux ratures furieuses. Les reprises, les hésitations, les erreurs et leurs tentatives de correction font partie de l'esthétique des films, et transmettent l'authenticité du travail de création de l'image à travers l'énergie et la dimension temporelle dégagée par le trait, qui suggère le geste et donc la présence de l'artiste. Cela peut aussi se faire à travers d'autres objets plus subtils, des gestes moins amples. Par exemple, les lavis à l'aquarelle du *Conte de la princesse Kaguya* présentent de tels signes de présence en laissant deviner l'endroit où les pigments ont été déposés avant de s'étendre sur la surface humide du papier. La relation entre l'artiste et sa création se montre par le dévoilement de différents points de contact, qui se déploient dans le temps. En plus d'un rapport particulier à la matière, l'esthétique du dessin et de la peinture utilisée par les films de notre corpus crée donc aussi un rapport particulier au temps, dans une technique pourtant productrice d'images totalement fixes, mais qui nous semblent prendre vie à chaque nouveau regard.

---

164 Stéphane du Mesnildot, « De la terre à la lune », art. cit., p. 55.

165 Emma Dexter, *Vitamine D*, op. cit., p. 10.

166 *Ibid.*, p. 6.

## b) Le geste de l'artiste dans le mouvement de l'animation

Mais comment allier cette dimension temporelle de l'image fixe avec la dimension temporelle du cinéma ? Car même s'ils présentent une « esthétique du dessin », nos films ne sont pas des dessins mais bien des dessins animés, que le regard est censé découvrir selon une logique de flux qui ne laisse *a priori* pas le temps de suivre le cheminement des traits ou les variations de pigmentation, pas le temps de se plonger dans le geste. Thierry Kuntzel met cela en évidence en expliquant que « dans le défilement du film, les photogrammes considérés "(se) défilent" , se cachent au regard<sup>167</sup> ». Ces deux mouvements ne risquent-ils donc pas de s'annuler, ou du moins de perdre ce qui fait la force de chaque parti ? C'est ce que se demande Pierre Hébert dans son ouvrage *Corps, langage, technologie*, dans lequel ce mode de présence de l'animateur ou de l'animatrice dans son film est questionné, en partant du dessin pour aller vers le dessin animé. Ce passage, souvent considéré comme l'ajout d'un mouvement à une fixité originelle, est ici présenté comme étant également et peut-être avant tout un moment de perte :

Le dessin a son mode de signifier propre qui se joue entre le visible (le réel visible), le regard, la pensée et les gestes de la main. La fixité en est une composante essentielle. Gagner le mouvement, perdre la fixité ! L'expression a quelque chose de faux sous son apparente évidence. La fixité du dessin, sous sa forme pétrifiée, présente fortement la durée et les mouvements du dessin-mouvement de l'œil, mouvement de la pensée, mouvement de la main – et, du coup, s'ouvre aux mouvements et au temps indéfini de la contemplation. En perdant la fixité, on ne gagne pas le mouvement, car, à sa façon, il était déjà là. Même plus, on perd une forme du mouvement – pour passer à une autre forme – le mouvement fini<sup>168</sup>.

Comment alors résoudre ce paradoxe entre un mouvement qui en se réalisant s'annule ? Il faut déjà sans doute remarquer que le mouvement qui apparaît et celui qui se perd ne sont pas les mêmes, comme l'explique Hébert en écrivant qu' « autant les traits du dessin fixe sont, sans conteste, les traces de mon corps, autant les mouvements que vous voyez là sur l'écran ne sont les mouvements de personne » et ainsi que « tout ce qui fait la présence forte du corps dans le dessin semble instantanément s'évanouir<sup>169</sup> ». Il continue :

D'où cette autre équivoque au sujet de la définition même du cinéma d'animation comme art du mouvement. Non qu'il ne le soit pas, il l'est doublement et c'est là la difficulté. Il y a inadéquation entre mes mouvements et ceux vus sur l'écran. Je ne trouve même pas ici ce lien direct qui unit les

---

167 Thierry Kuntzel, « le défilement », *art. Cit.*, p. 106.

168 Pierre Hébert, *Corps, langage, technologie*, Montréal, Les 400 coups cinéma, 2005, p. 32.

169 *Ibid.*, p. 29.



mouvements du peintre à leurs traces sur la toile. Ce lien si prégnant lorsque l'on considère les dessins un par un, s'efface dès qu'ils sont mis en succession sur un film. Le mouvement vu sur l'écran, dont les autres – les regardeurs – font l'expérience, est pur calcul, imitation, simulation. Considéré sous cet angle, aucun jaillissement de force. Ce qui en moi s'épuise à parler n'est pas ce qui est entendu<sup>170</sup>.

Effectivement, même dans une esthétique de la matérialité graphique, le mouvement du film reste le résultat mécanique de la succession des photogrammes, et cette succession nécessaire à « animer » les dessins en empêche la contemplation approfondie. Les enjeux que présentait cette esthétique du geste semblent alors considérablement compromis. Pourtant, cette différence de nature peut aussi être vue justement comme la preuve que les deux gestes, celui de la création et celui du film, ne sont pas incompatibles, car le second n'efface pas tout à fait le premier mais le camoufle dans le flux des images. Ainsi, une réponse possible, celle en tout cas que semblent donner les films de la matérialité graphique qui constituent notre corpus, est justement d'essayer de réfléchir une synchronicité entre le geste graphique et le défilement des images, selon des approches différentes. Sébastien Laudenbach notamment travaille beaucoup sur ces questions, et ce déjà dans ses courts métrages, en essayant « à la suite de Norman McLaren, de considérer l'animation comme un flux et non comme une succession de dessins fixes<sup>171</sup> ». La définition du cinéma d'animation donnée par McLaren à laquelle il est ici fait référence, et qui a influencé nombre d'artistes, affirme que ce cinéma « n'est pas l'art des dessins qui bougent mais l'art des mouvements qui sont dessinés<sup>172</sup> ». Le problème posé par le cinéma d'animation aux arts visuels traditionnellement fixes est ici déplacé, en proposant une nouvelle approche des images qui ne peuvent plus être considérées seulement pour elles-mêmes, mais en lien avec toutes celles qui les entourent, dans une logique séquentielle. C'est cela qu'explore Sébastien Laudenbach avec son style graphique :

Cette approche du mouvement dessiné ouvre de multiples possibilités. Outre une grande liberté graphique, l'animateur commence à pouvoir envisager le temps d'exécution de son animation de façon différente.

Le cinéma d'animation a ceci de particulier que le temps d'exécution de chacun des photogrammes est considérable en regard de son temps de projection.

Des dessins non finis sont bien plus rapides à faire, c'est une évidence. L'animateur peut alors entrer dans une relation cardiaque avec ses dessins, une respiration, quelque chose qui le rapproche de l'humain et

---

170 *Ibid.*, p. 18.

171 Sébastien Laudenbach « Dans le flux, la dissolution du dessin », in Patrick Barrès et Serge Verny (dir.), *Les expériences du dessin dans le cinéma d'animation*, Paris, l'Harmattan, coll. « Cinéma et photographie », 2016, p. 157.

172 « *Animation is not the art of drawings-that-move but the art of movements-that-are-drawn* », Norman McLaren, *Cinéma 57*, n° 14, numéro spécial sur « le cinéma d'animation », janvier 1957, p. 52.

l'éloigne de l'artifice. S'il est impossible de dessiner à vingt-quatre images par seconde, s'en rapprocher ne fait pas de mal. Ainsi certains dessins peuvent prendre deux secondes à faire<sup>173</sup>.

On retrouve ici cette idée de « peindre vite », qui est une volonté pratique de l'artiste mais recouvre également des enjeux esthétiques importants, qui sont au centre de l'apparence graphique de l'œuvre. Ce qui éloigne le cinéma de l'artifice est bien selon Laudenbach ce qui rapproche de l'humain, ce qui n'est pas uniquement mécanique. Le fait de combiner cela avec l'affirmation de cette présence humaine à travers le geste laissé visible sur chaque photogramme mais aussi désormais entre chaque photogramme nous entraîne dans l'élan de la création, et nous rapproche de l'expérience vécue par le dessinateur. Contrairement à une animation plus minutieuse qui demande parfois des heures de travail sur une image qui ne sera même pas vraiment visible à l'écran, emportée par la cadence du déroulement des photogrammes, cette esthétique de la rapidité induit une nouvelle proximité avec l'artiste qui dessine, avec les gestes qui créent. Cette approche conduit le réalisateur de *La Jeune fille sans mains* à l'expérimentation d'une technique qu'il nomme cryptokinographie, et qu'il décrit comme « une animation composée principalement ou totalement de photogrammes qui ne seraient pas porteurs du sens de cette animation. Pour le dire clairement, lorsque l'animation est en pause sur n'importe quel photogramme, le spectateur ne peut pas en déceler la signification. Mais dès que l'animation est en marche, celle-ci apparaît clairement. C'est le mouvement qui donne le sens et non les images fixes <sup>174</sup>». Nous reviendrons sur cette technique et ses implications, mais ce qui importe pour l'instant de mentionner est l'importance qu'elle donne au mouvement dans la fondation même de ses images, qui se permettent d'être totalement « fragmentaires, lacunaires, parsemées de trous<sup>175</sup> ». Pour revenir sur les questionnements de Pierre Hébert, la mise en mouvement est bien ici un enrichissement de l'image fixe autant qu'une façon de faire entendre ce qui dans l'humain « s'épuise à parler », une façon de retrouver une authenticité malgré un mouvement mécanique en même temps qu'à travers lui.

Dans une approche aux apparences opposées car ne reposant pas sur un flux rapide de ce mouvement, Dash Shaw travaille avec *My Entire High School Sinking into the Sea* sur l'animation dite limitée. Entre autres expérimentée à la télévision japonaise par Osamu Tezuka avec la série *Astro Boy* (1963 - 1966) et aux États-Unis par Ralph Bakshi ou dans le téléfilm *Joyeux Noël, Charlie Brown !* (Bill Melendez, 1965), qui sont des sources d'inspirations souvent citées par Shaw<sup>176</sup>, l'animation dite limitée correspond à une technique d'animation qui réduit fortement les

---

173 Sebastien Laudenbach, « Dans le flux, la dissolution du dessin », *op. cit.*, p. 158.

174 *Ibid.*, p. 157.

175 *Idem.*

176 Par exemple lors de « My Entire High School Sinking into the Sea », *Film at Lincoln Center Podcast*, n° 131, 13 avril 2017.

mouvements des figures de sorte à avoir peu d'éléments à redessiner à chaque photogramme. Les raisons d'une telle approche sont souvent d'ordre économique, mais peuvent aussi recouvrir des enjeux artistiques. En l'occurrence, elle permet pour des œuvres aux visuels foisonnants comme *My Entire High School Sinking into the Sea* de bénéficier d'une liberté étendue sur chacun des photogrammes, ainsi qu'une certaine proximité avec le médium de la bande dessinée, dont la pratique influence forcément Dash Shaw, qui vient avant tout du monde des *comics*. Les deux trouvent alors à s'enrichir mutuellement dans cette forme que l'on peut considérer à mi-chemin entre les deux autres. La gestion de la temporalité notamment est une question qui se retrouve dans la bande dessinée et dans le dessin animé de manière à la fois assez similaire, puisque les deux reposent sur la création de durées à partir de dessins successifs plus ou moins différents les uns des autres, et tout de même très différente. L'animation limitée est donc pour Shaw une façon de réfléchir au rythme des mouvements selon une approche qui dévie de l'animation plus classique et se rapproche des expérimentations de la bande dessinée, où les possibilités de jeu sur la temporalité ont été explorées de manière plus vaste. Ces questionnements sont d'ailleurs exprimés dans l'univers de la bande dessinée de manière parfois comparable à ce qui se dit de l'animation, comme chez Scott McCloud dont le discours sur l'espace vide entre les cases, le « *gutter*<sup>177</sup> », rappelle fortement les propos de Norman McLaren qui affirme qu'en animation, « ce qui se passe *entre* chaque image est beaucoup plus important que ce qui existe *sur* chaque image. L'animation est donc l'art de manipuler les interstices invisibles qui se trouvent entre les images<sup>178</sup> ». Cette manipulation se fait, dans les deux cas, selon une approche séquentielle qui divise la durée d'une scène en plusieurs instants plus ou moins rapprochés. McCloud pousse la comparaison en écrivant qu' « il est possible de dire que, avant d'être projeté, un film n'est qu'une très très très très lente bande dessinée<sup>179</sup> ». C'est par cette lenteur, en tout cas ce rythme particulier, que *My Entire High School Sinking into the Sea* se propose de s'éloigner d'une pratique mécanisée de l'animation pour réinscrire les gestes du dessin.

Le geste est ainsi une composante primordiale dans ce cinéma d'animation des pratiques du chantier. Par son action sur les matières, il atteste de la présence d'un corps tout autant en mouvement que les figures qui défilent sous nos yeux. Selon les mots de Pierre Hébert : « face au discontinu de la technique, il y a l'affirmation du continu du corps en réduisant au minimum les intermédiaires techniques entre le cinéaste et son œuvre, simplifiant ainsi les processus

---

177 Scott McCloud, *L'Art invisible*, *op. cit.*, p. 66.

178 Norman McLaren, *Cinéma 57*, *op. cit.*, p. 12.

179 Scott McCloud, *L'Art invisible*, *op. cit.*, p. 8.

techniques<sup>180</sup> ». Dans l'esthétique de la matérialité graphique, les processus techniques sont donc non seulement simplifiés pour leur auteur ou leur autrice, mais ils sont également constamment dévoilés au public.

### **c) Des « motifs d'action de peinture », dont le motif émancipateur de la danse**

Cette convergence de l'expérience de l'artiste au travail et des figures en mouvement à l'écran trouve dans l'esthétique de la matérialité graphique des lieux récurrents, qui assoient cette quête d'humanisation de ces pratiques du cinéma d'animation. L'idée de « motif d'action de peinture » est ainsi utilisée par Patrick Barrès pour décrire des « mobiles [qui] encouragent le développement d'un propos plastique, avec l'objectif avoué non pas de représenter mais d'exprimer quelque chose qui noue ce qui est observé avec ce qui est mis en œuvre<sup>181</sup> », soit une autre manière de parler de cette union rêvée entre les cinéastes au travail, l'espace de l'atelier et le film en marche. Il exemplifie cependant cette dynamique avec des motifs assez éloignés du corps, à savoir des objets naturels : le fleuve, « la déliquescence des nuages et la fluidité du jus coloré » ou encore « les danses d'une flamme, les ondulations de volutes de fumée, [etc.]<sup>182</sup> ». Tous ces objets et leur traitement sont pour l'auteur une façon de « construire un espace par des lieux, et non pas de déduire les lieux à partir d'un espace dessiné d'avance (un plan-tableau), et de donner ainsi par exemple à la ligne et à la couleur la fonction non pas d'enrichir l'image, mais de “ créer la vision<sup>183</sup> ” [...]. Le mouvement préside, suivant les impulsions gestuelles, aux marques du dessin (“ peindre des forces<sup>184</sup> ”). Chaque trait devient vecteur. Nous comprenons les figures comme des corps graphiques en état dynamique de formation<sup>185</sup> ». Ce dynamisme se retrouve dans les films contemporains de la matérialité graphique à travers un déploiement gestuel des marques du dessin dans des figures similaires. Le motif de l'eau par exemple est assez présent dans notre corpus, et mêle ses origines artisanales et ses devenirs narratifs dans une fluidité d'exécution. Dans *La Jeune fille sans mains*, elle est présente à travers la déesse de l'eau qui, au-delà de son aspect graphique, témoigne d'une liberté et d'une spontanéité de la création en étant un personnage totalement

---

180 Pierre Hébert, *Corps, langage, technologie*, op. cit., p. 40.

181 Patrick Barrès, *Le cinéma d'animation, un cinéma d'expériences plastiques*, op. cit., p. 89.

182 *Idem.* Patrick Barrès cite ici Jean-Michel Bouhours qui cite Len Lye dans « La conjonction de la forme et du mouvement », in Jean-Michel Bouhours et Roger Horrocks (dir.), *Len Lye*, Paris, Éditions du Centre Pompidou, 2000.

183 Pierre Fracastel, *La réalité figurative*, Paris, Gonthier, 1965.

184 André Masson, *Le Plaisir de peindre*, Nice, La Diane française, 1950, p. 147 et p. 169.

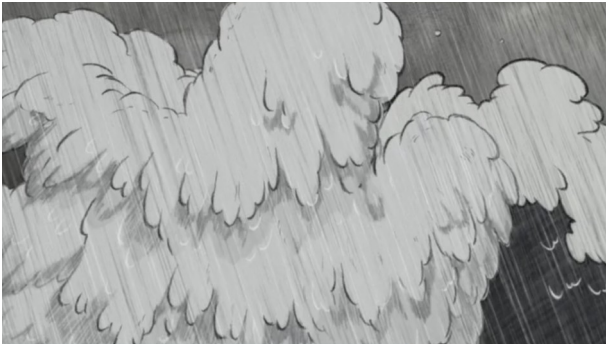
185 Patrick Barrès, *Le cinéma d'animation, un cinéma d'expériences plastiques*, op. cit. p. 90-91.

improvisé au moment de l'animation<sup>186</sup>. Dans *My Entire High School Sinking into the Sea*, l'élément liquide prend également une importance certaine, à la fois dans son traitement narratif (l'inondation du lycée étant le principal danger auquel doivent faire face les élèves) et dans son traitement graphique et plastique. L'eau est en effet suggérée dès l'écran titre par des effets kaléidoscopiques évoquant des reflets lumineux sur une surface liquide en agitation, puis montrée tout au long du film par des procédés techniques variés, particulièrement porteurs de cette atmosphère d'atelier.

Le motif du nuage ou de la fumée est quant à lui présent dans *Le Conte de la Princesse Kaguya* à deux moments notables. Le premier est le récit de la quête du Grand Conseiller Otomo, qui met d'ailleurs aussi en scène l'élément aquatique à travers une séquence de tempête en mer lors de laquelle les vagues et la pluie secouent l'image de part en part, tandis que dans la brume épaisse du ciel se dessine un dragon mythique. Le second a lieu à la fin du film, lorsque que le cortège chargé de ramener la princesse sur la lune descend sur le palais, porté par un nuage dense. Il est intéressant de voir comment ces séquences relèvent toutes deux du récit légendaire, et mettent en scène cet élément en en faisant à la fois une marque du fantastique et une prolongation de l'état des personnages. Cela est particulièrement sensible dans le deuxième cas, alors que le remous tranquille des nuages contraste et accompagne les spasmes de tristesse de la famille au bord de la séparation. Dans tous ces exemples, ces motifs d'action de peinture nouent « ce qui est observé avec ce qui est mis en œuvre » dans la création d'un mouvement qui entremêle ses acceptations graphiques et cinématographiques à travers la représentation de substances qui favorisent par leur abstraction un lieu de rencontre entre le déploiement du geste et le dispositif technique dans lequel il est investi.

---

186 « Sébastien Laudenbach | Animer l'éphémère », *op. cit.*



Des « motifs d'action de peinture » dans *Le Conte de la Princesse Kaguya*, Isao Takahata, 2014.

Mais encore plus que ces objets, un motif ressort de notre corpus qui semble véhiculer cette idée de réduction des intermédiaires entre le corps de l'artiste et ses gestes, ainsi que leurs traces, à l'écran. Ce motif est celui de la danse, et il est présent dans quatre de nos cinq films. Ce qui nous mène ici à la danse est le fait qu'elle se présente à l'écran comme un mouvement qui s'inscrit dans la matière et l'organise en lui faisant prendre une forme analogue au moment de création. Elle démultiplie les rapports entre les gestes du dessin et les mouvements du cinéma, en impliquant d'une manière similaire tous les corps dont il est question, ainsi que tous les registres de l'image de la matérialité graphique : registres narratifs et poétiques, se retrouvant tous deux dans ce geste émancipateur. D'un point de vue narratif tout d'abord, la danse arrive toujours dans les films comme un moment de lâcher-prise. Dans *My Entire High School Sinking into the Sea*, elle marque la fin de l'aventure et la victoire des personnages non seulement sur le cataclysme, dont ils sont sortis indemnes, mais également sur leurs propres troubles, gagnant en maturité et en sérénité. La danse arrive alors à la fois comme un moment de célébration individuelle, chacun étant plongé dans les mouvements uniques et répétés de son propre corps, et collective, puisqu'ils sont tous et toutes réunie au sein d'un même plan, dans un décor qui ne figure rien si ce n'est l'esprit de fête à travers les stroboscopes colorés. Cette affiliation entre la danse, la musique et leur représentation colorée se retrouve dans *Le Garçon et le monde* à travers les bulles colorées et l'oiseau arc-en-ciel qui en

émerge lors de la scène de fête autour du feu. L'énergie de la danse et de la musique se place au centre du propos politique du film, qui oppose au camp du capitalisme, de la surconsommation et de l'autoritarisme la posture carnavalesque des rassemblements populaires. L'esprit de fête est transmis autant par les costumes colorés des danseur·euses et leur danse que par celle de ces bulles qui s'échappent de leurs instruments et tournoient vers le ciel. Ce motif est donc ici à la fois émancipateur et contestataire, et il est assez naturel de faire le parallèle entre l'artiste qui le représente et le personnage du film en train de tresser dans la ronde du métier à tisser son poncho chatoyant qui lui sert autant de costume que d'armure. Dans *La Jeune fille sans mains* et *Le Conte de la princesse Kaguya*, la danse est un moment d'insouciance et de liberté pour deux jeunes femmes qui s'apprêtent à faire face à de nouvelles épreuves, respectivement la confrontation avec le prince et le combat avec le diable pour la première, et l'accablement progressif lié à la vie à la cour pour la seconde. Dans les deux cas, c'est le désir d'indépendance des protagonistes qui est mis en avant, dans des séquences qui les montrent seules au milieu d'une nature complice qui est elle-même un symbole de cette liberté. Dans *La Jeune fille sans mains*, la jeune mère danse seule dans le jardin qu'elle a planté, et l'on peut voir en arrière plan la rivière qui fut son alliée lors de son voyage. Quant à la princesse Kaguya, les pétales qui tournoient autour d'elle semblent participer à sa ronde, leur couleur étant la même que le manteau de la jeune fille. Dans ces deux moments, les traits qui figurent le corps se font lâches et amples : la silhouette chez Laudenbach est ouverte et s'efface de manière intermittente, tandis que les proportions chez Takahata perdent en précision pour laisser place à un certain abandon, que l'on voit dans les traits du visage, plus approximatifs que d'habitude. Cela est également visible dans les vêtements, qui semblent pour une fois souples et légers, accompagnant les mouvements de son corps au lieu de les restreindre, ainsi que dans la chevelure, qui est figurée par des traits francs qui forment comme un halo autour de sa figure. La scène est découpée en plusieurs « plans » au cadrage mouvant, ce qui renforce le dynamisme de la scène, mais ils ne sont jamais exactement centrés sur le personnage, ni assez larges pour le contenir dans son ensemble. La jeune fille profite pendant ce court moment d'une liberté qu'elle n'avait plus connu depuis l'enfance, comme le suggèrent les rires de bébé qui résonnent en même temps que ses propres éclats. Ce passage la représente vue du dessus en train de tourner sur elle-même, avec un grand sourire et les yeux clos, la tête tournée vers le ciel. Elle semble se laisser emporter par ses bras lancés dans une ronde, et le fait que l'image sursaute parfois, comme si la séquence était coupée, donne au tout un côté irréel et aérien, comme si ni l'image ni le temps ne pouvaient vraiment cerner cet instant.

Cette impression de liberté qui émane de l'écran dans les scènes de danse est bien le résultat de tous les éléments que nous venons de passer en revue et qui constituent le cœur de l'esthétique

de la matérialité graphique : l'apparence graphique, la matière et le geste, le tout pris dans un mouvement qui amalgame les actions de l'artiste avec celles de sa création à travers une esthétique qui leur permet un affranchissement formel et rythmique. Il est ainsi facile devant des films avec une telle esthétique de s'imaginer l'animateur ou l'animatrice dansant devant sa table à dessin, traçant sans peine les marques sur les papiers comme une décharge naturelle de l'énergie de son corps. Si la réalité est évidemment plus pondérée, l'image n'est pas si absurde que ça, comme le fait remarquer Pierre Hébert, qui intitule un de ses chapitres : « Le cinéma d'animation : entre la nostalgie du dessin et le désir de la danse <sup>187</sup> ». Il y présente l'action qu'il mène lorsqu'il anime comme un moment de représentation du corps similaire au spectacle de la danse. Plus directement lié à notre corpus, il est intéressant de noter que Sébastien Laudenbach déclare avoir travaillé sur *La Jeune fille sans mains* en musique<sup>188</sup>, ce qui est généralement déconseillé aux apprenti.es animateur.ices sous prétexte que cela perturberait le rythme régulé de l'animation<sup>189</sup>. Loin de cette conception très disneyenne du média, le réalisateur assume la possibilité de ce dérèglement, et ce n'est pas un hasard si son court métrage *XI la force*, qui préparait *La Jeune fille sans mains*, représente une scène de danse dont le réalisateur soulève l'importance, en racontant également avoir travaillé debout et, selon ses mots, presque en dansant<sup>190</sup>.

---

187 Pierre Hébert, *Corps, langage, technologie*, op. cit.

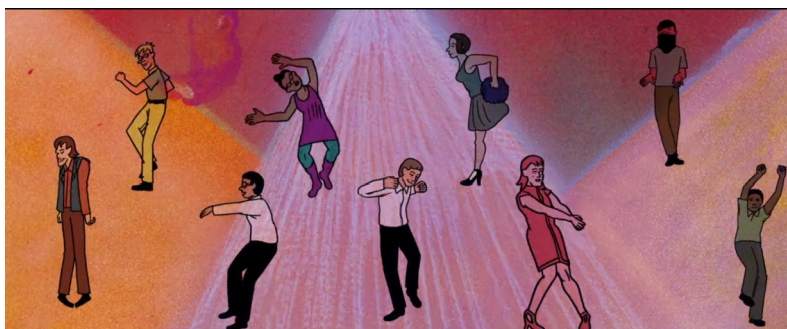
188 Lors d'un échange avec le public après une séance de *La Jeune fille sans mains* au cinéma Arvor de Rennes en février 2020.

189 Franck Thomas et Ollie Johnston, *The Illusion of Life : Disney Animation*, Disney Editions, 1995.

190 « Sébastien Laudenbach | Animer l'éphémère », op. cit.



Représentation de la danse comme motif émancipateur dans *My Entire High School Sinking into the Sea*, *La Jeune fille sans mains*, *Le Garçon et le monde* et *Le Conte de la princesse Kaguya*



L'esthétique de la matérialité graphique construit donc des images desquelles émerge une « atmosphère de l'atelier », qui semble présenter l'artiste au travail au sein des multiples matières qu'il ou elle manipule, entièrement tourné vers son geste qui reste visible à l'écran et par extension son corps, incapable de mentir à un public à qui tant de choses sont livrées. L'authenticité de la pratique plastique paraît alors aller de soi. Pourtant, il se révèle qu'une telle esthétique n'a été possible qu'en passant également par des techniques numériques, et ce pour tous les films du corpus.

## Chapitre 5 : un dévoilement technique mensonger ?

Cette mise en avant apparente des pratiques de l'atelier à travers l'esthétique de la matérialité graphique ne reflète en réalité pas l'entièreté du processus de création des films, qui utilisent tout de même des techniques et des technologies modernes qui ne correspondent pas à cet imaginaire artisanal. Il ne s'agit pas ici de dire que l'utilisation de telles méthodes serait reprochable en soi, mais de se questionner sur la cohérence de choix esthétiques et techniques qui semblent parfois contradictoires. Si l'esthétique de la matérialité graphique semblait figurer directement des pratiques artisanales et traditionnelles, il est évident que découvrir des techniques toutes autres change notre rapport à cette idée d'esthétique du chantier. Il ne faut cependant pas être naïf en envisageant ces rapports entre esthétique et technique de manière aussi binaire, et se demander ce que chaque registre peut recevoir de ce rapprochement.

### a) Un atelier moderne

Si l'esthétique de nos films suggère un attachement certain aux techniques traditionnelles, leur conception s'établit dans un contexte qui intègre du matériel moderne, notamment informatique. Cela n'est pas propre à l'esthétique de la matérialité graphique, et la grande majorité des films d'animation utilisent aujourd'hui l'ordinateur, pour différentes raisons et à différentes étapes. Au delà du montage, qui ne concerne pas directement l'aspect visuel de l'image, la pratique du *compositing* est par exemple très souvent utilisée pour compléter ou modifier des images dessinées à la main puis transférées sur ordinateur. Cette sous-partie se propose donc d'explorer le processus de fabrication des cinq films du corpus pour en montrer les écarts avec cet imaginaire qui se trouve rattaché à leur esthétique. Si une telle entreprise peut sembler invalider très vite toutes les analyses qui ont été faites jusqu'ici, c'est pour l'instant avec une simple posture de description qu'elle se présente, sans vouloir tirer de conclusions hâtives. En outre, comme nous le verrons, ce recours à des outils contemporains ne prive pas les films et leurs créateur·ices de l'aspect bricolé que laisse supposer leur aspect visuel, car les processus techniques en jeu sont en fait assez mixtes, et l'étape du dessin sur papier reste importante pour toutes ces productions.

Le *making-of* du *Garçon et le monde* disponible sur le DVD français, édité par Arte, montre assez bien la cohabitation des techniques traditionnelles et numériques. On y voit tout d'abord le travail de dessin, réalisé sur papier aux crayons ou aux pastels, en se questionnant sur les textures obtenues par chaque médium, ainsi que la réalisation de collages. Mais très vite, l'ordinateur

apparaît pour réunir ces éléments et construire les images du film. En effet, si chaque élément est d'abord dessiné sur papier, la composition des photogrammes est largement faite par ordinateur, en assemblant petit à petit des morceaux comme un puzzle ou un collage. On assiste ainsi à la création d'un des trente personnages de la scène de manifestation : les éléments du corps et du costume sont réfléchis sur papier avec différents outils, puis scannés un par un pour pouvoir être utilisés dans un jeu de construction infini. L'outil informatique permet de déplacer, supprimer ou modifier chaque élément, comme on le voit ici lorsqu'une animatrice remplace le crayonné du masque du personnage par une texture à l'acrylique, dont la forme est modifiée par le logiciel pour correspondre aux contours dessinés en amont. Les mouvements de caméra ainsi que la composition globale des plans sont réfléchis directement sur l'ordinateur, en construisant petit à petit l'image selon une logique de *compositing*. *My Entire High School Sinking into the Sea* procède d'une technique similaire, en dessinant et peignant les décors, objets et personnages sur papier avant de les scanner pour pouvoir les combiner sur ordinateur. Cette façon de fabriquer les images est donc, en théorie, assez proche de ce que pouvait faire Disney avec le système de multiplane<sup>191</sup>, qui permet de travailler les photogrammes par couches superposées. Cependant, les possibilités d'agencement et de hiérarchisation des différents composants sont démultipliées par l'ordinateur, et avec elles les connaissances techniques demandées aux équipes. L'atelier tel qu'il est conçu dans un imaginaire artisanal n'est qu'une étape dans la création, et malgré cette esthétique de la matérialité, les images du film ne sont donc jamais complètes avant d'être passées sur l'ordinateur.

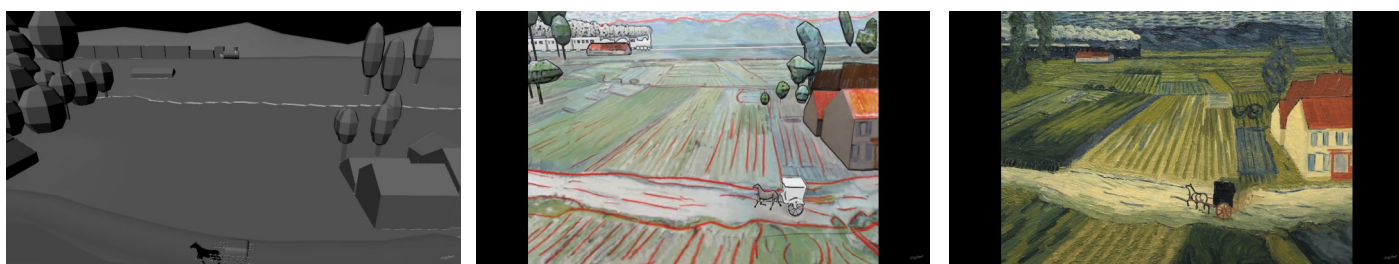
C'est en revanche le cas pour *La Passion Van Gogh*, pour lequel des outils numériques sont utilisés pour des phases différentes. Le film a recours à la technique de la rotoscopie, ce qui signifie que la composition des plans est réfléchi non pas dans le cadre des dessins mais d'un tournage. Les comédiens et comédiennes sont filmés en costume sur fond vert, avec simplement quelques accessoires. Ces séquences sont converties pour faire apparaître le contour des personnages, et cela est ensuite projeté image par image sur le plan de travail des artistes pour servir de guide à l'animation. Chaque photogramme est peint par dessus le précédent, à la peinture à l'huile sur papier, puis pris en photo pour le montage. Seul le dernier photogramme de chaque séquence peut ainsi être conservé, et tous ceux qui ont été recouverts sont perdus et n'existent plus que sur des disques durs. Les décors, basés sur des tableaux, ont une base générée entièrement par ordinateur, puis sont retravaillés de manière similaire. Le *making-of* du film<sup>192</sup> explique ainsi que le processus de peinture et celui de l'animation en tant que tels sont séparés, pour permettre aux artistes peintres

---

191 Le système multiplane, breveté par Disney a pour but de donner un effet de profondeur au dessin animé en utilisant plusieurs niveaux mobiles pour poser des celluloses.

192 « Loving Vincent, Making Of », Loving Vincent, vidéo mise en ligne le 30 mars 2017, disponible sur l'URL : [https://www.youtube.com/watch?v=QE9Q\\_7bfHsM](https://www.youtube.com/watch?v=QE9Q_7bfHsM) (dernière consultation le 29/05/22).

de se concentrer sur la recreation du style de Van Gogh plutôt que sur le mouvement. Si cela est cohérent dans la démarche du projet, dont l'enjeu principal est l'aspect esthétique, cela pose de nombreuses questions quant à la vision de l'animation qui est proposée. Les relations entre les gestes de l'animateur·ice et le mouvement du film, que nous discutons dans le chapitre précédent, sont ici déléguées à une prise de vues continues et à des effets spéciaux numériques, qui sont certes pensés avec soin par le duo en charge de la réalisation, mais pas par l'équipe chargée de l'animation qui, pour le dire grossièrement, ne fait rien d'autre qu'appliquer un « filtre Van Gogh » à des images contemporaines (nous reviendrons sur les conséquences de cette approche, qui n'est pas inhérente à tous les films usant de la rotoscopie).



Extraits du *making-of*, différentes étapes de la conception d'un plan de *La Passion Van Gogh*

Les techniques utilisées pour *Le Conte de la princesse Kaguya* sont plus proches du *Garçon et le monde* et de *My Entire High School Sinking into the Sea*, avec une base d'éléments d'abord réalisés de manière traditionnelle puis transférés sur ordinateur pour un assemblage et des retouches potentielles. Un documentaire intitulé *Isao Takahata and His Tale of the Princess Kaguya*, réalisé par Akira Miki et Hidekazu Sato et sorti à la suite du film en 2014, nous informe sur ce processus qui commence en réalité avec le précédent long métrage de Takahata, *Mes voisins les Yamada*. Le développement du film est ainsi raconté par Ilan Nguyên : « en 1999, déjà, *Nos voisins les Yamada* constituait une première réponse à l'uniformité graphique et au rendu très plat du dessin animé traditionnel sur cellulo. L'apparition de l'ordinateur dans la chaîne de production animée permettait alors *a contrario* de conserver à l'image l'élan et l'énergie première du tracé sur le papier, la vie propre au coup de crayon<sup>193</sup> ». C'est donc pour ce film que Takahata pousse le studio à s'équiper de matériel plus moderne et à s'éloigner des techniques classiques sur cellulo, pour lesquelles le nombre de médiums utilisables est très réduit, principalement restreint à la gouache. Le bouleversement technique que supposent les ambitions du réalisateur ne va pas du tout de soi pour ses producteurs à l'époque, et reste compliqué pour *Le Conte de la princesse Kaguya*, qui mêle des procédés traditionnels avec ces techniques modernes. Les décors, dont la réalisation est dirigée par

193 Ilan Nguyên, « La sensation de l'existence, *Le conte de la princesse Kaguya* de Takahata Isao », *24 Images*, n°169, octobre-novembre 2014, p. 61.

Kazuo Oga, sont faits à l'aquarelle par l'artiste et utilisés tel quels, et l'animation des personnages ou des objets de premier plan est faite sur papier au crayon de bois, avec l'ambition de conserver l'aspect spontané du *storyboard* dessiné par Osamu Tanabe. Les couleurs des personnages en revanche sont systématiquement ajoutées sur ordinateur une fois les dessins des contours scannés, ce qui peut étonner lorsque l'on voit à quel point personnages et décors semblent proches esthétiquement parlant. L'assemblage des plans se fait également à l'ordinateur, et le montage est vérifié et parfois longuement travaillé par Takahata à l'aide d'un *Quick Action Recorder*, un logiciel permettant de visualiser les dessins mis bout à bout et d'en modifier l'ordre ou le rythme. Les dessins eux-mêmes sont parfois remaniés, par exemple en changeant l'épaisseur ou la netteté de certains traits. Le numérique est également utilisé au-delà du dessin lors de certaines scènes ayant nécessité de la 3D générée par ordinateur. C'est le cas de la scène à la fin du film où la jeune fille et son ami d'enfance s'envolent dans les cieux et planent au dessus de la campagne. Comme on peut le voir dans le *making-of*, le décor de cette scène, constitué de montagnes recouvertes de forêts, a d'abord été élaboré en 2D à l'aquarelle, comme pour le reste du film. La peinture est ensuite scannée, et un animateur est en charge d'isoler des arbres ou des groupes d'arbres pour les placer sur un modèle 3D, à l'intérieur duquel pourra être appliqué un mouvement de caméra avant de rajouter les personnages au premier plan. Le but est ici, selon le documentaire, d'offrir à une image sans relief une « profondeur nécessaire ». Le rôle des techniques modernes est donc assez important pour une œuvre qui met pourtant en son centre l'esthétique artisanale.

Moins poussé technologiquement parlant, le recours aux techniques informatiques dans *La Jeune fille sans mains* est tout aussi surprenant. En effet, si nous avons vu dans les différentes critiques qu'il est facile de s'imaginer la création du film à partir de peintures, d'encres ou d'aquarelles colorées, il n'en est rien<sup>194</sup>. Le film a été entièrement dessiné par Sébastien Laudenbach, avec pour seuls outils un feutre-pinceau noir de marque Pentel, que l'on trouve facilement dans la plupart des magasins d'art et qui permet des traits très fins ou beaucoup plus épais selon la pression qu'on lui prête, ainsi qu'un pinceau à réservoir à encre grise pour tous les lavis et zones de couleurs. Des outils efficaces et polyvalents, pour une palette de couleurs particulièrement réduite donc, contrairement à ce que laisse penser le film terminé. Les dessins ont été faits sur du papier Clairefontaine souvent découpé pour correspondre à un format A5 (soit 148mm sur 210mm) et perforé pour pouvoir superposer les feuilles avec précision. Le grammage est très faible (60g), ce qui signifie que le papier ne peut pas absorber beaucoup d'eau ou d'encre sans gondoler ou s'effriter. Une si petite épaisseur implique également une certaine transparence,

---

194 Les informations qui suivent viennent d'un entretien avec le réalisateur effectué en février 2020 à Rennes.



accentuée par la table lumineuse sur laquelle travaille l'artiste afin de conserver une vision des photogrammes précédents pour faciliter la création du mouvement. En outre, cela permet aussi de composer les plans du film sur différentes feuilles, comme le demande la technique choisie pour la colorisation. En effet, les dessins ne sont faits que de blanc (la feuille), noir et différents gris. Les couleurs sont ajoutées par la suite sur After Effects, après que chaque feuille ait été prise en photo. Ces feuilles sont superposées dans le logiciel, formant chacune un calque dont le fond blanc a été rendu transparent, ne laissant visible que les zones travaillées. Des filtres de couleur sont ensuite appliqués à ces traits et ces lavis, selon le calque sur lequel ils se trouvent. Ainsi, chaque couleur à l'écran correspond à une feuille de papier différente. Un plan comporte en moyenne sept couches différentes qui doivent être travaillées séparément, même si les couleurs de ces couches sont parfois proches.



Exemple partiel de composition d'un plan : chaque feuille correspond à une couleur différente sur le photogramme final.

archives de la Cinémathèque française de Paris, BIFI/INV/09233.



Photogramme de *La Jeune fille sans mains*, Sébastien Laudenbach, 2016.

Une telle approche de la composition va donc quelque peu à l'encontre de l'image que l'on peut se faire de la création visuelle. Découvrir ces feuillets ne comportant que des éléments très fragmentaires et isolés, sans aucune couleur, peut surprendre lorsqu'ils sont comparés avec le film. Pour l'ensemble du corpus, une telle différence esthétique entre le moment de création et le moment de visualisation a de quoi remettre en question la relation d'authenticité qui semblait pourtant se dessiner dans l'esthétique de la matérialité graphique. Pourtant, les caractéristiques analysées ne sont pas mensongères en elles-mêmes : la matérialité est bien présente dans la majorité des cas, et le geste du dessin reste sensible. Mais l'aspect franc et spontané que suggèrent les films induit forcément un imaginaire technique, dont l'invalidation peut être vue comme une sorte de trahison, même involontaire, de l'œuvre, qui redevient le produit artificiel d'un développement qui semble dissimuler certaines de ses dynamiques pour en mettre d'autres en avant. Il semble donc important de se poser la question des raisons de cette divergence entre techniques et esthétique.

## b) Un enjeu esthétique contemporain

Il apparaît en effet que tous les cinéastes de notre corpus affirment avec leurs films un attachement aux techniques traditionnelles et à leur esthétique, et ont bien pour ambition de transmettre cela à l'écran. Alê Abreu et Dash Shaw<sup>195</sup> expliquent de manière très proche leur volonté de faire le plus de choses possibles avec des techniques traditionnelles, et le réalisateur du *Garçon et le monde* explique ce désir par des raisons qui rejoignent tout à fait à notre analyse en accordant une grande importance à la matière :

Ce que je voulais surtout c'était faire un film avec le moins d'éléments numériques possibles. En d'autres termes, utiliser beaucoup de textures, les collages, les crayons de couleurs, le stylo, le bic, tout type de peintures : aquarelle, acrylique, *etc.* L'idée était d'avoir une texture constante qui vient enrichir, charger, ajouter une tension au dessin. La matérialité – c'est à dire l'épaisseur du trait au pastel, la matière qui s'en détache – fait partie du corps des personnages<sup>196</sup>.

De même, Isao Takahata insiste grandement sur la retranscription à l'écran du geste de dessin dans son aspect le moins poli : il veut véritablement conserver l'énergie des traits du *storyboard*, et demande aux animateurs et animatrices de travailler de manière directe et sans passer par l'étape du *clean up*, censée « nettoyer » l'image, ce qui montre bien son attachement à l'esthétique qui en

---

195 « My Entire High School Sinking into the Sea », *Film at Lincoln Center Podcast*, *op. cit.*

196 Entretien avec Alê Abreu disponible sur le DVD du film.

résulte. Le *making-of* de *La Passion Van Gogh* insiste également sur le fait que le film « se devait d’être peint pour dégager la bonne sensation<sup>197</sup> ». Cette utilisation de techniques modernes ne doit donc pas être vue comme étant par principe antinomique de cette esthétique qui semble promouvoir des techniques traditionnelles, car l’usage des premières est justement ce qui, dans l’état technologique actuel du cinéma d’animation, rend possible les secondes. C’est en tout cas ainsi que doit être compris l’usage qui en est fait par les cinéastes de notre corpus, qui expliquent toutes et tous que le numérique n’est pas utilisé par plaisir mais parce qu’il permet de choses qui étaient auparavant impossibles. Typiquement, le dessin animé sur cellulo, technique classique s’il en est, est associé à l’encre et à la gouache, pour un rendu de couleurs vives mais assez plates<sup>198</sup>. Les pratiques de *compositing* permettent ainsi de diversifier les supports et les médiums, qui peuvent ensuite être rassemblés en une même image grâce à des logiciels informatiques. Cela permet également de gérer les relations entre ces différents outils, en choisissant par exemple de réunir des médiums qui, utilisés de manière conjointe sur un même support physique, auraient des effets indésirables, que l’on peut éviter si leur application est faite de manière distincte. Par exemple, les effets de superposition des couleurs de *La Jeune fille sans mains* sont impossibles à rendre tels quels avec des feutres ou de la peinture, car les couleurs se mélangeraient et tourneraient quasi systématiquement au noir. Travailler aux pastels sur du papier glacé de magazine ne rendrait pas du tout la même texture que ce que l’on trouve dans *Le Garçon et le monde*, et il est absolument inenvisageable d’appliquer des techniques humides et des effets de *pouring*<sup>199</sup>, tel qu’on en voit dans les scènes immergées de *My Entire High School Sinking into the Sea*, sur de simples feuilles de papier, sans compter le fait de devoir combiner les ondulations des encres, captées en prises de vues continues, avec le mouvement des personnages obtenus image par image. C’est donc en partie par le numérique, c’est-à-dire par une dématérialisation de l’image, que peut se réaliser la volonté de mise en avant de la matière. De même, cela permet une liberté de mise en scène qui va de pair avec l’indépendance créative que l’on associe à la pratique artisanale et artistique. Par exemple, la modélisation de certains éléments en 3D, comme dans *La Passion Van Gogh* ou *Le Conte de la Princesse Kaguya*, facilite la réalisation de scènes parfois difficiles à obtenir lorsqu’une image doit être inventée de toute pièce par le dessin. Des effets de perspective frontale dans un plan mobile sont par exemple très compliqués à appréhender, ce qui explique que ce soit ce genre de plans qui, dans les deux films, ait nécessité un recours au numérique.

---

197 « *it had to be painted to give the right feeling* », « *Loving Vincent, Making Of* », *op. cit.*

198 Olivier Cotte, *Le Grand livre des techniques du cinéma d’animation*, Saint-Etienne, Dunod École Georges Méliès, 2018.

199 En anglais « verser », les techniques de *pouring* consistent à laisser l’encre se répandre sur le support (ou, ici, rester en suspension dans un liquide) pour créer des effets abstraits.



En outre, l'aspect logistique et économique associé aux différentes techniques ne saurait être mis de côté. Il est intéressant de voir que les productions qui correspondent à cette esthétique de la matérialité graphique sont assez diversifiées : entre *Le Conte de la princesse Kaguya*, réalisé par un cinéaste phare d'un studio mondialement reconnu et *La Jeune fille sans mains*, dessiné en solitaire en partie lors d'une résidence, en passant par de petites équipes indépendantes comme celle de *My Entire High School Sinking into the Sea*, les ressources humaines et budgétaires ne semblent pas être un facteur déterminant dans le fait de se lancer dans cette esthétique. Mais cela changera forcément les moyens d'y parvenir, et peut tout de même influencer certains choix. Par exemple, la pratique de Sébastien Laudenbach est forcément influencée par ses conditions pragmatiques, et même si une inaccessibilité de certains moyens n'est pas forcément vue comme entrave, cela peut nourrir des réflexions et des expérimentations qui n'auraient pas vu le jour dans un contexte différent. C'est souvent dans la contrainte que se développe l'inventivité, et l'esthétique de la matérialité graphique dans le cinéma d'animation ne peut être déliée de l'époque dans laquelle elle est appréhendée.

Ainsi, l'esthétique très ouverte de *La Jeune fille sans mains* découle d'un exercice mis en place par le réalisateur lors d'une résidence d'artiste à Tournefeuille en 2021, pour lequel il s'était donné la contrainte de temps de produire une seconde d'animation par heure de travail, aboutissant au court métrage *XI la force*<sup>200</sup>. Si cette contrainte ne s'applique pas à la création de *La Jeune fille sans mains*, il reste que la perspective de travailler seul sur un long métrage entier semble favoriser ce genre de réflexions tournées vers l'efficacité de la production. Cela dit, on voit bien que cette efficacité ne doit pas se faire au détriment d'une recherche formelle, et l'aspect peut-être brouillon du film se présente en tant que projet à part entière. Les deux dimensions sont donc réunies au sein de ce processus créatif aux techniques hétérogènes, qui renoue avec une forme d'authenticité dans sa mise à nu des interrogations de l'artiste à propos de sa pratique. Le caractère bigarré de *My Entire High School Sinking into the Sea* et *Le Garçon et le monde*, l'aspect éthéré du *Conte de la princesse Kaguya* et les références picturales de *La Passion Van Gogh* mettent tous en jeu ces questionnements sur les ambitions graphiques et esthétiques qui sont aujourd'hui permises aux artistes du monde entier, et se demandent comment inventer de nouvelles formes pour élargir ces possibilités, quels que soient les moyens mis en œuvre. Patrick Barrès décrit cet engagement en mettant en avant cette intégration nécessaire des expérimentations pratiques et technologiques dans l'élaboration des ambitions esthétiques :

---

200 Sébastien Laudenbach, « Dans le flux, la dissolution du dessin », *op. cit.*, p. 157.

De très nombreux cinéastes d'animation, attachés au caractère artisanal de leur entreprise, définissent leur pratique comme un cinéma d'invention, de recherche sur le mouvement, le graphisme, la couleur ou l'espace, un cinéma qui associe innovation technique et innovation esthétique. Inventer revient à repenser, à chacune des aventures artistiques, la relation que l'artiste engage avec la technique. Cette posture rejoint la proposition d'une poïétique qui noue dans le faire les deux pôles de l'archaïque et du technologique<sup>201</sup>.

L'aspect bricolage n'est donc pas totalement exclu des techniques modernes et il ne faut pas confondre les fantasmes d'une pratique artisanale et traditionnelle avec un rejet total d'outils modernes aux possibilités d'utilisation multiples. Loin de vouloir dissimuler ces techniques derrière un apparence trompeuse, les films de notre corpus prennent part à cette association d'innovations techniques et d'innovations esthétiques en incluant de nouveaux outils à leur palette. Cette relation que l'artiste engage avec la technique, que l'on envisage plus facilement lorsqu'il s'agit de techniques traditionnelles, ne leur est pas exclusive, et ces cinéastes montrent que l'expérimentation qui constitue les pratiques de l'atelier reste de mise dans un contexte contemporain. Ce mélange des techniques et cet élargissement des savoir-faire n'est par ailleurs pas qu'une répétition de ce qui se joue dans le cinéma d'animation traditionnel, mais offre aussi une fenêtre pour un renouvellement des pratiques qui, d'une manière peut-être contre intuitive, peuvent trouver dans ce fusionnement une liberté et une authenticité nouvelle.

### **c) Un enjeu pratique pour l'énergie de la création : la saisie du *kairos***

Patrick Barrès explique que « la relation que l'artiste entretient avec le métier change [...]. Il renouvelle ainsi le sens que l'on peut accorder à la pratique, en donnant lieu “ à penser, à inventer dans le monde de l'exécution, à partir des moyens mêmes ”<sup>202</sup>». L'idée d'« invention dans le monde de l'exécution » s'applique dans l'esthétique de la matérialité graphique telle qu'elle est défendue dans ce mémoire en cela que les cinéastes expérimentent des façons de travailler qui sont certes tournées vers le résultat de ce travail, soit l'image finale, mais également vers l'instant de création en tant que tel. La réflexion esthétique, en plus de servir un registre de la représentation, est ici un lieu et un moment que l'artiste investit pour questionner sa propre pratique artistique et artisanale, en opposition à un penchant industriel du cinéma d'animation, qui tend au contraire vers l'anonymisation des artistes<sup>203</sup>. Cette pratique vise à une liberté d'action qui permettrait de « saisir le

---

201 Patrick Barrès, *Le Cinéma d'animation, un cinéma d'expériences plastiques*, op. cit., p. 38.

202 *Idem*. Citation interne de Paul Valéry.

203 Hervé Joubert-Laurencin, « Le Joujou du riche », art. cit.

moment opportun de la création », comme l'explique Guy Lecerf dans son article « Les couleurs du *kairos* dans le cinéma d'animation<sup>204</sup> ». Également utilisée par Patrick Barrès, ainsi que d'autres, la notion de *kairos* relève d'une disposition de l'artiste à inventer au fur et à mesure ses tableaux, sans devoir obéir à un plan prévu à l'avance et en ayant l'occasion de se laisser aller à la spontanéité et à l'improvisation. Or, si le *kairos* est généralement accessible dans le dessin, il l'est beaucoup moins dans le dessin animé, qui répond généralement à une organisation stricte et soigneusement préparée en amont, laissant peu de place à l'expérimentation lors du moment d'exécution. Guy Lecerf explique qu'« alors que *chronos* possède quelque chose de prévisible, d'inscrit dans des périodes, *kairos* évoque des événements qui peuvent se produire ou non. Il est lié, et ceci importe pour l'animation, à un certain type d'intelligence qui, admettant le contingent, permet à l'action humaine de s'exercer dans des circonstances infiniment variées<sup>205</sup> ». Mais cette action humaine est forcément contrainte par la technique avec laquelle elle travaille, qui peut être un frein à cette recherche de *kairos*, par exemple en imposant certaines opérations ou en ordonnant leur chronologie. Ainsi, si les techniques numériques peuvent sembler éloignées de l'humain et de son action directe, elles sont ici utilisées de manière à élargir les possibilités de l'artiste. La gestion des couleurs par Sébastien Laudenbach dans *La Jeune fille sans mains* montre bien cela, et illustre la nécessité énoncée par Guy Lecerf pour « l'animateur-réalisateur » d'être « disponible à tout instant<sup>206</sup> ». Le fait de réfléchir et d'apposer les couleurs dans un second temps permet en effet d'être tout d'abord pleinement disponible pour les traits et la composition de l'image, qui peuvent être réalisés de manière rapide et instinctive sans se demander constamment si un trait ne va pas en cacher un autre ou si les couleurs sont harmonieuses. Travailler en noir et en couches superposées laisse les idées graphiques s'exprimer directement sur le papier, sans être soumises à la rigueur du dessin traditionnel qui suppose souvent un travail de préparation et n'admet que peu les erreurs. Au contraire, le dessin de Laudenbach est ici très spontané, et chaque élément ou calque peut être investi pour lui-même sans trop se soucier d'entrer en conflit avec d'autres. De même, une fois passé sur l'ordinateur, le cinéaste est pleinement et exclusivement engagé dans l'élaboration des couleurs, qui peut se faire de manière instinctive et sensible, réalisant cette ambition de « couleur-sensation » dont nous parlions en première partie. Le numérique et les techniques modernes se révèlent donc liés à l'esthétique de la matérialité graphique tout autant que les techniques effectivement traditionnelles et artisanales qu'elle suggère pourtant, mais qui ne permettent pas toujours une pratique véritablement débridée.

---

204 Guy Lecerf, « Les couleurs du *kairos* dans le cinéma d'animation », dans Sébastien Denis (dir.), *CinémAction*, n ° 122, Corlet, 2007, p. 132-136.

205 *Ibid.*, p. 132.

206 *Idem.*

Une telle liberté de création peut également libérer de nombreuses autres étapes de la production, notamment la pré-production. En l'occurrence, le caractère instinctif du dessin de Sébastien Laudenbach s'inscrit dans un contexte économique limité et une volonté de jouer de cela pour faire un film qui n'en serait pas moins complet. Dès lors, l'accessibilité des techniques numériques représente une opportunité d'allier ces contraintes de circonstances avec des ambitions esthétiques et poétiques fortes, et s'intègre parfaitement dans les pratiques d'atelier comprises comme lieu d'indépendance artistique totale. Le réalisateur de *La Jeune fille sans mains* décrit ainsi son film comme ayant été « écrit avec des dessins<sup>207</sup> », « sans scénarimage ni recherches, sans test d'animation, dessinant directement au propre des images qui sont toutes incomplètes et dérisoires, je raconte cette histoire au fil du pinceau, de façon chronologique, guidé tant par le canevas que par les sensations éprouvées lors du travail de l'animation ou des souvenirs, des humeurs, des associations d'idées<sup>208</sup> ». Le développement du film dans son ensemble peut compter sur les possibilités offertes par cette hybridation technique, qui renouvelle « le travail de l'animation », donc le dessin, mais également celui de l'écriture.

Des pans entiers de l'histoire peuvent ainsi être improvisés directement lors de l'animation. La déesse de l'eau a déjà été évoquée dans ce mémoire, mais constitue un exemple particulièrement probant car il montre à la fois le lâcher-prise du processus de création du film et les aboutissements créatifs qui en ressortent. Dans une interview<sup>209</sup>, on découvre en effet que cette déesse n'existait pas du tout dans l'esprit du créateur avant qu'elle n'apparaisse sur le papier, et est née des désirs de dessin, ou plutôt des non-désirs, puisque Sébastien Laudenbach explique que l'idée originale était que le personnage traverse la rivière à dos de cerf. Mais, devant la difficulté que représente l'animation d'un animal quadrupède comme un cerf, l'idée est abandonnée. Le dessinateur figure donc la jeune fille arrivant au bord de la rivière et, sachant qu'elle ne doit pas pouvoir la traverser, la fait tomber au fond de l'eau, où la nécessité de rencontrer un élément qui va l'aider à remonter fait surgir la déesse de l'eau. D'autres situations au fil du film sont pareillement improvisées sur le vif, comme le fait que le prince, à la recherche de son épouse, arrive au moulin où elle a grandi et, trouvant ses mains, s'assoie pour les manger. Rien ne prévoyait une telle réaction de la part du personnage, dont le comportement semble sorti d'une tragédie, poussé par une sorte de magie incontrôlable. Il est alors intéressant de mettre en parallèle cet abandon à des intuitions ou des pulsions diverses avec le lâcher-prise conféré au dessin. D'autres éléments, plus discrets, relèvent de l'impromptu, comme les paysages traversés par le prince dans cette recherche finale, qui

---

207 Rencontre lors d'une séance de *La Jeune fille sans mains* au cinéma Arvor de Rennes en février 2020.

208 Sébastien Laudenbach, « Dans le flux la dissolution du dessin », *op. cit.*, p. 159.

209 « Sébastien Laudenbach | Animer l'éphémère », *op. cit.*

viennent de numéros de *National Geographic* auxquels l'artiste avait accès, ou encore des objets comme les tableaux du palais ou la sculpture-nourrice, directement inspirés d'expositions de la villa Médicis à Rome où il était alors en résidence. La technique choisie est donc une façon d'intégrer ce contingent dans la création, « la rapidité d'exécution des dessins [...] permet de laisser le champ libre à cette dérive, à la surprise aussi<sup>210</sup>», et par conséquent à une authenticité de la pratique créatrice qui se cherche au fur et à mesure. *Le Garçon et le monde* se construit sur un modèle similaire, sans suivre de *storyboard* ni de trame précise mais en se laissant aller à la figuration de certaines scènes significatives, ensuite reliées entre elles<sup>211</sup>.

Cette possibilité de laisser place à la spontanéité ne peut cependant s'obtenir que dans une organisation réduite du cinéma d'animation, comme l'explique encore Guy Lecerf :

Répondre à cette question suppose que soit perçue, dans le cinéma d'animation qui m'intéresse ici, cinéma plasticien s'il en est, une certaine persistance d'être au monde alors que se développe une mondialisation des activités humaines, industrielles et communicationnelles. Il n'est guère aisé de qualifier cette persistance. Elle prend souvent une tournure artisanale. Le cinéma d'animation poursuit, dans sa propre poïétique, des pratiques qui relèvent de l'artisanat, d'un avant la division du travail, d'un avant le travail en miettes<sup>212</sup>.

Cette conception d'un travail d'animation qui ne se ferait ni à la chaîne ni de manière divisée, donc dépersonnalisée, s'applique à nos films à un certain degré. Chez Laudenbach bien sûr, sa pratique en solitaire lors de la création de *La Jeune fille sans mains* étant sans doute le seul moyen de déployer cette « persistance d'être au monde » dans son travail et d'assurer l'investissement humain dans chaque étape de l'animation. Mais même un travail en équipe permet de réfléchir sur ces questions et de donner à chaque personne travaillant sur le projet une occasion de se saisir de ce *kairos*. Par exemple, si *My Entire High School Sinking into the Sea* est principalement dessiné par Dash Shaw et Jane Samborski, animatrice et compagne du réalisateur, il laisse aussi d'autres artistes exprimer leur style et leurs envies. Le générique de fin est assez révélateur sur ce plan, citant les animateurs et animatrices en précisant les différentes scènes ou techniques dont ils ont été chargés, assumant la diversité graphique qui s'éveille dans le film. Prenant exemple sur les méthodes de Ralph Bakshi<sup>213</sup>, Shaw insiste sur le fait de choisir ses collaborateur·ices comme on fait un casting, en s'intéressant à ce que chacun peut apporter au projet plutôt qu'en demandant de copier un style défini par le réalisateur. Des séquences comme la colonie

---

210 Sébastien Laudenbach, « dans le flux la dissolution du dessin », *op. cit.*, p. 159.

211 *Making-of* du film.

212 Guy Lecerf, « les couleurs du *kairos* dans le cinéma d'animation », *art. cit.*, p. 132.

213 Ralph Bakshi est un réalisateur américain qui a œuvré pour l'animation indépendante et destinée aux adultes, à travers ses longs métrages aux techniques variées ainsi que de nombreuses productions télévisuelles.

de vacances ou les scènes subaquatiques recouvertes d'effets d'encre liquide sont ainsi la trace d'une liberté laissée à chaque membre de l'équipe du film, réunie sur un projet tendant vers l'affranchissement artistique et l'épanouissement des pratiques créatives des artistes impliqués. Sans avoir toujours la possibilité de réaliser pleinement cet idéal de saisie du *kairos*, les films de la matérialité graphique se définissent donc par une tendance à une expérimentation technique orientée simultanément vers la recherche esthétique et le renouvellement des pratiques poétiques, qui placent toutes deux l'artiste dans une position d'authenticité et de sincérité, à la fois grâce et en dépit de techniques supposées antithétiques.

L'utilisation de techniques modernes et numériques dans l'élaboration d'une esthétique traditionnelle, au premier abord contre-intuitive, se révèle donc cohérente avec l'imaginaire de l'atelier qui est par ailleurs développé par ladite esthétique. Le chantier ne peut plus être compris comme directement transposé dans (et par) l'esthétique, mais celle-ci lui reste nouée, puisque ce sont bien ces techniques modernes qui permettent de mettre en œuvre les pratiques d'atelier au centre des projets. Dès lors, on peut se demander si cette divergence entre ce qu'on s'imagine du chantier et les techniques qu'il implique importe réellement dans la réception des œuvres. L'idée n'est pas de dire que le public devrait rester dans un état d'ignorance quant aux techniques utilisées, mais plutôt de questionner les pouvoirs de l'esthétique en tant qu'elle parvient à renvoyer à des techniques pourtant parfois absentes. Le terme d'« imaginer » prend ici le pas sur l'aspect strictement perceptible des pratiques du chantier, qui semblent finalement présentes dans l'esthétique de la matérialité graphique davantage par un imaginaire qui est attribué aux images par le spectateur ou la spectatrice. Guy Lecerf termine son article en affirmant qu'en cherchant la saisie du *kairos*, « l'animation lutte efficacement contre la banalisation du regard<sup>214</sup> ». C'est précisément cela que permet, au-delà de ses techniques, l'esthétique de la matérialité graphique, en intégrant le regard spectatoriel dans la constitution de ses enjeux.

---

214 Guy Lecerf, « les couleurs du *kairos* dans le cinéma d'animation », art. cit. p. 136.

### **III) Le chantier du dessin : un imaginaire technique pour une esthétique à investir**

Alors que la notion de chantier renvoie bien à des aspects poïétiques et techniques, c'est ici davantage par l'esthétique qu'elle est exposée : si les pratiques créatrices proposent un rapport complexe entre l'image et son instauration, l'esthétique finale, elle, continue bien d'évoquer une production artisanale, en renvoyant à des techniques ou des médiums (dessin, peinture, *etc.* ) liés à cet univers. Ainsi, l'esthétique dépasse la technique tout en la suggérant, et c'est finalement la spectatrice ou le spectateur qui finit par projeter lui-même cette poïétique du chantier sur les films. C'est là que la notion d'imaginaire peut être invoquée pour cerner les enjeux de l'esthétique de la matérialité graphique : c'est ce que le public pense savoir de ce qu'il voit, les propriétés qu'il attribue aux techniques qu'il se figure, qui permettront véritablement à cette dynamique du chantier de se manifester, et ce même s'il est au courant de l'élaboration technique « mensongère » des films. L'imaginaire mis en jeu est qualifié de technique car c'est sur les procédés, les outils et les médiums en général qu'il se porte, en leur rattachant des propriétés qui orienteront la réception de l'œuvre. Les propriétés convoquées, l'imaginaire, sont liés à une culture et des expériences personnelles tout en étant forcément imbriqués dans un contexte historique, social et culturel et, au moins en partie, collectif. Cela rejoint le concept d'« imaginaire social » tel que le définit Pierre Popovic, c'est-à-dire des « ensembles interactifs de représentations corrélées, organisées en fictions latentes, sans cesse recomposées par des propos, des textes, des chromos et des images, des discours et des œuvres d'art<sup>215</sup> ». Il faut ici percevoir le caractère circulaire de cette réception, en cela que l'élaboration graphique des films cherche à la fois à produire cet imaginaire et à le recevoir afin que l'esthétique se complète (et l'on verra que cela peut être compris de manière très littérale) du regard spectatorial.

Cette troisième et dernière partie explorera donc la façon dont les cinq films de notre corpus nouent leurs images à leur instauration en élargissant l'appréhension de ce moment pour englober cet imaginaire technique convoqué par l'esthétique, autant à travers des références culturelles qu'en renvoyant à la pratique du dessin en général et à ses implications.

---

215 Pierre Popovic, *Imaginaire social et folie littéraire. Le second Empire de Paulin Gagne*, Montréal, Presses de l'Université de Montréal, coll. « Socius », 2008, p. 24.



## Chapitre 6 : un chantier ancestral pour se rassembler

### a) Des chantiers culturels

Même s'ils restent le centre de notre réflexion, nous serons ici entraînés assez loin des films en eux-mêmes, pour aller questionner les objets auxquels ils renvoient. En effet, ils s'inspirent tous d'objets culturels plus ou moins directement référencés, inscrivant ainsi leur esthétique dans une longue lignée de chantiers permanents. L'idée est ici de voir comment ces références esthétiques invitent le public, déjà engagé dans la reconnaissance des chantiers de l'image et de l'artiste, à avoir également en tête d'autres modèles, dont il est familier et qu'il identifie comme relevant des pratiques artisanales. L'esthétique du chantier prend alors une tournure historique, c'est-à-dire ancrée dans un temps long et marquée par divers paradigmes culturels, dans une dynamique qui est à la fois revendiquée par les films, dont le moment d'instauration strict se retrouve dilué dans un ensemble de traditions, et injectée par le spectateur ou la spectatrice. Évidemment, chacune de ces catégories et références picturales et culturelles n'a pas besoin d'être tout à fait maîtrisée par le spectateur ou la spectatrice pour tout de même susciter un engagement, même inconsciemment, et convoquer un imaginaire.

La référence la plus directe est celle de *La Passion Van Gogh*, et le plaisir que procure le film aux amateur.ices du peintre est évident dans les critiques du film. Nous avons déjà décrit comment la mise en avant de la matière et du geste dans les empâtements de peinture donne l'impression de voir constamment les substances se réorganiser, s'auto-générer presque, devant nos yeux, portant à l'écran les marques du chantier. Mais le fait que ce style soit la reprise consciencieuse et explicite d'un artiste important et populaire renouvelle ce rapport au chantier, et celui que l'on voit n'est pas seulement celui des animateurs et des animatrices du film mais celui de Vincent Van Gogh lui-même. Cela est sensible dans un certain nombre de critiques, qui ont tendance à confondre dans leur discours les images du film avec l'œuvre du peintre. On peut souvent lire<sup>216</sup> que le film anime les tableaux de Van Gogh, alors que les véritables tableaux n'apparaissent pas du tout dans le film. Cette confusion est d'ailleurs alimentée par Dorota Kobiela, qui explique dans le dossier de presse français que « dans [le] film, son œuvre est le vrai protagoniste – ses tableaux racontent son histoire<sup>217</sup> » et renvoie à une citation issue de sa dernière

---

216 Par exemple dans le *New York Time*, dans l'article de A.O. Scott, « Review: 'Loving Vincent' Paints van Gogh in His Own Images », mis en ligne le 21 septembre 2017, disponible sur l'url : <https://www.nytimes.com/2017/09/21/movies/loving-vincent-review-van-gogh.html> (dernière consultation le 22/05/22).

217 Dossier de presse de *La Passion Van Gogh* distribué par Praesens-Film.

lettre à son frère : «on ne peut s'exprimer que par nos tableaux». Cette volonté semble reconnue, et le film permettrait de « comprendre comment l'artiste voyait le monde<sup>218</sup> » et de « ressentir son œuvre<sup>219</sup> ». Or, ce n'est pas ici Van Gogh qui s'exprime par ses tableaux, mais bien une équipe entière d'artistes qui reproduisent un style. Ce qui nous intéresse ici est donc de voir l'emportement sincère que peuvent susciter ces images pour une partie du public, qui projette sur le film des propriétés qui s'appliquent en réalité à l'esthétique émulée. L'idée du chantier est donc déplacée depuis l'atelier des animateur.ices vers celui, sans doute fantasmé, de Van Gogh tel qu'on se l'imagine et en tant qu'il « invente une peinture qui contient en elle l'élan qui la nourrit<sup>220</sup> », soit déjà une esthétique du chantier. Au delà de la figure de Van Gogh, c'est vers un ancrage dans l'histoire de l'art et de la peinture occidentale de manière plus vaste que pousse le film, et notamment à la période impressionniste et aux mouvements qui suivent. L'esthétique du chantier telle qu'elle est décrite par Patrick Barrès et telle que nous l'utilisons dans ce mémoire peut en effet facilement renvoyer à ce moment, où l'art « laisse voir clairement les matériaux utilisés et n'occulte pas les processus qui entrent dans son élaboration » et « est composé dans un langage gestuel propre à l'artiste et essentiel pour l'apparence de l'œuvre<sup>221</sup> ». Si le spectateur ou la spectatrice a déjà eu affaire à des œuvres qui reconduisent ces dynamiques, ce qui est fort probable, alors elles l'accompagneront dans son ressenti des films.

Cette inscription historique qui vient nourrir l'imaginaire déployé par le regard spectatorial n'est pas exclusive à *La Passion Van Gogh* et à sa façon de reprendre explicitement une esthétique bien identifiée ; tous les films de notre corpus y sont sujets, même à des degrés et via des chemins différents. Par exemple, Sébastien Laudenbach revendique une inspiration des peintres Nabis<sup>222</sup> qui, moins connus que les impressionnistes, leur succèdent de peu en continuant certaines de leurs ambitions esthétiques et poétiques<sup>223</sup>. Cela peut être perçu par le public, comme Louis Seguin qui reconnaît dans le film un « coup de pinceau impressionniste<sup>224</sup> ». Mais d'autres spectateur.ices convoqueront d'autres références, et l'esthétique de *La Jeune fille sans mains* a par exemple été comparée à l'œuvre d'Henri Matisse<sup>225</sup> ou à la calligraphie chinoise<sup>226</sup>. On voit donc que

218 Robert Daniels, « Loving Vincent : suicide, painting and life with a handshake », *812filmreviews*, mis en ligne le 1<sup>er</sup> février 2018, disponible sur l'url : <https://812filmreviews.com/2018/02/01/loving-vincent-suicide-painting-and-life-with-a-handshake/> (dernière consultation le 22/05/22).

219 G.T, *L'Annuel du cinéma 2018*, op. cit., p. 490.

220 Jean-Jacques Lévêque, *Vincent Van Gogh, les chemins du soleil*, op.cit., p. 60.

221 Richard R. Bretell, *Impressionnisme : peindre vite*, op. cit., p. 59.

222 Lors d'un entretien réalisé en février 2020 à Rennes. Il évoque surtout Sébastien Denis et Pierre Bonnard.

223 Albert Kostenevitch parle d'un enthousiasme pour « la réunion de deux qualités presque opposées : la matière très pure et l'expression très mystérieuse », dans *Les Nabis*, New York, Parstone International, coll. « Art of Century », 2009, p.50.

224 Louis Seguin, rubrique « autres films », *Cahier du Cinéma*, n° 728, décembre 2016, p. 45.

225 Jean-Jacques Manzanera, *ArtPress2*, art. cit., p. 41.

226 Bernard Génin, « *La Jeune fille sans mains*, splendeur de l'image in-finie », art. cit., p. 48.

l'imaginaire suscité par un même film peut être très diversifié selon les sensibilités et la culture de chacun. Notons que cette lecture esthétique n'est pas sans conséquence sur les autres aspects du film : un article de la revue *Esprit*, après avoir évoqué une ressemblance du style de Laudenbach avec « la peinture asiatique, japonaise ou coréenne<sup>227</sup> », compare l'héroïne « à une princesse des *wu xia pian*, ces films de sabre chinois, dont les chorégraphes célèbrent souvent des chevalières errantes, aussi belles que redoutables dans la pratique des arts martiaux<sup>228</sup> », et l'on peut se demander si une telle référence se serait dessinée si l'esthétique n'avait pas ouvert pour l'autrice un imaginaire lié aux figures asiatiques, sur lesquelles elles semblent assez renseignée.

Tous les spectateurs et spectatrices, même issus d'un même contexte global, n'auront en effet pas exactement la même culture, et les imaginaires projetés sur les films seront donc multiples. Le cas de *La Princesse Kaguya* est intéressant car le film est très souvent décrit comme renvoyant aux estampes japonaises, comme si la référence était aussi évidente que celle de *La Passion Van Gogh*. Par exemple, *Positif* évoque des « tableaux champêtres qui semblent sortis de ces fameuses estampes<sup>229</sup> », *L'Annuel du cinéma* parle d'un « un style résolument rétro, très proche de celui des estampes japonaises<sup>230</sup> », et le terme se retrouve aussi dans les critiques du *Monde*, de *Libération* et de *Télérama*. Cette référence aux estampes est souvent associée au caractère éthéré et délicat des images du film, surtout portées par l'aquarelle et les crayonnés ouverts. Or, les estampes, si elles reproduisent effectivement des dessins et des peintures créés au préalable, sont obtenues par une technique de gravure et d'impression qui ne ressemble en rien à l'élaboration du film de Takahata<sup>231</sup>. Même esthétiquement parlant, les deux sont assez différents : selon les techniques, une estampe aura tendance à rendre les couleurs selon des logiques d'aplat, et ne peut pas donner l'effet d'aquarelles évanescences des décors de *Kaguya* ni le crayonné de ses traits. L'imaginaire rattaché à cet objet se montre donc quelque peu confus, et certaines critiques emploient le mot d' « estampe » mais décrivent un style au pinceau<sup>232</sup>, l'aquarelle<sup>233</sup>, les lavis<sup>234</sup> ou rapprochent cette esthétique de rouleaux peints, et non imprimés. Ce qui est pensé derrière ce mot est en fait la tradition de l'*ukiyo-e*, littéralement « images du monde flottant », qui « se réfère donc davantage à un style, à une thématique, presque à une atmosphère [...], plutôt qu'à des techniques ou des supports précis<sup>235</sup> ». Il

---

227 Carole Desbarats, « *La Jeune fille sans mains*, de Sébastien Laudenbach », art. cit., p. 156.

228 *Ibid.*, p. 157.

229 Bernard Génin, « *La Jeune fille sans mains*, splendeur de l'image in-finie », art. cit., p. 48.

230 J.N., *L'Annuel du cinéma 2015*, op. cit., p. 164.

231 Gisèle Lambert, *Estampes japonaises, mémoires et merveilles de la Bibliothèque nationale de France*, Paris, Bibliothèque nationale de France, 2007, p. 18.

232 J.N., *L'Annuel du cinéma*, op. cit., p. 164.

233 Olivier Séguret, « Takahata, le bambou de la vie », art. cit.

234 Bernard Génin, « Le conte... Une infinie délicatesse », art. cit., p. 110.

235 Hélène Bayou, *Images du Monde flottant : de la fluctuation du désir*, Paris, Réunion des Musées Nationaux, 2004, p. 19.

serait intéressant de voir ici ce que le film évoque à un public japonais. Oriane Sidre se montre au contraire plus précise sur la question de la généalogie esthétique et technique du film, en affirmant que :

l'influence picturale la plus grande reste celle des pratiques chinoises en vigueur au Japon à partir du XIII<sup>ème</sup> siècle, le *sumi-e* et le *bunjin-ga*. La technique du *sumi-e*, lavis à l'eau dans les peintures de paysages, inspire cette dilution des bords perceptible dans les décors de *Kaguya*, de même que son épure générale et la douceur des traits proposés aux personnages et aux objets. Le *bunjin-ga*, peinture de paysage très épurée, sculpte, par ses lignes fines, des branches aux bourgeons naissants ou des montagnes évasées. Son esthétique est perceptible dans les détails naturels du film. L'appui à ces techniques, allié à une pratique de l'aquarelle très inspirée du travail de Frédéric Back, permet à Takahata d'entretenir la fluidité et la simplicité du trait<sup>236</sup>.

Le but ici n'est pas tant de savoir qui a raison que de souligner comment l'esthétique des films finit par revêtir une place plus importante que les techniques utilisées dans l'engendrement des imaginaires. Avec *Kaguya* et *La Jeune fille sans mains*, le public est invité à accueillir des références multiples, issues de longs chantiers artistiques et culturels dans la lignée desquels se placent les réalisateurs et leurs pratiques. Cet aspect historique, suscité par l'esthétique, contribue à donner aux films une aura presque universelle, en jouant sur des références culturelles suffisamment précises pour donner un ou des points de repère au regard spectatorial, mais aussi suffisamment informelles pour nourrir un imaginaire ouvert.

Cette universalité fantasmée par un public qui peut injecter dans l'œuvre ses propres références se retrouve dans *My Entire High School Sinking into the Sea* et *Le Garçon et le monde* à travers des formes plus contemporaines et familières, non pas dans le sens où tout le monde aurait la même expertise dans l'esthétique qui est mise en jeu, mais parce que tout le monde a un rapport unique, souvent cultivé depuis l'enfance, avec ces formes. Cette proximité avec des formes graphiques conçues spécifiquement pour un public jeune, voire très jeune, est relativement récente<sup>237</sup>, et les films ouvrent un imaginaire qui, sans être réduit par rapport au reste du corpus, rattache à des figures et des pratiques qui seront sans doute perçues comme plus modernes. Là où *La Passion Van Gogh* renvoie à une figure de peintre assez classique, on peut facilement s'imaginer devant ces deux films des enfants en plein atelier créatif, réunissant des images à coller et divers médiums colorés, ou des adolescents dessinant dans la marge d'un cahier. La familiarité des formes rappelle une familiarité des pratiques, qui sont directement mises en scène par l'esthétique de la matérialité graphique tout en étant convoquées par les souvenirs du spectateur ou de la spectatrice.

---

236 Oriane Sidre, « La princesse libérée et l'artiste moderne : la peinture et l'estampe japonaise dans *Le Conte de la Princesse Kaguya* et *Miss Hokusai* », *Positif*, n° 667, septembre 2016, p. 62 - 66.

237 Christiane Clerc, *Images à la page : une histoire de l'image dans les livres pour enfants*, Paris, Gallimard, 1984.

Cette confiance placée dans le regard spectatorial, qui vient enrichir l'image et ses significations par sa propre culture esthétique et technique en étant simplement orienté par les films, laisse à ces derniers la possibilité de revêtir une dimension universelle et historique. Le spectateur ou le spectatrice reconnaît des objets culturels ainsi que leurs dimensions plus ou moins structurantes dans une histoire et un réseaux de formes esthétiques. Il ou elle crée alors, à partir de sa propre expérience, les chemins d'un chantier ancien qui engloberait toutes ces évocations, tout l'imaginaire déployé par ces références précises. L'esthétique de la matérialité graphique va cependant encore plus loin, car la mise en avant du dessin en général nous renvoie à une conception de l'ancestralité et porte en elle cette idée d'universalité.

## **b) « Le dessin est le propre de l'Homme<sup>238</sup> »**

Les poïétiques du chantier s'incarnent dans les films de l'esthétique de la matérialité graphique à travers la mise en valeur du dessin lui-même, l'évocation par des styles bruts d'un procédé dont le seul accomplissement irait au-delà des questions de style ou de représentation. L'imaginaire déployé s'attache ainsi à la pratique en tant que telle, à ses avatars, ses facultés et ses évolutions. La pratique, et non la technique à proprement parler, car le terme de « dessin » est ici utilisé en tant que désignant « la trace d'une idée qui, à travers un geste, se fixe sur [un support]<sup>239</sup> » pour créer une image, et englobe donc la peinture ou d'autres techniques qui ne sont pas strictement du dessin mais reposent sur un principe similaire d'élaboration graphique. C'est de cela qu'il sera question dans cette partie, dont le titre est emprunté au texte déjà mentionné plusieurs fois d'Emma Dexter, où elle étudie le dessin comme propre de l'Homme à des niveaux historiques, anthropologiques même, et individuels. Les deux se mêlent autour de l'expression, dont le dessin se fait le vecteur et qui précéderait au langage et à la communication verbale en étant capable de se faire « langage visuel global<sup>240</sup> ». Cette expression englobe deux idées : d'abord, n'importe qui peut s'exprimer et être (en grande partie) compris de n'importe qui par le dessin. C'est ce qu'explique Jean-Luc Nancy en rappelant la notion kantienne de « prétention à l'universalité du jugement esthétique » : « l'art est voué à la communication de la sensibilité, ou plus précisément à une sensibilité se communiquant pour elle-même, pour sa valeur ou pour son *sens* propre, et non pour ses valeurs d'informations sensorielles<sup>241</sup> ». Les films de notre corpus mettent ainsi en jeu une esthétique « qui fait dessin », et se comprend ainsi comme une pratique expressive et non

238 Emma Dexter, *op. cit.*, p. 6.

239 Marco Bussagli, *Comment regarder... Le dessin. Histoire, évolution et techniques*, Vérone, Hazan, coll. « Guide des arts », 2012, p. 10. La définition originale évoque « la feuille », et non le support en général.

240 *Idem.*

241 Jean-Luc Nancy, *Le plaisir au dessin*, Paris, Hazan, 2007, p. 29.

simplement comme un moyen de représentation. Cela se voit par exemple dans *La Jeune fille sans mains* ou *High School Sinking*, où certains éléments tendant vers l'abstraction ne trouvent pas de sens véritable dans la compréhension du récit mais participent à cette atmosphère de chantier. Le fait que l'apparence graphique des deux films, ainsi que les autres du corpus<sup>242</sup>, soient le fruit de styles personnels non académiques renforce cette idée que quelqu'un s'adresse à nous dans ce dessin.

En outre, cette forme de communication est pratiquée dans la petite enfance avant le langage verbal. Ce phénomène est remarqué et analysé par les études psychologiques, qui considèrent que « le dessin est un geste graphique qui préexiste au langage [...]. L'enfant dessine instinctivement, naturellement<sup>243</sup> ». L'enfant produit des dessins, mais il en consomme également très tôt : « avant même de savoir lire et écrire, [il] regarde les images et dessine. Il satisfait un besoin vital par lequel il affine sa perception du réel qui enrichit son univers intérieur et sa relation aux adultes<sup>244</sup> ». L'idée d'une proximité très précoce avec le dessin est donc largement répandue, et propose de voir dans cette pratique le caractère premier qu'elle peut revêtir dans les modes de l'expression humaine. Ainsi, une esthétique comme celle du *Garçon et le monde*, qui renvoie directement aux dessins d'enfant, fera inmanquablement germer un imaginaire lié à ce stade embryonnaire de l'expression des émotions, d'autant plus que le film se passe de tout dialogue intelligible et doit donc reposer sur d'autres formes de communication. Cela correspond à la volonté du réalisateur d'adopter le point de vue de l'enfant et de retranscrire sa façon de comprendre le monde : « trop petit pour saisir le sens des discussions de grandes personnes, il ne perçoit que des sons mais prend parfaitement conscience de l'enjeu dramatique pour sa famille : son père part. Il n'a pas besoin de décrypter le monde ni de l'intellectualiser pour ressentir le déchirement à venir<sup>245</sup> ». Seul le dessin se montre alors capable d'exprimer, avant de chercher à l'intellectualiser, ce déchirement, les doutes et les aventures qu'il entraîne. Le film tend donc à rejouer, par son évocation esthétique des pratiques enfantines du dessin, le caractère premier de celui-ci. Les capacités expressives du dessin en font également un « procédé pertinent pour exprimer le sentiment d'angoisse existentielle de l'adolescent<sup>246</sup> », comme l'explique Emma Dexter, qui le décrit comme « le procédé artistique de la chambre à coucher par excellence<sup>247</sup> », celui que l'on peut faire pour soi dans une logique d'évacuation d'émotions et de

---

242 Mais également d'autres dessins animés à l'esthétique marquée, comme par exemple les films de Bill Plympton et leurs traits emportés ou, dans un registre qui sort de l'esthétique de la matérialité graphique et montre que toutes ces idées fonctionnent en réseau de manière complexe, certaines séquences réalisées par Masaaki Yuasa.

243 Fanchette Lefebure, *Le dessin de l'enfant, le langage sans parole*, Condé-sur-Noireau, l'Harmattan, 1994, p. 1.

244 Claude-Anne Parmegiani et Christiane Clerc, « Deux siècle d'illustration », dans *Images à la page, une histoire de l'image dans les livres pour enfants*, Tournai, Gallimard, 1984, p. 9.

245 Alexandre Leloup, Dossier pédagogie du film, p. 9.

246 Emma Dexter, *Vitamine D*, op. cit., p. 10.

247 *Idem*.

sentiments qui ne trouvent pas forcément d'autres formes. Cela décuple la force de son utilisation dans un film comme *High School Sinking*, qui dépeint des personnages qui doivent encore apprendre à s'exprimer.

Mais les rapports qu'entretient l'art avec une idée d'enfance sont encore plus complets, comme le montre Jean-Luc Nancy en disant que « l'art a partie liée avec une enfance des sens, c'est-à-dire d'une enfance de tout notre rapport au monde » et que « les arts se comportent [...] comme rattachés à une enfance qui ne les quitte pas et qui fait de leur histoire l'histoire d'une répétition interminable de leur propre naissance (de la formation de leurs formes). Et cette naissance est la naissance de l'homme<sup>248</sup> ». On voit ici un imaginaire de l'ancestralité ancré dans la pensée globale du dessin qui s'affiche en tant que dessin, que pratique, comme c'est le cas dans l'esthétique de la matérialité graphique. Le texte d'Emma Dexter fait lui aussi ce rapprochement, en évoquant la « nature tautologique du dessin, [qui] décrit toujours sa propre genèse<sup>249</sup> » et en reliant cela au « cadre primitif du dessin<sup>250</sup> » :

« le dessin possède un caractère premier et fondamental : il jouit d'un statut mythique en tant que forme la plus ancienne de l'image créée. L'idée et l'exécution du dessin demeurent inchangées depuis des millénaires : c'est donc une activité qui nous rattache directement, sans interruption, au tout premier homme qui ait fait un croquis sur le sol ou gravé sur la paroi d'une caverne<sup>251</sup> ».

Cette mise en relation des films avec un art aussi ancien peut paraître un peu exagérée, mais est assez récurrente dans les études liées à la nature du dessin animé, qui invoquent souvent cette généalogie ancestrale du dessin. Georges Sifianos cite ainsi huit ouvrages différents qui font le rapprochement entre la peinture des grottes préhistoriques et le cinéma d'animation, en essayant de voir si ces grottes peuvent déjà renfermer une recherche de production d'images en mouvement<sup>252</sup>. Même si la question n'est pas exactement la même que celle du dessin en général, on voit que ces deux formes d'art semblent se retrouver au sein d'un même imaginaire de l'ancestralité. En son sein, le dessin devient l'instaurateur d'un vertige esthétique, et représente une source d'inspiration quasiment infinie et pouvant s'attacher tant à l'esthétique qu'aux pratiques qu'elle évoque. C'est ce que semble par exemple susciter *La Conte de la Princesse Kaguya*, pour lequel Isao Takahata serait « remonté aux sources de la création<sup>253</sup> », avec ce style épuré pourtant tout à fait lié, comme nous l'avons vu, à des outils informatiques. L'esthétique est donc bien productrice d'un imaginaire des techniques, même si cela se fait selon une logique assez mystérieuse. Cela conduit à une idée selon

---

248 Jean-Luc Nancy, *Le Plaisir au dessin*, op. cit., p. 29.

249 Emma Dexter, *Vitamine D*, op. cit., p. 6.

250 *Idem*.

251 *Idem*.

252 Georges Sifianos, *Esthétique du cinéma d'animation*, Paris, Cerf-Corlet, coll. « 7<sup>e</sup> art », 2012.

253 Stéphane Jarno, « *Le Conte de la princesse Kaguya*, Isao Takahata », art. cit.

laquelle « le dessin a toujours été associé à la magie<sup>254</sup> », idée qui s'accorde avec certaines hypothèses historiques<sup>255</sup> mais vient aussi sans doute de ce caractère vertigineux de l'ancienneté des procédés graphiques. L'archéologue Emmanuel Anati explique par exemple qu'« en pénétrant dans une grotte dont les parois ont été décorées par l'homme il y a des milliers d'années, j'ai toujours l'impression d'accéder à un monde imaginaire fabuleux [...]. On ne peut qu'être saisi par un profond sentiment du sacré<sup>256</sup> ». Cette citation montre bien la fascination que l'on peut ressentir lorsque se présente devant nous cette pratique dont on devine le caractère ancestral, et tous les dessins deviennent ainsi, par associations d'idées, vestiges de ces temps immémoriaux et vecteurs d'une sorte de magie impénétrable. Emma Dexter commente encore cela, en écrivant que « par son histoire primitive, le dessin se rattache à une histoire chamaniste, atavique et païenne de la culture européenne qui a été supprimée, et de nouveau, à cause de sa nature tautologique, il représente pour une raison ou pour une autre ce passé magique dans son ontologie<sup>257</sup> ». Ce caractère n'est pas sans résonance dans les films de notre corpus, dont certaines critiques ont pu faire un rapprochement avec une « conception ésotérique<sup>258</sup> » (*La Jeune fille sans mains*) ou relever « une ferveur teintée de mysticisme<sup>259</sup> » (*Le Garçon et le monde*). Si un tel discours n'est pas trop surprenant dans le premier cas, qui intègre dans son récit des éléments merveilleux, il l'est davantage lorsqu'il vient désigner cet objet à l'esthétique si naïve, à moins que cette naïveté apparente ne soit justement ce qui provoque ce sentiment.

La mise en avant du dessin dans l'esthétique de la matérialité graphique participe donc à l'intégrer au sein d'un chantier ancestral, dont le caractère expressif premier semble pouvoir relier, au moins de manière fantasmée, l'humanité dans son ensemble. Avant de prendre une quelconque signification iconique, le dessin est associé, en tant que pratique, à des domaines de l'expérience humaine qui revêtent pour l'imaginaire un caractère à la fois magique et universel. Emma Dexter continue cependant la liste de ces domaines auxquels finit par toucher le dessin, à savoir : « intimité, simplicité, authenticité (ou du moins une inauthenticité authentique), immédiateté,

---

254 Emma Dexter, *Vitamine D*, *op. cit.*, p. 9.

255 Alain Roussot développe dans *L'art préhistorique* cette théorie initiée par Salomon Reinach et reprise par Henri Breuil au long du XX<sup>e</sup> siècle selon laquelle l'art pariétal, caché dans « des recoins peu faciles d'accès, voire dangereux » et constitué de « représentations [...] parfois superposées, quasiment illisibles, intriquées dans des réseaux de lignes serrées comme si on avait voulu les soustraire aux regards », serait « la matérialisation de croyances et de rites » (p. 111). L'approche des deux chercheurs est cependant qualifiée d'« intuitive », ce qui l'éloigne d'une rigueur scientifique qui pourrait véritablement faire foi de cette association ancestrale entre dessin et magie, mais montre bien un certain ancrage de cette association dans notre imaginaire culturel contemporain. (*L'art préhistorique*, Bordeaux, Sud-Ouest, coll. « Sud-Ouest Université », 1997).

256 Emmanuel Anati, *L'Art rupestre dans le monde, l'imaginaire de la préhistoire*, Paris, Larousse, 1997, p. 9.

257 Emma Dexter, *Vitamine D*, *op. cit.*, p. 6.

258 Carole Desbarats, « *La jeune fille sans mains*, Sébastien Laudenbach, Les Films sauvages et les Films Pelléas », *art.cit.*, p. 139.

259 Bernard Génin, « *Le garçon et le monde*, par les yeux de l'enfance », *art. cit.*, p. 46.



subjectivité, histoire, mémoire, récit<sup>260</sup> ». Nous avons déjà abordés, de manière entremêlée, nombre de ces sujets, dont le lien entre le procédé graphique et le récit qu'il cherche à transmettre. Cependant, cette analyse iconique semble ici trouver à se compléter en intégrant l'évocation de cet imaginaire technique du dessin.

### **c) Des histoires pour l'humanité, entre persistance de la trace et transmission orale**

Au delà d'offrir un panel très large d'expressions graphiques en mesure de raconter des histoires, l'esthétique de la matérialité graphique se présente aussi comme un moyen privilégié de les transmettre. La transmission dont il est ici question n'est pas la simple communication d'idées par un médium, mais se rattache à cet imaginaire de l'ancestralité du dessin, ainsi qu'au caractère matériel de l'esthétique. Cela est particulièrement à propos quand les films adaptent ou renvoient aux contes et aux légendes, comme le font deux des cinq films du corpus (*Le Conte de la princesse Kaguya* et *La Jeune fille sans mains*). Mais plus que la capacité à adapter une histoire précise, c'est l'idée même de la transmission du conte qui trouve à s'incarner dans l'esthétique de la matérialité graphique, grâce à l'imaginaire lié à cette esthétique du chantier, donc du renvoi de l'esthétique à son élaboration, qui continue ici cette dynamique d'association avec des pratiques ancestrales.

Cette association se fait tout d'abord à travers l'aspect traditionnel qui se dégage des films de l'esthétique de la matérialité graphique. Penser reconnaître des gestes et des matières ne suggère pas que des techniques, mais aussi des cultures, qui ont pu ou auraient pu s'exprimer par des moyens similaires. Le conditionnel n'a finalement pas énormément d'importance, puisque c'est bien ce que l'on pense savoir de ces cultures et de ces techniques qui induit un imaginaire. Ainsi, il nous paraît plus naturel de transmettre des contes par le dessin, ou d'autres formes dites « traditionnelles », que l'on peut facilement associer à un passé depuis lequel elles nous seraient transmises. Cela joue sans aucun doute dans l'évocation d'un passé fantastique par *Le Conte de la princesse Kaguya*.

La matérialité qui est à l'œuvre dans les films de notre corpus participe également grandement à cette idée de transmission, car elle offre aux récits un support durable. Contrairement à une image virtuelle qui n'évoque pas de réalité concrète, le public peut appréhender ces films comme des objets physiques qui persistent dans le temps. Sans doute pas aussi solides que la roche des cavernes préhistoriques que nous évoquions, ils s'y rattachent tout de même par l'association

---

260 Emma Dexter, *Vitamin D*, op. cit., p. 6.

même du dessin et de la matière. Cela se fait selon deux dynamiques opposées et complémentaires : la gravure et la superposition, qui sont toutes les deux liées au souvenir. Les deux s'éloignent du dessin à proprement parler, mais sont présentes dans une esthétique qui le mêle à la matière. La gravure consiste en l'ancrage d'éléments graphiques creusés dans une matière préexistante (même si celle-ci peut être réorganisée pour l'occasion), et peut faire penser au geste de graver des initiales sur une pierre ou un tronc d'arbre comme pour laisser la marque d'une relation perçue comme éternelle, mais également, encore une fois, à certains vestiges préhistoriques. Jean-Luc Nancy évoque en effet comment « l'enfance de l'humanité [nous a laissé] les témoignages d'une intense activité dessinatrice – traceuse, graveuse, graffiteuse ou griffeuse, tireuse de lignes, marqueuse de figures, de rythmes, de cernes ou de sillons<sup>261</sup> », en mêlant le dessin à la gravure. Il ajoute cependant qu'il ne faut pas « méconnaître le fait que ces tracés nous les a conservés visibles et tangibles, cependant que nous sont à jamais dérobés les chants et les danses qui sans aucun doute les accompagnaient<sup>262</sup> ». C'est la matière qui permet de transmettre et de réactualiser (ou peut d'être d'inventer) cette magie ancestrale que nous évoquons. En mettant à leur tour en jeu cette matière pour porter leurs dessins, les films de la matérialité graphique s'inscrivent dans cette histoire des histoires.

La gravure à proprement parler est visible surtout dans les œuvres de notre corpus qui sont les plus « matérielles » : *La Passion Van Gogh*, *Le Garçon et le monde* et *My Entire High School Sinking into the Sea*. Dans chacune d'elles, la matière est parfois retirée, et le motif se dessine davantage dans les renforcements qu'il produit que dans son aspect purement graphique. C'est dans *Le Garçon et le monde* que cela est le plus notoire, où le gras des pastels offre une surface malléable qui est constamment creusée par de nouvelles touches qui déplacent les pigments pour prendre leur place, laissant d'infimes crêtes aux bords des chemins empruntés<sup>263</sup>. Cela se rapproche de la technique d'accumulation de *La Passion Van Gogh*, où chaque nouvel ajout de peinture perturbe la couche qui était déjà présente. La gravure rejoint donc la superposition, en se construisant par l'ajout successif de plusieurs couches de matières qui interagissent. Mais si ces interactions se font ici selon une logique de rejet, elles se font encore plus souvent dans une dynamique de stratification. Hervé Joubert-Laurencin décrit une tendance similaire dans le cinéma de Yuri Norstein, qu'il qualifie d'image « feuilletée ». Il explique que l'esthétique de Norstein vise non pas

---

261 Jean-Luc Nancy, *Le Plaisir au dessin*, op. cit., p. 17.

262 *Idem*. Il continue tout de même en affirmant : « il faut penser ici par-delà les raisons empiriques : avec le dessin de nos ancêtres, c'est l'essence d'une force formatrice [...] qui s'est inscrite et transmise à nous comme le geste inaugural d'une monstration par laquelle l'homme se dessinait et se destinait lui-même », ce qui rejoint bien l'idée que ces images ancestrales soient associées à un vaste imaginaire, plus ou moins proche des consensus historiques.

263 Pour l'anecdote, cette utilisation des pastels pour renvoyer à un effet de gravure est utilisé au début d'*High School Sinking*, où l'on peut brièvement voir sur un arbre les lettres D et J (pour Dash [Shaw] et Jane [Samborski]) entourées d'un cœur.

la profondeur<sup>264</sup>, mais bien la superposition, l'« image à plat (convention souvent choisie pour les films de papier découpés), [qui met] à nu le choix esthétique<sup>265</sup> », et ajoute : « *Le Conte des contes*<sup>266</sup> marque la prise de conscience complète de ce qui est en germe dans l'image feuilletée : la mémoire, le jeu avec les nappes du passé<sup>267</sup> ». Les couches de la mémoire trouvent une analogie dans les couches de la matière, qui connotent une idée de lourdeur tout en restant sujettes à une certaine érosion. Cette façon de traiter l'image à plat se retrouve dans *Le Garçon et le monde* et *High School Sinking*, ce dernier prolongeant cette convention des films de papiers découpés, mais également dans *La Jeune fille sans mains*, où l'on devine aisément les différents calques à l'écran. Cet aspect friable de la matière participe à la fois à en revendiquer une tactilité, donc un aspect concret et durable, et la possibilité de sa perte. Il se dégage alors de ces œuvres un certain sentiment d'urgence, en phase par exemple avec les intentions du *Conte de la princesse Kaguya* à signifier et transmettre les instants les plus fugaces de l'existence.

D'un autre côté, l'aspect très ouvert des traits des différents films laisse également sa place à l'imaginaire d'une tradition orale, où précisément les histoires ne sont pas gravées dans la pierre mais changeantes au fil du temps et selon la personne qui les raconte. Les deux contes de notre corpus donnent d'ailleurs chacun une version personnelle de leur récit, *La Jeune fille sans mains* en s'éloignant d'une tradition chrétienne avec la suppression de l'ange, par exemple, et *Le Conte de la princesse Kaguya* en s'attardant sur l'enfance du personnage plutôt que sur sa relation malheureuse avec l'empereur. Mais au-delà de l'histoire, le style particulièrement libre des deux œuvres suggère de lui-même cette idée de transmission orale, en valorisant un apport personnel (ou qui en a l'air) à une structure déjà établie. Michèle Simonsen explique que le conte, contrairement aux légendes ou aux mythes qui sont tenus pour vrais par leur auditoire, « est avant tout un récit *non théorique*, qui ne pose pas la réalité de ce qu'il représente mais au contraire cherche plus ou moins délibérément à détruire “ l'illusion réaliste ”<sup>268</sup> », et François Flahault que « la norme qu'il partage avec ses auditeurs n'est pas en effet celle du réalisme ou de la vraisemblance ; la narration ne fait jamais oublier la présence de la voix du conteur<sup>269</sup> ». Si cela ne peut pas s'appliquer aux films du corpus sur le plan narratif ( nous avons au contraire souligné la volonté d'Isao Takahata de présenter l'histoire de sa princesse comme une histoire véritable), cela fait néanmoins écho à cette esthétique

---

264 La profondeur dont il est question ici est celle, selon les mots de Joubert-Laurencin, du « cinéma naturel », et la recherche de sa reconstitution dans le dessin animé est présentée comme le but de l'invention de la caméra multiplane de Walt Disney. *La Lettre volante*, op. cit., p. 190.

265 *Idem*.

266 Film sorti en 1979.

267 Hervé Joubert-Laurencin, *La Lettre volante*, op. cit., p. 195.

268 Michèle Simonsen, *Le Conte populaire*, Paris, Presses Universitaires de France, coll. « Littératures Modernes », 1985, p. 18.

269 François Flahault, *La pensée des contes*, Paris, Anthropos, coll. « Psychanalyse », 2001, p. 18.

du chantier qui exhibe les marques de son énonciation. Si l'idée d'énonciation se comprenait jusqu'à présent dans le registre technique, en se rapportant à l'aspect graphique des films ainsi qu'à l'exhibition de leurs outils, on voit que son sens premier, lié à une oralité, est également invoqué par les films. Cependant, cet aspect technique que l'on devine dans les traits et les déplacements de matière participe à l'évocation d'une forme de transmission qui ne concernerait pas que les histoires mais aussi les savoir-faire. En plus d'être assimilés à l'auditoire d'un conteur, les spectatrices et spectateurs se retrouvent dans une position d'apprentis devant un artisan. En devinant les gestes de l'élaboration des films, en observant le chantier, c'est comme si nous apprenions nous-même à construire ces images.

L'esthétique de la matérialité graphique telle qu'elle s'élabore dans notre corpus renvoie donc également à un chantier bien plus vaste que celui, temporellement restreint, de la production des films. Elle convoque des imaginaires variés qui se sont formés au fil du temps, se sont mélangés et ont évolué selon des influences diverses. Ce chantier ancestral pourrait se rapprocher de la métaphore du « Chaudron des Contes » utilisée par Tolkien dans son essai *Du conte de fées* (1947), chaudron « dans lequel mijotent de très anciens éléments, ces structures et motifs permanents auxquels se sont ajoutés peu à peu d'autres ingrédients plus historiques, religieux ou propres aux conteurs... pour former une « soupe » toujours en élaboration<sup>270</sup> ». Ici, ces ingrédients touchent à des formes artistiques, des pratiques techniques ou des considérations anthropologiques. Nourrissant les imaginaires, cette « soupe » influe sur l'élaboration des histoires comme sur leur réception. L'esthétique de la matérialité graphique, par ses références culturelles, son rapport aux matières et son exhibition d'un geste singulier, fait de la place au regard spectatorial en l'invitant à parcourir, en même temps qu'il regarde le film, son propre bagage artistique.

---

270 Olivier Piffaut, « Le Chaudron des contes », dans *Il était une fois... les contes de fée*, Paris, Seuil/ Bibliothèque nationale de France, 2001, p. 15.

## Chapitre 7 : Un chantier in-fini à investir

Mais l'inclusion du spectateur ou de la spectatrice va encore plus loin, grâce à une esthétique de l'inachevé présente dans les films de la matérialité graphique. En effet, les films de notre corpus mettent tous en scène, à des degrés divers, des images dont l'aspect n'a pas l'air « final ». Cette idée prend ici deux formes : celle d'une forme considérée comme inaboutie par rapport à certaines normes, et celle, littérale, d'un dessin qui semble avoir été abandonné en cours de route. Ce rapport à l'incomplet, à l'insuffisant, à l'inachevé se constitue dans les films et dans les discours de leurs auteur·ices comme un moyen d'inclure le public dans le chantier du film, en lui donnant la responsabilité de compléter ce qui paraît manquer. Ainsi, d'un chantier ancestral, l'esthétique de la matérialité graphique forme un pont vers un chantier en devenir, tourné vers l'inclusion de ses spectateurs et spectatrices qui, le temps d'une projection, doivent participer à l'élaboration des images.

### a) Un chantier accessible

Cette inclusion passe d'abord par une esthétique qui présente un dessin relativement accessible, ou en tout cas dont tous les aspects semblent à portée de main. L'aspect en effet prend encore une fois le pas sur l'élaboration effective, et ce sont davantage les techniques suggérées, décelables par le spectateur ou la spectatrice, que les techniques véritablement employées qui véhiculeront cette idée d'accessibilité.

Celle-ci passe bien sûr par la mise en avant de la matérialité des images, qui permet d'instaurer une certaine proximité avec ces éléments dont nous nous sentons facilement familiers. Le papier, les pigments de graphite ou les feutres à encre sont des objets que tout le monde a déjà manipulés dans sa vie, qui font partie de notre quotidien et dont nous comprenons aisément le fonctionnement, même en n'ayant accès qu'à leur rendu final. Alors quand ce rendu semble également dévoiler les gestes requis dans sa création, l'impression d'accessibilité ne peut en être que décuplée. Ces deux aspects, en donnant accès au chantier du film en train de se faire, permettent de renvoyer à des pratiques graphiques connues et comprises du public, ce qui n'est pas le cas avec des esthétiques (qu'elles soient traditionnelles ou numériques) à l'aspect lisse ou trop travaillé. Ces

deux caractéristiques amènent à la fois une familiarité des pratiques, ainsi qu'un rendu imparfait<sup>271</sup> qui rapproche ces dessins d'une pratique amateur.

Cela est évidemment le cas dans *Le Garçon et le monde*, dont les intentions du réalisateur sont littéralement que l'image ait l'air d'avoir pu être faite par un enfant. Les coloriages sont alors imprécis, les formes sont rudimentaires, et les découpages de papiers et de photographies ne demandent pas de compétences techniques poussées. Personne n'est intimidé par cette esthétique ni par les techniques qu'elle recouvre, comme le montre Bernard Génin lorsqu'il écrit que pour ce film, Alê Abreu sort « l'attirail tout simple des dessins d'enfant d'autrefois<sup>272</sup> ». De la même manière, *My Entire High School Sinking into the Sea* utilise un style très simple, avec peu de travail sur les détails de ce qu'il représente, mettant au contraire l'accent sur le dynamisme de la représentation elle-même. Cela correspond à une pratique du dessin comme expression assez spontanée d'idées ou d'états d'esprits, sans que le résultat ne revendique vraiment de qualités artistiques élaborées. Les critiques ont bien souligné cela dans le film, en disant par exemple que son esthétique est « à des années-lumière du standard perfectionniste de l'industrie<sup>273</sup> », ou qu'elle « n'est pas plus sophistiquée que ce que l'on pourrait trouver gribouillé dans un cahier<sup>274</sup> ».

La comparaison avec le cahier d'écolier porte bien l'aspect amateur mais enthousiaste du film, qui s'inspire de la bande dessinée *underground* américaine et de la pratique des zines. Démocratisés dans les années 1970 dans le sillon des débuts du mouvement punk<sup>275</sup>, les zines sont définis par Stephen Duncombe comme des « magazines non-commerciaux et non-professionnels qui sont publiés en petites quantités et créés, édités et distribués par les auteurs eux-mêmes<sup>276</sup> », dans des circuits indépendants qui n'ont donc pas besoin de l'aval d'une maison d'édition ou d'autres formes d'autorité éditoriale. Au contraire, chaque étape de la création d'un zine est portée par une pensée « *Do It Yourself* » qui prône la légitimité de ces pratiques non-professionnelles

---

271 Jacques Mandelbaum parle de « l'imperfection du dessin » dans « Kaguya, princesse venue des profondeurs de l'Histoire », art. cit., p. 12.

272 Bernard Génin, « *Le Garçon et le monde*, par les yeux de l'enfance », art. cit., p. 46.

273 « We're worlds removed from the industry-standard perfectionism », Ty Burr, « Amid apocalypse, cliques hold firm in 'My Entire High School Sinking Into the Sea' », art. cit.

274 « The animation of "My Entire High School Sinking Into the Sea" isn't any more sophisticated than what could be found doodled on a notebook », Michael O'Sullivan, « 'My Entire High School Sinking into the Sea' : Laugh amid the waves », *Washington Post*, disponible sur l'url : [https://www.washingtonpost.com/goingoutguide/movies/my-entire-high-school-sinking-into-the-sea-laughs-amid-the-waves/2017/05/04/80344ede-2d26-11e7-b605-33413c691853\\_story.html](https://www.washingtonpost.com/goingoutguide/movies/my-entire-high-school-sinking-into-the-sea-laughs-amid-the-waves/2017/05/04/80344ede-2d26-11e7-b605-33413c691853_story.html) (dernière consultation le 07/06/22).

275 Frédéric Gai, « Tentatives (désespérées) pour définir le fanzine », *La Revue des revues*, n° 62, novembre 2019, p. 92-109.

276 « Zines are non-commercial, non-professional magazines that are published in small numbers and created, printed, and distributed by the authors themselves », Stephen Duncombe, *Notes from Underground : Zines and the Politics of Alternative Culture*, Portland, Microcosm Publishing, 2008, p. 6.

comme des sujets traités et des dynamiques créatives portées par l'enthousiasme de ses auteur·ices<sup>277</sup>. L'accessibilité est donc au centre de cette pratique, dont Frédéric Gai souligne la constitution en tant que « lieu de façonnage d'une culture alternative, résolument politisée, mais aussi à la marge des pratiques artistiques<sup>278</sup> ». Ces deux aspects se rejoignent au sein d'un objet de contre-culture, aussi bien par des centres d'intérêt déconsidérés que par une insoumission à des normes esthétiques *mainstream*<sup>279</sup>. Cet esprit se retrouve fortement dans *My Entire High School Sinking into the Sea*, dont l'esthétique bariolée est comme un parcours au cœur de ces techniques bricolées. Le film contient d'ailleurs une séquence usant d'un photocopieur pour créer un arrière-plan de mains distordues, technique que le réalisateur présente comme la reprise directe de techniques de zines dont il se servait à l'école<sup>280</sup>.



*My Entire High School Sinking into the Sea*, Dash Shaw, 2016.

Le rapport aux techniques est une composante importante des zines qui, à cause du manque de moyens des « zinesters », utilisent des objets du quotidien, parfois selon une logique de détournement. L'hétérogénéité plastique d'*High School Sinking*, mais aussi si l'on veut du *Garçon et le monde*, n'est pas sans évoquer ces expérimentations propres aux pratiques artistiques indépendantes comme le zine, dont l'augmentation dans le courant du XX<sup>ème</sup> siècle est vue par Frédéric Gai comme « la conséquence directe de nouveaux accès à la technologie<sup>281</sup> » (photocopieurs, ordinateurs, logiciels de traitement de texte ou de retouche d'image, *etc.* ). Il précise cependant que « cet accès à la technologie s'accompagne, dans certains cas, d'une redécouverte de techniques plus artisanales, comme la sérigraphie ou encore la risographie<sup>282</sup> », ce qui correspond bien à l'esthétique de la matérialité graphique telle qu'elle a été explorée dans ce mémoire. Dash Shaw revendique lui-même l'importance de ces technologies abordables dans l'élaboration du film, qui a été fait avec le but de retranscrire à l'écran l'énergie des bandes dessinées indépendantes qu'il

277 Karel Sima et Miroslav Michela, « Why fanzines ? Perspectives, Topic and Limits in Rsearch on Central Eastern Europe », Slovak Academy of Science, Institut of History, 2020.

278 Frédéric Gai, « Tentatives (désespérées) pour définir le fanzine », art. cit.

279 *Idem.*

280 Entretien disponible sur le DVD du film, édité par Blaq Out.

281 Frédéric Gai, « Tentatives (désespérées) pour définir le fanzine », art. cit.

282 *Idem.*

lisait en étant plus jeune alors que cela lui paraissait justement inaccessible avec un modèle de production traditionnel<sup>283</sup>.

De la même manière, l'utilisation combinée par Sébastien Laudenbach d'un dessin aux traits simples et d'un logiciel largement démocratisé pour l'assemblage des images de *La Jeune fille sans mains* participe à une impression d'accessibilité de ces images dont l'élaboration semble si basique. Cela n'est pas seulement une question de technique, mais bel et bien d'esthétique, comme le montre Laurent Aknin en avançant dans sa critique du festival de Cannes en 2016 que le film « tranche radicalement avec la perfection formelle des autres films d'animation présentés dans cette sélection officielle (en particulier *La Tortue rouge*)<sup>284</sup> », qui est pourtant aussi un dessin animé réalisé selon des pratiques traditionnelles. Mais son aspect plus abouti, plus plein, n'offre pas les points d'accroche des aspérités de la matière et des ouvertures de l'apparence graphique de *La Jeune fille sans mains*. L'esthétique des films ne constitue donc pas qu'une fenêtre sur l'espace et le temps du chantier, à travers laquelle le public n'aurait qu'un accès visuel aux opérations. C'est en fait un portail qu'elle suggère vers ces pratiques, en refusant tout caractère élitiste à l'art et à ses techniques, qui ne se font pas ici affaire d'experts. Cela peut également se voir à travers la notion de repentir déjà évoquée, qui est présente dans plusieurs films comme l'affirmation que même un dessin dont on voit les défauts peut faire œuvre.

En outre, cette esthétique de l'accessibilité joue dans tous les cas à la fois sur l'inclusion du spectateur ou de la spectatrice dans le film et sur son investissement, car elle permet de creuser les thèmes des films en prolongeant l'idée d'un point de vue individuel par l'évocation d'une pratique spontanée, presque naïve, du dessin. Emma Dexter explique en effet que « le dessin permet à l'artiste de parler non avec la voix de l'autorité, mais avec la même voix que la culture concernée ou une voix timide et subjective, que ce soit par le biais de dessins malicieusement enfantins, de fantaisies médiévalistes ou de notes d'adolescents<sup>285</sup> ». La coïncidence de ces propos avec notre corpus met en évidence un enjeu politique de cette esthétique, qui s'éloigne de l'autorité que représente une image lisse, finie, aboutie, pour laisser s'exprimer des formes plus directes et plus proches des pratiques amateurs. Ainsi, Bernard Génin écrit à propos de *La Jeune fille sans mains* qu'il « fallait cette sobriété pour rendre le mélange de féerie et de cruauté de ce conte de Grimm<sup>286</sup> », Ty Burr dit de *My Entire High School Sinking into the Sea* que « cette approche “ fait main ” fait beaucoup pour le charme DIY du film. C'est également parfaitement assorti avec

---

283 Entretien disponible sur le DVD du film.

284 Laurent Aknin, rubrique « festival », art. cit., p. 129.

285 Emma Dexter, *Vitamine D*, op. cit., p. 10.

286 Bernard Génin, « La jeune fille sans mains, splendeur de l'image “ in-finie ” », art. cit., p. 48.



l'histoire, qui paraît avoir été extraite, elle aussi, du casier désordonné de l'imagination d'un ado<sup>287</sup> », Jacques Mandelbaum évoque la « beauté poignante de l'imperfection du dessin et du monde qu'il représente » dans *Le Conte de la princesse Kaguya*, et Stéphane Dreyfus décrit le dessin du *Garçon et le monde* qui, « tout en rondeurs, couleurs pastels et formes simples, cherche à retrouver la même liberté de style que celle d'un jeune enfant<sup>288</sup> ». L'incomplétude apparente des œuvres participe donc de leur expressivité, et la prolonge même en créant une esthétique de l'accessibilité, soit une affirmation que tout le monde peut dessiner et permettant au public de véritablement s'approprier ces images et leur chantier. Cela invite le public à ne pas se sentir extérieur aux films, condamnés à admirer des images qui se présentent comme inaccessibles à sa propre pratique, qui est au contraire à son tour convoquée.

## b) L'esthétique de l'inachevé

Cette invitation se fait également dans le caractère inachevé des films de notre corpus, qui résulte des trois caractéristiques de l'esthétique de la matérialité graphique : une apparence graphique qui ouvre ses figures, et l'exhibition des matières qui semblent encore en train d'être travaillées par un geste encore en action. Les critiques des films semblent bien décrire tour à tour ces dynamiques, sans que cela ne soit pourtant vu comme un défaut. *Le Figaro* considère par exemple que, dans *Le Conte de la princesse Kaguya*, « l'image est plus proche de l'ébauche, du croquis pris sur le vif, que du dessin achevé<sup>289</sup> », et on peut voir dans *Télérama* le film décrit comme des « brouillons que [Takahata] a choisi d'animer<sup>290</sup> ». Le terme d'« esquisse » revient très souvent à propos du film, mais également de *La Jeune fille sans mains*. Tous ces termes (ébauches, croquis, brouillon, esquisses) présentent le dessin dans son aspect le plus primaire, le plus spontané et, selon une vision assez académique, selon son caractère forcément inachevé. Le dessin est en effet souvent associé, dans l'histoire de l'art, à une notion d'incomplétude, car il est considéré comme une étape préparatoire avant la peinture, la sculpture, l'architecture, *etc.*, qui sont les véritables œuvres. L'origine étymologique du procédé trahirait d'ailleurs cet aspect nécessairement primaire du dessin, puisque le *disegno* italien correspond à l'idée, au projet que l'on veut exprimer

---

287 « This handmade approach is a big part of the film's DIY charm. It's also a perfect match for the story, which seems to have been pulled, too, from the messy locker of teen-boy imagination », Ty Burr, « Amid apocalypse, cliques hold firm in 'My Entire High School Sinking Into the Sea' », art. cit.

288 Stéphane Dreyfus, « *Le Garçon et le monde* : le Brésil raconté par un enfant », art. cit.

289 Étienne Sorin, « Takahata tient le bambou », art. cit., p. 31.

290 Stéphane Jarno, « *Le Conte de la princesse Kaguya*, Isao Takahata », art. cit.

par le dessin<sup>291</sup>. Le *disegno* donne le *dessein* français, dont la division sémantique avec le *dessin* ne se fait qu'au XVII<sup>ème</sup> siècle. Pendant longtemps sont donc rassemblées l'ambition du dessin, son exécution et son apparence finale, avant d'être séparées en *disegno interior* et *diegno esterno*. Cette distinction est faite notamment par Federico Zuccari, qui explique le *disegno interior* (donc ce qui correspond au dess(e)in historique) comme « le concept ou l'idée que forme quiconque en vue de connaître et d'œuvrer<sup>292</sup> ». On voit bien ici que le dessin n'est vu que par rapport à son devenir. Il ne serait que la première forme des intentions de l'artiste, et ne gagnerait jamais vraiment l'indépendance d'une œuvre d'art finie<sup>293</sup>. Le chapitre « dans l'atelier de l'artiste<sup>294</sup> » de l'ouvrage de Marco Bussagli montre bien cette conception du dessin comme une étape qui n'est pas faite pour être présentée au public, seulement réservée au peintre dans l'intimité de son atelier. Bussagli analyse différents types de dessins dans des termes qui montrent toujours que ce qui est visé est au-delà du dessin, dans une œuvre finale qui en serait une amélioration maximale. Que ce soit les études ou les divers dessins préparatoires, tout n'est pensé que dans une logique de préparation, pour mieux organiser l'usage des techniques à suivre.

Cela se retrouve au cinéma avec la pratique du *storyboard*, qui est comme un brouillon de ce que le réalisateur ou la réalisatrice souhaite. En animation, il occupe souvent une place très importante car il permet d'offrir un document de référence à toute l'équipe chargée de l'animation, en présentant sommairement une idée des dessins à réaliser. Dans *Les Fondamentaux de l'animation*, Paul Wells décrit le *storyboard* comme « l'aspect principal du procédé de visualisation<sup>295</sup> » du film, et Olivier Cotte écrit dans *Le Grand livre des techniques du cinéma d'animation* qu'il peut être considéré comme:

un ensemble de copies écran graphiquement simplifiées d'un film virtuellement préexistant, chaque image étant choisie pour représenter chaque plan de manière emblématique ainsi que des instants clés de la narration. Un *storyboard*, c'est une histoire racontée à l'aide d'une suite de dessin dont il ne reste plus qu'à les faire bouger par le biais d'une technique spécifique<sup>296</sup>.

Ces deux définitions montrent certes l'importance de cet outil, qui doit déjà contenir l'essentiel de ce que l'animation finale veut représenter, mais mettent aussi en évidence le fait qu'il ne soit qu'une

---

291 Jacqueline Lichtenstein, « Du *disegno* au dessin » dans Marc Streker (dir.), *Du dessein au dessin, actes colloque organisé par les instituts Saint-Luc de Bruxelles au studio du palais des beaux-arts de Bruxelles Le 19 novembre 2004*, Bruxelles, La Lettre Volée, 2007, p. 15-24.

292 *Ibid.*, p. 18.

293 Il convient cependant de préciser que cette hiérarchisation des opérations est très européo-centrée. La peinture chinoise par exemple, si elle considère bien que le dessin n'arrive qu'après le dessein (l'Unique Trait de Pinceau tel qu'il est décrit par le moine Shitao doit être le déversoir de la pensée, qui est première), considère en revanche que la forme ainsi obtenue est, si elle exprime correctement et d'une traite l'idée du dessin, déjà l'œuvre finale.

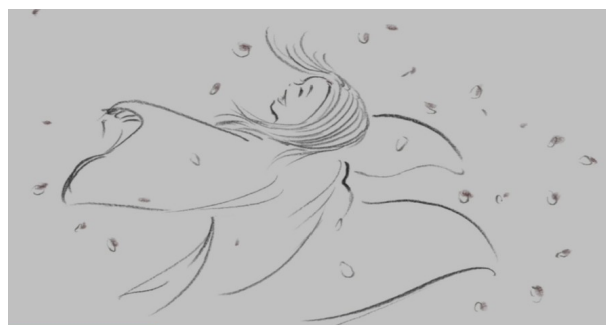
294 Marco Bussagli, *Comment regarder... Le dessin*, op. cit.

295 Paul Wells, *Les Fondamentaux de l'animation*, Paris, Pyramyd, 2010, p. 36.

296 Olivier Cotte, *Le Grand livre des techniques du cinéma d'animation*, op. cit., p. 120.

étape préparatoire à la version finale du film, dans laquelle seule l'animation en tant que telle insufflerait la « magie<sup>297</sup> ».

Pourtant, dans le cinéma comme dans les autres arts, cette utilisation du dessin comme première étape ne découle pas d'une infériorité du procédé mais bien de son caractère spontané et rapide, qui en fait, selon Emma Dexter, « l'outil le plus élémentaire de l'artiste<sup>298</sup> ». Olivier Cotte précise en effet que la réalisation du *storyboard* doit encourager la spontanéité et l'expérimentation : « le crayon possède une autonomie qui fait naître les idées d'elles-mêmes. C'est en dessinant que l'on conçoit<sup>299</sup> ». C'est cette énergie que recherche Isao Takahata à travers les crayonnés emportés du trait du *Conte de la princesse Kaguya* qui, avant de rappeler l'estampe ou la peinture, veut surtout conserver le dynamisme du dessin tel qu'il apparaît dans le *storyboard*. Il explique en effet dans le *making-of* de *Kaguya* que « lorsque l'on dessine rapidement, il y a de la passion. Avec un dessin soigneusement terminé, cette passion se perd ». Le réalisateur insiste alors pour que les animateurs et animatrices conservent ces traits et leur force<sup>300</sup>, qui doivent être retranscrits directement à l'écran sans passer par une étape de « *clean up* », ce qui n'est pas une pratique familière<sup>301</sup>. Le film passe tout de même par l'étape intermédiaire du *layout*, qui constitue une version plus détaillée du *storyboard* mais montre bien cette volonté de rester toujours très proche d'un rendu esquissé.



Comparaison du *storyboard* (gauche) et d'une pose clé (droite) présentée dans le *making-of* du film.

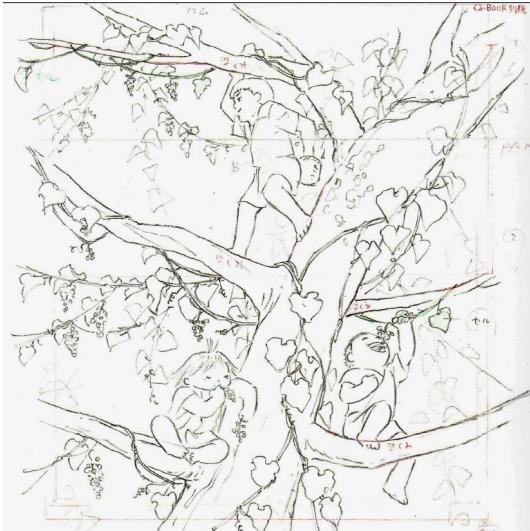
297 Frank Thomas et Ollie Johnston, *The Illusion of life*, *op. cit.*, p. 225 : « Story, layout, painting, styling – these are creative jobs, difficult and rewarding and interesting, but essentially concerned with solving problems in the most artistic manner. Only animation is magical ».

298 Emma Dexter, *Vitamine D*, *op. cit.*, p. 8.

299 Olivier Cotte, *Le Grand livre des techniques du cinéma d'animation*, *op. cit.*, p. 120.

300 Les sous-titres anglais indiquent : « those lines and their drama », ce qui dénote un investissement émotionnel dans ces dessins rapides.

301 L'animateur Shigeru Kimishima explique l'impasse faite sur cette étape, en disant qu'ils doivent « garder les lignes errantes et brutes et les animer » (« *we're supposed to leave the stray lines and the rough lines and animate them* »)



Comparaison d'un *layout*<sup>302</sup> indiquant un mouvement de caméra (gauche), avec des photogrammes du film (droite).

Cet exemple de *layout* a été présenté lors d'une exposition au musée de l'Art Ludique en 2014, qui affichait 1300 dessins de ce type issus de la production de différents films des studios Ghibli. Dans le texte d'introduction du catalogue d'exposition, Isao Takahata commence par s'étonner de la tenue d'une telle exposition, centrée sur ces outils de travail que sont les *layouts*. Pourtant, il se ravise rapidement en expliquant considérer que le *layout* est « l'élément clef de l'animation<sup>303</sup> ». Il parle ici en tant que réalisateur, attaché à l'aspect pratique de cet objet. Pourtant, le fait qu'il ait choisi de conserver le même aspect inachevé de ces dessins pour son film est bien la preuve que quelque chose d'autre se joue ici. L'attrait du public pour l'inachevé semble en effet confirmé par le fait même d'organiser ce genre d'exposition, dont nous avons eu plusieurs exemples en France<sup>304</sup>, ainsi que l'édition de nombreux *artbooks* montrant les recherches graphiques de différents projets. Au delà de la dimension d'exclusivité, on voit que le public semble fasciné par ces étapes préparatoires, ces instants de chantier. L'animateur Alexandre Alexeieff se demande dans son article « De la peinture au cinéma » d'où vient cette attraction pour des œuvres inachevées, en disant que « ces mêmes études, ces dessins, à l'état fini, n'auront plus [le pouvoir] d'accrocher

302 Image issue de Hayao Miyazaki, *Dessins du studio Ghibli, Les secrets du Layout pour comprendre l'animation de Takahata & Miyazaki*, Paris, Arts Ludique – Le Musée, 2014, p. 446.

303 *Ibid*, p. 9.

304 Ce phénomène touche autant des sujets ou des artistes classiques (comme l'exposition « Léonard de Vinci » qui a eu lieu au Louvres entre octobre 2019 et février 2020 qui présentait des dessins de l'artiste ainsi que des réflectographies montrant les dessous de certains tableaux) que des œuvres issues de la pop culture (L'Art Ludique a par exemple organisé des expositions autour de l'art de Pixar ou des super-héros de DC comics, présentant toutes deux des dessins de recherches et des *storyboards*).

l'attention<sup>305</sup> ». La réponse qu'il apporte, très proche d'enjeux que nous avons déjà remarqués dans les films du corpus, tient à « la relation entre l'image naissante et le geste qui la produit<sup>306</sup> ». Ainsi, la force de l'inachevé serait étroitement liée à cette esthétique du geste qui s'inscrit dans le dessin, les deux s'entremêlant pour créer ces dynamiques du chantier dans l'image. En parlant du dessin, Jean-Luc Nancy décrit un attrait

que l'œuvre prend à elle-même, qui la tire et qui l'ouvre, qui la tend au-delà de son achèvement, et qui est le plus proprement le plaisir infini ; un conclusif, auquel tendent le désir de l'artiste et le nôtre grâce au sien [...]. Non conclusif est ce plaisir car il est par essence plaisir du commencement, de l'ouverture. Plaisir, donc, d'un désir moins tendu vers un objet à atteindre que vers cette ouverture même, vers son élan, vers sa propre possibilité<sup>307</sup>.

Les caractéristiques de l'esthétique de la matérialité graphique, en convoquant ce « pouvoir » du dessin ouvert, font le lien entre l'artiste et le public, qui n'est plus lui-même tendu vers l'objet fini qu'est l'œuvre mais vers son « élan », l'énergie de son élaboration. Le terme de « plaisir » dénote également d'un certain enthousiasme qui découlerait naturellement de l'observation d'un dessin. L'inachèvement suggéré par le délitement graphique, ainsi que la façon des œuvres de convoquer l'imaginaire des spectateurs et des spectatrices, dessinent donc une relation nouvelle de ceux-ci à l'œuvre. Plus que spectateurs, ils ont la possibilité d'entrer dans cette ouverture vers le chantier.

### **c) Le chantier partagé de l'image in-finie**

Cette esthétique de l'inachevé se trouve poussée dans ses extrêmes avec les travaux de Sébastien Laudenbach lorsqu'il expérimente la technique de cryptokinographie, que nous avons déjà évoquée, et qui en concentre les enjeux. Permettant une animation très rapide, elle repose entièrement sur l'inachèvement des dessins qui constituent chaque photogramme, qui ne prennent leur sens qu'une fois emportés dans le défilement de l'animation. Si ceux de *La Jeune fille sans mains* restent figuratifs dans leur ensemble, ils gardent un aspect très dépouillé, parfois à la limite de l'abstrait, qui peut demander « un léger temps d'adaptation pour que l'œil se familiarise<sup>308</sup> ». Sébastien Laudenbach est parfaitement conscient de cela, et réfléchit justement cet inachèvement en

---

305 Alexandre Alexeieff, « De la peinture au cinéma » dans *Ecrits et entretien sur l'art et l'animation (1926 – 1981)*, Saint-Denis, Presses Universitaires de Vincennes, 2016, p. 110.

306 *Idem*.

307 Jean-Luc Nancy, *Le Plaisir au dessin*, art. cit., p. 23.

308 J.C., *L'Annuel du cinéma*, op. cit., p. 348.

tant qu'enjeu esthétique à part entière. Il explique que « contrairement à la grande majorité des longs métrages d'animation dans lesquels chaque image est totalement finie, [il] propose une image qui n'est pas finie. Ou, pour le dire autrement, qui est in-finie. [Il] aime à penser que cet infini ouvre l'imagination du spectateur dont le cerveau, en manque, doit travailler pour combler des lacunes<sup>309</sup> ». L'inachèvement graphique, qui découlait originellement de contraintes techniques, vient donc nourrir cet enjeu d'inclusion du public, qui est placé devant un chantier inachevé, une image encore (et pour toujours), justement, en chantier. Il est intéressant de noter que ce discours se retrouve chez les autres cinéastes du corpus, comme Isao Takahata qui souhaite que « le manque de détails [fasse] appel à l'imagination du spectateur<sup>310</sup> », ou Alê Abreu qui simplifie son dessin pour « permettre au spectateur de choisir l'expression du personnage<sup>311</sup> ». Le public est donc directement sollicité, et ne peut se contenter d'une réception passive de l'œuvre. Pour Sébastien Laudenbach, cela se fait généralement de manière instinctive, l'esprit venant sans y penser compenser les « manquements » de l'image. Il explique souvent lors d'entretiens ou de rencontres avec des spectateurs et des spectatrices que ceux-ci font « 50 % du travail d'animation », ce qui explique selon lui une certaine fatigue au terme du film, pourtant assez court. Cette écriture ouverte donne donc une importante responsabilité à la personne qui regarde le film, qui a la charge de combler ce que l'image ne lui donne pas. *Le Garçon et le monde*, malgré son caractère enfantin, est également assez exigeant, comme on peut le lire dans *L'Annuel du cinéma* : « [il] fait partie de ces œuvres qui demandent une attention soutenue ; comme un livre d'images sans texte, il se décrypte, et ce décryptage procure un grand plaisir<sup>312</sup> ».

On retrouve ici cette notion de plaisir avancée par Jean-Luc Nancy, qui montre que cet effort demandé ne se fait pas au détriment de l'engouement de la découverte des films. Les spectateurs et spectatrices sont donc impliqués par l'inachèvement des figures ainsi que la stimulation d'imaginaires variés, qui laissent une place dans l'œuvre pour inclure tout ce que ce regard spectatorial y projette. Mais plus qu'à un travail de remplissage, c'est à compléter une structure ouverte que les spectateurs et spectatrices sont conviés. L'esthétique de l'inachevé permet une répartition des responsabilités, entre la base graphique proposée par les films et son développement

---

309 Sébastien Laudenbach dans Bernard Génin, « La jeune fille sans mains, splendeur de l'image "in-finie" », art. cit., p. 48.

310 Isao Takahata dans le *making-of* du *Conte de la princesse Kaguya*. Cette possibilité laissée au spectateur ou à la spectatrice de se réappropriier l'image trouve une continuité dans la volonté du réalisateur de laisser ouverte l'histoire du conte, comme il l'explique en entretien : « Je voulais que les spectateurs utilisent activement leur imagination et élaborent leur propre version de l'histoire » (« *I wanted them to proactively use their imagination, to fill out what their impression of the story is* », « DP/30 @ TIFF '14: Isao Takahata, The Tale of Princess Kaguya », DP/30: The Oral History Of Hollywood, vidéo mise en ligne le 9 octobre 2014 (dernière consultation le 04/06/22).

311 Alê Abreu dans le *making-of* du *Garçon et le monde*.

312 G. T., *L'Annuel du cinéma 2015*, op. cit., p. 271.

par un regard extérieur. Ce regard étant multiple, ce développement le sera tout autant, ce qui amène Bernard Génin à reprendre les mots de Laudenbach pour décrire l'image « in-finie » de *La Jeune fille sans mains*. La dynamique ainsi créée se place finalement dans la continuité de l'« œuvre ouverte » telle que la théorise Umberto Eco dans son ouvrage éponyme. En introduction, il définit l'œuvre comme « un objet doté de propriétés structurales qui permettent, mais aussi coordonnent, la succession des interprétations<sup>313</sup> », et expose comment il est possible d'« établir une dialectique entre *forme* et *ouverture*, qui déterminerait dans quelles limites une œuvre peut accentuer son ambiguïté et dépendre de l'intervention active du spectateur, sans perdre pour autant sa qualité d' "œuvre"<sup>314</sup> ». L'esthétique de la matérialité graphique, en proposant une ouverture qui se fait à la fois vers l'espace du chantier et celui du dessin en suspens, inscrit les films du corpus dans cette lignée et donne l'occasion aux spectateur·ices d'apporter leur pierre à un édifice qui en accueillera toujours de nouvelles. En étant « forcé » à se projeter constamment dans cette esthétique de l'infini, le public devient lui aussi « disponible à tout instant<sup>315</sup> », comme Guy Lecerf l'écrit à propos de l'artiste. Les deux instances sont donc mises sur un pied d'égalité dans la construction de l'œuvre, comme le remarque une journaliste qui débute un entretien avec Sébastien Laudenbach en lui disant qu'elle a eu l'impression de pouvoir créer le film en même temps qu'elle le voyait<sup>316</sup>.

L'esthétique de la matérialité graphique élargit donc le chantier des œuvres à une dimension beaucoup plus vaste que leur stricte élaboration technique. Plus qu'un élargissement, c'est une ouverture qu'elle propose, ouverture vers des chemins multiples que peuvent prendre les spectateurs et les spectatrices en étant guidés par les films. À la fois responsables de compléter les images et libres de laisser vagabonder leur imaginaire, ils participent à cette élaboration qui leur est laissée accessible, dans une dynamique de légitimation de leur propre pratique. Celle-ci étant constituée de leurs expériences multiples, elle s'enrichit à la découverte de ce genre d'œuvres, qui participent alors à un mouvement non pas d'« éducation » du regard<sup>317</sup>, mais d'expérimentations partagées des possibilités expressives et fédératrices d'une forme graphique comme le dessin.

---

313 Umberto Eco, *L'Œuvre ouverte*, Paris, Points, coll. « Série essai », 2015, p. 10.

314 *Idem*.

315 Guy Lecerf, « Les couleurs du *kairos* dans le cinéma d'animation », art. cit., p. 132.

316 Entretien donné lors des Césars 2016, disponible sur le DVD de *La Jeune fille sans mains*.

317 Selon l'expression qu'utilisait Guy Lecerf pour parler de propositions portées par la saisie du *kairos*.

# Conclusion

De simples dessins nous auront menés assez loin. Remarqués pour un caractère artisanal qui revêt aujourd'hui une dimension de rareté, cinq films ont été ici rassemblés car ils semblaient déclencher une certaine fascination chez un public qui y a décelé des enjeux esthétiques inhabituels. À leur visionnage se trouvent convoquées des pratiques plastiques traditionnelles, qui se déploient à l'écran d'une manière qui supplanterait presque l'aspect purement narratif des films, souvent le seul commenté dans les longs métrages d'animation contemporains. Au contraire, *Le Conte de la Princesse Kaguya*, *Le Garçon et le monde*, *La Jeune fille sans mains*, *My Entire High School Sinking into the Sea* et *La Passion Van Gogh* jouent d'une esthétique qui impose sa présence, et élargissent leurs enjeux au dévoilement de leurs processus de création. Ce rapport établi entre les images et leur élaboration a été ici qualifiée d'esthétique du chantier, qui s'incarne dans les films à travers la mise en avant de trois caractéristiques : une apparence graphique portée vers l'exploration de ses possibilités expressives multiples, des matériaux sensibles dans une image pleine de reliefs, et des gestes qui viennent visiblement s'inscrire dans cette matière, donnant l'impression de voir en direct l'artiste au travail. Ces caractéristiques permettent de souligner des chantiers qui sont en fait pluriels, et qui s'entremêlent pour créer des œuvres à la structure complexe et aux évocations multiples, qu'il a été difficile de cloisonner.

L'image a tout d'abord mis en évidence son élaboration à travers une apparence graphique qui affiche et affirme l'origine des figures dans le dessin par un mode de représentation qui en utilise toutes les facettes. L'importance du trait, premier objet du dessin, et de ses déclinaisons dans les cinq films du corpus, témoigne d'une recherche des possibilités de figuration des corps et du monde dans un art qui en est par définition dépourvu. Enrichie par la couleur, cette recherche montre une volonté de ne pas se contenter de représenter la physicalité des choses pour en représenter des aspects moins directement visuels. L'organicité du corps, le caractère à la fois perpétuel et éphémère de la nature qui nous entoure ou encore les sensations les plus profondes sont ainsi mis en forme par le dessin, dans une image qui, dans sa composition même, crée tour à tour des ruptures, des tempêtes ou des apaisements. Chaque figure tire partie de la graphie de sa représentation, qui constitue la seule entité expressive de ce type d'images, et dans laquelle trouvent à s'incarner ces différents objets. On aboutit ainsi à une idée de conventions dévoilées, d'exhibition des médiums de l'élaboration des films.

Cette exhibition des médiums et des procédés se fait de manière littérale dans l'aspect matériel des films de notre corpus. Les pâtes, les pigments, les papiers, les encres liquides et les



poussières sont visibles à l'écran, et laissent deviner dans leur modelé les gestes qui les ont organisés. Le lien se fait alors entre ces images terminées et leur élaboration poétique, et l'écran devient comme une fenêtre sur l'atelier de l'artiste, que l'on a l'impression de découvrir en pleine pratique. Cependant, nous avons vu que ce dévoilement est bien plus fantasmé que réel, et que les techniques suggérées par cette mise en avant du geste et de la matière ne représentent pas tout à fait l'entièreté des techniques effectivement utilisées, le numérique ayant également un rôle à jouer dans cette élaboration. Mais cette utilisation ne révoque pas ces pratiques d'atelier, qui trouvent au contraire une liberté d'action élargie par ces outils récents. Cela atteste de l'intentionnalité de ce rendu artisanal, qui est souhaité quitte à s'éloigner un moment d'une production traditionnelle présentant des contraintes qui finalement éloigneraient l'artiste des pratiques d'atelier. Le rapport entre technique et esthétique peut donc se questionner à travers l'esthétique de la matérialité graphique, qui montre à quel point la perception qu'a le spectateur ou la spectatrice d'un procédé et de ce que doivent être ses implications visuelles participe de l'aura d'une œuvre.

Cette perception est en outre particulièrement sollicitée par les films, qui ouvrent leur figures à l'intervention de l'imaginaire du public et le convient à une participation active lors de la projection. Par l'évocation d'objets culturels variés, l'esthétique des films élargit son registre propre à tout ce que ce public peut y injecter, invité par une pratique ancestrale et familière comme le dessin à un investissement émotionnel informé par ses expériences les plus vastes. L'accessibilité apparente de ce médium, associée à des usages populaires, participe à l'inclusion d'un public amateur, au deux sens du terme, dans ces images qui lui sont en quelque sorte données avec leur mode d'emploi. Ainsi, et parce que l'esthétique des films revêt un caractère inachevé, il est invité à expérimenter à son tour le travail de figuration, selon une logique d'œuvre ouverte et de partage des responsabilités. Une telle position revêt un aspect politique, car plus que des films, ce sont des poétiques, c'est à dire les programmes opératoires des œuvres, leurs recettes telles qu'imaginées et mises à l'épreuve par les artistes<sup>318</sup>, que les films proposent au public. Il lui est fait confiance pour compléter les « trous » du film tel qu'il l'entend, pour aboutir à une forme qui joue et s'enrichit indéfiniment de ces interprétations multiples et toutes légitimées par ce pont créé avec le moment du chantier. En dévoilant ses matières et ses manières, l'esthétique de la matérialité graphique agit comme un système de mutualisation des outils d'expression et de figuration du dessin, que chacun est invité à s'approprier.

Un film cependant s'est révélé moins enclin que les autres à ouvrir sa forme de la sorte, que ce soit vis-à-vis du public comme des artistes impliqués dans son chantier. *La Passion Van Gogh*,

---

318 Uberto Eco, *L'Œuvre ouverte*, op. cit., p. 9.

s'il met bien en jeu ce sentiment esthétique de matérialité graphique et interpelle sur les liens entre les images et leur élaboration, ne propose pas cet in-fini d'une forme qui trouve son origine dans l'énergie et la liberté de la main qui trace et son dépassement dans une ouverture à l'intervention spectatorielle. Pourtant cohérent avec la pratique de Vincent Van Gogh que cherche à émuler le film, le chantier ne trouve pas à s'accomplir de manière aussi directe dans l'esthétique finale qu'il ne le fait dans les autres films du corpus. En guise d'ouverture, et parce qu'un certain temps s'est écoulé entre l'ébauche de ce mémoire et la fin de son écriture et que l'horizon du cinéma d'animation n'est déjà plus exactement le même, nous pouvons nous pencher vers des films plus récents qui prolongent les enjeux de notre corpus. *La Traversée* (Florence Mialhe, 2021) correspond parfaitement aux caractéristiques de la matérialité graphique qui ont été exposées et questionnées au fil de ces pages. Réalisé en peinture animée sur différentes plaques de verre superposées pour constituer une image composite<sup>319</sup>, le film raconte l'exil de deux jeunes enfants dans une Europe réinventée. La matérialité et le geste y sont omniprésents, les différentes pâtes de couleur étant mues par de perpétuelles dynamiques d'ajouts, de grattages et de recouvrements qui donnent une impression de substance vivante et rejoignent l'esthétique des couches de mémoire de Yuri Norstein, à la fois pesante et fuyante, et renforcée par la transparence du support qui confère aux images un caractère flottant et insaisissable. Chaque aspect du chantier se retrouve à l'écran, et le film semble se construire devant nos yeux, à l'image du carnet de dessins feuilleté qui ouvre et ferme le film et que l'on voit être rempli par le personnage de Kyona au fil des séquences. Ce film paraît donc, presque dix ans après *Le Conte de la princesse Kaguya* et *Le Garçon et le monde*, prolonger les enjeux esthétiques dont ils se faisaient les explorateurs dans le domaine des longs métrages d'animation, et participe à la dé-finition d'un médium aux possibilités graphiques et expressives in-finies.

---

319 Information issue d'une conférence de Florence Mialhe donnée lors du Festival du film d'Animation à Rennes le 26 avril 2022.

# Bibliographie

## Théorie du cinéma

### Livres

- Jacques Aumont, *Matière d'images, redux*, Paris, la Différence, col. « Essais », 2009.
- Alain Boillat, *La Fiction au cinéma*, Paris, L'Harmattan, coll. « Champs visuels », 2001.
- Jean-Loup Bourget, *Hollywood, la norme et la marge*,
- David Bordwell, *Poetics of cinema*, New York, Routledge, 2008.
- David Bordwell, *The way Hollywood tells it : story and style in modern movies*, Berkeley, University of California press, 2006.
- Nicole Brenez, *De la figure en général et du corps en particulier : l'invention figurative au cinéma*, Paris, De Boeck Université, coll. « Arts & cinéma, 1998.
- Charlotte Garson, *Le cinéma hollywoodien*, Farigliano, Cahiers du Cinéma SCÉRÉN-CNDP, coll. « les Petits Cahiers », 2008.
- Angel Quintana, *Virtuel? : à l'heure du numérique, le cinéma est toujours le plus réaliste des art*, Paris, Cahier du cinéma, 2008.
- Luc Vancheri, *Les Pensées figurales de l'image*, Paris, Armand Colin, coll. « Cinéma/arts visuels, 2011.

### Articles et chapitres d'ouvrage

- Roger Odin, « Du spectateur fictionnalisant au nouveau spectateur:approche sémio-pragmatique », *Iris, Revue de théorie de l'image et du son*, n° 8, 1988.
- Mathieu Triclot, « L'immersion n'existe pas », dans Valentina Tirloni, *L'Image virtuelle*, Éditions Modulaires Européennes, 2012.
- Baptiste Villenave, « De la cicatrice. Retour sur le *split screen* depalmien », *Cahier Louis-Lumière*, n° 5, 2008, p. 49-57.

### Revues

- Carole Aurouet (dir), *CinémAction*, n° 116, « Contes et légendes à l'écran », Corlet, 2005.

## Animation

- Alexandre Alexeieff, *Ecrits et entretien sur l'art et l'animation (1926 – 1981)*, Saint-Denis, Presses Universitaires de Vincennes, 2016.
- Anima Mundi, *Animation Now !*, Londres, Taschen, 2004.
- Hervé Aubron, *Génie de Pixar*, Paris, Capricci, 2011.
- Patrick Barrès, *Le Cinéma d'animation, un cinéma d'expériences plastiques*, Paris, l'Harmattan, coll. « Champs visuels », 2006.
- Patrick Barrès et Serge Verny (dir.), *Les expériences du dessin dans le cinéma d'animation*, Paris, l'Harmattan, coll. « Cinéma et photographie », 2016.
- Robert Benayoun, *Le Dessin animé après Walt Disney*, Paris, J.-J. Pauvert, 1961.
- Giannalberto Bendazzi, *Le film d'animation. 1. Du dessin animé à l'image de synthèse*, Grenoble, La Pensée sauvage JICA, 1985.
- Stéphanie Chaptal, *Hommage à Isao Takahata : de Heidi à Ghibli*, Paris, Ynnis, 2019.
- Sébastien Denis, *Le Cinéma d'animation : techniques, esthétiques, imaginaires*, Malakoff, Armand Colin, coll. « Arts visuels », 2017.
- Sergeï Eisenstein, *Walt Disney*, Strasbourg, Circé, 1991.
- Dominique Fournier-Willoughby, *Le Cinéma graphique*, Paris, Textuel, 2009.
- Bernard Génin, *Le Cinéma d'animation*, Paris, Cahiers du cinéma SCÉRÉN-CNDP, coll. Les Petits cahiers, 2003.
- Pierre Hébert, *Corps, langage, technologie*, Montréal, Les 400 coups cinéma, 2005.
- Laura Heit, *Dessins animés et films d'animation : carnet de croquis*, Paris, éditions de la Martinière, 2013.
- Hervé Joubert-Laurencin, *La Lettre Volante, quatre essais sur le cinéma d'animation*, Paris, Presses de la Sorbone nouvelle, 1997.
- Laurent Jullier et Cécile Welker, *Les images de synthèse au cinéma*, Malkoff, Armand Colin, coll. « Focus cinéma », 2017.
- Samuel Kaczorowski, *Capter le moment fuyant : Osamu Tezuka et l'invention de l'animation télévisée*, Paris, l'Harmattan, Texte remanié de Thèse de doctorat Arts appliqués Toulouse 2, coll. « Cinémas d'animations », 2017.
- Xavier Kawa-Topor et Ilan Nguyen, *Michael Dudok de Wit*, Paris, Capricci, 2019.
- Xavier Kawa-Topor, *Cinéma d'animation, au-delà du réel*, Paris, Capricci, 2016.

- René Laloux, *Ces Dessins qui bougent : 1892-192 cent ans de cinéma d'animation*, Paris, Dreamland, coll. « Image par Image », 1996.
- Marie Pruvost-Delaspre, *Aux sources du dessin animé japonais : le studio Tôei Dôga (1956-1972)*, Presses Universitaires de Rennes, 2021.
- Georges Riu, *Créateurs et créatures, 50 ans de festival international du film d'animation*, Grenoble, Glénat, 2010.
- Isao Takahata, préface à Pierre Courtet-Cohl et Bernard Génin, *Émile Cohl : l'inventeur du dessin animé*, Sofia, Omniscience, 2008.
- Franck Thomas et Ollie Johnston, *The Illusion of Life : Disney Animation*, New York, Disney Editions, 1995.
- Dick Tomasovic, *Le Corps en abîme, sur la figurine et le cinéma d'animation*, Pertuis, Rouge Profond, coll. « Raccords », 2006.
- Laurent Valière, *Cinéma d'animation, la french touch*, Paris Issy-les-Moulineaux, éditions de la Martinère et ARTE éditions, 2017.
- Pascal Vimenet, *Un abécédaire de la fantasmagorie : texte de 1985 à 2015*, Paris, l'Harmattan, coll. « Cinémas d'animations », 2015.

### **Articles**

- Anne-Laure George-Molland, 'Innovation technique dans les studios d'animation et d'effets visuels : la Recherche et Développement au service du pipeline », *Création collective au cinéma*, n° 2, 2019.
- Hervé Joubert-Laurencin, « Le joujou du riche », *Trafic*, n° 2, avril 1992, p. 108.
- Thierry Kuntzel, « le défilement », dans Dominique Noguez (dir.), *Cinéma, théorie, lectures*, numéro spécial de la *Revue d'Esthétique*, 1978.
- Guy Lecerf, « Les couleurs du *kairos* dans le cinéma d'animation », dans Sébastien Denis (dir.), *CinémAction*, n° 122, Corlet , 2007, p. 132-136.
- Jean-Baptiste Massuet, « La modélisation de la peau dans le cinéma de synthèse contemporain », dans Priska Morrissey et Emmanuel Siéty (dir.), *Filmer la peau*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2017, p. 161-180.
- Paul Schmitt, « L'illusionniste », *pixelcreation.com*, mis en ligne en juin 2012, disponible sur l'url: <https://www.pixelcreation.fr/3d-video/animation-3d-vfx/l-illusionniste/> (dernière consultation le 16/09/2021).
- Marie Pruvost-Delaspre, « Création et coopération : l'étape du *layout* dans la production d'animation traditionnelle »,

## **Revues**

- *ArtPress2*, n° 50, « Le cinéma d'animation, tout public », février 2019.
- Rolland Carré (dir.), *Isao Takahata, le réel animé, Éclipses*, n° 63, décembre 2018.
- *Cinéma 57*, n° 14, numéro spécial sur « le cinéma d'animation », janvier 1957
- Pascal Krajewski (dir.), *Art et médium 1 : le médium de l'art, Appareil*, n° 17, 2016.

## **Dessin, peinture, beaux-arts**

- Emmanuel Anati, *L'Art rupestre dans le monde, l'imaginaire de la préhistoire*, Paris, Larousse, 1997.
- Hélène Bayou, *Images du Monde flottant : de la fluctuation du désir*, Paris, Réunion des Musées Nationaux, 2004.
- Marina Bocquillon-Ferretti, *L'impressionnisme*, Paris, Presse universitaires de France, coll. « Que sais-je ? », 2004.
- Pasca Bonafoux, *Van Gogh. Les carnets de l'art*, Éd. Du Chêne, 1998.
- Yves Bonnefoy, *Remarques sur le dessin*, Paris, Mercure de France, 1993.
- Richard Brettell et Jean-François Allain, *Impressionnisme, peindre vite, 1860-1890*, Paris, Hazan, 2009.
- Marco Bussagli, *Comment regarder... Le dessin. Histoire, évolution et techniques*, Vérone, Hazan, coll. « Guide des arts », 2012.
- Pierre Albert Castanet, Frédéric Cousiné et Philippe Fontaine (dir.), *L'Impressionnisme, les arts, la fluidité*, Mont-Saint-Aignan, Presses universitaire de Rouen et du Havre, 2013.
- Nigel Cawthorne, *L'Art des estampes japonaises*, Paris, Solar, 1998.
- Hubert Damish, *Traité du trait : tractatus tractus*, Paris, Réunion des musées nationaux, 1995.
- Emma Dexter (dir.), préface de *Vitamine D - Nouvelles perspectives en dessin*, Paris, Phaidon, 2016.
- Gilles Deleuze, *Francis Bacon, logique de la sensation*, Paris, Seuil, coll. « L'Ordre philosophique », 2002.
- Georges Didi-Huberman, *Devant l'image : question posée aux fins d'une histoire de l'art*, Paris, Éditions de Minuit, 1990.
- Georges Didi-Huberman, *L'Image ouverte*, Paris, Gallimard, coll. « Le Temps des images », 2007.

- Georges Didi-Huberman, *L'Homme qui marchait dans la couleur*, Paris, Éditions de Minuit, 2000.
- Albert Kostenevitch, *Les Nabis*, New York, Parstone International, coll. « Art of Century », 2009.
- Daniel Lacomme, *La Matière dans le dessin et la peinture*, Paris, Bordas, coll. « L'atelier vivant », 1993.
- Jean-Jacques Lévêque, *Van Gogh, les chemins du soleil*, Courbevoie, ACR éd, coll. « Pochecouleur », 1998.
- Christophe Marquet, *Esquisses au fil du pinceau*, Arles, Institut National d'Histoire de l'Art, 2007.
- Jean-Luc Nancy, *Le plaisir au dessin*, Paris, Hazan, 2007.
- Alain Roussot, *L'art préhistorique*, Bordeaux Sud-Ouest, coll. « Sud-Ouest Université », 1997.
- Pierre Ryckmans, « Les propos sur la peinture de Shi Tao, traduction et commentaire », dans *Arts asiatiques*, tome 14, 1966, p. 79-150.
- Marc Streker (dir.), *Du dessein au dessin, actes colloque organisé par les instituts Saint-Luc de Bruxelles au studio du palais des beaux-arts de Bruxelles Le 19 novembre 2004*, Bruxelles, La Lettre Volée, 2007.
- Jean Rudel, *Les Techniques de l'art*, Paris, Flammarion, 2016.
- Elisabeth Tate, *Guide des techniques de peinture : huile, acrylique, pastel, aquarelle*, Paris, Eyrolles, coll. « Atout carré », 2012.
- Vincent Van Gogh, *Lettres à son frère Théo*, Paris, Grasset, 2002.
- Fabienne Verdier, *L'Unique trait de pinceau*, Paris, Albin Michel, 2001.

## **Littérature et sciences humaines**

- Walter Benjamin, *L'Oeuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Payot & Rivages, coll. « Petite bibliothèque Payot », 2013.
- Christiane Clerc, *Images à la page, une histoire de l'image dans les livres pour enfants*, Tournai, Gallimard, 1984.
- Stephen Duncombe, *Notes from Underground : Zines and the Politics of Alternative Culture*, Portland, Microcosm Publishing, 2008.
- Umberto Eco, *L'Œuvre ouverte*, Paris, Points, coll. « Série essai », 2015.
- Elie Faure, « De la cinéplastie », dans *L'Arbre d'Eden, Paris, Crès, 1922*.

- François Flahault, *La pensée des contes*, Paris, Anthropos, coll. « Psychanalyse », 2001.
- Philippe Clermont, *Transmédialités du conte*, Berlin, Peter Lang, 2019.
- Fanchette Lefebure, *Le dessin de l'enfant, le langage sans parole*, Paris, l'Harmattan, 1994.
- Scott McCloud, *L'Art invisible : comprendre la bande dessinée*, Paris, Vertige Graphic, 1999, p. 28.
- Jean-Luc Nancy, *Les Muses*, Paris, Galilée, coll. « La Philosophie en effet », 2001.
- Charles S. Peirce, *Écrits sur le signe*, Paris, Seuil, coll. « L'ordre philosophique », 1978.
- Olivier Piffaut (dir.), *Il était une fois... les contes de fée*, Paris, Seuil/ Bibliothèque nationale de France, 2001.
- Marina Poisson, *Réfléchir (sur) la sensation*, Paris, Archives Contemporaines, 2011.
- Pierre Popovic, *Imaginaire social et folie littéraire. Le second Empire de Paulin Gagne*, Montréal, Presses de l'Université de Montréal, coll. « Socius », 2008.
- Michèle Simonsen, *Le Conte populaire*, Paris, Presses Universitaires de France, coll. « Littératures Modernes », 1985.
- Sophie Van der Linden, *L'Illustration des contes : tradiiton, création, innovation*, Margny-lès-Compiègne, Centre André François, 2015.

Catherine Velay-Vallantin, *L'Histoire des contes*, Paris, Fayard, coll. Les Nouvelles études historiques », 1992.

### **Articles**

- Frédéric Gai, « Tentatives (désespérées) pour définir le fanzine », *La Revue des revues*, n° 62, novembre 2019, p. 92-109.
- Patricia Ribault, « Du toucher au geste technique : la « technè des corps », *Appareil*, n° 8, 2011.

### **Sur les films**

#### ***Le Conte de la princesse Kaguya***

### **Articles de presse/internet**

- Auteur non mentionné, « Le conte de la princesse Kaguya : Merveilleuse princesse », *Le Parisien*, mis en ligne le 25 juin 2014, disponible sur l'url : <https://www.leparisien.fr/culture-loisirs/cinema/le-conte-de-la-princesse-kaguya-merveilleuse-princesse-25-06-2014-3951305.php> (dernière consultation le 03/11/21).



- Auteur non mentionné, « *Le conte de la princesse Kaguya : Merveilleuse princesse* », *Le Parisien*, mis en ligne le 25 juin 2014, disponible sur l'url : <https://www.leparisien.fr/culture-loisirs/cinema/le-conte-de-la-princesse-kaguya-merveilleuse-princesse-25-06-2014-3951305.php> (dernière consultation le 03/11/21).
- Auteur non mentionné, « *Conte de la Princesse Kaguya : une princesse pure et écolo* », *Cnews*, mis en ligne le 24 juin 2014, disponible sur l'url : <https://www.cnews.fr/cine/2014-06-24/conte-de-la-princesse-kaguya-une-princesse-pure-et-ecolo-682611> (dernière consultation le 03/11/21).
- Yves Alion, rubrique « actu DVD » dans *L'Avant-scène cinéma*, mis en ligne le 13 mai 2015, disponible sur l'url : <http://www.avantscenecinema.com/le-conte-de-la-princesse-kaguya-de-isao-takahata/?highlight=le%20conte%20de%20la%20princesse%20kaguya> (dernière consultation le 03/11/21).
- Oriane Sidre, « La princesse libérée et l'artiste moderne : la peinture et l'estampe japonaise dans *Le Conte de la Princesse Kaguya et Miss Hokusai* », *Positif*, n° 667, septembre 2016, p. 62 - 66.
- Bernard Génin, « *le Conte de la Princesse Kaguya, une infinie délicatesse* », *Positif*, n° 641, juillet-août 2014, p. 110-111.
- J. N., fiche *Le Conte de la princesse Kaguya*, *L'Annuel du cinéma 2015, tous les films de 2014*, Paris, Les fiches du cinéma, coll. « Annuel du cinéma », 2015, p. 164.
- Stéphane Jarno, « *Le Conte de la princesse Kaguya – Film d'animation d'Isao Takahata* », *Télérama*, mis en ligne le 13 juin 2015, disponible sur l'url : <https://www.telerama.fr/cinema/films/le-conte-de-la-princesse-kaguya,491928.php> (dernière consultation le 29/05/2022).
- Stéphane Jarno, « *Le Conte de la princesse Kaguya, dernier joyau des studios Ghibli* », *Télérama*, mis en ligne le 6 juin 2014 (mis à jour le 8 décembre 2020), disponible sur l'url : <https://www.telerama.fr/cinema/festival-d-animation-d-annecy-le-conte-de-la-princesse-kaguya-en-ouverture,113413.php> (dernière consultation le 03/11/21).
- Stéphane Jarno « *Isao Takahata en cinq films essentiels* » *Télérama*, mis en ligne le 6 avril 2018 (mis à jour le 8 décembre 2020), disponible sur l'url : <https://www.telerama.fr/cinema/isao-takahata-en-cinq-films-essentiels,n5562697.php> (dernière consultation le 03/11/21).
- Jacques Mandelbaum, « *Kaguya, princesse venue des profondeurs de l'Histoire* », *Le Monde*, mis en ligne le 24 juin 2014, disponible sur l'url : [http://lemonde.fr/culture/article/2014/06/24/le-conte-de-le-princesse-kaguya-une-heroine-venue-des-profondeurs-de-l-histoire\\_4443968\\_3246.html](http://lemonde.fr/culture/article/2014/06/24/le-conte-de-le-princesse-kaguya-une-heroine-venue-des-profondeurs-de-l-histoire_4443968_3246.html) (dernière consultation le 20/05/2022).
- Stéphane du Mesnildot, « *De la terre à la lune* », *Cahiers du Cinéma*, n° 701, juin 2014, p. 54-55.
- Olivier Séguret, « *Takahata, le bambou de la vie* », *Liberation*, 23 mai 2014, p. 4-5.
- Étienne Sorin, « *Takahata tient le bambou* », *Le Figaro*, 25 juin 2014, p. 31.

- Nicolas Thys, « *Le Conte de la princesse Kaguya*, critique lumineuse », *Écran large*, mis en ligne le 6 avril 2018, disponible sur l'url : <https://www.ecranlarge.com/films/critique/900670-le-conte-de-la-princesse-kaguya-critique-lumineuse> (dernière consultation le 29/05/22).

### **Vidéos**

- « Le conte de la princesse Kaguya : Entrevue publique avec Isao Takahata au Festival international du film d'animation d'Annecy 2014 », *ButaConnection*, mis en ligne le 9 octobre 2019, disponible sur l'url : <https://www.buta-connection.net/index.php/longs-metrages/films-d-isao-takahata/le-conte-de-la-princesse-kaguya?start=6> (dernière consultation le 28/05/22).

### ***Le Garçon et le monde***

- Dossier de presse du *Garçon et le monde*, distribué par Les Films du préau.

- Stéphane Leloup, dossier pédagogique du *Garçon et le monde*.

### **Articles de presses/ internet**

- Christophe Carrière, « Le Garçon et le monde, la critique de L'Express », *L'Express*, mis en ligne le 8 octobre 2014, disponible sur l'url : [https://www.lexpress.fr/culture/cinema/le-garcon-et-le-monde-la-critique-de-l-express\\_1608510.html](https://www.lexpress.fr/culture/cinema/le-garcon-et-le-monde-la-critique-de-l-express_1608510.html) (dernière consultation le 03/11/21).

- Stéphane Dreyfus, « *Le Garçon et le monde* : le Brésil raconté par un enfant », *La Croix*, mis en ligne le 7 octobre 2014, disponible sur l'url : <https://www.la-croix.com/Culture/Cinema/Le-garcon-et-le-monde-le-Bresil-raconte-par-un-enfant-2014-10-07-1217763> (dernière consultation le 07/04/22).

- Stéphane Dreyfus, « Le Festival d'animation d'Annecy rattrapé par le réel », *La Croix*, 16 juin 2014, p. 21.

- Francis Gavelle, « Annecy 2014 : bienvenue dans l'âge adulte ? », *Les fiches du cinéma*, mis en ligne le 1<sup>er</sup> juillet 2014, disponible sur l'url : <https://www.fichesducinema.com/2014/07/annecy-2014-bienvenue-lage-adulte/> (dernière consultation le 07/04/22).

- Bernard Génin, « Notes festivalières Annecy 2014 cinéma d'animation », *Positif*, n° 643, septembre 2014, p. 73

- Bernard Génin, « *Le garçon et le monde*, par les yeux de l'enfance », *Positif*, n° 644, p. 46.

- Noémie Luciani, « 2014 au cinéma : flash-back », *Le Monde*, 2 janvier 2015, p. 16.

-Noémie Luciani, « *Le Garçon et le monde* », *Le Monde*, 8 octobre 2014, p. 19.

- Michael Phillips, « 'Boy and the World' review: Brazil draws viewers in to animated story », *Chicago Tribune*, mis en ligne le 4 février 2016, disponible sur l'url : <https://www.chicagotribune.com/entertainment/movies/sc-boy-world-mov-rev-0201-20160201-column.html#bn=Barker%2006%20-%20In%20Case%20You%20Missed%20It>, (dernière consultation le 03/11/21).

- G. T., fiche « *Le Garçon et le monde* » dans *L'Annuel du cinéma 2015, tous les films de 2014*, Paris, Les fiches du cinéma, coll. « Annuel du cinéma », 2015, p 271.

### ***La Jeune fille sans mains***

#### **Articles de presse / internet**

- Laurent Aknin, rubrique « festival », *l'Avant-scène cinéma*, n° 634, juin 2016, p. 129.

- J. C., fiche « *La Jeune fille sans mains* », dans *L'ANnuel du cinéma 2017, tous les films de 2016*, Paris, Les fiches du cinéma, coll. « Annuel du cinéma », 2017, p. 348.

- Carole Desbarats, « *La jeune fille sans mains*, Sébastien Laudenbach, Les Films sauvages et les Films Pelléas, 2016 », *Esprit*, n ° 2, 2017, p. 139-185.

- Bernard Génin, « La jeune fille sans mains, splendeur de l'image " in-finie " », *Positif*, n° 670, décembre 2016, p. 48.

- Louis Séguin, rubrique « autres films », *Cahiers du cinéma*, n ° 728, décembre 2016, p. 45.

#### **Vidéos**

- « Interview de Sébastien Laudenbach, le réalisateur du film "La Jeune Fille sans Mains" », Le blog de Cheeky, vidéo mise en ligne le 31 janvier 2018, entretien réalisé lors durant Festival d'Annecy 2018, disponible sur l'url : [https://www.youtube.com/watch?v=m4FfxIGmCI&ab\\_channel=LeblogdeCheeky](https://www.youtube.com/watch?v=m4FfxIGmCI&ab_channel=LeblogdeCheeky) (dernière consultation le 28/05/22).

- « Sébastien Laudenbach | Animer l'éphémère », Chroniques du Désert Rouge, vidéo mise en ligne le 18 décembre 2016, disponible sur l'url : <https://www.youtube.com/watch?v=xcEWTXunMp4&t=234s> (dernière consultation le 28/05/22).

- « Rencontre entre Atisso Médessou et Sébastien Laudenbach », Cinéma François Truffaut, vidéo mise en ligne le 31 janvier 2017, disponible sur l'url : <https://www.youtube.com/watch?v=MyxZ9XuJ9n0&t=1606s> (dernière consultation le 28/05/22).

-« Le Film de la semaine : La Jeune Fille sans mains de Sébastien Laudenbach », Télérama, vidéo mise en ligne le 13 décembre 2016, disponible sur l'url : [https://www.youtube.com/watch?v=JOXx0cAYXL0&ab\\_channel=Telarama](https://www.youtube.com/watch?v=JOXx0cAYXL0&ab_channel=Telarama) (dernière consultation le 28/05/22).

- « Sébastien Laudenbach, réalisateur de LA JEUNE FILLE SANS MAINS, débat en sa présence du 16 12 16 », *Vidéos de la rédaction : Chacun Cherche Son Film*, vidéo mise en ligne le 23 mars 2021, rencontre avec le réalisateur au Café des Images à Hérouville Saint-Clair, disponible sur l'url : <https://www.youtube.com/watch?v=h18KLmeU8G0> (dernière consultation le 28/05/22).

- « Entretien avec Sébastien Laudenbach », Zewebanim, vidéo mise en ligne le 15 juillet 2021, entretien réalisé lors du Carrefour de l'animation 2016, disponible sur l'url : <https://www.youtube.com/watch?v=9vfdDwcevXk&t=5s> ( dernière consultation le 28/05/2022).  
My Entire High School Sinking into the Sea

## **Articles de presse / internet**

- Carlos Aguilar, « Drawn to Disaster: In *My Entire High School Sinking Into the Sea* Dash Shaw Cartoons Teenage Angst », *Filmmaker*, mis en ligne le 14 avril 2017, disponible sur l'url : <https://filmmakermagazine.com/102161-drawn-to-disaster-in-my-entire-high-school-sinking-into-the-sea-dash-shaw-cartoons-teenage-angst/#.YEC07tzjI5s> (dernière consultation le 20/05/2022).

- Ty Burr, « Amid apocalypse, cliques hold firm in 'My Entire High School Sinking Into the Sea' », *Boston Globe*, mis en ligne le 3 mai 2017, disponible sur l'url : <https://www.bostonglobe.com/arts/movies/2017/05/03/amid-apocalypse-cliques-hold-firm-entire-high-school-sinking-into-sea/E4OF92ORAU37m4ttKMVh2O/story.html> (dernière consultation le 20/05/2022).

- Scott Macauley, « TIFF 2016 : Five Questions for My Entire High School Sinking into the Sea Writer/Director Dash Shaw », *Filmmaker*, 10 septembre 2016, disponible sur l'url : <https://filmmakermagazine.com/99793-tiff-2016-five-questions-for-my-entire-high-school-sinking-into-the-sea-writerdirector-dash-shaw/#.YEC6B9zjI5t> (dernière consultation le 22/05/22).

- Michael O'Sullivan, « 'My Entire High School Sinking into the Sea' : Laugh amid the waves », *Washington Post*, disponible sur l'url : [https://www.washingtonpost.com/goingoutguide/movies/myentire-high-school-sinking-into-the-sea-laughs-amid-the-waves/2017/05/04/80344ede-2d26-11e7-b605-33413c691853\\_story.html](https://www.washingtonpost.com/goingoutguide/movies/myentire-high-school-sinking-into-the-sea-laughs-amid-the-waves/2017/05/04/80344ede-2d26-11e7-b605-33413c691853_story.html) (dernière consultation le 07/06/22).

## **vidéos et podcast**

- Entretiens disponibles sur le DVD du film.

- « My Entire High School Sinking into the Sea », *Film at Lincoln Center Podcast*, n ° 131, 13 avril 2017.

- « My Entire High School Sinking Into the Sea QvesvesA | Dash Shaw vesves Jane Samborski | NYFF54 », Valentina Kurban, Rencontre avec Dash Shaw lors du 54<sup>ème</sup> New York Film Festival, vidéo mise en ligne le 18 juillet 2017, disponible sur l'url : <https://www.youtube.com/watch?v=Y7TkQdt-K4w&t=1357s> (dernière consultation le 29/05/22).

## ***La Passion Van Gogh***

### **Articles de presse / internet**

- Olivier Bombarda, « La Passion Van Gogh », *Bande à part*, mis en ligne le 10 octobre 2017, disponible sur l'url : <http://www.bande-a-part.fr/cinema/critique/magazine-de-cinema-passion-van-gogh-dorora-kobiela-hugh-welchman/> (dernière consultation le 04/11/21).

- Robert Daniels, « Loving Vincent : suicide, painting and life with a handshake », *812filmreviews*, mis en ligne le 1<sup>er</sup> février 2018, disponible sur l'url : <https://812filmreviews.com/2018/02/01/loving-vincent-suicide-painting-and-life-with-a-handshake/> (dernière consultation le 22/05/22).

- A.O. Scott, « Review: 'Loving Vincent' Paints van Gogh in His Own Images », *New York Time*, mis en ligne le 21 septembre 2017, disponible sur l'url : <https://www.nytimes.com/2017/09/21/movies/loving-vincent-review-van-gogh.html> (dernière consultation le 22/05/22).

- G. T., fiche de *La Passion Van Gogh* dans *L'Annuel du cinéma 2018, tous les films de 2017*, Paris, Les fiches du cinéma, coll. « Annuel du cinéma », 2015.

### **vidéos**

- « *Loving Vincent* the world's first fully painted film », reportage de la *BBC*, vidéo mise en ligne le 21 novembre 2016, disponible sur l' url : <https://www.youtube.com/watch?v=0CQKHWvK8Ro> (dernière consultation le 02/05/2022).

- « *Loving Vincent, Making Of* », *Loving Vincent*, vidéo mise en ligne le 30 mars 2017, disponible sur l'url: [https://www.youtube.com/watch?v=QE9Q\\_7bfHsM](https://www.youtube.com/watch?v=QE9Q_7bfHsM) (dernière consultation le 29/05/22).