

## Recherches sociographiques



Mira FALARDEAU, *Histoire du cinéma d'animation au Québec*, Montréal, Typo, 2006, 187 p. (Essai.)

Mario Beaulac

Volume 48, numéro 2, mai-août 2007

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/016450ar>

DOI : <https://doi.org/10.7202/016450ar>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Département de sociologie, Faculté des sciences sociales, Université Laval

ISSN

0034-1282 (imprimé)

1705-6225 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer ce compte rendu

Beaulac, M. (2007). Compte rendu de [Mira FALARDEAU, *Histoire du cinéma d'animation au Québec*, Montréal, Typo, 2006, 187 p. (Essai.)]. *Recherches sociographiques*, 48(2), 169–171. <https://doi.org/10.7202/016450ar>

forme d'un discours explicite » (p. 7), écrivent les directeurs dans la présentation de leur ouvrage. Il s'agit sans conteste de la force de cet ouvrage qui réussit en effet à réunir des savoirs épars, diffus, parfois difficiles à synthétiser, les rendant par là même accessibles aux lecteurs et aux chercheurs. Sans céder à la vulgarisation et aux raccourcis historiques et méthodologiques, les nombreux collaborateurs du *Dictionnaire de la censure au Québec* ont su montrer qu'un ouvrage général peut aussi être le lieu de réflexions nuancées, savantes et pertinentes au regard des plus récents développements de la recherche universitaire.

Martine-Emmanuelle LAPOINTE

Département d'études françaises,  
Simon Fraser University.

---

Mira FALARDEAU, *Histoire du cinéma d'animation au Québec*, Montréal, Typo, 2006, 187 p. (Essai.)

À l'heure où les annonces d'investissements massifs du géant du jeu vidéo Ubisoft défraient la manchette – « *Ubisoft investit 454 millions au Québec* », titrait *Le Devoir*, février 2007 – tout effort pour rendre intelligible un tel développement en sol québécois mérite notre attention. C'est dans ce contexte que l'étude de Mira Falardeau trouve une partie de sa pertinence. L'intérêt de son sujet dépasse toutefois la seule sphère du jeu vidéo, car il concerne un pan de savoir-faire québécois encore peu examiné dans de grandes synthèses, soit celui du façonnage d'un imaginaire visuel propre à notre époque, ici sous sa forme filmique. L'auteure s'était déjà attelée en 1994 à un même type de défrichage du côté de la bande dessinée québécoise. Son présent ouvrage s'adresse à un large public, et s'affaire à éclairer comment et pourquoi le Québec s'est imposé dans le domaine de l'animation, une forme de cinéma relativement boudée par les études cinématographiques, et qui a partie liée avec l'épanouissement actuel du jeu vidéo. La méconnaissance du cinéma d'animation, dit souvent « image par image » car il suppose en général une simulation du mouvement contrôlée au photogramme près, commande donc pour l'auteure la mise en place d'une introduction tant technique qu'esthétique et industrielle, afin de faciliter la compréhension des processus évolutifs qu'elle décrit subséquentement.

Les premiers chapitres effectuent un large détour par « *Les débuts du cinéma d'animation* » et « *Les techniques du dessin animé* » ; ce détour, bien que justifié, a toutefois le heurt de cumuler les erreurs factuelles (dont l'orthographe de noms propres), ainsi que les interprétations questionnables. À titre d'exemples, le fusil photographique de Marey se trouve attribué à Muybridge (p. 12) ; Chomon et Blackton se voient affublés du titre d'« *inventeurs du principe de l'animation* » (p. 20), de quoi voir Émile Reynaud – pourtant précité – s'animer dans sa tombe, tout comme

d'autres précurseurs ; la bande dessinée, datée obstinément du *Yellow Kid* en 1895 (p. 22) malgré les débats historiographiques récents reculant sa datation (GROENSTEEN et PEETERS, 1994), recouperait l'animation parce que, « *dans les deux cas, il s'agit d'images en mouvement* » (!) (p. 21). Les méprises de ce type se font cependant moins présentes plus l'ouvrage avance. Le propos prend davantage son envol au quatrième chapitre, lorsque l'auteure aborde le fait central dans l'essor de l'animation au Canada et au Québec, soit l'instauration d'une section « animation » vraiment opérante au National Film Board (par la suite, l'Office national du film [ONF]), un mandat qui incombe à Norman McLaren en 1942. Il reste toutefois que le parti pris de Falardeau de considérer l'animation dans un relatif isolement par rapport aux autres pratiques cinématographiques, et surtout par rapport à certains faits de société, ne permet pas d'apprécier *pourquoi* au juste ce terreau particulier a permis l'épanouissement de cet art. Les deux guerres mondiales du siècle dernier, à peine effleurées dans son étude, infléchirent pourtant fortement à la fois l'animation et le cinéma canadien. Le conflit de 1914-1918 vit l'adoption du cinéma comme outil de propagande et d'instruction civique et militaire, l'animation étant aussi mise à contribution ; l'hécatombe de 1939-1945 relança ces pratiques, mais cette fois l'ingérence britannique motiva le Canada à réclamer un plus grand contrôle sur sa production cinématographique, alors même que les prérogatives fédérales dans plusieurs domaines prenaient elles aussi de l'ampleur dans la tourmente. L'animation est devenue, pour Ottawa, un véhicule censément bénin d'éducation citoyenne « d'un océan à l'autre ». L'ingénuité pressentie de ce mode d'expression céda heureusement très vite le pas à la complexité poétique et esthétique des œuvres animées de McLaren et ses collègues, l'aspect le plus valorisé par Falardeau dans son regard rétrospectif sur les productions de l'ONF. Bien que ce survol tienne parfois du dithyrambe – la chercheuse a les superlatifs et les points d'exclamation faciles –, plusieurs éloges sont ici largement mérités et guideront le lecteur avide de connaître quelques films clés de ce corpus imposant.

La suite de l'étude, dévolue aux importants développements québécois en matière d'animation de séries télévisées et de mise à profit de l'outillage informatique, établit la filiation entre la pépinière de compétences de l'ONF, le secteur privé et la recherche et le développement technique. Voilà où devient explicite la jonction avec la manne d'Ubisoft, et l'auteure se montre ici plus à l'aise et habile dans l'exposé succinct d'évolutions intervenant sur plusieurs plans (structurel, économique, industriel). La valeur du livre ne réside donc pas tant dans l'étreinte de son survol historique, pas toujours assurée, que dans sa démonstration (un peu tardive) de l'établissement d'une expertise canadienne et québécoise sur l'échiquier actuel de l'animation internationale. Falardeau conclut sur la nécessité de supporter la création, que ce soit par l'entremise de l'ONF ou hors de son enceinte, mais montre parallèlement les difficultés soulevées par l'arrachement aux modèles commerciaux dominés par le paradigme du *cartoon*, plus aisément usinable de par le monde. La plaidoirie finale oscille entre le pessimisme et un optimisme mesuré ; la chercheuse soupçonne avec raison que l'embellie canado-québécoise en ce domaine pourrait éventuellement se mesurer davantage en termes économiques que culturels ou patrimoniaux. Le sujet mériterait donc d'être revisité avec poigne après que le

dernier denier des 454 millions ubisoftiens aura été converti en animation, histoire de constater s'il y a aussi de la culture durable au bout du *joystick*.

Mario BEAULAC

*École multidisciplinaire de l'image,  
Université du Québec en Outaouais.*

---

Madeleine LANDRY et Robert DEROME, *L'art sacré en Amérique française. Le trésor de la Côte-de-Beaupré*, Sillery, Paris, Septentrion, Nouveau Monde, 2005, 207 p.

Brillamment illustré, ce livre dresse un inventaire du patrimoine artistique de quelques paroisses de la Côte-de-Beaupré, parmi les plus anciennes que compte le Québec. Directement placées sous la protection de l'évêque de Québec qui était seigneur de Beaupré, elles ont bénéficié de ses largesses et ont pu ainsi se doter d'œuvres d'art parmi les plus remarquables de la Nouvelle-France. Par la suite, les communautés ont enrichi ce patrimoine religieux au fur et à mesure de leur développement. Les auteurs reconstituent le trésor virtuel de quatre paroisses : Saint-Joachim, L'Ange-Gardien, Château-Richer et Sainte-Anne-de-Beaupré. Virtuel, car toutes les œuvres ne sont pas demeurées in situ, certaines ont connu la dispersion dans les musées, dans des collections privées, comme à L'Ange-Gardien, à la suite de la réforme liturgique de Vatican II. Les églises ont été agrandies, modifiées. Celles-ci font l'objet d'un premier chapitre, puis Madeleine Landry présente les décors intérieurs, les tabernacles et les tableaux qui les ornaient ou les ornent encore. Traité de façon plus thématique, ce chapitre présente les peintres les plus importants ainsi que les collections comme celle des ex-votos de Sainte-Anne et celle des abbés Desjardins. Robert Derome aborde l'orfèvrerie religieuse jusqu'au milieu du XIX<sup>e</sup> siècle et il décrit l'évolution du métier à partir de ses maîtres et passe en revue la production des plus grands noms jusqu'à l'industrialisation qui marque la disparition des artisans.

Pour chaque lieu, les auteurs identifient et décrivent les différents artefacts en des notices fouillées qui regroupent les résultats des recherches qui leur ont été consacrées. En cela, ce livre de grand format pourrait également servir de guide touristique par son ordonnancement. Photographies généreuses et reconstitutions dessinées de la main de Louise Méthé guident le lecteur. Quelques encarts qui se veulent des synthèses sur la vie religieuse, les styles, les métiers d'art et la conservation ponctuent l'ouvrage. C'est dire la diversité des approches suivies par les auteurs. C'est peut-être là aussi que réside la faiblesse du livre ; un sentiment de dispersion et d'inégal traitement déroute le lecteur. Aux notices fort érudites succèdent de brèves synthèses qui reposent souvent sur une historiographie datée. On revient, par exemple, à cette idée largement débattue d'« une valeur ethnologique nourrie par plus de 200 ans de pratiques religieuses populaires » qu'on accorde à