

La guerre animée

Samy Benammar

Number 194, March 2020

Imaginaires du cinéma pour enfants

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/93088ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (print)

1923-5097 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Benammar, S. (2020). La guerre animée. *24 images*, (194), 64–67.

La guerre animée

PAR SAMY BENAMMAR



Dans les années 1940, la série *Looney Toons* a produit plusieurs œuvres abordant la Seconde Guerre mondiale. Des animations propagandistes ridiculisant les Japonais dans *Tokio Jokio* (Norman McCabe, 1943) à la satire acerbe de l'armée américaine dans *Rookie Revue* (Friz Feleng, 1941), Warner Bros traitait alors le sujet avec un humour grinçant. Ces films, bien qu'ils soient en partie pensés pour la jeunesse, comportent deux niveaux de lecture : d'une part, une dimension burlesque accessible aux plus jeunes et, d'autre part, des discours critiques dont la complexité ne peut être comprise que par un public adulte. Cependant, des productions plus récentes laissent de côté ce double niveau d'écriture, battant en brèche le préjugé que l'on pourrait avoir d'une incompatibilité du sujet avec la supposée innocence du public.

Production américaine de 2018, *Sgt. Stubby: An American Hero* (Richard Lanni) reprend l'histoire d'un chien de guerre ayant accompagné un régiment américain dans les tranchées françaises en 1918. Le récit joue sur l'attachement à l'animal qui devient le prisme à travers lequel le spectateur vit une guerre édulcorée, imprégnée d'héroïsme. La mort et la menace sont absentes : les soldats ne sont que blessés et lorsque l'ennemi apparaît, on le capture plutôt que de l'abattre. La guerre est un jeu et les soldats allemands portant des masques à gaz sont des méchants sans visage. Le film présente un conflit sans victimes. Cette structure renvoie à une forme de propagande américaine assez symptomatique qui se retrouve dans beaucoup de films : on pensera par exemple à *Valiant* (Gary Chapman,



↑
Parvana de Nora Twomey (2017)

2005), où il était déjà davantage question de sauver des vies que d'en perdre. Ces films relèvent ainsi plus de la fable héroïque que d'une véritable représentation de la guerre.

Les victimes sont en revanche plus que présentes dans *Le tombeau des lucioles* d'Isao Takahata (1988), où la mort est là sans effusion de sang ; elle devient la lente agonie des corps martyrisés en périphérie, rongés par la pauvreté. Et si, à travers l'histoire de deux enfants dont la toux nous hante comme les détonations d'une vie qui implose plus qu'elle n'explose, le réalisateur s'attache à décrire la violence crue qui les accable, celle-ci semble difficile à montrer à un jeune public. Qu'il s'agisse du *Tombeau des lucioles*, de la récente websérie *Le parfum d'Irak* (Feurat Alani, 2018) où l'expérience du cinéaste devient le lieu de souvenirs empreints de mélancolie et de brutalité, ou de *Valse avec Bachir* (Ari Folman, 2008) qui traite du stress post-traumatique, les plus marquantes représentations de la guerre en animation exposent une réalité dont la poésie repose sur la rupture qui se crée entre la beauté et une réalité crue mal adaptée aux plus jeunes.

À l'inverse, *The Iron Giant* (Brad Bird, 1999) utilise un robot à l'aspect de jouet pour créer une proximité avec les jeunes. Un enfant lui montre la beauté du monde tandis que les soldats essaient de récupérer cette arme de destruction massive. Tout ceci se passe sur une toile de fond marquée par la guerre froide, comme le signalent de nombreux inserts de journaux et extraits télévisuels ancrant ce récit de science-fiction dans un conflit bien réel, même si ces éléments s'adressent plus à un public adolescent. Bien que

la mort reste absente, certaines séquences montrent la violence du conflit à travers les yeux rouges du géant et ses cauchemars apocalyptiques. La position pacifiste de l'enfant se heurte à la nature belliqueuse d'un monde où les tensions menacent le calme de la ville jusqu'au sacrifice du robot qui sauve la population de la destruction. *The Iron Giant* emploie des métaphores adaptées pour transmettre son discours, bien que celui-ci reste d'un pacifisme naïf. On retrouve ce dernier dans plusieurs films de Hayao Miyasaki dont l'œuvre est habitée par la Seconde Guerre, que l'on pense aux cochons aviateurs de *Porco Rosso* (1992) ou au monde en ruines de *Nausicaä...* (1984). Mais c'est dans *Le vent se lève* (2013) que le réalisateur nous offre sa plus belle œuvre de guerre. Jiro est passionné d'aviation, il voit dans les ailes déployées des aéronefs l'espoir d'une fuite ; il deviendra l'Icare d'une modernité qui consumera ses rêves par l'exploitation de ses compétences d'ingénieur pour produire des machines de guerre. Miyasaki raconte une guerre à travers la fuite de ses personnages en quête d'un ailleurs où les avions sont en papier et où l'écho des bombes ne se fait plus entendre. Mais celles-ci reviendront alors que les plaines verdoyantes de Jiro se recouvriront de débris. Film d'une rare puissance, *Le vent se lève* cultive des métaphores souvent obscures pour un jeune public qui ne voit dans l'histoire qu'une délicate histoire d'amour et d'avions.

Un film, *Parvana* (2017), fait toutefois exception dans le paysage de l'animation jeunesse avec son intention initiale de faire en sorte « que la réalité ne soit pas trop atténuée, [car] on ne doit pas cacher la vérité aux jeunes spectateurs », comme le soulignent sa réalisatrice Nora Twomey et la productrice Angelina Jolie qui a construit toute la communication du film autour de cette idée. En Afghanistan, une jeune fille se déguise en garçon pour continuer d'exister au sein d'un territoire écrasé par la charia. Le film, à l'image de ce travestissement, parvient à transmettre des idées fortes sans faire de concessions. Une scène tardive illustre particulièrement cette volonté : Parvana attend devant la prison que son père, condamné pour hérésie, lui soit rendu tandis que des coups de feu accompagnent son souffle court. Par un trou dans la porte, elle aperçoit d'abord un cortège de condamnés qui sortent de son champ de vision pour laisser place au bourreau qui les fusille. Parvana détourne le regard. La mort envahit l'histoire, mais y survit une lueur d'espoir alors que la jeune fille traîne son père meurtri hors des murs ensanglantés. Il y a, dans cette mort hors champ, une forme d'équilibre entre le dit et le non-dit, une violence que l'on peut montrer sans heurter les sensibilités plus que nécessaire, bien qu'un visionnement accompagné reste préférable. La même dynamique habite le très doux *Ethel & Ernest* (Roger Mainwood, 2016) où la guerre est racontée à travers l'expérience distante d'un couple de Londoniens, d'abord par la radio, puis par la menace d'un bombardement qui donne lieu à un moment de tendresse où l'on se construit un lit dans une cage métallique pour se protéger des bombes. La mort est liée ici à la survie mais la peur, le danger et la brutalité ne sont pas occultés ; ces notions sont là tremblantes, données à voir dans des formes accessibles aux plus jeunes, trouvant l'équilibre entre la violence que l'on souhaite montrer et l'espoir que l'on espère entretenir.

↑ **The Iron Giant** de Brad Bird (1999) → **Le tombeau des lucioles** de Isao Takahata (1988) → **Ethel & Ernest** de Roger Mainwood (2016)

