

L'animation en question

Marcel Jean and Marco de Blois

L'animation en question

Number 125, December 2005, January 2006

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/7774ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (print)

1923-5097 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this document

Jean, M. & de Blois, M. (2005). L'animation en question. *24 images*, (125), 10–10.



L'animation en question

Nous avons tous eu l'occasion de constater que la venue du numérique affecte le cinéma

documentaire et la fiction. Pratiques renouvelées par la légèreté du matériel de tournage et les nouvelles possibilités de postproduction, généralisation de l'usage des effets spéciaux, projets conceptuels facilités par l'utilisation de l'ordinateur couplé à la caméra (*L'arche russe* de Sokourov), on ne compte plus les effets des nouvelles technologies sur la production récente.

Il existe cependant un secteur dont on parle moins souvent et qui se trouve pourtant à l'avant-poste de l'utilisation du numérique dans le cinéma. Ce secteur, c'est celui de l'animation, dont l'assise technologique s'est radicalement transformée depuis plus de dix ans. L'animation se trouve aujourd'hui en pleine remise en question, le numérique mettant en cause sa définition même. Or, la situation est paradoxale puisqu'on n'aura probablement jamais vu tant d'animation au cinéma. On remarque en effet que l'augmentation du nombre de longs métrages en distribution est sensible, que plusieurs de ceux-ci se frayent une place dans les grands festivals de cinéma, que l'*anime* japonaise a de plus en plus d'adeptes et que l'utilisation de séquences animées dans les longs métrages de fiction est devenue chose courante (de *Kill Bill* à *Québec-Montréal*).

Après les dossiers des numéros 43 (1989) et 80 (1995), après celui du numéro 120 consacré à Norman McLaren (2004), *24 images* se penche à nouveau sur le cinéma d'animation. Le présent dossier veut soulever quelques questions majeures sur ce large pan de l'activité cinématographique en abordant les effets de la prolifération de l'image composite, en discutant avec trois créateurs du présent et de l'avenir de l'animation abstraite et en réfléchissant sur l'œuvre singulière de l'artiste sud-africain William Kentridge, qui a choisi de situer son activité dans le milieu des arts visuels en privilégiant notamment la mise en exposition de ses œuvres plutôt que leur projection dans une salle de cinéma.

Ces trois sujets, pourtant éloignés, indiquent tous une transformation du cinéma d'animation et de l'organisation qui en rassemble les acteurs. Car le milieu de l'animation, historiquement tenu à l'écart du reste du cinéma, a créé ses institutions, ses festivals, son monde. Et c'est ce tout petit monde qui est mis à mal par la prolifération de l'image composite, et c'est tout le malaise de ce monde qui s'exprime dans les propos des cinéastes privilégiant l'animation abstraite, ou encore dans l'attitude d'un William Kentridge.

Dans le but de permettre au lecteur d'élargir sa connaissance du milieu de l'animation et de faciliter son accès aux films, nous avons terminé le dossier par un dictionnaire de 25 cinéastes contemporains ainsi que par une liste de 33 DVD actuellement disponibles.

Marcel Jean
Marco de Blois