

## L'animation abstraite en 2005 Tendances et stratégies

Marco de Blois

---

L'animation en question

Number 125, December 2005, January 2006

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/7776ac>

[See table of contents](#)

---

Publisher(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (print)

1923-5097 (digital)

[Explore this journal](#)

---

Cite this article

de Blois, M. (2005). L'animation abstraite en 2005 : tendances et stratégies. *24 images*, (125), 14–15.

# L'animation abstraite en 2005 tendances et stratégies

par Marco de Blois

**L**a revue *24 images* a saisi l'occasion que lui offre la publication de ce dossier pour faire le point sur l'état de l'animation abstraite. Les cinéastes que nous avons invités – Jean Detheux, Christopher Hinton et Steven Woloshen – ont généreusement fait part de leur réflexion et de leurs idées en participant à une table ronde. Les échanges ont été passionnants. De plus, par leurs propos clairs et articulés, ces cinéastes ont démontré que les démarches qui mènent à l'abstraction sont aussi variées que celles qui aboutissent à l'animation figurative. En ce sens, leurs personnalités sont bien différentes.

Cette table ronde s'est tenue vers la fin d'août. Quelques semaines plus tard, le Festival d'animation d'Ottawa conviait Detheux et Hinton, de même que les Américains Karl Stagen et Richard O'Connor, à une autre table ronde dont le thème était « Abstracting the Hyper-Real » (Abstraire l'hyperréel). L'auteur de ces lignes a eu le plaisir d'y agir comme modérateur. Pour lancer le débat, les organisateurs avaient formulé une hypothèse troublante. Résumons : les nouveaux outils de l'animation (les logiciels) étant conçus pour donner l'illusion de la réalité, quel intérêt ces outils représentent-ils pour les cinéastes abstraits? Question corollaire (et inquiétante) : si les grandes innovations techniques et

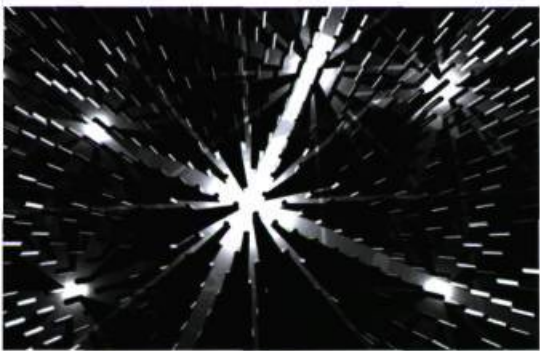
esthétiques de jadis sont attribuables aux cinéastes abstraits (McLaren, Fischinger, les frères Whitney et les autres), devons-nous conclure que les cinéastes abstraits d'aujourd'hui sont coincés dans un traditionalisme qui contredit l'esprit de leur art?

L'hypothèse a ceci de discutabile qu'elle met l'accent sur la prédominance des machines (ou de la technique) dans le processus créatif. Les participants ont préféré répondre en décrivant leur pratique. Toutefois, poser une telle question lors d'un festival est le signe qu'il y a comme un parfum de déroute dans l'air. Les festivals constituent le principal endroit de diffusion des films d'animation; or l'abstraction y est souvent accueillie comme un rejeton mal aimé. Le public d'Annecy, par exemple, est généralement assez intolérant, voire carrément hostile, devant un film abstrait et manifeste volontiers sa lassitude (voir l'encadré *L'incident d'Annecy*, page 17).

Les nouveaux outils informatiques permettent de créer des formes volumétriques aux contours nets (ce qu'on appelle « l'animation 3D »). Cela est toutefois perçu comme une contradiction par certains cinéastes d'animation abstraits : pour eux, une forme concrète et « objective », même si elle ne ressemble à rien de connu, ne peut exister dans une démarche fondée sur l'abstraction « subjective ». Les formes volumétriques, nettes et lustrées étaient pourtant à leur avantage dans *Barcode*, du Néerlandais Adriaan Lokman. Le grand prix du festival d'Annecy qui lui a été attribué en 2002 a néanmoins été contesté par plusieurs spectateurs, car la tentation du spectaculaire est ici non seulement assumée, elle domine l'œuvre. Or le 3D reste une sorte de tabou dans le monde de l'animation abstraite; quelques cinéastes en font une utilisation restreinte (on pense à l'Américaine Stephanie Maxwell et au jeune Allemand Robert Seidel).

La difficulté de s'imposer dans les festivals explique peut-être pourquoi des réalisateurs choisissent dorénavant d'unir leur pratique à d'autres disciplines afin de sortir des cadres contraignants de l'animation telle qu'on la diffuse aujourd'hui. Il est de plus en plus fréquent que des cinéastes s'associent à des compositeurs pour mener un projet en commun. On sait que le réalisateur Pierre Hébert a modifié son approche de l'animation après le choc qu'il a eu d'apprendre qu'un de ses meilleurs films, *Souvenirs de guerre*, n'avait pas été retenu pour la compétition du festival d'Annecy. Malgré ce choc, ont néanmoins suivi les collaborations fructueuses avec d'autres artistes, les performances de gravure en direct sur pellicule et la mise en cause des formes canoniques de la figuration et de la narration. L'art de Pierre Hébert n'appartient plus maintenant à l'animation au sens strict, bien qu'une trace importante du mouvement image par image demeure dans son travail. Au dernier Festival du nouveau cinéma, Jean Detheux et le musicien Jean Derome ont présenté une performance musique et animation (*Histoires de liaisons et de ruptures : une performance en direct*). D'autres choisissent de déplacer l'animation vers les salles d'exposition, les musées et les galeries. En plus du désir de sortir l'animation du cadre des festivals, il y a peut-être dans cette tendance comme une stratégie : faire de l'abstraction un spectacle (dans le sens noble), investir le spectaculaire. L'œuvre quitte l'écran pour prendre le spectateur par surprise ou occuper l'entièreté d'un espace.

L'attrait du spectacle se remarque aussi chez Steven Woloshen. Spécialiste de l'animation directe sans caméra, Woloshen travaille dans la tradition de Len Lye et de Norman McLaren. Les moyens techniques qu'il utilise sont à peu près les mêmes que ceux de ces pionniers. Il y a chez lui un sens du geste et du tracé, un goût du travail manuel bien fait, Woloshen apparaissant comme un gardien d'un savoir-faire bien canadien, voire nord-américain si on tient compte de l'influence d'un Stan Brakhage. Or son cinéma, qui

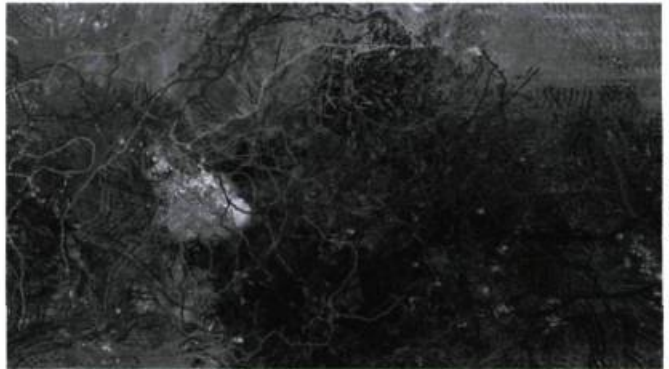


*Barcode* de Adriaan Lokman.

repose sur un dispositif classique (celui de la projection en salle), est nettement marqué par un goût du spectaculaire. Pour chacun de ses films, le cinéaste utilise une pièce musicale (le plus souvent des classiques du jazz ou du rock) comme porte d'entrée à son univers graphique. Ses œuvres dessinées directement sur pellicule sont conçues pour être projetées en CinémaScope. De même, les films de Woloshen font penser aux fantasmagories qui ont précédé l'invention du cinéma. Pour apprécier davantage ses films, le spectateur doit parfois regarder au-dessus de sa tête afin d'apercevoir les rayons de lumière surgir de la lentille du projecteur et les chatoiements lumineux qui dansent sur les murs de la salle de cinéma.

Mais revenons à la question des machines et de la technique. Pour des raisons qui tiennent à la fois de partis pris idéologiques et d'habitudes, un cinéaste comme Woloshen choisit les techniques traditionnelles « à la main ». Bien que Christopher Hinton (dont *24 images* a loué le travail à quelques reprises) reconnaisse l'utilité de l'informatique, son travail dessiné repose sur une conception assez classique de l'animation. L'ordinateur est pour lui un outil d'appoint. L'Ontarien Jean Detheux est un adepte de l'ordinateur. Ayant abandonné les pinceaux et les pigments pour des raisons de santé, il a réalisé que ses images pouvaient bouger grâce aux logiciels, ce qui l'a conduit à les penser en termes d'animation. Ses œuvres électro-organiques se distinguent par leur incroyable foisonnement graphique, qu'il serait impossible d'obtenir par des techniques traditionnelles. De plus, lors de la projection de ses films, l'écran semble parfois se tordre ou se bomber sous la pression d'un magma mouvant. Ce jeune artiste de 59 ans arrive dans le monde de l'animation par une voie inhabituelle et son travail atypique en porte la trace.

Optant pour l'ironie, le cinéaste Karl Stagen a suscité la surprise à Ottawa en présentant une minute d'un film abstrait en 3D, dont il vantait le lyrisme, la souplesse des formes, les qualités graphiques... jusqu'à ce qu'on découvre qu'il s'agissait d'une publicité pour une marque d'automobile! Dans cette intervention amusante, il y avait, en creux, le commentaire suivant : « Tout le monde peut faire de l'abstraction aujourd'hui. Elle est partout. Elle sert à la publicité. Elle est présente dans nos ordinateurs sous forme de fond d'écran. Elle est banalisée. » Pourtant, quand elle a de la prétention, elle devient opaque et hermétique pour plusieurs. Si bien que les quelques auteurs qui œuvrent dans l'abstraction sont poussés dans leurs derniers retranchements.



Source : Office national du film du Canada

*Liaison* de Jean Detheux.



*Cameras Take Five* de Steven Woloshen.



Source : Office national du film du Canada

*X-Man* de Christopher Hinton.

