

L'animation au pays de Kirikou

VALIÈRE Laurent. *Cinéma d'animation – La French Touch*, Paris, Éditions de La Martinière/ARTE Éditions, 2017, 256 p.

Marie Claude Mirandette

Dossier Éducation cinématographique
Volume 35, numéro 3, été 2017

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/85967ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Association des cinémas parallèles du Québec

ISSN

0820-8921 (imprimé)
1923-3221 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer ce compte rendu

Mirandette, M. C. (2017). Compte rendu de [L'animation au pays de Kirikou / VALIÈRE Laurent. *Cinéma d'animation – La French Touch*, Paris, Éditions de La Martinière/ARTE Éditions, 2017, 256 p.] *Ciné-Bulles*, 35 (3), 54–54.



VALIÈRE Laurent. *Cinéma d'animation—La French Touch*, Paris, Éditions de La Martinière/ARTE Éditions, 2017, 256 p.

L'animation au pays de Kirikou

MARIE CLAUDE MIRANDETTE

Producteur à France Musique et journaliste à France Info, Laurent Valière est fou de cinéma d'animation. Il suffit de rappeler sa participation à *Tous les Mickeys du monde*, magazine radiophonique de France Inter entièrement dévolu à l'animation, pour s'en convaincre. Sans compter qu'il a instauré, il y a quelques années, les sessions « work in progress » du Festival international d'animation d'Annecy, qui ouvrent une fenêtre sur les étapes de création de longs métrages et de séries télé en cours de production. Il a ainsi suivi de près la fabrication d'**Azur et Asmar** de Michel Ocelot, de **L'Illusionniste** de Sylvain Chomet et de **Mia et Migou** de Jacques-Rémy Girerd, entre autres.

Sa fréquentation assidue des œuvres et des artisans de cette niche particulière du septième art le prédisposait à rédiger un ouvrage dédié à l'animation française et à son histoire. Cet album richement illustré, lancé durant l'édition 2017 du festival d'Annecy, brosse un panorama de 125 ans d'animation « made in France ». Valière revendique les origines françaises de cet

art, notamment dans le court chapitre consacré aux « deux Émile », Reynaud et Cohl, figures tutélaires du dessin animé hexagonal. S'il peut sembler de bon ton de tacler les Américains et de rappeler, à juste titre, que Disney n'a pas initié le dessin animé, force est de constater que cette guéguerre pseudopatriotique des paternités (Lumière ou Edison? Cohl ou Stuart Blackton?) n'apporte pas grand-chose à l'histoire de cet art. Savoir qui a inventé quoi et quand recèle moins d'intérêt que ce que l'on en a fait! Et c'est là que la production française dame parfois le pion au géant yankee, et même nippon!

Après une brève évocation des pionniers, le *cursus* historique esquissé par Valière s'attarde à Paul Grimault, figure emblématique d'un certain artisanat à la française qui a su s'imposer par la seule force de sa détermination, et à la publicité qui, en recourant régulièrement aux techniques d'animation, en fut un vecteur essentiel de développement. On évoque ensuite les années de la Nouvelle Vague et de l'émancipation du médium, marquées par les *Shadoks* — première série française moderne, avec son dessin heurté inspiré des peintres modernistes, qui prit d'assaut le petit écran en avril... 1968! — et les expérimentations de la contre-culture et de l'animation « pour adultes », dont **La Planète sauvage** de René Laloux incarne la quintessence (Prix spécial du jury à Cannes en 1973).

Bien que succinct, ce survol impose un constat : l'animation française est longtemps restée confinée au mode artisanal et les tentatives pour mettre sur pied une véritable industrie dans l'Hexagone sont demeurées lettre morte, alors que s'imposaient à la télévision des dessins animés étrangers, japonais et américains, et des coproductions, le plus souvent de qualité médiocre, réalisés dans un contexte industriel.

Il faudra attendre les années 1980 pour que souffle en France un vent de renouveau, doublé d'une volonté politique de changer les choses; un paysage inédit se dessine alors grâce à des réseaux de for-

mation — entre autres, l'école des Gobelins — et de production dûment structurés. À peine quelques années et déjà une poignée de créations originales pave la voie à ce qui constituera l'essence de la « French Touch ». Des films de Michel Ocelot (en particulier **Kirikou**, véritable révolution du long métrage animé, qui ouvrit une « troisième » voie, entre le cinéma grand public à la Disney et les films expérimentaux à la Laloux) aux séries télévisées novatrices comme *Les Zinzins de l'espace*, Valière relate avec enthousiasme cette étonnante aventure en faisant la part belle à ses figures de proue. Aussi, c'est à ces récentes décennies, et aux artistes ayant participé au rayonnement du savoir-faire français à l'international que l'auteur réserve ses plus belles pages.

En complément à ce *cursus* historique et aux nombreux documents iconographiques qu'il recèle — story-boards, photos de tournage, etc. —, ce livre collige une brochette d'entretiens dans lesquels Valière aborde, avec des artisans triés sur le volet, les principaux métiers de l'animation. Reprenant l'esprit des « work in progress » qu'il anime à Annecy, ces courts textes, insérés en fin de chapitre, embrassent un sujet précis — les décors, l'animation en stop motion ou en 3D, etc. Dans celui intitulé « Animer un personnage », Benjamin Renner, coréalisateur d'**Ernest et Célestine** et animateur du **Grand Méchant Renard et autres contes**, démystifie le métier d'animateur, tout en évoquant l'influence du studio Ghibli sur son travail. Ce mélange de propos techniques, dans une langue accessible, et de témoignages personnels est à n'en pas douter le point d'orgue du livre, qui permet habilement d'ancrer l'histoire dans la pratique actuelle. On entre aussi, photos à l'appui, dans les coulisses de la fabrication de **Dilili à Paris**, plus récent film de Michel Ocelot, qui signe l'une des préfaces. Un juste retour des choses pour celui que plusieurs considèrent à l'origine même de cette fameuse « French Touch »!

Par sa richesse iconographique et le regard de l'intérieur qu'il offre, ce bel ouvrage vaut assurément le détour. 