Document généré le 25 avr. 2024 03:35

24 images

Animation et sports
Réhabiliter le spectacle sportif

Marco de Blois

Numéro 137, juin–juillet 2008

Sport et cinéma : jeu de puissance

URI : https://id.erudit.org/iderudit/21401ac

Aller au sommaire du numéro

Éditeur(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (imprimé)
1923-5097 (numérique)

Découvrir la revue

Citer cet article

de Blois, M. (2008). Animation et sports : réhabiliter le spectacle sportif. *24 images*, (137), 29–29.

Tous droits réservés © 24/30 I/S, 2008

Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter en ligne.

https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/

Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche.

https://www.erudit.org/fr/

ANIMATION ET SPORTS
RÉHABILITER LE SPECTACLE SPORTIF

par Marco de Blois

Pour formuler un questionnement théorique sur l'animation, l'œuvre imposante et plurielle de Norman McLaren s'avère souvent utile. Il nous apparaissait donc normal de passer d'abord par elle pour développer notre argumentaire. On peut admettre qu'un film comme ***Voisins*** présente des analogies avec le pugilat – le thème de la rencontre à deux revient d'ailleurs parfois dans le travail du réalisateur. Toutefois, le fait d'adopter cette approche interprétative équivaudrait à détourner la question. Il faut formuler ce constat : la représentation du sport, chez McLaren, brille par son absence. C'est plutôt par le ballet que McLaren a exprimé son affection pour le mouvement et les déplacements chorégraphiés.

Parmi les rares films d'animation sur le sport de l'ONF, le plus célèbre, ***The Sweater***, de Sheldon Cohen (1980), porte davantage sur l'attachement à la communauté canadienne-française que sur le hockey. Ce cas n'est pas unique. Les cinéastes d'animation se sont rarement intéressés aux sports (beaucoup moins souvent, en tout cas, que leurs collègues de la prise de vues réelles). Cela a peut-être à voir avec la formation artistique et intellectuelle de bon nombre d'artistes de l'animation. Plusieurs viennent en effet des beaux-arts. Qu'on nous pardonne ce cliché : les arts majeurs et le sport (divertissement populaire par excellence) ont rarement fait bon ménage. De plus, si certains cinéastes manifestent de l'indifférence à l'égard du sport, d'autres s'en méfient grandement. Par exemple, le Tchèque Jan Svankmajer, issu d'un milieu différent de celui de McLaren mais formé lui aussi dans les écoles d'art, a montré son dédain de la culture sportive dans ***Un jeu viril*** (1988). Ce surréaliste militant, érudit et parfois doctrinaire s'en prend là à la violence du soccer et au caractère jugé abrutissant des représentations du sport à la télévision. Ici, aucune mise en valeur de la chorégraphie des matches. On assiste plutôt à une fantaisie macabre illustrant une sorte de système néofasciste où les joueurs, subjugués par l'esprit de compétition, se défigurent entre eux.

On ne s'étonnera donc pas que les premières représentations positives du sport en animation surviennent dans le genre le plus populaire qui soit : le cartoon. En 1930, au Japon, Yasuji Murata réalise un dessin animé, ***Our Baseball Game***, désopilante description d'un match opposant blaireaux et lapins, dont l'énergie surpasse celle de bon nombre de films américains de l'époque. Lors de son âge d'or (1930-1960), le cartoon hollywoodien a fréquemment puisé dans les sports les plus couramment pratiqués aux États-Unis : base-ball, football, basket-ball, boxe, golf, hockey. Ces films qui s'adressent au grand public évitent l'approche critique, la culture sportive y apparaissant inhérente aux us et coutumes américains. Les règles sportives y sont utilisées en tant que dispositif narratif au sein duquel évoluent les personnages qui, parfois, tentent de les déjouer (les plus futés) ou de les comprendre (les plus bêtes).

Il faut attendre une nouvelle génération de cinéastes pour que le sport fasse son apparition en animation autrement que sous l'angle de la parodie ou de la charge incendiaire. Optant pour une approche plus formaliste et s'opposant à la diabolisation de la culture sportive, ces auteurs s'intéressent avant tout à la dimension chorégraphique des sports. Ainsi, le Russe Garri Bardine explore avec humour la malléabilité des corps de boxeurs et leur résistance aux coups dans ***La boxe*** (1985), tourné en pâte à modeler, tandis que le Suisse Claude Luyet, s'intéressant au même sport, utilise la rotoscopie pour exploiter les qualités graphiques du mouvement d'un boxeur affrontant son propre reflet dans ***Le carré de lumière*** (1992). L'Italienne Ursula Ferrara évoque quant à elle l'atmosphère d'un match de soccer dans l'impressionniste ***La partita*** (2002), réalisé à l'huile. La réalisatrice de ***HA'Aki***, Iriz Pääbo (Canada, 2008), transforme une partie de hockey en une sorte d'abstraction électronique.

Hors-jeu **(1977) de Georges Schwizgebel**

Le carré de lumière **(1992) de Claude Luyet**

Avec ***Hors-jeu*** (Suisse, 1977), Georges Schwizgebel propose une étonnante et jusqu'au-boutiste expérience formaliste, dénudant le jeu sportif de sa finalité pour en exhiber l'ossature, soit sa dimension strictement chorégraphique. Le spectateur, dont l'attention est dès le début du film fixée sur le ballon, assiste alors à de surprenantes transformations, les joueurs de foot devenant par la suite des basketteurs puis des hockeyeurs.

Bien que la représentation du sport en animation reste peu abondante, il faut convenir que McLaren a indubitablement influencé les cinéastes contemporains qui, aujourd'hui, réhabilitent le spectacle sportif.