



Cinéma d'animation : UNE « FRENCH TOUCH » AU SUCCÈS PLANÉTAIRE !

Très singulière dans le paysage mondial en raison de ses productions aux imaginaires non normés, l'animation française a développé un écosystème spécifique, alliant financements publics, écoles, festivals et prises de risque des producteurs, qui la hisse au troisième rang en nombre d'heures produites et exportées.

SÉBASTIEN DENIS

Si la France est aujourd'hui à la pointe de la production animée (dans les champs du cinéma comme de la télévision), elle a longtemps eu des relations contrariées avec le film d'animation. Elle est reconnue – même aux États-Unis, où les pionniers existent pourtant aussi, James Stuart Blackton et

Winsor McCay notamment – pour avoir abrité les expériences optiques d'Émile Reynaud avant même l'apparition du cinématographe Lumière, puis l'univers excentrique d'Émile Cohl, dont le *Fantasmagorie* (1908) reste une référence mondiale. Mais dès avant la Première Guerre mondiale, c'est aux États-Unis que ce même Émile Cohl part travailler sur une

des premières séries animées. Et sur ce marché, l'après-1918 ne sourit guère à la France, qui s'enferme très vite dans une production utilitaire (dans le champ de la publicité en particulier), sans réussir à créer les conditions d'émergence d'une industrie de l'animation. Alors que le secteur de l'animation explose aux États-Unis dans les années 1920, avec nombre de séries issues de comic strips puis l'émergence de véritables stars comme Felix the Cat (Messmer/Sullivan) et Mickey Mouse (Iwerks/Disney), qui cachent de nombreux autres succès publics, la France restera pour longtemps sur le segment de la publicité et des autres films utilitaires (pédagogiques, militaires...). Or, leur utilisation étant fortement liée à un contexte national, ces films ne s'exportent pas et relèvent, du fait de leur faible rendement, de l'artisanat et non de l'industrie.

Cette situation se poursuit des années 1920 aux années 1980 – elle persiste encore parfois, d'ailleurs. S'il est vrai que certaines tentatives de productions commerciales existent durant cette longue période, avec les films de Jean Image et surtout ceux de Paul Grimault, la réalité est bien celle d'une filière artisanale sans véritable rentabilité. Cette production n'en est pas moins centrale à analyser car, contrairement à ce qu'on peut penser, elle sert encore aujourd'hui de base à l'animation d'auteur française et même internationale. De quoi s'agit-il ? Dès les années 1910-1920, les films des pionniers

O'Galop (inventeur du Bibendum Michelin, entre autres) ou Benjamin Rabier (le père de Gédéon et de la Vache qui rit) positionnent l'animation française sur un graphisme fortement bidimensionnel dans lequel la ligne est centrale, et les personnages éloignés du graphisme efficace des cartoons américains. Il faut attendre la Seconde Guerre mondiale pour qu'une production nationale de dessin animé soit favorisée par l'État français, donnant lieu là encore à des œuvres relevant du prototype et non de la série. Les créateurs en question se démarquent des films à succès américains par une absence d'efficacité scénaristique, avec des productions qui sont avant tout des suites de moments sans réelle structure forte et sans gags – on note l'existence de films impressionnants comme *L'Idée* de Berthold Bartosch ou *La Joie de vivre* de Gross et Hoppin avant guerre, ou, pendant la guerre, *Callisto, la petite nymphe de Diane* (Marty, 1943).

Paul Grimault, encore aujourd'hui considéré comme un maître au niveau international – il est cité comme une référence par Miyazaki et le défunt Takahata (Studio Ghibli, Japon) ou Brad Bird chez DreamWorks/Universal aux États-Unis –, est à coup sûr une figure d'exception dans le paysage français ; pourtant, ses productions sont fragiles et connaissent de graves problèmes, comme en témoignent les avaries de *La Bergère et le Ramoneur*, sorti une première fois en 1953

« D'un point de vue général, l'animation française est basée sur des personnages et non sur une histoire, contrairement à la plus grande partie de l'animation mondiale. »

mais finalisé trente ans après le début de sa réalisation sous le titre *Le Roi et l'Oiseau* (1980) pour des raisons juridiques. Ce film, qui connaît un succès public et critique, est à l'origine d'un renouveau de l'animation en France, tout comme *La Planète sauvage* de René Laloux, dont le succès inattendu en 1973 ouvre les portes d'une interrogation sur l'animation commerciale, mais aussi sur une animation « adulte » traitant de problématiques sombres, voire philosophiques. Ces deux œuvres, très différentes plastiquement, jouent pourtant de codes graphiques et narratifs rarement usités au niveau international. Là encore, ce qui domine, ce sont des scénarios étranges (l'un écrit par Prévert d'après Andersen, l'autre par Topor d'après un roman de Stefan Wul) et constamment déceptifs, un ton particulièrement désenchanté (le réalisme poétique d'une part, la science fiction spéculative de l'autre), ainsi qu'un *character design* (la manière dont les personnages sont conçus) fondamentalement original.

Comment spécifier le *character design* de ces deux films fondateurs, dont l'influence continue de se faire sentir aujourd'hui ? Il est basé chez Grimault sur un dessin proche de Dubout, le célèbre

caricaturiste croquant les travers des Français – que l'on se souvienne du roi dégénéré ou du toucan révolutionnaire : ils ne ressemblent à rien, au sens propre. La laideur, tout comme la beauté du reste, ont voix au chapitre. Dans *La Planète sauvage*, c'est le trait ravageur de Roland Topor qui crée une société clivée où les hommes sont les esclaves

d'une race extraterrestre. D'un point de vue général, l'animation française est basée sur des personnages (*character driven*, comme disent les anglophones) et non sur une histoire (*story driven*), contrairement à la plus grande partie de l'animation mondiale, à commencer par les productions issues de l'hégémonie animation américaine. Cela explique des intrigues volontairement faibles, avec peu de rebondissements et une forte dimension psychologique portée par les personnages. Il y a aussi un fond politique dans les deux exemples cités, représentatifs d'un engagement des créateurs – le surréalisme et le communisme pour Prévert, l'anticapitalisme et une forme de nihilisme pour Topor. Aussi bien en termes esthétiques que politiques, les créateurs français luttent contre l'hégémonie plastique et idéologique de Walt Disney – ce ne sont d'ailleurs pas les seuls

à le faire, puisque l'animation américaine elle-même évolue (avec la création de la société United Productions of America, à l'influence immense dans l'après-guerre) et que l'animation d'Europe de l'Est, pour des raisons là aussi idéologiques, se construit au même moment dans ce même rejet de l'esthétique disneyenne globalisante.

Peu après le succès du *Roi et l'Oiseau*, la gauche accède au pouvoir en France avec l'arrivée de François Mitterrand en 1981. Jack Lang, nouveau ministre de la Culture, veut développer fortement les industries culturelles et créatives, dont l'animation et le jeu vidéo font partie. Il lance alors un plan « Image » en 1983, qui signe un nouveau rapport de l'État aux producteurs à travers la volonté d'implanter une véritable industrie et de développer les nouvelles technologies françaises. L'idée de ce plan est de favoriser la montée en puissance progressive d'une industrie en aidant massivement les producteurs ou les investisseurs à structurer un écosystème viable. Il faut dire à quel point ce plan a été à l'origine de la réalité actuelle de l'animation : sans lui, sans doute l'animation française serait-elle encore cantonnée à l'artisanat et sur une logique de prototype. La réponse au plan « Image » a pris un temps relativement long mais a permis de développer dans un premier temps une filière d'animation numérique. Cette logique

industrielle s'est doublée d'un développement de l'offre de diffusion des chaînes de télévision publiques et privées – autant de chaînes ayant besoin de programmes et devenant donc des clients potentiels pour les industriels de l'animation. C'est ce cercle voulu comme vertueux qui, grandissant continuellement depuis la fin des années 1980, explique la situation actuelle exceptionnelle de l'animation française. Mais il ne faut pas non plus oublier qu'une production industrielle avait commencé à émerger à la télévision et dans les salles dès les années 1970 autour de la bande dessinée franco-belge, avec des séries populaires comme les *Astérix*, *Tintin*, *Lucky Luke* et autres *Schtroumpfs*, ainsi que des contenus pédagogiques à l'instar de la série des *Il était une fois...* (Albert Barillé), tandis que certains producteurs comprenaient au même moment l'intérêt de travailler avec le Japon – des séries comme *Ulysse 31* en témoignent. La télévision publique n'avait pas été en reste, avec *Les Shadoks* (1968-1974) ou plus tard *Les Matics* (1986) de Jacques Rouxel. Il faut, on le voit, parler davantage d'animation française que du seul cinéma d'animation français, puisque la dynamique des années 1970, puis du plan « Image », et aujourd'hui du crédit d'impôt audiovisuel (qui a permis le doublement des investissements en quelques années seulement), est justement celle d'un développement de toutes les formes d'images animées – la chose est égale-

« Les succès publics internationaux de *Kirikou et la sorcière*, des *Triplettes de Belleville* et de *Persepolis* ont construit l'image de marque d'un cinéma d'animation exigeant ayant une place à part dans le monde. »

ment vraie pour le jeu vidéo, qui est basé sur d'autres processus d'animation. De fait, il ne faut pas envisager l'animation française d'un seul bloc : si l'animation d'auteur connaît de beaux succès publics et critiques, une grande partie de la renommée de l'animation française se construit loin de la visibilité du cinéma ou des séries d'animation d'auteur. Il s'agit d'un monde presque souterrain, connu soit des spécialistes et investisseurs, soit des enfants, car l'immense partie de cette production française vendue à l'international se positionne sur le segment des séries pour la jeunesse. Le développement de l'animation française et son succès international sont liés à une adaptation des producteurs français à une offre de programmes mondialisée. Et au sein de cette production, pensée en anglais et selon des standards internationaux de scénario et de *character design*, ce qui fait l'originalité française tend à disparaître au profit d'une logique de *copycat* : les séries sont souvent proches des succès du moment et doivent coller à des logiques narratives adaptées à des enfants du monde entier, voire à des marchés spécifiques puisque des sociétés françaises produisent par-

fois uniquement pour le public chinois ou indien. C'est en même temps le prix à payer pour une véritable industrialisation : les investisseurs internationaux ne se positionnent qu'en fonction des « produits » en développement et de leur viabilité financière supposée. Cette partie immergée de l'iceberg (qui en représente l'immense majorité, comme chacun sait) reste bien sûr peu discutée, peu analysée – elle n'est sans doute pas la plus intéressante de

la production animée française, mais il ne faudrait pas non plus généraliser car certaines séries ont des qualités, que l'on pense à *Code Lyoko* (Mouscadet, 2003-2007) ou à *Totally Spies !* (Chalvon-Demersay, *et al.*, 2001-2013), qui ont connu des succès internationaux.

Parallèlement à cette animation pensée pour la télévision puis pour Internet, le cinéma d'animation continue d'exister et de se développer. Les succès publics internationaux de *Kirikou et la sorcière* (Ocelot, 1998), des *Triplettes de Belleville* (Chomet, 2003) puis de *Persepolis* (Satrapi et Paronnaud, 2006) – trois films aux esthétiques et aux narrations si particulières – ont construit l'image de marque d'un cinéma d'animation exi-

geant. Ce cinéma a une place à part dans le monde, car il a su conserver (dans les productions cinématographiques) une particularité – ce qu'on peut appeler une « French touch », issue de productions comme celles déjà citées – dans le traitement scénaristique, visuel et sonore des personnages, des décors, etc., en cultivant un goût du dessin bidimensionnel, du réalisme sonore, de l'imperfection... Certains producteurs, tel Arnaud Demuynck, continuent à développer en région des courts-métrages d'auteur et à les diffuser en salles avec un succès certain.

Cette production particulière et le succès relatif qui l'accompagne sont rendus possibles par un écosystème propre à la France, mêlant festivals de films d'animation (à commencer par le plus important au niveau national, Annecy), écoles techniques et artistiques de haut niveau (à la fois publiques et privées) et critique de cinéma éclairée. Du côté de la réception critique, la France a été pionnière en termes d'analyse de l'animation, en particulier avec les articles d'André Martin, un des premiers à populariser l'usage du terme « cinéma d'animation » dans les *Cahiers du cinéma* à la fin des années 1950. La revue *Positif* s'est ensuite démarquée par la récurrence des articles et dossiers sur le cinéma d'animation, mais aucune revue spécialisée n'a réussi à s'imposer en dehors d'*AnimeLand*, centrée sur l'animation japonaise. Cet écosystème particulier

s'est remarquablement développé dans le domaine globalisé de l'audiovisuel, avec une progression importante du nombre de studios et de diffuseurs depuis les années 1980, l'animation française devenant la première au niveau européen et la troisième au niveau mondial en termes d'heures produites et exportées. Ces éléments cumulés ont donné naissance à des films souvent hybrides, reprenant des codes graphiques et narratifs aussi bien à la France qu'aux États-Unis ou à l'Asie, ces productions rencontrant parfois un succès planétaire, jusqu'à damer le pion aux grands studios californiens.

Les écoles d'animation ont un rôle capital dans cet écosystème particulier. Celles-ci cherchent en effet, à travers les enseignements techniques comme artistiques, à développer une esthétique « française » recherchée à l'international. Durant les festivals, les films des écoles françaises sont particulièrement scrutés par les têtes chercheuses des grands studios. Au sein de DreamWorks Animation, on note même une vraie filière française, avec plusieurs dizaines de dessinateurs et d'animateurs, les autres grands studios en contenant un nombre moins important mais néanmoins significatif. Le succès mondial des productions du studio Illumination MacGuff (avec une direction et des capitaux américains mais une équipe de création française), en particulier grâce aux franchises *Moi, moche et méchant* et *Les Minions*, positionne pour

la première fois l'animation de fabrication française au sommet de la production animée, avec des résultats impressionnants dépassant le milliard de spectateurs. Mais il faut toutefois noter que c'est grâce à un *storytelling* typiquement américain que l'esthétique et la technologie françaises ont pu accéder à une telle célébrité, relativisant ainsi un succès *a priori* seulement français – on retrouve le cas avec *Ballerina* (Summer et Warin, 2017), une production franco-canadienne.

C'est surtout dans la diversité de sa production que l'animation française trouve sa spécificité. Le long-métrage de Sébastien Laudenbach *La Jeune Fille sans mains* (2016) prouve qu'il est possible, à l'opposé de la gamme graphique et économique (pour un coût de 300 000 euros, soit cent fois moins qu'un film Illumination MacGuff et mille fois moins qu'un film Pixar), de réaliser des œuvres exceptionnelles par leur esthétique et leur poésie. Le succès public et critique de *Ma vie de courgette* (Barras, 2015) va dans le même sens, avec une esthétique d'ailleurs très différente. Le soutien de réalisateurs étrangers est également une des forces du système français – voir les films incroyables de la Roumaine Anca Damian (*Le Voyage de Monsieur Crulic*, 2011 ; *La Montagne magique*, 2015) ou de l'Israélien Ari Folman (*Valse avec Bachir*, 2008 ; *Le Congrès*, 2013). C'est là la spécificité de l'animation française, basée de manière intime sur une écriture graphique

forte et une écriture narrative volontairement fragile, et rendue possible par des financements publics autorisant une certaine prise de risque de la part des auteurs et producteurs, que de proposer au public des imaginaires non normés alors que les succès en salles restent très majoritairement américains. Il faudrait que l'audiovisuel public revienne à ses missions de diffusion et de coproduction de ces films exceptionnels. À quand la refondation d'un « service de la recherche » à l'image de celui créé par Pierre Schaeffer et qui, entre 1960 et 1975, a permis la production des œuvres les plus improbables de Piotr Kamler ou de Robert Lapoujade en même temps qu'il imposait *Les Shadoks* à une heure de grande écoute ? Il est temps de réconcilier le grand public avec l'animation de recherche...

POUR ALLER PLUS LOIN

- Sébastien Denis, *Le Cinéma d'animation. Techniques, esthétiques, imaginaires*, Paris, Armand Colin, 3^e éd., 2017.
- Pierre Hénon, *Une histoire française de l'animation numérique*, Paris, Ensad, 2018.
- Cécile Noesser, *La Résistible Ascension du cinéma d'animation. Socio-génèse d'un cinéma-bis en France (1950-2010)*, Paris, L'Harmattan, 2016.
- Laurent Valière, *Cinéma d'animation. La French touch*, Paris, La Martinière/Arte, 2017.