

ÉCLAIRAGES

LES MÉTAMORPHOSES DU RÉEL : LIVRE ET CINÉMA ANIMÉS

PAROLES D'INVITÉS :
XAVIER KAWA-TOPOR, GAËLLE PELACHAUD

NOUVELLE-AQUITAINE :
PÔLE INTERNATIONAL DE L'ANIMATION

MANGA ET ANIMATION JAPONAISE

HISTOIRE ET PATRIMOINE ANIMÉS

LIVRE ANIMÉ ou NUMÉRIQUE : DU RÉEL AU VIRTUEL

ÉDUCATION ET ANIMATION : SAISIR AUTREMENT LE RÉEL

Un artiste à l'œuvre :
Sébastien Laudembach

ÉDITO

Les fabriques d'illusions

Au nord de Bordeaux, de l'autre côté de la Garonne, la grotte de Pair-non-Pair offre au regard des gravures rupestres, plus anciennes que celles de Lascaux si on se réfère aux textes explicatifs. Une (pré)histoire où la sensibilité s'exprime avec des représentations, des couleurs, des images dessinées à même les parois brutes et qui s'animent sous la lumière dansante d'une flamme. L'image animée est un émerveillement pour l'être humain : la lanterne magique, cette cassette des illusions inventée au XVII^e siècle, fascinait le public ; les « flipbooks » ou folioscopes nés à la fin du XIX^e siècle, qui s'animent à partir d'une série d'images feuilletées rapidement et qui oscillent entre livre et cinéma, sont connus de tous.

Aujourd'hui, le cinéma d'animation propose une expérience privilégiée pour explorer des mondes fantaisistes, ludiques ou imaginaires. Son langage offre des espaces que le récit traditionnel ne peut explorer. Il visite de nouveaux concepts esthétiques en exploitant différents phénomènes : les métamorphoses, les effets spéciaux et les créations non narratives qui expérimentent le mouvement, le langage plastique et le langage symbolique.

La France est un pays reconnu pour l'animation ; le poids économique de ce secteur ainsi que le marché français font partie des plus dynamiques au monde. Les écoles d'animation se sont développées et constituent aujourd'hui un réseau d'excellence. La Nouvelle-Aquitaine, pour sa part, a fait de l'économie numérique une priorité. Elle compte sur son territoire le pôle Magelis et la Cité de la BD, des maisons d'édition numérique et des sociétés de production de cinéma d'animation. Féru d'animation japonaise, l'Hexagone est aussi le « deuxième pays du manga », comme nous l'expose Bruno Pham, ce qui explique l'implantation récente d'une école de manga japonaise à Angoulême.

Xavier Kawa-Topor, délégué général de NEF Animation, retrace, pour *Éclairages*, cette histoire où les talents venant de la bande dessinée ou du multimédia se sont emparés de l'animation, alors que le livre animé numérique est parti à la conquête du mouvement et sollicite différemment le lecteur, écrit Gaëlle Pelachaud, et enfin que les plus jeunes circulent sans complexe entre papier et numérique, nous raconte Sylvie Vassalo, à l'origine du projet européen « Transbook ».

La démarche d'Andrei Ujica, présentée dans ce numéro, se fonde quant à elle sur un mouvement de réappropriation et de déplacement du flux des images, réutilisant les archives entre histoire et romanesque, car l'animation permet une distance vis-à-vis du réel, propre notamment à une nouvelle approche de notre histoire et de notre patrimoine, nous explique Marc Faye.

Le poète Ovide, au premier siècle de notre ère, chantait les transformations des hommes, des dieux et de la nature dans *Les Métamorphoses*. Ces histoires se retrouvent aujourd'hui dans la nouvelle traduction de Marie Cosnay, écrivain reçue en résidence au Chalet Mauriac que nous pouvons rencontrer à Bayonne. Sa version en vers libres des *Métamorphoses* est un travail considérable de transmission. Et Marie Cosnay nous dit à propos du texte d'Ovide : « Il est fou : il montre tout ce qu'il veut montrer. Il va loin. Il ne s'arrête pas. Il fait du cinéma¹ ».

Emmanuelle Schmitt
directrice générale

1. *Les Métamorphoses* d'Ovide, traduit du latin par Marie Cosnay, éd. L'Ogre, 2017.



ÉCLAIRAGES
N° 09 - Printemps - Été 2018

Illustration de couverture
et portfolio :
Sébastien Laudenbach

Éclairages est la publication
semestrielle d'Écla, agence
régionale pour l'écrit, le
cinéma, le livre, l'audiovisuel,
association Loi 1901.

Directeurs de la publication :
Pierre-Henri Arnstam
Emmanuelle Schmitt
Coordinatrice éditoriale :
Marie-Pierre Quintard
Comité de rédaction :
L'équipe d'Écla

Ont contribué à ce numéro :
Nathalie André
Anne Clerc
Christophe Dabitch
Olivier Desmettre
Sébastien Gazeau
Romuald Giulivo
Matthieu Hazouard

Arnaud Hée
Xavier Kawa-Topor
Pierre Lungheretti
Gaëlle Pelachaud
Matthieu Pinon
Hervé Pons
Marie-Pierre Quintard
Nicolas Rinaldi
Emmanuelle Schmitt
Baptiste Sibony

La rédaction remercie toutes les
personnes qui ont accepté d'être
interviewées pour la réalisation de
ce numéro.

Conception graphique :
Dan Maurin / www.dandan.fr

Pour écrire à la rédaction :
marie-pierre.quintard@ecla.
aquitaine.fr

Diffusion : Écla
Correction : Laurence Gay
laurencegay@yahoo.fr
Imprimeur : BLF Impression
www.blfimpression.fr
ISSN : 2273-8851
Dépôt légal : mars 2018



écla

écrit cinéma livre audiovisuel

ÉCLA

Bât. 36-37 / Rue des Terres Neuves – 33130 Bègles
Tél. +33 (0)5 47 50 10 00 / Fax. +33 (0)5 56 42 53 69
ecla@ecla.aquitaine.fr / http://ecla.aquitaine.fr



SOMMAIRE

les métamorphoses du réel : livre et cinéma animés

Paroles d'invités

02 Cinéma d'animation : le début d'un âge d'or ?

Xavier Kawa-Topor, délégué général de NEF Animation

06 Du papier à l'écran : nouvelles créations et autres usages de lecture

Gaëlle Pelachaud, docteure en Arts Plastiques, artiste, auteure

Nouvelle-Aquitaine : Pôle international de l'animation

09 L'économie numérique, une priorité régionale

Matthieu Hazouard, conseiller régional de la Nouvelle-Aquitaine

10 « Il faut y être... »

Nicolas Schmerkin, producteur - Schmuby Productions
Par Christophe Dabitch

12 Le Festival : un carrefour du cinéma d'animation

Fabrice de la Rosa, directeur et programmeur du cinéma Le Festival
Par Marie-Pierre Quintard

14 Une école ouverte sur le monde

Serge Elissalde, réalisateur et responsable pédagogique à l'EMCA
Par Marie-Pierre Quintard

16 La Cité de la BD : un lieu d'ouverture et de foisonnement créatif

Pierre Lungheretti, directeur général de la Cité internationale de la BD et de l'image d'Angoulême

17 La première école de manga japonaise occidentale est à Angoulême !

Caroline Parsons, directrice de Human Academy et professeur d'histoire de l'art et du cinéma
Par Marie-Pierre Quintard

Manga et animation japonaise

20 L'impérieuse mutation d'un art séculaire

Matthieu Pinon, auteur et journaliste spécialisé dans les mangas et l'animation japonaise

22 La France, deuxième pays du manga

Bruno Pham, coordinateur et responsable éditorial - éditions AKATA
Par Romuald Giulivo

24 Un artiste à l'œuvre :

Sébastien Laudenbach
réalisateur et illustrateur
DÉFRICHER L'ANIMATION,
par Baptiste Sibony

Histoire et patrimoine animés

28 La promesse d'une révélation

Marc Faye, réalisateur et producteur - Novanima
Par Christophe Dabitch

31 Febus 2.015 – 2.018

Josée Guellil, directrice éditoriale - éditions In8
Par Olivier Desmettre

34 Andréi Ujica : l'archive au croisement de l'histoire et du romanesque

Arnaud Hée, critique de cinéma et programmeur à la Cinémathèque du documentaire au Centre Pompidou

Livre animé ou numérique : du réel au virtuel

36 Le livre animé en fête

Jacques Desse, libraire et créateur de la Fête du livre animé
Par Hervé Pons

38 Transbook, la littérature jeunesse entre « papier » et numérique

Sylvie Vassalo, directrice du Salon du livre et de la presse jeunesse de Montreuil
Par Anne Clerc

40 Nisha ou l'édition numérique au service du livre

Adeline Leroy, fondatrice des éditions Nisha
Par Nicolas Rinaldi

42 « N'éteignez plus ; nous savons tout de vous ! »

MediaEntity, un projet transmedia de Simon Kansara, scénariste audiovisuel et producteur et Émilie Tarascou, dessinatrice et cinéaste
Par Nathalie André

Éducation et animation : saisir autrement le réel

44 La drôle d'étincelle de la Poudrière

Pauline Pinson, réalisatrice de films d'animation
Par Nicolas Rinaldi

47 Nous les créatifs

Benoît Labourdette, cinéaste, pédagogue, expert en nouveaux médias
Par Sébastien Gazeau

49 Des lectures

Retrouvez l'intégralité de la revue sur *Éclairs*



1. Il était une fois, court-métrage de Ophélie Mahé, Alexandre Edeline, Jean-François Mozzer, EMCA / CRÉADOC (cf. p. 14)
2. Mercredi des cendres © Marina Morletta (Human Academy) (cf. p. 17)
3. Tête d'Olivier... 2017 © Novanima et Girelle (cf. p. 12 et 28)
4. Out of the present, Andréi Ujica © Les films du Caméfil (cf. p. 34)

5. MediaEntity © Simon Kansara & Émilie Tarascou (cf. p. 42)
6. Los Dios de los Muertos © Marmaladfilms (cf. p. 44)
7. Ateliers de pratique audiovisuelle – musée de l'Homme © Betwiva (cf. p. 47)

PAROLES D'INVITÉS

Cinéma d'animation : le début d'un âge d'or ?

Xavier Kawa-Topor

Délégué général de NEF Animation, Xavier Kawa-Topor est l'auteur, entre autres, de Cinéma d'animation, au-delà du réel et co-auteur de Le Cinéma d'animation en 100 films, tous deux publiés aux éditions Capricci en 2016.

Depuis la fin des années 1990, le cinéma d'animation connaît en France une faveur nouvelle auprès de l'opinion. Sa présence dans les salles de cinéma n'a jamais été aussi nombreuse et diversifiée : productions américaines, japonaises et européennes se partagent les écrans à un rythme désormais soutenu, marquant une rupture significative avec les années de disettes antérieures durant lesquelles le spectateur n'a eu le plus souvent à se mettre sous les yeux que le canonique « Disney de Noël ». Dans ce nouveau paysage, le cinéma d'animation français affiche une belle vitalité. Salués par la presse, remarqués sur la scène internationale, des

films comme *La Tortue rouge* de Michaël Dudok de Wit ou *Ma Vie de Courgette* de Claude Barras, parmi d'autres, font espérer que le cinéma d'animation vive aujourd'hui, comme l'exprime Jean-François Laguionie, le réalisateur de *Louise en Hiver*, le « début d'un âge d'or ». Troisième producteur mondial d'animation après les États-Unis et le Japon, la France semble en effet avoir développé un modèle particulier qui tire sa force de la créativité artistique et s'appuie sur un système d'aides publiques et de coproductions efficient. Cette vitalité nouvelle, et encore fragile à bien des égards, n'en est pas moins le résultat d'une longue histoire : celle d'un art apparu il y a plus d'un siècle mais dont la reconnaissance est survenue très tardivement, freinant ainsi son développement en dépit des extraordinaires possibilités formelles qu'il recèle.

Aperçu historique du cinéma d'animation dans le monde

Le cinéma d'animation peut tout, ou presque. Et l'on doit à un Français, Émile Cohl, d'en avoir le premier fait l'expérience. Percant le secret du « mouvement américain » qui consiste, sur le plan technique, en un tournage image par image, l'ancien caricaturiste et disciple d'André Gill, entré en tant que scénariste chez Léon Gaumont, comprend très vite le parti qu'il peut tirer du procédé. Il réalise son premier dessin animé cinématographique en 1908, *Fantasmagorie*, pour lequel il a l'idée de photographier une série de dessins représentant les poses successives d'un mouvement décomposé, à la manière des jeux optiques d'avant le cinéma, ou du théâtre optique d'Émile Reynaud. Par la suite, il expérimente et combine différentes techniques : papiers découpés, marionnettes, silhouettes, objets animés, images réelles, et sème l'animation à tous vents. Ses plus de 300 films sont diffusés de par le monde où ils inspirent d'autres pionniers : Ladislav Starewitch en Russie, Winsor McCay aux États-Unis...

À sa suite, dans la période de l'entre-deux-guerres, le cinéma d'animation s'établit selon deux modèles distincts, que l'on a parfois opposés. En Europe, il est essentiellement le fait d'artistes indépendants, d'expérimentateurs, inventant leur propre technique et produisant leurs films dans des conditions artisanales. Sous les doigts de Berthold Bartosch, Lotte Reiniger, Alexandre Alexeïeff et Claire Parker notamment, l'animation de papiers découpés ou sur écran



Ma Vie de Courgette, 2016 © Gebekafilms

d'épingles a partie liée avec l'avant-garde artistique. Aux États-Unis, au contraire, l'art des pionniers se fixe sur la technique du dessin animé (le *cartoon*) qui connaît rapidement un développement industriel. Les deux grands studios qui occupent le devant de la scène dans les années 1930, celui des Frères Fleischer et celui de Walt Disney, se livrent une concurrence sans merci. En produisant en 1937 *Blanche-Neige et les sept nains*, son premier long-métrage et point d'aboutissement de ses innovations en matière de son, d'image, de couleur et d'animation des personnages, Disney impose sur la scène internationale un standard de qualité technique mais également une esthétique qui aura un impact majeur sur la culture populaire et les industries créatives à l'échelle mondiale des décennies durant.

« Il ne s'agit plus de fuir [le monde] pour le refuge d'un merveilleux factice mais au contraire de s'y engager. »

Dans le monde de l'après-guerre, les films produits par Walt Disney deviennent une référence majeure et incontournable. Érigés comme modèles ou contre-modèles, ils suscitent l'émergence de studios nationaux pour lesquels la production de dessins animés de long-métrage pour enfants constitue un horizon stratégique. Dès 1936, Joseph Staline crée le studio d'État Soyuzmoultfilm d'où sortiront notamment les films d'Ivan Ivanov-Vano (*Le Petit Cheval bossu*, 1947) et de Lev Atamanov (*La Reine des neiges*, 1957). En Chine, les frères Wan font figure de pionniers avec *La Princesse à l'éventail de fer* (1941), tandis qu'au Japon la compagnie Tôei fonde en 1956 son studio d'animation pour devenir « le Disney de l'Asie ». En France, Paul Grimault a fondé en 1936, avec André Sarrut, la société de production *Les Gémeaux* où il réalise plusieurs courts-métrages dont son chef-d'œuvre, *Le Petit Soldat* (1947), né de sa première collaboration avec son ami Jacques Prévert, rencontré au sein du Groupe Octobre. Cette même année, le studio décide de mettre en chantier un long-métrage qui puisse se hisser au niveau technique de *Blanche-Neige* tout en offrant une véritable alternative face aux canons disneyens. Comme l'enseigne l'Oiseau à ses oisillons, pour Grimault et Prévert le monde lui-même est une merveille. Il ne s'agit plus de le fuir pour le refuge d'un merveilleux factice mais au contraire de s'y engager. Paul Grimault s'attelle aussi à la constitution et à la formation d'une équipe. *Les Gémeaux* compte en 1950 plus de cent collaborateurs, devenant ainsi l'équipe la plus importante d'Europe. Mais, suite à un profond désaccord entre André Sarrut et Paul Grimault, l'aventure périclité. Le film est terminé sans ses auteurs et sort en 1953 sous le titre de *La Bergère et le Ramoneur*, dans une version désavouée. Ce naufrage hypothèque durablement l'avenir du dessin animé en France. Malgré tout, l'œuvre de Grimault exerce une influence majeure jusqu'au Japon où Isao Takahata et Hayao Miyazaki, les fondateurs du studio Ghibli, revendiqueront sa filiation.

De l'animation pour enfants aux avant-gardes contestataires

Pendant le long règne sans partage de Walt Disney sur les écrans de cinéma occidentaux, l'idée s'ancre dans les esprits que le cinéma d'animation se résume aux dessins animés pour enfants, et que son domaine se cantonne au merveilleux. En Europe occidentale, dans les années 1950 et 1960, faute de moyens, les artistes de l'animation s'expriment essentiellement dans le format du court-métrage. Leurs films, diffusés dans des circuits spécialisés et en festivals, restent largement ignorés du public. Pourtant, une pléiade exceptionnelle de talents émerge durant cette période qui s'inscrit dans la filiation des avant-gardistes de l'entre-deux-guerres. En France, ils se nomment Jan Lenica, Piotr Kamler, René Laloux, Jacques Colombat, Jean-François Laguionie... Ils plébiscitent l'animation de papier découpé, moins chère que le dessin sur cellulo et qui leur permet d'exprimer la singularité de leurs univers graphiques. De l'autre côté du Rideau de fer, l'animation jouit d'une situation relativement privilégiée dans les studios d'État. Moins directement en prise avec la réalité, elle est également moins exposée à la censure que le cinéma en prise de vue directe. Sous le joug soviétique, de grandes « écoles » de l'animation se développent ainsi en Russie, Tchécoslovaquie, Pologne, Yougoslavie, Estonie... avec des figures majeures comme Jiri Trnka, Karel Zeman, Youri Norstein, Prit Pärn... Au Canada, l'Office national du film s'offre comme un creuset pour l'expérimentation formelle, autour de Norman McLaren.



Fritz the Cat. 1972 © DR © Warner Bros

Il faut attendre la fin des années 1960 et le début de la décennie suivante pour que, dans le format du long-métrage, un virage vers le public adulte soit tenté. Au Japon, Isao Takahata amorce le mouvement avec *Les Aventures de Hols, Prince du soleil* (1968), production du studio Tôei qui rompt avec les codes du dessin animé pour enfants et révolutionne la mise en scène en animation. Aux États-Unis, Ralph Bakshi réalise *Fritz the Cat* (1972), adapté de la bande dessinée de Robert Crumb. À l'instar du premier long-métrage du Belge Picha, *Tarzoan, la honte de la Jungle* (1975), le film de Bakshi, comme l'écrit Philippe Moins, « a exercé une influence marquante sur une certaine animation contestataire et décomplexée, plus proche de la BD adulte et de la contre-culture ». C'est également le moment où René Laloux réalise à Prague son premier long-métrage, en collaboration avec Roland Topor, *La Planète sauvage* (1973), qui remporte un succès public et critique significatif, recevant notamment le Prix spécial du jury au Festival de Cannes. On peut croire qu'une brèche est définitivement ouverte pour la production de film d'animation en France. Il n'en est rien. Laloux aura lui-même les plus grandes difficultés à poursuivre son œuvre, ne parvenant à finaliser ses deux longs-métrages suivants qu'au prix d'une délocalisation de leur fabrication en Hongrie et en Corée du Nord.



La Tortue Rouge, 2016 © Willbunch

Une diversification du public et des productions

Contrairement au Japon où l'animation connaît, à la fin des années 1970, une véritable explosion de sa production pour répondre à l'engouement du public suscité par *Le Croiseur spatial Yamato* (1974) de Reiji Matsumoto, les spectateurs en France ne semblent pas encore prêts. Tout comme *La Planète sauvage*, le film que Paul Grimault parvient à mener à terme tel qu'il le voulait et qui sort, en 1980, sous le titre de *Le Roi et l'Oiseau* est encore un succès isolé. Il faut attendre les années 1990 pour qu'un changement sensible s'opère. Il est d'abord le fait d'une nouvelle génération de spectateurs adultes qui a grandi en voyant de l'animation à la télévision. D'autre part, la palette des longs-métrages sortant dans les salles de cinéma s'élargit singulièrement : films du studio Aardman (*Wallace et Gromit*, 1989), du studio Ghibli (*Le Tombeau des lucioles*, 1989) ou d'autres dessins animés japonais sortis en France à cette période (*Perfect blue*, 1997, de Satoshi Kon) ainsi que



Perfect Blue, 1997 © DR © Metropolitan Filmexport

des productions américaines indépendantes (*L'Impitoyable Lune de miel* de Bill Plympton, 1997) ou de studios (*L'Étrange Noël de Monsieur Jack*, 1993, de Tim Burton et Henri Selick, *Toy Story* de John Lasseter, 1995) dévoilent au grand public une étendue beaucoup plus vaste que celle à laquelle les films de Disney l'avaient habitué. Le film de Michel Ocelot, *Kirikou et la sorcière* (1998) vient à point nommé pour s'ériger en porte-étendard de l'animation française. Son succès, confirmé par celui des *Triplettes de Belleville* (2003) de Sylvain Chomet, conduit à une véritable floraison de projets qui n'auront pas tous un destin aussi heureux.

« Le début d'âge d'or » que vit le cinéma d'animation aujourd'hui ne relève pas tant de la création artistique elle-même – car celle-ci a connu, à différents moments de son histoire et sous des latitudes différentes, des époques tout aussi fastes – mais de sa réception par le public et du statut nouveau auquel il semble accéder. Le développement de la production de longs-métrages rend plus visible la richesse et la diversité ontologiques du cinéma d'animation et fait progressivement tomber les idées reçues. Non, le cinéma d'animation n'est pas un genre pour enfants. *Valse avec Bachir* d'Ari Folman (2008) ou *Persepolis* de Marjane Satrapi et Vincent Paronnaud (2008), parmi d'autres, en témoignent. Mais il reste toujours difficile de produire en France ou en Europe un long-métrage d'animation qui ne vise pas la cible familiale. De même, le cinéma

d'animation n'est pas cantonné au domaine du conte ou du merveilleux. Ces mêmes films en attestent et par-delà leur exemple, l'engouement récent pour le « documentaire animé », qui a suivi celui du « BD reportage », montre au contraire l'efficacité que l'on reconnaît enfin au dessin pour représenter le réel et notamment pour en restituer les images manquantes – celles que l'histoire ou la mémoire n'ont pas conservées. Les rencontres « Documentaire et Animation » organisées à l'automne au cinéma de Marmande, avec la participation des étudiants de l'Atelier EMCA-CRÉADOC et le soutien d'Écla, explorent ce domaine passionnant.

À une juste distance du réel

Le numérique a produit un autre bouleversement notable. Celui de la prolifération des images dont la production est désormais à la portée de tous. Parallèlement, les écoles d'animation se sont développées, notamment en France où existe un réseau de grande qualité. Les talents ont proliféré, des créateurs venus de l'image réelle, de la bande dessinée, du multimédia se sont emparés de plus en plus fréquemment de l'animation, contribuant ainsi à faire tomber les frontières qui l'ostracisaient. L'animation est désormais partout. Dans les blockbusters américains tel *Le Seigneur des anneaux* comme dans *Conversation animée avec Noam Chomsky* de Michel Gondry (2013). Sur les écrans de smartphone comme dans les dispositifs immersifs de la réalité virtuelle. Elle semble prise par deux courants opposés. Un premier qui viserait à placer l'individu dans un régime de sidération permanente des images tendant à abolir les frontières sensibles entre réel, virtuel et fiction. Le second qui inviterait au contraire, par l'esquisse, par le mouvement du dessin, qui est le mouvement même de la pensée, à prendre vis-à-vis du réel la distance nécessaire à sa représentation. C'est sans doute dans cette seconde voie que se dessine un nouvel « âge d'or » du cinéma d'animation. Non plus cinéma de « pure imagination » mais un cinéma du réel, qui recèle une franchise ontologique en se présentant non pas comme une captation illusoire mais une représentation ; simplement une image, un « mensonge qui dit la vérité ».



Valse avec Bachir, 2008 © DR © Editions Montparnasse





Le Jour de Qingming au bord de la rivière, exposition universelle de Shanghai, 2010 - Photo : G. Pelachaud

Du papier à l'écran : nouvelles créations et autres usages de lecture

Gaëlle Pelachaud

Docteure en Arts Plastiques, artiste, auteure de nombreuses conférences et de deux ouvrages sur le passage du livre papier au livre numérique¹, Gaëlle Pelachaud retrace les grandes étapes des transformations du livre en lien avec l'évolution des techniques et des pratiques de lecture.

Nouvelles formes de lecture avec le livre animé

Livres animés, livres à transformation, livres à figures mobiles, autant d'appellations qui, pour n'être pas exactement synonymes, recouvrent pourtant une même réalité, celle du livre à la conquête de la profondeur et du mouvement. Des images surgissent des ouvrages, se déploient, s'animent. Ces actions de mécanisme de papier ont d'abord eu, dès le Moyen Âge, un caractère scientifique. Les effets produits par les manipulations permettaient d'appréhender l'astronomie, la navigation, l'anatomie humaine, et d'étudier la manière scientifique et technique, la géométrie dans l'espace et la mécanique. Dans la seconde moitié du XVIII^e siècle, les animations apparaissent dans la littérature enfantine. Mais ce n'est qu'à partir du XIX^e siècle que la notion de plaisir et de divertissement est introduite dans le livre pour enfants. À partir du XX^e siècle, l'enfant manipule lui-même les livres. Il est libre de les lire et de les relire, les toucher et les manipuler. Aujourd'hui, les enfants passent du papier à l'écran avec une très grande liberté.

Les inventions et les astuces trouvées dans les livres scientifiques des périodes précédentes avaient déjà un caractère interactif. Ces grands inventeurs, manipulateurs de mécanismes, étaient les précurseurs de l'interactivité. Certaines idées découvertes dans les livres et les procédés d'animation sont utilisées et employées avec les technologies actuelles et dans les applications multimédias. Par exemple, l'auteur-illustrateur Lothar Meggendorfer (1847-1925) inventa un système mécanique d'engrenages de papier permettant, par une simple languette, d'animer, sur une illustration, toute une série de personnages. Les tirettes rendent tous les mouvements possibles : ouvrir/fermer, monter/descendre, avancer/reculer, se retourner, se soulever...

Dès lors, l'interactivité est une forme d'expérience visuelle et de perception de l'art qui englobe le tactile. Suivant cette idée, le livre animé propose de nouvelles formes de lecture. Le texte peut se dissimuler à l'intérieur de la page, seule la manipulation

de son lecteur le fait apparaître. Les livres animés empruntent donc d'autres canaux de sensibilité grâce aux diverses techniques qu'ils mettent en œuvre : toucher, ouïe, odorat. Ils offrent ainsi un potentiel pédagogique intéressant et efficace.

La morphologie du livre est sans cesse en mutation. Mais quelles formes le livre peut-il emprunter pour demeurer un livre ? Si le plaisir du texte, de l'image et de « l'objet » livre est encore souvent du côté de la matérialité du livre, le propre des nouveaux supports est de réunir l'écriture et la lecture, le texte, l'image et le son.

Trajectoire du regard

Le plus souvent, ces nouveaux supports s'appuient sur des procédés anciens. Le livre rouleau peint, par exemple, est souvent considéré comme l'ancêtre de l'animation. Il se consulte en marchant quand il est déroulé, ou, lorsque le lecteur-spectateur est assis, il le déploie au fur et à mesure et les images défilent devant lui. La lecture présentée ainsi est très confidentielle.

Un célèbre exemple de ce procédé est l'œuvre de Zhang Zeduan (1085-1145), *Le Jour de Qingming au bord de la rivière*, peinte sur un rouleau mesurant 128 mètres de long et 6,5 mètres de large. Ce travail met en image la vie quotidienne sous la dynastie des Song. Cette peinture a été présentée à l'exposition universelle de Shanghai en 2010 de façon virtuelle, à la taille originale, par l'intermédiaire de douze projecteurs et huit smart points. Les scènes de jour révèlent 691 personnages et les scènes de nuit 377. La version virtuelle respecte parfaitement l'esprit de la peinture originale et permet une nouvelle lecture de l'œuvre, plus spectaculaire puisqu'elle est visible par un large public sur une grande surface de 4 mètres de haut et 30 mètres de long.

Autre exemple : en 1995, les imageries de Warja Lavater, artiste suisse (1913-2007), font l'objet d'une production multimédia Ircam-Centre Pompidou². Ce travail, édité par Adrian Maeght, fait partie des premières expériences de retranscription du livre de cet artiste. Il est composé de six films d'animation en images de synthèse, créés à partir des Imageries de l'artiste et portés sur CD-Rom. Il répond en cela à la volonté première de l'artiste : « Mon vœu est toujours que l'image devienne une écriture et que l'écriture devienne image. »

Panorama du livre animé numérique

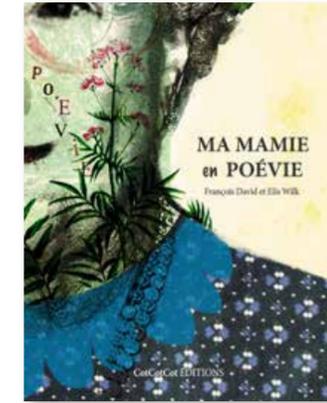
À l'ère du livre numérique, du livre immatériel, nous éprouvons un besoin de redonner la priorité à nos cinq sens. Le livre animé ne serait-il pas la traduction papier du multimédia ? Le livre interactif entretient des relations avec les technologies numériques, pour la conception de livres hybrides, de livres en réalité augmentée, avec des animations en 3D. Avec le livre numérique, le texte devient plus que jamais image. Il change d'aspect. Les verbes peuvent être de couleur, avec des points de repère, et permettre ainsi aux dyslexiques de s'orienter dans le texte. Le livre numérique peut aussi être un support de lecture pour le public handicapé. Le son permet la lecture orale ; l'agrandissement de la typo et des textes est une aide précieuse pour le public malvoyant. Ce sont ces diverses possibilités qu'explorent les éditions Canopé³ pour rendre la lecture accessible à tous.

Souvent, les deux versions, papier et numérique, s'enrichissent mutuellement. Ainsi, l'ebook *Alice au pays des merveilles illuminé*

par Pat Andréa, paru aux éditions Diane de Selliers, est une adaptation du livre d'artiste en format numérique, par Joséphine Barbereau et Félix Medioni. Cette version numérique met en valeur les peintures de l'artiste et offre une nouvelle lecture du texte de Lewis Carroll en associant mots et images. Elle répond ainsi aux caractéristiques du numérique tout en respectant les propriétés du livre original.

Les éditions CotCotCot privilégient aussi le rapport texte-image dans des applications qui sont une adaptation des albums édités. L'éditrice constate que le numérique a une capacité à relier

les générations. C'est cette idée qu'exprime en filigrane la petite fille de *Mamie en poésie*, livre numérique paru en 2017 : « J'ai de la chance, ma mamie est poète. Elle joue avec les mots, elle les transforme, c'est une jongleuse de mots. »



Au départ, la lecture est un acte intime dans lequel le lecteur doit être proche de la matérialité du livre, ce qui permet de contrôler son rythme. Puis, face au livre animé, le lecteur-spectateur a dû se livrer à des actions physiques imprévues telles que le déroulement ou glissement des

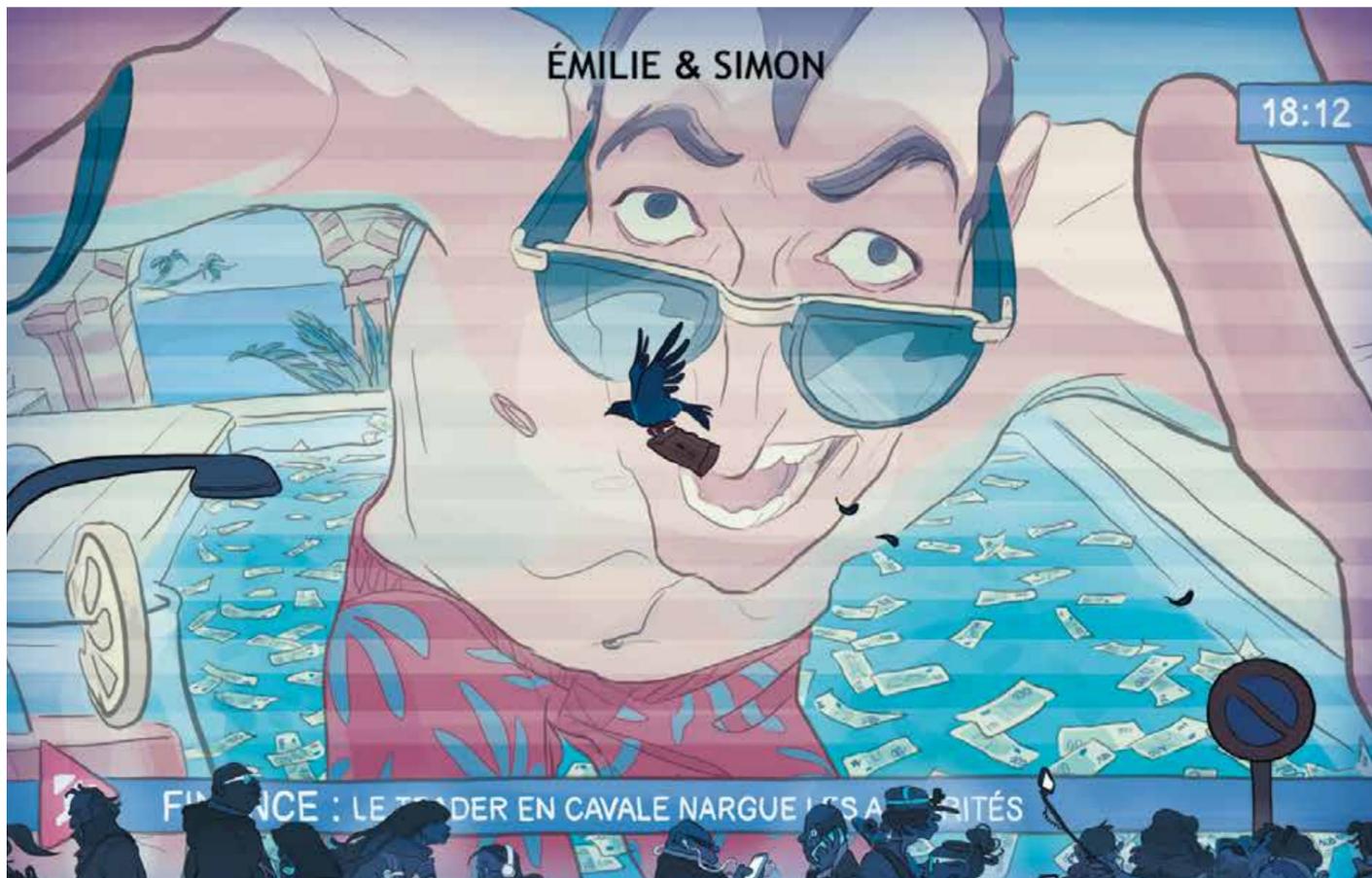
pages, la rotation d'une roue, afin de découvrir l'image et le texte. Aujourd'hui, le travail sur l'image et l'illustration présent dans les ouvrages papiers se met à jouer sur écran. Si le rôle du lecteur est en mutation, le besoin de toucher, de palper est toujours là. Le spectateur est invité à manipuler ses représentations. Le dessin, enfermé dans la page pendant de nombreuses années, surgit dans sa version numérique. La place du lecteur devient donc interactive. Les livres ont suivi et se sont toujours adaptés aux nouvelles techniques de reproduction. Aujourd'hui, le livre propose une variété de formes – livre d'artiste, livre-objet, folioscope, livre animé... – et à l'heure où Internet réinvente le livre, les médiathèques prêtent des liseuses. Ces livres numériques, qui permettent de lire autrement, offrent ainsi aux habitants la possibilité de tester un nouveau mode de lecture. Ils devraient aussi attirer des lecteurs plus jeunes, habitués à d'autres médias.

Ainsi les livres se déploient dans l'espace, pour mieux s'épanouir sur de nouveaux supports.

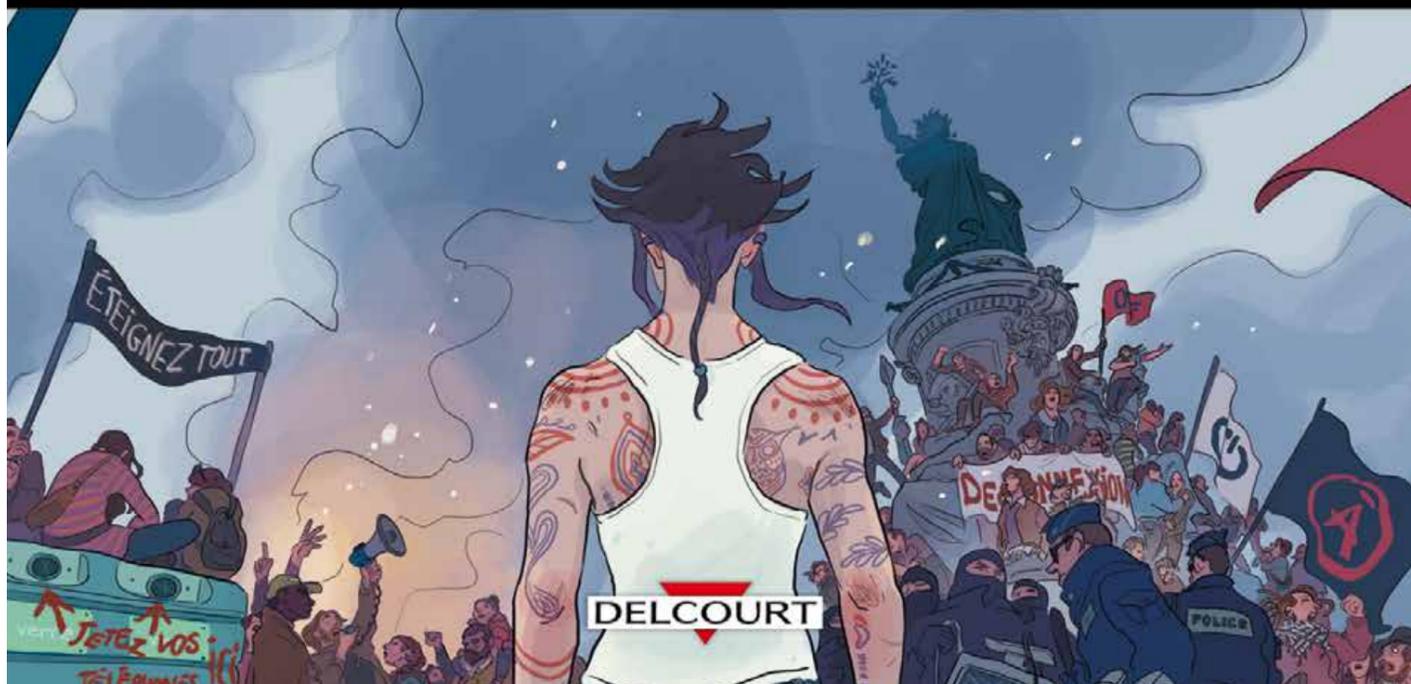


www.gaellepelachaud.fr

1. Gaëlle Pelachaud, *Livre animé en images, du papier à l'écran - Histoire/Techniques/Créations/Perspectives*, éditions Pyramyd, 2016 ; Gaëlle Pelachaud, *Livres animés Du papier au numérique*, préface de Michel Sicard, éditions de L'Harmattan, Paris, 2011.
2. Co-production France 3, Cinquième Agence, Ircam, Adrian Maeght, Mac Guff Ligne.
3. Le réseau de création et d'accompagnement pédagogiques.



MEDIAENTITY.04



MEDIAENTITY.04 © Éditions Delcourt 2017 - É. Tarascou S. Kansara

NOUVELLE-AQUITAINE : PÔLE INTERNATIONAL DE L'ANIMATION

L'ÉCONOMIE NUMÉRIQUE, UNE PRIORITÉ RÉGIONALE

Matthieu Hazouard

MATTHIEU HAZOUARD EST CONSEILLER RÉGIONAL DE NOUVELLE-AQUITAINE, DÉLÉGUÉ AU TRÈS HAUT DÉBIT (THD) ET À L'ÉCONOMIE NUMÉRIQUE. IL EST PRÉSIDENT DE LA SOCIÉTÉ PUBLIQUE LOCALE (SPL) « AQUITAINE THD ».

Équité territoriale et développement économique

Le terme « économie numérique » renvoie au commerce électronique et à ses différentes composantes telles que les services, les infrastructures et la technologie. C'est un secteur d'activité économique relatif aux Technologies de l'Information et de la Communication et à la production et à la vente de produits et services numériques. Il relève de l'économie classique, avec la numérisation de l'économie, processus portant sur tous les biens matériels et les services. D'autre part, le numérique induit de nouvelles relations, de nouveaux modèles d'échange et de partage, et dynamise l'économie de la connaissance et de la culture.

Depuis le début de mon mandat, je fais le pont entre le « numérique » et les différents champs des politiques publiques du Conseil Régional. La première des grandes priorités régionales concerne l'équité territoriale face au très haut débit car on ne peut rien faire si « les tuyaux » n'existent pas. Une partie de la région n'est couverte que par un faible débit.

La région a pris l'engagement que l'ensemble du territoire soit irrigué par du très haut débit dans les cinq années qui viennent. Sans ce préalable, on ne peut pas parler d'économie numérique.

Le second axe de développement concerne la transformation numérique des entreprises de Nouvelle-Aquitaine et l'appropriation des nouvelles technologies par l'ensemble des appareils productifs de la région. Les entreprises traditionnelles mutent et évoluent, on assiste à la création d'un foisonnement de start-up. La plupart de ces nouvelles entreprises sont constituées d'acteurs qui proposent des services innovants et des solutions à des problématiques concrètes. Par exemple, des entreprises développent des applications autour de la santé et de la formation à partir de casques de réalité virtuelle. Ces nouvelles pratiques de télétravail impliquent un travail dans le domaine de la protection des données. Confiance numérique et cyber sécurité vont de pair.

Animation, BD, jeux vidéo : une évolution des usages

La Région Nouvelle-Aquitaine est très impliquée dans le Pôle Image Magelis qui développe l'économie de la filière Image autour de quatre secteurs d'activité : la bande dessinée, l'animation –

fortement soutenue, avec des résultats très visibles : de plus en plus de films sont primés –, les tournages et le jeu vidéo.

Le secteur du jeu vidéo est une activité économique qui a des implications dans des domaines très divers comme la médecine ou la formation dans plusieurs secteurs. Si certains jeux permettent une entrée culturelle ou historique, on observe d'autres potentiels

étonnants, comme dans le domaine du e-sport par exemple. C'est une réalité économique mais aussi une évolution sociale.



Matthieu Hazouard

« LA RÉGION
A PRIS L'ENGAGEMENT
QUE L'ENSEMBLE DU
TERRITOIRE SOIT
IRRIGUÉ PAR DU TRÈS
HAUT DÉBIT DANS
LES CINQ ANNÉES
QUI VIENNENT. »

Cette « numérisation de la société » induit que nous devons veiller aux pratiques éducatives. Le préalable bien sûr, est que tous les jeunes doivent avoir accès chez eux et au lycée au très haut débit. Mais nous devons veiller à ce que les jeunes générations conservent et développent leur capacité de libre arbitre. Nos choix futurs de société ne doivent pas être guidés par une confiance aveugle dans la technologie ou dans les algorithmes. Il ne faudrait pas se retrouver dans la situation de la dernière bande dessinée d'Enki Bilal, *Bug*, qui nous raconte qu'un bug mondial anéantit toute donnée informatique et prive l'humanité de sa mémoire : plus rien ne fonctionne et les humains sont perdus. Cette nouvelle fait froid dans le dos.

De nouveaux lieux d'économie collaborative

Avec le numérique, on assiste à une forte évolution des modes de travail. Pour répondre à de nouveaux usages, le Conseil Régional a soutenu la création de plus de soixante « tiers-lieux »

en moins de deux ans. Ces lieux reposent sur le lien social et l'échange, et ils ont des objectifs précis : relais de proximité répondant aux nouvelles formes de travail, ouverture à tout public, environnement propice aux échanges, aux projets collaboratifs, multiplicité d'activités et de nouveaux services.

Aucun des tiers-lieux ne se ressemble mais les points communs sont l'espace partagé, et l'utilisation de l'outil numérique pour soutenir les nouvelles formes du travail. Ce sont des lieux d'économie collaborative, une nouvelle façon d'envisager le travail et d'accompagner à la transformation les territoires.



La Mort, Père & Fils, 2017 © Je Suis Bien Content / SchmuBy

« IL FAUT Y ÊTRE... »

Nicolas Schmerkin / Propos recueillis par Christophe Dabitch

CARTOON MOVIE, FORUM EUROPÉEN DÉDIÉ AUX PROFESSIONNELS DU FILM D'ANIMATION, CONFIRME SON INSTALLATION À BORDEAUX AVEC UNE DEUXIÈME ÉDITION (DU 7 AU 9 MARS 2018) DEPUIS SON DÉPART DE LYON. LE NÉO-BORDELAIS NICOLAS SCHMERKIN, DE LA SOCIÉTÉ DE PRODUCTION SCHMUBY, ÉVOQUE L'IMPORTANCE DE CE RENDEZ-VOUS.

Pourquoi vous être installé à Bordeaux en tant que producteur de films d'animation ?

J'avais une société à Paris depuis une quinzaine d'années, Autour de minuit, et je voulais travailler avec Thibaud Ruby qui avait déjà une expérience sur des longs-métrages d'animation comme *Ernest et Célestine*. Il s'installait à Bordeaux pour des raisons personnelles et nous connaissions l'envie de la région Aquitaine d'accueillir plus d'animation en proposant un soutien financier. L'idée est venue naturellement de créer une société de production ici pour faire nos films. Thibaud travaillait déjà avec Folivari qui venait de monter à Bordeaux Didier Bruner, le fondateur des Armateurs. Avec nos différentes collaborations, par ailleurs, nous pouvions ainsi créer cette société sans avoir immédiatement besoin que le carnet de commandes soit plein. L'idée était de produire des courts-métrages, des séries ou des longs-métrages plutôt artistiques et fragiles. D'un point de vue pratique, le partage des tâches et de l'espace était important. Il est difficile d'accueillir vingt ou trente personnes à Paris. Ce nouvel espace bordelais nous permet de disposer de deux lieux pour que le film avance plus vite. Du côté des compétences, Thibaud est spécialiste de la 2D tandis qu'à Autour de minuit, nous avons plus une expérience 3D ; cela

avait donc du sens de travailler ensemble. Notre premier projet de court-métrage, *Periphéria*, était ambitieux, à hauteur de 200 000 euros. Il a eu un parcours exceptionnel dans de nombreux festivals à travers le monde.

Quels sont vos axes éditoriaux ?

Ce sont plutôt des films d'auteur qui proposent une vision décalée du monde, des films graphiques avec une esthétique originale. Ce ne sont pas des films à thèmes ou sociaux mais ils touchent à la politique, la société et à l'être humain contemporain en passant plutôt par la sensation, ce qui est le propre des films d'animation. Nous avons plutôt une perspective adulte comme avec *Unicorn Wars* d'Alberto Vazquez, qui traite de la guerre, ou encore *La Mort, père et fils*, un court-métrage de Winshluss. Mais nous développons aussi deux séries pour la jeunesse, *Jean-Michel Super Caribou* et *Non-Non*, avec des anti-héros un peu décalés.

Quelle est la particularité de la production d'un film animé ?

Il faut s'armer de patience et de passion ! On passe entre deux et cinq ans sur un court-métrage, un peu plus sur une série et encore plus sur un long-métrage. C'est beaucoup plus cher en général,

cela demande des expertises particulières et on a parfois du mal à recruter les bons profils de collaborateurs. C'est un secteur qui fonctionne bien depuis deux ou trois ans. Pour un film de tournage ou un documentaire, on sait qu'il va falloir passer par des caméras, des lumières, etc. Mais pour un film d'animation, il y a des dizaines de manières de le faire et on n'a pas encore exploré toutes les façons de mélanger les techniques. Sur un film en prise de vue réelle, il « suffit » d'avoir un scénario, une idée de casting et une note d'intention pour déposer le projet au CNC¹ ou dans une région, mais en animation, il y a parfois plus d'un an de travail sur un film parce qu'on nous demande un développement graphique, le design, le scénario, le story-board, etc. Il faudrait presque avoir déjà commencé le film ! Les budgets sont plus élevés également, les distributeurs et les chaînes sont plus exigeants. Un court-métrage de fiction peut être une course de vitesse sur quelques jours, mais l'animation est un marathon...

Que représente pour vous l'arrivée de Cartoon Movie à Bordeaux ?

C'est une très bonne nouvelle. Nous y avons présenté *Unicorn Wars* l'an dernier, nous étions les locaux de l'étape avec trois autres sociétés. Cela nous a offert une bonne visibilité et dès la première année, nous avons ressenti des effets très positifs. Cela ancre l'idée que dans la nouvelle région, il n'y a pas qu'Angoulême. Nous sommes peu de sociétés d'animation à Bordeaux et cela met un coup de projecteur sur nous.

Que vous amène un événement européen comme celui-là ?

Cartoon Movie ne concerne que les projets de longs-métrages. Si notre projet est sélectionné, on s'y rend pour le pitcher² à des professionnels, trouver des partenaires, des financements, donner de la visibilité au film, etc. Cela nous donne aussi des obligations parce que l'on a une *dead line* pour finir le trailer³, le scénario et pour présenter des images. Comme le Cartoon forum de Toulouse pour les séries, en septembre, c'est essentiel. La plupart de nos projets ont avancé parce que nous les avons présentés dans les Cartoons. Nous avons eu des retours concrets, des contacts, des partenaires, une avancée du projet qui nous sert ensuite à le présenter à d'autres marchés, d'autres festivals, à Annecy ou Cannes par exemple. Sur place, on parle du film pendant vingt minutes devant une salle de professionnels qui a priori sont intéressés car ils ont vu le trailer le matin. Dès la fin du pitch, ils remplissent des fiches où ils notent de 1 à 5 les aspects narratifs, visuels, marketing, etc. On sait immédiatement si le film a plu, si des partenaires potentiels se présentent. Pendant trois jours, on a ensuite le temps de prendre des rendez-vous pour parler du film ou d'autres projets. Cartoon Movie est le rendez-vous le plus important au monde en termes de participants et de projets, et le plus efficace. Toutes les chaînes françaises y sont représentées ainsi que la plupart des grandes chaînes européennes, des coproducteurs, des institutions régionales et européennes, etc. Il faut y être...

Un événement comme celui-là a-t-il des retombées sur le secteur de l'animation en Nouvelle-Aquitaine ?

Je pense que oui. Les sociétés de production émergentes en région peuvent venir et voir des projets, entrer en coproduction ou proposer des prestations en région. Les sociétés de Bordeaux et d'Angoulême sont présentes. Des sociétés comme Piste rouge, pour le son, viennent, assistent aux pitchs et proposent leurs services. C'est aussi le cas pour les producteurs qui peuvent entrer en coproduction européenne, faire une partie du travail ici, demander un soutien régional... Cela va au-delà du focus médiatique sur Bordeaux et la région.

Comment situer la place de la région dans le domaine de l'animation en France et en Europe ?

En fabrication, avec les studios d'Angoulême, c'est probablement la première région française. Et la France est à la première place européenne et à la deuxième place mondiale dans le secteur de l'animation. Cela se joue avec Rhône-Alpes et le pôle de Valence. Les Hauts-de-France aussi investissent beaucoup en ce moment sur le modèle de la Nouvelle-Aquitaine. Pour les séries, la région est au premier rang européen et c'est un pôle très puissant au niveau mondial. En termes de contenu, il y a des films comme *La Tortue rouge* de Michael Dudok de Wit, animé à Angoulême par Prima Linea, qui sont présents aux Oscars et à Cannes. Il y a un vrai savoir-faire qualitatif et technique internationalement reconnu.



<http://schmuBy.com>

1. Centre National du Cinéma.
2. Présenter de manière synthétique un film ou un projet de film.
3. Bande-annonce.



Unicorn Wars (en développement) © Autour de Minuit / Uniko / SchmuBy / Abano

LE FESTIVAL : UN CARREFOUR DU CINÉMA D'ANIMATION

Fabrice de la Rosa / Propos recueillis par Marie-Pierre Quintard

FABRICE DE LA ROSA A REPRIS L'EXPLOITATION DU CINÉMA LE FESTIVAL, À BÈGLES, IL Y A NEUF ANS. UNIQUE SALLE EN EUROPE ENTièrement DÉDIÉE À L'ANIMATION, ELLE ACCUEILLE TOUS LES ANS EN DÉCEMBRE LE FESTIVAL INTERNATIONAL DU FILM D'ANIMATION LES NUITS MAGIQUES, DONT LES VINGT-SEPT ANS D'EXISTENCE DISENT TOUTE LA PASSION DE SON FONDATEUR.

Pourriez-vous revenir sur votre parcours et sur ce qui vous a décidé à ouvrir la seule salle exclusivement consacrée à l'animation en Europe ?

L'animation est ma passion depuis toujours. Cela remonte à l'âge de 5 ou 7 ans, quand j'ai vu *Merlin l'enchanteur* de Disney. À l'époque, il n'y avait que ces films d'animation qui sortaient une fois l'an, à Noël. À 15 ans, j'ai eu ma première caméra Super 8, et j'ai commencé à faire un peu d'animation. À 17 ans, j'ai réalisé un film en pixilation, *British folies*, qui a été diffusé sur Antenne 2. Je suis ensuite entré aux studios Marloufilms de Bordeaux, où j'étais animateur sur des courts-métrages et sur une petite série d'animation avec des marionnettes. Puis j'ai créé, avec un collègue storyboarder, Alexis Madrid, l'association Flip-Book, avec laquelle on a monté le festival Les Nuits Magiques. J'ai ensuite créé la société Les Films Magiques pour produire et diffuser des films d'animation. Enfin, j'ai décidé d'ouvrir une salle entièrement dédiée à ce genre. C'était la suite logique de mon parcours.

Quelle est la proportion entre les courts et longs métrages dans votre programmation et comment tenez-vous l'équilibre sur le plan économique ?

Mon grand amour, c'est le court-métrage d'animation, mais la diffusion coûte très cher. Pour les longs, on reverse 50 % au distributeur, quel que soit le nombre d'entrées ; pour les courts, c'est entre 50 et 80 € pour une seule diffusion. Pour trouver l'équilibre, j'en propose souvent en première partie de certains films. Je travaille avec l'agence du court-métrage, à Paris, sous forme d'un forfait à l'année. Je propose aussi des soirées thématiques de courts-métrages. En février, par exemple, j'en organise une sur le cinéma indépendant africain. Mais ce sont les grosses productions qui me permettent d'accéder à une rentabilité financière.

Soixante-dix pour cent du budget passent par les entrées. Les 30 % restant viennent de la mairie de Bègles, des subventions pour Les Nuits Magiques (Région, DRAC et Département), et d'une subvention Art et Essai. Ces aides nous permettent aussi de financer des animations un peu coûteuses, où se mêlent d'autres formes artistiques pour pouvoir capter de nouveaux publics. Nous avons par exemple lancé une opération intitulée « Impro ciné », environ trois fois par an, où intervient une compagnie de théâtre qui va improviser sur six courts-métrages d'animation. Nous sommes aussi en train de réfléchir à une manifestation en lien avec la BD adulte pour le mois d'avril.

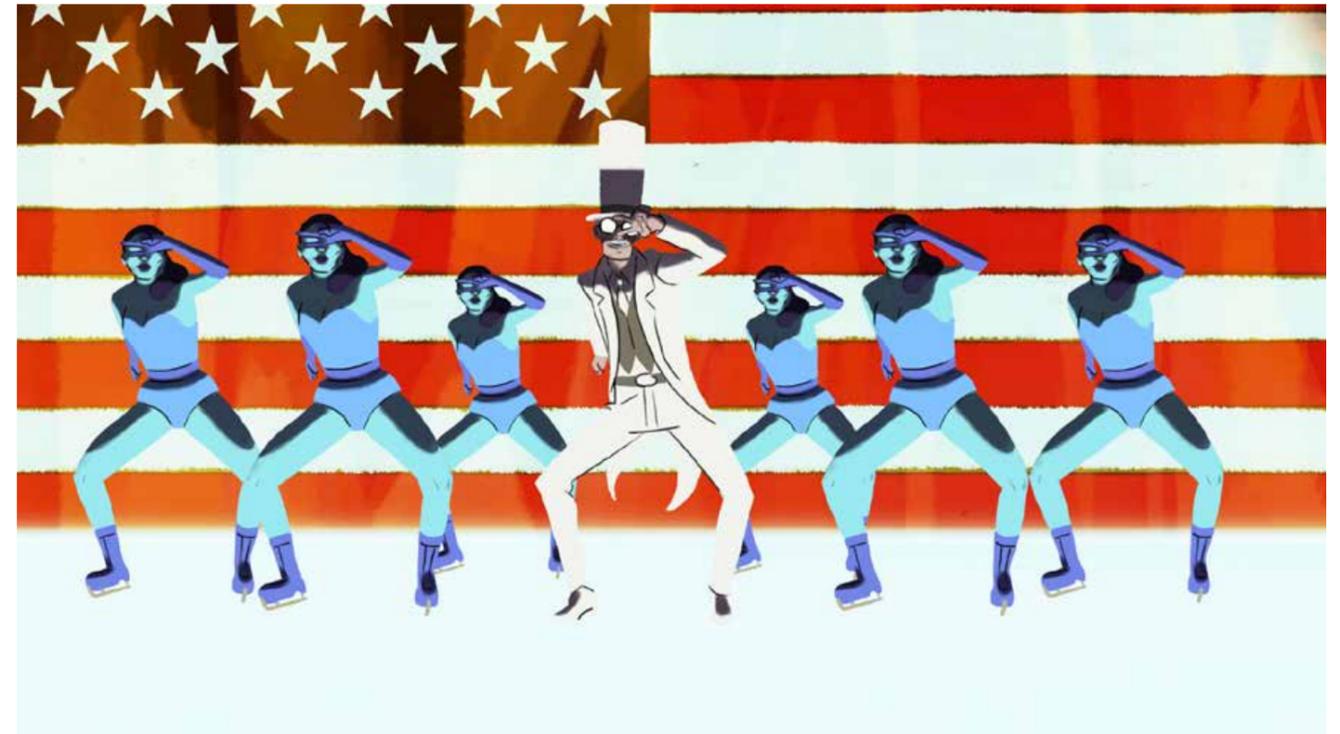
Comment faites-vous votre sélection ? Est-ce essentiellement lors du Festival d'Annecy ?

Je suis beaucoup allé à Annecy, depuis 1985, mais aujourd'hui je n'y vais plus. Ce festival m'a surtout permis d'enrichir mon listing de contacts dans le monde pour l'appel à compétition du festival Les Nuits Magiques. Je vois à peu près mille films par an : ceux que l'on m'envoie – je reçois environ 500 courts-métrages pour chaque édition du festival –, ceux que je trouve sur Internet, plus les films anciens. Je regarde aussi ce que font les autres festivals, dont je peux parfois m'inspirer pour ma programmation.

C'était, en 2017, la 27^e édition des Nuits Magiques. Pourriez-vous m'en dire un peu plus sur l'histoire de ce festival, sur son évolution et sur les différents partenariats que vous avez mis en place ?

J'ai créé Les Nuits Magiques en 1990, à Pessac. À l'époque, la commune reprenait le Jean-Eustache et pensait qu'il fallait créer des festivals pour aider ce cinéma. Le Festival du film d'histoire a aussi démarré à ce moment-là. J'y suis resté six ans, suivis d'une année à Bordeaux où cela n'a pas fonctionné car la ville ne m'a pas vraiment soutenu. Ensuite je suis allé à Bègles. Pendant dix ans, j'ai organisé en même temps que le festival, en partenariat avec l'Iddac, une tournée Les Nuits Magiques dans une dizaine de villes du département. Nous proposons des ateliers d'animation et des projections pour jeune public. Nous sommes même allés jusqu'à Tulle et à Guéret ! Ensuite, je me suis recentré sur Bègles, en instaurant un partenariat avec Arte, qui a soutenu le cinéma et le festival pendant plusieurs années. Nous travaillions en lien

Tête d'Oliv..., 2017 © Novanima et Girelle



Buddy Joe, 2017 © Les Nuits Magiques

avec la programmation de l'émission Court-circuit. À l'époque, nous avions peu de public, c'était assez difficile. Pour la dernière édition, nous nous sommes associés aux Soirées du cinéma russe de Bordeaux, ce qui m'a permis de faire venir le réalisateur russe Konstantin Bronzit.

De quelle manière préparez-vous ce festival ?

On le travaille sur toute l'année. Je lance l'appel à compétition fin avril. Durant cette période, je fais ma sélection de programmation hors compétition. On rend toujours hommage à l'un des maîtres de l'animation. Cette année, il s'agissait de Jiri Trnka, un réalisateur tchèque.

En septembre, on lance la communication relative à l'éducation à l'image, ce qui représente une très grosse partie de notre fréquentation. Habituellement, on accueille aux alentours de 5 000 scolaires, de la maternelle au lycée. En 2017, on en a reçu 7 500 ! Le succès du festival, sa fréquentation, est essentiellement dû au bouche-à-oreille. Quand le festival a démarré, il y avait environ 1 600 spectateurs. Cette année, on en a accueilli un peu plus de 14 000 et les entrées payantes ont représenté 50 % du budget global qui s'élève à 82 000 €. C'est un petit budget comparé à celui du Film d'histoire ou du FIFIB, mais je trouve qu'on arrive à de bons résultats.

Quelle fut l'évolution du public depuis le moment où vous avez créé le festival à aujourd'hui ?

Le public commence à comprendre que dans l'animation, comme pour la prise de vue réelle, il existe des films pour les enfants, à voir en famille, et d'autres avec des thématiques pour adultes. Je souhaite montrer la diversité qui existe en animation. Mais les

préjugés ont la peau dure. Souvent, les gens pensent que c'est un cinéma pour les enfants. L'évolution des mentalités se fait lentement parce que les médias ne poussent pas dans ce sens-là, et la programmation des chaînes de télévision ne favorise pas non plus cette ouverture.

Je dirais que je suis un passeur, ici, sur la métropole, et au-delà lors du festival.

« *L'animation ne doit pas être trop proche du réel, ce n'est pas son objectif.* »

Comment voyez-vous l'avenir de ce festival ?

J'irai au moins jusqu'à la trentième édition, et après on verra. Il faut se renouveler. L'animation a beaucoup évolué, je n'ai pas forcément la même vision que la jeune génération. Je trouve que les films en images de synthèse se ressemblent tous, c'est un peu dommage. Alors que pour les films avec des marionnettes par exemple, ou en dessins animés, il y a chaque fois une « patte » différente, le graphisme n'est jamais le même. Aujourd'hui, les réalisateurs pratiquent beaucoup la « motion capture » ou utilisent le phénomène du rotoscopage¹, deux techniques qui permettent d'animer des personnages de manière très réaliste. De mon côté j'estime que l'animation ne doit pas être trop proche du réel, ce n'est pas son objectif.

□

1. La rotoscopie est une technique cinématographique qui consiste à relever image par image les contours d'une figure filmée en prise de vue réelle pour en transcrire la forme et les actions dans un film d'animation.

UNE ÉCOLE OUVERTE SUR LE MONDE

Serge Elissalde / Propos recueillis par Marie-Pierre Quintard

ANCIEN PRODUCTEUR ET AUTEUR-RÉALISATEUR DE FILMS D'ANIMATION, SERGE ELISSALDE PORTE UN REGARD ÉCLAIRÉ SUR LES ORIENTATIONS PÉDAGOGIQUES DE L'EMCA (ÉCOLE DES MÉTIERS DU CINÉMA D'ANIMATION) DONT IL A LA CHARGE. ENTRE RESPECT DES IDENTITÉS, PROFESSIONNALISME ET OUVERTURE AU MONDE.



Pourriez-vous me présenter les grandes lignes pédagogiques de l'EMCA ?

Au départ, il y a presque vingt ans, l'idée était d'ouvrir un centre de formation pour nourrir l'activité des studios qui se montaient au même moment à Angoulême. Puis, sous l'impulsion de l'ancien directeur pédagogique, Christian Arnaud, est née une école avec une identité très particulière, qui allie les objectifs de formation nécessaires pour entrer dans le milieu professionnel tout en préservant l'expressivité des étudiants, leur créativité. Cet équilibre correspond à ce métier qui est à la fois créatif, artistique et industriel. À l'EMCA, on respecte l'identité des étudiants, on ne veut pas les formater. Sur le contenu artistique – graphisme, scénario et réalisation – on leur laisse quasiment carte blanche pour qu'ils développent vraiment un style. Quand on regarde nos films de fin d'études, on a donc une richesse d'expression très diversifiée.

Au niveau du contenu de la formation, est-ce que cette diversité se retrouve ?

J'oriente beaucoup – et je pense que c'est une autre des spécificités de l'école – sur la réalisation. Je souhaite que mes étudiants fassent des films, qu'ils touchent à l'ensemble des étapes : écriture, conception, mise en scène, montage... Les étudiants qui sortent de l'école ont ainsi une expérience de réalisateur. Ils ont une vision globale du métier et ils seront capables d'évoluer plus facilement dans leur carrière.

Quel est votre point de vue sur le coût de ces études, qui est assez élevé ?

Il y a une polémique à ce sujet en ce moment, car ces études sont de plus en plus chères¹. Toutes les écoles suivent la même ligne. Cela crée une sélection par le niveau social et entraîne des conséquences plus souterraines encore : les étudiants, qui

ont conscience de la valeur financière de leurs études, finissent parfois par avoir des exigences ou un type de rapport avec nous qui s'oriente vers le clientélisme. Si on entérine cette logique, la mission pédagogique est faussée. J'essaie de relativiser cette tendance et d'encourager une autre approche avec mes étudiants.

Quelles sont les perspectives pour l'école ?

On envisage de créer une nouvelle classe de troisième année, dédiée à la formation professionnelle et en prise directe avec des demandes de studios, avec un emploi du temps partagé entre l'école et l'entreprise, sur de la spécialisation 3D en particulier. Par ailleurs, comme nous sommes peut-être la seule école à proposer la stop-motion au sein d'un cursus – et on a bien vu, avec *Ma Vie de Courgette*, que ce n'est pas une technique en désuétude – on voudrait mettre en place un partenariat avec Dynamotion, une structure associative menée par un ancien étudiant. Cela nous permettrait de multiplier nos espaces de tournages et d'encourager ainsi la naissance d'un studio de stop-motion à Angoulême, ce qui serait une nouveauté.

Quels sont les liens entre l'école et le milieu professionnel, et les débouchés pour les étudiants diplômés ?

C'est bien sûr l'une des missions de l'école, et elle est très importante. On est dans une sorte d'embellie permanente depuis les débuts, avec une croissance en termes de nombre de productions, de qualité et de population. Quand j'ai démarré il y a trente ans, il y avait environ mille professionnels en France, c'était à peine un métier. On produisait un long-métrage tous les cinq ans dans les années 1990. Aujourd'hui, on en est à une dizaine par an et il y a une vraie reconnaissance de cette profession. Il se trouve que depuis deux, trois ans, grâce à une nouvelle législation sur le fonds de soutien, c'est quasiment le plein-emploi. Mes étudiants trouvent tous du travail, et cela vaut pour les autres écoles aussi.



Quant à la question des liens avec le milieu professionnel, la base de l'enseignement est assurée par environ 120 intervenants extérieurs, tous professionnels. Nous avons en outre souhaité renforcer les trois mois de stage obligatoires durant le cursus par la mise en place d'une série de conférences, tout au long de l'année, où j'invite des producteurs, des réalisateurs et autres figures de nos métiers à venir nous expliquer leur parcours. Cela permet de créer des liens et de mieux comprendre les relations diffuseur/producteur/réalisateur, qui sont souvent fantasmées.

Nous encourageons enfin des collaborations à l'étranger (Erasmus, échanges scolaires, cours skype...) ce qui nous permet de construire des liens avec le Canada, la Chine ou le Maroc par exemple. Cette année, nous serons exceptionnellement à New York, à l'invitation de l'Alliance française qui organise son premier festival d'animation de films français.

les ans, on réalise ensemble une quinzaine de films. On sort ainsi de la sphère du dessin animé et du programme jeunesse. C'est un exemple de collaboration réussie, qui a fait des émules. À l'époque, l'école était précurseur d'un genre qui maintenant est de plus en plus envisagé, même par le milieu de la production.

Depuis l'année dernière, on a également créé un atelier avec l'ÉESI³. C'est l'occasion pour mes étudiants d'exploiter l'animation dans des formes plus expérimentales, ciblées art contemporain. On organise aussi un atelier avec le centre hospitalier Camille-Claudel d'Angoulême, sur l'addiction. On est là pile dans le sujet de société. Ces films sont ensuite montrés en milieu scolaire ou professionnel pour aider à aborder ces sujets d'une manière non institutionnelle. Les étudiants sont d'ailleurs invités à participer aux projections, au cours desquelles ils peuvent exprimer leurs points de vue devant un autre public que celui de l'animation. C'est une manière d'insérer les étudiants non pas seulement dans un milieu

professionnel ou marchand, mais dans le monde et sa complexité.

Certains étudiants suivent aussi un atelier en milieu carcéral, à la centrale Saint-Martin, sur l'île de Ré. Ce travail donne lieu à des coréalizations entre les détenus et les étudiants. Et pour finir, on a mis en place un atelier autour du dessin de presse, avec un rédacteur en chef de *La Charente Libre*.

Bref, ces ateliers satellites mettent en jeu l'animation sur d'autres centres d'intérêt

que ceux de l'industrie, ce qui lui offre une véritable plus-value. Ils contribuent à l'enrichissement du genre comme des futurs professionnels. Grâce à cette série d'ateliers, environ cent films sont produits chaque année à l'école – ce qui je pense est unique en France.

Comment ces films sont-ils diffusés ?

On les trouve sur le Vimeo de l'école, mais certains sont diffusés par les chaînes de télévision nationales, d'autres répondent à des activités d'associations, et beaucoup sont présentés en festival. L'école presse aussi régulièrement des DVD non commercialisés, qui sont salués par les programmeurs de salles et intègrent souvent leur programmation. Cela peut être une opportunité de diffusion assez extraordinaire à l'échelle de la Nouvelle-Aquitaine, qui représente quand même un quart ou presque de la France !



1. Une année à l'EMCA coûte entre 6 000 et 7 000 €.

2. École de documentaire d'Angoulême.

3. École européenne supérieure de l'image.



Nu (extraits), court-métrage de Émilie Phuong et Rosalie Peeters, EMCA / CRÉADOC

Que vous apporte votre positionnement au sein du Pôle Image Magelis ? Existe-t-il des collaborations entre les différentes écoles du Pôle ?

On est pour ainsi dire sur un campus, quasiment une « université » de l'image, et c'est unique, je pense, en France. De plus, ce pôle est entouré de studios et de professionnels, donc les échanges se font à plusieurs niveaux. Pour ce qui concerne les collaborations inter-écoles, il faut que cela émane de volontés réciproques, et nous sommes en cela soutenus logistiquement et financièrement par Magelis.

Pour ma part, cet environnement me permet d'ouvrir l'enseignement de l'animation, parce que je considère que rester figé dans un esprit de corporation serait une erreur. Il se créerait une sorte d'appauvrissement culturel et professionnel, à tourner en rond sur son savoir-faire ultra-spécialisé sans s'intéresser au monde qui nous entoure. Je considère les métiers du cinéma d'animation comme des outils d'expression. Nous sommes quand même là in fine pour faire des films avant tout, et faire un film, c'est écrire, trouver des sujets, parler de la vie, de la société et aller vers les gens.

Dans cette optique, j'ai proposé, il y a bientôt dix ans, un atelier de documentaire animé en partenariat avec le CRÉADOC². Tous

LA **citô** DE LA BD : UN LIEU D'OUVERTURE ET DE FOISONNEMENT CRÉATIF

Pierre Lungheretti

PIERRE LUNGHERETTI EST DIRECTEUR GÉNÉRAL DE LA CITÉ INTERNATIONALE DE LA BANDE DESSINÉE ET DE L'IMAGE DEPUIS 2016. FAVORABLE AU PLURALISME ESTHÉTIQUE ET AU DÉVELOPPEMENT DES PUBLICS, IL MET EN ŒUVRE, AU SEIN DE LA CITÉ, UNE POLITIQUE DE DÉCLOISONNEMENT CULTUREL VISANT À RENFORCER, ENTRE AUTRES, LES LIENS ENTRE LA BANDE DESSINÉE ET LE CINÉMA D'ANIMATION.

Des liens historiques entre la bande dessinée et le cinéma d'animation

En France, il existe un lien évident entre la bande dessinée et le cinéma d'animation, aussi bien sur le plan historique que sur les synergies à mettre en œuvre. La création des studios d'animation *Idéfix* par le scénariste René Goscinny a été l'une des grandes étapes du cinéma d'animation en donnant une impulsion fondamentale à cette discipline. Sur un plan artistique, il s'agit de narration graphique et le lien est évident : beaucoup d'auteurs de BD font du cinéma d'animation : Joann Sfar, Marjane Satrapi, Benjamin Renner pour ne citer qu'eux.

La spécificité du territoire angoumois s'est renforcée en 1983 lorsque Jack Lang a lancé le plan Images à Angoulême. Tout est parti du Festival de la bande dessinée, créé en 1974, et qui est aujourd'hui le principal festival de bande dessinée francophone et le plus important du monde. Angoulême, en s'appuyant sur le festival, est devenu un pôle majeur du cinéma d'animation. Nous sommes aujourd'hui le 3^e pays producteur du monde.

Faire de la Cité une ressource et un outil d'accompagnement

J'ai positionné mon projet d'établissement pour la Cité sur trois axes fondamentaux.

Le premier repose sur un projet artistique et scientifique qui vise le pluralisme esthétique et le décroissement, pour porter des regards croisés entre différentes disciplines comme la BD, le cinéma, les arts plastiques et la musique. C'est dans ce contexte que nous organiserons les rencontres nationales de la BD sur le thème « Cinéma et Bande dessinée » en octobre 2018, et que nous accueillerons, à partir du mois de juin, la grande exposition *Goscinny et le cinéma*, coproduite avec la Cinémathèque française, en partenariat avec l'Institut René Goscinny.

D'une manière générale, les expositions permettent une grande palette de coopérations aux plans international, scientifique et éducatif. Nous avons ainsi signé une quinzaine d'accords internationaux qui comportent différents volets de coopération scientifique consistant à faire des échanges en matière de collections, de bibliographies, et dans le domaine de la recherche. Nous mettons par exemple nos ressources à la disposition de la Bibliothèque nationale d'Argentine qui souhaite constituer une collection patrimoniale en bande dessinée.

Le deuxième axe concerne le développement des publics : une question centrale et une vraie mission de service public. J'ai mis en œuvre une politique volontariste qui porte aujourd'hui ses fruits, avec 18 000 visiteurs en plus en 2017¹.

Le travail est conduit en direction de tous les publics, que ce soit le troisième âge, les personnes handicapées, les jeunes, etc. Nous travaillons pour cela avec les acteurs du champ social et associatif, et bien entendu avec l'Éducation nationale. Je n'aime pas les forteresses culturelles, c'est antinomique avec ma conception de la culture, qu'il faut partager le plus largement possible.

Enfin, le troisième axe repose sur l'accompagnement de toute la filière, en mettant les auteurs au cœur des actions. La Cité doit avoir la capacité d'accompagner les auteurs dans leurs environnements social, juridique ou artistique, et de créer les conditions de réflexion de fond sur la filière. Pour cela, nous avons créé les Rencontres nationales de la bande dessinée en 2016 et nous organisons des colloques autour de ces questions. Nous accueillons également une cinquantaine d'auteurs en résidence chaque année.

La « new factory »

Nous souhaitons renforcer ce lien entre cinéma d'animation et bande dessinée via la création de la « new factory », un lieu fédérateur de l'écosystème angoumois. C'est un projet conçu en partenariat avec la fabrique Les mains sales², pour les auteurs de bande dessinée qui constituent une importante et vivante communauté à Angoulême, afin de renforcer le lien au territoire. La « new factory » prendra place dans l'espace friche de 900 m² au centre du vaisseau Moebius et sera consacrée à la création en partenariat avec les autres acteurs de l'écosystème : écoles, entreprises, associations... Elle sera une usine à création, un espace d'expérimentation et de recherche, de production, d'activités et de diffusion. Les institutions culturelles comme la Cité doivent s'ouvrir sur la société et avoir de la plasticité. Elles doivent rentrer dans des stratégies de mobilité et agréger les compétences, les publics, les créateurs. La « new factory » est une réponse à ce défi.



1. 174 000 visiteurs en 2016 ; 192 000 en 2017.

2. Les mains sales est une maison d'édition dont le cœur d'activité est l'impression d'estampes.



Pierre Lungheretti - Photo : Alberto Bocos Gil

LA PREMIÈRE ÉCOLE DE MANGA JAPONAISE OCCIDENTALE EST À ANGOULÊME !

Caroline Parsons / Propos recueillis par Marie-Pierre Quintard

L'ÉCOLE JAPONAISE DE MANGA, ANIMÉ ET JEUX VIDÉO HUMAN ACADEMY (HA) A OUVERT SES PORTES À ANGOULÊME EN 2015. SA DIRECTRICE, LA BRITANNIQUE CAROLINE PARSONS, DOCTEURE EN FILM ET ANIMATION DE L'UNIVERSITÉ DE SOUTH WALES (UK) ET PROFESSEUR D'HISTOIRE DE L'ART ET DU CINÉMA, NOUS PRÉSENTE CETTE PREMIÈRE ÉCOLE JAPONAISE IMPLANTÉE EN FRANCE AUX EFFECTIFS CROISSANTS DEPUIS SA CRÉATION¹.



La Human Academy à Angoulême

Quelle est la durée de la formation ?

En 2016, nous avons créé une année préparatoire pour les étudiants autodidactes en dessin, afin d'améliorer leurs compétences dans ce domaine avant de démarrer le cursus normal, un programme professionnalisant de trois ans. Cette année, nous avons en plus créé une année spéciale pour les étudiants qui ont un Bac + 3 en bande dessinée et qui souhaitent apprendre les codes du manga.

Quelles sont les matières que vous enseignez ?

La filière manga représente environ 40 % du programme. Les 60 % restant comprennent beaucoup de cours de japonais – huit heures par semaine – car la culture japonaise est fortement liée à la langue, et de nombreux étudiants souhaitent ensuite aller travailler au Japon. On leur propose aussi d'étudier l'anglais.

Le reste du programme est à l'image des cours existant dans les autres écoles d'art occidentales : dessin, illustration, logiciels de Pro Creative Cloud...

Pourriez-vous me présenter dans les grandes lignes la HA ?

La HA est une grande organisation japonaise, créée il y a une vingtaine d'années pour ouvrir des universités et des écoles au Japon, dédiées au départ à l'enseignement de la langue. Ils se sont ensuite ouverts à d'autres disciplines, et aujourd'hui, il existe de très nombreux domaines éducatifs. Dans cette même volonté d'élargissement, et au regard de la baisse du taux de natalité au Japon, ils se sont d'abord tournés vers l'Asie – en Chine et au Vietnam, notamment – puis ils ont ouvert cette école à Angoulême il y a trois ans, la première, et la seule pour le moment, en Occident. Ils devraient prochainement en ouvrir ailleurs, en Europe ou aux États-Unis.

Pourquoi avoir choisi la France ?

La France est le deuxième pays au monde le plus consommateur de manga, après le Japon. La décision de s'implanter dans ce pays était donc naturelle, malgré l'obstacle de la langue, car très peu de Japonais parlent le français.

Au départ, la HA d'Angoulême a été pensée comme une école de manga uniquement ; c'est ce qui a forgé son identité. Mais au fil des ans, elle s'est ouverte à d'autres disciplines : l'année dernière, nous avons créé une filière d'animation, et cette année, nous avons lancé une programmation de jeu. Finalement, c'est plus une école de transmédia que de manga.

Il y a aussi des cours de cinéma, car le manga est très influencé par le cinéma, russe notamment, comme celui d'Eisenstein, par exemple. Il est important que les étudiants aient une vraie culture cinématographique.

Les cours occidentaux sont enseignés par une équipe pédagogique française, et les cours de manga et de langue sont dispensés par des enseignants japonais. Les étudiants touchent ainsi à la culture japonaise, par le biais de leur méthode d'enseignement qui est très différente. Pour donner un exemple, j'ai mis en place un système d'élection démocratique de délégués, par vote, à l'occidentale, qui diffère du système japonais. Là-bas, des *seitekai* postulent auprès de l'école qui est décisionnaire. Finalement, nous avons mis en place un système mixte. Nous avons, avec l'organisation japonaise, des conversations assez profondes et morales sur ces sujets, mais on trouve toujours des solutions. Il est très intéressant de confronter nos points de vue.

Cet exemple est intéressant car quand on lit un manga, cela se passe souvent dans une école japonaise où il existe ce genre de système. Donc en créant la même structure ici, cela devient très réel pour les étudiants. Ils vivent ce qu'ils lisent, ce qu'ils apprécient. Mon rôle est aussi de rendre cette culture compatible avec le monde français pour une intégration et une compréhension mutuelles.



Cours de dessin à la HA

Que vous apporte votre positionnement au sein du Pôle Image Magelis ?

Avant tout une crédibilité, car j'ai souvent le sentiment, notamment lorsque je rencontre les parents, que, malgré leur respect à l'égard de la culture japonaise, le manga est considéré comme une niche, fermée sur elle-même. Notre position au sein du Pôle Magelis permet de briser ces préjugés.

Quels sont les liens entre les étudiants et le milieu professionnel ?

À Angoulême, nous sommes entourés de maisons d'édition, de studios d'animation et de jeux vidéo, dont certains sont fortement impliqués dans le développement de l'école. Les étudiants profitent également d'interventions ponctuelles de professionnels venus de France ou d'ailleurs. Ils font aussi un stage en troisième année. Quant aux liens avec les professionnels japonais, ils sont déjà très bien établis puisque la HA existe depuis longtemps dans ce pays. Beaucoup d'étudiants issus de cette école sont devenus des auteurs à succès, comme Sui Ishida par exemple, l'auteur de *Tokyo Ghoul*. Leur système est différent du nôtre. Au Japon, les écoles ont des accords avec tel ou tel éditeur ou studio, c'est une forme de marketing. La HA organise d'ailleurs tous les ans, à Tokyo, le *manga-camp* où ils invitent les éditeurs à rencontrer les étudiants pendant une semaine. Nous avons une dizaine d'étudiants qui sont allés là-bas cette année.

Par ailleurs, certains mangakas français, comme Nicolas de Crécy et Frédéric Boilet, ont ouvert les portes de l'édition japonaise aux auteurs français. Donc nos étudiants qui partent au Japon ont la possibilité de se faire éditer là-bas, et l'une des grandes questions pour nous est de savoir si nos étudiants vont être publiés en France ou au Japon.

Pour l'instant, il y a encore peu de mangakas français publiés en France...

Les éditions Pika ou Kana, par exemple, en publient quelques-uns. Mais c'est vrai qu'il y a un fort intérêt de la part des éditeurs

français de manga qui ont très bien accueilli et soutenu la création de l'école. Ils espèrent l'émergence d'auteurs français, car pour l'instant, ils sont obligés d'aller chercher la plupart de leurs auteurs au Japon. Il doit y avoir environ mille mangakas en France, avec un fort décalage entre l'offre et la demande, car la plupart de ces mangakas sont publiés au Japon. Mais s'il n'y a pas actuellement une véritable industrie du manga en France, il n'y a aucune raison pour que cela n'évolue pas dans les cinq ans à venir. D'autres écoles ont ouvert, dont une à Toulouse, un mouvement est amorcé. Or pour que naisse une industrie, il faut les écoles qui créent les talents. Je suis très optimiste sur l'avenir du manga français.

Quel est votre sentiment par rapport à la connaissance de la culture manga en France ? Quel est le lectorat et comment cette culture se diffuse-t-elle ?

L'année dernière, pour la première fois, j'ai remarqué que certains étudiants avaient été initiés au manga par leurs parents, génération de quarantennaires élevés avec *Goldorak*. Cette transmission marque selon moi un changement. Jusqu'à présent, on s'intéressait plutôt au manga justement par opposition aux centres d'intérêt des parents, comme une forme de résistance.

Le manga peut être perçu comme une contamination d'une culture visuelle, ce qui peut se comprendre. Moi-même, qui suis issue de l'animation, j'éprouvais à l'égard du manga une forme de méfiance. Mais lorsqu'on commence à comprendre, à regarder avec les yeux des adolescents, c'est extraordinaire ! C'est justement à l'inverse de ce que l'on imagine. Le manga n'est pas uniquement de la *fantasy*, à l'opposé de la réalité. Au contraire, il a selon moi une forme très proche du documentaire, qui emprunte beaucoup au réalisme. Au Japon, peut-être plus que dans les autres pays, les adolescents subissent une forte pression (harcèlement, exigence des familles, difficulté à devenir adulte...). Il y a aussi la sexualisation des lycéennes, ce qui peut amener à la prostitution dans les écoles pour pouvoir payer les études. Tous ces problèmes se retrouvent dans les mangas, et cela aide les jeunes gens à naviguer, car la fiction permet de déplacer la réalité dans un registre métaphorique, d'utiliser l'imagination pour s'échapper un peu du réel. Et dans le manga, cela passe aussi par la beauté et la philosophie. Lorsqu'on demande aux étudiants ce qui les attire dans le manga, ils disent tous que cela les touche au plus profond de leur être.

Le manga est considéré comme un mode de communication visuel universel au Japon. Il permet, comme pour l'animation, de rendre plus accessibles des sujets difficiles.



1. Vingt étudiants l'année de sa création, et 135 aujourd'hui.



L'impérieuse mutation d'un art séculaire

Matthieu Pinon¹

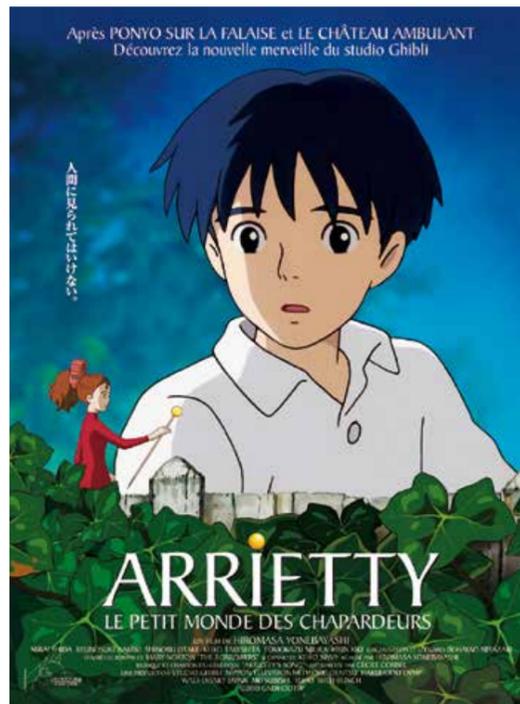
Pan incontournable de la pop-culture à l'échelle globale, l'animation japonaise doit faire face à un défi de taille en fêtant ses 100 ans : s'adapter à un monde numérique et connecté qui a forgé un nouveau mode de consommation de l'audiovisuel. Là où certains s'acharment sur des mécanismes de production éprouvés depuis plusieurs décennies, d'autres innovent pour rester en cohérence avec leur époque.

Mission difficile que celle de résumer la situation d'une industrie protéiforme au Japon. Sur les 622 studios d'animation recensés au Japon dont la majorité (542) à Tokyo², beaucoup sont des micro-structures travaillant sur des clips, publicités et autres habillages télévisuels, tout un pan de la production sur lequel nous ne nous attarderons pas. Cet article se focalisera sur les deux productions les plus consommées par le public mondial, les longs-métrages et les séries télévisées. Deux domaines affrontant chacun une mutation différente.

Cinéma : l'épanouissement des réalisateurs

Les films qui parviennent sur le territoire français ne représentent que la partie émergée de l'iceberg. L'essentiel de l'industrie cinématographique se dispute entre des franchises familiales bien installées au Japon, qui proposent chaque année un nouveau long-métrage (*Doraemon* depuis 1980, *Crayon Shin-chan* depuis 1993, *Détective Conan* depuis 1997, *Pokémon* depuis 1998...) garantie de dominer le box-office national... et dans plusieurs pays d'Asie continentale.

Premier studio à avoir produit un long-métrage d'animation en couleurs (*Le Serpent blanc* en 1958, soit vingt et un ans après *Blanche-Neige et les sept nains*), Tōei Animation s'est fait une spécialité dans ce domaine, exploitant au maximum ses licences les plus populaires. Si un titre comme *Dragon Ball* a fait son grand retour en animation traditionnelle (*Battle of Gods* en 2013), Tōei tente néanmoins de remettre ses héros d'autrefois au goût du jour, c'est-à-dire en 3D. L'écrasante domination des Américains dans le domaine avait longtemps freiné leurs ambitions (*La Reine des neiges* est le deuxième film ayant attiré le plus de spectateurs au Japon, derrière *Le Voyage de Chihiro*).



Mais les outils contemporains permettent d'expérimenter des rendus différents des standards de Pixar, et d'offrir une seconde vie à *Albator* (725 000 spectateurs en France à sa sortie fin 2013) et aux *Chevaliers du zodiaque* (250 000 spectateurs en 2014 en France). Acclamé par la critique internationale, le studio Ghibli – fondé par Isao Takahata et l'oscarisé Hayao Miyazaki – s'était imposé comme le fleuron dans ce domaine. Néanmoins, son modèle économique à contre-courant a fini par lui nuire : les bénéfices de chaque film étaient directement injectés dans la production à venir, finançant ainsi des centaines d'animateurs en CDI, là où les autres studios privilégient l'intérim. Les succès en demi-teinte des films réalisés par d'autres noms que ceux du prestigieux duo ont forcé Ghibli à mettre en pause indéterminée sa section longs-métrages !

Hiromasa Yonebayashi n'a pourtant pas à rougir de son travail sur *Arrietty, le petit monde des charardeurs* (2011) et *Souvenirs de Marnie* (2014). Avec le producteur Yoshiaki Nishimura, il a fondé le studio Ponoc, où le réalisateur peut exploiter avec une vision différente tout le savoir-faire acquis par son équipe chez Ghibli sur son premier film, *Mary et la fleur de la sorcière* (sortie française le 21 février 2018). La création de Ponoc s'inscrit dans la nouvelle tendance du cinéma d'animation, des structures de production taillées sur mesure pour un artiste. On citera ainsi le studio Chizu pour Mamoru Hosoda (*Le Garçon et la Bête*), le studio Science Saru pour Masaaki Yuasa (*Lou et l'île aux sirènes*, *Cristal du long-métrage* au Festival d'Annecy en 2017), ou encore le studio ComixWave où s'épanouit le prodige autodidacte Makoto Shinkai, dont *Your name* a triomphé au Japon et dans le monde (330 millions de dollars, 250 000 spectateurs en France et 18,9 millions au Japon).

De la TV à la VOD

La situation est radicalement différente pour le marché télévisuel. Les structures de production ne sont pas organisées autour d'un artiste, mais d'un groupe d'investisseurs qui cherchent avant tout un retour sur mise à court terme. Ces comités de production réunissent ainsi un fabricant de figurines, un distributeur DVD, une société musicale, un éditeur de jeux vidéo ou de cartes... Au final, une grosse partie de la production se résume à des œuvres calibrées pour plaire au public de fanatiques (les *otaku*) en répondant à leurs demandes (une méthode marketing qualifiée de « fan service ») telles que la présence de jolies demoiselles et de véhicules détaillés. Ainsi, des franchises comme *Girls und Panzer* (des collégiennes conduisant des tanks) ou *Kantai Collection* (où des navires de guerre sont incarnés en jeunes filles) sont des mannes financières au Japon via les produits dérivés et les DVD (un marché de luxe, une galette de deux ou trois épisodes coûtant 50 €).

Ces séries ne rapportent en revanche rien à leur diffusion (entre minuit et 3 h, entrecoupées de pubs pour les membres du comité de production) qui n'existe que pour justifier les produits dérivés. Avec la crise de la natalité au Japon, toutefois, cette cible otaku se réduit d'année en année, et les efforts de ces comités de production sont de moins en moins lucratifs. Ils persévèrent néanmoins en multipliant les tentatives, un succès épongeant deux ou trois échecs...

Pendant que ce minerai s'épuise, un nouveau filon est apparu ! Entre 2014 et 2015, les revenus engendrés par la diffusion à l'étranger sont passés de 326 milliards de yens (2,4 milliards d'euros) à 583 milliards de yens (4,3 milliards d'euros), dépassant pour la première fois ceux des produits dérivés sur le sol national (579 milliards de yens)³. Les débuts de cette tendance aujourd'hui confirmée remontent à environ dix ans, avec les plateformes de *simulcast* (contraction de « *simultaneous broadcast* », diffusion simultanée) qui proposent les derniers épisodes de leurs séries, 24 h après leur diffusion au Japon, sous-titrés, et en toute légalité – Wanim, Crunchyroll et AnimeDigitalNetwork se partagent le marché français.

Le seuil a été franchi avec l'arrivée des mastodontes de la VOD. Netflix a ainsi annoncé participer à la production de trente séries animées sur le sol nippon pour son exclusivité, pariant sur des licences attendues des connaisseurs comme *Devilman Crybaby* (titre pour adultes inimaginable à la télévision nipponne) ou *Violet Evergarden* (du réputé studio Kyoto Animation). Dans la foulée, Amazon Prime a signé un partenariat avec la chaîne Fuji TV, dont



les titres de la case nocturne expérimentale noitaminA (soit Animation à l'envers) trouvent un écho à l'international, pour leur catalogue de VOD. Enfin, anecdotique pour nous mais pas pour le marché nippon, la Chine est un véritable eldorado !

Ce siècle avait deux ans...

Malgré des liens à des procédés bientôt obsolètes qui la ralentissent, la mutation du marché de l'animation japonaise semble encourageante. La domination du public international en quête d'œuvres originales sur la cible de passionnés responsables du « fan service » s'accorde totalement avec la volonté des cinéastes de produire des films personnels et artistiques. Néanmoins, ce début d'élan est miné par plusieurs crises qui rongent l'industrie.

Une crise de la main-d'œuvre, tout d'abord. Les salaires dérisoires des intermittents (postes en bas de l'organigramme) et leurs conditions de travail

dégoûtent les débutants : qui voudrait travailler onze heures par jour pour un salaire annuel inférieur à 9 000 €⁴ ? Trois sur quatre claquent la porte après leur première expérience, pendant que les studios sous-traitent à l'étranger depuis plusieurs décennies.

Mais surtout, l'animation japonaise manque d'une nouvelle locomotive comme le fut *Dragon Ball* en son temps. Depuis *One Piece* (1999), aucun nouveau héros n'est venu reprendre le relais, comme

en témoignent les mascottes officielles des J.O. de Tokyo ! Tous les regards seront braqués sur le Japon pour l'événement en 2020, qui devrait précipiter à coup sûr cette mutation lentement entamée.



1. Matthieu Pinon est journaliste spécialisé dans les mangas et l'animation japonaise. Il est co-auteur de *Histoire(s) du manga moderne* et de *Un Siècle d'animation japonaise*, parus respectivement en 2015 et 2017 aux éditions Ynnis.

2. Source : Rapport annuel de Association of Japanese Animators, éd. 2016, en anglais : <http://aja.gr.jp/english/japan-anime-data>

3. Source : Rapport annuel de Association of Japanese Animators, id.

4. Source : « L'animation japonaise : derrière le succès, des jeunes aux conditions déplorables » <https://www.nippon.com/fr/currents/do0337/?pnum=2>

La France, deuxième pays du manga

Bruno Pham / Propos recueillis par Romuald Giulivo

Fondées à la suite de l'aventure Tonkam¹, véritable pionnier de la diffusion du manga en France dans les années 1990, les éditions Akata défendent dans le marché sans cesse croissant du manga en France une vision originale et audacieuse de la bande dessinée nipponne. Bruno Pham, responsable éditorial actuel, revient avec nous sur les choix de la maison, leur regard sur le manga et leurs engagements.

Comment s'est forgée l'identité des éditions Akata ?

Sylvie Chang et Dominique Véret ont créé la maison en 2001, avec l'aide d'Erwan Le Verger et Sahé Cibot. L'histoire de Tonkam a évidemment tout de suite conféré à Akata une légitimité auprès du lectorat et des libraires. Dans le même temps, le monde du manga avait beaucoup évolué depuis son arrivée en France et Akata a immédiatement regardé vers l'avenir, créé une identité qui lui est propre. Ainsi, nous avons d'abord dirigé une collection pour le compte des éditions Delcourt. Puis, en 2013, nous avons repris notre indépendance afin de mieux défendre notre ligne éditoriale. Chez Akata, nous faisons du manga pour ce qu'il est, c'est-à-dire

un média à la fois grand public et à propos, qui recherche en même temps le divertissement et l'exploration de notre société, ses problématiques, son actualité. Nous préférons parler d'ailleurs de bande dessinée asiatique, car qu'elle soit japonaise, franco-belge ou américaine, la BD est un média narratif qui s'exprime à travers des codes communs à toutes les cultures. Et nos publications donnent à lire cette conviction, que ce soient des séries très en phase avec les grands débats qui animent notre société, la bande dessinée féminine qui a une large place dans notre catalogue, ou encore le travail un peu détonnant que nous menons dans notre collection WTF ?!.



Orange (extrait), de Ichigo Takano, éd. Akata, 6 tomes



Qu'entendez-vous par bande dessinée féminine ?

Derrière ce qu'on appelle le shōjo manga³, se dissimule une réalité complexe. En France, pendant des années, le milieu de la bande dessinée – que ce soit chez les éditeurs, les directeurs de collection ou les auteurs – a été dominé par des hommes. Même si les lectrices de BD existaient, toute la production était envisagée selon des critères définis par un regard masculin. Alors qu'une telle situation n'a

jamais été le cas dans la bande dessinée asiatique. Le shōjo, ou plus largement les séries écrites par des femmes, s'est fortement développé dès l'après-guerre. Il y a ainsi au Japon plus de quarante ans d'histoire d'une bande dessinée faite par ou pour des femmes. Les Asiatiques sont très en avance sur nous de ce côté-là, quand on a pourtant tendance à considérer leurs cultures comme très normées sur la place de la femme. C'est en vérité beaucoup plus compliqué.

Du coup, lorsque Akata a publié chez Delcourt des séries comme *Fruit Basket*⁴ ou *Nana*⁵, le succès commercial immense de ces livres a entraîné une vraie prise de conscience dans le monde de la bande dessinée. Cela a contribué à bouger les lignes, forcer à s'interroger sur la place du lectorat féminin, mais aussi rappeler que des femmes pouvaient faire de la bande dessinée.

Quel est l'objet de votre label WTF ?!

L'univers du manga au Japon est beaucoup plus large que ce que donne à voir la grande masse des ouvrages traduits en France. L'idée est donc de proposer autre chose – tant dans les sujets, le ton, l'ambiance graphique ou un humour très japonais ou plutôt borderline –, en créant un véritable laboratoire éditorial au sein

des éditions Akata. Par exemple, l'une de nos meilleures ventes dans la collection WTF ?! est *Ladyboy vs Yakuza*, une série mettant en scène un jeune malfrat transformé par vengeance en femme et envoyé sur une île peuplée uniquement d'hommes. C'est, derrière la thématique assez limite, une vraie série de divertissement, mais aussi une réflexion sur le genre du *survival*⁶.

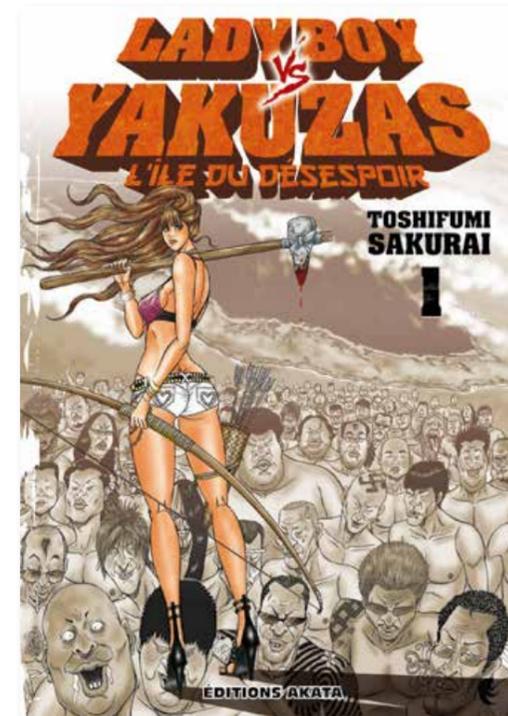
Nous possédons un catalogue dans sa large part très sérieux, et nous essayons donc ici de nous amuser, en continuant d'aborder des sujets sociétaux qui nous sont chers, mais sous l'angle de l'humour. Et nous constatons, lors des différents salons et festivals notamment, que la collection rassemble les publics, plaît autant aux amateurs de manga qu'aux lecteurs de BD franco-belge. Ils apprécient que les titres que nous y publions soient à l'intersection du divertissement et de la démarche d'auteur. Cette opposition, si elle a un sens et un poids importants dans la culture européenne, n'en a pas vraiment dans le monde asiatique. Après, que ce soit pour le shōjo ou la collection WTF ?!, notre démarche est de faire avant tout des livres qui nous plaisent. C'est au final le mot d'ordre de notre ligne éditoriale.

Comment analysez-vous l'évolution du lectorat ces dernières années ?

Les choses ont beaucoup bougé, mais le manga se heurte encore à cette dichotomie dans la vision culturelle européenne que j'évoquais juste avant. Il y a ainsi des auteurs adoubés que l'on a le droit d'aimer, comme Jirō Taniguchi⁷ ou Naoki Urasawa⁸ par exemple, et puis il y a tout le reste, un tas d'œuvres et d'auteurs complètement méconnus et tous mis au même niveau. J'ai vu ainsi cette année des gens sortir de l'exposition consacrée par le Festival d'Angoulême à Osamu Tezuka⁹ en disant qu'ils avaient trouvé son dessin très cliché. Quand on connaît le spectre très large du travail de Tezuka, toutes les choses qu'il a créées, inventées, on a envie de sourire en coin.

Il y a aujourd'hui tellement d'éditeurs en France, une offre tellement variée, qu'il n'est certes pas évident pour un néophyte d'y trouver son chemin. Il nous manque encore un vrai travail critique de défrichage, notamment par une certaine presse. Sans cela, dans un univers il est vrai très complexe, les lecteurs s'orientent avant tout vers des balises bien identifiées, des collections ou des auteurs reconnus.

Après, un mouvement de fond s'opère aussi dans le lectorat et chez certains libraires. La preuve irréfutable en est justement la très grande diversité de l'offre éditoriale. S'il existe toujours un problème de visibilité, le succès public du manga, sa démocratisation sont évidents. Une génération de lecteurs devenus aujourd'hui adultes y est passée et cela aide. On voit même des



Ladyboy vs Yakuza (extrait), de Toshifumi Sakurai, éd. Akata

auteurs francophones, comme Bastien Vivès et sa série *Lastman*¹⁰ pour n'en citer qu'un, assumer plus ou moins ouvertement leurs influences.

Quels sont aujourd'hui les liens entre le manga et l'animation ?

Les mangas sont arrivés en France à la suite du succès de leurs adaptations animées. Les liens entre l'animation et la bande dessinée asiatique ont toujours été très forts, mais je ne pense pas que cela soit spécifique au manga – il suffit pour s'en convaincre de regarder ce qui se passe aujourd'hui entre Hollywood et les comics. Peut-être les Japonais ont-ils été en avance dans les échanges entre supports d'expression, mais ce n'est pas propre au manga et le sera de moins en moins à l'avenir, nous sommes dans un monde où ces échanges vont aller croissant.

Chez Akata, notre métier est le livre. Nous ne sommes pas à l'affût des dernières adaptations en animés, ce n'est pas ainsi que nous cherchons des ouvrages à traduire. Et même si nous avons des séries comme *Orange*¹¹ qui ont depuis été adaptées, il est difficile de dire si cela a réellement un impact sur les ventes. Le marché de diffusion des séries animées, et plus largement de la vidéo, est en plein bouleversement. Netflix ou Amazon ont remplacé le Club Dorothée, et il est encore trop tôt pour savoir quel impact aura cette révolution.



www.akata.fr

1. D'abord librairie en 1988, puis maison d'édition à partir de 1994, Tonkam a été l'un des précurseurs du manga en France.
2. *What the Fuck ?!*
3. Le shōjo manga est une bande dessinée japonaise dont la cible éditoriale est avant tout constituée de jeunes adolescentes. Il est opposé au shōnen manga (pour jeunes garçons).
4. 23 tomes, par Takaya Natsuki, éditions Delcourt.
5. 21 tomes, par Ai Yazawa, éditions Delcourt.
6. Genre narratif mettant en scène des personnages en situation de survie.
7. Auteur de *Quartier lointain*, publié chez Casterman.
8. Auteur de *Monster*, publié chez Kana.
9. L'un des auteurs les plus importants de l'histoire de la bande dessinée, créateur notamment d'*Astro boy*.
10. Série de Bastien Vivès, Balak et Michaël Sanlaville. Dix tomes publiés chez Casterman.
11. Six tomes, par Ichigo Takano, éditions Akata.

UN ARTISTE À L'ŒUVRE



Sébastien Laudenbach

DÉFRICHER L'ANIMATION

Par Baptiste Sibony

Travailler l'animation au corps, à la plume, dans les espaces vides. Libérer les couleurs du trait, les étaler en taches. Dénouer la figure et la suggérer. La nature du cinéma de Sébastien Laudenbach est, par son usage de l'esquisse et par sa sensibilité, *in-finie*.

Année 1993, Sébastien Laudenbach entre aux Arts Décos. Admiratif des maîtres du 9^e art, il rêve alors de faire de la bande dessinée. Au sein de l'école, des élèves créent une nouvelle section, la section « animation ». Par curiosité, Sébastien y entre et termine ses études avec un film d'animation, *Journal*. Ce film est un journal intime au « jour le jour », soit une séquence dessinée par semaine pendant cinq mois, une animation esquissée, des morceaux de papier collés les uns aux autres pour former des scènes, des métamorphoses à l'envi et la voix de Sébastien se racontant un peu lui-même. *Journal*, c'est le déclic. « Ce type de film n'existait pas à l'époque, je me rendais compte qu'il y avait encore beaucoup d'endroits à défricher dans l'animation et que je pouvais m'y faire une place. » Une place de défricheur qui le conduira à co-fonder l'Ouvroir d'Animation Potentielle (l'Ouanipo) au début des années 2000.

L'Ouanipo se fonde sur des approches novatrices de l'animation, héritées des expérimentations d'avant-gardistes, dont *Blinkity Blank* de Norman McLaren, film pilier de la méthode *cryptokinographique* (littéralement « écriture cachée dans le mouvement »), procédé visant à représenter la figure à l'écran dans le mouvement, là où un photogramme seul ne permet pas de la présenter complètement. Ce procédé, imaginé par le collectif, influence les productions suivantes de Sébastien, dont particulièrement *XI, La Force*, un court-métrage réalisé en dix jours lors d'une résidence d'artiste en 2012 et dont l'animation libre, espacée, clignotante, colorée, permet d'entrevoir les directions esthétiques que Sébastien prendra lors de ses futurs travaux, dont son premier long-métrage, *La Jeune Fille sans mains*, qu'il dessinera seul durant neuf mois et sans *line-test* (pré-visualisation de l'animation).

Cette expérience fut un autre déclic. Son approche de l'animation s'est étoffée depuis, une animation libérée du storyboard, souvent improvisée plan par plan, éclatant les formes et les couleurs pour les rendre malléables. Son prochain long-métrage, co-réalisé avec Chiara Malta, sa compagne, est donc construit dans la continuité esthétique de *La Jeune Fille sans mains*, disposant cependant de plus de moyens et divisant le travail animatique avec d'autres artistes. Un défi particulier pour Sébastien, qui travaille d'habitude seul à l'animation.

« J'essaie d'adopter un style reconnaissable, mais qui me laisserait la liberté d'expérimenter autant que je le souhaite. »

Secret espoir ou souhait affiché de beaucoup d'artistes, construire sa place au sein du monde de l'animation est toutefois chose délicate. Les premiers films de Sébastien proposaient des esthétiques très différentes les unes des autres, chaque film étant l'occasion d'explorer des techniques nouvelles, comme avec *Vasco*, entièrement réalisé en animation de sable, ou *Daphné ou la belle plante*, premier essai d'animation en volume de Sébastien.

Cependant, bien qu'abordant des techniques différentes, ces films sont tous traversés de thèmes récurrents, d'un puissant souffle poétique et d'un amour vibrant pour la musique sous toutes ses formes. *Vasco* est inspiré de *L'Horizon*, une chanson de Dominique A, avec qui Sébastien travaille aujourd'hui en réalisant quatre beaux clips pour son album *Toute Latitude*. *Vasco* marque aussi une des nombreuses collaborations de Sébastien avec le multi-instrumentiste Olivier Mellano, qu'il retrouvera pour *XI, La Force*, *La Jeune Fille sans mains* et *Vibrato*. Collaboration très expérimentale au demeurant, toute la musique de *XI, La Force* ayant par exemple été improvisée d'une seule traite par Olivier après avoir visionné un premier montage du film.

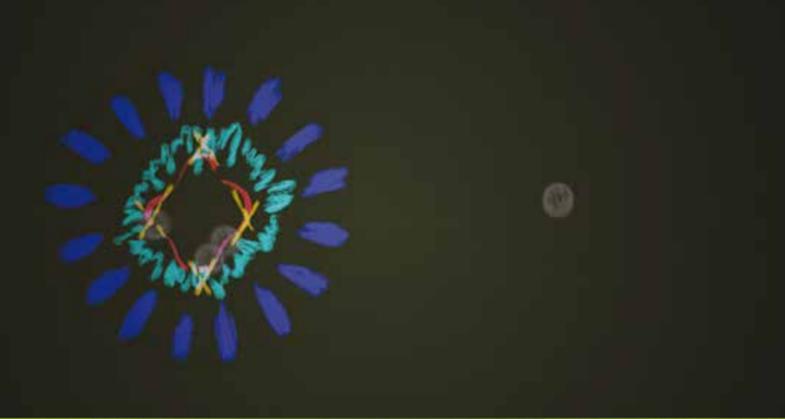
Le rapport à la musique de Sébastien, bercé de chants classiques, est aussi historique, comme en témoigne le sensuel et imposant *Vibrato*, explorant les architectures verticales de l'opéra Garnier, visité par les fantômes et les échos des divas s'y étant jadis produites, ou les fabuleuses séquences animées que Sébastien réalise en hommage à Barbara et que Cyril Leuthy disperse dans son documentaire sur la chanteuse.

Mais s'il est une musicalité vers laquelle Sébastien n'a de cesse de revenir dans son travail, c'est celle que lui inspirent les forces harmonieuses de la nature, païenne. Elle est pour Sébastien une source perpétuelle d'émerveillement, qu'il dessine subtilement en coups de pincesaux colorés jetés sur le papier, esquissant le grandiose d'une déesse des rivières ou la tranquillité d'un poirier nourricier dans *La Jeune Fille sans mains*. Des couleurs vives et mélangées, des formes simples et esquissées, des bases essentielles dans le travail d'un réalisateur chez qui l'avis des enfants compte, et dont l'abstraction des formes et des figures rend la beauté accessible à tout âge.



Linda veut du poulet !
Long-métrage d'animation réalisé par Chiara Malta et Sébastien Laudenbach
Produit par Dolce Vita Films
En développement
Recherches pour le personnage de Linda.

Quatre clips pour le nouvel album de Dominique A *Toute latitude*
(Cinq7 / Wagram - Production Exécutive : Miyu Productions)
Toute latitude, Aujourd'hui n'existe plus, Se décentrer et Cycle



HISTOIRE ET PATRIMOINE ANIMÉS

La promesse d'une révélation

Marc Faye / Propos recueillis par Christophe Dabitch

Réalisateur et producteur à la tête de Novanima, installé à Périgueux, Marc Faye concilie dans ses pratiques le cinéma et le documentaire d'animation, une réflexion sur le traitement des archives et le patrimoine ainsi qu'une ligne poétique et politique dans les choix des histoires reconvoquées.

Il y a chez vous une évidence familiale : votre arrière-grand-père, Marius Rossillon dit O'Galop (1867-1946), était un pionnier du cinéma d'animation. En 2009, vous lui avez consacré votre premier film en tant que réalisateur.

Mon arrière-grand-père O'Galop est l'un des pionniers du cinéma d'animation, la cinquième personne dans le monde à s'y être intéressé, bien avant Walt Disney. Il était caricaturiste, affichiste, illustrateur pour la jeunesse et créateur graphique du Bibendum Michelin en 1898. Il s'est intéressé à la fois à l'image illustrée (caricatures, affiches, livres illustrés), projetée (il a dessiné des plaques de verre pour lanterne magique cinématographe) et animée. Pour chacun de mes films, j'ai toujours une démarche de documentaliste avant d'effectuer mon travail de documentariste. J'amasse beaucoup de documentation, d'archives avant de me lancer dans la réalisation. J'essaie toujours de trouver un axe de réalisation précis, de questionner la mise en images et la narration de mes films grâce aux archives que je récolte. Mon film reconvoque une époque révolue, à savoir la Belle Époque dont il existe très peu de films d'archives et ranime l'esprit du souffle pionnier des premiers films d'animation qui étaient vus tels des tours de magie à l'époque. Je construis mon personnage à partir de documentation issue de livres d'Histoire, de témoignages oraux de la part de mes parents et grands-parents, de correspondances de l'époque et je propose un point de vue plus personnel, plus subjectif. O'Galop devient le créateur caché par la plus fameuse de ses créatures, le Bibendum Michelin.

J'utilise le cinéma d'animation et réfléchis ensuite au traitement des archives pour raconter mon histoire.

L'archive est une réalité qui, d'une certaine manière, n'existe plus. Quel est l'intérêt propre au cinéma d'animation pour évoquer un temps ?

C'est un médium qui permet de recréer un univers *ad hoc*, autant dans la mise en images que dans la création sonore. J'affectionne énormément les plans séquences, il y en a toujours un dans mes films, qui dure entre deux et cinq minutes. Il propose une immersion dans un monde révolu. Il utilise plusieurs matériaux. Pour mes différents films j'utilise souvent, par exemple, des œuvres de l'artiste, des vieilles cartes postales, des films de lanternes magiques cinématographes ou des films d'animation créés pour l'occasion... Je peux recréer un univers entier, reconstruire par exemple des lieux mythiques comme le quartier des cabarets chansonniers de

Montmartre, les Halles de Paris, le Maxim's... La création de ces univers par l'intermédiaire des archives et de l'animation me permet de plonger le spectateur dans l'atmosphère d'une époque. C'est aussi ma manière de réinterpréter ces lieux, qui font partie de l'inconscient collectif, et de leur donner une forme nouvelle, un sens nouveau.

Quelle différence y a-t-il pour vous entre le cinéma d'animation et les autres formes filmées dans le traitement des archives et du passé ?

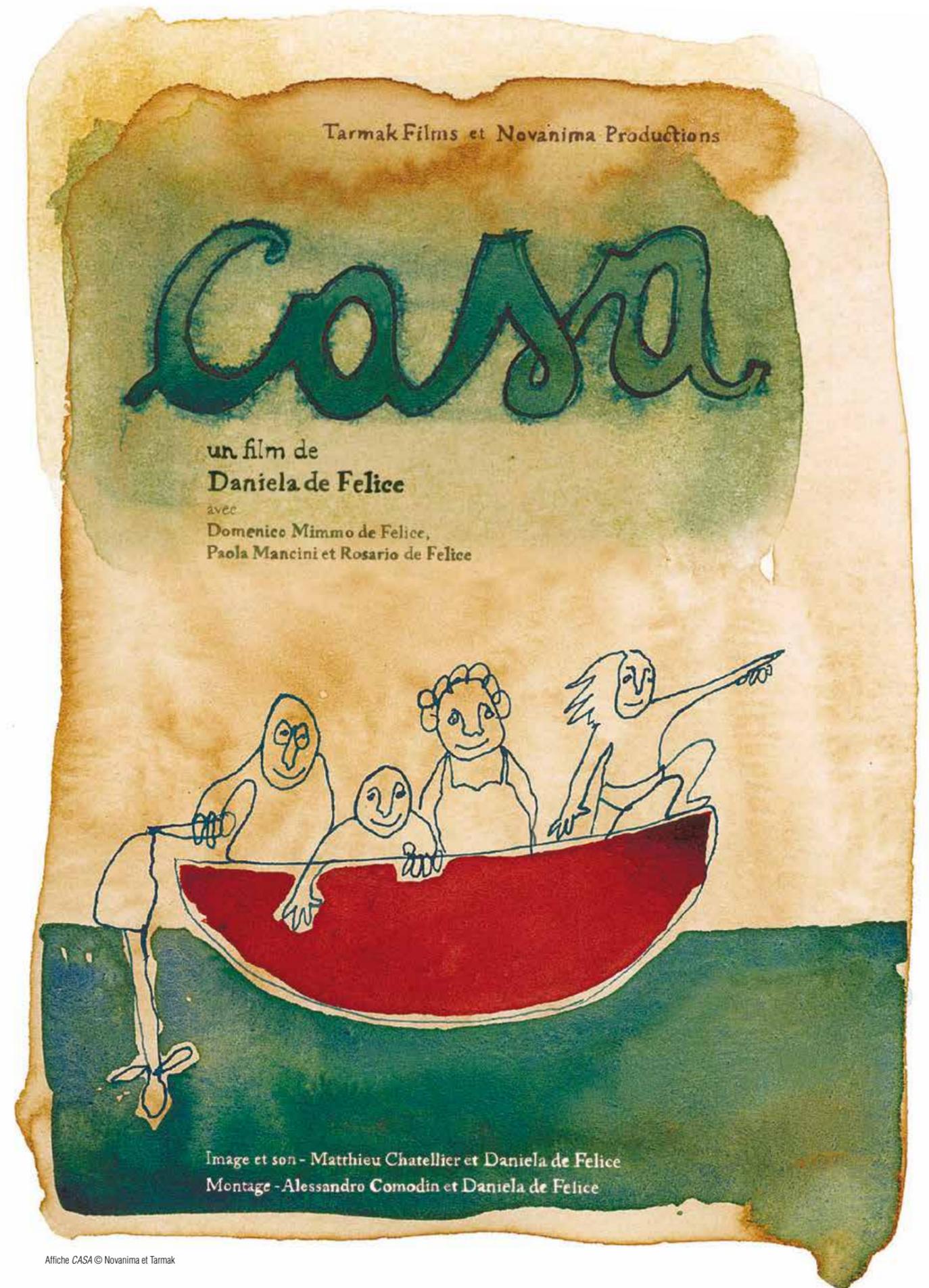
L'origine du mot animation est latine, cela vient d'*anima*, l'âme, le souffle. La spécificité de l'animation est de pouvoir insuffler une âme au dessin. Un bon dessinateur ne fait pas un bon animateur et le bon animateur est celui qui est capable d'insuffler une âme au personnage qu'il dessine. Même si dans l'animation, on est dans une reconstitution de A à Z, j'ai été très marqué durant mes études de cinéma à l'université de Bordeaux par les textes d'André Bazin sur l'ontologie du plan séquence, cette capacité de pouvoir faire surgir la vérité sur une durée de plan donnée. Les plans séquences animés sont des transpositions en cinéma d'animation de cette possibilité d'ontologie pour faire surgir une impression de vérité, une impression de réel forte. L'animation a cette capacité de synthèse, ce pouvoir d'évocation très fort, surtout quand on utilise des matériaux premiers qui ont une patine et une âme.

Pour évoquer l'histoire et le patrimoine, est-ce que le dessin et le cinéma d'animation ont toujours des possibilités de formes nouvelles ?

Avec l'animation, on peut laisser libre cours à son imagination. C'est un espace de liberté pour faire des propositions poétiques ou politiques sur le monde qui nous entoure.

Le documentaire est un point de vue subjectif sur le monde, mais est-ce que dans le cinéma d'animation cette subjectivité n'est pas plus évidente dans la mesure où elle constitue la matière même de l'image ?

Oui, parce que ces images accèdent à un autre statut. Je pense immédiatement au film de Daniela de Felice, *Casa*. Elle raconte comment la vente de la maison familiale, suite à la mort de son père, permet de libérer la parole, d'aller au-delà des souvenirs personnels pour accéder à un propos plus universel. Daniela est réalisatrice et dessinatrice. Elle utilise le dessin pour reconvoquer



« [L'animation] est un espace de liberté pour faire des propositions poétiques ou politiques sur le monde qui nous entoure. »

un passé révolu sans être uniquement dans l'illustration de la voix off. Elle trouve une forme poétique pour incarner les souvenirs de ses proches ou pour véhiculer une émotion en utilisant un accessoire du quotidien par exemple. Son film est très juste, très touchant car sa forme est imprégnée de son dessin au style très personnel.

Une archive n'a pas le même statut si le réalisateur la filme en la tenant dans la main ou en faisant un scan, elle n'a ni le même sens ni la même tonalité. Par exemple, Daniela résume son histoire familiale en fabriquant un jouet optique, le thaumatrope. Celui-ci lui permet de questionner dans le même temps l'absence de son père au recto de l'image et sa présence au verso tels une illusion optique ou un effet de persistance rétinienne.



Thaumatrope Casa Daniela De Felice © Novanima et Tarmak

Par ailleurs, l'animation, les archives sont des outils taillés pour des portraitistes. Ils permettent avec une certaine acuité de regard d'aller au-delà du miroir, de creuser sous le réel pour rendre la complexité d'une situation avec ses paradoxes. Il y a une idée de transmission aussi avec une forme nouvelle pour surprendre le spectateur. L'animation amène une part d'inconscient, elle peut révéler des aspects psychologiques et émotionnels qui parlent à notre sensibilité. Elle est d'emblée une sorte de miroir de notre inconscient, de notre imaginaire, d'une fantasmagorie sur des époques sur lesquelles on a peu d'archives filmées. L'enjeu est de trouver une tonalité, un fond et une forme très personnels tout en restant universel dans son propos.

En tant que producteur, j'aime ces films à la première personne, où l'animation, l'image illustrée et la réflexion sur les archives sont importantes.

Vous mêlez souvent dans les films, l'animation avec des entretiens, les séquences filmées...

Quand on fait de la reconstitution au travers d'un documentaire de fiction, le premier écueil est d'être dans la transposition littérale d'un propos. Par exemple, pour mon dernier film sur le caricaturiste périgourdin Sem, j'ai eu recours à de la fiction en mettant en scène l'acteur en ombres chinoises pour garder le pouvoir d'évocation intact.

Chaque film a son propre dispositif, il n'y a pas de dogme. Novanima accompagne des documentaires de création, des films d'animation, des formes hybrides qui mélangent prise de vue réelle, animation, archive mais chaque fois avec une ambition cinématographique. La personnalité du réalisateur, de la réalisatrice fait le reste. Leurs œuvres sont des sismographes sensibles qui, consciemment ou inconsciemment, questionnent au sens large la notion de portrait.

Vous vous intéressez à un patrimoine et une histoire qui ont une dimension politique : la caricature, la République, les figures de l'étranger, l'identité française...

La ligne éditoriale est faite de mes goûts personnels en tant que réalisateur et en tant que producteur avec l'envie d'accompagner des univers qui m'intéressent. Pour l'animation, la dimension plastique est très importante. Pour l'instant, je ne suis pas allé sur le cinéma d'animation 3D, je fais exclusivement de l'animation 2D. Il s'agit de techniques traditionnelles : crayon, pastel, aquarelle, peinture à l'huile animée, papier découpé, etc. C'est un goût naturel pour les arts plastiques, graphiques ainsi qu'un goût personnel pour le patrimoine de la Belle Époque en lien avec mon arrière-grand-père qui me donne envie d'accompagner ce type de films. Cette approche plastique, poétique des projets est complétée par une dimension plus politique. La réalisatrice Marie-Christine Courtès le fait très bien en déclinant entre son documentaire *Le Camp des oubliés* et son court-métrage d'animation *Sous tes doigts* une approche poétique et politique autour d'un même sujet afin d'évoquer le sort des réfugiés de l'ex-Indochine qui se sont retrouvés à Sainte-Livrade dans le Lot-et-Garonne. Je suis de plus en plus intéressé par des projets ancrés dans le réel, qui questionnent des enjeux actuels, sociaux, identitaires en lien avec la définition d'une identité française forcément plurielle, éclatée sur plusieurs continents, ou par exemple la permanence d'un message laïque et républicain au travers de la caricature.



Sous tes doigts © Novanima et Vivement Lundi

Est-ce que dans l'animation il n'y a pas une mise à distance artistique, qui ne colle pas a priori à la représentation de la réalité telle qu'on la trouve avec d'autres images, mais qui s'en approcherait d'une autre manière ?

Le cinéma d'animation peut fonctionner comme une promesse, celle d'une révélation possible pour accéder à des choses sensibles, difficiles d'accès parce qu'on parle d'une part manquante, cachée, d'une part inconsciente où la psychologie d'un personnage se révèle. Il a justement cette capacité d'émouvoir, de parler à notre sensibilité, sans sacrifier au goût du sensationnel. Il peut provoquer des formulations intéressantes de la pensée avec la promesse d'aiguiser le regard du spectateur.



www.novanima.fr

Febus 2.015 – 2.018

Josée Guellil / Propos recueillis par Olivier Desmettre

L'Atelier In8, fondé en 1999 par Olivier Bois et installé à Serres-Morlaàs (64), développe depuis plusieurs années des projets graphiques et numériques. Il abrite aussi les éditions In8 qui publient, sous la forme imprimée, des textes littéraires. Rien d'étonnant donc à ce que le projet Febus 2.0, pensé et porté par l'Atelier à partir de 2015 autour de la célèbre figure du vicomte de Béarn, se compose de trois bandes dessinées, d'une application mobile et d'une exposition interactive. Il aura fallu plus de deux ans pour le mener à terme. Josée Guellil, une de ses chevilles ouvrières, revient sur les étapes de sa création et de sa diffusion.

D'où est né ce projet Febus 2.0, quels en étaient les motivations et les objectifs ? Toutes ses facettes étaient-elles envisagées dès l'origine ?

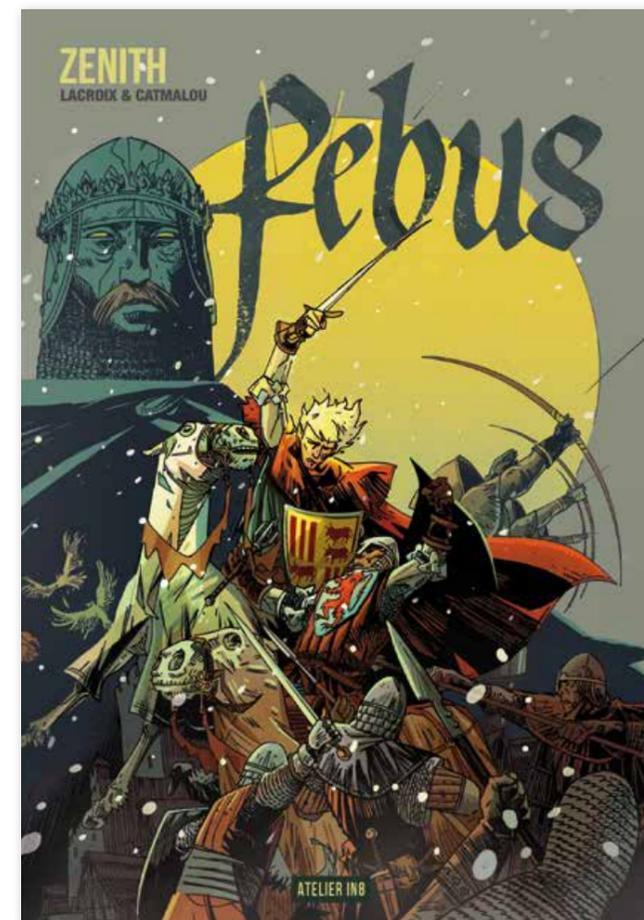
Nous voulions faire le lien entre l'expérience du livre papier, auquel nous sommes toujours très attachés, et l'imaginaire qui peut être porté, aujourd'hui, par le transmédia. Après avoir réalisé plusieurs expositions interactives destinées aux bibliothèques, nous recherchions un moyen de relier ces deux angles-là, sous la forme d'un support capable de toucher un public plus large, et en particulier celui des adolescents. Or, dans les connaissances et l'imaginaire collectif du Béarn la figure d'Henri IV a un peu éclipsé les autres acteurs, en particulier Gaston Fébus. Il nous fallait alors créer un support qui fasse interagir ce qui existe encore de façon concrète dans notre patrimoine avec le savoir historique, et aussi le romanesque qui accompagne la vie de ce personnage ; établir un pont entre l'imaginaire développé par l'expérience de la lecture proposée par les bandes dessinées et le territoire. Une fonction que remplit l'application mobile, sous la forme d'un jeu de piste qui emmène le lecteur sur des traces bien réelles : bastides, châteaux, ruines, etc. L'exposition interactive *Lux in tenebris* se déroule aussi au XIV^e siècle, mais n'a pas Fébus comme personnage principal. Elle est un appendice au projet.

Qu'est-ce qui vous a conduit à choisir Lacroix et Catmalou ? Avaient-ils déjà travaillé ensemble ?

Nous avons choisi l'illustrateur après un concours et avons été séduits par cette inspiration venue des comics dans le trait de Joseph Lacroix. Un dessin contemporain, en adéquation avec un lectorat adolescent, qui permettait de renouveler l'approche de Fébus. Catmalou est une écrivaine que nous avons déjà publiée, qui a fait des études d'histoire et a déjà travaillé comme scénariste de BD¹. Elle a appréhendé très vite la marge de manœuvre dont elle disposait, entre fiction et rigueur historique. Mais ils n'avaient jamais travaillé ensemble.

Quelles ont été les différentes phases du projet depuis 2015 ? Comment s'est déroulé le travail avec les divers intervenants ?

Nous avons réalisé un cahier des charges qui établissait le schéma des interactions à construire entre la matière historique, les fictions et les sites auxquels nous allions renvoyer. Par exemple,



nous avons recensé le patrimoine fébusien en Béarn pour nous assurer qu'à proximité des collèges pouvaient exister des sites peu valorisés, pertinents à mettre en lumière et pouvant conduire les jeunes lecteurs à se rendre compte que ces histoires se déroulent en fait dans leur environnement proche.

Ce premier travail a duré six à neuf mois. Ensuite le cahier des charges a été transmis à la scénariste, puis le dessinateur a pu



« Il était passionnant de voir comment les lacunes des uns permettaient à l'imagination des autres de prendre le relais. »

travailler. Cette seconde phase a pris neuf mois. Dans le même temps nous avons développé l'application mobile. À chaque étape, mais surtout pour les BD, ont eu lieu des allers-retours avec les universitaires.

Une des choses fabuleuses du projet a été l'échange établi entre les historiens et les deux auteurs. Chacun est intervenu avec enthousiasme tout en sachant quelles étaient les marges de manœuvre de l'autre. Les premiers indiquaient l'état des connaissances sur certains moments de la vie de Fébus et faisaient apparaître les zones où la fiction des seconds pouvait se développer. Il était passionnant de voir comment les lacunes des uns permettaient à l'imagination des autres de prendre le relais.

Il y a donc trois tomes de 16 pages qui chacun correspond à une zone géographique du Béarn et à une période de la vie de Fébus. Ces choix formels étaient-ils déterminés, pour quelles raisons ?

Ce fut une contrainte imposée à Catmalou. Le choix des découpages est lié à plusieurs choses. On voulait *in fine* obtenir des livres à un prix de vente accessible, pour toucher un large public. Ensuite, on a découpé le Béarn en trois zones – chacun des tomes de la BD se polarisant sur un tiers du territoire – car cela nous permettait d'opérer une distribution gratuite aux collégiens de 4^e et 3^e de chaque zone, afin de les sensibiliser au projet. Là encore, ce fut une proposition pensée dès l'origine, comme outil servant de première marche à sa diffusion. Huit mille exemplaires ont été offerts depuis le printemps 2017. Enfin, nous nous sommes attachés à trois « traits de caractère » du personnage – stratège diplomate, poète-chasseur, seigneur local – plutôt que de faire une biographie linéaire de plus.

Quels furent les partenaires associés au projet et les raisons de leur présence ?

Fébus 2.0 fut lauréat d'un appel à projets du programme « Aquitaine cultures connectées » qui soutient l'innovation numérique dans le secteur culturel pour la région Nouvelle-Aquitaine. Le dossier avait été présenté avec deux partenaires principaux : le conseil départemental des Pyrénées Atlantiques, à travers le service culture, qui gère plusieurs châteaux fébusiens, et le comité départemental de tourisme Béarn-Pays Basque, dont le rôle fut important dans la diffusion du projet sur le terrain ; ensuite l'université de Pau et des Pays de l'Adour, comme caution scientifique indispensable grâce aux médiévistes Véronique Lamazou-Duplan et Dominique Bidot-Germa, et avec la participation du laboratoire ITEM², qui

s'intéresse aux relations entre valorisation du patrimoine, aspects touristiques et sciences humaines, grâce à l'accompagnement de Laurie Bernard³, étudiante en master. Et s'agissant de la diffusion, le réseau des espaces culturels Leclerc, avec en particulier Hugo Bélit, responsable des enseignes dans le secteur de Pau, s'est engagé à nous soutenir pour faire le lien avec les lecteurs.

Quelle est la réception du projet par les élèves et par les enseignants ?

Les élèves ont été nombreux à télécharger l'application et cela va se poursuivre certainement dès le printemps prochain, la découverte des lieux étant plus agréable à la belle saison. Nous avons veillé à répartir les énigmes sur le territoire, à proximité des bassins de vie des collégiens. Des initiatives parallèles ont aussi été développées, telles la création de costumes médiévaux par la section couture du lycée professionnel de Jurançon, ou une masterclass pour des élèves proposée par les deux historiens, à l'université de Pau. Et puis Joseph Lacroix intervient dans plusieurs collèges, notamment autour d'Orthez, où Cécile Tison, en charge du label « Arts et Histoire », est très impliquée.

Appendice au projet donc, l'exposition interactive, Lux in tenebris, est destinée aux lieux de lecture publique ainsi qu'aux sites et événements touristiques et patrimoniaux. Cela correspondait-il à une demande de leur part ?

L'Atelier In8 a déjà proposé des expositions de ce type, une notamment autour du polar qui a beaucoup circulé. De sorte que les réseaux de lecture publique nous en réclamaient une nouvelle. Notre immersion dans le Moyen Âge et la satisfaction du travail réalisé avec Joseph Lacroix nous ont conduits naturellement à une proposition liée à cette période. C'est un thriller qui reprend le même univers graphique et dans lequel langue et musique évoquent l'univers médiéval. Sa diffusion à travers la France vient tout juste de commencer.



Présentation du projet sur www.febusaban.fr

1. Catmalou est Lucie Braud, qui a notamment écrit *Ferdinand* (éditions In8, 2011) et adapté *Le Dernier des Mohicans*, avec le dessinateur Cromwell (Soleil, 2010).
2. ITEM : Identités, Territoires, Expressions, Mobilités, université de Pau et des Pays de l'Adour.
3. Auteure d'un rapport de stage très détaillé : <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01417474/document>

Andrei Ujică : l'archive au croisement de l'histoire et du romanesque

Arnaud Hée

Arnaud Hée est depuis décembre 2017 programmateur à la Cinémathèque du documentaire au sein de la Bibliothèque publique d'information au Centre Pompidou. Il est aussi critique de cinéma (*Images documentaires, Études, Bref*), auteur d'un long entretien avec Andrei Ujică et d'une critique de sa filmographie, publiés sur critikat.com.



Out of the present © Les films du Camélia

Il est rare qu'en seulement trois films une œuvre puisse paraître si grande ; c'est le cas de celle d'Andrei Ujică, auteur d'une trilogie dite de la fin du communisme : *Vidéogrammes d'une révolution* (coréalisé avec Harun Farocki, 1992), *Out of the Present* (1995) et *L'Autobiographie de Nicolae Ceausescu* (2010). Cette impression de grandeur de l'œuvre est sans doute conférée par la multitude de vertiges : de l'image, de l'archive et de ses usages, de l'Histoire et de la fin d'un monde, de dramaturgies faisant appel à un romanesque débridé, vertige au sens propre de Sergei Kriakiev et de ses acolytes dans *Out of the Present*. Dans ce film, les cosmonautes scrutent la Terre depuis leur exil cosmique ; tout particulièrement Kriakiev qui part soviétique en mai 1991 et revient russe en mars 1992, vivant cette « révolution » depuis l'espace, en accomplissant presque 5 000 « révolutions terrestres » durant son séjour prolongé en orbite à bord de la station MIR. *Vidéogrammes d'une révolution* scrute quant à lui les journées de décembre 1989 qui conduisent à la chute et à l'exécution des époux Ceausescu, une révolution passant pour être la première vécue en direct à la télévision. *L'Autobiographie de Nicolae Ceausescu* fait se déployer la vie du *Conducator* au pouvoir, de son apparition, lorsque meurt son

prédécesseur (Gheorghe Gheorghiu-Dej) en 1965, à la fin de son règne, tandis que la fresque intègre comme prologue et épilogue des images du procès fatal au couple dictatorial.

Les trois films sont de formes beaucoup trop dissemblables pour que l'on puisse parler d'une « méthode Ujică ». Mais ces formes sont unies par le fait que le cinéaste réalise essentiellement sans tourner. C'est totalement le cas pour *Vidéogrammes d'une révolution* – composé d'images télévisuelles, de vidéos professionnelles et amateurs tournées lors des événements de décembre 1989 – et *L'Autobiographie de Nicolae Ceausescu*, dont le montage puise dans le monumental matériau de propagande du régime du dictateur roumain : 1 000 heures étaient conservées à l'Archive nationale du cinéma et à l'Archive de la télévision nationale. *Out of the Present* diffère quelque peu puisque le prologue et l'épilogue sont constitués d'un tournage tandis que les images dans l'espace, cette sorte de journal filmé des cosmonautes, ont donné lieu à une préparation sur Terre, avec Vadim Iousov, le chef opérateur de *Solaris* d'Andrei Tarkovski.

Images remises en scène

Il n'en reste pas moins qu'Ujică est pour l'essentiel un cinéaste qui travaille avec des images déjà là, et dont les récits épousent ceux de l'histoire de la fin du communisme en Europe et ex-URSS. Alors que tout le pousse à illustrer l'Histoire avec ces images – comme tant de formes audiovisuelles le font, plus ou moins bien –, il réalise des films qui découlent certes directement des événements, mais dans une dimension réflexive, méditative et critique. L'idée n'est en effet pas d'attester, d'illustrer ou de vérifier l'Histoire, mais de l'interroger et de la déconstruire. Dans *Vidéogrammes d'une révolution*, un intertitre pose la question de l'association entre « Caméra » et « Vérité » (« Kamera und Wirklichkeit »), dans un film qui met en crise cette relation entre images, faits et événements historiques. « Le film était possible parce qu'il y avait l'Histoire. Sans s'en apercevoir, comme en se déplaçant sur l'anneau

de Moebius, on a changé de côté. Nous regardons et sommes obligés de penser. Si le film est possible, alors l'Histoire est également possible. » Plus tôt dans le film, une séquence donne du grain à moudre à la voix off de la fin : lorsque Constantin Dascalescu, Premier ministre déchu, doit répéter une seconde fois qu'il abandonne son poste devant la foule, parce que la télévision n'est pas parvenue à enregistrer sa première démission. Pas d'événement sans image : ce qui était une intuition au début des années 1990 est devenu un parfait et puissant énoncé de notre civilisation des années 2010.

La démarche d'Ujică se fonde sur un mouvement de réappropriation et de déplacement du flux des images : il y a beaucoup d'images de ces événements, mais pas assez de regards et de pensées sur celles-ci. Variante : il n'y a pas de mauvaises images, même de propagande, juste de mauvais regards. Pas assez de temps non plus. Ces trois films s'agencent en effet comme des « retours sur images » favorisant une pensée que le flux quotidien – aujourd'hui comme hier – ne permet pas. Les images sont ainsi à « remettre en scène ». Après avoir vu cette trilogie, il n'est plus possible d'ignorer que toute opération cinématographique – et plus largement audiovisuelle – est un déplacement de la réalité qui fut saisie (qu'elle soit documentaire ou fictionnelle) : à la prise de vue (où, déjà, on place le cadre de l'image, le cadre sonore en disposant le micro, cadres et micros éventuellement déplacés durant les prises) ; en aval lors des opérations de montage, de mixage, d'éta-lonnage, dans certains cas le commentaire, les voix off ou over. La position critique et réflexive découle du fait qu'Ujică procède à une manipulation de ces images déjà là, mais celle-ci est vertueuse, elle sert à les reprendre en main, à les retourner, les détourner, en les remontrant, en les remontant différemment de leur usage premier. Cette trilogie déploie des formes qui pensent (l'image, le cinéma, l'Histoire), elle vise à armer les yeux, à construire la possibilité d'un savoir voir.



Vidéogrammes d'une révolution © Les films du Camélia

Recherche romanesque et autobiographique

« Plus que par le documentaire, je suis surtout intéressé par la fiction, et d'ailleurs je ne me considère pas comme un documentariste ». Ces propos d'Ujică peuvent surprendre tant sa filmographie laisse entendre le contraire. Puis il ajoute : « Mais quand on a la possibilité d'utiliser ces fragments, pourquoi faire une mise



L'Autobiographie de Nicolae Ceausescu © Les films du Camélia

en scène artificielle, pourquoi recréer ? C'est donc un choix stylistique qui est aussi d'origine théorique [...]. » Cet usage des images déjà là, à « remettre en scène », se fait avec la conviction que la puissance romanesque, « fictionnelle », est contenue dans ces fragments émanant du réel. Ujică n'est absolument pas attaché à l'étiquette documentaire, son horizon est ainsi le romanesque³. Il rapproche volontiers sa démarche des recherches d'un John Dos Passos, qui s'accomplissent dans *U.S.A. (1930-1936, trilogie comprenant Le 42° Parallèle, 1919 et La Grosse Galette)*, ouvrage-somme où se déroule un dialogue entre romanesque et non-fiction. Il s'agit d'un collage-montage littéraire virtuose entre différentes modalités narratives : le flux autobiographique de l'auteur selon la technique du « courant de conscience » (qui apparaît dans le roman sous l'intitulé de « Camera Eye » – « Œil de la caméra ») ; les « actualités » (intégration de coupures de journaux, de fragments d'articles) ; des biographies, certaines de personnages historiques, d'autres imaginaires.

On perçoit bien comment cette inspiration s'imbrique tout particulièrement dans *Out of the Present* et *L'Autobiographie de Nicolae Ceausescu*, ce dernier intégrant – ironiquement – le projet littéraire à son intitulé. Si le dessein est bien d'élaborer une narratologie de l'Histoire, il s'agit aussi d'y insuffler une dimension romanesque. Parmi les procédés littéraires à l'œuvre, la voix off de Kriakiev dans *Out of the Present* est fictionnelle – écrite par Ujică et non par le cosmonaute – tandis que le film est par ailleurs doté d'une incontestable portée documentaire. En s'énonçant comme une introspection, *L'Autobiographie de Nicolae Ceausescu* se déroule selon la technique du « courant de conscience » utilisée par John Dos Passos : la remémoration des temps de son règne vécue dans l'intériorité du dictateur, à partir des « actualités » dont il fut le commanditaire et metteur en scène. Le mouvement de réappropriation des images fonde ainsi une démarche autobiographique également pour Ujică, une recherche pour se définir dans le collectif, une interrogation de la pression des turbulences de l'Histoire sur sa propre biographie individuelle, d'artiste et de citoyen. Andrei Ujică se tient face à ce vertige, et le met en partage avec chacun d'entre nous.



1. Entretien avec Andrei Ujică, « Retour sur une trilogie », *Critikat*, 3 janvier 2012, <https://www.critikat.com/actualite-cine/entretien/andrei-ujica-2>

2. *Ibid.*

3. De formation littéraire, il a enseigné la littérature comparée en Allemagne, pays (alors la RFA) où il s'est installé après s'être exilé de Roumanie à la fin des années 1970.

LIVRE ANIMÉ OU NUMÉRIQUE : DU RÉEL AU VIRTUEL

Le livre animé en fête

Jacques Desse / Propos recueillis par Hervé Pons

Passionné de livres anciens et fin collectionneur, installé, avec ses collègues Alban Caussé et Thibaut Brunessaux, au 3, rue Pierre-l'Ermitte dans le quartier de la Goutte d'or, à Paris, sous l'enseigne « Chez les libraires associés », Jacques Desse est aussi un pionnier dans la re-découverte et la réhabilitation des livres animés. Au bout de quinze années d'études et après de nombreuses rencontres avec les auteurs créateurs contemporains, il crée, en 2017, la première Fête du livre animé.

Vous développez depuis de nombreuses années un intérêt particulier pour le livre animé : de quand date son apparition ?

C'est une question à laquelle, jusque très récemment, nous n'avions pas de réponse. En tant que libraires d'anciens, curieux de choses inhabituelles, nous avons commencé à nous intéresser à ce sujet il y a une quinzaine d'années et nous nous sommes rendu compte que nous disposions de peu d'informations mis à part un ou deux ouvrages anglais ou allemands. Nous avons alors commencé à accumuler des livres, à les répertorier et à faire des recherches sur ces ouvrages. Ce travail nous a permis de proposer en 2002/2003 une exposition, la première en France, qui présentait à la fois un panorama de ce qui existait et retraçait l'histoire de ces livres. Cette exposition a eu un succès étonnant, couverte par les grands médias, et fréquentée par des gens venus spécialement pour l'occasion. Il s'est avéré que nous collions à l'air du temps. Nous, qui ne sommes pas du tout dans l'air du temps, nous nous sommes retrouvés en phase avec une espèce d'évolution souterraine.

Traditionnellement, ces livres étaient très marginaux. Ils n'étaient ni étudiés, ni conservés – la Bibliothèque nationale, par exemple, était extrêmement pauvre en la matière – car à mon avis, le statut culturel et social de ces ouvrages, à la frontière entre le monde du livre et celui du jouet, était un peu péjoratif. Le livre est noble, le jouet ludique, deux aspects traditionnellement considérés comme opposés. Le livre illustré, le livre pour enfants, et le livre animé tout particulièrement, étaient perçus comme des publications populaires. Ils n'étaient donc pas considérés comme de véritables objets de culture et, de fait, n'étaient pas dignes d'être étudiés et conservés. Ainsi, la plupart des livres animés anciens ont disparu.

Pourtant il semblerait que certains datent du Moyen Âge ?

C'est une histoire que l'on connaît depuis une quinzaine d'années, mais à part quelques passionnés, personne ne savait que ces livres existaient depuis si longtemps. On trouve effectivement, dès le Moyen Âge, des livres animés avec déjà l'idée de mobilité et d'interactivité. Ensuite, dès l'invention de l'imprimerie, apparaissent des livres à système¹.

C'est au début du XIX^e siècle, dans les années 1810-1830, en Angleterre et plus tard en France, que naît le livre illustré pour la jeunesse destiné à distraire en même temps qu'éduquer. Ces années sont également celles de la plus grande inventivité dans l'histoire

du livre en général. Une révolution complète dans la manière de concevoir le livre s'opère. Par exemple, on invente à cette époque la couverture illustrée et le cartonnage éditeur. L'illustration acquiert une place tout à fait nouvelle notamment avec la vignette romantique. On crée des bibliothèques miniatures et des livres jouets à la frontière entre le livre et l'objet. L'ébullition de ces années-là s'interrompt mystérieusement et renaît, d'après ce

que l'on peut deviner, dans les années 1860 en Angleterre et en Allemagne. Elle se perpétuera jusqu'à la Première Guerre mondiale avant de disparaître à nouveau. Les grands événements dramatiques ont un impact considérable sur la production culturelle.

Quand réapparaît le livre animé ?

Avec la naissance du Pop-up, dans les années 1930. Le brevet Pop-up – car c'est à l'origine une marque – est déposé en 1932 aux États-Unis. Puis il réapparaît dans les années 1960-1970 avec la création d'Intervisual, une société américaine qui conçoit des livres animés ; elle créera même une école du Pop-up et d'ingénieurs papier, et publiera des centaines d'ouvrages dans le monde entier.

Il se passe également des choses intéressantes dans les années 1950-1960, tout particulièrement en Tchécoslovaquie, avec Vojtech Kubasta.

Avez-vous pu identifier différents courants esthétiques au sein de cette histoire ?

On peut parler de deux écoles aujourd'hui : l'école américaine, dotée d'une technologie du Pop-up extrêmement complexe, et qui publie des livres très spectaculaires manifestant un brio technique invraisemblable ; et l'école française, apparue dans les années 2000, faisant montre de moins de technicité mais d'une recherche esthétique et graphique plus poussée, comme en témoignent par exemple l'ABC de Marion Bataille ou Popville d'Anouck Boisrobert et Louis Rigaud. On peut donc parler de deux sensibilités distinctes.



Jacques Desse - Photo : Sophie Bassouls

Pourquoi avez-vous créé la Fête du livre animé ?

C'est une pure folie, une gaminerie ! Au début des années 2000, la création française était intéressante mais non identifiée en tant que telle. Nous avons décidé d'organiser tous les ans une soirée de dédicace collective où sont invités une douzaine de créateurs d'horizons différents afin de montrer la vivacité de la création française. Cette soirée a eu beaucoup de succès et a permis à certains artistes d'émerger. Au bout de dix ans, en 2017, nous avons envie de nous renouveler. Nous avons d'abord proposé aux artistes invités de créer un livre personnel pour l'occasion, même pour ceux qui n'avaient jamais créé de livre d'artiste de leur vie. Puis nous avons invité des amis, des institutions, à participer à ce qui est devenu la Fête du livre animé. Nous avons obtenu le soutien d'éditeurs, deux cents librairies en France et en Belgique ont participé à l'événement ainsi que de nombreuses bibliothèques et associations dont des lieux prestigieux comme la Bibliothèque nationale de France et même celle du Pérou !

Est-ce qu'il y a des livres animés numériques ?

Pour moi un livre est un livre : un objet réalisé avec du papier et de l'encre. Je ne sais pas ce qu'est un livre numérique. J'utilise comme tout le monde des écrans toute la journée, et même si l'écran et le livre peuvent se rejoindre, je n'ai toujours pas compris ce dont le « livre numérique » est le nom. Nombreux sont ceux qui explorent ces possibilités de fusion entre l'écran et le livre traditionnel, et certaines créations sont intéressantes. Cependant, pour moi, en tant qu'amateur de livres, c'est un autre monde.

Vous me disiez, en préambule, qu'en vous intéressant au livre animé vous aviez épousé l'air du temps. Pourquoi ces livres sont-ils toujours dans l'air du temps ?

C'est intéressant que vous me demandiez cela juste après la question sur le numérique. On ne peut pas savoir pourquoi quelque chose est dans l'air du temps ou pas, mais on peut émettre des hypothèses. L'une de celles qui expliqueraient le regain d'intérêt pour les livres animés est précisément l'avènement du numérique, qui a peut-être donné envie à la fois à des lecteurs et à des créateurs de renouer avec le matériau papier, le toucher et une certaine forme de simplicité, de modestie.

Comme une quête de la beauté ?

De la beauté et d'une forme d'authenticité. Le numérique n'est pas vulgaire, le vulgaire n'existe pas. On peut considérer telle ou telle production culturelle comme étant plus ou moins noble, mais le numérique ne peut pas être considéré comme vulgaire en soi. Il s'agirait plutôt d'un mouvement parallèle à l'envie de retour aux choses simples, de retrouver une nourriture plus naturelle, de

pouvoir apprécier le fait de toucher un arbre... Le livre animé n'est pas si loin de ce besoin d'authenticité et de simplicité. Sans être pour autant ni passéiste ni nostalgique, puisque c'est un domaine où la créativité est particulièrement vive aujourd'hui. Il y a d'ailleurs de plus en plus de colloques, de numéros spéciaux de revues, etc. qui s'intéressent au livre animé en tant que source d'inspiration pour un renouveau du livre et de ses pratiques, sous ses différentes formes.



fetedulivreanime.blogspot.fr

1. Voir, dans ce numéro, l'article de Gaëlle Pelachaud, p. 6-7

Transbook, la littérature jeunesse entre « papier » et numérique

Sylvie Vassalo / Propos recueillis par Anne Clerc

« **T**ransbook » est un projet européen lancé et coordonné par le Centre de Promotion du Livre Jeunesse en Seine-Saint-Denis (CPLJ-93) et en partie financé par Europe Créative de l'Union européenne. Depuis de nombreuses années, l'association, qui gère l'un des plus grands salons dédiés à la littérature de jeunesse, a fait le constat que la création numérique, le déploiement des écrans chez les plus jeunes, la mondialisation des pratiques culturelles ont un impact réel dans l'édition jeunesse et dans le rapport à l'écrit. Nous avons rencontré Sylvie Vassalo, directrice du CPLJ et de Transbook, qui dresse les contours et l'avenir de ce projet innovant.



Salon du livre et de la presse jeunesse, Montreuil, 2017 : la Ruche Transbook © Éric Garault

Pourriez-vous revenir sur les réflexions préalables à la création du projet « Transbook » ?

Depuis de nombreuses années, l'équipe du CPLJ mène une réflexion active (veille, rencontres, formations, etc.) sur les écritures numériques, tant du côté de la création que de la réception. Il nous a semblé rapidement très important de réfléchir à la qualité des contenus. Nous avons mis en place une série d'actions durant le Salon, comme l'aménagement d'espaces numériques ou des

projets comme Popapp¹, un site Web présentant une sélection d'applications et d'éditions numériques par et pour les professionnels de la lecture et de la littérature jeunesse. Nous avons voulu voir de quelle manière les autres salons s'intéressaient à cette question du numérique. On a créé un projet plus vaste en sollicitant des acteurs européens sur le sujet. L'objectif de Transbook était double : permettre à des artistes de circuler à l'échelle européenne et accompagner la transition numérique dans l'édition jeunesse, en faisant se rencontrer les créateurs. À l'origine, les parties prenantes n'étaient pas forcément des acteurs du numérique, mais des professionnels qui lançaient des événements, des salons autour de la littérature jeunesse : par exemple, en Espagne, à Barcelone, le Flic, un festival annuel porté par Tantagora, un espace multidisciplinaire qui vise la promotion des littératures et des arts visuels ; en Italie, à Bologne, l'association Hamelin qui œuvre pour la promotion de la culture auprès des enfants et des adolescents ; et à Londres, c'est l'éditeur Nobrow qui organise également un festival annuel sur les arts graphiques, etc. Il y avait donc un ensemble d'acteurs sur le territoire européen avec pour point commun la création et la littérature de jeunesse².

Comment travaillez-vous avec ces acteurs ?

Pendant quatre ans, nous avons interrogé les supports numériques et les créations associées. Nous avons réuni des auteurs, des illustrateurs jeunesse afin d'interroger l'intégration du numérique dans leurs œuvres. Cela a pris différentes formes, dont des formations, des masterclass, etc. Il y a environ soixante artistes qui ont été intégrés au projet et qui circulent dans les différents festivals organisés par « les partenaires Transbook ». En outre, cela fait quatre ans que, dans nos Salons, nous intégrons des événements labellisés « Transbook ». En France, nous avons mis en place, en 2017, lors du Salon du Livre de Montreuil, la Ruche Transbook, à destination du grand public. Des créateurs du monde entier ont pu présenter leurs œuvres. Nous organisons également des rencontres

interprofessionnelles à destination des acteurs du livre pour déployer une réflexion sur la médiation numérique, la diffusion, les droits, etc.

Avec l'Italie, nous avons notamment monté l'exposition « La règle et le jeu » (que l'on a pu retrouver sur le Salon en 2016), autour des livres objets, avec une place importante pour la dimension sensorielle, des livres à système, ou avec une lecture en 3D. Nous avons réfléchi à l'interactivité, du papier au numérique. L'association Hamelin propose par exemple trois masterclass lors de la Foire du Livre de Bologne sur les enjeux du numérique et de l'interactivité dans la littérature de jeunesse.

Durant ces quatre années de réflexion autour du numérique, quels constats faites-vous ?

On constate que les artistes ont envie d'explorer ces écritures numériques. Et en même temps, du côté des publics, les écrans ont pris une place importante. Mais il manque une rencontre entre les deux car, contrairement à l'industrie du livre, il n'y a pas encore de lieux de médiation reconnus. Nous aimerions nous recentrer sur ce sujet afin d'établir des connexions. L'enjeu majeur pour l'avenir de la création numérique repose aussi sur les questions de diffusion. Les créations numériques interrogent les pratiques des publics, mais posent aussi des questions économiques dans la sphère Internet où la gratuité domine. Les droits sont encore aujourd'hui à définir. Il nous semble qu'il y a toute une chaîne à construire et nous pouvons y participer à notre échelle.

Et du côté des médiateurs – je pense notamment aux bibliothécaires – qu'avez-vous pu observer au niveau européen ?

Les médiateurs ont pu être dubitatifs dans un premier temps, mais ils ont développé un réel intérêt pour ces créations numériques. Ils doivent faire face à des difficultés qui reposent là aussi sur des problématiques liées à la diffusion, sur les supports, etc. La mise à disposition de ces contenus au public n'est pas simple. Le projet Transbook souhaite également accompagner la réflexion sur la médiation. Et l'échelle européenne est d'autant plus pertinente qu'elle permet de mettre en avant des expériences innovantes dans d'autres pays. Cela peut nourrir et stimuler les médiateurs.

Dans les différents pays européens, les dynamiques autour des créations numériques sont-elles sensiblement identiques ?

Nous pouvons constater qu'il n'y a pas réellement d'industrie à l'échelle européenne et qu'elle existe pour le moment à l'échelle américaine, avec un système où les supports et les contenus sont majoritairement détenus par une seule et même industrie. Il y a la prédominance des « Géants du Web³ » et les contenus qualitatifs y sont peu présents. Nous observons également chez nos partenaires, comme chez Nobrow en Angleterre, que l'on passe plus facilement du papier au numérique. Dans les pays nordiques, les questions de diffusion sont aussi plus avancées.

Pourriez-vous nous présenter un ou deux projets développés qui vous tiennent plus particulièrement à cœur ?

Dans les temps marquants, il y a eu les quatre grandes conférences « From Paper To Screen » que nous avons développées durant le



SLPJ, Montreuil, 2017 : la Ruche Transbook © Éric Garault

Salon du Livre de Montreuil. Nous avons interrogé l'avenir de la création numérique pour enfants, les conditions de partenariat entre les différentes industries, les rapports entre le jeu vidéo et l'industrie du livre. Ces temps ont été structurants dans notre réflexion. Je pense aussi à nos partenaires italiens qui ont soutenu les artistes dans le cadre de masterclass, mais aussi la création de l'application Oh ! d'Anouck Boisrobert et Louis Rigaud. Ces deux artistes ont remporté, en 2017, le Bologna Ragazzi Digital Award de la Foire internationale du Livre de Bologne. Cette application est une adaptation interactive de leur album pop-up Oh ! Mon chapeau paru chez Hélium. À partir de formes géométriques que l'enfant fait glisser sur l'écran, des villes colorées se forment, peuplées de personnages souriants affublés de chapeaux ou de nœuds papillon, d'oiseaux, d'avions, de bonhommes de neige, etc. D'une réalisation à l'autre, on retrouve les mêmes formes géométriques simples, aux couleurs vives et l'envie de créer de l'interactivité avec l'enfant ; qu'il manipule un livre ou un écran. Dans le cadre du programme de mobilité du projet Transbook, Anouck Boisrobert et Louis Rigaud ont aussi conçu, avec vingt-cinq enfants, lors d'un atelier organisé par Hamelin à la cinémathèque de Bologne durant l'été 2016, « Cinno Star », une autre application. Ces deux artistes sont représentatifs du projet, vont du papier au numérique, investissent le livre pop-up, etc. Cela souligne le lien « évident » entre le livre et le numérique. Et nous en sommes très fiers !

Et quel avenir pour le projet « Transbook » ?

Nous déposons un nouveau projet, avec une dimension numérique plus importante et le souhait de développer un label européen sur les œuvres numériques pour les enfants. Cela permettrait de valoriser les créations de qualité auprès des publics. Cette démarche est sous-tendue par le souci de faire des écrans un lieu de créations et d'échanges en famille. Et le projet s'élargirait à onze partenaires européens. Via ce label, nous aimerions avoir un poids réel sur les enjeux de diffusion, notamment.



1. <http://popapp.slpj.fr>

2. Voir la présentation des 7 partenaires européens sur le site www.transbook.org

3. Google, Apple, Facebook, Amazon, Microsoft

Nisha ou l'édition numérique au service du livre

Adeline Leroy / Propos recueillis par Nicolas Rinaldi

Dans le centre de Limoges, une maison d'édition spécialisée dans la romance fait bouger les lignes traditionnelles de l'édition. Adeline Leroy, fondatrice de Nisha éditions, innove avec le numérique pour apporter une « valeur ajoutée » aux nombreuses œuvres qu'elle publie chaque année.



Photo : Maëlis Peudepièce

« Il ne faut surtout pas croire que le traitement numérique des œuvres dénature le texte. Au contraire, il l'enrichit. »

Les éditions Nisha proposent une offre éditoriale originale, le numérique occupant une place prépondérante...

Nisha éditions propose avant toute autre chose une collection de livres de romance. Il s'agit exclusivement de romances françaises, nous ne faisons pas de traduction. Nous avons également développé une collection « Feel Good », lancée en 2017, avec notamment un texte de la romancière Stéphanie Claverie. Une autre collection, érotique, regroupe des œuvres de littérature générale érotique. Tous nos titres en broché sont prolongés sur des supports numériques. Grâce à une application gratuite, le lecteur peut photographier avec son téléphone des visuels – entre dix et quinze dans chaque ouvrage – depuis les livres. Ils sont ainsi redirigés vers un contenu en réalité augmentée : une vidéo de l'auteur qui raconte

pourquoi il a écrit ce passage, une courte vidéo de type cinématographique qui met en jeu un passage du livre, une conversation SMS entre les protagonistes de l'ouvrage qui s'écrit progressivement à la vue des lecteurs... Nous pouvons programmer, par exemple, l'heure à laquelle la lectrice recevra par SMS la fin de l'échange.

Vous publiez entre quarante et quarante-cinq titres chaque année. Seriez-vous aussi prolifique sans édition numérique ?

Le nombre de titres parus dépend moins du numérique que de la dynamique de ventes. Mais les deux sont liés : en travaillant dans le numérique, nous générons un certain chiffre d'affaires qui nous permet de couvrir des coûts et des risques sur le livre imprimé. Bien que nous publions beaucoup et quel que soit le support, nous travaillons en profondeur notre fonds. La littérature de genre que nous proposons nous oblige de toute manière à alimenter ce fonds, avec une longue traîne.

J'aimerais même que cette traîne soit encore plus fluide. Pour cela, ce ne sont pas les technologies que nous employons qu'il faudrait réviser mais les processus de production et de distribution/diffusion. Il conviendrait que le monde de l'édition se saisisse davantage des nouvelles technologies afin d'adapter ces processus. Par exemple, un diffuseur lance la vente des nouveautés à un jour précis de la semaine. En matière de dynamique de ventes ou d'opportunités, cette périodicité nous contraint à prévoir les sorties bien à l'avance alors que la légèreté du numérique permet de s'adapter presque en temps réel aux évolutions de la demande.

De la même manière, le numérique fait tomber les barrières à l'entrée des marchés. Pour lancer une maison d'édition classique, avec le papier pour seul format, des budgets plus importants sont nécessaires. Nisha éditions est, quant à elle, née d'un simple carton. Sans aucun investissement, avec mon vieil ordinateur et de l'huile de coude.

Dans quelle mesure la multiplicité des supports proposée par Nisha relève-t-elle de la réalité augmentée ? Sur quelles technologies votre offre repose-t-elle ?

Ce que nous proposons relève bien de la réalité augmentée mais nous souhaitons aller bien plus loin, en développant surtout l'interactivité que permet cette multiplicité des supports. L'idéal serait que les lectrices puissent réagir davantage en temps réel, ce qui est aujourd'hui techniquement possible.

Nous avons fait appel à une société locale, Superdev, pour développer l'application permettant de passer du livre au contenu numérique que j'évoquais tout à l'heure. Mais les technologies sont aussi présentes dans nos modes de production. Le système d'impression à la demande Copernics, développé par Interforum, nous offre une grande qualité d'impression tout en l'ajustant à un nombre précis d'exemplaires. Cela nous évite de surproduire et de générer des stocks. Notre taux de retours de livres est extrêmement faible, à tel point que nous n'avons aucun coût de gestion de stocks à supporter.

Pouvez-vous nous parler du projet Is it love, adaptation d'un jeu numérique ?

Is it love est un projet initié par 1492 Studio, une jeune équipe montpelliéraine, qui nous a démarchés. Il s'agit de jeux, accessibles depuis une tablette ou un portable, dont vous incarnez l'héroïne. D'origine japonaise, ces jeux sont traduits en italien, espagnol, anglais et allemand et sont téléchargés par des millions de joueuses dans le monde. En France, cette communauté est estimée à plus de 600 000 personnes.

Les jeux que nous proposons sont écrits par nos propres rédacteurs et programmés également en interne. Une fois conçu, le jeu est adapté et publié en broché. Le premier exemplaire¹ est sorti à l'occasion du salon Livre Paris 2017. En e-commerce, nous avons atteint des chiffres de ventes exceptionnels. Le deuxième est présenté lors du salon du livre parisien de cette année, en présence de son auteure.

Pourquoi, selon vous, l'édition numérique est-elle encore si peu développée ?

Je voyage trop peu en région pour émettre un avis tranché. Néanmoins, l'une de mes collaboratrices a rencontré des éditeurs de Nouvelle-Aquitaine et s'est rendu compte, en effet, d'un réel manque de connaissance de ces derniers en matière de numérique. J'ai participé l'année dernière au recrutement pour le master Édition de Limoges. Il ressort que si cette formation est fortement demandée, c'est notamment pour sa dominante digitale. Au niveau national, les dynamiques numériques ne me paraissent

pas encore suffisamment étudiées. Il est certain que changer de prisme, du livre seul au livre avec le digital, nécessite une remise en question qui ne peut se faire de manière brutale. Cette transition est également liée, et contrainte, à la pénétration des nouvelles techniques dans la société. Mais de manière générale et quel que soit le genre de littérature que propose une maison d'édition, les technologies représentent une grande source de développement pour l'édition.

Il ne faut surtout pas croire que le traitement numérique des œuvres dénature le texte. Au contraire, il l'enrichit. L'éditeur a donc tout intérêt à développer son activité sur le digital pour étoffer ses titres et ne pas passer à côté d'un chiffre d'affaires conséquent.

Votre ligne éditoriale et votre public peuvent-ils s'élargir grâce à vos applications numériques ?

Quels que soient la ligne et le genre, le numérique ouvre évidemment de nouvelles portes en facilitant la diffusion des œuvres.

Nous testons beaucoup de nos offres pour comprendre quelle mise en valeur numérique du titre va plaire et va prendre auprès du public. Le digital rend également possible un contact direct entre le lecteur et l'auteur, au moyen de vidéos par exemple, ce qui permet de faire connaître ce dernier et ses intentions sur son œuvre. Cette technologie entraîne ainsi une interactivité beaucoup plus forte que les traditionnelles dédicaces.

Quelles perspectives entrevoyez-vous pour l'édition numérique et le livre en réalité augmentée ?

La réalité augmentée ne doit pas devenir un gadget : ce serait une erreur de faire de ce moyen technique un objet commercial. Cette technologie sert à apporter de la valeur ajoutée au texte, à l'œuvre initiale. Si nous pouvons aujourd'hui développer des outils de réalité augmentée bien plus sophistiqués, il faudrait que les titres qui en comportent soient

davantage mis en avant dans les points de vente. Certains d'entre eux ne prennent pas encore conscience de la valeur ajoutée que ces outils représentent pour le livre.



www.nishaeditions.com

1. Gabriel d'Angel Arekin, Nisha éditions, mars 2017.



Les locaux de Nisha éditions, à Limoges - Photo : Maëlis Peudepièce



MediaEntity © Simon Kansara & Émilie Tarascou

« N'éteignez plus ; nous savons tout de vous ! »

MediaEntity, un projet transmedia de Simon Kansara et Émilie Tarascou

Simon Kansara et Émilie Tarascou / Par Nathalie André

L'événement du printemps 2018 sera sans nul doute la mise en ligne de la version intégrale de *MediaEntity*, le projet de bande dessinée de Simon Kansara et Émilie Tarascou¹. Ils y auront travaillé pendant neuf ans, dont une partie en résidence d'écriture numérique au chalet Mauriac pendant l'été 2015. Ils l'ont également publiée en version papier chez Delcourt en quatre tomes, dont les deux premiers sont en réalité augmentée.

Connectez-vous sur *MediaEntity* et immergez-vous dans un thriller d'anticipation où la frontière entre le réel et le virtuel va disparaître. « On a tout fait à la main », disent-ils d'une seule voix en ajoutant « et c'est du travail d'auteur », ce qui change tout, bien évidemment. Retour sur une histoire à rebondissements.

Simon et Émilie sont déjà installés dans le café quand je les rejoins. La table est recouverte d'écrans et de matériels inconnus qu'ils ont amenés pour la rencontre. Ce qui me frappe immédiatement, ce n'est pas leur jeunesse (ils sont nés tous les deux en 1984) ni le bel humour qui les anime mais leur regard, qui a perdu de son ingénuité. Et pour cause ; le fil conducteur de leur bande dessinée suit leurs préoccupations : « comment conserver son identité sur internet », sujet qui interroge chacun désormais mais qui, quand ils ont commencé en 2008, était encore peu exploré.

Et c'est d'ailleurs parce que leur projet s'y prête qu'ils ont souhaité l'explorer numériquement. L'histoire de Jérôme Kerviel, le trader qui a défrayé la chronique en 2008, n'est pas isolée, les crises

financières et les scandales *people* s'enchaînent. Simon, qui a suivi une formation de scénariste au Conservatoire européen d'écriture audiovisuelle, trouve que le terrain est fertile pour écrire un récit d'anticipation réaliste.

Le pitch se présente ainsi : « Dans un monde où l'humanité est *addicted* au réseau, nos identités numériques s'autonomisent et se mettent à vivre à notre place sur les écrans. »

Tout commence en 2008, lorsque Simon reçoit une bourse d'écriture du CNC, le fonds d'aide à l'innovation audiovisuelle, pour une fiction commencée en 2007 et qu'il envisageait pour une série télé. Le sujet tourne autour de l'identité en ligne. C'est ainsi qu'il a écrit

toute la narration de *MediaEntity* avec deux postulats : « l'accélération de l'information est inéluctable » et « le numérique affecte nos vies (mais comment ?) ».

Cette seconde question résonne alors avec un appel d'offres lancé en 2009 par le département dédié au transmedia de la direction des Contenus d'Orange. Émilie le rejoint à ce moment-là. Avec une formation à l'École de la Poudrière de Valence et à l'École des métiers du cinéma d'Angoulême, elle a appris le dessin animé et du storyboard.

Lauréats de cet appel, ils entrent pendant un an au Transmedia Lab pour expérimenter de nouvelles formes d'écriture et notamment le storytelling transmedia. C'est ainsi qu'immérgés au milieu de quatre autres projets en atelier de développement, ils travaillent sur *L'Enfant perdue* (Prix du jury de la Nuit des médias 2010) qui deviendra *MediaEntity*. Autour d'eux gravitent des experts du digital media, des jeux et du community management.

En 2010, émerge une nouvelle technique de bande dessinée numérique, le *turbomedia*² – une narration qui n'est pas animée et qui n'est plus liée à un espace de page mais à un espace d'écran. L'avancée se fait en linéaire ou en *split screen* (un effet consistant à diviser l'écran en plusieurs parties, chacune présentant des images différentes). C'est donc ainsi qu'ils commencent leurs premiers épisodes.

Pendant deux ans, ils travaillent sur les épisodes numériques en ligne, privilégiant cette sensation de série télé en bande dessinée sur écran. En parallèle, ils réalisent également une version papier. Émilie dessine, fait le découpage papier et numérique et Simon, lui, adapte, pour les deux versions, le scénario en essayant que, de manière organique, elles avancent en parallèle...

Les premiers épisodes sont lancés sur les réseaux avec des slogans chocs : « Devenez invisibles ! », « Renoncez à votre identité ».

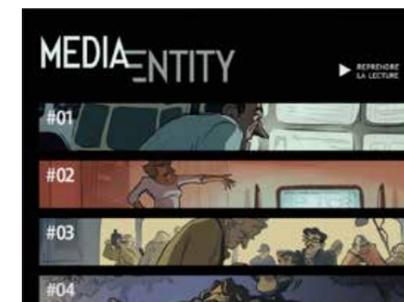
Les internautes et les lecteurs des salons du livre, pour accéder aux épisodes en ligne, doivent trouver des mots de passe. Pour ce, Émilie et Simon créent des jeux de pistes, des énigmes de cryptographie, avec des coordonnées GPS, des *dead drop* cachées, des lunettes à filtres polarisants... Et une communauté entière émerge, réclamant les prochains épisodes et les prochains jeux.

En 2013, ils signent avec les éditions Delcourt une version papier de *MediaEntity*. Les quatre tomes prévus doivent offrir chacun un cahier en réalité augmentée, une autre nouvelle technologie qui permet de superposer au support papier des contenus multimédia en ligne, accessibles sur smartphone et tablette, ce qui les motive immédiatement. Cela facilite la diffusion de leur projet. Et céder leurs droits pour une version papier éditée leur permet, en partie, de financer leur version numérique. C'est un nouveau terrain de jeux qui s'ouvre, idéal pour expérimenter le rapport aux mondes connectés/déconnectés. Ils utilisent alors le papier comme support narratif du réel et le transforment par des contenus numériques comprenant de faux articles, de fausses vidéos, des téléphones à hacker. Le lecteur se transforme en enquêteur...



Simon Kansara & Émilie Tarascou - Photo : Loïc Le Loet / Écla

Malheureusement, comme le dit Simon, travailler avec ces outils peut ne pas être pérenne : après trois tomes, apparaît sur le site de Delcourt ce message, bien réel celui-ci : « Suite à l'interruption des services de Metaio dans le cadre de son rachat par Apple, nous ne sommes malheureusement plus en mesure de diffuser notre application de Réalité Augmentée. » Apple a fermé le service pour l'intégrer au nouveau système iOS. Si bien que pour l'instant, les contenus ne sont plus accessibles.



MediaEntity © Simon Kansara & Émilie Tarascou

En leur demandant ce qui a pu les inspirer, Simon et Émilie citent Philip K. Dick et notamment *Substance Mort* (Gallimard, 2000) où un homme est engagé pour se surveiller lui-même dans un monde où règne la paranoïa technologique. Ils citent aussi *Black Mirror*, la série de Charlie Brooker (2011) qui interroge les conséquences des nouvelles technologies sur la nature humaine... Imprégnés par ces univers, Émilie et Simon ne sont plus sur aucun réseau social mais y sont très attentifs toutefois.

Ils sont surtout heureux d'avoir mené l'ensemble de leur projet à leur échelle et à leur image, en conservant à chaque étape

la pertinence de leur histoire. Émilie rêve aujourd'hui de revenir au papier et de dessiner des paysages. Simon, lui, a écrit d'autres scénarios de BD et, entre-temps, a été assistant réalisateur d'un documentaire sur une prison corse en milieu ouvert agricole. Je les quitte avec le sentiment d'avoir croisé deux êtres dont les sens sont grands ouverts, prêts à absorber le monde numérique qui les entoure sans que rien ne les anesthésie plus jamais. On leur souhaite bonne route et « bon œil ».



MediaEntity, le site (réouverture au printemps 2018) : mediaentity.net
Page facebook : www.facebook.com/mediaentity

1. *MediaEntity*, éditions Delcourt, collection « Machination », tome 1 (2013), tome 2 (2014), tome 3 (2015) et tome 4 (2017). www.editions-delcourt.fr/serie/mediaentity
2. Le *turbomedia* a été créé en 2009. Ce type de narration en images remet le récit au centre de l'attention. Le lecteur scrolle, de gauche à droite ou de haut en bas, de façon fluide, et voit défiler sous ses yeux un diaporama. On parle alors de révolution numérique pour la BD puisque cela rappelle l'univers de l'animation sans en être tout à fait.

ÉDUCATION ET ANIMATION : SAISIR AUTREMENT LE RÉEL

PAULINE PINSON, LA DRÔLE D'ÉTINCELLE DE LA POUDRIÈRE

Pauline Pinson / Propos recueillis par Nicolas Rinaldi

Reconnue pour ses courts-métrages d'animation empreints d'un humour fin et burlesque, Pauline Pinson est une ancienne élève de l'École de la Poudrière, à Bourg-lès-Valence (Drôme). Cet établissement forme ses élèves dans un souci de collaboration « nécessaire » à la réalisation de films d'animation.

Au sein de l'École de la Poudrière sont dispensés des enseignements graphiques et littéraires. Avez-vous, lors de votre formation, appréhendé de manière dissociée ces compétences distinctes mais pourtant essentielles au travail d'un auteur-réalisateur de film d'animation ?

L'École de la Poudrière est précisément une formation de réalisation de films d'animation en ce sens que les élèves y abordent autant la narration, la dramaturgie et le design sonore que la création graphique. Les cours ont pour but de transformer nos idées et nos envies pour fabriquer un film destiné à un public. L'ensemble de ces enseignements ne peut donc être dissocié.

Dans l'animation, de nombreux métiers techniques ne nécessitent pas de profondes compétences narratives et rédactionnelles. Si le professionnel est spécialisé par exemple en décor ou en *posing* de personnages, il peut très bien se cantonner à des travaux de dessin. La Poudrière est une école de réalisation, on apprend à ancrer notre travail dans une globalité.

Malgré la nécessité de travailler aussi bien l'écriture que le dessin, un auteur-réalisateur de films d'animation peut tout de même être mû par des envies plus littéraires ou graphiques ?

L'auteur peut parfois avoir des envies plus visuelles que narratives, mais il faut nécessairement un fil narratif pour construire un film. Mettre en forme une histoire demande également un soin graphique afin qu'elle s'exprime le mieux possible. L'école nous apprend ainsi à mettre en scène, à raconter par des images. Pour ma part, je dessine rarement de manière spontanée mais plutôt

pour donner corps à une histoire, ce qui n'est pas le cas de tous les élèves de la Poudrière. D'autres réalisateurs, comme Armelle Mercat, ont rejoint la formation avec un talent et un univers graphiques riches. Ils profitent davantage des enseignements pour structurer la narration de leurs projets.

« MÊME QUAND JE PARLE DE SUJETS TRISTES, JE PRÉFÈRE NE PAS LES TRAITER FRONTALEMENT MAIS PAR LE BIAIS DE L'HUMOUR. »



Pauline Pinson

Une autre dimension de l'animation, propre plus largement au cinéma, est la musique. Vous y accordez beaucoup d'importance dans vos films, notamment dans *Los dias de los muertos* où la musicalité latine plonge le spectateur dans l'ambiance de la Fête des morts mexicaine...

Je me souviens d'une phrase prononcée à la Poudrière par un intervenant : « Le design sonore, c'est 50 % du film. » Il relevait ainsi une tendance à le négliger. Il arrive régulièrement dans les films d'animation que la musique et le son ne soient pas forcément travaillés autant que les autres composantes techniques. Ils

conçoivent comme la cerise sur le gâteau. Pourtant, si vous apposez une musique ou un son différent sur une même image, notre cerveau peut l'interpréter de manière totalement différenciée.

L'École de la Poudrière invite des musiciens et des ingénieurs du son pour épauler les élèves bien en amont des projets. À leur contact, de nouvelles possibilités musicales s'ouvrent et les idées peuvent prendre forme. Dans *Los dias de los muertos*, je souhaitais que les chansons prennent une place prépondérante : elles ouvrent l'histoire et la closent. Même dans des films où la musique n'est pas aussi narrative qu'une chanson, la réflexion autour du son est essentielle. Ne pas mettre de musique est d'ailleurs un choix tout aussi important.

Il arrive parfois que les intentions musicales initiales évoluent au cours de la réalisation du film. C'est dans ces moments que la collaboration avec un professionnel de la musique prend tout son sens. Pour *Los dias de los muertos*, j'ai travaillé avec le musicien

Alexis Pecharman. Ayant déjà collaboré avec lui, je savais que nous partagions le même humour et que nous comprenions nos univers respectifs. Le film aurait été complètement différent si une autre personne avait conçu le son.



L'un des principaux ressorts de votre écriture, et qui fait la notoriété de vos films, est l'humour. Plus qu'un registre, c'est presque votre identité artistique...

Même quand je parle de sujets tristes, je préfère ne pas les traiter frontalement mais par le biais de l'humour. Dans mes premiers films [Vivre avec... même si c'est dur² (2004), Migration assistée³ (2006), ndlr], j'ai utilisé des animaux plutôt que des êtres humains, ce qui ajoute une distance supplémentaire et permet d'évoquer n'importe quel sujet. Dans *Los días de los muertos*, les squelettes sont eux aussi burlesques et distants de la réalité. Comme spectatrice, un film avec trop de pathos me rend totalement hermétique. Au contraire d'œuvres où un décalage humoristique permet d'aborder des sujets graves.



Squelettos, recherches

Il m'arrive d'assister d'autres réalisatrices et réalisateurs lors de la mise en place de leur scénario. Je suis intervenue récemment auprès des élèves de la Poudrière par exemple. C'est souvent très enrichissant, même si s'immiscer dans le scénario d'un autre m'est plus difficile que d'écrire seule un projet. J'ai toujours un peu peur d'abîmer la volonté de l'auteur ou de dénaturer ses envies. En tout cas, lorsqu'il s'agit d'une comédie, l'humour doit être forcément partagé pour que le travail de co-écriture fonctionne. Sur *Los días de los muertos*, j'ai beaucoup échangé avec mon compagnon. Non seulement il partage le même humour mais, surtout, il intervenait sur la progression de mon écriture avec un regard extérieur, du recul.

L'un des objectifs affichés par l'École de la Poudrière est de « renforcer la collaboration entre auteurs ». Dans l'exercice de votre métier d'auteure-réalisatrice, dans quelle mesure collaborez-vous avec d'autres auteurs ?

Dans l'animation, et dans le court-métrage plus particulièrement, il y a beaucoup d'entraide. Elle est nécessaire. L'un des grands avantages d'être passée par la Poudrière est le réseau de professionnels sur lequel je peux aujourd'hui compter. Nous nous

envoyons très souvent des scénarios et des recherches graphiques entre anciens élèves. Au sein de l'école, les enseignements nous poussent à échanger sur nos créations.

Nous nous retrouvons aujourd'hui à des postes différents selon les projets. Je peux par exemple faire du scénario pour une série réalisée par une amie de la Poudrière. La fois d'après, je travaillerai à la réalisation et elle au *story-board*. Changer de poste régulièrement nous permet de penser un projet de manière globale et, en même temps, de se focaliser sur des tâches techniques précises. La Poudrière incite très fortement ses élèves à créer en collaboration. Si certaines personnes parviennent à travailler en solitaire sur leurs films, plus particulièrement en court-métrage, il est toujours très riche d'échanger et d'accepter la critique d'autres professionnels pour se renouveler.



www.poudriere.eu

1. *Los días de los muertos* (2017), de Pauline Pinson, court-métrage produit par Marmitifilms. Avec la participation de TV7 Bordeaux, l'aide de la Région Nouvelle-Aquitaine et du CNC, accompagné par Écla. Lauréat de la fondation Beaumarchais-SACD. Prix SACD / MIFA 2014 (Annecy).
2. *Vivre avec... même si c'est dur* (2004), court-métrage de Magali Le Huche, Pauline Pinson et Marion Puech, produit par l'ESAD - École supérieure des Arts Décoratifs de Strasbourg.
3. *Migration assistée* (2006), court-métrage de Pauline Pinson, produit par La Poudrière - École du film d'animation.



maison Céléne



Maison Céléne & cuisine, recherches

NOUS LES CRÉATIFS

Benoît Labourdette / Propos recueillis par Sébastien Gazeau

Cinéaste, Benoît Labourdette est un passeur qui use de toutes les occasions pour faire (faire) des images, les partager et penser avec. Invité par le musée de l'Homme à concevoir des ateliers de pratique audiovisuelle à l'occasion de l'exposition *Nous et les Autres, des préjugés au racisme*, il a une nouvelle fois mis son ingéniosité au service de la créativité des autres, préférant aux films animés, les films qui animent.

Comment le musée de l'Homme en est-il venu à intégrer des ateliers de production audiovisuelle à son exposition *Nous et les Autres, des préjugés au racisme*, un type d'action qu'il n'avait jamais menée jusqu'alors ?

Après avoir visionné le documentaire de Laurence Petit-Jouvet *La Ligne de couleur*, l'équipe du musée de l'Homme s'est rapprochée d'Arcadi et du dispositif Passeurs d'images (coordonné par Claudie Le Bissonnai) qui en avait été le coproducteur. Elle a découvert tout le travail d'éducation à l'image mené via ce dispositif et a souhaité aller plus loin que la simple diffusion du film à l'intérieur de l'exposition. Passeurs d'images, avec qui je collabore régulièrement, m'a alors sollicité pour imaginer un atelier qui fonctionnerait dans ce cadre-là, sachant que la seule attente du musée était de proposer un atelier de pratique.

L'exposition avait une visée pédagogique explicite. Comment les ateliers que vous avez conçus et animés rejoignent-ils cette intention ?

L'exposition cherchait en effet à transmettre quelque chose sur le sujet du racisme et des discriminations. Notre projet, coproduit par le musée de l'Homme, Arcadi Passeurs d'images Île-de-France et Benoît Labourdette production, se situait à un autre endroit, complémentaire. Pour les visiteurs qui le décidaient, ces ateliers

étaient une possibilité de se réapproprier des éléments vus durant l'exposition et de construire, après coup et en images, leur propre point de vue sur ces thématiques. Même si l'enjeu principal de ces ateliers était d'ordre créatif, je pense qu'ils ont néanmoins contribué à la pédagogie et à diffuser les idées de *Nous et les Autres* au-delà de l'exposition elle-même.

Quelle place ces ateliers occupent-ils dans l'organisation générale de l'exposition ?

Comme ils nécessitaient un accompagnement par des réalisateurs, ils ne se sont pas tenus de manière permanente durant l'exposition, mais seulement à trois reprises, soit huit jours au total. Ils se déroulaient dans l'atrium, un très grand hall situé à l'entrée du musée de l'Homme. J'ai nommé ce type d'actions [conçues il y a quelques années par Benoît Labourdette et adaptées par la suite en fonction des contextes, ndlr] des ateliers créatifs ouverts. Généralement, un atelier de pratique se fait avec un groupe restreint et dans une salle alors que dans notre cas, les passants pouvaient y participer sans s'y être inscrits préalablement et restaient libres de s'investir comme ils l'entendaient, notamment pour ce qui était du temps. Cela a conduit à concevoir une scénographie particulière. L'atrium était entièrement occupé et divisé en quatre points. Le premier était un espace de projection

Ateliers de pratique audiovisuelle - musée de l'Homme © Betavita





Ouvrons les yeux, projet réalisé dans le cadre des ateliers de pratique audiovisuelle, au musée de l'Homme, à Paris © Benoît Labourdette production / Arcadi / musée de l'Homme

avec des canapés et un écran où passaient en boucle des films déjà faits. Un deuxième point correspondait à l'accueil et à l'information des visiteurs. Le troisième était la table de découpage des papiers et le quatrième, la table de tournage entourée de projecteurs qui n'étaient pas nécessaires mais qui servaient à signifier symboliquement que c'était l'endroit du tournage. Il était très important pour moi de travailler la scénographie de cet atelier afin que les visiteurs puissent comprendre ce qui s'y déroulait, y participent et y circulent facilement. Mon but était de faire un atelier qui soit aussi un spectacle, avec l'ambition que l'éducation à l'image puisse attirer et s'adresser à tous.

À quoi le public était-il invité à participer ?

À un atelier ouvert de réalisation de films d'animation à partir de papiers découpés. Les participants commençaient par s'asseoir autour d'une grande table recouverte de ciseaux, de Scotch, de tubes de colle, de revues, d'affiches et d'éléments provenant de l'exposition afin de pouvoir se saisir de ce qu'ils venaient de voir. Un scénario du film naissait dans l'esprit des gens au fur et à mesure qu'ils découpaient des images et des textes. Puis le film était tourné en plan séquence avec une tablette, un appareil photo ou un smartphone, chacun inventant spontanément ses propres techniques de tournage. Les films étaient projetés dix minutes après sur le grand écran situé dans l'atrium et publiés peu après sur la chaîne YouTube du musée afin d'être partagés par la suite, notamment par leurs auteurs. En tout, plus de 190 films ont été réalisés dans ce cadre.

Pour quelles raisons accordiez-vous tant d'attention à la diffusion et au partage de ces productions ?

Je pense que le pair à pair est une dimension très importante à prendre en considération dans les lieux de culture et dans le domaine de la médiation culturelle, de même que la créativité. Outre la satisfaction que peuvent en tirer les participants, il me semble que les ateliers créatifs touchent au cœur des enjeux des lieux de culture. Aujourd'hui, quoi qu'on en pense, tous les contenus cinématographiques sont en accès sur Internet et on se doit de prendre cette situation en compte. Pourquoi aller dans un cinéma ou dans un lieu de culture ? Ce n'est plus seulement pour voir un film ou une œuvre. Ces lieux doivent se demander ce qu'ils peuvent apporter d'autre aux gens, par exemple un cadre où faire

quelque chose qu'ils ne feraient jamais seuls ou chez eux. Créer quelque chose avec quelqu'un qui leur donne confiance, être dans la rencontre avec des artistes et participer à un mouvement de création, c'est exceptionnel et ça ne peut se passer de façon très forte que lors d'une rencontre.

Quelle est la nature de cette rencontre et comment créer cette confiance ?

J'ai proposé à de jeunes cinéastes, qui sont avant tout des artistes et non des médiateurs professionnels, d'encadrer ces ateliers en les invitant à faire eux aussi des films à cette occasion. Autrement dit, ils n'étaient pas là pour attendre le chaland mais pour mener un projet de réalisation personnelle tout en prenant part à un vrai lieu de création et de dialogue. Il n'y avait pas d'un côté ceux qui savaient faire et de l'autre, ceux que l'on aidait à faire. C'était un lieu d'émulation créative plutôt que d'animation culturelle. Les films que j'ai réalisés dans ce cadre font partie de ma production et de mon parcours artistiques. Je les assume comme tels, même s'ils ont été faits en quelques minutes.

Les films sont muets. Pourquoi ?

Au départ, pour des questions techniques. Nous étions dans un environnement sonore. Cela aurait été insupportable d'entendre en plus le son des films projetés à longueur de journée. Et puis cela aurait signifié en demandant beaucoup à des personnes qui n'avaient pas prévu de faire un film en venant voir l'exposition. Après coup, je me suis rendu compte que cette contrainte faisait sens et obligeait à parler avec des images, ce qui était bienvenu en complément d'une exposition qui accordait une grande place au texte. J'ai découvert également que ces films étaient plus faciles à exploiter du fait qu'ils étaient muets, que ce soit pendant l'atelier lui-même ou plus tard, sur le site internet du musée de l'Homme ou lors d'une visite augmentée que nous avons organisée en nous servant des films réalisés. Le muet est riche d'immenses potentialités de diffusion.

La simplicité de ce projet (du dispositif, des outils, de la relation) a-t-elle contribué à instaurer un climat de confiance avec des personnes qui, de fait, n'ont pas été impressionnées par la technique ?

Le fait d'avoir peu d'éléments et peu de technique permet d'approfondir le travail de fond. On peut faire un chef-d'œuvre avec un stylo à bille et une feuille blanche, de même qu'avec de la peinture à l'huile, mais dans ce cas, cela demande d'y consacrer plus de temps pour en acquérir la technique. Dans toutes mes activités, je veille et j'invite les gens à se débarrasser du superflu pour aller à l'essentiel. Et très sincèrement, au musée de l'Homme, j'ai été le premier surpris de la qualité des films et de l'engagement des visiteurs.



Voir les films et le reportage sur les ateliers : www.benoitlabourdette.com/actions-culturelles/ateliers-creatifs-ouverts/
musee-de-l-homme-atelier-cinema-anime



Le cinéma d'animation en 100 films

Sous la dir. de Xavier Kawa-Topor et

Philippe Moins

Capricci
17 x 24 cm ; 352 p. ; 30€ ; ISBN : 979 10 239 0110 8 ; juin 2016

Ce livre propose un parcours chronologique à travers 100 films qui ont marqué l'histoire de l'animation. Chefs-d'œuvre reconnus ou films oubliés, projets artistiques ou économiques audacieux, marquant un tournant historique ou une impasse apparente : ce sont aussi 100 aventures cinématographiques qui sont racontées, avec une attention particulière aux circonstances de production et de réalisation des films, à leurs enjeux esthétiques et à leurs auteurs.



Livres animés : entre papier et écran - Histoire, techniques, créations, perspectives

Gaëlle Pelachaud

Pyramyd éditions
19 x 24 cm ; 232 p. ; 29,50€ ; ISBN : 978-2-35017-385-6 ; novembre 2016

De l'astronomie au livre pour enfants, du livre de navigation à l'encyclopédie, le livre animé brise les deux dimensions de l'ouvrage classique et s'échappe de l'immobilité de la feuille imprimée. Cet ouvrage est une plongée dans l'univers de ces livres hors norme à travers leur histoire, jusqu'à la création papier contemporaine, tout en détaillant les procédés techniques employés.



Cinéma d'animation, au-delà du réel

Xavier Kawa-Topor

Capricci
12 x 17 cm ; 96 p. ; 8,95€ ; ISBN : 979 10 239 0112 2 ; juin 2016

Cet ouvrage traverse plus d'un siècle d'animation et démontre que le réalisme est loin d'être une affaire de vues directes.



Kirikou et après, vingt ans de cinéma d'animation en France

Jean-Paul Commin, Didier Brunner,

Valérie Ganne

Actes Sud Junior
23 x 28 cm ; 208 p. ; 36,90€ ; ISBN : 978-2-330-08663-3 ; novembre 2017

Cet ouvrage dresse un panorama du cinéma d'animation en France depuis la sortie en salle de Kirikou, de Michel Ocelot. Ce film marque en effet une étape décisive et le début d'une période qui verra éclore de nombreux talents et d'autres films marquants, tels que Les Triplettes de Belleville ou Ernest et Célestine. Rédigé par des acteurs de cette épopée, cet ouvrage fait entrer le lecteur dans les coulisses de la création et de la production de ces films qui font désormais partie de notre patrimoine.

DES LECTURES



Un siècle d'animation japonaise

Matthieu Pinon, Philippe Bunel

Ynnis Éditions
24 x 27 cm ; 208 p. ; 29,90€ ; ISBN : 9 791093376806 ; décembre 2017

Ce livre, richement illustré, est une plongée érudite et ludique dans l'histoire de l'animation japonaise. S'il n'oublie pas d'aborder les œuvres dites « populaires » et connues du public français, ce livre permet aussi de faire découvrir certains titres profondément ancrés dans la culture nipponne, mais ignorés car absents d'une diffusion internationale.



Collection La chouette du cinéma

7 titres disponibles : Le Vent dans les roseaux, Le Pingouin, Le Parfum de la carotte, La Soupe au caillou, La Moufle, La Loi du plus fort, La Galette court toujours

Éditions L'Apprimerie
22 x 16 cm ; 12€ (livre papier – ebook inclus) ; 6€ (livre numérique) ; 2016-2017
www.lachouettecinema.com

La Chouette du cinéma est la première collection d'albums papier et numérique inspirée du cinéma d'animation à destination du jeune public. Chaque histoire est issue d'un court-métrage, sélectionné pour sa qualité graphique et narrative.

ÉCLAIRAGES

est la publication semestrielle
de l'agence régionale Écla :
écrit, cinéma, livre, audiovisuel.

Photo : Vincent Josse



Un artiste à l'œuvre : Sébastien Laudenbach

« Le cinéma d'animation peut tout, ou presque », nous dit Xavier Kawa-Topor en ouverture de ce numéro. Quelle que soit la technique utilisée, l'animation offre un espace de liberté, une distance vis-à-vis de la réalité qui permet de la représenter avec une touche d'imaginaire et de fantaisie, mélange parfois plus éloquent qu'une prise de vue réelle. Cet écart entre le monde et sa représentation, où agit la main qui dessine, découpe ou anime, favorise aussi un regard subjectif et analytique que l'artiste pose sur la réalité. Dans le même temps s'offre à lui, par les multiples techniques existantes, toute une palette de langages aux pouvoirs suggestifs immenses.

Ce foisonnement de procédés (dessins, papiers découpés, écran d'épingle, pâte à modeler...) incite à l'expérimentation, ce que fait Sébastien Laudenbach au fil de ses réalisations tout en construisant un style très reconnaissable. Ses films empruntent souvent des chemins qui s'éloignent du réel, mais n'en traitent pas moins, toujours, de sensations humaines, notamment celles que nous procurent la nature ou la musique auxquelles l'artiste accorde une place prépondérante. Il construit ainsi une esthétique où les frontières entre le monde réel et le merveilleux ne sont plus très nettes. C'est peut-être de ce flou, précisément, que naissent la poésie et la beauté de ses créations que l'on aura certainement envie d'aller voir et écouter après avoir découvert les quelques extraits publiés dans ces pages.



écla

écrit cinéma livre audiovisuel

ÉCLA

Bât. 36-37 - Rue des Terres neuves - 33130 Bègles
Tél. +33 (0)5 47 50 10 00 / Fax +33 (0)5 56 42 53 69

Retrouvez Écla sur :
ecla.aquitaine.fr

