

POSSIBILITÉS ET LIBERTÉS NOUVELLES : LE FILM D'ANIMATION AUX PAYS-BAS ET LA CULTURE DE L'IMAGE NUMÉRIQUE

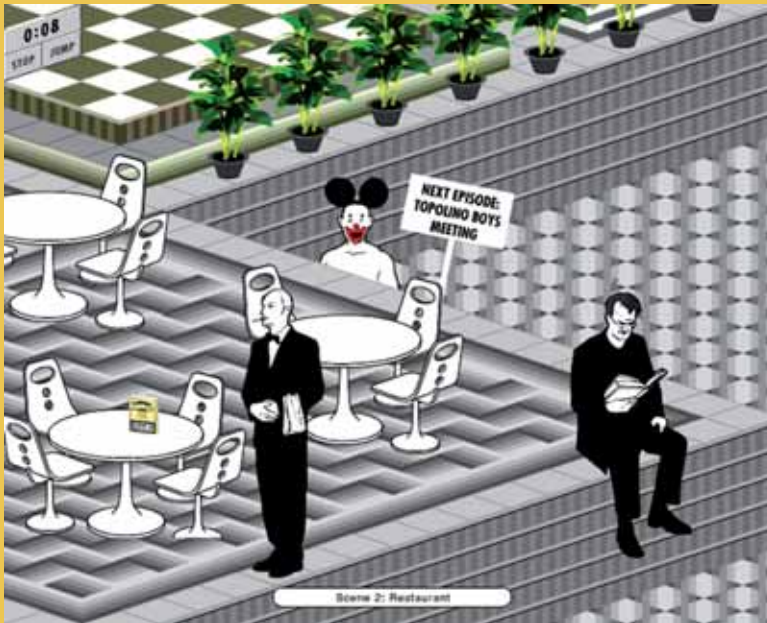
Publié dans *Septentrion* 2009/1.

Voir www.onserfdeel.be ou www.onserfdeel.nl.

A la demande de Ronald Plasterk, ministre de la Culture, le Fonds néerlandais pour le cinéma a relevé le budget annuel du film d'animation court métrage de 600 000 à 1 million d'euros. De plus, le ministre investira pour une période de trois ans 500 000 euros dans «le développement, la coproduction et l'exploitation des *games* ayant un contenu culturel et une esthétique formelle» afin de stimuler la collaboration entre l'industrie du jeu informatique et les cinéastes d'animation. Étant donné le nombre croissant de réalisateurs de films d'animation aux Pays-Bas et la grande qualité de leur travail, ces moyens supplémentaires viennent à point nommé.

Il semble que les Pays-Bas connaissent ces dernières années une renaissance du genre court métrage d'animation. Jamais auparavant le nombre de réalisateurs de films d'animation n'a été aussi important. Ceci s'inscrit dans la numérisation de la culture de l'image qui transforme fondamentalement la production, la distribution et la projection des films. Les moyens et les techniques de fabrication des films d'animation sont de plus en plus conviviaux et de moins en moins coûteux. En outre, la numérisation permet aux réalisateurs de contrôler personnellement les différents aspects de la confection d'un film. Celui qui ne peut se permettre une copie de projection 35 mm utilisera désormais l'internet ou le DVD comme moyen de distribution. Les cinéastes dépendent de moins en moins des distributeurs de films ou de la télévision et peuvent, grâce aux nouveaux médias, créer leur propre public.

Là où, il y a dix ans encore, une ligne de partage nette séparait l'animation par ordinateur des techniques d'animation traditionnelles, de nos jours les deux mondes se rejoignent. La caméra rostrum a été remplacée par une caméra numérique petit format, capable d'enregistrer chaque image en résolution 4k (comparable au film 70 mm). L'apparition des médias numériques a apporté une nouvelle vitalité dans le monde de l'animation. Elle offre aux réalisateurs de films d'animation de nouveaux défis créatifs. Dans sa note récente sur le film d'animation, le ministre Plasterk écrit même: «Les développements technologiques placent l'animation en tant que technique désormais au centre de la culture de l'image».



Han Hoogerbrugge, scène n° 2 de *Hôtel : Restaurant*.

MAGRITTE, VAN GOGH ET UN LAPIN

Rosto, réalisateur de films d'animation et accessoirement artiste multimédia, est un représentant typique de la culture de l'image numérique. En 2005 il reçoit au Festival de Cannes le grand prix Canal+ pour *Jona / Tomberry*. Son nouveau film *Thee Wreckers: No Place Like Home*, traitant d'un ancien présentateur de télévision borgne qui, en compagnie de son assistant décédé depuis, revisionne des répétitions appartenant à des temps meilleurs, a récemment été présenté en première au *Holland Animation Film Festival* à Utrecht.

Caractéristique de l'œuvre de Rosto: son exubérance visuelle. On pourrait presque qualifier ses films de baroques, n'était que ces excès ne visent pas tant à plaire au spectateur, mais plutôt à créer un état de confusion. Animations 3D et 2D d'ordinateur, photomontages, collages de films, adjonctions graphiques, effets numériques et déplacements de couleurs - tous ces éléments concourent à créer chez Rosto une ambiance particulière, qui fait songer au monde sombre des histoires d'Edgar Allan Poe. Les films de Rosto ressemblent beaucoup à un monologue intérieur, ou mieux encore «subintérieur». Si on devait inventer une machine capable de fixer directement sur pellicule nos rêves, nos cauchemars et nos hallucinations, Rosto s'empresserait probablement de se l'acheter. L'animation est un processus compliqué pour rendre visible l'inconscient, mais, jusqu'à présent, c'est ce que nous avons de mieux dans ce domaine.

Rosto est plus qu'un réalisateur de films d'animation, il est également musicien et artiste Internet. Ses sites Internet peuvent être considérés comme le prolongement de ses films, non pas pour en faire la promotion selon les principes du marketing moderne, mais pour explorer ses idées, ses images et sa musique sous un nouvel angle. Ainsi on trouvera sur l'internet son «Graphic Novel» *Mind the Gap* dont les protagonistes sont les présentateurs de télévision Diddybob et Buddybob, deux personnages tragicomiques, ballottés entre la



Le personnage de Big Buck Bunny, réalisé sous la direction de Sacha Goedegebure.

banalité de leur existence quotidienne et les questionnements et problèmes existentiels qui se cachent derrière celle-ci.

Que la toile puisse être la plate-forme la plus importante d'un artiste plasticien, Han Hoogerbrugge nous le prouve. Jusqu'au milieu des années 1990, Hoogerbrugge travaillait en tant que peintre et dessinateur humoristique. L'acquisition d'un ordinateur avec un raccordement à l'internet apporta un changement radical dans sa façon de travailler. Il avait rapidement saisi le potentiel offert par l'internet pour atteindre un nouveau public partout dans le monde. Il se consacra donc à la réalisation de cyberanimations pour son site web. Au début le nombre de visiteurs de son site se limita à quelques dizaines d'internautes, mais grâce à une production constante et à un style reconnaissable, le *buzz* Internet commença à porter ses fruits. Aujourd'hui, l'œuvre de Hoogerbrugge compte des milliers de fans à travers le monde. Récemment un livre a paru - mais oui, du papier imprimé - accompagné d'un DVD sur et avec ses œuvres, intitulé *Modern Living, The Graphic Universe of Han Hoogerbrugge*¹.

Pour ses animations, Hoogerbrugge utilise au départ des images vidéo où il apparaît en personne en tant qu'acteur. Cette technique, appelée aussi *rotoscoping*, récupère des gestes *live-action* qui sont ensuite calqués à la main image par image. Résultat: une image dessinée qui suit de façon tout à fait naturelle le tracé des mouvements. Son alter ego dessiné est un homme dépersonnalisé, habillé de noir, dénué d'histoire, d'identité et de contexte. Il est «monsieur Tout-le-monde» - comparable au personnage au chapeau melon dans les tableaux de Magritte - non pas une personne, mais une icône de l'homme moderne. Le décor dans lequel apparaît ce «monsieur Tout-le-monde» est abstrait, souvent pas autre chose qu'une surface unie, la plupart du temps en noir et blanc avec, exceptionnellement, une couleur d'appoint. Parfois on y retrouve un ou plusieurs accessoires, mais souvent l'attention est entièrement focalisée sur les comportements bizarres de l'alter ego de Hoogerbrugge. Ses mouvements sont mécaniques, répétitifs, et font même quelquefois penser à ceux d'un animal.

Exemple typique: *Soup*, un épisode de la série *Nails*. Autour de la table, quatre hommes mangent leur soupe - en apparence un tableau paisible qui renvoie aux *Mangeurs de pommes de terre* de Vincent van Gogh, mais qui cache une agression brutale quasi imperceptible. Un clic de souris sur un des mangeurs de soupe et, sans le moindre motif apparent, le personnage décoche un fameux coup de poing à son voisin de droite. Le fait que l'agressivité latente des personnages est mise en branle par l'utilisateur contribue au sentiment de gêne suscité par cette scène. L'action inattendue et sans raison aucune est à la fois divertissante et inquiétante. La scène montre que, sous la routine quotidienne, se cachent d'obscurs instincts, qui peuvent brusquement faire surface. C'est ce mélange d'absurde, d'humour et de regard peu flatteur sur l'existence humaine qui rend l'œuvre de Hoogerbrugge irrésistible.

La culture de l'image numérique n'engendre pas seulement de nouvelles formes de représentation et de nouveaux canaux de distribution, mais aussi de nouveaux modèles de production de films d'animation. La large bande et l'internet offrent la possibilité de travailler sur un projet en équipe, dont les membres sont dispersés à travers le monde. La disponibilité de logiciels d'animation de moins en moins coûteux, voire dans certains cas gratuits, permet de réaliser des films à petit budget qui, du point de vue technique, sont à peine ou même pas du tout inférieurs aux coûteuses superproductions issues des grands studios de films d'animation. En avril 2008, on a pu assister à la sortie de *Big Buck Bunny*, un film d'animation en 3D de huit minutes réalisé par une équipe internationale sous la direction du Néerlandais Sacha Goedegebure. Le film est le deuxième projet *Open Movie* du *Blender Institute* d'Amsterdam, qui se consacre au développement de jeux et films d'animation 3D.

Le terme *Open Movie* est calqué sur l'expression *Open Source* utilisée dans le monde de l'informatique. Le logiciel *Open Source* est un logiciel qui, dans de nombreux cas, est mis à la disposition gratuitement et souvent développé par des *internet communities* et qui peut souvent être adapté par chaque utilisateur selon ses propres souhaits. *Big Buck Bunny* a été réalisé avec un logiciel *open source* (système d'animation 3D *Blender*) disponible librement sur Internet. Non seulement le film, mais chaque cadre dans sa résolution originale, tous les *designs*, tous les fichiers d'animation et toutes les partitions musicales peuvent être téléchargés et réutilisés à volonté.

Le personnage principal est un lapin de fort belle taille. À première vue, une bonne grosse bête, mais lorsqu'il devient la victime des taquineries de trois petits rongeurs qui l'énervent, il devient un guerrier redoutable qui choisit le sentier de la guerre pour assouvir sa rage. *Big Buck Bunny* a d'abord et avant tout été conçu pour illustrer les possibilités *open source* du système d'animation *Blender*, et cela se sent. Dans le film tout est animé, même la fourrure et le gazon, ondulant sous l'effet du vent. Le résultat peut indéniablement rivaliser avec les animations du *Pixar Studio*, qui avec des films tels que *Toy Story* et *Monsters, Inc.* a défini la norme pour les cyberanimations 3D. Cependant, *Big Buck Bunny* n'a aucune intention de s'identifier avec le divertissement familial hollywoodien. L'excès de violence, l'humour noir, l'absence d'un héros positif dans le film sont, vu sa composition féerique et l'animation techniquement figlée, pour le moins inhabituels.

Big Buck Bunny est un anti-film comique, mais sans doute avant tout un manifeste. Avec l'apparition des techniques numériques, la fabrication de films d'animation est à la portée de réalisateurs individuels indépendants. Même des films d'animation *full 3D* peuvent être réalisés en dehors d'un grand studio et sans budget astronomique. Ce qui est indispensable à la création d'un bon film, c'est une bonne idée et une petite équipe de passionnés pour la concrétiser. Le reste est accessoire. Cependant, que des projets comme celui de *Big Buck Bunny* puissent ouvrir une nouvelle ère dans la réalisation de films reste encore à voir, mais il est pratiquement certain qu'un nouveau potentiel vient d'être découvert.



Erik van Schaaik, scène de *The Phantom of the Cinema*.

LA FORCE DE L'HISTOIRE

La culture de l'image numérique se fait sentir dans tous les aspects de la réalisation d'un film, mais le langage du cinéma et l'histoire du septième art restent source d'inspiration. Le film *The 3D Machine* d'Erik Verkerk et de Joost van den Bosch en est un bel exemple. Il est animé par ordinateur mais, pour ce qui est de la forme et de la narration, il s'inspire des classiques du cinéma du siècle dernier. Le film a été réalisé dans le style simple du cartoon et fait penser au style des célèbres *UPA Pictures*, les studios de films d'animation qui dans les années 1960 produisaient entre autres *Mr. Magoo*. L'histoire s'inspire des films *mad-scientist* de Hollywood des années 1930 et 1940 où un savant, aussi génial que dingue, considèrerait la recherche de la célébrité éternelle comme plus importante que le destin de la planète. Dans cette série, Frankenstein est incontestablement le plus connu. Dans *The 3D Machine* un savant invente une photocopieuse capable d'éveiller à la vie des dessins plats dans le monde 3D. Lorsque son assistant utilise la machine pour son propre plaisir et son propre bénéfice, l'invention semble avoir des résultats désastreux. Avec raffinement et beaucoup d'humour, le film exploite des techniques de cinéma classiques et des clichés dans un décor où nous reconnaissons la silhouette de la ville de Rotterdam. Pourtant le plus extraordinaire dans ce film est l'utilisation de la technique 3D. Les réalisateurs reprennent à cet effet un ancien procédé presque tombé dans l'oubli, qui fut brièvement utilisé dans les salles pour créer un effet 3D: le système rouge-bleu. Le principe en est simple: on projette une image rouge et une image bleue en superposant l'une sur l'autre de façon que chaque couleur laisse précisément voir un autre angle de vue et on regarde cette image double avec des lunettes munies d'un verre bleu et d'un verre rouge. Le résultat donne un effet 3D époustouflant. Les lunettes 3D accompagnent parfaitement le thème du film. *The 3D Machine* a remporté en octobre 2008 le premier prix au Festival du cinéma néerlandais à Utrecht dans la compétition *SCI FI Channel*.

The Phantom of the Cinema d'Erik van Schaaik est un autre exemple récent d'animation issue de l'ordinateur, qui se base sur la culture cinématographique. Ce film comporte quelques scènes d'animation *full 3D*, mais utilise pour la plus grande partie la traditionnelle animation de silhouettes. Erik van Schaaik n'utilise pas de vraies silhouettes mais des silhouettes virtuelles, ce qui donne à l'image plus de nuances et permet une meilleure maîtrise. Pour le reste, le procédé est dans ses lignes le même. *The Phantom of the Cinema* se déroule derrière l'écran d'une salle de cinéma. La séance cinématographique est perturbée par des problèmes techniques. À chaque interruption la lumière derrière l'écran s'allume et on observe un triptyque avec les ombres des personnages qui se trouvent derrière l'écran. À gauche nous voyons le projectionniste, qui essaie désespérément de se débrouiller avec sa bobine de film complètement entortillée, à droite son patron peu sympathique qui, de derrière son bureau, donne ses ordres et au milieu, la femme de ménage. Lorsque son patron oblige celle-ci à jouer un rôle dans ses fantasmes sadomasochistes, il est clair que son rôle ne s'arrête pas à cirer le parquet. *The Phantom of the Cinema* joue sur la réalité du film sur l'écran, la réalité cachée des caractères et enfin, la réalité du spectateur qui regarde le tout. Mais ce n'est pas tout: le film joue aussi avec le graphisme cinématographique et combine les techniques modernes de l'animation 3D avec les animations 2D d'un passé lointain.

RENOUVELLEMENT ET TRADITION

La culture de l'image numérique se répercute à tous les degrés du film d'animation néerlandais: graphisme, style narratif, technique, production et distribution. Nous vivons à une époque où les méthodes de travail et les procédés ne vont plus de soi. On ne cesse d'explorer et de reculer les limites. Cela signifie en partie une rupture avec la tradition, mais en même temps, la tradition est et reste la source d'inspiration première. La révolution radicale des techniques analogiques vers des techniques numériques n'implique donc pas forcément une rupture automatique et radicale avec le passé. La culture de l'image numérique offre aux réalisateurs de films d'animation de nouvelles possibilités et de nouvelles libertés, mais elle se construit aussi sur les bases de la tradition. Malgré la situation financière et économique souvent difficile de nombre de réalisateurs, l'avenir du film d'animation néerlandais se présente comme excellent. Jamais auparavant les réalisateurs de films d'animation n'ont disposé de moyens aussi puissants, sans oublier la possibilité de présenter leurs œuvres au monde entier. Pour tous les intéressés, le défi consiste à les utiliser de façon optimale, de sorte qu'on puisse donner raison au ministre Plasterk et que l'animation devienne effectivement le centre de la culture d'images numériques.

Ton Gloudemans

Consultant dans le domaine des médias - créateur éducatif.

ton.gloudemans@upworks.nl

Traduit du néerlandais par Nathalie Callens.

Sites web :

www.rostoad.com www.hoogerbrugge.com www.bigbuckbunny.org

www.ka-chingcartoons.com/3dmaschine www.phantomofthecinema.com

Note: Paru chez *BIS Publishers*, Amsterdam.