

24 iMAGES



N°194
MARS 2020

DU **IMAGINAIRES**
CINÉMA POUR
ENFANTS



Danse
+ Théâtre

fta.ca

F T
A

20.05.20



03.06.20

ici artv

LA
PRESSE

004 ÉDITORIAL

008 DOSSIER | IMAGINAIRES DU CINÉMA POUR ENFANTS

010 À qui s'adresse le cinéma
pour enfants ?

016 Walt Disney — La permanence
de l'empire

020 Hayao Miyazaki —
L'art de l'enfance

024 Don Bluth — La vie après Disney

028 George Miller — Survivre
à la cruauté du monde

032 Martin Rosen — Exil et survie

034 Mamoru Hosoda —
Les voyageurs du temps

036 René Laloux — En terre étrange

038 Yuri Norstein — Les brumes
du temps

040 Richard Fleischer —
Les aventures fantastiques

042 BD — par Sophie Bédard

044 Les studios Aardman —
Pâte à part

050 Le studio Laika — Chaînon
manquant en voie d'extinction

056 Il était une fois...
des Contes pour tous

062 BD — par Mirion Malle

064 La guerre animée

068 Histoires de vie et de mort

072 Toy Story — L'éternité et un jour

074 Le cinéma burlesque —
Exutoire de l'enfance

080 Les enfants du rock

086 Hors de contrôle et no future

092 Ultra Q — Grands monstres
au petit écran

094 Gamera — Ou le réel
à hauteur d'enfant

096 Fred Rogers —
L'éthique de la gentillesse

098 BD — par Cathon

100 Index — 50 films

122 CHEMINS DE TRAVERSE

124 Pour les enfants :
transmettre, désirer
| par Marc Mercier

130 Sériemania — Watchmen
| par Céline Gobert

136 Le cinéophile ludopathe —
À la recherche du temps perdu
(à jouer)
| par Damien Detcheberry

142 POINTS DE VUE

144 *Une femme, ma mère*
de Claude Demers

146 *L'Acrobate* de Rodrigue Jean

148 *En attendant avril*
de Olivier Godin

150 *L.A. Tea Time*
de Sophie Bédard Marcotte

152 *C'est ça le paradis?*
de Elia Suleiman

154 *Une grande fille*
de Kantemir Balagov

156 *Le traître* de Marco Bellocchio

158 *Uncut Gems*
de Josh Safdie et Benny Safdie

160 *Les misérables* de Ladj Li

162 *Synonymes* de Nadav Lapid

164 DVD — *Le Martien de Noël*
de Bernard Gosselin
| par Robert Daudelin

24 IMAGES

24 images est publiée depuis 1979.

La revue 24 images est éditée par 24/30 I/S.

Conseil d'administration

Jean-Marc Côté, Philippe Gajan, Annie-Lemieux Gaudrault, Roxanne Sayegh,
Dominic Étienne Simard

Directeur Philippe Gajan

Rédacteur en chef Bruno Dequen

Secrétaire de rédaction et réviseur Gérard Grugeau

Comité de rédaction

Apoline Caron-Ottavi, Ariel Esteban Cayer, Robert Daudelin, Bruno Dequen,
Alexandre Fontaine Rousseau, Philippe Gajan, Gérard Grugeau, Gilles Marsolais,
André Roy, Charlotte Selb

Conception graphique Daphnée Brisson-Cardin

Couverture Daphnée Brisson-Cardin

Graphisme Luc Gingras [Peroli]

Imprimeur Jean-Marc Côté

Promotion Jean-Marc Côté

Ont collaboré à ce numéro

Elijah Baron, Sophie Bédard, Samy Benammar, Charlotte Bonmati-Mullins,
Apoline Caron-Ottavi, Cathon, Ariel Esteban Cayer, Robert Daudelin, Bruno Dequen,
Damien Detcheberry, Éric Falardeau, Julien Fonfrère, Alexandre Fontaine Rousseau,
Céline Gobert, Gérard Grugeau, Marcel Jean, Cédric Laval, Sylvain Lavallée, Mirion Malle,
Gilles Marsolais, Marc Mercier, André Roy, Charlotte Selb, Carlos Solano, Linda Soucy.

Correspondant Jacques Kermabon à Paris

Dépôt légal | 1^{er} trimestre 2020

Bibliothèque et Archives nationales du Québec

Bibliothèque et Archives Canada

Parution | mars 2020

La parution est trimestrielle (4 parutions par année).

ISSN | 0707-9389 – ISBN | 978-2-924348-46-8 (imprimé)

ISSN | 1923-5097 – ISBN | 978-2-924348-45-1 (numérique)

© 24/30 I/S

Tarifs d'abonnement voir ci-contre

TPS | RT 145450482

TVQ | 1205863288 TQ 0001

Abonnements en ligne sécurisée sur revue24images.com, par la poste, par téléphone
au 514 972-3310 ou sous forme de chèque, mandat poste international, traite bancaire
sur Montréal libellés à l'ordre de 24/30 I/S (adresse ci-dessous).

Les articles publiés n'engagent que la responsabilité de leurs auteurs.

La revue 24 images n'est pas responsable des manuscrits qui lui sont soumis.

La revue 24 images est répertoriée dans l'International Index to Film Periodicals publié
par la FIAF et dans le Film Literature Index.

Distribution | Disticor, Québec, Canada

Distribution en Europe | 24/30 I/S

Le Conseil des arts et des lettres du Québec, le Conseil des Arts du Canada
et le Conseil des arts de Montréal ont contribué à la publication de cette parution.

Numéro de convention de Postes-publications | 40989510

24/30 I/S – Revue 24 images | 6874, rue De La Roche

Montréal (Québec) H2S 2E4

Tél. | 514 972-3310, info@revue24images.com

revue24images.com

24/30 I/S est membre de la SODEP.

Imprimé sur du papier couché fini soie FSC, fait de pâtes contenant 30 % de fibres
postconsommation combinées avec des fibres provenant de bois contrôlé et de forêts
gérées de façon responsable et indépendante.

Nous reconnaissons l'appui
financier du gouvernement
du Canada.

Canada

Conseil des arts
et des lettres

Québec



Conseil des Arts
du Canada

Canada Council
for the Arts



Montréal



Illustration de Daphnée
Brisson-Cardin d'après
le film *Mon voisin Totoro*
(Hayao Miyazaki, 1988)

DVD



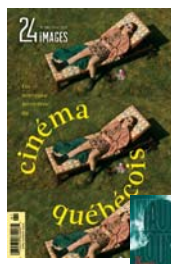
Le Martien de Noël
de Bertrand Gosselin (1970)

LE MAGAZINE + LE DVD* + LE SITE + L'APPLICATION

*Offert aux abonnés



190



191



192



193

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

(LISTE COMPLÈTE ET SOMMAIRES: REVUE24IMAGES.COM)

186 Western – Histoires parallèles

+ DVD *Elle veut le chaos* de Denis Côté

187 1968... et après?

+ DVD *Mes nuits feront écho* de Sophie Goyette

188 Les masques du réel

+ DVD *Claire l'hiver* de Sophie Bédard Marcotte

189 Cinéma et littérature – Affinités électives

+ DVD *Le sourd sans la ville* de Mireille Dansereau

190 La sériephilie – Le futur du cinéma?

+ DVD *Werewolf* de Ashley McKenzie

191 Les nouveaux territoires du cinéma québécois

+ DVD *Maudite Poutine* de Karl Lemieux

192 L'horreur politique

+ DVD *Manic* de Kalina Bertin

193 Le cinéma des années 2010

+ DVD *Prank* de Vincent Biron

ABONNEZ-VOUS EN LIGNE SUR REVUE24IMAGES.COM

OU REMPLISSEZ CE FORMULAIRE. UN DVD GRATUIT AVEC CHAQUE NUMÉRO... PENSEZ-Y!

INDIVIDU

☐ 1 an (4 numéros) 30 \$

☐ 2 ans (8 numéros) 55 \$

INSTITUTION – ORGANISME

☐ 1 an (4 numéros) 42 \$

☐ 2 ans (8 numéros) 84 \$

☐ Québec

(34,49 \$ taxes incl.)

(63,24 \$ taxes incl.)

☐ Québec

(48,29 \$ taxes incl.)

(96,58 \$ taxes incl.)

☐ Canada hors Québec

(31,50 \$ taxe incl.)

(57,75 \$ taxe incl.)

☐ Canada hors Québec

(44,10 \$ taxe incl.)

(88,20 \$ taxe incl.)

INTERNATIONAL – Individu ou institution

☐ 1 an (4 numéros) 60 \$ CDN – frais d'envoi inclus

☐ 2 ans (8 numéros) 110 \$ CDN – frais d'envoi inclus

ANCIENS NUMÉROS ☐ Québec ☐ Canada hors Québec

Envoi international et quantité supérieure à 5 exemplaires, contactez-nous.

Numéros _____ 9,99 \$ l'exemplaire (11,49 \$ taxes incl.)

Total

Date _____ ☐ CHÈQUE ou ☐ MANDAT INTERNATIONAL – libeller à l'ordre de 24/30 I/S

Nom _____

Adresse _____

Ville _____

Code postal _____

Courriel _____

☐ Abonnez-moi à l'infolettre

Commentaires _____

Postez votre formulaire à: Revue 24 images, 6874, rue De La Roche, Montréal (Québec) H2S 2E4

L'abonnement débute avec le prochain numéro à moins d'avis contraire.

Éditorial

« À qui s'adressent les films pour enfants ? » C'est l'une des questions que pose Alexandre Fontaine Rousseau dans l'introduction de ce numéro consacré au cinéma jeunesse. Un dossier qui peut sembler surprenant de prime abord. Qui aurait imaginé le chaleureux Totoro en couverture du premier numéro de l'année d'une revue qui se consacre à la défense du cinéma d'art et d'essai ? Pourtant, une évidence s'impose. Même le plus exigeant des cinéphiles n'a pas découvert le cinéma avec Alain Resnais ! Des dessins animés aux films burlesques, en passant par les récits d'aventure et les innombrables péripéties animalières, le cinéma pour enfants a, de tout temps, été la porte d'entrée vers le 7^e Art, l'une des pierres d'assise de notre passion, mais aussi la source d'une véritable découverte des aléas et des merveilles de l'existence humaine. Bref, le cinéma jeunesse, dans ce qu'il a de meilleur, porte d'immenses responsabilités, sans même parler qu'il est à l'origine de certains des plus beaux films de l'histoire du cinéma. Or, à l'heure où les productions commerciales démontrent une tendance de plus en plus manifeste à l'uniformisation, il est d'autant plus important de mettre en valeur les œuvres inspirantes et singulières, qui savent s'adresser aux plus jeunes avec une honnêteté de regard qui cherche moins à multiplier les publics cibles qu'à proposer de véritables visions du monde. Car, comme le démontre notre index, celles-ci existent encore ! Il suffit de penser au mélancolique *Christopher Robin* (Marc Forster, 2018) qui fut en quelque sorte le point de départ qui a engendré ce dossier. Précisons ici que nous avons pris la décision, sauf rares exceptions, de construire un dossier autour des films conçus spécifiquement pour les jeunes de onze ans et moins. Ce qui explique l'absence de certains films magnifiques tels que *Le conte de la princesse Kaguya* (Isao Takahata, 2013), inoubliable fable (dés) enchantée aux nombreuses fulgurances poétiques que tout jeune cinéphile devrait découvrir.

Développer un imaginaire collectif. Pendant des décennies, de nombreux films pour enfants et plusieurs émissions de télévision ont su s'acquitter de cette tâche. Or, force est d'admettre que nous vivons désormais à l'époque d'un tout-visuel indifférencié dans laquelle le cinéma peine à conserver son importance culturelle. Il ne s'agit pas ici de jouer la carte d'une nostalgie mal placée des années où les enfants du monde entier faisaient ensemble le deuil de la mère de Bambi, mais plutôt de prendre acte des changements au fil du temps, afin de se positionner toujours comme dépisteurs des œuvres qui méritent d'être soutenues. Car si les adultes sont davantage absorbés par les séries (exception faite d'un *Joker* ou d'un *Parasite*), les plus jeunes deviennent rapidement la proie de YouTubeurs qui sont malheureusement souvent les porte-parole

↑ Le conte de la princesse Kaguya de Isao Takahata (2013) → Christopher Robin de Marc Forster (2018)



de compagnies à but très lucratif (c'est le père de famille inquiet qui parle ici). Bien entendu, YouTube n'est pas simplement néfaste. Tout comme l'impact que l'Internet a eu sur la critique cinématographique, le célèbre site n'est qu'une coquille vide de démocratisation potentielle de la parole qui engendre le meilleur et le pire. S'il est plus important que jamais de mettre en place des programmes d'éducation à l'image, afin de permettre aux enfants de développer des outils de compréhension critique des contenus vidéo dont ils sont bombardés quotidiennement, il est également primordial de leur donner accès aux œuvres qui seraient susceptibles de les émerveiller et de les ouvrir au monde au lieu de les replier sur eux-mêmes et sur un culte du matérialisme qui se répand insidieusement en ligne dès le plus jeune âge. Entre autres choses, le présent numéro peut ainsi être vu comme un guide destiné aux parents qui tentent de sortir leurs enfants des griffes du capitalisme !

Encore une fois, la question des enjeux de diffusion est centrale. La plupart des programmes éducatifs existants demeurent fondés sur des actions ponctuelles (projections spéciales, visites d'écoles) qui, si elles sont nécessaires, peinent à lutter contre des rites quotidiens qui forment une communauté autour de phénomènes conçus avant tout pour être addictifs. Or, le cinéma, si on lui en donne les moyens, possède toujours une capacité rare à développer l'imaginaire et l'empathie. Il est ainsi primordial que les institutions culturelles puissent bénéficier d'une vision à long terme qui privilégie tant la production que la diffusion des œuvres. On ne le dira jamais assez. À quoi bon produire tant de films si nous n'avons plus les moyens de les faire découvrir ? Depuis le début de l'année, ce phénomène n'a fait qu'empirer. De plus en plus, les films disparaissent avant même d'avoir pu se donner la chance d'exister. Et le phénomène *Parasite*, aussi réjouissant soit-il, n'y changera rien. De fait, il est difficile d'imaginer qu'aujourd'hui, un projet comme *Les contes pour tous* puisse avoir l'influence qu'il a eue sur toute une génération. Les innombrables sorties qui restent à l'affiche quelques jours sur les rares écrans disponibles à Montréal sont monnaie courante et, mis à part quelques initiatives personnelles (Le Cinéma Moderne à Montréal et la perspective réjouissante d'une salle gérée par Antitube à Québec, sans oublier le réseau du Cinéma Beaubien/Parc qui vient de lancer une carte pour enfants), rien n'est fait pour endiguer le phénomène, étant donné que les mandats des institutions ne leur permettent pas d'encourager adéquatement l'exploitation commerciale des œuvres. Ainsi, on ne peut qu'espérer que la relocalisation spectaculaire de l'ONF en plein centre-ville puisse être l'occasion d'avoir une salle de cinéma centrale à Montréal. Les enfants sont déjà en ligne. Outre le fait que ce ne sont souvent pas des films qu'ils regardent, il est primordial de leur donner les moyens de retrouver cette expérience collective du cinéma qui a su stimuler l'imaginaire de tant de générations.

— BRUNO DEQUEN

↑ Mon voisin Totoro de Hayao Miyazaki (1988)





↑ **Watership Down** de Martin Rosen et John Hubley (1978)



↑ **The Nightmare Before Christmas** de Henry Selick (1993)

Dossier

- 010 À qui s'adresse le cinéma pour enfants?
- 016 Walt Disney — La permanence de l'empire
- 020 Hayao Miyazaki — L'art de l'enfance
- 024 Don Bluth — La vie après Disney
- 028 George Miller — Survivre à la cruauté du monde
- 032 Martin Rosen — Exil et survie
- 034 Mamoru Hosoda — Les voyageurs du temps
- 036 René Laloux — En terre étrange
- 038 Yuri Norstein — Les brumes du temps
- 040 Richard Fleischer — Les aventures fantastiques
- 042 BD — par Sophie Bédard
- 044 Les studios Aardman — Pâte à part
- 050 Le studio Laika — Chaînon manquant
en voie d'extinction
- 056 Il était une fois... des Contes pour tous
- 062 BD — par Mirion Malle
- 064 La guerre animée
- 068 Histoires de vie et de mort
- 072 Toy Story — L'éternité et un jour
- 074 Le cinéma burlesque — Exutoire de l'enfance
- 080 Les enfants du rock
- 086 Hors de contrôle et no future
- 092 Ultra Q — Grands monstres au petit écran
- 094 Gamera — Ou le réel à hauteur d'enfant
- 096 Fred Rogers — L'éthique de la gentillesse
- 098 BD — par Cathon

À qui s'adresse le cinéma pour enfants ?

PAR ALEXANDRE FONTAINE ROUSSEAU



↑ Le ballon rouge de Albert Lamorisse (1956)

Le cinéma pour enfants n'a que trop rarement droit à l'attention qu'il mérite. Trop souvent, on en parle comme d'un produit. Certains créateurs sont évoqués comme de rares exceptions confirmant la règle. Mais, dans l'ensemble, la critique « sérieuse » ne s'intéresse pas sérieusement au cinéma jeunesse.

011

On fait souvent comme si le jeune public, pour sa part, était incapable de tout jugement critique. Il suffit de se laisser porter par l'algorithme de YouTube durant quelques minutes pour découvrir les sommets de médiocrité atteints par certains « contenus » qui lui sont destinés, et qui témoignent d'un cynisme et d'un mépris que l'on se permet généralement d'ignorer sous prétexte que les jeunes n'y voient que du feu. À propos de sa responsabilité, en tant qu'auteur jeunesse, le grand illustrateur américain Ed Emberley disait ceci : « On donne le meilleur de soi-même aux enfants. Ça fait partie du boulot. Quand j'ai fait mon premier livre, j'ai dit à mon éditeur "Je ne crois pas que ces formes remplissent bien l'espace" et un des comptables a dit "Pourquoi tu t'en fais avec ça ? Ce sont des enfants." Je lui ai répondu : "c'est exactement pour ça qu'il faut s'en faire." »

Pour Emberley, le fait que les enfants soient si réceptifs à ce qu'on leur présente justifie au contraire le soin qu'il porte à son travail. Écrire pour la jeunesse implique tel qu'il le souligne une responsabilité, tant éthique qu'esthétique. Fred Rogers, animateur de l'émission jeunesse *Mister Roger's Neighborhood* de 1968 à 2001, considérait que l'infantilisation de ce public allait de pair avec la violence et la vulgarité des images qu'on lui proposait. Son approche, combinant compassion et pédagogie, aura fait école et donné naissance à toute une tradition de télévision éducative, prouvant par la même occasion qu'il était tout à fait possible d'aborder des sujets graves tout en respectant la sensibilité particulière des enfants.

Nous sommes profondément marqués par les films que nous voyons à un certain âge. Il suffit de repenser à notre propre rapport à certaines œuvres pour le comprendre. Nous nous en souvenons dans les moindres détails, même lorsque nous pensions les avoir oubliées. Certaines scènes sont en effet gravées dans notre mémoire d'une manière impérissable. Le plus troublant, quand on se replonge dans le cinéma de notre enfance, c'est la clarté avec laquelle ressurgissent certaines images. Elles ont une manière fulgurante de raviver, de ranimer le passé, nous ramenant à cette fragilité que le passage des années nous avait poussés à dissimuler. Elles éveillent le souvenir d'une série de traumatismes, de prises de conscience provoquées durant ces années formatrices par le contact avec le cinéma.

Le cinéma pour enfants incarne peut-être mieux que tout autre « genre » le plein potentiel du septième art, car il s'adresse à un public adhérent entièrement à l'illusion cinématographique. Ce n'est pas pour rien que l'on utilise à tort et à travers l'expression « magie du cinéma », qui semble renvoyer consciemment ou non à cette expérience initiale. Car force est d'admettre que le cinéma ne sera plus jamais aussi magique que lorsque nous avions huit ou neuf ans. Des films comme *The Wizard of Oz* (1939) ou *The Muppet Movie* (1979) nous amènent éventuellement à découvrir l'envers du décor, nous faisant comprendre que le cinéma relève du rêve éveillé. Mais cette prise de conscience ne vient pas diminuer, du moins dans un premier temps, la fascination qu'exerce sur nous le spectacle projeté à l'écran.

Les critiques de cinéma, quand ils parlent d'œuvres destinées à la jeunesse, utilisent souvent la formule consacrée selon laquelle le film plaira non seulement aux tout petits, mais aussi aux grands. Comme si le plus beau compliment que l'on puisse faire à un film pour enfants, c'est justement qu'il ne s'agit pas d'un film pour enfants. Comme si le jugement des adultes prévalait invariablement sur celui des enfants, comme si leur approbation était par définition plus difficile à obtenir et, par le fait même, plus valorisée. On en vient ainsi à célébrer des œuvres qui, d'un

↑ Christopher Robin de Marc Forster (2018) → The Wizard of Oz de Victor Fleming (1939) → The Muppet Movie de James Frawley (1979)



côté, traitent les enfants avec condescendance et, de l'autre, s'adressent aux adultes à coups de clins d'œil et de sous-entendus qui échappent à leur soi-disant public cible. Tout ça parce que les goûts des adultes sont prétendument plus développés, plus sophistiqués.

Cette tendance en cache une autre, celle des adultes à ne plus pouvoir ou à ne plus vouloir percevoir le monde en adoptant la perspective de l'enfant. On ne regarde plus les films pour enfants en se demandant comment ils s'adressent à eux, comment ils épousent leur point de vue, comment ils répondent aux questions que se posent ceux-ci et comment ils font écho à leurs préoccupations. On ne se demande plus comment le cinéma peut exprimer cet enchantement, cet étonnement propre au regard que porte l'enfant sur le monde. On n'exige plus du cinéma qu'il soit l'extension

Peut-être le véritable cinéma pour enfants se reconnaît-il parce qu'il véhicule une certaine conception du monde, un rapport au réel marqué par l'émerveillement autant que par l'effroi, mû par un constant désir de découverte.

naturelle de ce territoire imaginaire propre à l'enfance, mais qu'il se conforme plutôt aux attentes de l'adulte tout en « divertissant » l'enfant. Fait-on encore, dans ce cas, du cinéma pour enfants ? La question mérite d'être posée.

Dans *Montage interdit*, célèbre article qu'il consacre au *Ballon rouge* (1956) d'Albert Lamorisse, André Bazin qualifie les créateurs de ce qu'il appelle la « vraie littérature enfantine » de « poètes dont l'imagination a le privilège d'être restée sur la longueur d'onde onirique de l'enfance », ajoutant que « l'artiste qui travaille spontanément pour l'enfance rejoint sûrement l'universel. » L'œuvre jeunesse, selon Bazin, peut donc toucher l'adulte. Mais elle n'a pas besoin, pour ce faire, de l'interpeller directement. Au contraire, elle saura l'émouvoir en empruntant à l'enfance un langage qui lui est propre. Peut-être le véritable cinéma pour enfants se reconnaît-il parce qu'il véhicule une certaine conception du monde, un rapport au réel marqué par l'émerveillement autant que par l'effroi, mû par un constant désir de découverte.

Si des cinéastes comme Hayao Miyazaki, Don Bluth, Youri Norstein, Martin Rosen, René Laloux, Richard Fleischer, Mamoru Hosoda ou encore George Miller ont su retenir l'attention de notre équipe, c'est que chacun incarne à sa façon cet idéal d'un cinéma qui serait véritablement au diapason de l'enfance. Non pas tribulaire d'une vision conforme à l'idée simplifiée que l'on se fait parfois de celle-ci, mais au contraire sensible à sa complexité, à toutes ces contradictions fascinantes qui coexistent chez l'enfant. Des œuvres capables à la fois de naïveté et de maturité, portées par une lucidité qui prend racine dans la candeur et l'invention. Ce faisant, ils tendent vers cette universalité dont parlait Bazin et à laquelle peut aspirer le cinéma pour enfants lorsqu'il est bien fait.

Mais ces voix distinctes peuvent-elles encore émerger, dans un contexte où l'essentiel de la production jeunesse relève inévitablement de la production commerciale à gros budget ? En août 2019, j'ai profité du passage du cinéaste américain Alex Ross Perry à Montréal pour discuter avec lui du très beau *Christopher Robin* (2018), dont il a signé le scénario pour le compte de Disney. Pour tenter de savoir si un auteur pouvait composer avec les pressions de cette industrie et faire prévaloir, dans un tel contexte, une vision personnelle. Il semblait, à cet égard, plutôt confiant. « Ce que je voulais plus que tout, c'est que le film soit pessimiste, triste et mélancolique. » Le film, qui reprend les personnages de la série Winnie the Pooh, explore cet univers de la perspective d'un adulte désenchanté. « Personne de Disney ne nous a demandé, à aucun moment, de rendre le produit final plus con. »

Pour le réalisateur de *Listen Up Philip* (2014) et de *Her Smell* (2018), le scénario de *Christopher Robin* s'inscrit tout à fait logiquement dans la continuité de son œuvre à titre de cinéaste indépendant. « Avant de présenter le projet aux producteurs, j'ai dit à mon agent qu'il s'agissait essentiellement de la même histoire que celle de *Listen Up Philip*. » La comparaison a de quoi étonner, mais s'avère à bien y penser étonnamment juste. « La trajectoire dramatique est fondamentalement la même dans les deux films. Tous deux traitent de cette oppression que l'on ressent quand on habite la ville, qu'on ne fait que travailler, que notre travail nous étouffe et qu'on ne se définit que par notre vocation. Pour moi, les deux films possèdent la même signification émotionnelle. »

L'exemple de *Christopher Robin* montre qu'il est possible de s'adresser à la fois aux enfants et aux adultes, sans mépriser les uns ou les autres. Que la distinction entre ces deux publics est peut-être plus illusoire qu'on ne voudrait le croire. Peut-être suffit-il, au fond, de parler aux uns comme on parlerait aux autres ? Le présent dossier n'offre pas une seule solution à cette question. Il offre plusieurs pistes de réflexion et vise surtout à reconsidérer une production trop souvent négligée, dont il nous paraissait plus que nécessaire de souligner l'importance, la richesse et la pertinence.

Walt Disney

La permanence de l'empire

PAR MARCEL JEAN



↑ Extrait de l'affiche de l'exposition **Walt Disney,**
Le mouvement par nature (© Le Musée d'Art ludique)

Plus de cinquante ans après la mort de son fondateur, l'empire Disney est tel un phoenix qui renaît éternellement de ses cendres, perpétuant au fil du temps son héritage esthétique et thématique.

EN GUISE DE PRÉAMBULE

Enfant, son père le battait. À l'âge de 16 ans, en 1918, il falsifie ses papiers dans le but de faire croire qu'il a l'âge requis pour s'enrôler dans une division de la Croix-Rouge. C'était un antisindicaliste et un anticommuniste notoires. Il fumait trois paquets de cigarettes par jour, Il ne voulait pas se faire appeler Monsieur, préférait que tous l'abordent par son prénom, mais était paradoxalement reconnu pour son comportement tyrannique. Il s'appelait Walter Elias Disney. On l'appelait Walt. Ou Oncle Walt.

UN AUTEUR ?

Quand on évoque la politique des auteurs, on pense évidemment à Hawks et à Hitchcock, jamais à Disney. Et pourtant... existe-t-il un autre cinéaste qui ait à ce point développé un style, élaboré un univers qui lui soit propre, dirigé d'une main de fer des centaines de collaborateurs de manière à ce que son studio devienne l'extension de son bras ? Car c'est bien de cela qu'il s'agit : tôt dans sa carrière, Disney est parvenu à imposer un ensemble thématique aussi bien qu'une conception du graphisme et du mouvement d'une extrême cohérence.

AVALER L'EUROPE, RÉGURGITER L'AMÉRIQUE

Un visionnaire ? Sans doute. Le plus grand liquidateur de la culture européenne, selon le jugement péremptoire du cinéaste surréaliste tchèque Jan Svankmajer. C'est que toute sa carrière durant, Disney s'est inspiré de contes européens (les frères Grimm, Carlo Collodi, Charles Perrault, J.M. Barrie, Lewis Carroll, Rudyard Kipling, etc.) dont il a fait des vecteurs de transmission de la culture américaine. Dans le même ordre d'idées, l'iconographie disneyenne s'approprie les fleurons de l'architecture européenne (le château de Neuschwanstein ; la forteresse d'Alcazar) et s'abreuve à la source des grands noms de la peinture (Caspar David Friedrich, Arnold Böcklin) ou de l'illustration (Gustave Doré, Benjamin Rabier). L'exposition *Aux sources de l'art des studios Disney*, présentée au Grand Palais de Paris puis au Musée des Beaux-Arts de Montréal en 2006 et en 2007, en a d'ailleurs fait la démonstration éloquent.

UNE MÉCANIQUE MORALE

Entre les marâtres, méchantes reines et autres belles-mères, entre une mère qui meurt sous les balles d'un chasseur et une autre enchaînée par les employés d'un cirque, les enfants de l'univers Disney sont maltraités, abandonnés, intimidés. La candeur et la bonté des enfants font d'eux les victimes idéales de la duplicité, de l'hypocrisie et de la méchanceté des adultes.

L'enfant devra vaincre ses peurs (celle du noir, notamment) et l'adversité (méfiez-vous des étrangers) pour trouver la rédemption dans le *happy end*. Le cadre symbolique est résolument religieux, avec ses représentations de l'Enfer, la pomme du jardin d'Eden (*Snow White* ; *Pinocchio*), le serpent tentateur (Kaa dans *The Jungle Book*), bébé Mowgli flottant tel Moïse sur les eaux du fleuve, le sorcier de *Fantasia* mimant les gestes du guide du peuple d'Israël lorsqu'il sépare les eaux, les fées aux allures



↑ The Jungle Book (1967) → Sleeping Beauty (1959) → Fantasia (1941)

de madone (*Pinocchio*) et l'incontournable motif de la résurrection (*Snow White* ; *Pinocchio* ; *Sleeping Beauty*).

Quant au reste, les petites princesses font le ménage, les petits garçons sont courageux, *Pinocchio* apprend à écouter sa conscience, puis tout finit par rentrer dans l'ordre. Oncle Walt veille sur eux...

UN STYLE

Le moralisme disneyen est supporté par une esthétique. On appelle celle-ci style en « O ». Dans un recueil d'essais publié en 1995, je le décrivais en ces mots : « Ce style, c'est d'abord une certaine idée du mouvement. Un mouvement arrondi et élégant, mouvement tournoyant et ininterrompu, mouvement spiralé qui hypnotise, mouvement dénué de toute brusquerie et qui enivre à la façon d'une valse. »¹

En complément à cette idée du mouvement se trouve une conception de la ligne toute aussi affirmée. Les traits sont courbes et lisses, francs, ils entourent, encerclent et enveloppent. Le paragon de la forme disneyenne se trouve justement dans le graphisme de Mickey Mouse, le personnage emblématique du cinéaste étant constitué d'un assemblage de disques et de cercles. L'évolution même de la morphologie de la souris pointe en direction de l'affinage du style : les oreilles ovales de 1928 s'arrondissent dès le milieu de la décennie 1930 et le personnage semble atteindre sa maturité en 1940. Le segment de L'apprenti sorcier de Dukas, dans *Fantasia*, est peut-être l'exemple le plus convaincant de ce style, avec les vêtements amples de Mickey qui viennent amortir chaque geste, la démarche circulaire des balais et l'incessant tournoiement des eaux.

Dans l'histoire de Hollywood, Disney aura assuré la permanence d'un genre : la comédie musicale. Car c'est bien ce que sont les plus célèbres films réalisés sous sa supervision. Et si le style visuel de Disney est caractéristique, son style musical et sonore l'est tout autant. Avant même de passer au long métrage, alors qu'il peaufine la création de Mickey, Disney imagine et développe des principes de synchronisation de la musique avec l'animation. Ce sera l'une des clés du succès de *Steamboat Willy*, puis de la série des *Silly Symphonies*.

LA PERMANENCE

Walt Disney est mort le 15 décembre 1966, il y a plus de 53 ans. Pourtant, qu'on regarde *The Lion King* ou *Frozen*, son héritage esthétique et thématique est toujours là, bien présent. On ne change pas une recette gagnante, dit la sagesse populaire. En fait, on a bien essayé de la changer (le studio a connu des épisodes malheureux entre 1973 et 1988, avant le second âge d'or qui s'amorce avec *The Little Mermaid*), mais l'esprit du fondateur a repris le dessus. Le phénomène est sans précédent. Comment la marque d'un auteur a-t-elle pu lui survivre aussi longtemps ? Toute la dimension du personnage réside dans cette question.

1. *Le langage des lignes*, éditions les 400 coups, page 23.

Hayao Miyazaki

L'art de l'enfance

PAR DAMIEN DETCHEBERRY



↑ Série Conan, le fils du futur (1978)

Le cofondateur de studio Ghibli a toujours laissé une place essentielle dans son cinéma à l'esprit initiatique de l'enfance.

L'œuvre de Hayao Miyazaki est probablement, pour un public occidental qui y serait peu familier, la meilleure façon d'aborder l'animation japonaise. Pour beaucoup, elle a ouvert la voie à un cinéma différent, porteur d'une vision plus exigeante, plus enrichissante aussi, de ce qu'on attend d'un film destiné aux enfants. Si sa filmographie reste profondément ancrée dans la culture nipponne, le cinéaste a développé, de film en film, une morale humaniste et des thématiques universelles qui expliquent en grande partie le succès de ses longs métrages à travers le monde. Bien avant que ces idées ne deviennent populaires, sa conception anticapitaliste de la société, ses prises de position écologiques, son engagement féministe et son rejet de toute forme de manichéisme ont fait de sa démarche artistique un antidote à la pensée hégémonique et conservatrice véhiculée par le cinéma de Walt Disney, l'autre figure incontournable à laquelle Miyazaki s'est toujours diamétralement opposé. Comme l'a formulé le critique Yannick Dahan, contrairement à Disney, « Miyazaki ne pense pas un cinéma pour l'enfant mais par l'enfant », faisant de lui le moteur d'une réflexion sur la responsabilité de l'homme face à la marche du monde¹.

EN AVANT GENÈSE

Après avoir fait ses débuts à la Tōei², Hayao Miyazaki travaille sur plusieurs émissions télévisées en tant que réalisateur indépendant (*Lupin III*, *Heidi*, *Marco*) avant de se voir confier la direction de *Conan, le fils du futur* (1978), la première série sur laquelle il bénéficie d'un contrôle créatif total. Bien que son premier long métrage pour le cinéma, *Lupin III, le château de Cagliostro* (1979), soit une commande, on y devine déjà certaines de ses obsessions. Mais c'est sa rencontre avec Isao Takahata, le producteur de son deuxième long métrage, *Nausicaä de la vallée du vent* (1984), qui s'avère décisive. Les deux partenaires fondent le studio Ghibli dès 1985, au sein duquel Miyazaki réalise *Le château dans le ciel* (1986), *Mon voisin Totoro* (1988), *Kiki la petite sorcière* (1989), *Porco Rosso* (1992), *Princesse Mononoke* (1997), *Le voyage de Chihiro* (2001), *Le château ambulant* (2004), *Ponyo sur la falaise* (2008) et *Le vent se lève* (2013). Si les publics européen et américain tardent à découvrir ces films, leur succès au Japon est fulgurant, et le cinéaste s'y impose dès les années 1980 comme la référence incontournable du cinéma pour enfants³...

La série *Conan, le fils du futur*, adaptée du roman postapocalyptique *Raz-de-marée* (*The Incredible Tide*, 1968) d'Alexander Key, reste encore aujourd'hui méconnue du grand public. Pourtant, toute la philosophie du cinéaste y est déjà en germe : à la suite des retombées de la Troisième Guerre mondiale, la Terre a été recouverte par un immense océan, d'où émergent de rares îlots abritant les survivants de l'espèce humaine. Conan, un jeune garçon âgé d'une dizaine d'années et doté d'une force phénoménale, est amené à quitter l'île de son enfance pour partir à la découverte du monde et des différentes communautés qui se sont reconstruites après le cataclysme. Chaque île visitée par Conan sert de prétexte au cinéaste pour comparer différents



↑ Le voyage de Chihiro (2001) → Kiki, la petite sorcière (1989) → Mon voisin Totoro (1988)

modèles sociaux à travers le regard d'un enfant, de l'idéal socialiste de vie en collectivité à la caricature de l'utopie techno centriste et capitaliste, vestige de l'ancienne civilisation, en passant par la communauté anarchiste et le groupe tribal. On retrouve ces différents modèles mis dos à dos notamment dans *Nausicaä de la vallée du vent*, *Le château dans le ciel* et *Princesse Mononoke* avec, derrière chacune de ces oppositions, l'idée que la (re)construction du monde doit impérativement passer par la jeunesse, tout en procédant d'une tension permanente entre la tentation du retour en arrière et la nécessité du progrès. Et si la Nature ne se manifeste pas encore sous sa forme animiste comme elle le fera dans *Mon voisin Totoro*, *Le voyage de Chihiro* ou dans *Ponyo sur la falaise*, Miyazaki exprime bien dès *Conan* son amour inconditionnel, teinté de nostalgie et de traditionalisme, pour une époque révolue où l'homme et la nature existaient en communion.

ON NE NAÎT PAS ENFANT, ON LE DEVIENT

Le jeune Conan est surtout le premier d'une longue série de personnages destinés à entreprendre un parcours initiatique qui fait la part belle à l'apprentissage des valeurs sociales. Au même titre que Kiki, la petite sorcière du film éponyme, dont l'habileté à voler lui sert à s'intégrer dans la ville où elle s'installe en y devenant livreuse de colis, la force herculéenne de Conan l'aide simplement à trouver sa place parmi les hommes. Et comme Chihiro, qui commence son éducation à la vie dans la cave du Palais des bains de la sorcière Yubaba, il s'engage sur un navire marchand pour y apprendre la valeur du travail en groupe, ce qui lui permet de s'affirmer en tant qu'individu utile à la collectivité. Sa force de détermination en fait un modèle que Hayao Miyazaki ne cessera de décliner dans le reste de sa filmographie. Ses petits héros se construisent en se frottant au monde, mus par un désir d'exploration et de découverte que les adultes ont perdu, d'où les références multiples du cinéaste à la symbolique du tunnel et à la littérature de Lewis Carroll, l'auteur d'*Alice au Pays des Merveilles*. Les parents tenaient les rênes du passé ; ils doivent maintenant laisser place à la nouvelle génération en tenant, au mieux, le rôle de spectateurs (*Mon voisin Totoro*, *Ponyo*, *Chihiro*), et en acceptant leur rôle de passeurs dans un monde qui sert désormais de terrain d'éveil aux enfants ayant l'esprit d'aventure. Pour Miyazaki, assurément, l'avenir appartient à la jeunesse.

1. Hayao Miyazaki, « Pour une beauté libre de tout compromis », Yannick Dahan, *Positif* n° 494, avril 2002.
2. Le studio responsable de la grande majorité des séries animées exportées : *Goldorak*, *Candy*, *Albator*, *Capitaine Flam*, *Dragon Ball...*
3. Hayao Miyazaki cumule à lui seul cinq des vingt plus gros succès publics de l'histoire du cinéma japonais, détrônant les plus grandes productions internationales : *Le voyage de Chihiro* est le film le plus populaire au Japon (23,5 millions d'entrées), devant *La reine des neiges* (2^e avec 20 millions d'entrées), *Titanic* (5^e, 16,8 millions) et *Harry Potter à l'école des sorciers* (6^e, 16,2 millions). *Le château ambulant* (15 millions) et *Princesse Mononoke* (14,2 millions) sont en 7^e et 8^e positions.

Don Bluth

La vie après Disney

PAR ALEXANDRE FONTAINE ROUSSEAU



↑ The Land Before Time (1988)

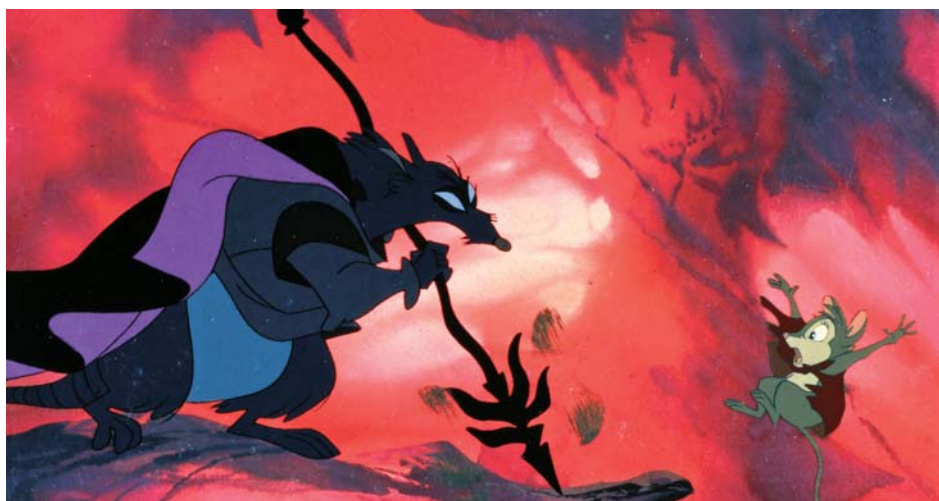
En septembre 1979, Don Bluth et Gary Goldman quittent les studios Disney avec une dizaine d'autres animateurs afin de fonder leur propre compagnie de production.

Banjo the Woodpile Cat, un court métrage réalisé à temps perdu au cours des quatre années précédentes, sort quelques mois plus tard. Au cours de la décennie suivante, Bluth et Goldman utiliseront cette indépendance nouvellement acquise pour créer des films familiaux beaucoup plus audacieux que ceux qu'ils auraient pu faire chez Disney. « *La raison pour laquelle nous avons quitté Disney, c'est qu'ils étaient trop conservateurs et que nous suffoquions en tant qu'artistes. Nous ne pouvions y vivre, nous ne pouvions y respirer.* » Voilà ce que confiait Bluth à Mathieu Li-Goyette lors de son passage à Montréal en 2010. Le cinéaste venait récupérer un prix hommage que lui décernait alors Fantasia pour l'ensemble de sa carrière. « *Nous sommes à la recherche des choses qui sont belles. D'emblée, il existe un gouffre immense entre ce que l'artiste pense et ce que l'homme d'affaires pense. Nous voulons pouvoir créer quelque chose qui vous fait un effet, vous fait ressentir une émotion profonde lorsque vous le voyez en tant que spectateur. Vous ne pouvez aspirer à cela lorsque les griffes du commerce vous empêchent de prendre des risques.*¹ »

LIBÉRER L'IMAGINAIRE

D'emblée, le premier long métrage que Bluth réalise sera tributaire de cette volonté d'échapper aux lieux communs, aux conventions dans lesquelles s'était empêtrée l'animation commerciale américaine au cours de la décennie précédente. *The Secret of NIMH* (1982) est un conte fantastique sombre à souhait dont le récit éclaté témoigne d'un imaginaire débridé, d'une inventivité si déchaînée que l'ensemble menace parfois de s'effondrer sous le poids accumulé de ses multiples idées. Le film semble tout d'abord vouloir raconter l'histoire somme toute classique de Madame Brisby, une vaillante veuve qui tente de sauver son fils atteint de pneumonie. Mais il ouvre bientôt les portes sur une mythologie bien plus vaste, où des rats s'étant évadés d'un institut où l'on procédait à des tests sur les animaux ont fondé une société complexe au sein de laquelle s'affrontent des camps politiques aux positions opposées... On dirait que l'univers de *Secret of NIMH* dépasse les limites du film, que l'intrigue seule est en fait incapable de résumer tous les tenants et aboutissants de cette vaste fable dont les multiples mystères demeurent parfois insondables.

The Secret of NIMH, au contraire de ces innombrables films pour enfants où tout est trop justifié et expliqué, laisse le champ libre à l'imagination du spectateur. Le personnage du Grand Hibou, interprété dans la version originale par le légendaire acteur hollywoodien John Carradine, est une figure d'autorité à la fois grandiose et menaçante dont on ne saura au final que peu de choses. Pareillement, les origines de l'amulette magique laissée par le brave Jonathan Brisby au sage Nicodemus resteront nébuleuses. Nous apprendrons, tout au plus, qu'elle confère à son porteur un courage surnaturel.



↑ An American Tail (1986) → The Secret of NIMH (1982)

Mais la fonction première de ces éléments semble être, justement, de nous intriguer. Comme une invitation au rêve, une perche tendue par un créateur nous incitant à inventer, à notre tour, à l'intérieur même de ces espaces qu'il aurait consciemment laissés vacants. L'œuvre de Bluth privilégie ces mondes à la fois détaillés et inachevés, où l'écriture épique se conjugue à une structure granulaire pour jeter les bases d'un territoire fictif dans lequel l'esprit peut se perdre et divaguer. On pense, par exemple, à la vaste géographie préhistorique du superbe *The Land Before Time* (1988), que pas moins de treize suites viendront préciser.

CONFRONTER LA PEUR

Autre constante, chez Bluth : cette volonté d'exposer le jeune public à des images qui font peur, à des scènes plus dures évoquant et explorant un traumatisme clair. La mort de la mère de Petit-Pied, dans *The Land Before Time*, est à cet égard une véritable leçon dans l'art de mettre en scène un événement violent tout en finesse et en émotion, à travers un jeu d'ombres chinoises qui vient subtilement estomper la brutalité de l'action sans pour autant en effacer la tragédie. Ailleurs, ce récit d'exil fait écho au très beau *An American Tail* (1986), dans lequel le cinéaste raconte à l'échelle réduite d'une famille de souris ukrainiennes l'expérience souvent difficile des immigrants juifs ayant quitté l'Europe pour l'Amérique à la fin du XIX^e siècle. Encore une fois, Bluth n'hésite pas à concevoir des scènes terrifiantes qui confrontent directement les craintes les plus profondes de l'enfant : lors d'une tempête spectaculaire, le jeune Fievel sera ainsi séparé de sa famille et passera par la suite tout le reste du film à tenter de la retrouver. Avec adresse et intelligence, la caméra de Bluth se promène constamment du monde des souris à celui des hommes, soulignant que l'anthropomorphisme est une façon pour *An American Tail* d'aborder une tragédie fondamentalement humaine.

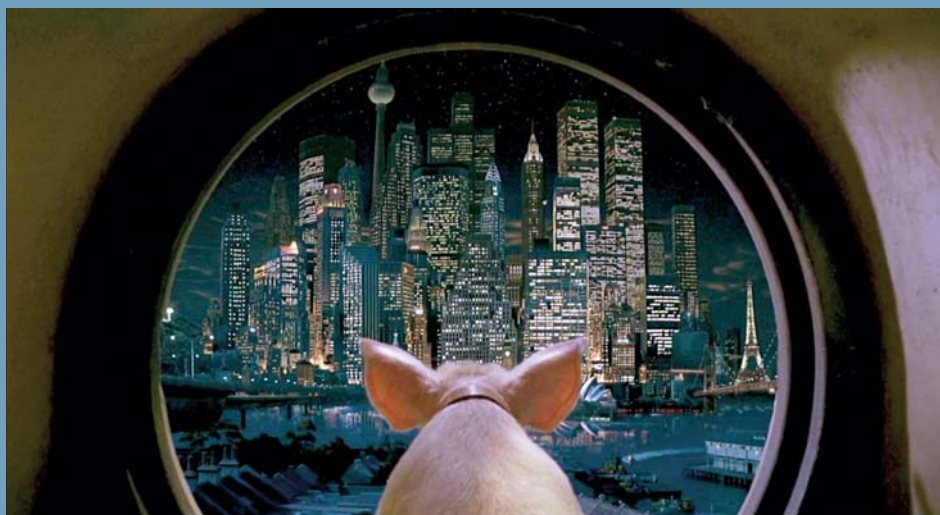
À divers degrés, tous les films de Bluth contiennent de telles « scènes traumatiques » : *All Dogs Go to Heaven* (1989) débute, comme son titre le laisse penser, avec la mort cruellement orchestrée de son personnage principal. Mais ce n'est pas uniquement au niveau thématique que son cinéma exploite la peur comme moteur affectif. Un peu partout dans sa filmographie, divers environnements sombres et étouffants renvoient par leur disposition même à des craintes primaires auxquelles il s'agit de donner une topographie concrète. Tout un rapport à l'exploration de l'espace dans l'œuvre vient d'ailleurs nous rappeler que Don Bluth a aussi été un pionnier dans le domaine du jeu vidéo avec *Dragon's Lair* (1983) et *Space Ace* (1984). Comme quoi, bien qu'il s'agisse d'un véritable virtuose de l'animation dite traditionnelle, l'adhésion de Bluth à des techniques classiques ne l'a jamais empêché d'aller de l'avant et de concevoir la narration par-delà les limites des formes consacrées.

1. panorama-cinema.com/V2/article.php?categorie=1&id=45

George Miller

Survivre à la cruauté du monde

PAR SYLVAIN LAVALLÉE



↑ Babe: Pig in the City (1998)

Principalement reconnu pour la série des *Mad Max*, George Miller a pourtant consacré une large partie de sa carrière à écrire, produire et réaliser des films pour enfants, avec les franchises *Babe* et *Happy Feet*.

À première vue, peu de choses relient les *Mad Max*, avec leur protagoniste individualiste, ne cherchant qu'à assurer sa propre survie dans un monde postapocalyptique, et les tribulations d'un cochon à la ferme voulant devenir chien de berger, ou celles d'un pingouin faisant de la claquette sur des chansons de musique populaire. Mais l'empreinte de George Miller est bien visible dans tous ces films, autant par leur esthétique déjantée que par des figures récurrentes, ou par une vision du monde emplie d'une cruauté peu présente d'ordinaire dans le cinéma pour enfants.

Les premières images de *Babe* (1995, écrit par Miller, réalisé par Chris Noonan) nous plongent dans la froideur industrielle d'une porcherie commerciale, un sombre décor de film d'horreur contrastant avec le ton réconfortant du narrateur expliquant que les cochons vivent dans le seul espoir de disparaître un jour vers cet endroit mystérieux que les bêtes s'imaginent paradisiaque puisque nul n'en revient. Tout Miller est déjà là, dans l'indifférence du monde face à la souffrance des êtres, dans cette imagerie dominée par la machine et la violence qu'elle exerce pour extraire des ressources, et dans les illusions ou les espoirs que nous entretenons pour affronter cette brutalité. Dans une scène particulièrement cruelle, un chat jaloux explique à Babe que les cochons n'ont nulle autre fonction pour les humains que d'être mangés, Babe comprenant alors pour la première fois quel fut le destin de sa famille. Si la prémisse, un protagoniste cherchant à dépasser les limites de sa condition pour devenir quelqu'un qui, a priori, il ne peut pas être, rappelle bien des productions du genre (un pantin voulant devenir un garçon, un éléphant voulant voler, etc.), Miller lui donne un tout autre poids en l'intégrant à cette vision désespérée : Babe ne risque pas seulement l'échec, la déception, l'humiliation ; se rendre utile aux humains est pour lui une question de vie ou de mort.

Babe réussira bel et bien à devenir un cochon de berger, mais les films suivants de Miller délaisseront cette morale sans doute un peu trop disneyenne pour lui (ce qui pourrait expliquer pourquoi il n'a pas réalisé ce film) : dans *Happy Feet* (2006), Mumble ne pourra pas apprendre à chanter pour s'intégrer à des pingouins ayant ritualisé le chant, ciment de leur communauté, de même que Will, un plancton d'*Happy Feet II* (2011), ne pourra jamais devenir un prédateur et remonter la chaîne alimentaire. Il y a là aussi une morale typique du cinéma pour enfants : chercher dans ce qui nous distingue la fondation d'une solidarité nécessaire, basée sur l'acceptation des différences, permettant de faire face à l'adversité, mais encore une fois tout se joue sur fond de survie. Dans le premier film, la pêche industrielle a vidé la mer et laisse les pingouins affamés, alors que dans le second le mouvement des icebergs emprisonne les animaux, incapables de rejoindre l'eau pour s'alimenter, donnant à l'Antarctique des allures d'un désert postapocalyptique aux ressources insuffisantes, pillées par l'avidité humaine, ou pouvant se retourner de façon imprévisible contre ses habitants.

Plus optimiste que les *Mad Max*, évidemment, ces films expriment tout de même ce sentiment dans un contexte où il tient du miracle. Mais Miller se veut moins pessimiste que lucide : si l'on fait un film avec des animaux de ferme, alors il ne faut pas cacher aux enfants qu'ils sont en réalité destinés à la consommation. De même, dans *Happy Feet*, Mumble apprend l'arbitraire des traditions des pingouins (sa communauté chante, une autre danse, et ni l'une ni l'autre de ces pratiques sociales n'apparaît plus valable), pour ensuite découvrir la réalité derrière les mythes (les extraterrestres sont des humains), comme s'il remontait peu à peu la caverne de Platon pour découvrir la grande vérité sur le monde : capturé puis placé dans un zoo où il se cogne la tête sur les vitres de sa nouvelle prison, Mumble apprend notre solitude essentielle, ce que Miller souligne par une image du pingouin dans son habitat, puis une autre de l'aquarium perdu dans la ville, puis de la Terre vue depuis l'espace, pour finir sur une image du cosmos, la souffrance de ce pingouin paraissant des plus insignifiante face à l'indifférence de l'infini.

Le premier *Babe* comme les *Happy Feet* demeurent des films enjoués, mettant l'accent sur la bonté et le courage de leurs protagonistes. *Babe: Pig in the City* (1998), réalisé par Miller, va toutefois beaucoup plus loin pour souligner les horreurs du monde, d'abord par une scène où la caméra s'attarde longuement sur l'agonie d'un chien pendu et noyé, puis par la vision d'une tribu d'animaux estropiés, vivant dans la rue après avoir été rejetés par les humains. Encore une fois, pour affronter cette barbarie (toujours présentée comme une conséquence du capitalisme), le cinéaste souligne l'importance de l'entraide, alors que les animaux se rassemblent dans un hôtel autour d'un discours prêchant l'égalité, la solidarité entre les espèces, le droit à la liberté et la justice, mais la scène se conclut par un chaton gémissant : « J'ai quand même faim », les rêves en un meilleur monde étant aussitôt ramenés à la misère du présent. Le film apparaît comme un brouillon de *Fury Road* (2015), se concluant d'ailleurs exactement sur la même image : une bande de laissés-pour-compte, ayant échappé à la tyrannie de leurs oppresseurs, se rassemblent autour d'une source d'eau chèrement acquise.

La dureté de ces thèmes suffit déjà à distinguer le cinéma pour enfants de Miller de bien des productions du genre, mais il s'agit aussi d'œuvres pour le moins étranges, d'une énergie délirante, en particulier dans les cas d'*Happy Feet* et de *Babe: Pig in the City*. Le premier parce qu'en travaillant sur de l'animation 3D, Miller peut libérer sa caméra de toutes les contraintes du réel pour la lancer à une vitesse folle dans un récit qui enchaîne des séquences hétéroclites, changeant sans cesse de direction de façon imprévisible. Dans le second, par son univers dystopique, avec des séquences burlesques où le moindre geste innocent provoque des désastres, par un emboîtement de mécanismes où le hasard règne, tout rappelle comment même les meilleures intentions ne sont garantes de rien dans un monde arbitraire sur lequel il est impossible de maintenir le contrôle. Ainsi, loin d'être des œuvres mineures dans la carrière du cinéaste, nous retrouvons dans les *Babe* et les *Happy Feet* toute la virtuosité propre aux *Mad Max*, la même singularité esthétique, et des thèmes qui, plutôt que dilués, apparaissent comme des variantes plus lumineuses.

↑ **Babe: Pig in the City** (1998) → **Happy Feet II** (2011) → **Happy Feet** (2006)



Martin Rosen

Exil et survie

PAR ALEXANDRE FONTAINE ROUSSEAU



↑ The Plague Dogs (1982)

Le monde, dans le cinéma de Martin Rosen, est impitoyable. Bien qu'il n'ait fait au total que trois films, dont un long métrage en prises de vue réelles intitulé *Stacking* (1987) qui est à ce jour totalement oublié, son œuvre paraît encore essentielle aujourd'hui et resterait incontournable s'il n'en avait réalisé qu'un seul : le brillant *Watership Down* (1978), formidable adaptation du roman de Richard Adams publié en 1972, chef-d'œuvre incontestable qui brouille admirablement la frontière entre l'animation « familiale » et le cinéma plus adulte.

Impitoyable, disions-nous donc, parce que Rosen refuse de cacher la profonde cruauté de l'existence à son public et ce, bien qu'il emploie pour ce faire la forme faussement rassurante de la fable animalière. L'émerveillement côtoie la cruauté dès les premiers instants du classique de 1978, lors d'une scène évoquant la création du monde où des carnivores nouvellement pourvus de leur appétit sanguinaire massacrent d'innocents lapins. Le ton du film sera à l'image de cette violente introduction : après avoir eu une vision prophétique où

les terriers de sa tribu étaient inondés de sang, le jeune Fiver quitte sa garenne à la recherche d'un nouvel endroit pour vivre.

La mort s'abat subitement dans *Watership Down* : un lapin broute paisiblement de l'herbe dans un champ, jusqu'à ce qu'un oiseau de proie fende l'air et s'empare de lui. L'animal disparaît, tout simplement. Son décès ne possède pas de sens particulier : il s'inscrit dans l'ordre des choses, n'a pas d'autre raison d'être que sa propre réalité naturelle et très concrète. Lorsque les lapins en exil se réfugient dans un cimetière, l'un d'eux fait remarquer qu'il n'y a « pas d'hommes, ici. » La réplique laisse entendre que le corps n'est plus rien, une fois que la vie l'a quitté.

Dans une autre scène tout bonnement terrifiante, le fier Bigwig meurt étranglé par un collet. Écumant, la gueule en sang, il suffoque tandis que ses compagnons tentent de le sauver. Rosen ose même un ultime plan subjectif, comme pour souligner définitivement l'horreur du moment : les silhouettes à contre-jour des amis de Bigwig, lui disant qu'il est enfin libre et l'implorant de ne pas mourir. Nous avons alors à peine franchi la marque des trente minutes. Le film nous réserve encore d'innombrables moments tragiques, en guise de jalons dramatiques.

Watership Down possède très certainement les attributs extérieurs du film pour enfants, mais il en refuse cependant les concessions habituelles. En ce sens, il s'agit véritablement d'une œuvre transitoire, levant le voile sur des réalités auxquelles on ne fait normalement qu'allusion dans le contexte du cinéma jeunesse. Le film semble ainsi vouloir accompagner le jeune spectateur dans cet éveil à la dureté, mais aussi à la beauté du monde tel qu'il est réellement.

The Plague Dogs (1982), second long métrage de Rosen, paraît encore plus profondément désenchanté que le premier. Inspiré d'un autre roman de Richard Adams, publié en 1977, le film évacue tout ce que son prédécesseur pouvait posséder d'envergure narrative et de souffle épique au profit d'un désespoir soutenu, l'atmosphère s'y révélant résolument opprimante. Le récit suit cette fois Rowf et Snitter, deux chiens qui fuient un laboratoire où l'on mène d'horribles expériences sur les animaux.

Le film s'ouvre d'ailleurs sur une scène insoutenable où le pauvre Rowf, au bout de ses forces, se noie sous nos yeux avant d'être ressuscité par ses bourreaux. Le laboratoire est bien évidemment un environnement sombre et inquiétant. Mais le monde extérieur que découvrent les deux comparses n'est au final pas tellement plus hospitalier. La campagne anglaise, telle qu'elle est ici dessinée, n'est qu'une vaste étendue grise et déserte où les deux chiens sont vite obligés de retourner à l'état sauvage afin de survivre.

Comme dans *Watership Down*, le parcours de nos deux héros semble obéir entièrement au principe de la survie. Mais tandis que la bande de lapins guidée par Hazel et Fiver rêve d'établir une nouvelle communauté, les chiens de *Plague Dogs* abandonnent vite tout espoir d'une vie meilleure et s'habituent pour leur part à cette errance misérable à laquelle les condamne leur condition de fugitifs. La conclusion fait écho à ces images de noyade sur lesquelles débutait le film : Rowf et Snitter nagent vers le large pour échapper aux soldats qui tentent de les abattre. Ils mourront au bout de leurs forces, avec pour seule consolation la certitude de s'être battus jusqu'au bout afin de conserver leur liberté.

Mamoru Hosoda

Les voyageurs du temps

PAR JULIEN FONFRÈDE



↑ Les enfants loups (2012)

Hayao Miyazaki à la retraite (même si de retour, prochainement, pour un dernier film) et Isao Takahata parti pour toujours dans l'ailleurs de la nuit, il est encore heureusement un cinéaste vedette de l'animation japonaise qui reste et compte. Mamoru Hosoda (sept longs métrages à son actif) a bel bien déjà sa place au panthéon de l'*anime*. Chaque nouvelle création du cinéaste est dorénavant un évènement essentiel pour tout enfant qui mérite le beau. Un monde fantastique de voyages spatio-temporels qui ne cesse de se renouveler, avec toujours à la clef de bouleversantes réflexions sur la famille, mais surtout sur le temps. Dans ses créations éminemment personnelles (souvenirs d'adolescence, naissance d'un premier ou d'un deuxième enfant, etc.), Hosoda part d'un quotidien bien réel pour élargir celui-ci naturellement sur le terrain de l'aventure et d'un imaginaire qui force autant le rêve que la pensée. Au sein de sa filmographie, le rapport au temps est primordial et son traitement un défi cinématographique où le

fond et la forme vont ensemble proposer de complexes leçons de vie. Avec toujours une sensibilité sage qui ne peut que rendre meilleur.

Dans *La traversée du temps* (2006), le cinéaste évoque l'adolescence à travers une jeunesse au féminin qui se cherche du côté de l'amour, au fil d'un été. L'héroïne peut faire des bonds dans le temps qui la ramènent toujours un peu en arrière. Elle rencontre dans le présent l'amour de sa vie, en la personne d'un garçon qui vient du futur et qui devra bientôt y retourner. Dans ce film, l'amour devient un sentiment qui s'extraît de toute linéarité temporelle. Il est un temps que l'on doit toujours rattraper, que l'on veut dépasser, en allant toujours plus vite, sans jamais le moindre espoir de réussite. Le résultat n'est rien de moins qu'une géniale fresque romantique (et quantique) sur l'acte de grandir. Dans *Summer Wars* (2009), le temps est cette fois un espace qui se dédouble parallèlement. Là, toutes les générations vivantes d'une famille au passé guerrier légendaire s'en vont combattre, dans le monde virtuel d'OZ, une intelligence artificielle maléfique qui met en péril le futur de l'humanité (il est évident que Spielberg a analysé ce film avant de faire son *Ready Player One*).

Si avec ces deux films, le cinéaste expérimentait encore, c'est en 2012 qu'il signe son opus probablement le plus abouti : *Les enfants loups*, une fresque qui rappelle autant Thomas Pynchon que Jack London. Ce canevas sentimental détaille treize ans de la vie d'une famille sur deux heures, partant de l'amour d'une humaine et d'un homme loup pour relater ensuite la vie des deux enfants loups nés de cette relation. Pour la première (et seule) fois chez Hosoda, le temps est ici linéaire, tout en étant étiré et condensé à profusion afin de nous permettre de suivre quatre vies et deux générations. L'animal et l'homme, l'enfant et l'adulte, le réel et le fantastique sont pensés comme un tout, ensemble et au même niveau, pour questionner le désir complexe de tout individu d'appartenir ou non à la société qui l'entoure. À n'en point douter, *Les enfants loups* est un chef-d'œuvre porté par un émerveillement féérique qui bouleverse. Une fable humaniste pour les animaux que nous sommes.

Avec *Le garçon et la bête* (2015), Hosoda retourne aux univers spatio-temporels superposés. Cette fois, c'est par l'entremise d'un orphelin, qui découvre dans sa ville un monde parallèle habité de bêtes fantastiques, qu'il aborde la gestion des violences intrinsèques à l'enfance. Au gré de leurs voyages entre les deux mondes, le garçon et la bête (créature poilue à la fois maître d'armes et futur alter ego) apprendront à vivre ensemble, autant côte à côte que l'un dans l'autre. Cette cohabitation fusionnelle d'espaces, de temps et d'individus est à nouveau exploitée brillamment dans *Miraï, ma petite sœur* (2018). Un très jeune enfant y voit sa vie bousculée par la naissance de sa sœur, Miraï (qui signifie « futur »). Kun vit des frustrations et de la jalousie de ne plus être le centre du monde ; bientôt, la situation s'envenime et le temps va se mettre à dérailler. Passé, présent et futur vont se rencontrer, à la faveur d'un voyage fou pour l'enfant (à travers sa famille et l'histoire du Japon), aux côtés d'une Miraï adolescente débarquée du futur pour conjurer ses propres angoisses.

Chez Mamoru Hosoda, le temps est fait de strates qui se superposent et s'enchevêtrent. Mais le cinéma est aussi une invention magique qui permet de le tordre magnifiquement, de l'étirer et surtout de s'amuser à l'arrêter. Une belle leçon de physique quantique expliquée aux enfants ou une fable du moment présent repensée au sein de grandes et belles histoires familiales. On attend impatiemment le prochain film.

René Laloux

En terre étrange

PAR DAMIEN DETCHEBERRY



↑ La planète sauvage (1973)

En trois longs métrages et une dizaine de courts d'animation, René Laloux a imposé un style singulier et défini les contours de la science-fiction à la française.

Dessinateur, peintre et cinéaste, précurseur discret du cinéma de science-fiction français, René Laloux (1929-2004) s'est souvent effacé derrière les patronymes plus exotiques de ses illustres collaborateurs – Topor, Moebius, Caza... Si ces noms ne font pas immédiatement jaillir dans votre cortex des visions de paysages éthérés et de créatures chimériques, il est peut-être important de rappeler une vérité fondamentale : en France, les meilleures histoires de science-fiction commencent chez le dentiste. Pas n'importe lequel, évidemment... Stefan Wul – de son vrai nom Pierre Pairault – a écrit entre 1956 et 1959, en parallèle de ses activités de chirurgien-dentiste, onze romans qui ont marqué l'histoire de la littérature S.F., préfigurant tous les grands thèmes du genre.

C'est grâce à un de ces romans emblématiques – *Oms en série* (1957), adapté sous le titre *La planète sauvage* (1973) – que René Laloux se fait connaître, épaulé au scénario et à la direction artistique par Roland Topor, auteur déjà remarqué du *Locataire chimérique* (1964) et dessinateur de renom. Au festival de Cannes, le

public découvre la planète Ygam, où les humains vivent à l'état sauvage et servent d'animaux de compagnie aux Draags, de gigantesques créatures humanoïdes à la peau bleue. Le jury du festival ne s'y trompe pas en décernant au film le bien nommé Prix Spécial : plus qu'une fable philosophique qui questionne l'apparente supériorité intellectuelle de l'être humain, *La planète sauvage* est un poème visuel aux images perturbantes et indélébiles, qui reste encore aujourd'hui une œuvre d'animation sans équivalent, dont la singularité esthétique a nourri l'imaginaire de toute une génération de cinéastes.

Suite à ce succès, René Laloux entreprend d'adapter l'ensemble des romans de Stefan Wul pour la télévision, en collaboration avec les artistes de la revue *Métal hurlant*, où chaque épisode serait confié à un dessinateur différent, et aborderait un thème majeur de la science-fiction. Trop ambitieux, trop coûteux, ce projet herculéen fait long feu mais aboutit tout de même au long métrage *Les maîtres du temps* (1982), adapté de *L'orphelin de Perdide* (Stefan Wul, 1958). René Laloux s'associe cette fois au dessinateur vedette de *Métal hurlant*, Moebius (*Blueberry*, *L'Incal*), et fait appel à l'écrivain Jean-Patrick Manchette pour les dialogues. Pour Moebius, qui a fait ses armes au cinéma en collaborant à *Dune*, le film avorté d'Alejandro Jodorowsky, et à *Alien* de Ridley Scott, c'est la concrétisation d'un rêve d'enfant obsédé par les étoiles : *Les maîtres du temps* est un pur fantasme graphique sorti tout droit de l'âge d'or de la littérature de science-fiction, mêlant dans un récit d'aventures pirates de l'espace et voyages dans le temps, planètes baroques et faunes exotiques... Pour René Laloux, c'est aussi l'opportunité d'affirmer une conception personnelle du « Space Opera » qui réconcilierait enfants et adultes, privilégiant comme dans *La Planète sauvage* une approche philosophique et poétique, un rythme inhabituel loin des canons hollywoodiens.

Résolument à contre-courant, le film sort en pleine frénésie de science-fiction suscitée par *Star Wars*, mais ne parvient pas à exister face à la production télévisuelle florissante du début des années 1980 – *Capitaine Flam*, *Albator*, *Cobra*, *Ulysse 31*... L'échec commercial encore plus retentissant de son troisième et dernier long métrage, *Gandahar* (1987), achève définitivement de détourner René Laloux du grand écran. Adapté d'un roman de Jean-Pierre Andrevon et dessiné par Caza, on y retrouve pourtant la marque du cinéaste, son refus du manichéisme, son goût des mondes oniriques et des récits qui se dérobent au spectateur. Avant de se consacrer entièrement à l'enseignement et à l'écriture dans les années 1990, il joue une dernière fois les chefs d'orchestre en dirigeant pour la télévision la fulgurante émission *De l'autre côté* (mai/juin 1989), une collection d'une trentaine de courts métrages fantastiques. Cette incroyable série d'animation, qu'on peut retrouver par fragments disséminés sur Internet, est l'ultime preuve du génie de René Laloux à rassembler autour de lui un vivier fascinant d'artistes visuels, et à imposer à travers eux une vision différente de la science-fiction, libre, étrange et poétique, à nulle autre pareille.

Yuri Norstein

Les brumes du temps

PAR ELIJAH BARON



↑ Le hérisson dans le brouillard (1975)

Malgré son apport considérable au cinéma mondial ainsi qu'à la cause communiste, l'avant-garde russe est sacrifiée au début des années 1930 sur l'autel du réalisme socialiste, devenu une esthétique d'État. Ce changement est lourd de conséquences : l'expérimentation n'est dès lors plus permise, les cinéastes se voient imposer une série de contraintes narratives et formelles. Seul le domaine de l'animation échappe partiellement à ces diktats, et les studios Soyuzmoultfilm, établis à Moscou, deviennent pour de nombreux artistes un refuge, un foyer de créativité. Youri Norstein occupe parmi eux une place primordiale : en seulement quatre courts métrages réalisés entre 1973 et 1979 (*La renarde et le lièvre*, *Le héron et la cigogne*, *Le hérisson dans le brouillard* et *Le conte des contes*), il parvient à marquer l'histoire de l'animation, et à rejoindre l'imaginaire de toute une génération.

Si Norstein s'adresse aux plus jeunes, ce n'est pas pour les distraire ou leur parler, avec condescendance et simplicité émotionnelle, de morales toutes faites, mais pour tenter de communiquer à l'aide d'un langage audiovisuel singulier leur perception du monde,

leurs états de conscience, et toute la complexité de leurs expériences. Dans ses films, qui s'inspirent de contes traditionnels ou contemporains, un lièvre est expulsé de chez lui par un envahisseur implacable ; deux oiseaux errent éternellement à la recherche d'un amour inaccessible ; un hérisson perdu dans la forêt est confronté aux mystères de l'existence ; un louveteau transcende l'espace et le temps, pénétrant les souvenirs de l'auteur. Ce ne sont pas là des personnages sympathiques et décontractés : la plus fréquente de leurs expressions faciales, par ailleurs très nuancées, évoque « Le cri » d'Edvard Munch. Contraints de quitter leur petite zone de confort, ils se retrouvent exposés à des sentiments d'angoisse, d'impuissance, de solitude, de fragilité ; ils sont pareils à l'enfant qui découvre le monde par fragments énigmatiques et menaçants.

Ces contes sont d'une triste et sage mélancolie, comme si Norstein faisait à travers eux le deuil de sa propre enfance, un espace infiniment plus riche et plus fondamental que celui de l'âge adulte. « [Les grandes personnes] ont toujours besoin d'explications », écrivait Antoine de Saint-Exupéry dans *Le Petit Prince*, ouvrage dont la philosophie semble avoir influencé l'approche de Norstein. Le cinéaste évite en effet d'en fournir, et mise sur l'ambiguïté des symboles, la profondeur thématique des images, la magie du montage qui rassemble des impressions mentales en une musique trouble et subtile. Les émotions sont codées de telle sorte que chaque visionnement révèle de nouvelles dimensions de l'œuvre. Tout y est imprégné de cet équilibre délicat entre le familier et l'inconnu, la sérénité et la panique. Fyodor Khitruk, autre géant de l'animation soviétique, décrivait *Le conte des contes* comme « un iceberg » : selon lui, la part visible de ce chef-d'œuvre, sacré meilleur film d'animation de tous les temps aux *Olympiades de l'animation* de 1984, ne représenterait réellement qu'un dixième de la multitude de sens qu'il recèle.

La qualité impérissable des films de Norstein s'explique en partie par cette densité presque surnaturelle que permet le style personnel du cinéaste. À la suite d'expérimentations qui passent par le pastiche (de peintres de l'avant-garde, puis de l'iconographie religieuse, lors de collaborations avec Arkadiy Tyurin et Ivan Ivanov-Vano), celui-ci développe et perfectionne une technique qui intègre le cut-out, soit l'animation de papiers peints et découpés dans des environnements que distinguent une grande profondeur de champ, et la présence d'éléments naturels tels l'eau et le brouillard. Les aspects industriels auxquels on s'attendrait étant donné le contexte de production demeurent invisibles ; on pense plutôt à des objets d'art, des peintures mouvantes où diverses influences fusionnent en une vision personnelle et poignante.

Voilà déjà 40 ans que Norstein s'occupe à créer son premier long métrage, *Le manteau*, adapté d'une nouvelle de Nicolas Gogol. C'est un travail de moine qui témoigne d'une patience quasi religieuse envers un projet inouï ; pas étonnant, d'ailleurs, que son fils soit devenu peintre d'icônes. Un parallèle s'impose ici avec Andreï Tarkovski, tant les deux créateurs se rejoignent dans une conception commune du cinéma en tant que quête spirituelle. Tarkovski réserve aux enfants dans son œuvre une place sacrée ; Norstein, quant à lui, leur offre une porte ouverte vers les grands arts, et le monde de l'esprit.

Richard Fleischer

Les aventures fantastiques

PAR APOLLINE CARON-OTTAVI



↑ Doctor Dolittle (1967)

Cinéaste prolifique, Richard Fleischer aura touché à tous les genres et n'est a priori pas associé au film pour enfants. Il n'était pourtant autre que le fils de Max Fleischer, pionnier du cinéma d'animation, créateur de Betty Boop et producteur inspiré qui adaptera Popeye ou Superman au cinéma pour la première fois. Ironie du sort, c'est avec le studio concurrent Disney que Richard Fleischer réalise son premier grand film d'aventures, *20 000 Leagues Under the Sea*, en 1954. Suivront *The Vikings* (1958), *Fantastic Voyage* (1966) et *Doctor Dolittle* (1967), autant de voyages extraordinaires dans l'imaginaire.

Ces œuvres incarnent le cinéma d'aventure par excellence, menant le spectateur là où seul le cinéma peut aller : dans les grandes profondeurs avec *20 000 Leagues Under the Sea* qui donne vie à l'univers de Jules Verne tout en anticipant les rêves de James Cameron ; au pays des mystérieux *Vikings*, qui furent eux-mêmes l'un des grands peuples d'explorateurs ;

à l'intérieur du corps humain grâce au vaisseau miniature du *Fantastic Voyage* ; aux quatre coins du monde et dans des contrées lointaines avec le *Doctor Dolittle*.

Le cinéma de Fleischer repose ainsi sur l'émerveillement, aux frontières de l'inconnu, tout en s'ancrant dans la connaissance de notre monde : ce sont la science, la technologie, l'histoire, la géographie ou la biologie qui deviennent autant de territoires magiques à rêver et à explorer. Ne serait-ce que pour cela, ces films, comme les voyages, forment la jeunesse. Fleischer nous apprend à faire quelque chose d'essentiel, et qui n'a peut-être jamais été aussi pertinent et important qu'aujourd'hui : écarquiller les yeux devant le monde qui nous entoure. Nul besoin d'aller chercher les extraterrestres quand nos océans regorgent de spécimens incroyables et encore méconnus (*20 000 Leagues Under the Sea*) ; la complexité de la mécanique du corps humain et l'infiniment petit des cellules n'ont rien à envier au bal des étoiles et à l'infiniment grand des espaces interstellaires (*Fantastic Voyage*) ; avec *Doctor Dolittle*, la tectonique des plaques est un phénomène fascinant qui a toute sa place dans un grand film d'aventures ; et les otaries ne sont-elles pas assez belles pour que l'on tombe amoureux d'elles ?

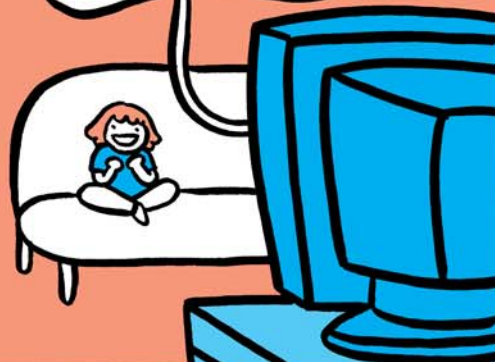
L'extraordinaire, la science, les mystères, l'altérité : autant de raisons de se sentir petit quand on est grand, autant d'occasions de devenir grand quand on est petit. Les scientifiques de *Fantastic Voyage* en font littéralement l'expérience, réduits à l'état de micro-organismes chassés par les globules blancs dans le vaste territoire du corps humain que le spectateur découvre avec eux. Et au début de *20 000 Leagues Under the Sea*, les matelots ont recours aux légendes de monstres marins pour expliquer les apparitions nocturnes du Nautilus, qui les terrifie avec ses deux phares verts, brillants tels des yeux à la surface de l'eau : une version à grande échelle des monstres imaginaires qui se cachent sous les lits des enfants.

Loin d'infantiliser leur public, les films de Fleischer ouvrent ainsi une porte entre le monde des adultes et celui de l'enfance. Ils n'hésitent pas d'ailleurs à mettre en scène des personnages torturés et des enjeux moraux complexes, loin de tout manichéisme : *20 000 Leagues Under the Sea* ne cède à aucun simplisme dans sa représentation du capitaine Nemo (James Mason), génie mégalomane et extrémiste d'un côté, individu traumatisé voulant combattre une industrie impérialiste et guerrière de l'autre. Et le héros le plus fascinant des *Vikings* n'est pas le droit et lisse Eric (Tony Curtis) mais bel et bien le brutal et pourtant attachant Einar (Kirk Douglas), qui finit par faire preuve de grandeur d'âme et d'intelligence dans un combat final déchirant.

Mais le personnage le plus en phase avec l'enfance chez Fleischer demeure indéniablement le *Doctor Dolittle* (Rex Harrison), végétarien avant l'heure et linguiste sachant converser avec les poissons comme avec les girafes. Ce savant brillant mais asocial résiste à la vie d'adulte : il a transformé son métier respectable de docteur en celui improbable de docteur des animaux, il ne gagne pas d'argent et s'en fiche, et il devient bourru pour dissimuler son malaise lorsqu'une femme surgit dans sa vie. Dolittle n'est pas infantile pour autant, il a tout simplement saisi l'essentiel : les études, les connaissances et l'expérience qu'il a amassées avec les années ne riment pas avec vieux, sérieux et poussiéreux, mais sont au contraire les baguettes magiques lui permettant de réaliser les rêves d'enfance les plus fous. Avec ce farouche anticonformiste, la curiosité est une finalité, la poésie une façon de penser et la fantaisie un art de vivre. Inutile d'emmener ses enfants voir le *remake*, le vrai Dolittle est là.

Petite, j'aimais les films d'aventure.

♪ Papa da paaaa



Les quêtes magiques, les histoires de pirates...



Les séquences d'action avec de la **GROSSE MUSIQUE FORTE** et **INTENSE**



J'aimais les poussées d'adrénaline que ça me procurait.



Comme un frisson qui part de la tête



C'était délicieux.



Souvent, après un film particulièrement stimulant, j'essayais de recréer cette sensation en imaginant la suite de l'histoire dans mon lit...



ou sous forme de jeu avec mon frère.



C'est après une projection du Seigneur des anneaux que j'ai essayé de formuler ce que je ressentais du mieux que le pouvait mon petit cerveau d'enfant de 10 ans:





Les studios Aardman

Pâte à part

PAR DAMIEN DETCHEBERRY



Wallace and Gromit:
A Close Shave (Nick Park, 1995)



**L'atypique studio d'animation
derrière Wallace et Gromit célébrera
bientôt cinquante années de création
de chefs-d'œuvre courts et longs.**



↑ Creature Comforts de Nick Park (1989) → Chicken Run de Peter Lord et Nick Park (2000)

À l'ombre des titanesques studios d'animation américains vogue le discret Aardman Animations, le sympathique outsider britannique qui s'est fait connaître du grand public, à la fin des années 1980, grâce aux aventures de Wallace et Gromit. Dans *A Grand Day Out* (Nick Park, 1989), les spectateurs découvraient pour la première fois cet improbable duo alors qu'il décollait vers la Lune pour se ravitailler en fromage – car la surface de la Lune est faite de cheddar, comme chacun le sait – et le réalisateur Nick Park utilisait alors toutes les ressources de ce studio dédié à l'art méticuleux de l'animation en volume (stop-motion en anglais) pour réaliser une double prouesse : celle de faire passer de la pâte à modeler pour du cheddar, et le cheddar pour un bon fromage.

S'il se consacre aujourd'hui principalement à la production de longs métrages, espaçant chaque sortie de trois ou quatre ans, Aardman Animations peine malheureusement à retrouver le succès qu'il a connu au début des années 2000 avec *Chicken Run* (Peter Lord et Nick Park, 2000) et *Wallace et Gromit: The Curse of the Were-Rabbit* (Nick Park et Steve Box, 2005). L'historique foisonnant du studio témoigne toutefois du génie créatif et de la passion cinéphilique de ses créateurs, qui ont su proposer dans les formats les plus divers des œuvres d'animation destinées à la fois aux plus jeunes et aux plus fervents amoureux du cinéma.

DE LA PUBLICITÉ AUX LONGS MÉTRAGES

Fondé par Peter Lord et David Sproxton en 1972 – rejoints par Nick Park en 1985 – le studio Aardman a œuvré pendant près de trente ans dans le domaine du court métrage, de la publicité et du vidéoclip avant de s'aventurer vers le long métrage. On lui doit notamment dans les années 1980 l'excellente vidéo de *Sledgehammer* de Peter Gabriel, mais aussi de remarquables clips publicitaires comme ceux réalisés pour la compagnie *Heat Electric*. Dans cette série de faux reportages, une équipe de télévision s'entretient avec des familles d'animaux vantant les mérites du chauffage électrique. Sans se départir de leur but premier qui est de vendre un produit, ces spots pastichent habilement le style des réclames de l'époque, avec un ton caustique et une technique d'animation exemplaire. En reprenant le principe du micro-trottoir, cette fois en dehors de tout contexte publicitaire, Nick Park remporte d'ailleurs en 1993 l'Oscar du meilleur court métrage d'animation avec *Creature Comforts*. Il s'agit ici d'interroger les animaux d'un zoo : si certains, comme ces drôles d'ours polaires à la tête en forme de marshmallow, semblent s'en accommoder, d'autres n'hésitent pas à se plaindre directement à la caméra. Les hippopotames et les tortues s'ennuient ferme dans leur cage trop étroite, et ce n'est rien comparé au blues du guépard, qui évoque les grands espaces et la viande fraîche de son Brésil natal. Derrière l'humour bon enfant et les bouilles rondes de ces animaux pas si bêtes, Nick Park insuffle une mélancolie discrète, jamais naïve ni

larmoyante, qui donne une consistance incroyablement réaliste à ses personnages, et au court métrage une tendresse sociale plus proche finalement du cinéma de Ken Loach que de ce qu'on attend habituellement d'un film d'animation pour enfants.

Creature Comforts est le premier d'une série de courts métrages ambitieux qui établissent la reconnaissance internationale du studio dans les années 1990 et définissent la formule Aardman : un savant mélange de maestria technique et d'humour typiquement british, de fantaisie débridée et d'Aventure, avec un grand A. Durant ces années particulièrement prolifiques, bon nombre des productions courtes du studio sont des exercices de style déjantés et jubilatoires, accessibles à tous tout en étant peuplés de clins d'œil aux grands classiques du cinéma. À l'image de *Not Without My Handbag*

La formule Aardman : un savant mélange de maestria technique et d'humour typiquement british, de fantaisie débridée et d'Aventure, avec un grand A.

(Boris Kossmehl, 1993) par exemple, où se télescopent *Tex Avery* et *Le Cabinet du Docteur Caligari* (Robert Wiene, 1922), ou encore de la série *Rex the Runt* (1991) qui, avec son générique digne d'un épisode des *Monty Python's Flying Circus*, met en scène un chien en forme de pain d'épice présentant un show sans queue ni tête, parodiant des scènes cultes allant d'*Eraserhead* (David Lynch, 1978) à *Scarface* (Brian De Palma, 1984). Avant même la production de *Chicken Run*, qui met cinq ans à se faire, des courts sans parole tels qu'*Adam* (Peter Lord, 1991), *Wat's Pig* (Peter Lord, 1996) et *Loves Me, Loves Me Not* (Jeff Newitt, 1993), qui mélange animation en pâte à modeler et dessins sur celluloïd, viennent démontrer le talent protéiforme du studio et sa capacité à puiser ses références dans toute l'histoire du cinéma. À ce titre, *Wat's Pig* est à lui seul un petit chef-d'œuvre de mise en scène, empruntant ses techniques de narration autant au cinéma muet qu'à Brian de Palma, en jouant sur le procédé du split-screen pour raconter la séparation de deux frères jumeaux dans l'Angleterre moyenâgeuse.

Le studio n'a pas dérogé à sa formule une fois passé aux longs métrages. Ce n'est donc pas un hasard si *Chicken Run* est une relecture à peine déguisée de *The Great Escape* (John Sturges, 1963) et si *Flushed Away* (David Bowers et Sam Fell, 2006),

le premier long métrage du studio à être entièrement réalisé en images de synthèse¹, reprend en partie l'intrigue d'*African Queen* (John Huston, 1951) – avec des souris dans les rôles d'Humphrey Bogart et de Katharine Hepburn, et les égouts londoniens en lieu et place de la rivière Ulanga. Enfin, il est difficile d'imaginer une plus belle déclaration d'amour aux mythiques productions de la Hammer que *Wallace and Gromit: The Curse of the Were-Rabbit*, qui permit au studio de remporter en 2005 l'Oscar du meilleur film d'animation. Le plus célèbre de leurs courts métrages, *The Wrong Trousers* (Nick Park, 1993), qui opposait Wallace et Gromit à un machiavélique pingouin cambrioleur, était déjà un thriller taillé pour les cinéphiles, dans la pure tradition hitchcockienne, jusqu'à la bande originale qui rendait hommage à Bernard Hermann.

GROMIT CONTRE GOLIATH

Même si Aardman Animation s'est associé à de grands studios américains et européens pour la distribution internationale de ses longs métrages², la compagnie de production a réussi à conserver son indépendance financière depuis ses débuts. Et si ses membres fondateurs, Peter Lord et David Sproxton, songent désormais à passer le relais à la prochaine génération d'animateurs, ils ont tenu à assurer cette autonomie pour l'avenir en annonçant en 2018 le transfert intégral des parts du studio Aardman aux employés³, afin de résister à la tentation d'un rachat éventuel par un plus grand groupe médiatique. À l'heure où Disney occupe une place de plus en plus hégémonique dans l'industrie du divertissement – 33 % du box-office nord-américain en 2019 – et où la mode est à l'engloutissement des petites structures par les majors, voilà un parti pris audacieux et superbement en phase avec l'esprit anticonformiste d'Aardman. Car derrière cette volonté d'indépendance, on devine l'envie des fondateurs de préserver une manière de concevoir les films d'animation autrement – en créant des blockbusters en pâte à modeler dans un océan de productions en images de synthèse par exemple – et la promesse de voir perdurer une vision à contre-courant, décalée et délirante, du cinéma pour petits et grands. Alors profitons de cette bonne nouvelle pour (re)découvrir cinquante ans de chefs-d'œuvre courts et longs avant que *Chicken Run 2*, actuellement en production, ne relance l'enthousiasme du grand public pour ce studio unique et précieux.

1. Et l'avant dernier, puisque le studio reviendra à l'animation en volume après l'échec de *Flushed Away* et le succès en demi-teinte d'*Arthur Christmas* (Sarah Smith et Barry Cook, 2011)
2. Dreamworks pour *Chicken Run*, *Wallace and Gromit: The Curse of the Were-Rabbit* et *Flushed Away*, Sony Pictures Animation pour *Arthur Christmas* (2011) et *The Pirates! Band of Misfits* (2012), et StudioCanal pour *Shaun the Sheep Movie* (2015), *Early Man* (2018) et *Shaun the Sheep Movie: Farmageddon* (2019)
3. hollywoodreporter.com/news/wallace-gromit-producer-aardman-animations-gives-ownership-employees-1159351



↑ *Coraline* de Henry Selick (2009)

Le studio Laika

**Chaînon manquant
en voie d'extinction**

PAR CHARLOTTE BONMATI-MULLINS

En Oregon, un studio d'animation indépendant résiste encore à l'hégémonie de l'animation 3D : une posture d'auteur de plus en plus menacée dans le contexte économique actuel.

IL ÉTAIT UNE FOIS D'IRRÉDUCTIBLES ARTISANS...

Fondé à Portland en 2005 sur les ruines des studios Vinton, pionniers de l'animation de pâte à modeler, Laika se tient en marge de l'industrie du divertissement familial sur laquelle Disney, Pixar et Dreamwork règnent en maîtres. Du glaçant conte d'horreur gothique *Coraline* (Henry Selick, 2009) à la trépidante épopée médiévale fantastique *Kubo and the Two Strings* (Travis Knight, 2016), en passant par la parodie horrifique *ParaNorman* (Chris Butler et Sam Fell, 2012), cette société de production indépendante s'entête à prendre des risques là où le capitalisme culturel hollywoodien n'en autorise aucun. D'abord, en faisant perdurer l'animation image par image, une technique vieille comme le cinéma des premiers temps, majoritairement délaissée au profit de l'animation par ordinateur, plus simple, plus rapide et surtout, plus rentable que l'animation en volume : en nombre d'entrées au cinéma, même le plus gros succès public de Laika ne représente que 1/10 du 1,2 milliard de dollars rapportés par *Frozen* (Chris Buck et Jennifer Lee, 2013). Puis, en repoussant sans cesse les frontières entre l'artisanat qu'implique nécessairement le film de marionnettes, et les technologies de pointe comme l'utilisation récurrente de l'impression 3D, qui permet au studio de découpler à la fois l'expressivité de ses personnages et la complexité de ses éléments de mises en scène. Par exemple, si le jeune héros de *ParaNorman* possédait déjà 1,5 million d'expressions faciales, Laika a poursuivi son utilisation pionnière de l'impression 3D, le « rapid prototyping », sur *The Boxtrolls* (Graham Annable et Anthony Stacchi, 2014) pour atteindre 48 millions de mimiques pour le protagoniste de *Kubo and the Two Strings*.

Si Laika détonne dans le paysage de plus en plus homogène de l'animation actuelle, ce n'est pas uniquement à cause de son étrangeté formelle, technique et visuelle. À l'exception du récent *Missing Link* (Chris Butler, 2019) sur lequel nous reviendrons, la société de production s'est trouvée une niche que peu de ses homologues américains explorent : celle du cinéma de genre fantastico-horifique pour enfants. Un sous-genre plutôt paradoxal, que plusieurs qualifient de défi impossible à tenir, puisque respecter la sensibilité de son public cible revient aussi à annihiler ses spécificités mêmes. Or encore une fois, le studio indépendant désobéit aux règles, notamment celles visant à adoucir, voire à aseptiser les éléments potentiellement traumatiques, pourtant inhérents aux contes traditionnels. À mi-chemin entre *Alice au pays des merveilles* de Lewis Carroll et *Hansel et Gretel* des frères Grimm, *Coraline* est avant tout un récit d'apprentissage à la dure. Celui d'une jeune fille, un peu trop délaissée par ses parents, qui découvre une mystérieuse porte menant à un monde insolite, étrangement familier, où les chats peuvent parler mais leur maître non, où les yeux des parents se réduisent à des boutons cousus et où les âmes des enfants perdus sont enfermées dans des billes. Pour libérer ses parents, Coraline devra résoudre une série d'énigmes tordues, comme autant de leçons de maturité, et affronter l'Autre mère, une représentation d'abord idyllique puis monstrueuse de sa propre mère. Cette atmosphère cauchemardesque s'installe progressivement, par petites touches d'inquiétante étrangeté (distorsions spatiales, effets de surgissement, contraste entre les couleurs de l'autre monde et la grisaille du quotidien familial), puis bascule dans l'épouvante lorsque l'Autre mère dévoile sa véritable nature. Ici, le mouvement saccadé du stop-motion prend tout son sens, puisqu'il amplifie l'effet de terreur chez le spectateur tandis que la silhouette de l'Autre mère s'allonge et que son apparente humanité cède finalement la place à une créature arachnide.

LAIKA OU LA PUISSANCE DES ASPÉRITÉS

Malgré le fait que la dimension parodique de *ParaNorman* désamorce certaines mécaniques du film d'horreur, sa trame narrative s'articule aussi autour d'une quête initiatique, plus sombre et engagée qu'il n'y paraît. À l'instar de Cole Sear dans *The Sixth Sense* (M. Night Shyamalan, 1999), Norman Babcock voit aussi clairement les morts que les vivants. Perçu comme un *freak* par la plupart des habitants de Blith Hollow, y compris son père, Norman sera pourtant le seul capable de rompre la malédiction qu'une sorcière vengeresse a jetée sur la bourgade. S'il multiplie les références au cinéma de John Carpenter et de John Hughes, en rehaussant les aspérités tactiles de l'animation en volume sans que les effets numériques ne prennent le dessus, *ParaNorman* étonne par la gravité de ses enjeux : l'éloge de l'adversité, la difficulté du deuil, l'importance de la bienveillance et les dérives de l'ignorance. Comme si du récit de *Coraline* à celui-ci, Laika avait mûri avec ses protagonistes, passant des peurs enfantines aux angoisses existentielles.

↑ **ParaNorman** de Chris Butler et Sam Fell (2012) → **Missing Link** de Chris Butler (2019)





↑ Kubo and the Two Strings de Travis Knight (2016)



↑ Coraline de Henry Selick (2009) →

Avec *Kubo and the Two Strings*, réalisé par Travis Knight, également PDG du studio et artiste animateur à ses heures perdues, Laika atteint de nouveaux sommets, que ce soit en termes de maîtrise technique ou de singularité narrative. Dès la séquence d'ouverture, l'envergure du récit promet d'être épique : une mer déchaînée qu'un clair de lune peine à éclairer, un minuscule radeau avec une femme et son shamisen à son bord. Puis, un mur d'eaux frémissantes qui se dresse jusqu'à la lune avant de s'abattre sur l'embarcation de fortune. À l'image de l'hybridation technique et technologique de Laika qui, depuis ses débuts, conjugue l'ancien et le nouveau avec brio, et de ses univers où cohabitent lumière et obscurité pour mieux raconter le passage de l'enfance à l'âge adulte, ici rien n'est lisse et tout semble vivant. La moindre texture envoûte le spectateur par synesthésie, comme si l'illusion de la matière en appelait immédiatement à ses sens. Dans la lignée de *Coraline* et *ParaNorman*, *Kubo* démontre une réelle posture d'auteur à la faveur de laquelle la forme et le fond se répondent sans cesse. Des récits d'apprentissage, à la dure, souvent cruels et parfois violents : des enfants négligés (*Coraline*), marginalisé (*Norman*), ou violenté (*Kubo*) par des adultes. Des petits êtres obligés de passer, le plus souvent seuls, à travers des angoisses propres à l'enfance comme autant de péripéties (l'abandon, le rejet, la solitude, le deuil, la mort), puis d'affronter le monstre des monstres (l'Autre mère, dévorante, de *Coraline* ; la sorcière vengeresse de *Norman*, ou le Roi Lune de *Kubo*) et bien souvent, sauver leur monde, intérieur, familial ou sociétal, qui les avait pourtant tenus en marge jusque-là. Sans aller jusqu'à la subversion, notamment dans la représentation conservatrice de la cellule familiale, Laika se distingue dans sa façon désenchantée, mais bienveillante, de mettre en scène, et en garde, contre tout ce qui est trop artificiel, trop beau ou trop homogène pour être vrai.

Missing Link, quant à lui, marque un changement d'approche significatif qui se ressent autant sur le plan formel que narratif. Car en excédant les 60 millions de dollars en budget de production, et ce, pour la première fois de son histoire, le studio risque gros et sacrifie peut-être une part de sa liberté créative au passage. Visuellement, le film est un véritable aboutissement technique et technologique qui marie aussi bien l'animation 2D, la capture de mouvement, la stéréoscopie ou les effets spéciaux numériques, repoussant les limites de l'animation image par image comme jamais auparavant. La gamme d'expressivité de ses marionnettes n'ayant plus grand-chose à envier aux acteurs de chair et d'os. Mais, si le processus pour y parvenir est impressionnant de patience, d'obstination et de maîtrise, il en résulte quelque chose de presque trop parfait et lisse, dont le rendu se rapproche dangereusement de l'animation 3D. Si la dernière création de Laika est plusieurs coudées au-dessus de la mêlée, à la fois en termes de fluidité et de dynamisme (dialogues, montage et scénographie), elle laisse aussi penser à une forme de compromission : le sombre récit initiatique cédant ici le pas à un lumineux « buddy movie » d'aventure, où le périple des protagonistes tient lieu de prétexte à une flamboyante démonstration artisanale et technologique. Mais en se soumettant ainsi à la loi du marché et aux normes de l'industrie du divertissement familial, le studio indépendant Laika ne risque-t-il pas de perdre son âme ?

Il était une fois... des Contes pour tous

PAR ÉRIC FALARDEAU



Danger pleine lune de Břetislav Pojar (1993)



Marvel, Star Wars, Pixar, DC, Disney... dans l'écosystème actuel des univers, multivers et autres franchises étendues, le Québec peut assurément se vanter d'avoir été un précurseur dans l'établissement d'une marque vedette : les *Contes pour tous* des Productions La Fête. Avec ses 24 titres parus sur les écrans depuis 1984¹, la série fait figure de monument dans le panthéon du cinéma québécois et canadien, ayant rejoint les publics d'ici et d'ailleurs avec ses récits s'adressant à tous et s'appuyant sur des valeurs humanistes.

SPLENDEURS ET MISÈRES DE L'ENFANCE

Tout comme ses homologues américains, le producteur Rock Demers, un pilier local de la distribution qui a entre autres cofondé la Cinémathèque québécoise en 1963, a sciemment établi des principes directeurs afin de créer une « marque » reconnaissable, synonyme de gage de qualité auprès du grand public. La formule est relativement simple. Dans *Rock Demers raconte les Contes pour tous* (Bayard Canada, 2014), ce dernier énumère les caractéristiques qui ont motivé le choix des projets au fil des années : aucune violence gratuite, une alternance entre des personnages principaux masculins et féminins âgés entre 10 et 14 ans, des films contemporains se déroulant dans des milieux relativement modestes, des scénarios originaux ainsi qu'un ton privilégiant le réalisme ou la fantaisie. Finalement, et dans les mots de Demers, le message véhiculé par toutes les histoires racontées sous la bannière devait rappeler que « la vie est difficile, mais vaut la peine d'être vécue »².

Cet optimiste s'inscrivant dans la volonté du cinéma pour enfants d'offrir, sous un ludisme évident, une leçon de vie, qu'elle soit morale ou philosophique, a permis aux longs métrages de la série de marquer de façon indélébile les imaginaires de plusieurs générations. Il suffit de nommer *La guerre des tuques* (André Melançon, 1984), l'un des films les plus célèbres du lot, pour s'en convaincre. Rares sont ceux et celles, petits ou grands, qui ont pu retenir leurs larmes suite à la mort de la chienne Cléo, ensevelie sous la neige d'un fort, victime collatérale d'un jeu qui se transforme en conflit, métaphore directe des risques, responsabilités et conséquences de la guerre. Le cri déchirant du petit garçon qui cherche sa Cléo sous la neige a traumatisé et constitué pour plusieurs enfants un premier contact avec la mort.

Ce savant dosage entre le drame et la comédie est d'ailleurs l'une des forces des 24 longs métrages des *Contes pour tous*. Par exemple, dans *La grenouille et la baleine* (Jean-Claude Lord, 1987), la jeune héroïne est confrontée à la vente de l'auberge où elle réside, risquant de l'éloigner à jamais des animaux marins avec lesquels elle entretient une relation privilégiée. Ou encore, dans *Bach et Bottine* (André Mélançon, 1986), la jeune Fanny est une orpheline élevée par sa grand-mère qui, trop vieille et fatiguée, doit la confier à son oncle. *Pas de répit pour Mélanie* (Jean Beaudry, 1990), lui, met en scène deux aspirantes détectives qui tentent d'aider une femme âgée s'étant fait voler ses biens et son animal de compagnie. Ce faisant, elles découvrent le quotidien plutôt triste de la vie des aînés.

UN MODÈLE DE PRODUCTION INÉDIT

Ceci étant dit, outre leur succès populaire et leur charge émotive, tous deux largement commentés, les *Contes pour tous* ont occupé un rôle déterminant dans le développement de notre industrie et ce, à la fois du côté financier et créatif. L'impact de ces longs métrages, dont certains sont maintenant considérés comme cultes, a contribué à l'essor du cinéma commercial de fiction ainsi qu'à transformer la manière de faire et de mettre en marché les films au Québec. D'une part, leur structure de production unique, se basant sur des sources de financement internationales, a obligé les bailleurs de fonds publics à établir des règles et des ententes de coproduction entre le Canada et le reste du monde. En effet, les Productions La Fête ont bénéficié d'un rapport privilégié avec des créateurs et des producteurs à l'étranger, principalement en Europe de l'Est. D'autre part, la sortie des films s'accompagnait d'une stratégie de marketing ressemblant à celle des blockbusters hollywoodiens : produits dérivés, chansons thèmes, romans, jouets, etc. Cette tactique permet de dépasser la simple sortie en salle pour faire du film un événement culturel médiatique incontournable et ce, dans l'optique de rejoindre le public visé, festif.

Qui plus est, les objectifs de distribution sont à l'avenant. Ils visent ni plus ni moins que le monde. En doublant chacun des films dans l'autre langue officielle du pays, un peu à la manière de l'Office national du film, Demers s'est assuré de toujours avoir une version anglaise pour les marchés étrangers. Cette décision d'affaire avait le double avantage de rentabiliser les productions et ensuite d'attirer talents, capitaux ou partenariats pour mettre en chantier les films suivants. Ce modèle économique avait donc pour objectif une viabilité financière et une visibilité dépassant les frontières qui n'étaient pas sans déplaire aux organismes de financement.

Demers a également fait de son bébé une pépinière de talents devant et derrière la caméra. Plusieurs cinéastes, comédiens et comédiennes ont commencé leur carrière grâce à leur participation à l'un des longs métrages de la série. Pensons par exemple aux jeunes Vincent Bolduc (*Pas de répit pour Mélanie*), Fanny Lauzier (*La grenouille et la baleine*), Mahée Paiement (*Bach et Bottine*) et Pierre-Luc Brillant (*Tirelire Combines & Cie*). Du côté de la scénarisation ou de la réalisation, notons Michael Rubbo et Roger Cantin qui rejoignaient des artistes de renom tels qu'André Mélançon, Jean Beaudry, Jean-Claude Lord et Břetislav Pojar.

↑ **La guerre des tuques** de André Melançon (1984) → **Bach et Bottine** de André Melançon (1986)





Opération beurre de pinottes de Michael Rubbo, (1985)



↑ La grenouille et la baleine de Jean-Claude Lord (1988) →

En alternant depuis plus de trente ans les films à caractère réaliste et ceux plus fantaisistes, les besoins de production des *Contes pour tous* ont aussi été un facteur déterminant dans la mise en place et la consolidation d'une expertise en effets spéciaux au Québec. Les Productions La Fête ont été parmi les premiers à investir dans des trucs conçus localement par des techniciens alors plus ou moins expérimentés. C'est ce que confirme le président des Productions de l'Intrigue Louis Craig lorsqu'il mentionne en entrevue à la fin des années 1980 qu'« à part les derniers films de Rock Demers, les grands effets spéciaux spectaculaires sont plutôt rares au cinéma québécois, l'industrie ne peut d'ailleurs pas souvent se les payer. Les effets spéciaux hollywoodiens sont toujours trop coûteux pour les budgets qu'on a ici, mais il ne faut pas renoncer pour autant aux effets spéciaux »³. De nombreuses séquences d'anthologie ont ainsi vu le jour dont la célèbre usine à pinceaux magiques fabriqués grâce à la chevelure sans fin d'un gamin apeuré dans *Opération beurre de pinottes* (Michael Rubbo, 1985), les prouesses volantes des saltimbanques du Cirque du Soleil dans *C'est pas parce qu'on est petit qu'on peut pas être grand* (Vojtech Jasny, 1987) et les péripéties animées dans *Les aventuriers du timbre perdu* (Michael Rubbo, 1988).

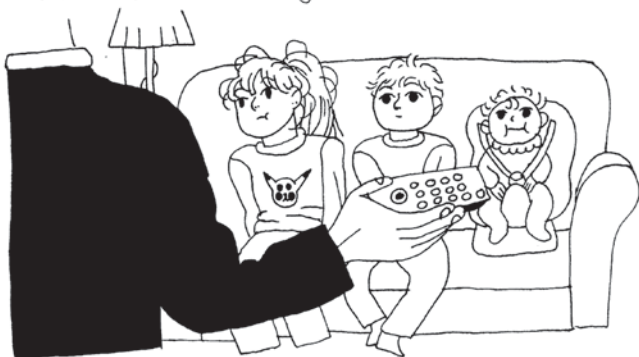
Ce côté fantaisiste des *Contes pour tous* donne aussi à plusieurs longs métrages une poésie impossible à retrouver hors du cinéma destiné au jeune public. *Danger pleine lune* (Břetislav Pojar, 1993) offre plusieurs scènes mémorables mélangeant prises de vue réelles et différentes techniques d'animation pour donner vie au délicat personnage d'une fée papillon. Même chose pour les scènes oniriques de *Bye Bye Chaperon rouge* (Márta Mészáros, 1989) dont celle troublante de l'énorme cœur qui bat dans une caverne. Il est par ailleurs amusant de noter que, en accord avec notre tradition québécoise du réalisme, la majorité des films versant dans le fantastique ont été tournés par des étrangers, qu'ils soient Canadiens anglais ou d'une autre nationalité.

UN AVENIR ANIMÉ

Si la marque s'essouffle et rate ses rendez-vous avec le public au milieu des années quatre-vingt-dix, elle revient en force en 2009 avec un documentaire de Marie-Hélène Copti, *La guerre des tuques... au fil du temps*, célébrant les 25 ans du premier classique. Puis, en 2015, un *remake* animé *La guerre des tuques 3D* est réalisé par Jean-François Pouliot et François Brisson pour le compte des productions CarpeDiem Film & TV. Cette nouvelle mouture et sa suite, *La course des tuques* (Benoît Godbout et François Brisson, 2018), ne figurent plus sous la bannière de la renommée série. Toutefois, le message d'espoir et d'amitié qui a servi de fondation aux *Contes pour tous*, lui, est toujours présent.

1. En excluant le succès populaire *Le Martien de Noël* (Bernard Gosselin, 1970) qu'il est possible de considérer rétrospectivement comme l'embryon de la formule *Contes pour tous*.
2. Demers, Rock, *Rock Demers raconte les Contes pour tous*, Montréal : Bayard Canada, 2014, p. 10.
3. Bélanger, Denis, « Métier : coordonnateur d'effets spéciaux », in *Ciné-Bulles*, vol. 8, n° 1, 1988, p. 43.

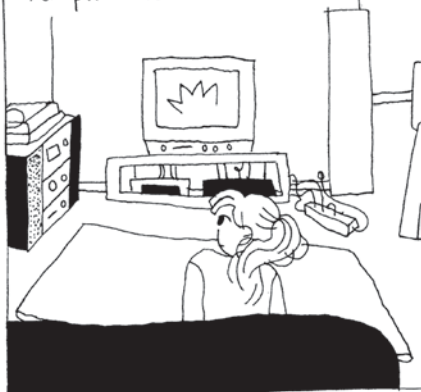
Quand j'étais enfant, mon père avait une étrange obsession avec l'idée de nous faire comprendre l'atrocité des deux guerres mondiales.



Si on oublie ce qu'il s'est passé, alors on risque de reproduire les mêmes horreurs.



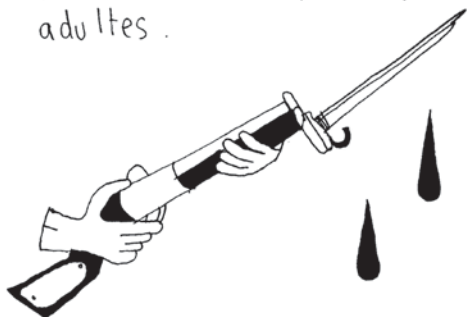
C'est ainsi que dès le tendre âge de 7 ans, je me retrouve à devoir regarder des films remplis de morts et de douleur



Une fois, c'est un film plus ou moins adapté à mon âge (8 ans)



Mais le reste du temps ce sont des téléfilms obscurs de commémoration, ou de vrais films de guerre pour adultes.



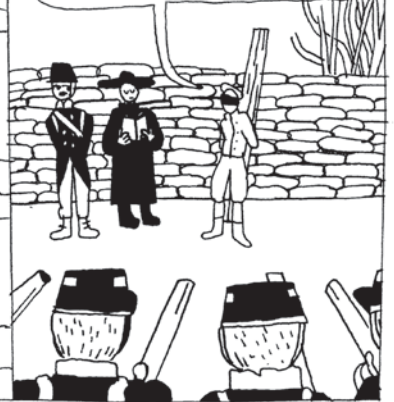
Je me souviens particulièrement du film Le Pantalon (1997)



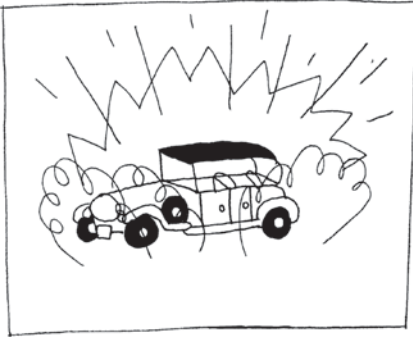
c'est l'histoire d'un soldat du pantalon taché qui refuse de prendre le pantalon d'un mort



Alors on l'arrête pour mutinerie et on le fusille pour l'exemple



À un moment, il doit être gracié, mais la voiture qui amène la grâce se fait exploser par les Allemands



(C'est tiré d'un événement réel)

eh oui



c'est injuste, la guerre

Au final, ça n'est pas très grave



CE SOIR L'ENNEMI
CONNAÎTRA LE
PRIX DU SANG
ET DES
LARMEUH

ça ne m'empêche pas d'adorer
m'époumonner sur "le chant des
partisans" avec l'école, les jours de
commémoration.

AMI SI TU TOMBES UN
AMI SORT DE L'OMBRE
À TA PLACEUH



La guerre animée

PAR SAMY BENAMMAR



Dans les années 1940, la série *Looney Toons* a produit plusieurs œuvres abordant la Seconde Guerre mondiale. Des animations propagandistes ridiculisant les Japonais dans *Tokio Jokio* (Norman McCabe, 1943) à la satire acerbe de l'armée américaine dans *Rookie Revue* (Friz Freleng, 1941), Warner Bros traitait alors le sujet avec un humour grinçant. Ces films, bien qu'ils soient en partie pensés pour la jeunesse, comportent deux niveaux de lecture : d'une part, une dimension burlesque accessible aux plus jeunes et, d'autre part, des discours critiques dont la complexité ne peut être comprise que par un public adulte. Cependant, des productions plus récentes laissent de côté ce double niveau d'écriture, battant en brèche le préjugé que l'on pourrait avoir d'une incompatibilité du sujet avec la supposée innocence du public.

Production américaine de 2018, *Sgt. Stubby: An American Hero* (Richard Lanni) reprend l'histoire d'un chien de guerre ayant accompagné un régiment américain dans les tranchées françaises en 1918. Le récit joue sur l'attachement à l'animal qui devient le prisme à travers lequel le spectateur vit une guerre édulcorée, imprégnée d'héroïsme. La mort et la menace sont absentes : les soldats ne sont que blessés et lorsque l'ennemi apparaît, on le capture plutôt que de l'abattre. La guerre est un jeu et les soldats allemands portant des masques à gaz sont des méchants sans visage. Le film présente un conflit sans victimes. Cette structure renvoie à une forme de propagande américaine assez symptomatique qui se retrouve dans beaucoup de films : on pensera par exemple à *Valiant* (Gary Chapman,



↑
Parvana de Nora Twomey (2017)

2005), où il était déjà davantage question de sauver des vies que d'en perdre. Ces films relèvent ainsi plus de la fable héroïque que d'une véritable représentation de la guerre.

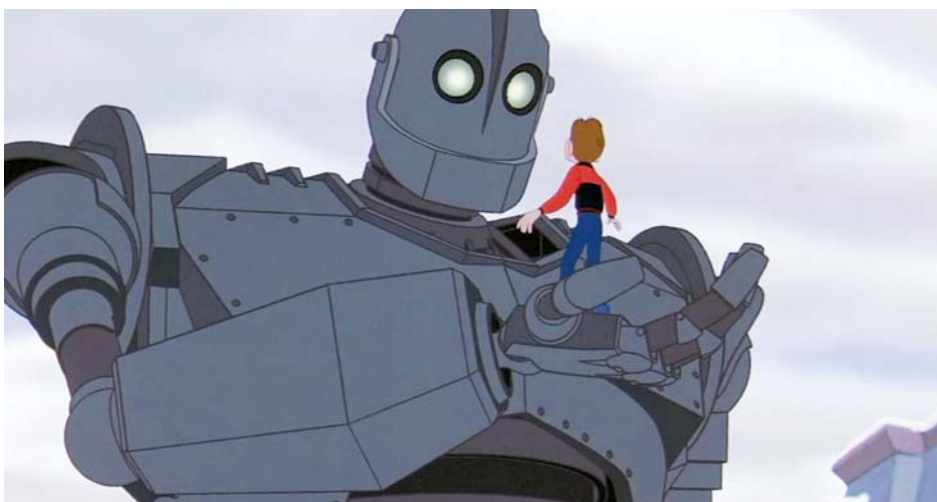
Les victimes sont en revanche plus que présentes dans *Le tombeau des lucioles* d'Isao Takahata (1988), où la mort est là sans effusion de sang ; elle devient la lente agonie des corps martyrisés en périphérie, rongés par la pauvreté. Et si, à travers l'histoire de deux enfants dont la toux nous hante comme les détonations d'une vie qui implose plus qu'elle n'explose, le réalisateur s'attache à décrire la violence crue qui les accable, celle-ci semble difficile à montrer à un jeune public. Qu'il s'agisse du *Tombeau des lucioles*, de la récente websérie *Le parfum d'Irak* (Feurat Alani, 2018) où l'expérience du cinéaste devient le lieu de souvenirs empreints de mélancolie et de brutalité, ou de *Valse avec Bachir* (Ari Folman, 2008) qui traite du stress post-traumatique, les plus marquantes représentations de la guerre en animation exposent une réalité dont la poésie repose sur la rupture qui se crée entre la beauté et une réalité crue mal adaptée aux plus jeunes.

À l'inverse, *The Iron Giant* (Brad Bird, 1999) utilise un robot à l'aspect de jouet pour créer une proximité avec les jeunes. Un enfant lui montre la beauté du monde tandis que les soldats essaient de récupérer cette arme de destruction massive. Tout ceci se passe sur une toile de fond marquée par la guerre froide, comme le signalent de nombreux inserts de journaux et extraits télévisuels ancrant ce récit de science-fiction dans un conflit bien réel, même si ces éléments s'adressent plus à un public adolescent. Bien que

la mort reste absente, certaines séquences montrent la violence du conflit à travers les yeux rouges du géant et ses cauchemars apocalyptiques. La position pacifiste de l'enfant se heurte à la nature belliqueuse d'un monde où les tensions menacent le calme de la ville jusqu'au sacrifice du robot qui sauve la population de la destruction. *The Iron Giant* emploie des métaphores adaptées pour transmettre son discours, bien que celui-ci reste d'un pacifisme naïf. On retrouve ce dernier dans plusieurs films de Hayao Miyasaki dont l'œuvre est habitée par la Seconde Guerre, que l'on pense aux cochons aviateurs de *Porco Rosso* (1992) ou au monde en ruines de *Nausicaä...* (1984). Mais c'est dans *Le vent se lève* (2013) que le réalisateur nous offre sa plus belle œuvre de guerre. Jiro est passionné d'aviation, il voit dans les ailes déployées des avions l'espoir d'une fuite ; il deviendra l'icône d'une modernité qui consumera ses rêves par l'exploitation de ses compétences d'ingénieur pour produire des machines de guerre. Miyasaki raconte une guerre à travers la fuite de ses personnages en quête d'un ailleurs où les avions sont en papier et où l'écho des bombes ne se fait plus entendre. Mais celles-ci reviendront alors que les plaines verdoyantes de Jiro se recouvriront de débris. Film d'une rare puissance, *Le vent se lève* cultive des métaphores souvent obscures pour un jeune public qui ne voit dans l'histoire qu'une délicate histoire d'amour et d'avions.

Un film, *Parvana* (2017), fait toutefois exception dans le paysage de l'animation jeunesse avec son intention initiale de faire en sorte « que la réalité ne soit pas trop atténuée, [car] on ne doit pas cacher la vérité aux jeunes spectateurs », comme le soulignent sa réalisatrice Nora Twomey et la productrice Angelina Jolie qui a construit toute la communication du film autour de cette idée. En Afghanistan, une jeune fille se déguise en garçon pour continuer d'exister au sein d'un territoire écrasé par la charia. Le film, à l'image de ce travestissement, parvient à transmettre des idées fortes sans faire de concessions. Une scène tardive illustre particulièrement cette volonté : Parvana attend devant la prison que son père, condamné pour hérésie, lui soit rendu tandis que des coups de feu accompagnent son souffle court. Par un trou dans la porte, elle aperçoit d'abord un cortège de condamnés qui sortent de son champ de vision pour laisser place au bourreau qui les fusille. Parvana détourne le regard. La mort envahit l'histoire, mais y survit une lueur d'espoir alors que la jeune fille traîne son père meurtri hors des murs ensanglantés. Il y a, dans cette mort hors champ, une forme d'équilibre entre le dit et le non-dit, une violence que l'on peut montrer sans heurter les sensibilités plus que nécessaire, bien qu'un visionnement accompagné reste préférable. La même dynamique habite le très doux *Ethel & Ernest* (Roger Mainwood, 2016) où la guerre est racontée à travers l'expérience distante d'un couple de Londoniens, d'abord par la radio, puis par la menace d'un bombardement qui donne lieu à un moment de tendresse où l'on se construit un lit dans une cage métallique pour se protéger des bombes. La mort est liée ici à la survie mais la peur, le danger et la brutalité ne sont pas occultés ; ces notions sont là tremblantes, données à voir dans des formes accessibles aux plus jeunes, trouvant l'équilibre entre la violence que l'on souhaite montrer et l'espoir que l'on espère entretenir.

↑ **The Iron Giant** de Brad Bird (1999) → **Le tombeau des lucioles** de Isao Takahata (1988) → **Ethel & Ernest** de Roger Mainwood (2016)



Histoires de vie et de mort

PAR CÉLINE GOBERT



↑ Bambi de David Hand (1942)

**Le cinéma pour enfants
ne ménage pas ses jeunes
spectateurs quand il s'agit de
parler de deuil et de mort.**

Il n'y a qu'à se souvenir des morts les plus soudaines et brutales de l'Histoire du cinéma pour s'en convaincre : Bambi perd sa mère tuée par des chasseurs, Simba perd son père écrasé par un troupeau de gnous, et des décès tous plus inattendus les uns que les autres assombrissent les films les plus légers – le cheval Artax dans *The Never Ending Story*, Macaulay Culkin dans *My Girl*, et même un petit Ewok dans *Return of the Jedi*. De façon générale, les personnages d'orphelin peuplent l'univers de Disney : Blanche-Neige, Cendrillon, Mowgli, ou encore Aladin n'ont pas de parents et confrontent très tôt les petits spectateurs à leur peur la plus terrible : perdre papa et maman. Mais si tous les films pour enfants évoquant le deuil et la mort revêtent une visée éducatrice qui mise aussi bien sur la catharsis que sur le symbolisme pour parler de sujets toujours tabous tant au sein de la société que de la famille (que deviennent le corps et l'âme après la mort ? Qu'est-ce que le deuil ? Comment vivre avec ?), il est surtout intéressant de voir comment ils traitent la question d'un point de vue formel et philosophique.

L'exemple récent le plus frappant et le plus réussi est sans conteste *Coco* des studios Pixar/Disney dont l'action se déroule durant les festivités du Jour des morts au Mexique. Miguel, 12 ans, se retrouve plongé de l'autre côté, dans le Monde des morts, peuplé de défunts dont l'âme demeure « en vie » à une seule condition : être célébrée dans le Monde des vivants. Si le mort est oublié, il s'évapore comme un tas de poussière.

Coco, en plus de recourir à une imagerie morbide géniale que l'on trouvait déjà chez Tim Burton (les squelettes de *Corpse Bride*), retravaille au corps une idée inhérente à tous les films pour enfants traitant de la mort : si l'on continue à se remémorer nos défunts, quelque chose d'eux survit et ne meurt pas tout à fait. Cette idée de la transmission et de la force du souvenir est ainsi déployée comme un bouclier face à la finalité qu'est la mort. « Les souvenirs sont des choses très puissantes, Kubo, ne les perds jamais », entend-on dans le film des studios Laika *Kubo and the Two Strings*. Le jeune conteur d'histoires Kubo y est confronté au souvenir de son défunt père et à la disparition de sa mère. Encore une fois, si l'univers visuel macabre (squelette géant dans une grotte, sorcière aux allures de Grande faucheuse, hérons qui transportent les âmes des vivants) est omniprésent, le message demeure lumineux : choisir le souvenir et la mémoire, c'est choisir l'amour, et non pas la noirceur et la colère. Ici, c'est la transmission des histoires (comme le font, dans la vie réelle, la religion ou les mythes) qui permet de surmonter l'immuabilité de la disparition.



Coco de Lee Unkrich et Adrian Molina (2017)



Big Hero 6 de Don Hall et Chris Williams (2014)



Kubo and the Two Strings de Travis Knight (2016)

DÉPASSER LA NOIRCEUR

Dans *Tales from Earthsea* (2006), peut-être le plus mal-aimé des films des studios Ghibli, on nous présente un personnage plus rarement croisé à l'écran : un jeune garçon solitaire qui fait face à l'angoisse de la mort. Arren fait des cauchemars, il est terrifié par l'idée de la fin. « Quelle que soit la direction que je prends, c'est un cul-de-sac, je vais mourir ». Au-delà de son intrigue, le film ne semble exister que pour aborder frontalement cette peur-là, silencieuse et implacable, absolument indissociable de l'existence d'un enfant. Le film ose une réponse audacieuse : si l'on doit mourir, autant profiter de la vie ? « Si tu refuses la mort, tu refuses en même temps la vie, car l'une n'existe pas sans l'autre. C'est le cycle de la vie et de la mort », explique-t-on à Arren. À bien y réfléchir, c'est aussi ce que disaient *Bambi* et *The Lion King*, en leur temps. Dans le premier, le jeune faon finit par donner naissance à deux bébés, poursuivant ainsi le cycle de la vie. « C'est l'histoire de la vie, le cycle éternel... », chantait-on du côté du deuxième.

De façon générale, la Mort est conceptualisée le plus souvent de manière immatérielle ; on n'y représente pas forcément le corps confronté à celle-ci, à quelques exceptions près (et ce sont les morts les plus traumatisantes). Quand dans *My Girl*, le jeune spectateur est exposé à l'image du corps mort du jeune garçon, inanimé dans son cercueil. Quand dans *The Lion King*, Simba doit faire face à l'image de la carcasse morte du père à même le sol. Aussi, la plupart du temps, les films pour enfants ne donnent pas une représentation de l'au-delà. Ils demeurent du point de vue de l'enfant : que faire sans le mort ? Comment continuer à vivre dans un monde où l'on ignore/où l'on est incapable de concevoir où celui-ci a bien pu passer ? *Bridge to Terabithia* (2007), par la rapidité avec laquelle il exécute son dénouement morbide (au bout d'1h10 de film, vlan !, la meilleure amie du héros meurt sans prévenir) illustre plutôt bien cette brutalité de la disparition, et le vide qu'elle laisse derrière elle.

Il est d'ailleurs étonnant de constater que les films pour enfants ne font jamais l'impasse sur la noirceur émanant du deuil, et notamment sur l'une des étapes nécessaires au processus de guérison (la colère). Dans *Big Hero 6* (2014), le jeune génie Hiro Hamada est frappé par la mort inattendue de son frère. Il a le choix de basculer ou non « du côté obscur ». La mort d'un être cher fait jaillir une telle force noire qu'elle peut entraîner l'endeuillé dans son sillage, comme c'est le cas d'ailleurs dans le film avec le personnage du professeur. Finalement, c'est la célébration de l'héritage fraternel (mais aussi sa capacité à demeurer connecté à autrui et au monde qui l'entoure) qui permet au petit Hiro de trouver la paix et de poursuivre la volonté de son frère : perpétuer le bien à travers ses créations (Baymax, le robot médical qu'il a créé en est un exemple). On le voit : refuser de sombrer, c'est non seulement accepter le terrible événement, mais aussi accepter la possibilité de « faire son deuil ». Ce n'est pas nier la Mort, mais plutôt apprendre à vivre avec.

Toy Story

L'éternité et un jour

PAR ELIJAH BARON



↑ Toy Story de John Lasseter (1995)

Dans l'histoire du cinéma contemporain, il y a un avant et un après *Toy Story* (1995). Tandis que les studios Disney, qui coproduisent le film, jouissent d'un second âge d'or, John Lasseter et son équipe prennent une longueur d'avance ; pour eux, la formule Disney est déjà une chose du passé. En effet, *Toy Story* a tout d'un manifeste : l'avenir auquel il invite, c'est l'animation en images de synthèse, et un mode de production qui élève l'originalité, l'intelligence psychologique et la profondeur émotive au même rang que l'ambition commerciale. Dès ce premier long métrage, le défi tant technologique qu'artistique est relevé avec grâce. La pierre angulaire de la marque Pixar est ainsi posée.

Un quart de siècle plus tard, la série *Toy Story*, qui compte désormais quatre volets, continue de représenter l'âme de la compagnie, l'expression la plus pure et la plus constante de ses aspirations. Insuffler la vie à un groupe de jouets animés ne revient pas ici simplement à les condamner à un enchaînement de péripéties, mais à les doter de sentiments, d'une capacité à raisonner et à faire des choix moraux, à se réinventer d'un chapitre à un autre. Derrière toutes leurs aventures, tous leurs allers et retours, leurs sauvetages et leurs évasions, se distingue une quête existentielle :

comment arriveront-ils à s'expliquer leur existence, à y trouver un sens, tout en se sachant condamnés à la désuétude, puisque l'enfant auquel ils se dévouent est certain de grandir ?

Il y a dans cette interrogation le moyen idéal de rejoindre deux publics distincts, de parler à la fois à l'enfant et à ses parents : le premier ressemble aux jouets par son manque de sécurité émotionnelle, et sa dépendance vis-à-vis de figures à l'autorité quasi divine ; les seconds comprennent quant à eux le caractère éphémère d'un tel rapport, conscients qu'ils sont de leur propre finitude. Or, si les personnages de *Toy Story* éprouvent autant d'angoisse, c'est en partie parce qu'ils n'ont pas d'espérance de vie fixe. Ce n'est pas leur fabricant, semble-t-il, qui les amène à la vie, mais le regard d'un enfant. Il est tragique que leur existence puisse continuer bien au-delà de ce regard et de leur relation à l'être dont ils portent le nom sur leur semelle.

Cela explique que les personnages ne craignent pas tant la mort que l'abandon ; rien n'alimente leurs décisions plus que la peur d'une souffrance émotionnelle à perpétuité. Chacun des jouets rencontrés porte en soi un traumatisme, une crise à résoudre, en lien avec cette problématique. Certains vivent dans le déni, comme l'astronaute Buzz, qui refuse de croire en sa condition de jouet. D'autres, dont l'ours Lotso, tentent de se construire un avenir en tant que jouets remplacés ou égarés, mais sombrent dans le despotisme. La dépression, le dégoût, le délire sont des sentiments récurrents d'un chapitre à l'autre. Les personnages sont pourtant loin d'être immuables ; ils se laissent façonner par leurs expériences, et leur évolution est d'autant plus prodigieuse qu'elle respecte une certaine plausibilité psychologique.

Le cheminement initiatique du cowboy Woody est indicatif de l'enjeu principal de la série : les conflits auxquels on s'y livre opposent des modes de pensée, plutôt que des personnages dits « bons » ou « mauvais ». Les protagonistes parviennent à triompher de leur propre peur, et donc d'eux-mêmes ; les antagonistes sont ceux qui échouent. La maturation de Woody se fait à travers une confrontation d'idées qui finit par engendrer en lui un renouvellement de valeurs. S'affranchissant de l'égoïsme et de la panique naturelle qui faisaient de lui dans le premier film une sorte d'antihéros, il apparaît dans le quatrième en harmonie avec lui-même et les autres. Cet épanouissement est le résultat d'une ouverture, et non pas d'un repli doctrinaire ; la valeur fondamentale de la série, c'est la capacité à s'autodéterminer, à devenir maître de son destin, sans nuire à la liberté des autres.

Bien sûr, pour ces jouets, le destin est une bien longue aventure. Pas seulement parce qu'elle s'étire sur quatre épisodes, mais parce qu'elle ne semble pas limitée dans le temps. Après tout, « *To infinity and beyond* », la devise de Buzz, touche à l'éternité plutôt qu'à l'exploration spatiale. Toute fin heureuse est temporaire, et Pixar voit toujours au-delà. Les questions existentielles qui traversent la série ne trouvent pas plus de réponse dans *Toy Story 4* ; l'absence de réponse est d'ailleurs exprimée de manière on ne peut plus claire. Mais, pour le moment, la crise, elle, est calmée. Les personnages savent à présent que d'autres chemins sont possibles, que les solutions se trouvent en eux, qu'ils contiennent des multitudes.

Le cinéma burlesque

Exutoire de l'enfance

PAR APOLLINE CARON-OTTAVI



↑ Brats de James Parrott (1932)

Créatif, drôle, irrévérencieux, poétique et anticonformiste : le cinéma burlesque s'adresse à tous, mais les enfants en sont peut-être les meilleurs spectateurs.

Le cinéma burlesque est intimement lié à l'enfance. Parce qu'il représente en quelque sorte la prime jeunesse du cinéma et qu'il puise souvent son inspiration dans l'enfance ; parce qu'il repose sur un comique de l'excès, du grotesque, de l'hystérie ; parce qu'il exploite le décalage fondamental de ses personnages avec le monde qui les entoure ; parce qu'il possède une capacité à désacraliser et à être irrévérencieux. Or l'enfant lui-même est un être qui détonne par nature dans l'ordre bien réglé du monde. À l'instar du burlesque, il est maladroit, car il apprend encore à maîtriser la mécanique étrange de son corps ; il va souvent à l'encontre des conventions sociales, car il les découvre en même temps qu'il en teste les limites. Le burlesque quant à lui est souvent infantile, infantilisé, ou doté d'une innocence toute poétique. Le cinéma burlesque s'adresse à tous, mais les enfants en sont peut-être les meilleurs spectateurs¹, du fait de leur sens aigu du rire, du ridicule, de l'absurde et de la révolte. Osons un poncif : le cinéma burlesque est une merveilleuse école de la vie. Il est aussi une merveilleuse école du cinéma lui-même.

DÉFIER LES LOIS DU CORPS ET DE L'AUTORITÉ

Commençons par le commencement : né avec le cinéma muet, le cinéma burlesque a appris à regorger d'inventivité visuelle, narrative, physique. Ces œuvres manifestent et sollicitent un grand sens de l'observation : au-delà des ressorts du splastick et de l'humour « tarte à la crème » qui marche à tous les coups avec les plus jeunes, on trouve un comique de répétition, de geste, de situation. De nombreux courts métrages de Chaplin ou de Laurel et Hardy sont ainsi des bijoux pour s'initier au cinéma en riant.

L'un des chefs-d'œuvre de Laurel et Hardy, *The Music Box* de James Parrott (1932), voit ainsi les deux compères tenter de livrer un piano en le montant le long d'un immense escalier. Sisyphe prolétaires, ils doivent répéter l'exercice après chaque dégringolade. La réalité dans laquelle naviguent Laurel et Hardy est proche du cauchemar, une logique que les enfants comprennent très bien : chaque tâche semble insurmontable, et l'apprentissage se fait à la dure, au fil de ratages spectaculaires. Le duo a aussi l'art de remettre en perspective la respectabilité des adultes : Hardy se veut homme de raison et figure d'autorité, mais il multiplie les mauvaises initiatives et tombe bien souvent dans le ridicule (littéralement, du haut d'une échelle ou dans une mare). Laurel a, quant à lui, quelque chose d'enfantin, avec ses hilarantes mimiques pleurnichardes et les mauvais coups qu'il joue sous son air naïf. Sans oublier un sérieux problème de coordination, donnant l'impression qu'il découvre son corps au moment d'effectuer une action, avec ses membres qui agissent de façon autonome : il est l'incarnation extrême du « mécanique plaqué sur du vivant » d'Henri Bergson. Laurel et Hardy exorcisent de façon jubilatoire la relation au corps et à l'autorité, que les enfants sont bien placés pour connaître. Le côté monstrueux de ce double rapport est d'ailleurs poussé à l'extrême dans le délirant *Brats* (Parrott, 1930), dans lequel Laurel et Hardy jouent simultanément un duo de parents névrosés et une paire d'enfants insupportables : exactement les mêmes à deux échelles différentes. Un incontournable à savourer en famille.

LA PART D'INFANTILITÉ DES GRANDS

Apposer un caractère infantile sur le corps d'un adulte provoque toujours un violent effet comique. Parce que l'adulte est censé être le garant de la mesure, de l'assurance, de la sagesse, le voir dévier du droit chemin a un effet cathartique, pour nous adultes qui y voyons le miroir de nos propres faiblesses, mais a fortiori pour l'enfant, qui peut mettre à distance ce « modèle » ennuyeux qu'il ne parvient pas – ou n'a pas envie – d'imiter.

L'un des plus beaux films sur les difficultés d'un adulte à être à la hauteur de son rôle est peut-être *The Party* de Blake Edwards (1968), dans lequel l'inénarrable Peter Sellers joue un désastreux figurant de cinéma qui se retrouve invité par mégarde à une soirée chic chez le producteur. Il enchaîne dès son entrée les gaffes quant à la bienséance : chaussures crottées, irruption impromptue dans une conversation, passage catastrophique aux toilettes... Il est en permanence une source de chaos dans cette société élégante. Le film réveille les angoisses de l'inadaptation aux codes sociaux : cela est valable pour les adultes bien sûr, mais le sentiment de gêne, de manque de confiance en soi et d'inadéquation est particulièrement vif chez les enfants, qui ne peuvent alors voir en Peter Sellers qu'un alter ego rassurant, qui dédramatise l'idée d'être « à la hauteur » tout en dévoilant le côté risible des gens prétentieux qui se pensent importants.

↑ **L'été de Kikujirô** de Takeshi Kitano (1999) → **The Party** de Blake Edwards (1968) → **Mon oncle** de Jacques Tati (1958)



Dans un genre très différent, Louis de Funès est un exemple spectaculaire d'adulte infantile, avec son comportement hystérique et ses crises de colère monumentales. L'acteur n'a d'ailleurs jamais caché que sa principale source d'inspiration pour sa *persona* comique avait été... sa propre mère. De Funès fait rire parce qu'il insuffle de l'incontrôlable et du grotesque dans le corps d'un monsieur respectable, d'un certain âge et portant cravate, l'archétype même de ce qu'est un « adulte ». Prenons en exemple la célèbre crise de colère d'Oscar (Édouard Molinaro, 1967) : les insultes orales laissent la place à un jeu de mime délirant (moquant le physique de l'adversaire, tout ce qu'on dit aux enfants de ne pas faire), directement puisé dans l'imaginaire enfantin, de la marelle à l'imitation d'un avion avec la main et les onomatopées.

Les points communs entre l'enfance et le burlesque sont sources de comique, mais sont éminemment poétiques et, par là même, politiques. L'enfant et le burlesque partagent une « innocence au monde », qui est l'occasion de réapprendre à regarder celui-ci, et d'avoir envie de l'habiter.

PETIT TRAITÉ D'ANTICONFORMISME POUR LA JEUNESSE

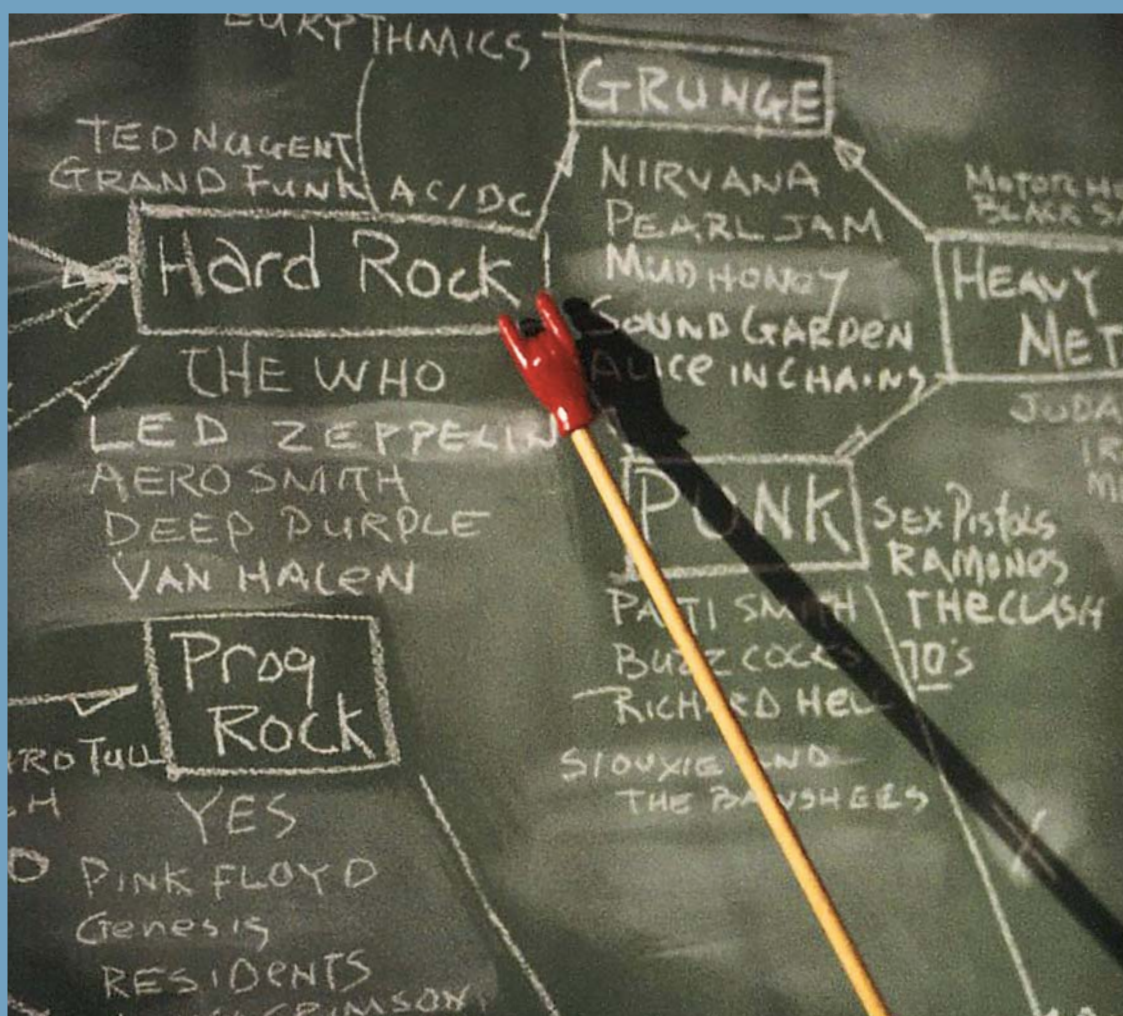
Il arrive que le cinéma burlesque lie directement la figure de l'enfant et celle de l'adulte, rappelant que tous les adultes sont aussi les enfants de quelqu'un. Ce qui est souvent l'occasion de mettre à bas des conventions dont nous oublions parfois la part d'absurdité. Dans *Steamboat Bill, Jr.* de Buster Keaton et Charles Reisner (1928), qui est une excellente introduction au cinéma de Keaton pour les jeunes spectateurs, l'acteur se glisse ainsi dans la peau d'un fils. Un jeune citadin fragile et maniéré engendré par un rude marinier qui le considère, consterné, comme un avorton. Dans une scène brillante, le père tente d'acheter un chapeau « viril » à son fils qui, devant le miroir de la cabine d'essayage, ne cesse de troquer les choix de celui-ci pour un petit béret délicat. L'opposition de Keaton à l'autorité passe souvent par cette résistance passive, silencieuse, mais obstinée.

On retrouve cette figure du fils rejeté par un père qui lui est diamétralement opposé dans un film beaucoup plus récent, mais qui réactive habilement les ressorts du cinéma burlesque : *Elf* de Jon Favreau (2003). Will Ferrell y joue Buddy, un grand dadais élevé au Pôle Nord par le Père Noël, qui s'aventure dans le monde « réel », en quête de son vrai père. Or celui-ci s'avère être un magnat new-yorkais aussi imbu de lui-même et égoïste que rébarbatif. Le burlesque se joue plus généralement dans le rapport complètement décalé de Buddy avec le monde qui l'entoure : il est émerveillé par le moindre tourniquet, il pense que les chewing-gums collés sur les rambardes du métro sont des bonbons, il n' imagine rien d'autre que de la bonté dans le comportement de ses semblables. Il est comme un enfant qui part à l'aventure sans surveillance. Par sa naïveté, il désamorce la mesquinerie du système et réinsuffle de la beauté dans un monde qui a oublié comment sourire.

Car les points communs entre l'enfance et le burlesque sont sources de comique, mais sont aussi éminemment poétiques et, par là même, politiques. L'enfant et le burlesque partagent une « innocence au monde », qui est l'occasion de réapprendre à regarder celui-ci, et d'avoir envie de l'habiter. Le cinéma de Jacques Tati est en cela merveilleux : privilégiant le son sur la parole, réduite à des borborygmes, ses films apprennent à regarder et constituent ainsi une formidable éducation à l'image pour les enfants. Tout se joue dans les détails, les micro-événements qui peuplent l'écran, les gags discrets en parallèle de l'action principale. Ces œuvres sont toujours une réflexion sur les dangers du conformisme, révélés par la présence singulière de Hulot, mais aussi par celle des enfants, qui ne cherchent pas encore à être « comme tout le monde ». Dans *Mon oncle* (1958), le jeune neveu, qui s'ennuie dans l'univers propre et lisse de ses parents, s'encanaille avec son oncle, dont l'attitude décalée, maladroite et fantasque révèle tantôt l'humanité, tantôt l'absurdité des microcosmes qu'il traverse. Paradoxalement, c'est grâce à l'anticonformisme de ce perturbateur involontaire que l'enfant et son père renoueront une complicité, à la fin du film. On peut se demander si Takeshi Kitano ne rend pas un hommage discret au film de Tati dans *L'été de Kikujiro* (1999), dans lequel il reprend en quelque sorte la figure de l'oncle bizarre auprès de l'enfant délaissé par les adultes : le burlesque surgit soudain dans le drame pour devenir le terreau d'une nouvelle communauté de marginaux, qui retrouvent leur humanité en s'unissant par le rire, autour de l'enfant.

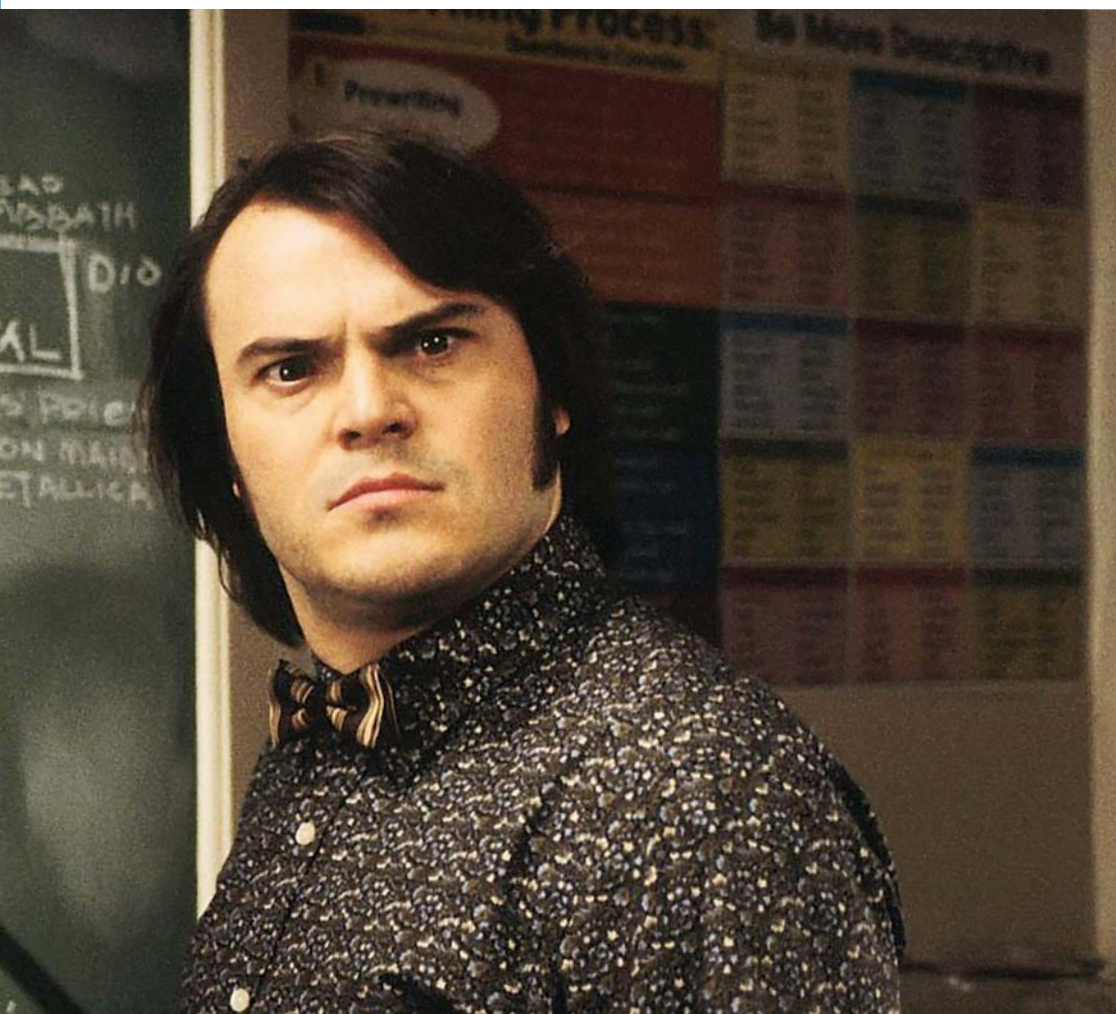
L'essence du cinéma burlesque se joue là : sa part d'anarchie et son art du ridicule sont l'occasion d'un éloge de la différence et d'une critique du conformisme, tout en mettant tout le monde sur un pied d'égalité, dans un profond désir de justice. Il tisse en cela les liens d'une meilleure société humaine. Quoi de plus essentiel à montrer à ses enfants ?

1. « Il y a une lettre d'un gosse qui a mieux vu mon film que les critiques. Un gosse, pas un journaliste ! », a un jour confié Tati aux *Cahiers du cinéma*. Coffret « Tati », éditions Taschen, 2019.



Les enfants du rock

PAR JULIEN FONFRÈDE



School of Rock de Richard Linklater (2003) →

Une énergie en forme de rébellion, une fureur musicale qui cherche le bruit : le rock est du côté de la jeunesse.

L'histoire l'a prouvé, le rock est du côté de la jeunesse. Une énergie en forme de rébellion, une fureur musicale qui cherche le bruit : tout cela en a fait chavirer (et s'évanouir) plus d'un(e), à travers les époques. Mais qu'en est-il au cinéma ? Qu'en est-il pour les parents qui voudraient échapper à la *pop* systématique et au *folk* sirupeux qui sévissent à tous coups dans le cinéma dit « jeune public » ? Et pour ces enfants à qui l'on cache trop souvent qu'il est parfois très conseillé d'aller contre l'autorité et contre les normes du moment (qu'elles soient musicales, artistiques, sociales, voire politiques) ? Il est important pour un enfant – comme pour un adulte – de s'affirmer en dehors du groupe, de savoir dire non, de chercher la différence au-delà des moules préétablis. Et pour cela il faut des idoles, des références, et il faut connaître son histoire. Ce texte est donc un rapide voyage au sein d'une cinématographie *rock'n'roll* parfaitement adaptée à l'enfance (de 9 ou 10 ans jusqu'à plus d'âge). À vous, maintenant, de juger quels types d'idoles et d'influences ont raison d'être. Car, entre Alice Cooper et Céline Dion, il faut quand même parfois choisir...

Nombreuses sont les histoires pour enfants qui commencent par un Roi. Choisissons donc, nous aussi, de commencer par un 'King' : Elvis, dans le classique de Richard Thorpe, *Jailhouse Rock* (1957). Fondateur d'une culture *rock'n'roll* dramatisée sur grand écran, troisième (de loin la meilleure pour beaucoup) performance cinématographique d'Elvis Presley, ce film est une touchante et efficace leçon de vie. Le tout jeune Vince Everett (Presley), incarcéré pour homicide involontaire, se découvre un talent de musicien en prison. À sa sortie, dix ans plus tard, il devient un *rocker* riche et célèbre. Trop jeune pour tout comprendre, il sacrifie au passage amour et amitié. Le retour de bâton sera brutal. Bien qu'un peu vieillot dans son didactisme moralisateur, *Jailhouse Rock* n'en reste pas moins un film toujours perspicace pour traiter d'enjeux tels que le défi de grandir ou de trouver sa place (socialement, émotionnellement, artistiquement), dans un monde qui jamais ne sera sien. La grande force du film est de toujours questionner les choix de son héros, accumulant les problématiques sans ne jamais rien refermer ni résoudre. Ici, pas de *happy end* puisque grandir, c'est aussi échouer pour mieux comprendre. Digne de mention, *Jailhouse Rock* est aussi l'occasion de (re)découvrir l'une des plus célèbres séquences musicales du cinéma. Sur un plateau télé, les caméras s'écartent et le cinéma s'engouffre : démonstration magistrale (qui électrifiera n'importe quel spectateur) que le *rock* au cinéma, c'est autant une affaire de ressenti que de représentation.

Dans la même lignée, la comédie musicale goguenarde *Bye Bye Birdie* (George Sidney, 1963) s'impose, différemment mais tout autant, comme un classique. Cette fois, il est question d'adolescentes qui s'émoustillent pour une *rock star* nationale, caricature grotesque de *bad boy* autour duquel toutes s'évanouissent. L'idée est simple : pasticher le Elvis de *Jailhouse Rock* et questionner les adolescentes sur ces tentations amoureuses qui font dévier du droit chemin. Avant de grandir, l'héroïne (drôle et craquante Ann-Margret) devra choisir entre le « bon » ou le « mauvais » garçon. La morale est implacable mais, puisqu'on se moque ici de tout, l'esprit *rock* prévaut néanmoins

joyeusement, avec en sus deux séquences mémorables (sur les chansons *The Telephone Hour* et *You Gotta Be Sincere*).

Toujours du côté d'un *rock* dit «classique», mais pour qui aime son cinéma légèrement plus subversif, les deux films de John Waters, *Hairspray* (1988) et *Cry Baby* (1990), sont là pour séduire. Avec un humour corrosif, ils s'attaquent à la morale ostentatoire des films précédemment cités. Qui aurait cru qu'un jour il serait possible (voire fortement conseillé) de laisser ses enfants entre les mains de cette icône de l'*underground trash* qu'est John Waters... Ici s'affirme une culture *rock* fièrement positionnée du côté de la rébellion *cool* et désinvolte, des marginaux et délinquants en tous genres (comme ces monstres incompris et rejetés pour leur différence qui peuplent nombre

Chez John Waters s'affirme une culture *rock* fièrement positionnée du côté de la rébellion *cool* et désinvolte, des marginaux et délinquants en tous genres (...) avec, en toile de fond, l'Amérique des années 1960.

083

de films fantastiques pour enfants), avec en toile de fond l'Amérique des années 1960. Dans *Hairspray*, une adolescente rondouillarde combat les normes de la beauté pour participer à un populaire concours de danse télévisé. Au passage, elle s'attaque à la ségrégation raciale de même qu'à un trio maléfique composé de Cher, Sonny Bonno et Debbie (*Blondie*) Harry. Quant à *Cry Baby*, imaginez *Roméo et Juliette* revu par Tex Avery avec un affrontement entre *squares* (bourgeois coincés) et *drapes* (marginaux crasseux/belliqueux), le tout en présence d'Iggy Pop, Tracy Lords (non, vous ne serez pas obligé d'aborder la carrière cinématographique de l'actrice avec votre enfant !) et Johnny Depp. À l'époque, Waters entre pour la première fois dans le système hollywoodien, et réussit cette transition en forme d'exercice de haute voltige avec ces deux films malins à souhait. Deux expériences musicales qui décomplexent tout, la définition même d'un cinéma libre qui rend meilleur, et d'un espace *rock'n'roll* de création socialement responsable, toujours au bon endroit politiquement. L'ordre et la morale n'ont qu'à bien se tenir.

Aborder le *rock* au cinéma par le prisme de l'enfance ne peut se faire sans mentionner bien sûr le *Yellow Submarine* (George Dunning, 1968) des Beatles. Bonheur garanti avec cette plongée dans un monde animé surréel où la liberté créative est la norme et l'absurdité, de rigueur. Dans ce chef-d'œuvre, pas moins de seize chansons des Beatles



↑ **Cry Baby** de John Waters (1990) → **Yellow Submarine** de George Dunning (1968) → **Jailhouse Rock** de Richard Thorpe (1957)

sont mises en scène pour narrer les aventures de « quatre garçons dans le vent » (les Beatles dans leurs propres rôles, mais sans leurs vraies voix) s'en allant combattre les *Blue Meanies*, créatures fascistes venant de conquérir le royaume enchanté de Pepperland. Pour se faire, dans un sous-marin jaune, ils traverseront d'abord les mers du temps, de la science, des monstres, des têtes, des trous et du rien. *Yellow Submarine* est un voyage fantastico-poétique entre Dada, surréalisme et art nouveau dont les images rendirent célèbre l'illustrateur tchèque Heinz Edelmann. Un film initiatique fou pour tout enfant (même très jeune) prêt à penser le monde différemment, librement et, surtout, loin de la terrible logique cartésienne de l'actuel cinéma occidental.

Restons dans l'illogisme et retournons maintenant à l'école, avec *School of Rock* (Richard Linklater, 2003), où le *rock métal* prend sa place. « Enfin ! », diront ceux qui en étaient restés au film d'animation canadien *Rock & Rule* (Clive A. Smith, 1983) des studios Nelvana (*Babar*), ou au beau plaisir juvénile de *Kiss Meets the Phantom of the Park* (Gordon Hessler, 1978) des studios Hanna Barbera (*Scooby-Doo*). Dans *School of Rock*, Jack Black est un *rockeur loser* sans le sou qui s'improvise instituteur. Et puisqu'il ne connaît qu'une chose, le *rock*, il l'enseigne secrètement, espérant tenir l'année sans se faire démasquer. L'enjeu narratif est un concours de musique. L'enjeu humain est plus large : trouver sa vocation en s'extirpant des codes de vie qui confinent à la banalité. La culture rock devient ici l'outil allégorique d'une émancipation de l'enfance. Le film décale intelligemment les leçons de morale du passé, en défiant les enfants qui auraient peur d'être différents. Dans la classe sont abordés non seulement les groupes, les musiciens et les anecdotes derrière la création de chansons célèbres, mais aussi le *business rock* (*groupies*, *roadies*, *managers* : dans ce monde en apparence anar, chacun trouve sa place). Bref, tout ce qu'il faut savoir pour comprendre la provocation rebelle d'une culture musicale inspirante vécue en toute sincérité. Un des moments forts du film est l'explication de l'enseignant à ses élèves sur l'importance de savoir dire « non » aux *boss* (parents, directeur d'école et autres figures d'autorité). Une belle et drôle transgression qui devient pourtant source de malaise pour ces jeunes dociles et bien élevés. Mais la petite leçon de philosophie *rock* passe. La libération des carcans sociaux est désormais enclenchée. L'enfant va bientôt écouter, voir et penser autrement. L'heure est à la déprogrammation sociale par l'entremise d'une histoire musicale électrique.

Maintenant, lorsque vous verrez débarquer les *Twisted Sisters* chez Tim Burton (*Pee-Wee's Big Adventure*, 1985), David Bowie chez Jim Henson (*Labyrinth*, 1986) ou Chuck Berry chez Robert Zemeckis (*Back to the Future*, 1985), les musiques signées Elton John (*Gnomeo & Juliet*, 2011), AC/DC (*Iron Man 2*, 2010) ou Queen (*Flash Gordon*, 1980), lorsque vous apprécierez les exploits scéniques d'un canard extraterrestre (*Howard the Duck*, 1986) ou de *blues men* hors la loi pour le seigneur (*The Blues Brothers*, 1980), vous saurez que ces moments participent à une plus grande histoire : celle d'une éclectique cinématographie *rock'n'roll*, d'un cinéma de la révolte et surtout d'un lieu de résistance stimulant pour l'enfant qui restera toujours en chacun de nous.

Hors de contrôle et no future

PAR BRUNO DEQUEN



La chambre de Ferris Bueller reconstituée à l'identique par deux artistes de Chicago, Sarah Keenlyside et Joe Clement, 30 ans après la sortie du film



Ou comment toute une génération des années 1980 a appris à embrasser une vision anarchiste du capitalisme.



Encore aujourd'hui, le récit d'apprentissage demeure la pierre d'assise de la plupart des œuvres destinées aux enfants. Que l'univers soit fantastique ou réaliste, l'enjeu reste le même. Il s'agit, à la suite de multiples prises de conscience, de trouver sa place dans le monde et le sens de la vie au sein d'une communauté. Souvent encadrés par des équipes de pédopsychologues, les projets contemporains tentent ainsi d'inculquer de « bonnes » valeurs. Dans son versant le plus caricatural, on peut observer cette tendance au sein de la série *Descendants* qui comporte déjà trois films disponibles sur Disney +. Sur fond de comédie musicale à l'ère de YouTube, les enfants des grands méchants de l'univers Disney vont apprendre qu'il est préférable de faire le bien et qu'il n'est pas désagréable finalement de vivre dans un pensionnat pour familles riches. Bien entendu, pour atteindre le bonheur, ils vont devoir comprendre que leurs parents ont fait fausse route, mais que ces derniers peuvent changer eux aussi. Bref, tout ce beau monde supposément imparfait finit par incarner des modèles de gentils citoyens conformistes et les spectateurs en bas âge ressortent de là avec des leçons de vie inspirantes sur l'acceptation de soi et des autres.

Si l'on fait fi de sa nature profondément conservatrice, le parcours existentiel des personnages de *Descendants* s'inscrit dans la grande tradition du récit pour enfants. Après tout, même quand il s'agit de remettre en cause les figures d'autorité ou les

idéaux de société¹, les histoires ont toujours su mettre de l'avant une certaine idée de progrès qu'il est possible d'atteindre à partir du moment où adultes et enfants questionnent ensemble le système. Mais que se passerait-il si des films destinés aux enfants n'avaient plus de message inspirant à faire passer ? Rétrospectivement, il est évident que seules les années 1980 et leur extase consumériste pouvaient produire les meilleures anti-leçons de vie de l'histoire du cinéma. De *Gremlins* (Joe Dante, 1984) à *Gremlins 2 : The New Batch* (Joe Dante, 1990), en passant par *Pee-Wee's Big Adventure* (Tim Burton, 1985) et *Ferris Bueller's Day Off* (John Hughes, 1986), retour sur certaines des œuvres les moins pédagogiques jamais montrées à un jeune public.

LE MONDE DE PEE-WEE

Si l'adoption de comportements infantiles par des personnages d'adultes a toujours fait partie du cinéma burlesque, *Pee-Wee's Big Adventure*, le premier long métrage de Tim Burton, pousse cette logique encore plus loin en mettant en scène un véritable homme-enfant dans un univers qui, loin d'entrer en conflit avec lui, semble être l'extension de sa vision enfantine et matérialiste du monde. Habitant seul dans une maison qui ressemble à un parc de jeux, Pee-Wee se comporte comme un enfant gâté incontrôlable. Il grimace sans cesse, fait des bruits, gâche sa nourriture et accumule les mimiques puérides. Mais surtout, il ne s'intéresse qu'à une chose : ses biens matériels. Qu'il s'agisse de la collection de gadgets et de jouets qu'il achète dans sa boutique préférée et, plus que tout, de son vélo entreposé dans un garage au système de sécurité digne d'un film de James Bond imaginé par un enfant de cinq ans. Road movie rocambolesque dénué de conflits, *Pee-Wee's Big Adventure* envoie notre antihéros égoïste sur les routes de l'Amérique à la recherche de son vélo volé. Évidemment, il croisera le chemin de plusieurs personnages aussi attachants que gentiment marginaux (d'un évadé de prison au grand cœur à un groupe de motards satanistes finalement doux comme des agneaux).

De fait, il ne s'agit pas d'un récit initiatique. Mis à part une serveuse malheureuse qu'il encouragera à suivre ses rêves (découvrir la France, évidemment), aucune révélation n'atteindra Pee-Wee. Ce dernier ne redevient gentil avec son amie Dottie que parce qu'il a pu retrouver son vélo, et il jubile de voir la version *adulte* de ses aventures sur grand écran. Une conclusion logique puisque le monde que représente Tim Burton est moins ancré dans le réel que conçu comme un amalgame de références fantaisistes et cinématographiques à l'artificialité assumée. À l'image de sa maison qui est un bric-à-brac d'objets hétéroclites (d'un totem à une figurine de Lincoln, en passant par le traîneau du Père Noël et un ptérodactyle), Pee-Wee est finalement l'incarnation d'une obsession matérialiste pour la culture populaire qui n'est fondée que sur sa consommation excessive et jubilatoire. Une idée que Burton met superbement en scène lors d'une course-poursuite finale à travers un studio de cinéma dans lequel tout le cinéma commercial des années 1950 aux années 1980 est passé en revue (du western au clip d'un groupe de rock, en passant par Godzilla).

↑ Pee-wee's Big Adventure de Tim Burton (1985) → Gremlins 2: The New Batch de Joe Dante (1990) → Ferris Bueller's Day Off de John Hughes (1986)



IL ÉTAIT UNE FOIS... LES GREMLINS

Alors que *Pee-Wee* prend gentiment acte d'un monde coupé du réel par son obsession de la consommation, les deux films cultes de Joe Dante en sont le pendant lucide et anarchiste. Fables sans morale, les deux *Gremlins* mettent en scène des créatures sauvages qui, si elles saccagent une petite ville et un gratte-ciel de Manhattan, sont moins des symboles d'une révolte contre le système que l'incarnation d'une volonté d'exploiter sans limites ce que l'Amérique a à offrir : violence, cinéma, alcool et jeux. « Tout ce qu'ils veulent voir, c'est *Blanche-Neige et les sept nains* ! », s'exclame le projectionniste d'un cinéma hors de contrôle dans le second volet sans compromis de Dante. Après avoir interrompu le film lui-même en brûlant la pellicule pour mieux faire des ombres

Tout comme Dante et Burton, John Hughes ne critique pas l'incapacité de la jeunesse à sortir du cadre capitaliste. Après tout, s'il est impossible d'imaginer une alternative, pourquoi vouloir juger ceux qui poussent sa logique consumériste à son extrême logique ?

chinoises qui reproduisent Lincoln (encore !) et un lapin, avant de faire jouer devant des enfants un film érotique en noir et blanc, il faudra l'intervention de Hulk Hogan, s'adressant directement aux spectateurs, pour que le film reprenne. Hogan, Disney, Lincoln... tout est mis sur un pied d'égalité, dans une logique d'amalgame qui cherche moins à critiquer qu'à mettre à nu la superficialité hypocrite d'une société qui ne jure plus que par le consumérisme. « Que voulez-vous ? », demande le présentateur télé au Gremlin doué de parole. « Nous voulons la civilisation. La Convention de Genève, la musique de chambre, Susan Sontag. », lui répond du tac au tac la créature tout en tirant à bout portant dans la tête de l'un de ses congénères.

Sur papier, les *Gremlins* auraient pu être des contes macabres conservateurs sur l'importance de la responsabilité et du respect de la communauté. Mais sous la direction de Joe Dante, il s'agit avant tout d'exutoires satiriques sur notre incapacité collective à sortir du capitalisme. Billy, le supposé héros, n'apprendra rien de ses mésaventures. Pire encore, son dessin de Kingston Falls, sa ville natale qui n'est rien d'autre que le décor générique de la petite ville américaine mise en scène dans tant de films, de *It's a Wonderful Life* (Frank Capra, 1946) à *Back to the Future* (Robert Zemeckis, 1985), servira d'ébauche pour un autre projet immobilier de son patron Daniel Clamp, avatar de Donald Trump que Dante ne diabolise d'ailleurs pas. Car s'il est lucide, le cinéaste

n'est pas moralisateur, trop conscient d'incarner lui-même cette obsession matérialiste pour des objets culturels qui nous évitent de nous confronter au réel (le sujet même de son beau *Matinee*, 1993). Cette vision pessimiste trouvera son aboutissement dans *Small Soldiers* (1999), une sorte de version Verhoeven de *Toy Story* dans laquelle il suffit à un nouveau mogul de signer quelques chèques pour acheter le silence de deux familles. Évidemment, lorsqu'un père de famille ne semble s'intéresser qu'à un système de cinéma maison lui permettant de voir des films de guerre (surtout la Seconde Guerre mondiale, sa « guerre préférée »), sa morale a un prix abordable.

PROFITER DE LA VIE ?

Même s'il déborde un peu de notre dossier puisqu'il s'agit d'un film pour jeunes adolescents, comment ne pas voir dans *Ferris Bueller's Day Off* la continuité des préoccupations de Burton et Dante. Héros de tous les ados des années 1980, Ferris incarne l'aboutissement d'une vision aussi faussement libératrice que satirique. S'il sèche les cours pour « profiter de la vie », Ferris est moins un véritable révolutionnaire en devenir qu'une incarnation gentille du *gremlin*. Décorée d'images et d'affiches qui vont de Bryan Ferry à Killing Joke, en passant par Elvis, Simple Minds et un drapeau anglais, la chambre de Ferris rappelle la surcharge de références qu'affectionnent Burton et Dante. Inutile de tenter d'interpréter une vision engagée du monde de la part du personnage. S'il collectionne autant, c'est simplement par plaisir. Totalement apolitique, le personnage ne cherche pas à remettre en question les codes de la société. Pris dans une quête hédoniste fondée encore une fois sur le matérialisme (conduire une voiture de luxe, manger dans un grand restaurant), la morale de Ferris s'exprime dès le début du film lorsqu'il déclare : « J'ai un test sur le socialisme européen. Je ne suis pas Européen. Pourquoi ça m'intéresserait ? Ils pourraient tous être des anarchistes socialistes que ça ne changerait pas le fait que je ne possède pas de voiture. »

Tout comme Dante et Burton, John Hughes ne critique pas cette incapacité de la jeunesse à sortir du cadre capitaliste. Après tout, s'il est impossible d'imaginer une alternative, pourquoi vouloir juger ceux qui poussent sa logique consumériste à son extrême logique ? Par contre, le grand portraitiste de l'adolescence américaine n'est pas dupe. Son film est moins porté par la vision de Ferris, qui n'évolue pas, que par le cheminement de Cameron, son meilleur ami dépressif. Dénoué de passion ou d'intérêt, ce dernier est trop conscient de son vide intérieur pour « profiter de la vie ». Sous l'impulsion involontaire de Ferris, il va au moins prendre la décision de confronter son père absent... sans espoir de jours meilleurs, comme l'indique son triste sourire final. Mais il n'est pas seul à être sans avenir. En regardant Ferris faire son numéro, il déclare en souriant à nouveau « il finira cuisinier chez Venus ». Alors que Ferris fait danser toute la ville sur *Twist and Shout*, John Hughes murmure *No future...*

1. Voir les textes de Julien Fonfrède et Apolline Caron-Ottavi sur le rock et le burlesque.

Ultra Q

Grands monstres au petit écran

PAR ARIEL ESTEBAN CAYER



↑ Ultra Q

Une narration intrigante, évoquant celle de Rod Serling dans *The Twilight Zone*, nous invite à abandonner le monde rationnel pendant les trente prochaines minutes. Nous serons témoins d'un monde «en déséquilibre», où des événements étranges se trament dans les coulisses du quotidien. Nos héros ? L'intrépide photojournaliste Yuri, le pilote Jun et son compagnon cabotin Ippei. Ensemble, ils affronteront monstres caoutchouteux, phénomènes extraterrestres et autres apparitions surnaturelles, dans la plus pure tradition du sérial de science-fiction à l'américaine (*The Outer Limits*) et du *kaiju eiga* (film de monstre géant), dont Godzilla est encore l'exemple emblématique.

Créée par le maestro des effets spéciaux Eiji Tsuburaya (mieux connu pour son travail chez Toho, auprès d'Ishiro Honda et Jun Fukuda), *Ultra Q* est diffusée sur les ondes de TBS (Tokyo Broadcasting Service) en 1966. Développée sous le nom d'*Unbalance*, la série arrive à sa mouture finale lorsque la chaîne demande à Tsuburaya et son équipe d'incorporer plus de monstres et d'éviter les scènes «montrant la culture japonaise traditionnelle». Privilégiant ainsi un angle cosmopolite, aligné sur la production cinématographique de l'époque, la série (tournée en 35mm, de surcroît) rivalise immédiatement avec le genre au grand écran. TBS insiste également pour que la série

soit accessible à un jeune public. La stratégie porte fruit : *Ultra Q* est un hit instantané, et mène directement à *Ultraman* (1966-1967) et l'élaboration d'un univers touffu.

Certains épisodes – souvent les meilleurs – prennent donc la forme de contes moraux destinés aux plus jeunes. Dans « Kanegon's Cocoon », un gamin nommé Kaneo se transforme en Kanegon, un monstre en forme de porte-monnaie. Dès lors, celui-ci doit sans cesse manger de l'argent pour survivre. Mise en garde évidente contre l'avarice, tournée dans un style qui rappelle les films de la Nouvelle Vague japonaise, l'épisode culmine sur une note pour le moins surprenante : les parents du garçon, transformés eux aussi en « monstre à sous », deviennent à leur tour victimes du boom économique japonais. « Grow Up! Little Turtle » combine pour sa part la fable d'Ésope (« Le garçon qui criait au loup ») et le classique du folklore japonais, Urashima Tarō. Ainsi, personne ne croit le jeune Tarō lorsque sa tortue Gameron devient gigantesque et l'entraîne vers le palais sous-marin de la princesse Otohime. L'épisode se démarque par son registre plus terre à terre et un clin d'œil baveux au *Gamera* de Daiei, série rivale de *Godzilla*.

Ailleurs, Tsuburaya s'en tient à son plan d'origine et penche plutôt vers la science-fiction aux accents philosophiques. Dans « The 1/8 Project », une initiative est mise en place pour rétrécir les Tokyoïtes au huitième de leur taille et ainsi contrer la surpopulation dans la mégalopole. Ici, ce sont nos héros qui sèment la pagaille, devenus les géants d'un monde miniature. Ces scènes renvoient immédiatement aux méthodes de production dont Tsuburaya est le pionnier et à ces acteurs en costumes de caoutchouc détruisant des maquettes. Un sentiment d'inquiétante étrangeté s'installe face à l'inversion du spectacle, l'horreur du monstre n'étant finalement qu'une question de perspective qui invite le spectateur à la prise de conscience.

Grâce à l'autorisation spéciale de la Toho, Tsuburaya réutilise également plusieurs costumes vus, par exemple, dans *Godzilla vs. King Kong* (1963) ou *Mothra vs. Godzilla* (1964). Dans « Defeat Gomess! », le monstre en question est identique à Godzilla, à la différence près qu'il est ici affublé d'une corne ridicule et de quelques poils en plus. Les enfants de l'époque, on présume, n'y ont vu que du feu, mais c'est discutable. King Kong vient également faire un tour sous le nom de Goro, dans un épisode éhonté, tant il ressemble au film duquel il tire ses costumes et décors. Cette tradition du recyclage marquera cependant le genre et formera la base de la franchise dite « Ultra », où plusieurs monstres vus dans *Ultra Q* seront renommés ou améliorés (tel Garamon qui deviendra le gentil monstre Pigmon).

À l'époque des conglomérats médiatiques (Marvel, Disney +, etc.), une telle synergie de moyens est évidemment la norme. À cet égard, *Ultra Q* demeure une série pionnière amenant le standard du cinéma à la télévision au fil d'une série laboratoire à la fine pointe des technologies disponibles. Ce sont ces plaisirs visuels qui perdurent aujourd'hui : la texture palpable, inimitable, des monstres et maquettes de Tsuburaya, qui enchantent génération après génération et ce, malgré les avancées en matière d'effets spéciaux, déplorables en ce qu'elles ont fait disparaître une expertise et un savoir-faire uniques, associables au genre et au cinéma japonais de l'époque.

Gamera

Ou le réel à hauteur d'enfant

PAR ALEXANDRE FONTAINE ROUSSEAU



↑ Gamera, The Giant Monster de Noriaki Yuasa (1965)

Aux yeux du gamin, le monde entier paraît géant. C'est peut-être pour cette raison que l'univers disproportionné des *kaijū* s'impose comme une extension naturelle de sa perception des choses. Plus encore que les *Godzilla* produits par sa rivale la Toho, les *Gamera* de la Daiei assument d'ailleurs totalement ce lien privilégié qui unit les jeunes spectateurs aux monstres géants. D'un film à l'autre, la série réaffirme en effet la valeur du regard que posent les enfants sur le monde, leur perception des événements s'avérant presque toujours plus juste que celle des adultes qu'ils côtoient.

Dans le premier film de la série, réalisé par Noriaki Yuasa en 1965, le jeune Toshio comprend Gamera mieux que ses aînés parce qu'il n'y a pas de différence, dans son esprit, entre cette tortue géante et les spécimens de taille normale qu'il affectionne tant. Le film tout entier semble d'ailleurs contaminé par son point de vue sur le réel. Même la solution que l'humanité trouve afin d'enrayer la menace que représente le monstre semble tout droit sortie de l'imaginaire d'un enfant : Gamera est attiré jusqu'à une immense rampe de lancement puis enfermé dans une fusée qui est envoyée vers Mars.

Après *Gamera vs. Barugon* (1966), un second épisode plus sombre au ton plus « sérieux » réalisé par Shigeo Tanaka, la série s'engagera pour de bon dans une direction résolument ludique, s'adressant directement au jeune public à partir de *Gamera vs. Gyaos* (1967). C'est avec ce film que Noriaki Yuasa, de retour derrière la caméra, établit définitivement la formule Gamera : le monstre y devient une bonne fois pour toute une figure bienveillante, protégeant notamment les enfants des innombrables créatures qui font épisodiquement leur apparition afin de terroriser le Japon.

Plus encore que le premier film de la série, *Gamera vs. Gyaos* épouse explicitement le point de vue de son jeune protagoniste, dont la position, par rapport à l'action, renvoie de manière à peine voilée à celle du public. La mise en scène s'applique à partager le mélange d'effroi et d'émerveillement que ressent le petit Eiichi en voyant pour la toute première fois le terrifiant Gyaos. C'est d'ailleurs le jeune homme qui baptise la créature ainsi, en raison du son qu'elle émet. Les adultes, d'abord amusés, finissent par adopter ce patronyme. On ne saurait sous-estimer l'importance symbolique que revêt, dans l'imaginaire de la série, cette validation de l'opinion du garçon par une figure d'autorité.

Le *kaijū eiga*, au fond, place l'adulte et l'enfant sur un pied d'égalité. Même leur différence de taille paraît fort relative, face à l'immensité du monstre. L'adulte, devant ce phénomène qui dépasse largement son entendement, renoue avec cette incompréhension du monde propre à l'enfance. L'enfant, pour sa part, est déjà familier avec ce sentiment. De là l'aisance avec laquelle il s'adapte à la situation, trouvant des solutions que n'auraient jamais pu considérer les plus brillants scientifiques et les généraux les plus décorés.

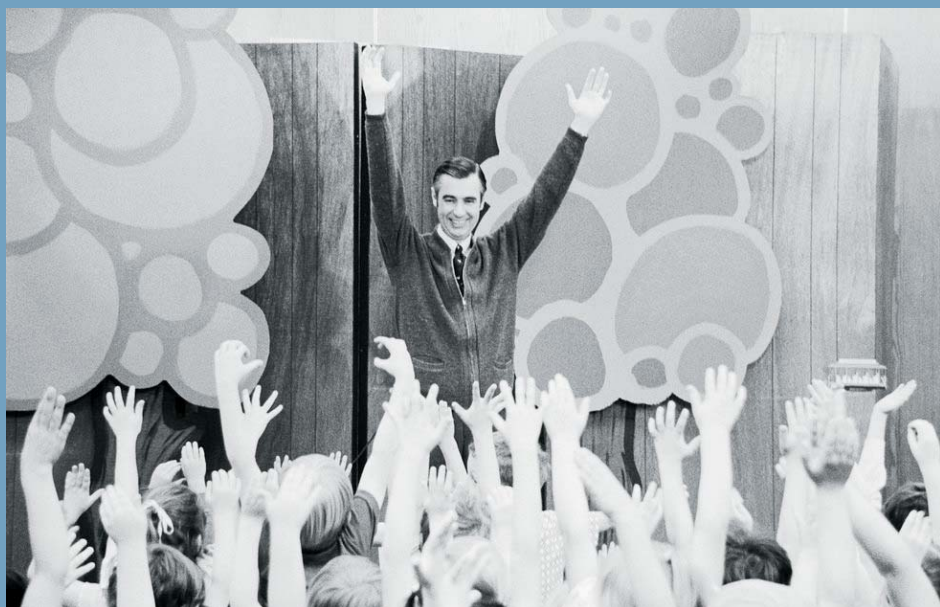
Tourné pour la modique somme de 20 millions de yens, *Gamera vs. Viras* (1968) est le premier film de la série qui est en bonne partie composé d'extraits des épisodes précédents. Yuasa profite de cette rétrospective pour consolider le mythe selon lequel Gamera est le grand défenseur des tout-petits. Des extraterrestres, après avoir analysé les images « tirées » de la mémoire du monstre, découvrent en effet que le seul véritable point faible de celui-ci est sa volonté de protéger coûte que coûte les enfants en danger. Les rôles seront par la suite inversés dans *Gamera vs. Jiger* (1970), lorsqu'un groupe d'enfants le sauveront d'une infection en allant littéralement à l'intérieur du monstre géant.

La matérialité même du *kaijū eiga* contribue à créer un monde à hauteur d'enfant, une sorte de carré de sable cinématographique où tout paraît tangible. La qualité tactile des effets spéciaux, notamment les maquettes employées afin de mettre en scène des combats épiques possédant de par leur nature concrète, une crédibilité qui transcende leur facticité évidente, renvoie à la réalité physique du jouet. La magie du genre s'exprime à travers des détails simples : la manière dont le rayon supersonique de Gyaos tranche parfaitement les choses qu'il frappe, le petit sous-marin que pilotent deux garçons dans *Gamera vs. Viras* (1968)... Le genre, par ses partis pris esthétiques, crée ainsi un réel « accessible » avec lequel l'enfant peut jouer, s'imaginant à sa guise le défendre ou le détruire, aux côtés de ces titans qui lui permettent de le surplomber temporairement.

Fred Rogers

L'éthique de la gentillesse

PAR ALEXANDRE FONTAINE ROUSSEAU



↑ Mister Roger's Neighborhood

« Please, don't ruin my childhood. » Voilà ce que dit Andrea (Susan Kelechi Watson) à Lloyd (Matthew Rhys), lorsque ce dernier lui apprend qu'il va écrire un article sur Fred Rogers (Tom Hanks) pour le compte de la revue *Esquire*. La réplique en dit long sur tout ce qu'a pu représenter Mr. Rogers pour des générations d'enfants. Le portrait en question, intitulé *Can You Say... Hero*, fera la couverture du numéro de novembre 1998 de la célèbre publication. Il a en réalité été écrit par un dénommé Tom Junod et sert d'inspiration à *A Beautiful Day in the Neighborhood* (2019) de Marielle Heller, étonnant long métrage qui évite les écueils du *biopic* traditionnel pour plutôt se poser une question toute simple : que peut apprendre Fred Rogers à un adulte ?

Fred Rogers a animé l'émission *Mister Roger's Neighborhood* de 1968 à 2001. Véritable pionnier du monde de la télévision jeunesse, ce pasteur presbytérien aura au total enregistré 912 épisodes de cette série toute simple où il s'adressait directement aux enfants, les invitant à sonder sincèrement leurs propres émotions afin d'apprendre à mieux les

maîtriser. *Mister Roger's Neighborhood* aura une profonde influence sur une certaine conception progressiste de la télévision éducative, inspirant au passage bon nombre de programmes jeunesse, de *Sesame Street* à *Passe-partout* en passant par *Mr. Dressup*. Avec, au cœur même de sa démarche, cette certitude fondamentale que le petit écran est investi d'une réelle responsabilité vis-à-vis de son auditoire.

D'emblée, l'émission de Fred Rogers se démarquera par sa douceur et son rythme délibérément posé. Chaque épisode débute de la même manière : Mister Rogers rentre chez lui et enlève son veston, qu'il range avant d'enfiler un cardigan. Puis il s'assoit et retire ses souliers tout en continuant de réciter la chanson thème de l'émission. Ce drôle de rituel en apparence anodin souligne la banalité assumée avec laquelle *Mister Roger's Neighborhood* affirme son ancrage dans le quotidien. « You take all the elements that make good television and do the exact opposite », affirmera la productrice Margy Whitmer, « you have *Mister Roger's Neighborhood*. » Le résultat final s'inscrit consciemment aux antipodes de la programmation télévisuelle conventionnelle et de cette cadence effrénée que critiquait ouvertement son animateur.

C'est ce Fred Rogers que nous invite à découvrir *Won't You Be My Neighbor?* (2018), très beau documentaire que le cinéaste américain Morgan Neville consacre au parcours et à la philosophie de cet individu hors normes. S'appuyant sur de nombreux extraits d'archives tous plus émouvants les uns que les autres, le film de Neville montre jusqu'à quel point les problèmes affectant le monde réel pouvaient directement inspirer *Mister Roger's Neighborhood*. Lorsque Bobby Kennedy est abattu en 1968, Daniel le tigre demande à Lady Aberlin ce que veut dire le mot « assassinat ». L'année suivante, lorsque le propriétaire d'un hôtel attaque des clients noirs se baignant dans sa piscine, Rogers partage à l'écran sa pataugeoire avec François Clemmons, le résident afro-américain de son « voisinage ».

Rogers était convaincu de la nécessité de s'adresser de manière responsable aux enfants, d'être à leur écoute et de répondre d'une manière sérieuse à leurs questions. Cette croyance que les enfants méritent d'avantage se transformera, au fil des ans, en engagement social et politique concret. Lorsque Richard Nixon et John Pastore tentent de couper les fonds de PBS en 1969, il ira témoigner devant le sénat américain, soulignant l'importance capitale de la télévision publique et de sa mission éducative. La télévision, selon lui, possédait le potentiel formidable de créer des communautés. Il suffisait d'être prêt à se battre pour la défendre.

L'intérêt du film de Marielle Heller, quant à lui, repose en partie sur cette décision d'aborder la figure de Fred Rogers en faisant écho au cynisme de notre époque. Le personnage de Lloyd, dans un premier temps, semble convaincu que le mythe est trop beau pour être vrai. Son scepticisme va se buter à la gentillesse radicale de son sujet, ainsi qu'à la force de cette idée fausement naïve voulant que l'écoute et l'ouverture à l'autre constituent les valeurs fondamentales sur lesquelles s'érigent le vivre-ensemble et la croissance personnelle. Parfois, les enseignements véhiculés par une émission pour enfants et les questions qu'elle soulève s'appliquent aussi au monde des grands. « What do you do with the mad you feel? » : il suffit alors de regarder le monde d'aujourd'hui pour se convaincre de la nécessité de figures comme celle de Fred Rogers.

SKULL ISLAND DE SOUS-SOL



Ma grand-mère Rita vivait dans un vieil appartement sur la 12^e rue, à Limoilou. Son sous-sol était mystérieux, peut-être même un peu lugubre sur les bords.



Il y avait un berceau blanc sous l'escalier, rempli de draps fleuris qui sentaient la poussière et le parfum.



Deux canards et un petit oiseau de proie empaillés nous regardaient du haut de la bibliothèque.



Et sur le bureau, il y avait une télévision minuscule.

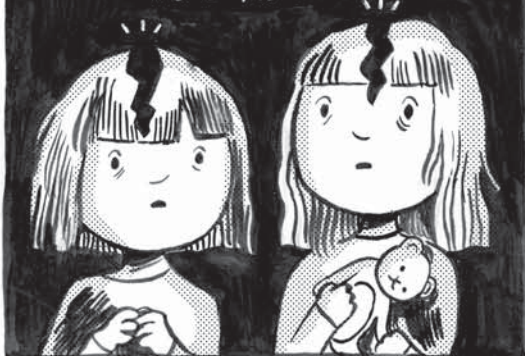


Elle me paraissait très ancienne.

Un soir, alors qu'on jouait dans le sous-sol ma soeur et moi, ils ont diffusé le vieux King Kong en noir et blanc de 1933.



On était très petites. Nos cerveaux se sont brisés en même temps, à la même place.



Cette nuit-là, on a rêvé au film en même temps.



Nos deux cauchemars étaient presque identiques.



King Kong était à Beauport et détruisait sauvagement le toit de notre maison de banlieue.



Dans mon rêve, je me sauvais par la cour arrière.



Dans son rêve, ma sœur se cachait dans un petit garde-robe.



Ça a pris plusieurs années avant que j'arrête de croire que, puisque la télévision était très vieille...



... elle ne jouait que des films épeurants de l'ancien temps.



A STEVEN SPIELBERG FILM

E.T.

THE EXTRA-TERRESTRIAL
IN HIS ADVENTURE ON EARTH

A STEVEN SPIELBERG FILM E.T. THE EXTRA-TERRESTRIAL
DEE WALLACE · PETER COYOTE · HENRY THOMAS AS ELLIOTT · MUSIC BY JOHN WILLIAMS
WRITTEN BY MELISSA MATHISON · PRODUCED BY STEVEN SPIELBERG & KATHLEEN KENNEDY
DIRECTED BY STEVEN SPIELBERG · A UNIVERSAL PICTURE · SOUNDBY: AVAILABLE ON MCA RECORDS AND TAPES
READ THE MERLEY BOOK ©1982 UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC.

DO NOT REPRODUCE OR TRANSMIT IN ANY FORM OR BY ANY MEANS, ELECTRONIC OR MECHANICAL, INCLUDING PHOTOCOPYING, RECORDING, OR BY ANY INFORMATION STORAGE AND RETRIEVAL SYSTEM.

E.T. The Extra-Terrestrial is a trademark and copyright of Universal Studios.
© 1982 Universal Studios, Inc. All Rights Reserved.
Universal Studios is a trademark of Universal Studios, Inc. All Rights Reserved.

50 films

De 1932 à 2018, 50 films à découvrir en famille ou à revoir afin de se replonger dans sa propre enfance. 50 œuvres provenant d'un peu partout dans le monde qui nous permettent de cartographier les imaginaires du cinéma pour enfants.

PAR APOLLINE CARON-OTTAVI, ARIEL ESTEBAN CAYER,
ROBERT DAUDELIN, BRUNO DEQUEN, DAMIEN DETCHEBERRY,
RALPH ELAWANI, ÉRIC FALARDEAU, JULIEN FONFRÈDE,
ALEXANDRE FONTAINE ROUSSEAU, CÉLINE GOBERT,
GÉRARD GRUGEAU, CÉDRIC LAVAL, GILLES MARSOLAIS,
ANDRÉ ROY, CHARLOTTE SELB, CARLOS SOLANO.

LE LION DE LA MGM

Véritable catharsis, ce segment qui inaugurerait la plupart des représentations cinématographiques de mon enfance : le lion rugissant de la MGM (Metro Goldwyn Mayer). Comme les trois coups au théâtre, il annonçait le début de la projection et me transportait automatiquement dans une autre dimension, dans un autre univers loin de mes « gros » problèmes d'enfant. À deux ou trois reprises, en hurlant, je bondissais alors sur le long banc de bois qui servait de fauteuil collectif dans le sous-sol d'une salle paroissiale, et l'un de mes frères (à peine plus âgé que moi) devait m'y rabattre à chaque fois !

Attention, il ne s'agit pas de n'importe quel lion, mais bien de celui qui rugit trois fois (une rareté pour les collectionneurs), de ce lion qui manifestement en a vu d'autres et qui semble porter le poids de l'univers après avoir livré maints combats. À mes yeux candides, il était l'incarnation même de la force tranquille, du mâle courageux qui n'a plus rien à prouver. En fait, au vu de sa crinière qui n'est pas flamboyante, il pourrait tout aussi bien s'agir d'une lionne, mais à cet âge tendre, on est tout excusé de la méprise et personne ne viendra troubler notre rêve passionnant !

Et surtout, on ne saurait le confondre avec Jackie the Lion, qui effrayait tant Laurel et Hardy. La rigolade dédaigneuse que ce quadrupède efflanqué provoquait chez moi me rapprochait de mon lion de prédilection, me confortait dans le culte que je lui vouais.

Des dizaines d'avatars se sont disputés au fil des ans le privilège de rugir à l'écran, afin d'entretenir la ferveur d'un public innocent. Aujourd'hui exposés dans d'innombrables vignettes qui les font revivre, ces rois déchus de la salle obscure collectionnent des centaines de milliers de visites ou de *likes* sur le Web et les réseaux sociaux. Nostalgie ou devoir de mémoire ?

Incidemment, la mémoire est une faculté qui oublie, mais elle a surtout beaucoup d'imagination. Et le temps se charge d'amplifier ou de modifier celle-ci en fonction de l'angle et de l'éclairage de départ. À coup sûr, le lion de la MGM fut le sésame de ma cinéphilie et, dans mon souvenir, d'abord l'emblème

du cinéma pour enfants. Mais, pour être honnête, il se pourrait bien, tout compte fait, que j'aie aussi vibré aux multiples facettes de ce lion solitaire. – GM

TARZAN THE APE MAN

W. S. Van Dyke / États-Unis / 1932

Tout enfant éprouve une attirance mâtinée de crainte pour l'univers mystérieux de la jungle. Impénétrable, balisée de sentiers hasardeux qui se dérobent ou qui se fauflent entre les falaises, celle-ci est à la source d'une peur légitime, mais recherchée. *Tarzan the Ape Man* de W. S. Van Dyke, avec Johnny Weissmuller, conçu comme un divertissement mais devenu un film de référence, aura été pour plusieurs générations la porte d'entrée de ce territoire interdit. Celui-ci correspond à la projection fantasmée d'une jungle africaine luxuriante. Le noir et blanc accentue l'exotisme des situations, mais il ne camoufle pas le fait que la jungle est l'endroit de tous les dangers. Pour apprécier l'imagerie naïve de ce film mythique, une production MGM datée et tournée à Hollywood au moyen de décors, trucages, rétroprojections et prouesses en tous genres, il faut retrouver son âme et son regard d'enfant. – GM

THE WIZARD OF OZ

Victor Fleming / États-Unis / 1939

Comme les contes de Perrault, *The Wizard of Oz* est, paraît-il, un terrain fertile pour les interprétations psychanalytiques. Mais c'est avant tout un produit exemplaire de l'âge d'or du cinéma de studio, très explicitement signé MGM dont ce fut la production la plus coûteuse à l'époque. C'est aussi le triomphe du Technicolor, dont les couleurs saturées arrivent avec la tornade qui va changer la vie de Dorothy et la transporter dans « a place where there is no trouble », c'est-à-dire « over the rainbow ». Tout est possible dans cet univers onirique où la jeune fille retrouve les personnages de son quotidien habillés de leurs traits de caractère les plus évidents. Film culte depuis plus de 80 ans, *The Wizard of Oz* est célèbre pour ses nombreux effets spéciaux, aussi bien que pour ses chansons, notamment celles interprétées par Judy Garland. – RD

MOMOTARO, LE DIVIN SOLDAT DE LA MER

Mitsuyo Seo / Japon / 1945

Tout à fait fascinant, ce long métrage d'animation commandé par le ministère de la Marine du Japon durant la Seconde Guerre mondiale fait suite à un court métrage de 1943, lui aussi réalisé par Mitsuyo Seo. Au-delà de ses indéniables qualités esthétiques, le film nous donne à voir ce à quoi peut ressembler une œuvre de propagande conçue spécifiquement pour les enfants. Le film, derrière les valeurs d'entraide et d'espoir dont il fait la promotion, s'évertue en effet à présenter l'expansionnisme nippon comme une vaste entreprise de libération et de pacification de l'Asie. Mais le film, échappant de manière surprenante à sa propre raison d'être, ne fait pas que glorifier le militarisme : il montre comment la guerre transforme de gentils animaux en bêtes sanguinaires, à travers une série de scènes de combat dont la violence s'avère fulgurante. Si l'ennemi est présenté sous un jour parfaitement ridicule, le soldat japonais apparaît au final comme une figure tragique, dénaturée par les événements. – AFR

MIRACLE ON 34TH STREET

George Seaton / États-Unis / 1947

Cette comédie dramatique qui se déroule entre *Thanksgiving* et Noël est présentée régulièrement à la télévision durant les fêtes de fin d'année. C'est un classique pour toute la famille ; il est certes un conte de Noël, mais il est surtout un portrait vif des us et coutumes des Américains. Les répliques y sont savoureuses, et le suspense y est plutôt absurde (il rend crédible ce qui ne l'est pas) : un vieil homme qui se fait passer pour le père Noël doit prouver devant un tribunal qu'il est le vrai. Il n'est pas nécessaire de dire comment il s'y prend, sinon qu'une fin heureuse clôt ce film aux interprètes impeccables que sont, entre autres, Maureen O'Hara, Nathalie Wood et Edmund Gwenn (oscar du meilleur second rôle). On y trouve tout le charisme des films de studios de l'époque : joyeux, chaleureux, captivants. – AR

BONJOUR ÉLÉPHANT !

Gianni Franciolini / Italie / 1952

Ce film, qui met en scène Vittorio de Sica, sort en Italie la même année que *Miracle à Milan*, un des films phares du néoréalisme dont il possède plus l'esprit que la lettre (le scénario est de C. Zavattini et de S. Cecchi d'Amico). Rien de tragique comme dans *le Voleur de bicyclette* par exemple, mais un ton doux-amer, entre réalisme et fantaisie, qui peut faire rire et pleurer. Il décrit la vie d'un professeur pauvre qui, après avoir fait visiter Rome à un sultan indou, reçoit en cadeau un bébé éléphant, ce qui est loin de ravir le propriétaire de son immeuble. Pendant toute une nuit, l'homme essaiera de trouver un lieu où abandonner l'éléphant avant de le placer finalement dans un jardin zoologique. Au service d'une revendication sociale, l'œuvre est attachante, voire mélancolique. On en garde un tendre souvenir, même plus d'un demi-siècle après l'avoir vue enfant. – AR

THE LITTLE FUGITIVE

Ray Ashley, Morris Engel, Ruth Orkin / États-Unis / 1953

Suite à un mauvais tour que lui a joué son frère Lennie en l'absence de leur mère, le petit Joey s'enfuit. Il se retrouve seul à Coney Island, le temps d'un week-end. Chef-d'œuvre réalisé sans moyens, *The Little Fugitive* est un film pionnier dans l'histoire du cinéma : tourné avec des non-acteurs et une caméra portative fabriquée pour l'occasion, il influencera notamment la Nouvelle Vague, Godard et Truffaut en particulier. Le procédé permet de suivre Joey avec une spontanéité inégalée, et l'identification des jeunes spectateurs est immédiate. L'indépendance soudaine du petit garçon transforme chaque micro-événement en grande aventure. Passé l'euphorie de se retrouver seul dans un parc d'attractions, Joey doit se poser la question (vaste, quand on a sept ans) de l'argent, de la survie et de la solitude. Avec sa poésie, sa tendresse, sa dimension sociale et sa grande justesse, *The Little Fugitive* est un incontournable. – ACO

THE LIVING DESERT

James Algar / États-Unis / 1953

Filmer des animaux dans leur habitat naturel, manipuler le réel en forçant la dramaturgie : Walt Disney, l'homme, en avait rêvé... et il l'a fait. Le résultat était alors un tout nouveau type de divertissement : une expérience de cinéma zoologique où la science devenait fiction (et vice versa), au profit d'un émerveillement fabuleux pour aventuriers et explorateurs de tous âges. Oscar du meilleur long métrage documentaire, Prix spécial du jury au festival de Cannes, premier titre de la collection *True-Life Adventures*, *The Living Desert* est un voyage sublime filmé au ras du sol dans les déserts du sud-ouest américain. Danses de séduction des scorpions, musaraignes téméraires qui se jouent des serpents à sonnettes, course éperdue d'un lynx chassé par des sangliers, combat célèbre entre une guêpe noire et une mygale : soyez-en sûr, impossible après cela de ne pas chérir le monde qui nous entoure. – JF

LE BALLON ROUGE

Albert Lamorisse / France / 1956

Couronné de nombreux prix au moment de sa sortie en 1956, *Le Ballon Rouge* d'Albert Lamorisse n'a rien perdu de sa rigoureuse légèreté. Célébré jusqu'au bout par André Bazin, synthèse fulgurante, disait-il, d'un « film qui doit tout au cinéma justement parce qu'il ne lui doit essentiellement rien », *Le Ballon Rouge* a tracé les jalons d'un cinéma résolument conçu *pour* et *par* les enfants. Lié d'amitié à un ballon rouge, un jeune garçon de cinq ans (Pascal Lamorisse, fils du réalisateur) parcourt l'emblématique quartier de Ménilmontant dans le Paris des années 1950. Improbable mais vraisemblable, si le ballon semble exister à titre de personnage, c'est seulement parce que le film nous invite à porter sur lui un regard d'enfant, c'est-à-dire – et suivant Bazin – un regard essentiellement de cinéma, hyperbolique, fou d'imagination et entièrement débarrassé de nos pré-supposés sur le réel. – CSo

LES AVENTURES FANTASTIQUES

Karel Zeman / Tchécoslovaquie / 1958

Alors qu'il finalise une invention top secrète, un professeur est kidnappé par des pirates et emmené dans un sous-marin futuriste sur une île mystérieuse. Là, on lui offre de financer toutes ses recherches. Il réalise malheureusement trop tard que certaines inventions ne devraient jamais exister si elles sont pour tomber entre de mauvaises mains. Avec Méliès, Karel Zeman est l'un des grands magiciens du cinéma. Impossible, ici, de ne pas se demander comment tout cela fonctionne, perdus que nous sommes dans une foisonnante extravagance poétique. Hommage inconditionnel à Jules Verne, ces aventures fantastiques incarnent l'âge d'or de l'avant-garde cinématographique tchèque. Dans ce film voué aux explorations en tous genres, l'animation fusionne avec la prise de vue réelle, les corps traversent un monde de carton et le spectateur perd tout sens de la perspective. S'ouvre alors un espace d'imaginaires sans limites où tout se rêve et s'improvise. Du grand art, 100 % artisanal. – JF

LE SERPENT BLANC

Taiji Yabushita / Japon / 1958

Dans la Chine ancestrale, le jeune Xu-Xian sauve d'une mort certaine un petit serpent blanc. Mais ses parents refusent qu'il le garde. Adulte, il le retrouve sous la forme d'une belle jeune femme et ils vivent alors le grand amour. Mais le pouvoir religieux veille à ce que jamais fantôme et humain ne puissent être amoureux. Aidés d'une équipe d'animaux farfelus prêts à tout pour la bonne cause, les amants feront dès lors tout pour se cacher. Beau à couper le souffle et parfait pour tous les âges, *Le serpent blanc* est l'adaptation d'un des plus célèbres contes traditionnels chinois. Il marque une date importante pour l'*anime* (tout premier long métrage d'animation en couleur japonais), et est aussi LE film fétiche d'Hayao Miyazaki (celui qui lui donna envie de faire du cinéma). Un classique incontournable qui permit, à l'époque, de prouver qu'il était possible pour l'animation japonaise de résister au monstre tentaculaire de Walt Disney. – JF

MARY POPPINS

Robert Stevenson / États-Unis / 1964

Très librement adaptée du 5^e tome d'une série de romans de l'Australienne Pamela L. Travers, cette production ambitieuse des studios Disney a eu un succès phénoménal. Sa réalisation mêle prises de vue réelles, trucages nombreux et animation, sans oublier des aspects de comédie musicale et de fantastique. Le film possède tout pour enchanter les enfants, qui sont également partie prenante de la narration. Insupportables et capricieux, ils sont pris en main par la nouvelle gouvernante de la famille Banks, Mary Poppins (Julie Andrews), qui, grâce à ses pouvoirs magiques, les transforme en enfants sages. Reproduisant fidèlement rues et maisons de Londres, le film est pourtant américain de bout en bout avec sa famille idéale. On accueille avec enthousiasme le film à sa sortie, considéré comme la comédie musicale parfaite qui vient couronner la carrière de Walt Disney (il meurt deux ans plus tard). – AR

KATIA ET LE CROCODILE

Vera Plíková-Šimková / Tchécoslovaquie / 1966

Katia, pour dépanner un copain, accepte, sans en prévenir son grand-père avec qui elle habite, de loger chez elle la ménagerie de l'école pour la période des vacances. La vie de son village sera transformée suite à cette initiative... Découvert au Festival international du film de Montréal en août 1966, *Katia et le crocodile* fut immédiatement distribué au Québec et vu par des milliers d'enfants séduits par le charme et la débrouillardise de cette petite Tchèque de 8 ans. Devenu un classique du film pour enfants (au même titre que *L'aventure dans la Baie d'or* de Břetislav Pojar et *Vacances avec Minka* de Josef Pinkava), le film est emblématique de la grande qualité du cinéma pour jeunes publics produit en Tchécoslovaquie dans les années 1960 et 1970 – un tiers de la production annuelle à l'époque. En France, le film est encore inscrit dans des plateformes pédagogiques. – RD

THE JUNGLE BOOK

Wolfgang Reitherman / États-Unis / 1967

Dernier film supervisé par Walt Disney lui-même, *The Jungle Book* délaisse la plupart des éléments plus sombres abordés par le classique de Rudyard Kipling au profit d'une approche légère et enjouée, portée par une trame sonore aux accents jazz particulièrement réussie. Même l'ours Baloo est incapable de résister au swing de l'excellente *Être un homme comme vous* qu'entonne le Roi Louie, tandis que l'hypnotique *Aie confiance* que susurre le serpent Kaa ensorcelle tout naturellement le pauvre Mowgli. Mais le clou du spectacle demeure l'accrocheuse *Il en faut peu pour être heureux* dont la traduction française, à défaut de pouvoir compter sur l'amusant jeu de mots de la version originale *The Bare Necessities*, demeure l'une des compositions les plus inoubliables du répertoire Disney. «*Chassez de votre esprit tous vos soucis, prenez la vie du bon côté, riez, sautez, dansez, chantez et vous serez un ours très bien léché !*» Il faudrait être d'on ne peut plus mauvaise foi pour résister à cette invitation. – AFR

HORUS, PRINCE DU SOLEIL

Isao Takahata / Japon / 1968

Le sanguinaire Grunwald étend son pouvoir sur la contrée. Alors que tous tremblent et plient, un père choisit l'exil pour protéger son nouveau-né. Des années plus tard, au seuil de la mort, il demande à l'enfant de retourner auprès des siens. Le garçon découvrira un monde écrasé par les forces militaires de Grunwald. C'est aidé d'une fille au chant magique et d'un homme de pierre gardien de «l'épée du soleil» qu'il ira combattre l'injustice. À plus d'un titre, *Horus...* est une date majeure du cinéma pour enfant. Il est le premier long métrage du grand maître Isao Takahata. Il marque aussi la première collaboration entre les futurs créateurs des studios Ghibli (Takahata et Miyazaki, ici, concepteur artistique et directeur de l'équipe animation). Une allégorie de la guerre du Vietnam nourrie aux anciennes légendes du peuple aborigène Aïnu pour un film qui, à l'époque, fit entrer dans la modernité le cinéma d'animation japonais. – JF

PEAU D'ÂNE

Jacques Demy / France / 1970

Rien ne ressemble au cinéma de Jacques Demy, et c'est ça qui le rend si merveilleux. Sans aucun doute l'adaptation la plus marquante du conte de Charles Perrault, *Peau d'âne* est le premier film à regarder, enfant, pour aborder l'univers du cinéaste. Demy y joue le jeu du conte : Catherine Deneuve est la plus belle des princesses, ses robes couleur du Temps, de Lune ou du Soleil sont irréelles, la fée a bel et bien une baguette magique et les gâteaux se font (presque) tout seuls. Mais le cinéaste ne se contente pourtant pas d'une plate mise en images. Il ajoute une saveur pop, une pincée d'anachronisme, une bonne dose d'humour, des touches surréalistes et un souffle de fantaisie, déjouant avec brio les conventions. Loin d'édulcorer l'histoire, il assume la part d'étrangeté propre aux contes et transcende les aspects les plus sombres de l'intrigue à travers des chansons inoubliables. – ACO

THE ISLAND AT THE TOP OF THE WORLD

Robert Stevenson / États-Unis / 1974

En 1807, une expédition dans l'Arctique va révéler l'existence d'une peuplade Viking depuis longtemps oubliée des hommes. On connaît tous les films d'animation des studios Disney, mais on oublie un peu trop vite l'étonnante source de jouvence que représentaient leurs films en prises de vue réelles, tournés entre 1950 et 1980. Réalisé par Robert Stevenson (*Mary Poppins*), *The Island...* est une grande aventure de cinéma qui travaille magnifiquement l'imaginaire par le biais du dépaysement. Dans la famille « explorateurs du bout du monde », difficile de trouver plus stimulant. Vous voulez une île perdue, un dirigeable, des Vikings, des glaciers et un volcan, un cimetière de baleines, un petit chien craquant et des orques particulièrement dangereux ? Vous cherchez l'ailleurs qui désoriente et déracine ? *The Island...* est là pour combler ceux qui veulent grandir comme ceux qui aimeraient rajeunir. – JF

THE POINT!

Fred Wolf / États-Unis / 1971

Adaptation en cinéma d'animation du sixième album du musicien Harry Nilsson, *The Point!* est une fable pour enfants illustrant à merveille l'esthétique psychédélique des années 1970. Inspiré par un trip d'acide, durant lequel l'auteur comprit que les arbres et les maisons finissent tous en pointe, le conte dépeint un univers où les êtres humains ont tous la tête pointue, sauf Oblio, un petit garçon à la tête ronde qui se retrouve rejeté par son village. Les différents personnages et péripéties exploitent tous le même jeu de mots un peu facile (« to have a point » = faire du sens, « to be pointless » = être inutile, vain), permettant des plaisanteries accessibles aux enfants tout comme une morale sur l'importance de ne pas juger sur les apparences. La restauration sortie pour le 50^e anniversaire du film en février 2020 permet d'entendre la narration de Ringo Starr (Dustin Hoffman en était le narrateur original) et de se délecter d'un univers aussi mignon qu'hallucinatoire. – CS

LES DOUZE TRAVAUX D'ASTÉRIX

René Goscinny et Albert Uderzo / France / 1976

Après une première adaptation bancaire (*Astérix le Gaulois*, 1967) et réalisée sans leur collaboration, René Goscinny et Albert Uderzo prennent en main les aventures cinématographiques des irréductibles Gaulois en signant eux-mêmes la réalisation d'*Astérix et Cléopâtre* (1968) et surtout des *Douze travaux d'Astérix* (1976), le premier épisode à avoir été écrit spécialement pour le grand écran. L'ambition est à la hauteur de la notoriété du petit guerrier blond : Goscinny et Uderzo vont chercher les animateurs vedettes du défunt studio de Paul Grimault (*La bergère et le ramoneur*, 1953) et créent pour la production du film les studios Idéfix, avec la volonté de façonner un savoir-faire à la française capable de rivaliser avec Disney. Si le rêve tourne court avec la mort de Goscinny en 1977, celui-ci laisse en héritage une comédie indémodable, une succession de moments d'anthologie qui résument à merveille l'humour irrévérencieux et le charme du plus célèbre duo de la bande dessinée française. – DD

JACOB TWO-TWO MEETS THE HOODED FANG

Theodore J. Flicker / Canada / 1978

Tout au long de sa carrière, Mordecaï Richler a pelleté du trouble (d'où le titre de son recueil de textes polémiques) avec l'énergie d'une déneigeuse. Cela a concouru à en faire à la fois l'un des plus brillants et des plus acerbes écrivains que le Québec ait portés. Arriver à comprendre qu'un homme qui semblait en mesure de se mettre à dos tout ce qui respire ait pu pondre des œuvres pour enfants tient de la suspension consentie de l'incrédulité. Adaptation d'un livre jeunesse paru en 1975, *Jacob Two-Two Meets the Hooded Fang* rend toute sa saveur de série Z à une histoire dont l'intrigue, fabulée par un enfant âgé de «deux plus deux ans», repose sur une idée simple, pourtant à la base de toute forme de rébellion : le besoin de se faire entendre. Filmé par François Protat (*La guerre des tuques*, *Les ordres*) et mis en musique par Lewis Furey, le film de Theodore J. Flicker met également en scène l'ex-joueur de football Alex Karras dans le rôle du «Vampire masqué», un lutteur déchu reconverti en cruel garde-chiourme. – RE

THE BLACK HOLE

Gary Nelson / États-Unis / 1979

La transposition de *20 000 Leagues Under the Sea*, loin, très loin dans l'espace, aux abords d'un trou noir. Un *pitch* magnifique et l'assurance d'un voyage fantastique au cœur des plus grands mystères de l'univers. En 2130, l'USS Palomino retourne vers la Terre. En chemin, il découvre un vaisseau longtemps pensé disparu. Les membres d'équipage sont morts, remplacés par des robots qui répondent aux ordres du seul humain à bord, le singulier Dr Reinhardt (Maximilian Schell). Celui-ci cache un terrible secret que les astronautes, aidés de deux robots courageux (V.I.N.C.E.N.T. et B.O.B.), finiront par découvrir. Variation intelligente sur le thème du savant fou, *The Black Hole* relève du grand spectacle créatif et ambitieux. L'émerveillement est partout, dans ce dernier film de l'histoire du cinéma américain à être doté d'une «ouverture», ce prélude musical introduisant les films les plus événementiels. La belle fin d'une époque. – JF

THE MUPPET MOVIE

James Frawley / États-Unis / 1979

Dans ce tout premier d'une série de longs métrages mettant en vedette la célèbre troupe de marionnettes créée par Jim Henson, Kermit the Frog se rend à Hollywood afin de passer une audition, croisant au fil de ses pérégrinations ses futurs partenaires tout en étant poursuivi par un méchant entrepreneur qui désire faire de lui le porte-parole d'une chaîne de restaurants spécialisée dans les cuisses de grenouille frites. Truffé d'ingénieux gags méta référentiels, le scénario s'amuse à déconstruire de l'intérieur sa propre fiction, invitant ainsi le jeune spectateur à remettre en question le rapport qu'entretient l'œuvre à la réalité à travers ce jeu. Elliott Gould, Telly Savalas, Steve Martin, Mel Brooks, Bob Hope, James Coburn, Richard Pryor, Orson Welles et même le Big Bird de *Sesame Street* font chacun un bref tour de piste, ce dernier se dirigeant d'ailleurs vers la côte est dans l'espoir d'y entamer une carrière dans la télé communautaire. On lui souhaite bien du succès. – AFR

POPEYE

Robert Altman / États-Unis / 1980

Pour les producteurs, *Popeye* devait être une comédie musicale, scénarisée par un bédéiste célèbre (Jules Feiffer) avec des compositions d'un chanteur populaire (Harry Nilsson). Plus malin qu'eux, Altman en a fait un véritable cartoon, chorégraphié et «interprété» par des comédiens de son choix, dont Shelley Duvall (Olive Oyl), une comédienne que le cinéaste adore et qu'il a déjà dirigée six fois. Pour que le projet soit bien clair, Altman fait précéder le générique d'un extrait d'un dessin animé de Max Fleischer des années 1930 avec Popeye proclamant : «I'm in the wrong movie». Après quoi nous sommes dans le bon film ! Ce qu'ont bien compris les enfants qui lui ont assuré son succès commercial. Enfin, il y a un côté Tati dans le jeu de Robin Williams (jusque dans le combat de boxe, pièce d'anthologie du film) et le cinéma muet est périodiquement évoqué, notamment à travers le personnage poursuivant son chapeau. – RD



Kirikou et la sorcière de Michel Ocelot (1998)



Ernest et Célestine de Benjamin Renner, Vincent Patar & Stéphane Aubier (2012)



Pompoko de Isao Takahata (1994)

↑ **Paddington 2** de Paul King (2017) → **Fantastic Mr. Fox** de Wes Anderson (2009) → **Where the Wild Things Are** de Spike Jonze (2009)



LE ROI ET L'OISEAU

Paul Grimault / France / 1980

En 1953, Paul Grimault réalise *La bergère et le ramoneur* d'après Andersen sur un scénario de Jacques Prévert. Ce premier film d'animation français destiné aussi bien aux enfants qu'aux adultes est un échec commercial. Le cinéaste retravaille ce matériau en 1980 sous le titre *Le roi et l'oiseau*. Le film est aujourd'hui un grand classique qui surprend par l'intemporalité de ses thèmes (dictature, lutte des classes, amour et émancipation) et la modernité de son univers graphique (Miyazaki s'en inspirera pour son *Château dans le ciel*). Avec ses dessins peints à la gouache et son onirisme empreint de poésie, il offre une version décalée du conte d'origine en mettant en scène une ville-monde à la verticalité oppressante (hommage au *Metropolis* de Fritz Lang, on pense aussi au peintre Chirico) qui devient le lieu de toutes les tyrannies. La musique de Wojciech Kilar et les chansons de Kosma et Prévert ajoutent au charme troublant de cet incontournable dont la violence symbolique, avec son géant de fer, annonce les dystopies des temps modernes. – GG

TIME BANDITS

Terry Gilliam / Royaume-Uni / 1981

L'humour absurde, irrévérencieux et parfois grossier des Monty Python a toujours évoqué une certaine innocence propre à l'enfance. Ce n'est pas par hasard si les deux cinéastes du groupe, Terry Jones et Terry Gilliam, ont proposé par la suite des films flirtant ou s'inscrivant directement dans le cinéma pour jeunes publics. Coscénarisé avec un autre membre du sextuor, Michael Palin, *Time Bandits* suit le jeune Kevin qui rencontre une étrange bande de nains, doubles des Python. Ces derniers ont volé à Dieu la carte de l'univers afin de voyager dans le temps et s'approprier des artefacts historiques de grande valeur. Le récit est éclaté, sautant d'une époque à l'autre, au gré des saynètes, tout en amalgamant mythologie, fantasme et réalité. Ainsi, nos héros rencontrent tour à tour Robin des bois, Napoléon, Agamemnon et même un ogre affamé ayant des problèmes de dos ! Autre trait gilliamesque : la technologie est

associée au mal et utilisée par l'antagoniste, l'Être suprême, afin d'asservir le monde. La finale étonne et trouble par sa soudaine noirceur, qui célèbre l'imaginaire tout en faisant le constat douloureux qu'elle ne peut aucunement sauver le réel. *Time Bandits* est le premier volet d'une trilogie de l'imaginaire qui comprend *Brazil* et *The Adventures of Baron Münchhausen*. – EF

THE DARK CRYSTAL

Jim Henson, Frank Oz / États-Unis / 1982

Magnifique exemple du fait que, dans les années 1980, on ne craignait pas d'effrayer les enfants, le film de « dark fantasy » entièrement réalisé avec des marionnettes *The Dark Crystal* brille tant par sa création révolutionnaire d'animatroniques que par sa riche esthétique faisant preuve d'une imagination et d'un sens du détail à couper le souffle. Réunissant quatre ans avant *Labyrinth* les réalisateurs Jim Henson et Frank Oz et l'illustrateur Brian Foud, connu pour ses dessins de fées, le film s'éloigne des collaborations précédentes d'Oz et Henson sur *The Muppet Show* pour revenir aux côtés sombres des contes des frères Grimm, jugeant « qu'il n'est pas sain pour un enfant de n'avoir jamais peur ». Netflix reprendra le flambeau en 2019 en sortant une série *prequel*, *The Dark Crystal: Age of Resistance*, qui conserve heureusement l'esprit d'origine des marionnettes sans abuser des effets numériques, et qui n'hésite pas à amplifier l'horreur du film de 1982. – CS

E.T. THE EXTRA-TERRESTRIAL

Steven Spielberg / États-Unis / 1982

Quel film incarne mieux les années 1980 qu'*E.T. The Extra-Terrestrial* ? Non content d'être le film le plus populaire de la décennie, détrônant même *Star Wars* au box-office international, *E.T.* est un véritable phénomène culturel qui, au même titre que l'album *Thriller* de Michael Jackson (sorti la même année), est devenu emblématique d'une génération. C'est surtout la réponse d'un incorrigible optimiste à un monde d'adultes sombrant dans l'idéologie « no future » : Steven Spielberg se place à hauteur d'enfant pour réaliser une ode universelle à l'amitié,

balayant au passage d'un revers de main la traditionnelle image de l'extraterrestre belliqueux à laquelle Hollywood nous avait habitués jusqu'alors. Des *Goonies* à *Stranger Things*, combien d'œuvres se sont depuis inspirées d'*E.T.* pour tenter de capturer à nouveau cette atmosphère unique de camaraderie et de complicité, et de retrouver la justesse de ce regard nostalgique porté, sans condescendance ni paternalisme, sur l'adolescence? – DD

THE NEVERENDING STORY

Wolfgang Peterson / Allemagne, États-Unis / 1984

Bastien, un garçon solitaire, s'évade de son quotidien morose grâce à la lecture. Il plonge dans un nouveau livre, *L'Histoire sans fin*, où il découvre le monde de Fantasia qui se désagrége lentement, en proie au Néant. Le jeune guerrier Atreyu est alors désigné pour se lancer dans une quête afin de sauver ce qu'il reste de cet univers mourant. Dans l'histoire de la pratique des effets spéciaux, les années 1980 sont celles des maquillages, des animatroniques et des marionnettes. *The NeverEnding Story* utilise toute la panoplie des trucages disponibles à l'époque pour créer un bestiaire désormais iconique, dont le dragon volant Falkor et la tortue géante Morla. Le ton sombre de l'ensemble sera une source de cauchemars pour plusieurs enfants. Notons la mort du cheval Artax qui s'enfonce dans les marécages de la mélancolie et l'attaque du méchant loup géant Gmork. Retenons également l'audace surprenante du ressort narratif final qui brise le 4^e mur et implique directement Bastien et les spectateurs dans la résolution du film. – EF

THE GOONIES

Richard Donner / États-Unis / 1985

Pur produit des années 1980 parfaitement représentatif de la « méthode Spielberg », qui agit ici à titre de producteur comme il l'avait fait sur le *Gremlins* de Joe Dante l'année précédente, ce film d'aventure pour enfants utilise à bon escient le motif de la course au trésor afin d'offrir à son public une suite de péripéties enlevantes à souhait. Mais *The Goonies* se démarque surtout

par son énergie juvénile tonitruante et ses dialogues criés à tue-tête, que le scénariste Chris Columbus n'hésite pas à ponctuer d'un ou deux « shit » bien placés. Cette vulgarité candide confère à l'ensemble une étonnante authenticité, les gamins turbulents l'étant vraiment, sans aucune retenue. Par-delà la pagaille, le film de Richard Donner prend tout de même le temps de poser le décor, décrivant avec un véritable sens du détail le petit village côtier de l'Oregon dans lequel se déroule l'action. Tout, ici, contribue à cimenter le statut culte de cette ode à l'amitié qui déborde de vivacité et d'un soupçon d'effronterie. – AFR

YOUNG SHERLOCK HOLMES

Barry Levinson / États-Unis / 1985

Produit par Steven Spielberg et ses fameux studios Amblin, qui définirent un renouveau du cinéma pour enfants dans les années 1980, scénarisé par Chris Columbus (*Home Alone*, *Harry Potter 1* et 2), *Young Sherlock Holmes* met en scène la jeunesse du célèbre détective alors qu'il est au collège, en décembre 1870. On y assiste à sa première rencontre avec Watson, à son premier affrontement avec Moriarty, de même qu'à son premier et seul amour (celui qui le plongera adulte au cœur des ténèbres, on retrace ici la genèse d'un mythe). Du cinéma d'action, un drame criminel, une tragédie romantique : le film s'amuse à jouer la carte de l'aventure qui décoiffe, entre *Les cigares du Pharaon* et *Indiana Jones*. Tout ce que des enfants devraient savoir sur Sherlock Holmes est là pour donner envie de lire les livres par la suite. À noter qu'il s'agit aussi du tout premier film à avoir mis en scène un personnage en images de synthèse. – JF

PRINCESS BRIDE

Rob Reiner / États-Unis / 1987

Œuvre culte des années 1980, le quatrième film de Rob Reiner demeure d'autant plus attachant qu'il représente une vision originale du film pour enfants que personne n'a su reproduire depuis. Révélé par son astucieux et gentiment ironique *Spinal Tap*, Reiner joue une nouvelle fois sur deux

tableaux qui parviennent miraculeusement à cohabiter. Conte de fées pour les enfants des années 1980 qui ne jurent plus que par la science-fiction, la grande histoire d'amour et d'aventures de Westley et de sa princesse Bouton d'or est aussi drôle que sincère. Narré par le grand-père Peter Falk à son petit-fils, ce récit plein de rebondissements et de grands sentiments (qui peut oublier la vengeance d'Inigo Montoya ?) s'ancre dans la grande tradition d'un cinéma de divertissement qui savait être malin sans tomber dans ce second degré pour adultes qui domine tout le cinéma actuel. Peuplé de personnages inoubliables, *Princess Bride* nous rappelle sans cesse que la fantaisie peut s'adresser à tous. – BD

WHO FRAMED ROGER RABBIT?

Robert Zemeckis / États-Unis / 1988

Maintes fois copié – *Cool World*, *Space Jam*, on vous épargne les autres – jamais égalé, *Who Framed Roger Rabbit?*, qui mêle animation traditionnelle et prises de vue réelles dans une ambiance de film noir, marque à la fois le retour en grâce des studios Disney après une série d'échecs publics au début des années 1980, et la toute-puissance de Steven Spielberg, coproducteur du film et responsable de son *final cut*, qui a réussi un tour de force : convaincre les studios Warner (Looney Tunes), Universal, Fleischer (Betty Boop) et bien d'autres de s'associer à la firme aux grandes oreilles afin de réunir à l'écran les personnages mythiques de l'âge d'or de l'animation hollywoodienne. Le résultat est une prouesse technique et surtout une réussite artistique totale, qui rassemble, selon les mots du réalisateur Robert Zemeckis « la qualité d'animation de Disney, la force des personnages de la Warner, et l'humour de Tex Avery. » That's all folks! – DD

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Steve Barron / États-Unis, Hong Kong / 1990

On ne saurait sous-estimer l'impact qu'a eu sur une génération de jeunes cinéphiles cet immense succès commercial produit par Golden Harvest, une compagnie de Hong

Kong spécialisée dans le cinéma d'arts martiaux. Beaucoup trop sombre et violent pour son public cible, *Teenage Mutant Ninja Turtles* se démarque par sa représentation brutale de la délinquance juvénile ainsi que par son esthétique somme toute « réaliste » compte tenu du fait qu'il traite d'une bande de tortues géantes qui mangent de la pizza et font du karaté. Mais c'est justement parce qu'il dépasse constamment les bornes que le film de Steve Barron s'avère si mémorable. De la séquestration de Splinter à une séquence d'incendie particulièrement intense, les scènes les plus marquantes sont généralement les plus traumatisantes. Les aventures subséquentes de Leonardo, Raphael, Donatello et Michaelangelo feront preuve de beaucoup plus de retenue à cet égard ; c'est d'ailleurs pour cette raison qu'aucune n'arrive à la cheville de celle-ci. – AFR

THE WITCHES

Nicolas Roeg / Royaume-Uni / 1990

Période clé de la « guerre de l'information », le début de la décennie 1990 s'est révélé fertile en complots. Les enlèvements d'enfants – véritables ou fabulés – ont ainsi constitué des événements hautement monnayables. Roald Dahl l'avait-il anticipé en publiant, en 1983, le roman *The Witches* – un an à peine avant l'adaptation par Joe Dante d'une autre de ses œuvres jeunesse, *The Gremlins* ? En couchant sur pellicule l'idée d'une internationale de sorcières cultivant une aversion viscérale pour les gamins, Nicolas Roeg le laissa présumer, tout en créant un film juste assez biscornu pour (réellement) effrayer son public cible. Produit par Jim Henson, mettant en vedette Anjelica Huston (quelques mois avant qu'elle n'incarne Morticia Addams pour Barry Sonnenfeld) et Rowan Atkinson (quelques mois après sa première incarnation de Mr. Bean), *The Witches* s'inscrit dans un genre plutôt rare : la comédie noire pour enfants. – RE

THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS

Henry Selick / États-Unis / 1993

Comédie musicale en stop-motion mettant en scène un monde peuplé de monstres incompris et mélancoliques, *The Nightmare Before Christmas* ne ressemblait à aucun autre film de 1993. Réalisé par le talentueux Henry Selick (à qui on doit depuis *James and the Giant Peach* et *Coraline*), le film est avant tout l'incarnation parfaite de l'imaginaire de Tim Burton. Dix ans après avoir quitté les studios Disney, l'ancien animateur amateur de cinéma d'horreur classique devenu cinéaste superstar a enfin les moyens de ses ambitions. À contre-courant, il remet au goût du jour l'animation en volume et met de l'avant une vision poétique et enfantine du macabre qui inspirera de nombreux cinéastes tels que Guillermo del Toro. Ode au grand cœur des marginaux, éloge de l'esprit de communauté alternative, opéra pop grandiose de Danny Elfman, ce conte de Noël singulier ne prendra jamais une ride. Tout comme Jack, ce roi de la citrouille qui a su apprendre à tant d'enfants à s'accepter tels qu'ils sont. – BD

POMPOKO

Isao Takahata / Japon / 1994

Cette somptueuse fable magique met en scène les *tanukis*, ces rats laveurs qui sont aussi des esprits dans la mythologie japonaise, et leur combat pour préserver leur territoire, grignoté par les projets immobiliers. Débordant d'inventivité, *Pompoko* traite d'un sujet grave tout en étant l'un des films les plus drôles des studios Ghibli grâce au côté burlesque des *tanukis*, créatures fantasmagoriques et transformistes. Takahata tient ici un discours environnementaliste puissant et lucide, qui ne se généralisera dans le cinéma pour enfants américain qu'au cours de la décennie suivante. Dans sa réflexion sur la vie urbaine d'humains agissant comme des dieux tout-puissants et sur la façon dont l'oubli de la nature va dangereusement de pair avec une perte de la culture, *Pompoko* parvient à philosopher à hauteur d'enfant et réussit le pari de captiver les spectateurs dès un très jeune âge, sans pour autant céder au simplisme ou à un optimisme facile. – ACO

MATILDA

Danny DeVito / États-Unis / 1996

Sans rien à envier aux films les plus révoltés contre le système établi, *Matilda* de Danny DeVito représente à plusieurs titres un modèle de pensée et d'insubordination pour les enfants. Dévouée aux puissances de l'imagination (et donc, pour une part, à celles du politique), refusant le moindre signe d'autorité disciplinaire, radicalement opposée à toutes les institutions qui jalonnent le destin d'une vie (la famille, le patriarcat, l'école ou la société du spectacle), Matilda développe un pouvoir enviable et précieux : celui de déplacer les objets par la force de la pensée. Au rythme d'une chanson de Thurston Harris ou dans n'importe quel contexte d'injustice sociale, sauvée par son intelligence partagée, Matilda s'avère capable de réorganiser et de refaire le monde. En cela, il est moins question de télékinésie que de cinéma, c'est-à-dire et au fond, de (re)mise en scène du monde et de révolution. – CSO

KIRIKOU ET LA SORCIÈRE

Michel Ocelot / France / 1998

Pour nous conter l'histoire d'un enfant qui parle dans le ventre de sa mère et qui s'enfante tout seul, Michel Ocelot a recours à un dessin stylisé (l'arbre ensorcelé, le village, le monstre) qui sert parfaitement l'univers des contes hérité de la tradition orale africaine. Ce dessin nous ramène à l'essence même du cinéma d'animation avec, au détour, un clin d'œil inattendu à McLaren. Karaba, la sorcière, est bien séduisante, comme les petites mélodies de Youssou N'Dour que les jeunes spectateurs peuvent reprendre en cœur, comme au temps glorieux des cartoons en noir et blanc. Au passage le pouvoir des hommes est épinglé, leur lâcheté aussi, et même un certain discours féministe peut être perçu dans le personnage de la sorcière. Distribué dans le monde entier, *Kirikou* est l'un des plus grands succès de l'histoire du cinéma d'animation français. – RD



→ The Princess Bride de Rob Reiner (1987)



→ The Jungle Book de Wolfgang Reitherman (1967)



↑ The Point of View of Fred Wolf (1971)

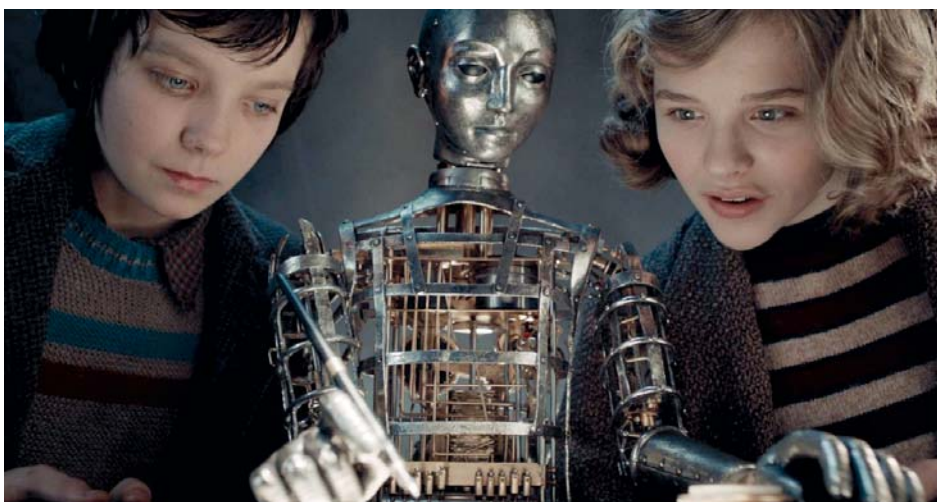
↑ **Katia et le crocodile** de Věra Plínová-Šimková (1966)

→

Peau d'âne de Jacques Demy (1970)

→

Hugo de Martin Scorsese (2011)



L'ÉTÉ DE KIKUJIRO

Takeshi Kitano / Japon / 1999

Masao a neuf ans. Les vacances d'été commencent et il s'ennuie : il vit chez sa grand-mère, qui travaille, et sa mère vit au loin. Par l'intermédiaire d'une voisine, il rencontre un drôle de bonhomme : un ancien yakuza qui accepte de l'emmener au bord de l'océan et à la recherche de sa mère. Avec cette œuvre qui oscille entre drame et comédie, Kitano sort de son registre habituel et signe un de ses plus beaux films, tour à tour mélancolique, effrayant, onirique et burlesque. Au cours de cette échappée belle, les deux solitaires font diverses rencontres, bonnes ou mauvaises, et s'inventent une famille de marginaux. Ils vont surtout, le temps de quelques jours, goûter à la liberté et prendre soin l'un de l'autre. L'enfant apprend à rire tandis que l'adulte trouve une raison d'être. Chef-d'œuvre de sensibilité, de poésie et d'impertinence, *L'été de Kikujiro* est un conte initiatique majeur pour les enfants qui s'apprentent à devenir grands et à affronter toute la complexité du monde. – ACO

incarnée par un personnage de beatnik rêveur qui offre refuge aux fugitifs dans sa casse de voitures. – ACO

CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY

Tim Burton / États-Unis / 2005

Tim Burton est un auteur d'œuvres devenues référentielles et mythologiques. On ne peut oublier son *Charlie and the Chocolate Factory*, un remake de *Willy Wonka & the Chocolate Factory* (1971) de Mel Stuart ; les deux films sont une adaptation du roman éponyme de Roald Dahl, mais celle de Burton est plus personnelle. C'est l'histoire d'un enfant sage, Charlie Bucket, différent des autres enfants gâtés pourris qui sont prêts à tout pour gagner un concours organisé par Willy Wonka, propriétaire d'une chocolaterie qu'il doit fermer ; les gagnants auront droit à une visite guidée de la manufacture – excentrique et très drôle, qu'on fait avec eux – et à des bonbons à vie. Le film de Tim Burton, avec ses références multiples au cinéma et son fidèle acteur, Johnny Depp, est chaque fois qu'on le regarde, sublime : un pur délice visuel. – AR

THE IRON GIANT

Brad Bird / États-Unis / 1999

Un enfant découvre un géant de fer d'origine extraterrestre. Commence une grande amitié, ainsi qu'un périple mouvementé pour échapper à la traque des autorités et de l'armée. Adapté du roman éponyme de Ted Hughes écrit en 1968, *The Iron Giant* se tourne vers le passé puisqu'il se déroule dans les années 1950 de la guerre froide. L'animation en 2D ainsi que l'esthétique des images sont elles-mêmes un peu anachroniques dans les années 1990, conférant un charme tout particulier à ce film qui fut immédiatement considéré comme un classique. Outre le fait que *The Iron Giant* est une leçon d'empathie bouleversante et empreinte de poésie, il est aussi subversif : dans son évocation du complexe militaro-industriel ainsi que des rouages menant de la peur à la violence, comme dans son éloge de la marginalité,

FANTASTIC MR. FOX

Wes Anderson / États-Unis / 2009

Avec cette adaptation animée (en stop-motion, bien entendu) d'un célèbre livre de Roald Dahl, Wes Anderson parvient à demeurer fidèle au ton et à la morale de l'auteur, tout en affirmant plus que jamais la cohérence visuelle de son univers filmique et la continuité de ses préoccupations existentielles. Comédie dramatique familiale au pays des renards de la campagne anglaise, *Fantastic Mr. Fox* est certainement l'un des films pour enfants les plus bavards de l'histoire du cinéma, et peut-être le seul à mettre à ce point l'accent sur la crise de la quarantaine d'un père de famille étouffé par son milieu. Si les tout-petits s'y perdent par moments, le dynamisme de la musique pop des années 1960 et la jubilation de voir prendre forme les multiples plans de Monsieur Renard contre les trois méchants

fermiers permettent au film de s'adresser à tous les âges et de rappeler que la rébellion (face au père, contre le système) est une étape indispensable de la vie. – BD

WHERE THE WILD THINGS ARE

Spike Jonze / États-Unis / 2009

Inspiré d'un classique de la littérature jeunesse publié en 1963, le film de Spike Jonze propose une riche réflexion sur le rôle formateur du conte et sur la manière dont l'imaginaire et le réel se nourrissent mutuellement. Brillant créateur d'images, formé à l'école du vidéoclip dans les années 1990, Jonze signe une œuvre superbe dont la facture visuelle évoque la texture émotionnelle de la nostalgie, comme si tout y relevait déjà en quelque sorte du souvenir. Tout, à commencer par l'univers du livre de Maurice Sendak lui-même. Car le film nous rappelle que la fonction même du rêve est de disparaître pour éventuellement céder sa place au monde réel. En ce sens, *Where the Wild Things Are* traite de la fin de l'enfance et pose sur ce sujet un regard résolument adulte. Mais il s'agit aussi d'un film sur l'âge adulte, tel que le perçoit l'enfant, un film épousant à la fois le regard de l'adulte cherchant à comprendre l'enfance et celui de l'enfant cherchant à comprendre l'âge adulte. – AFR

HUGO

Martin Scorsese / États-Unis / 2011

Raconter l'histoire de Hugo Cabret est pour Scorsese l'occasion de redire son amour du cinéma. L'histoire de ce petit garçon qui a élu domicile dans l'horloge de la gare Montparnasse, c'est aussi le portrait de Georges Méliès au soir de sa vie quand, ruiné et oublié, il vend des jouets dans un kiosque de la gare. *Hugo* est de plus l'occasion pour le cinéaste d'expérimenter la 3D, dont la profondeur, plus que le relief, est ici brillamment utilisée. Œuvre de cinéophile pour cinéophiles, avec références – caméos de Salvador Dali, James Joyce et Django Reinhardt – et films (de Méliès) reconstitués à l'appui, le film est aussi, comme on le dirait de Tintin, un ravissement pour les enfants de 7 à 77 ans. Les références à l'histoire du

cinéma sont généralement justes et ajoutent au film une dimension pédagogique. La bande sonore est du compositeur torontois Howard Shore. – RD

ERNEST ET CÉLESTINE

Benjamin Renner, Vincent Patar & Stéphane Aubier / France / 2012

Observez bien les noms au générique... Il fallait une telle association de bienfaiteurs pour transposer à l'écran les célèbres histoires illustrées de Gabrielle Vincent, mettant en scène l'amitié improbable entre l'ours mal léché Ernest et la souris Célestine. Le génial écrivain Daniel Pennac, qui en signe le scénario et les dialogues, donne ampleur et profondeur à l'univers en y injectant une dose bienvenue d'humour noir. Lambert Wilson prête son imposante voix à Ernest, rendant le personnage tantôt inquiétant, tantôt pataud, toujours terriblement attachant. Enfin, en soutien à Benjamin Renner, le duo Vincent Patar et Stéphane Aubier – les auteurs du froufrou et jubilatoire *Panique au village* (2009) – apporte un grain de folie visuel indispensable, faisant du film à la fois un hommage respectueux aux aquarelles originales de l'auteure et une relecture inventive de son œuvre. Ensemble, ils ont créé une des plus belles surprises du cinéma d'animation des dernières années. – DD

LE CHANT DE LA MER

Tomm Moore / Belgique, Danemark, France, Irlande,

Luxembourg / 2014

À l'instar de *Brendan et le secret de Kells*, premier long métrage d'animation du cinéaste, *Le chant de la mer* convoque la mythologie celtique, et en particulier la légende des *selkies*, figures humaines se transformant en créatures marines après avoir enfilé une peau de phoque. Cet imaginaire riche et méconnu prend vie grâce à un magnifique travail d'aquarelle et à une esthétique originale, qui emprunte aussi bien à la culture celte qu'à Miyazaki ou à l'histoire de l'art. À cela s'ajoute la sensibilité du récit, une chronique familiale qui touche aussi bien aux petits enjeux du quotidien (le conflit entre frère et sœur, la jalousie, le sentiment d'injustice) qu'aux grandes questions existentielles (l'absence

d'un parent, la quête d'indépendance et d'identité, l'acceptation des choix de chacun, les responsabilités qui viennent avec le fait de grandir). Sans oublier la trame musicale et les chansons aux sonorités folkloriques, tout simplement sublimes. – ACO

MA VIE DE COURGETTE

Claude Barras / Suisse, France / 2016

Quand la mère alcoolique du petit Courgette meurt, le garçon est envoyé dans un foyer pour enfants. Aux côtés d'autres orphelins, notamment la jeune Camille dont il tombe vite amoureux, il va réapprendre les notions de famille, de solidarité et d'amour. Scénarisé par la Française Céline Sciamma (on y retrouve son obsession pour l'émancipation et la rencontre amoureuse salvatrice), *Ma vie de Courgette* fait jaillir beauté et poésie de ses marionnettes en carton-pâte, et ne sombre jamais dans la noirceur malgré sa grande mélancolie. Si le film, filmé en stop-motion, parvient à toucher au cœur, c'est surtout grâce au ton, plein de lucidité mais aussi de douceur, qu'il emploie pour parler de thématiques aussi épineuses que le suicide, la sexualité, la maltraitance ou la misère sociale. Rarement on aura vu la fantaisie côtoyer d'aussi près ce que l'existence a de plus morbide, sauf peut-être chez Tim Burton, à qui Claude Barras emprunte à la fois la naïveté et le spleen. – CG

LA TORTUE ROUGE

Michael Dudok de Wit / Belgique, France, Japon, Allemagne / 2016

Pour un enfant, *La tortue rouge* parle le langage de l'universel : celui des corps et des visages, celui des émotions que l'on ressent sans avoir besoin de les verbaliser. Aucune parole n'est prononcée dans ce film de 80 minutes, mais tant de choses sont dites. C'est l'histoire d'un naufrage, celui d'un homme sans nom, Robinson d'une temporalité insaisissable, qui se nourrit à la source des légendes autant qu'à celle du réel. C'est donc l'histoire de l'Homme, confronté aux forces de la nature qui l'écrasent parfois, mais qu'il ne se résigne jamais à subir. C'est aussi une histoire d'amour entre un homme et une femme tortue, émanation de cette

nature qu'il cherche à posséder. De l'union des deux naîtra un enfant, promesse d'un avenir incertain, qui finira par abandonner ses parents pour fuir vers un horizon d'où peut surgir la vie, aussi bien que la mort. Amour, lutte contre les éléments, rapport à la nature, appel de l'aventure et cycle de la vie : oui, vraiment, pour un enfant, *La Tortue rouge* parle le langage de l'universel... – CL

ZOOTOPIA

Byron Howard et Rich Moore / États-Unis / 2016

Dans une métropole utopique où coexistent herbivores et carnivores, la paix sociale est ébranlée lorsqu'un certain nombre de prédateurs retournent à leur état sauvage. Sous ses allures de énième fable animale peuplée d'adorables lapins policiers, de renards malins et de sympathiques paresseux qui font leur travail très, très, très lentement, *Zootopia* cache une satire aux dents drôlement acérées traitant à la fois de racisme et de vivre-ensemble, tout en dénonçant le genre de tactiques politiques ayant placé un Donald Trump à la tête des États-Unis. L'intrigue policière, dans cette étonnante production Disney, permet non seulement de faire progresser le récit mais aussi d'exposer les rouages qui permettent à certains individus malintentionnés de profiter de l'intolérance et de la division pour prendre le pouvoir. L'anthropomorphisme permet de critiquer les fondements même de l'idéologie raciste, la cohabitation entre les espèces animales devenant ici une métaphore forte et porteuse d'espoir. – AFR

PADDINGTON 2

Paul King / Royaume-Uni / 2017

Dans cette suite du *Paddington* de 2014, Paul King perfectionne sa recette de marmelade aux oranges. Notre vaillant ourson, parangon de la bonté dans un monde on ne peut plus humain, est désormais bien installé chez les Brown. Lancé au cœur d'une Grande-Bretagne familière, car divisée comme celle de la « vraie vie » par la question de l'immigration (d'ours péruviens, notamment), Paddington se retrouvera ici accusé à tort du vol d'un livre ancien et condamné à 10 ans

de prison ! Une véritable « wesandersonade » de situations tragicomiques s'ensuit, tandis qu'à l'extérieur sa famille d'accueil tentera de blanchir le nom de leur compagnon hirsute et adorable. Entre autres plaisirs cinéphiles, Hugh Grant y incarne un acteur shakespearien déchu et King y va d'une généreuse pincée de références aux grands comédiens : Chaplin, Keaton et même Tati. Il suffit de voir Paddington tenter de décrocher un emploi pour être conquis ! – AEC

CHRISTOPHER ROBIN

Marc Forster / États-Unis / 2018

Injustement passé inaperçu au milieu des innombrables dessins animés qui se veulent plus malins les uns que les autres, cette adaptation en chair et en os de Winnie l'Ourson scénarisée par Alex Ross Perry adopte le ton mélancolique du *Where the Wild Things Are* de Spike Jonze. Conditionné malgré lui par la

société, le jeune Jean-Christophe est devenu un père et mari absent, obsédé par sa tâche ingrate de gestionnaire dans une grande entreprise prête à sacrifier ses employés pour conserver ses profits (toute ressemblance avec notre environnement actuel n'est pas accidentelle). Fidèles à l'esprit du célèbre ours paresseux, les retrouvailles inévitables seront l'occasion de mesurer le poids de l'oubli, de célébrer la puissance de l'imagination et la joie de ne rien faire. Certes, ce film Disney célèbre finalement moins une révolution à venir que le bonheur des congés payés. Mais on espère que ce petit pas pour la multinationale soit un grand pas à venir pour le cinéma pour enfants. – BD





PROPAGANDE distribution

Service de distribution en magasin, plus de 500 points de ventes

Service de distribution numérique

CD | **IMPACT**
CD-DVD-USB

Service de fabrication DVD, BLU RAY, CD

Création de menu et authoring

514.593.7555

ADISQ **IM** Association des industries musicales Régie du cinéma Québec

PROPAGANDEDISTRIBUTION.COM CDIMPACT.COM



**DONNEZ DE
L'ÉNERGIE
À VOS
MÉDIAS!**

VISION IM
MEDIA ÉNERGIE

AUTHORING
DVD + BLU-RAY

CONVERSIONS
PAL - NTSC
SD - HD

ENCODAGE
MULTIFORMAT

WWW.VISION-IM.COM
514 927-5528

ABONNEZ-VOUS À SPIRALE DÈS MAINTENANT ET OBTENEZ UN SECOND ABONNEMENT GRATUITEMENT

SPIRALE



SPIRALE



ABONNEMENT

SODEP.QC.CA

Cette offre est en vigueur jusqu'au 30 avril 2020.

Chemins de traverse

124 Pour les enfants : transmettre, désirer

| par Marc Mercier

130 Sériemania — Watchmen

| par Céline Gobert

136 Le cinéphile ludopathe — À la recherche
du temps perdu (à jouer)

| par Damien Detcheberry

Pour les enfants : transmettre, désirer

PAR MARC MERCIER



← Comment expliquer l'art performance à ma fille
adolescente de Rachel Echenberg (2018)

En 2018, l'artiste canadienne Rachel Echenberg réalise, avec la complicité de sa fille Clara, une vidéo de 6 minutes intitulée *Comment expliquer l'art performance à ma fille adolescente*.



Ce titre fait explicitement référence à la célèbre performance exécutée pour la première fois par Joseph Beuys à la galerie Schmela de Düsseldorf le 26 novembre 1965, *Comment expliquer les images à un lièvre mort*. Ces deux œuvres posent la triple question de la transmission : que transmettre ? À qui ? Comment ? Si je vais dans un premier temps tenter de comprendre ce qui est en jeu dans ces œuvres, j'essaierai par la suite de prolonger ces gestes en me posant ces questions à moi-même.

Ma première remarque concerne les deux titres. J'ai longtemps lu les titres comme s'il s'agissait de questions, jusqu'au jour où je me suis aperçu qu'ils ne comportaient pas de point d'interrogation. Ce sont donc des démonstrations d'un procédé pédagogique qui passe par le geste et le silence. Quand s'achèvent les actions, les témoins (nous) emportent avec eux le mystère des tenants et aboutissants qui ne leur ont pas été dévoilés. Reste alors à mettre en œuvre notre imagination.

Je vais commencer par dénoter l'action proposée par Echenberg :

La mère et sa fille sont assises face à face. Elles se versent mutuellement du miel dans les mains, qu'elles répandent ensuite sur le visage et les cheveux de leur partenaire de manière quasiment mimétique, avec une infinie douceur. Puis, sur ce nectar, elles vont appliquer des feuilles d'or, croisant leurs bras dans un élégant ballet qui frôle la caresse.

Montage parallèle. Entre les différentes phases de cette performance, apparaissent des indications qui nous permettent de visualiser mentalement l'action de Beuys.

« Dans cette exposition charnière, l'artiste, avec sa tête recouverte de miel et de feuilles d'or, a passé trois heures à expliquer son exposition à un lièvre mort. »

« Le public était exclu de la galerie et ne pouvait voir la performance qu'à travers les vitres. »

« Dans la documentation de cette performance, Beuys apparaît comme un chaman, berçant le corps de l'animal dans ses bras. »

« Beuys soulignait plus tard que *le lièvre, même mort, avait plus d'intuition que les êtres humains avec leur rationalisme acharné*. »

« Personne ne sait ce qu'il a chuchoté au lièvre. »

« Personne ne sait ce que le lièvre a compris. »

L'action s'achève quand les deux protagonistes ont terminé les masques dorés. Elles se regardent, les yeux dans les yeux. Générique de fin.

Revenons à la source qui inspira Rachel Echenberg en prenant connaissance de ce que Joseph Beuys a révélé de son action quelques années plus tard : « Pour moi, le Lièvre est un symbole de l'incarnation, que le lièvre joue vraiment : ce que l'homme ne peut faire que dans son imagination. Il creuse, se construisant une maison dans la terre. Ainsi il s'incarne dans la terre : c'est la seule chose qui importe. C'est comme ça que je le perçois. Le miel sur ma tête a bien sûr à voir avec la pensée. Alors que l'homme n'a pas la capacité de produire du miel, il a la capacité de penser, de produire des idées. C'est comment la nature éventée et morbide de

la pensée devient à nouveau vivante. Le miel est une substance essentiellement vivante, et la pensée de l'homme peut le devenir aussi. D'un autre côté, l'intellectualisation peut tuer la pensée : on peut tuer son esprit par la parole en politique ou sur le terrain académique. »

J'ai toujours considéré le travail de Beuys, comme par ailleurs beaucoup de pratiques artistiques de l'Extrême-Orient dont il s'inspire, comme procédant d'une démarche profondément matérialiste. Sa déclaration en témoigne. Au commencement n'est pas l'Idée (ou intellectualisation), mais la matière vivante (le miel, le corps). Quant au lièvre, il a pour nécessité vitale de s'incarner (au sens propre du terme) dans la terre. L'homme, pour faire corps avec la terre n'a pas d'autres solutions que de mettre au travail son imagination. S'il n'y prend garde, s'il ne s'appuie pas sur la matière, il se met en danger de mort, étouffé par l'étau du seul raisonnement logique qui l'éloigne de lui-même. La raison veut toujours avoir le dernier mot. Quand le langage du corps ou des images se fait poésie, c'est-à-dire verbe d'action (ποιεῖν [poiein] signifie en grec faire, transformer la matière...), nos gestes et nos paroles deviennent ce miel qui peut alors se métamorphoser en or. Alchimie du verbe et des images.

Ce que Echenberg semble avoir reçu de Beuys comme enseignement, c'est que s'il y a quelque chose à transmettre, ça ne peut être autre chose qu'une posture, une attitude, du désir. Ce dernier cherche toujours une forme dans laquelle s'incarner. L'art n'est que cela. Pour recevoir ce don, il faut avoir préservé sa capacité d'étonnement, sinon nous serons encore moins réceptifs que le lièvre mort de Beuys.

Je vais à présent par trois fois tenter de prolonger les gestes de Beuys-Echenberg en imaginant ce que je souhaiterais montrer à des enfants.

Je montrerais deux épisodes de *France, tour, détour, deux enfants* (6 x 26'-1977/78) d'Anne-Marie Miéville et Jean-Luc Godard. J'ai déjà expérimenté cela avec des collégiens de 14 ans regroupés dans une classe réputée de « cancre ». J'animais à l'époque un atelier de création vidéo expérimentale.

Godard cherche à faire sortir la vérité de la bouche de deux enfants (garçon et fille). Il joue au jeu des devinettes avec une impertinence joyeuse. Jeu du langage où les enfants (notre début sur terre) sortent d'eux-mêmes, de la nuit de leurs secrets, des mots météorites sur la vie et la mort, la lumière, le mouvement, les « monstres » que sont les adultes... Expérience fondatrice pour éprouver que, même enfants, nous sommes plus grands que nous-mêmes.

L'effet produit par le film sur ces jeunes élèves fut incroyable. Ils se sont pris au jeu. Ils se sont mis à jouer les deux protagonistes, d'abord en se moquant puis avec le plus grand sérieux du monde. En les mimant, ils se sont mis à parler de sujets philosophiques (l'exil des parents pour certains, l'amour, la mort, la poésie, les images) qui dévoilaient une partie d'eux-mêmes jamais explorée.



↑ **Rhizophora** de Davide De Lillis (2015) → **The Chaos Theory** de Fran Orallo (2018) → **France, tour, détour, deux enfants** d'Anne-Marie Mieville et Jean-Luc Godard (1977-78)

Je montrerais ensuite *Rhizophora* (16'23 – 2015) de Davide De Lillis (Italie) tournée avec de jeunes résidents au Vietnam contaminés par l'agent orange, un gaz répandu par l'armée américaine. La tragédie des corps meurtris et des troubles psychiques est métamorphosée en des chorégraphies sublimes où chaque geste s'accorde avec la nature, les objets du quotidien, le corps des autres...

Cette vidéo peut permettre de réaliser ce que peut signifier la beauté d'un geste quand, après avoir traversé *la saison en enfer* dont parle Rimbaud, une beauté impensée reste à inventer.

Je montrerais enfin *The Chaos Theory* (3'40 – 2018) de Fran Orallo (Ecosse) où l'artiste s'est saisi de plusieurs séquences vidéo montrant à chaque fois une ballerine suivre une chorégraphie bien déterminée. Mais une fois celles-ci juxtaposées ou superposées, il en résulte un désordre chaotique. *La théorie du chaos*, en mathématiques ou en physique, explique que le résultat de quelque chose dépend de différentes variables et qu'il est impossible de prédire quel sera le résultat d'une action. Au fil de l'expérience de notre regard, d'abord chahuté, une nouvelle organisation du monde et des corps s'ouvre à nous, et le film ne nous apparaît plus comme un assemblage aléatoire de discordances, confirmant l'intuition de Nietzsche que c'est *du chaos que naît une étoile filante*.

Ces trois films ne sont pas sans me rappeler ce que Baudelaire disait du *joujou*, « la première initiation de l'enfant à l'art » et à la connaissance. Nous avons certainement tous vécu cette expérience enfantine où nous cassons, étripons, déchirons un jouet pour voir comment ça fonctionne à l'intérieur, ce secret de la vie que le monde des adultes (les monstres) avec sa rationalité à toutes épreuves nous dissimule. Mais pour continuer à vivre, à avancer, à ce démontage du monde, il faudra que succède un remontage qui *substitue à notre regard un monde qui s'accorde à nos désirs*, définition que Godard attribue à André Bazin dans *Le Mépris* pour nous dire ce qu'est le cinéma.

Dans ces trois films, il est question d'une destruction initiale (du langage enfantin, du corps malade, de l'ordre chorégraphique), condition pour qu'adviennent l'impensé, l'imprévu, le gai savoir.

Les images, parce qu'elles impliquent toujours un double mouvement pour entendre ce qu'elles nous murmurent, démontage et remontage, émotion et pensée, contemplation et questionnement, nous enseignent qu'il ne peut y avoir de vérité que dans la forme de l'autre monde et de la vie autre – je recopie ici les derniers mots de l'ultime séminaire de Michel Foucault, *Le courage de la vérité* (prononcé au Collège de France de février à mars 1984). Autrement dit, une formation aux différences, pour les enfants, pour les enfants que nous sommes peut-être encore (courageusement).

Watchmen

Concepteur : Damon Lindelof

PAR CÉLINE GOBERT



Le futur de l'humanité est une super-héroïne afro-américaine.

QUELS MODÈLES POUR NOS ENFANTS ?

À la fin des neuf épisodes de la série, la fille d'Angela Abar, alias Sister Night, découvre la cape noire et la véritable identité de sa mère justicière. La scène n'a rien d'anodin, au contraire. Elle pose une simple question : quel héritage, quel espoir, quels modèles laisse-t-on à nos enfants ? Cette idée de transmission, et avec elle d'une nécessité de bien connaître ses racines et son passé pour ne pas répéter certains chapitres de l'Histoire, hante la *Watchmen* version Damon Lindelof, créateur de *Lost* et de *The Leftovers*.

Dans cette proposition audacieuse, nouvelle mouture de la bande dessinée d'Alan Moore et Dave Gibbons, publiée pour la première fois en 1985, le réalisateur repense véritablement le matériau d'origine en l'ancrant dans un contexte très actuel : les tensions entre les suprémacistes blancs, la police et les Afro-américains. Qu'il ait fait le choix (décrié par un certain public) de faire porter le masque de l'ambigu Rorschach aux réactionnaires racistes d'aujourd'hui n'est certainement pas anodin : tout homme désespérément en colère ne saurait inspirer sainement les prochaines générations de rebelles sociopolitiques (Joker bonsoir !). Si l'univers fantastique (bien qu'ici prévale le mélange des genres) déployé par la série reste évidemment le terreau

idéal pour réécrire l'Histoire et jouer de tous les possibles, le plus intéressant demeure le geste artistique de son auteur. À l'heure de tous les *remakes*, et *remakes* de *remakes*, *reboots* et *sequels*, réactualiser un monument de la culture bédéiste américaine dit quelque chose d'important : le véritable artiste, bien au-delà de faire du neuf avec du vieux, est capable de se réapproprier totalement une œuvre, de lui insuffler son propre style qui reflète, en plus de ses propres obsessions, celle de toute une époque.

Ce n'est pas non plus un hasard si la série débute et s'achève dans un cinéma, avec les images d'un film muet, montrant un shérif noir qui arrive dans un village blanc pour faire régner la justice. Ce film fait rêver le petit orphelin Will Reeves, qui a perdu ses parents dans le massacre de Tulsa perpétré contre les Noirs, et l'inspire durant près de 100 ans dans son combat pour un monde meilleur. C'est d'ailleurs à ce représentant de la justice et du bien qu'il emprunte son nom. C'est dire l'importance des images. Le pouvoir du cinéma, du récit. Dans ce contexte, que le personnage principal de *Watchmen* (qui plus est absent du *comic*), soit une Afro-américaine au caractère et aux désirs assumés revêt évidemment une importance de taille.

REPENSER LE HÉROS

Amenée à comprendre ses origines, et notamment le passé ségrégationniste, violent et raciste de son pays, l'Amérique, Angela Abar (Regina King) ne trouvera pas immédiatement les réponses à ses questionnements identitaires, à l'instar du spectateur qui saute d'époque en époque, de dimension en dimension, de personnage en personnage. Dans ce 2019 alternatif dans lequel les États-Unis ont remporté la guerre du Vietnam grâce au géant bleu tout puissant, le Dr Manhattan, Angela est une « justicière » des forces de l'ordre, contrainte de masquer son visage pour assurer son anonymat face aux terroristes nationalistes de la 7^e Kavalerie, un genre de Ku Klux Klan contemporain. L'intrigue se déroule à Tulsa, en Oklahoma, 30 ans après les événements fictionnels relatés dans le roman graphique, mais aussi – et c'est plus important que jamais – presque 100 ans après ceux, réels, ayant pris place dans ce village. Car, oui, cette partie-là de l'Histoire n'a malheureusement rien d'une uchronie. En 1921, le village a été ravagé par des Blancs, et cet événement historique peu glorieux pèse encore sur les mémoires¹. Au total, 300 personnes noires ont été tuées et 10 000 laissées à la rue.

Mais si le premier épisode débute *in medias res* dans ce contexte de persécution, il faudra attendre le sixième épisode pour que les pièces du puzzle commencent à se mettre en place et que se dessinent non seulement les destins et les liens entre les personnages, mais aussi les intentions de Lindelof : remonter aux racines de la persécution des Noirs aux États-Unis et en exposer la transmission traumatique et les conséquences sociales, générationnelles, humaines. Dans cet épisode mémorable, Angela a avalé des médicaments nommés « Nostalgia » qui lui permettent d'accéder aux souvenirs de son grand-père persécuté. L'idée est géniale. Elle permet non seulement à la série d'éclaircir

↑ → → Watchmen de Damon Lindelof



le mystère de l'intrigue et du personnage, mais aussi de l'inscrire dans un tableau bien plus large ; Lindelof emmène ainsi le spectateur au-delà de l'univers du super-héros et assume avec force un propos absolument essentiel pour notre sombre époque : il est nécessaire de connaître sa propre Histoire, son propre passé, pour pouvoir créer un futur plus juste.

À travers Angela, Lindelof repense également la figure et la fonction du héros : à quoi ressemblent nos héros ? Qui inspirent-ils ? Quelles valeurs véhiculent-ils ? Même si elle garde les caractéristiques du héros des *comic books* (le passé trouble, la défense des opprimés, le traumatisme de l'enfance), Angela, « Sister Night » retravaille cette

Lindelof emmène le spectateur au-delà de l'univers du super-héros et assume avec force un propos absolument essentiel pour notre sombre époque : il est nécessaire de connaître sa propre Histoire, son propre passé, pour pouvoir créer un futur plus juste.

figure à la lumière du nouveau paradigme de la société contemporaine (le féminisme, la diversité, les tensions raciales). Que son père se blanchisse volontairement le contour des yeux pour dissimuler sa peau noire sous son masque ou qu'un autre héros masqué, Nelson Gardner, se révèle être gay, ne sont pas des détails sans importance. Car, inscrit qu'il est dans la mémoire collective, le héros demeure figé dans des archétypes faisant écho à la figure dominante de la société dans laquelle il évolue, à savoir un homme masculin, blanc, hétérosexuel. Si Lindelof n'invente pas l'eau chaude en s'éloignant de cette réalité (une même revendication de la différence électrifiait déjà *X-Men*), il a le mérite de l'introduire directement, de façon concrète et politique, au cœur d'un sujet brûlant : les tensions raciales qui ont rejailli dans le sillage de l'élection de Trump. Au passage, la série aborde sans détour plusieurs questions autour des notions de justice et d'héritage, le plus souvent invisibles dans l'espace public (et encore plus dans les œuvres populaires *geeks*) : de quelle façon la génération des jeunes Afro-américains peut-elle composer aujourd'hui avec son passé marqué par la violence et la ségrégation ? Qu'implique cette idée de « justice » dans la société contemporaine ? Quelles sont les conséquences actuelles des démons ségrégationnistes et racistes de l'Amérique ?

LE STYLE LINDELOF

Mais revenons au sixième épisode, en tous points incroyable. S'il dénoue tardivement les enjeux de l'intrigue, il est un vrai régal pour les yeux : les transitions, les mouvements de caméra, les jeux visuels pour traduire la superposition des temps passé et présent sont aussi ludiques que beaux. Une chose est certaine : *Watchmen* porte le sceau Lindelof. Non seulement, à l'instar de *Loft* et de *The Leftovers*, la série part de l'infiniment intime (les origines familiales, l'identité) pour évoquer et fouiller de plus larges expériences collectives humaines (la vie en société, l'héritage culturel, le sens de l'existence), mais elle envoie aussi valser les structures narratives conventionnelles pour privilégier un univers loufoque, dont l'absurdité fait écho au non-sens de l'existence (la quête de sens du personnage d'Ozymandias en est l'exemple parfait). Pour ce qui est de la forme, Lindelof y réaffirme également le pouvoir de l'ellipse et de ce que l'on ne dit pas, ce que l'on ne montre pas à l'écran, ce qui donne – certes – un résultat aux limites parfois de l'abscons, mais autrement plus stimulant que les linéarités ennuyeuses habituelles.

Pieuvres qui tombent du ciel, prières adressées à un homme bleu à la puissance omnisciente, clonage, mélange jouissif des genres, quelque part entre science-fiction, thriller politique et enquête policière : *Watchmen*, rythmée par l'électro de Trent Reznor et Atticus Ross, ne ressemble à aucune autre série. Elle est à la fois rétro et futuriste, drôle et désespérée, puisant cette dichotomie de ton directement à la source des angoisses de ses personnages, accablés par l'idée d'un destin prédestiné, acculés qu'ils sont par l'impossibilité de défaire la tragédie, ni même d'en comprendre le sens. C'était déjà le cas dans *Lost*, dont les personnages ne voulaient pas voir advenir leur propre mort. C'était également le cas dans *The Leftovers*, série elle aussi obsédée par la signification à donner à la disparition de proches, à la vie, à la mort. C'est bien sûr pour que l'on puisse ressentir, dans notre chair, cette angoisse-là, que Lindelof préfère maintenir le spectateur dans une confusion totale une bonne moitié de la série. Après tout, nul ne connaît les aboutissants de sa vie d'humain avant de vivre ses derniers moments. Profondément existentialiste, *Watchmen* n'hésite pas à plonger ainsi au cœur de grandes considérations philosophiques : jusqu'à quel point est-on libre ? Jusqu'à quel point est-on responsable ? Quelle relation doit-on entretenir avec Dieu ? Si la série ne donne (bien sûr) pas de réponses, elle s'achève tout de même sur une idée forte, comme un trésor à chérir en temps de crise : le futur de l'Humanité est une super-héroïne afro-américaine.

1. [washingtonpost.com/news/local/wp/2018/09/28/feature/they-was-killing-black-people/](https://www.washingtonpost.com/news/local/wp/2018/09/28/feature/they-was-killing-black-people/)



À LA RECHERCHE DU TEMPS PERDU (À JOUER)

PAR DAMIEN DETCHEBERRY



↑
Kind Hearts and Coronets de Robert Hamner (1949)

Le jeu vidéo peut-il réconcilier les enfants et leurs parents ?

L'élaboration du numéro que vous tenez entre les mains a été une belle occasion de se plonger dans des souvenirs personnels. En rédigeant le portrait de René Laloux, j'ai pu par exemple redécouvrir des œuvres qui avaient marqué ma jeunesse mais dont j'avais fini par perdre la trace. C'est le cas des courts métrages de l'émission télévisée

Sachant que la génération née dans les années soixante-dix est la première à avoir grandi avec le jeu vidéo, on commence depuis quelques années seulement à se poser sérieusement la question de la transmission vidéoludique.

*De l'autre côté*¹ (1989) que je pensais ne jamais revoir jusqu'à ce qu'ils surgissent miraculeusement sur Youtube. Pixellisés et cabossés, car ils ont été visiblement extirpés au forceps d'une VHS dénichée au fond d'un garage, mais qu'importe le flacon... Ce fut une émission aussi éphémère qu'innovante, une météorite tombée à point nommé dans l'œil d'un cinéphile en devenir, à une époque où la télévision publique française laissait à des pionniers tels que Laloux une totale liberté d'expression.

AMARCORD

Si je parle de cinéphile en devenir, c'est que je regardais surtout cette émission parce que mes parents connaissaient le travail du cinéaste et avaient jugé pertinent de m'y exposer. Tout comme ils m'ont entraîné dès l'âge de la lecture dans les salles obscures pour m'y faire découvrir, sans discrimination aucune mais toujours en version originale sous-titrée, les rétrospectives des Marx Brothers et des Monty Pythons, *Citizen Kane* d'Orson Welles et *The Last Crusade* de Steven Spielberg, ou encore les comédies anglaises des studios Ealing qui me firent comprendre qu'Alec Guinness était bien plus qu'Obi-Wan Kenobi². Quiconque a grandi avec des amateurs de films sait que la transmission familiale crée un rapport bien particulier aux œuvres, construit des souvenirs qui, indéniablement, collent aux os.

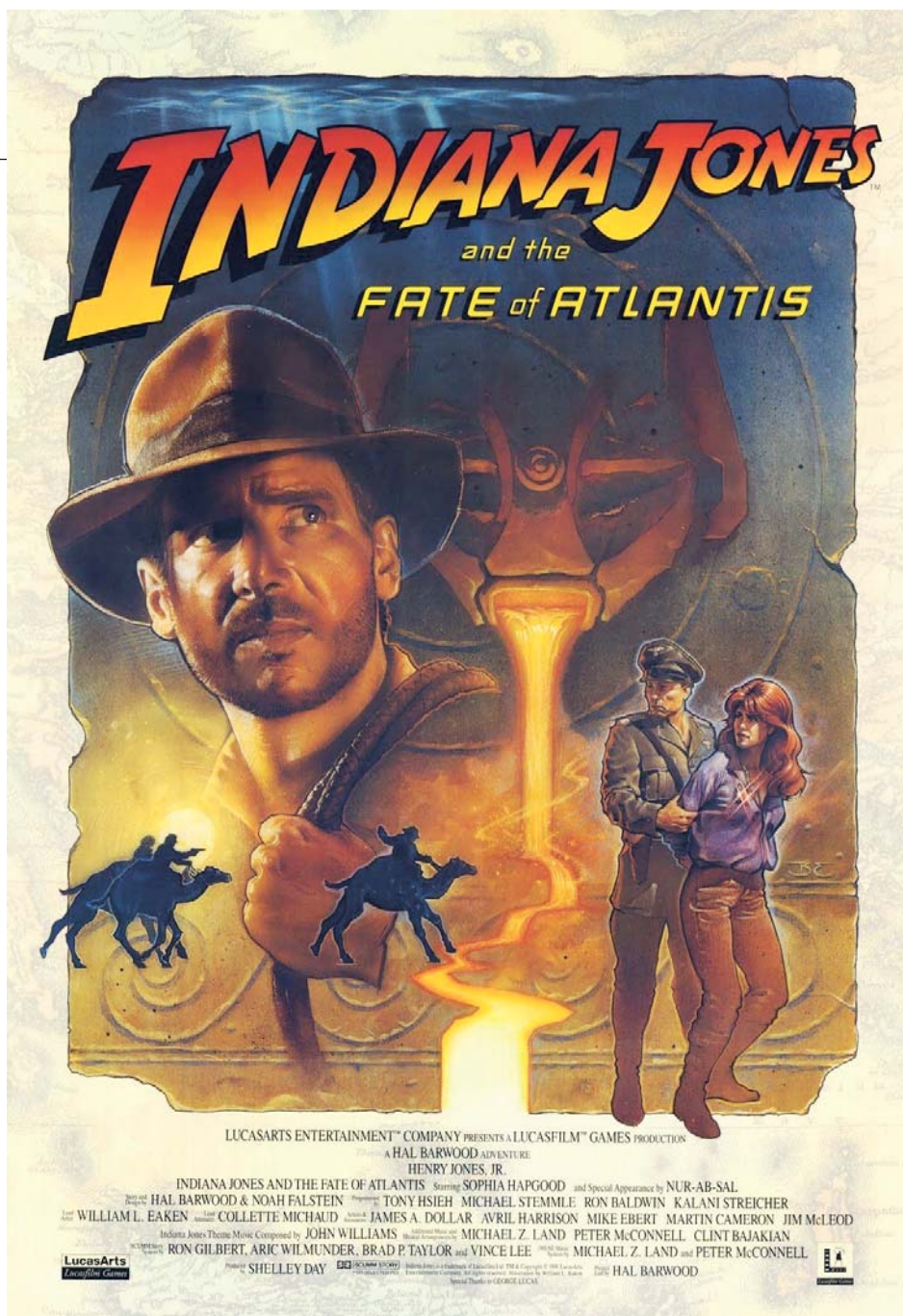
Sachant que la génération née dans les années 1970 est la première à avoir grandi avec le jeu vidéo, on commence depuis quelques années seulement à se poser sérieusement la question de la transmission vidéoludique. Dans un contexte d'obsolescence technique accélérée depuis les années 1980, qui plus est dans un milieu qui ne s'est

posé que très tardivement la question de la préservation des œuvres, le travail de conservation historique dans ce domaine est aujourd'hui un terrible casse-tête. Par facilité on a régulièrement recours à l'émulation, qui simule le fonctionnement d'anciens systèmes d'exploitation sur des machines plus récentes. Si le procédé a son utilité, notamment en archivage, le résultat est esthétiquement à l'image des restaurations en haute définition des premiers films des frères Lumière qu'on peut voir circuler sur Internet³ : il donne souvent un rendu approximatif et artificiel, qui gomme les aspérités de l'œuvre originale et la dénature autant qu'elle la restaure. Les récentes annonces de rétro compatibilité des prochaines consoles de salon Xbox et Playstation, qui permettront a priori de relancer d'anciens jeux à partir de leur support d'origine, semblent toutefois aller dans le sens d'une réflexion sérieuse sur le sujet. Mais les puristes devront se résoudre à cette fatalité : il sera bientôt impossible de rejouer à *Super Mario Bros* sur les tubes cathodiques de notre enfance.

Reste un autre problème, bien moins technique mais tout aussi épineux : même en ayant été bercé aux pixels 8 bits des premières consoles, voire aux balbutiements de la 3D au tournant des années 2000, pour peu qu'on ait délaissé les dix dernières années de l'évolution de l'industrie il est impossible de ne pas être perdu face aux jeux vidéo qui fascinent les plus jeunes. L'exemple du succès phénoménal de *Fortnite* auprès des adolescents, qui inquiète tant de parents, vient en grande partie du fait que ce jeu agit comme un monde hermétique. *Fortnite* est devenu un réseau social en soi, fonctionnant en vase clos avec ses codes et son langage inaccessibles aux adultes. Difficile dans ces conditions de partager des jeux comme on partage des films entre parents et enfants. Il est encore plus fâcheux de constater que cet isolement a laissé des développeurs peu scrupuleux y intégrer en toute impunité des mécaniques de machines à sous pour mieux rendre les joueurs dépendants⁴. Et pourtant, ces techniques mercantiles dangereuses pour la jeunesse rendent plus important encore le besoin de reconnecter les générations autour du jeu vidéo, d'autant qu'il existe de nombreuses œuvres susceptibles de servir de contre-exemple à *Fortnite*.

TU POINTES OU TU TIRES ?

En jouant justement la carte du partage et de la transmission, certains ont entrepris de remettre au goût du jour par le biais de la restauration les grands succès du *Point and Click*, un genre qui a connu son heure de gloire au début des années 1990 grâce à des studios tels que Westwood (*The Hand of Fate*, *Blade Runner*), Cryo (*Dune*, *Lost Eden*) ou encore Sierra (*Gabriel Knight*). Ces jeux d'aventures narratifs, à mi-chemin entre la bande dessinée et le dessin animé, reposaient sur l'observation et la résolution d'énigmes, et favorisaient la collaboration et la découverte à plusieurs. Ils proposaient aussi, à une époque où l'impact des jeux d'action commençait déjà à inquiéter les parents, une alternative non-violente bienvenue à des jeux de tir tels que *Wolfenstein 3D* ou *Doom*.



↑ Indiana Jones and the Fate of Atlantis (Hal Barwood, Noah Falstein, 1992)

Chez bon nombre de joueurs, un nom en particulier a achevé de faire le pont entre cinéma et jeux vidéo : il s'agit de LucasArt, la division vidéoludique de l'empire de Georges Lucas. À côté des inévitables jeux d'action estampillés *Star Wars* sont donc sortis sous l'égide de ce studio des jeux d'aventures en *Point and Click* qui ont fait le succès du genre. Une adaptation d'*Indiana Jones and the Last Crusade*, produite en parallèle du film, a ainsi vu le jour en 1989, mais c'est sa suite, *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*, qui reste encore un objet de fantasme pour les nostalgiques de l'aventurier au chapeau de cuir. Sorti en 1992, le jeu bénéficie d'un scénario ambitieux (Jones part à la recherche de l'Atlantide à l'aide des dialogues perdus de Platon), de personnages hauts en couleurs et de dialogues incisifs, mais surtout d'une direction artistique fabuleuse. Soit une réussite totale, à la hauteur de la trilogie cinématographique, qui a donné de l'espoir à tous les amoureux de la saga : une suite était possible, avant qu'Indiana Jones ne devienne totalement grabataire... Pour beaucoup, cet épisode est resté le quatrième film qu'ils n'ont jamais eu au cinéma.

Bien qu'il ait vieilli techniquement, *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* se laisse parfaitement (re)découvrir aujourd'hui, d'autant qu'il bénéficie d'un doublage intégral qui le rapproche encore plus d'un film d'animation délicieusement rétro. Loin des franchises Lucasfilm, d'autres titres mythiques de LucasArts ont bénéficié de *remasters* extrêmement soignés, pensés à la fois pour les connaisseurs et les nouveaux venus. Respectueux des œuvres originales, ils permettent notamment de basculer à tout moment d'une simple touche entre les graphismes restaurés en haute définition et les dessins d'époque. Il est donc possible de revisiter dans des conditions idéales des monuments d'humour et d'inventivité tels que *The Secret of Monkey Island* (1990) et sa suite (*LeChuck's Revenge*, 1991), à qui la série de films *Pirates of the Caribbean* doit absolument tout, *Full Throttle* (1995), *Grim Fandango* (1998) et surtout l'extraordinaire *Day of the Tentacle* (1993), qui reste à ce jour un des jeux les plus drôles jamais écrits. S'il n'y en avait qu'un à recommander, ce serait peut-être celui-ci, qui ressuscite l'esprit de Chuck Jones dans un hommage délirant au style visuel des Looney Tunes. Peut-on rêver meilleur ambassadeur pour rassembler les générations autour d'un jeu vidéo ?

1. fr.wikipedia.org/wiki/René_Laloux#Années_1980:_une_série_de_courts-métrages
2. Dans *Kind Hearts and Coronets* de Robert Hammer, *The Lavender Hill Mob* de Charles Crichton ou encore dans *The Ladykillers* et *The Man in the White Suit* d'Alexander Mackendrick.
3. « L'arrivée du train en gare de La Ciotat » en 4K et 60 images par seconde : youtube.com/watch?v=3RYNThid23g
4. « Games like Fortnite use 'predatory' gambling techniques to make children spend », independent.co.uk, 28 juin 2018 : independent.co.uk/news/health/fortnite-loot-llamas-payments-upgrades-items-gambling-addiction-a8421201.html

Points de vue

- 144 *Une femme, ma mère* de Claude Demers
- 146 *L'acrobate* de Rodrigue Jean
- 148 *En attendant avril* de Olivier Godin
- 150 *L.A. Tea Time* de Sophie Bédard Marcotte
- 152 *C'est ça le paradis?* de Elia Suleiman
- 154 *Une grande fille* de Kantemir Balagov
- 156 *Le traître* de Marco Bellocchio
- 158 *Uncut Gems* de Josh Safdie et Benny Safdie
- 160 *Les misérables* de Ladj Li
- 162 *Synonymes* de Nadav Lapid
- 164 DVD — *Le Martien de Noël* de Bernard Gosselin
| par Robert Daudelin

Une femme, ma mère

de Claude Demers

PAR LINDA SOUCY



À partir des traces ténues que lui a livrées sa mère biologique qui l'a abandonné à sa naissance, Claude Demers a composé une œuvre poignante en forme de constellation poétique où se fondent en un objet singulier et organique des scènes de fiction reconstituées et des archives du cinéma d'ici.

Avec *Une femme, ma mère*, nulle intention d'enfoncer le clou de l'abandon en brochant le portrait d'une figure maternelle persécutrice, mais plutôt l'envie de s'attacher, ô combien plus généreusement, à cerner le désir de liberté d'une femme dont la jeunesse s'est déroulée à une époque charnière entre la Grande Noirceur et la Révolution tranquille. C'est par une narration à la deuxième personne du singulier que la voix du cinéaste, à la fois douce et distanciée, restitue les fragments lacunaires transmis par la mère au fil de leurs rares rencontres. À cet héritage amnésique susceptible d'infiltrer de sa pesanteur blanche les générations à venir, Claude Demers répond par un sublime poème visuel qui permet de combler magistralement le vide laissé par le legs troué de celle qui l'a mis au monde.

Par un montage très fluide (Natalie Lamoureux est une dentellière) rythmé par la musique mélancolique de Serge Nakauchi Pelletier, montage qui efface admirablement les coutures entre les extraits de films (tous tirés des archives de l'ONF) et les scènes reconstituées, le cinéaste réinvente en cinq chapitres la vie de cette femme à l'identité diffractée. Ainsi Marie emprunte-t-elle, d'un plan à l'autre, plusieurs visages. Et peu nous importe qu'ils soient de comédiennes connues ou de femmes inconnues. Car c'est ce motif sériel d'une femme dont la figure est sans cesse déplacée, altérée, qui est le socle architectural sur lequel repose l'archéologie mémorielle du film. Cette stratégie, dictée paradoxalement par l'utilisation des archives, et reprise avec des comédiennes

différentes lors des reconstitutions, porte le drame de Marie bien au-delà du drame intime, en l'inscrivant dans l'Histoire collective d'un trauma démultiplié. Cette dialectique sans cesse rejouée entre l'intime et l'historique se nourrit aussi de la tension créée par les images en noir et blanc, magnifiques, granuleuses parfois, dont la facture et le charme appartiennent à un temps révolu, et la voix du cinéaste ancrée dans l'ici maintenant laquelle, animée par une quête de vérité, questionne sa mère au présent. Le film trace ainsi le portrait d'une femme tout en évoquant une époque, et ses tabous, portée par la photogénie des années 1950 et 60 : essor de la consommation, enseignes au néon, boîtes de jazz, typage des genres, arrivée de la machine à tordeur, mais aussi orphelinats, mainmise du clergé et démolition des quartiers.

Cet emboîtement parfait des images place toutefois le spectateur devant des heurts saisissants. Et c'est ce parti pris esthétique qui confère à *Une femme, ma mère* une grande part de sa poésie. Cette stratégie du choc (on pense aux grands cinéastes russes des débuts) est assurée, entre autres, par l'insertion de magnifiques plans de nature qui renforce la charge émotive du film. Sublimes paysages de campagne enneigée : photographies blanches comme l'oubli auquel Marie fait tant de fois allusion, et qui seront d'abord fixes (on pense à Marker), puis s'animeront. Ou encore ce ciel roulant de lourds nuages, inséré à quelques reprises entre deux images, pour évoquer *le mauvais rêve* qu'a été la grossesse vécue clandestinement, le lourd poids du secret. Ou encore cette immense vague, déferlant entre deux plans, qui semble vouloir engloutir les images et le récit qu'elles portent. Et parfois, aussi, la légèreté d'un envol d'oiseaux dessinant des figures géométriques.

Le film s'ouvre en anticipant sa finale. La mère en est à ses derniers instants, la caméra balaie lentement son corps de dos. On entend des pleurs. Un plan évoque soudain par un très bel effet métonymique la naissance du narrateur. L'image ne montrera que deux mains : celle fragile d'un nouveau-né accueilli par la main d'une infirmière. De tels condensés narratifs émaillent le film (image saisissante du ventre gros d'un fœtus frappé par des mains féminines qui le refuse, grue détruisant un clocher, lits vides d'un orphelinat, lettres et photos de Marie sacrifiées par le feu) et se réverbèrent en échos qui en densifient la signification.

La dernière scène nous montre à nouveau Marie agonisante. Cette reprise de la scène initiale n'a rien toutefois d'une fermeture en boucle. L'effet cathartique a bel et bien opéré, l'enfant-fils-cinéaste n'est plus seul devant cette mère inatteignable (voir le plan évoquant *Persona* de Bergman) et la bande son fait entendre le rire cristallin d'une enfant qu'on présume être Alma, la fille du cinéaste, à qui le film est dédié. Les funestes secrets et les démons générationnels sont exorcisés et enfermés à jamais dans un écrin de beauté. Alma pourra maintenant grandir librement et peut-être voler comme le fait son père, dans un plan qui se veut aussi un hommage à Wenders.

Québec 2019 | Ré. et scé. Claude Demers | Ph. Stéphanie Weber Biron, Olivier Tétreault | Mont. Nathalie Lamoureux | Mus. Serge Nakauchi Pelletier | Son Patrice Leblanc | 76 minutes | Dist. K-Films Amérique

L'acrobate

de Rodrigue Jean

PAR CÉDRIC LAVAL



146

Dès les premières images de *L'acrobate*, Rodrigue Jean affirme sa vision singulière de l'espace. Un paysage urbain se déploie en quelques plans parfaitement cadrés ; les bras mécaniques des machines se déplacent dans un bourdonnement inquiétant ; des contre-plongées sur des matériaux lourds, en suspension, instaurent un sentiment de menace. Confronté à ces premiers plans, le spectateur devine confusément qu'ils ont une fonction moins descriptive que symbolique. Changement de décor : nous sommes à présent à l'intérieur d'un immeuble résidentiel encore en construction. Christophe (Sébastien Ricard) arpente en silence les pièces de son futur appartement ; la fenestration généreuse découpe des zones de lumière et d'ombre ; parfois, la caméra s'arrête pendant que le personnage avance, et c'est alors une perspective ouvrant sur une pièce noire qui accroche le regard. Une fois encore, on devine, dans cette prise de possession de l'appartement, davantage qu'une fonction référentielle : un espace mental, autant que physique, se délimite sous nos yeux. De la terrasse de l'appartement, on aperçoit des cadres, dans une salle de réunion ; plus bas, dans la rue, des manifestants crient des slogans inaudibles ; les travailleurs attardés sont observés, à l'occasion, dans leur cubicule triste, monades esseulées dans un monde de transparence froide. Le découpage de l'espace prend ici une dimension politique.

Rodrigue Jean demeure aussi, surtout, un cinéaste des corps. Les corps souffrants, d'abord. Celui de Micha (Yuri Paulau), un acrobate russe qui squatte dans l'appartement de Christophe avant de squatter dans sa vie. Blessé à la jambe, il est au chômage forcé et constate qu'il est devenu un rouage inutile dans le cirque qui l'emploie, laissé sur la touche par un monde où la concurrence et les assurances n'ont pas d'états d'âme. La mère de Christophe (Lise Roy), qui vit ses derniers jours à l'hôpital, est un autre de ces corps souffrants, avec lequel son fils ne parvient jamais à entrer en contact. Avec une délicatesse poignante, la caméra scrute les derniers tressaillements de ce corps vieillissant, qui fait contraste avec la virilité sculpturale de Micha. Car les corps sont aussi désirants, exposés avec une radicalité franche que l'on n'avait jamais connue telle dans le cinéma québécois. La première rencontre entre Christophe et Micha se conclut par une scène de fellation visuellement explicite, qui semble sceller un lien entre deux corps, plutôt qu'entre deux âmes : une soif de l'autre très crue, qui jaillira, à intervalles réguliers, dans des étreintes de plus en plus intenses, oscillant entre la caresse et la flagellation. Entre la génuflexion émue devant un corps que l'on vénère et les pratiques sadomasochistes que l'on subit ou que l'on inflige, la frontière est parfois très mince...

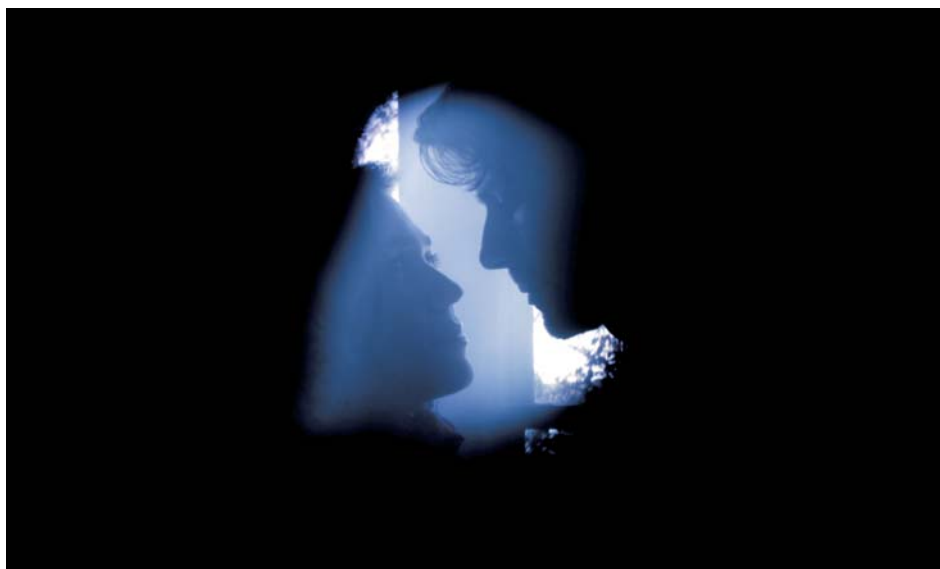
Mais Rodrigue Jean n'est pas, dans ce film, à l'image de ses personnages de peu de mots, un cinéaste des affects que l'on verbalise. Si Sébastien Ricard excelle dans un jeu tout en intériorité, il demeure que l'opacité des personnages est un frein à l'implication émotionnelle du spectateur. En cela, les deux hommes sont peut-être les victimes de cet environnement froid, métallique, grisâtre, capitaliste, qui les enserme. Les regards se cherchent sans se trouver vraiment. La caméra, aussi, peine à réunir Christophe et Micha dans un même plan, sinon dans les scènes où leurs corps se mêlent. Cette quasi-impossibilité à exister dans un même plan se traduit, dans l'évolution de leur relation, par un déséquilibre fondamental, l'un étant parfois le dominé, l'autre le dominant. Pourtant, dans la dernière partie du film, une scène fugitive réunit enfin ces deux corps dans une étreinte fusionnelle qui n'est plus seulement charnelle ; et cette scène se résout en un doux baiser déposé par Christophe sur le front de son amant. Mais cet équilibre est illusoire : la trajectoire opposée des deux personnages les éloigne déjà l'un de l'autre. Tandis que Micha s'enfonce dans la nuit, Christophe trouve enfin le courage de toucher le corps de sa mère, de libérer les bondes de son émotion, de marcher vers une certaine forme de lumière. Semblable à son personnage principal, laconique, avare en émotions, le film *L'acrobate* n'est pas facile à aimer ; mais semblable à lui, mystérieux et débordant de sensualité, il est encore plus difficile à oublier. Et cela, c'est déjà beaucoup.

Québec 2019 | Ré. et scé. Rodrigue Jean | Int. Sébastien Ricard, Yuri Paulau, Lise Roy | Ph. Mathieu Laverdière | Mont. Omar Elhamy | son Daniel Fontaine-Bégin | Mus. Steve Bates | 134 minutes | Dist. Fragments Distribution

En attendant avril

de Olivier Godin

PAR GÉRARD GRUGEAU



Sinueux et insaisissables, les films d'Olivier Godin sont comme des chemins de forêt qui débouchent sur des clairières pour mieux nous perdre. L'univers du conte avec ses échappées oniriques en constitue souvent la trame. *En attendant avril* emprunte de tels sentiers de traverse en puisant ici à même les chansons et fables médiévales recueillies par le conteur Michel Faubert. Conteur qui ouvre d'ailleurs le film avec son imaginaire chanté et dont les interventions structurent la comédie policière jubilatoire qui nous est proposée. Partant d'une matière sombre (le viol d'une jeune fille par des chevaliers) qui évoque *La source* de Bergman, explicitement cité dans le film, la complainte du temps passé va donc voyager et servir de matrice originelle pour explorer au présent la mélancolie des amours contemporaines. Après tout, avril est le mois dédié à Vénus. Mais vu par le prisme ludique du cinéma artisanal d'Olivier Godin qui tourne vite et avec des budgets dérisoires, l'horizon d'attente souvent contrarié des amants se pare ici des plus beaux atours de la vie pour transcender et dépasser les affres de la déception.

La galerie de personnages réjouit d'emblée. Qu'on en juge plutôt. Haffigan, une policière gardienne de l'ordre moral dont les frustrations atrabilaires se traduisent par un déversement langagier scatologique, se lance aux trousses du séduisant Mithridate (un double du Lothaire Bluteau de *Jésus de Montréal*). Affublé d'un bras de gorille,

l'homme serait en possession de l'os *qui chante*, un mystérieux objet maléfique qui trouvera finalement refuge à la Banque du brouillard permanent, là où la belle Éléonore attend l'amour. Donatienne, une coiffeuse africaine sans imagination qui ne coiffe que les femmes noires, se lie d'amitié avec la policière colérique et tombe sous le charme d'Alexandre, l'ami de Mithridate qui ne se lave plus depuis qu'il a le cœur brisé. Quant à Emily, une ex-anarchiste lesbienne, elle déclare sans succès sa flamme à celle sur qui elle a jeté son dévolu. Ajoutez à cette ronde des désirs inassouvis un oiseau qui parle et qui est le messager des amours... Vous arrivez à suivre? Non? Peu importe! De ces chassés-croisés sans cesse déceptifs, Olivier Godin tire une comédie à tiroirs pleine de fantaisie sur laquelle plane aussi bien l'ombre de Shakespeare que les multiples enchâssements des récits orientaux ou de la littérature courtoise. Bref, de quoi titiller à l'envi le plaisir du spectateur.

Après une amorce malicieuse, ce qui séduit très vite à l'écran, c'est le rapport presque enfantin que Godin entretient avec le cinéma. Des fermetures à l'iris exécutées en toute simplicité avec la main renouent avec la poésie du cinéma des premiers temps. Ce brusque passage au noir ouvre le plus souvent sur des plans qui, par contraste, affichent une grande pureté tant l'irruption soudaine de la lumière vient caresser l'œil. Des tomates dans un bol de porcelaine se transforment ainsi en une émouvante nature morte qui célèbre la couleur. Ou un ciel bleu, pommelé et éclatant, vient relancer le cycle de l'illusion amoureuse, en incitant la fiction à refluer sur un terrain de plus en plus absurde. Et la narration, quant à elle, de se démultiplier en autant de mises en abyme burlesques, la coiffeuse se substituant bientôt au conteur pour prendre en charge le film et renvoyer à un discours réflexif sur le cinéma.

Chez Olivier Godin, la parole est souveraine, elle tente tant bien que mal de délivrer de l'angoisse. Sur un mode comique, la fixation anale de la policière n'est pas sans rappeler la tradition scatologique des troubadours dans la littérature médiévale. Sous l'emprise de la bile noire qui l'habite, Haffigan se révèle au fil du film le personnage le plus attachant. Se jouant des normes langagières de façon subversive, la mise en scène de la parole devient dès lors le reflet poétique de cette mélancolie qu'il faut tenir à distance et qui menace constamment d'engloutir le film. On l'aura compris, l'amour dans tous ses états demeure le grand sujet d'*En attendant avril*. Amour du cinéma au premier chef qui se double ici d'une quête incessante du regard de l'autre et d'une réflexion aux accents métaphysiques sur la condition humaine (voir le titre proche du théâtre de Ionesco). Rendre le monde plus beau à travers son travail et son art, comme Donatienne, la coiffeuse sans prétention, tel est le grigri du cinéma d'Olivier Godin : *un os qui chante* et enchante.

Québec 2018 | Ré. et scé. Olivier Godin | Ph. Renaud Després-Larose | Mont. Theodore Goodwin | Son Ana Tapia Rousiouk
| Mus. Michel Faubert, Philippe Battikha | Int. Michel Faubert, Johanna Nutter, Étienne Pilon, Tatiana Zinga Botao,
François Simon-Poirier, Ève Duranceau, Rose-Maïté Erkoreka, Luc Proulx, Daniel Canty, Aurélie Brochu-Deschênes,
Florence Blain Mbaye, Leslie Mavangui, Philippe Battikha | 78 minutes | La Distributrice de films

L.A. Tea Time

de Sophie Bédard Marcotte

PAR CARLOS SOLANO



150

« Quand je pars faire un documentaire, je ne sais pas où ça va me mener. Je vais sans idée ». Ces propos, tenus par Chantal Akerman, font littéralement apparition dans la dernière partie de *L.A. Tea Time*. Sorte d'incarnation divine, traitée comme une immense tache rose placée au milieu du ciel, la voix granuleuse de la cinéaste aujourd'hui disparue remplit l'écran et s'adresse à Sophie, l'héroïne du film, perdue dans le désert, déboussolée dans le sens large du terme. Immensément tendre, cette scène reprend à son compte les propos de Akerman pour verbaliser ce qui, au fond, constitue le drame même de Sophie. Poussé par la volonté de réaliser un film sur sa rencontre à Los Angeles avec la réalisatrice Miranda July, le personnage de Sophie saute de fait dans le vide avec son amie Isabelle pour se lancer dans un projet cinématographique marqué par l'absence de cadre.

Dans ce film, le cadre s'interprète de plusieurs façons, certaines plus littérales et démonstratives, d'autres plus douces et subtiles. C'est d'ailleurs ainsi que *L.A. Tea Time* commence, par la possibilité d'un récit, par un plan de désert démesurément large, promesse d'un personnage que l'œil distingue à peine au loin, lieu sans frontières, cadrage de l'incadrable. Un plan d'ouverture somptueusement inaugural, mais aussitôt invalidé par celui qui lui succède : un écran posé à terre dans une galerie d'art montrant la même scène et la dédramatisant d'un seul coup de raccord. Le troisième plan du film dévoile pour la première fois Sophie et Isabelle, confrontées à un mur blanc et incapables de décider de l'endroit où devrait se placer un tableau de l'installation qu'elles préparent ensemble.

Qu'elle soit strictement filmique, professionnelle, disciplinaire ou éthique, cette impossibilité d'établir et de se fixer un cadre devient automatiquement un vecteur de mise en scène pour Sophie Bédard Marcotte. Contrairement à son avatar fictionnel, la réalisatrice

de *L.A. Tea Time* maîtrise parfaitement son sujet et ne propose pas, à proprement parler, un travail formel sur l'incapacité à cadrer son propre récit. Film parfois trop lisse, minimaliste et conscient des effets qu'il provoque, *L.A. Tea Time* aurait sans doute gagné à se mesurer davantage au drame de son personnage principal, à se fondre formellement avec le sujet qu'il traite. Paradoxalement, la mise en scène de Bédard Marcotte possède un très grand sens du cadre, ose rarement se perdre dans le vertige très sain de l'hypothèse ou du doute, affirme plus qu'elle n'hésite et rend ses personnages attachants, mais parfois pitoyables, solides mais souvent trop enfants.

Ce serait pourtant très injuste de juger un film uniquement sur la base de ce qu'il aurait pu être et n'est pas. De sorte qu'une nuance s'impose : si le sujet apparent de *L.A. Tea Time* est la perte de soi dans le rapport à la création ou, pour faire simple, la crise de l'inspiration, son sujet réel, au fond, travaille une approche singulière de l'amitié, objet rarement abordé dans le cinéma contemporain. Plus proche en cela du très jouissif *Booksmart* d'Olivia Wilde que de l'endeuillé *The Irishman* de Martin Scorsese (pour ne mentionner que deux grands films récents sur l'amitié), Sophie Bédard Marcotte construit, certes, une mise en scène froide mais elle propose inversement un regard fou de tendresse envers l'affection qui lie ses personnages. Devenue tristement marginale dans les fictions contemporaines, phagocytée par l'imposture des fictions d'amour (on pense par exemple au très suspect *Marriage Story* de Noah Baumbach), l'amitié s'offre ici comme un sommet dans la hiérarchie des affects, un mode d'observation commun, un lieu de sidération partagée, une condition favorable à la possibilité d'un tournage. Sophie et Isabelle entament ensemble un *road trip* cadencé par des rencontres parfaitement absurdes (un Texan probablement trumpiste), des morceaux de réel à l'état pur (l'immensité des paysages états-uniens, des autruches redoutables), le contact avec d'autres idéologies (la méditation post-hippie et le confort capitaliste, traités comme les deux faces d'une même pièce). Ces deux économies, celle du documentaire et de la fiction, ces multiples régimes d'images (entre autres, la dimension fantaisiste apportée par une Chantal Akerman explicitement déifiée, la frontalité du journal filmé) s'imbriquent allègrement en exploitant le registre d'un humour typiquement, parfois lourdement, « contemporain ». Cet humour, basé sur le principe des saynètes et de la brièveté, sur une relecture non spectaculaire du burlesque, sur des silences qui deviennent gênants à force d'être dilatés, sur un montage fractionné qui confère à chaque gag sa dimension d'incongruité, fonctionne de façon isolée mais s'épuise assez rapidement. Bien que très singulier, l'humour de Bédard Marcotte opère davantage par succession et accumulation de gags que sous la forme d'un ensemble pleinement articulé. Mais l'essentiel du film, heureusement, se situe au-delà de l'efficacité de son humour très sain. Somme toute, on aura compris que *L.A. Tea Time* décrit l'état contemporain d'une jeunesse québécoise inspirée, assoiffée dans sa volonté d'expression, mais perdue malgré tout dans un paysage géographique et économique où la seule chose à espérer se résume à un simple petit conseil venu du ciel, tombé comme par miracle : Chantal Forever.

Québec 2020 | Ré. et scé. Sophie Bédard Marcotte | Ph. Isabelle Stachtchenko | Mont. Joël Morin-Ben Abdallah | Son Juliette Guérin, Gaël Poisson-Lemay | Int. Sophie Bédard Marcotte, Isabelle Stachtchenko | 84 minutes | Dist. La Distributrice de Films

C'est ça le paradis ?

de Elia Suleiman

PAR BRUNO DEQUEN



Dix ans depuis *Le temps qu'il reste...* Deux questions s'imposent nécessairement au moment de plonger dans le nouveau film du Buster Keaton placide palestinien : possède-t-il encore toute la maîtrise de son art humoristique si singulier qui sait comme personne révéler l'absurdité du quotidien ? Et quel regard porte-t-il aujourd'hui sur notre monde ? Dès le prologue du film, seule scène dans laquelle son alter ego n'apparaît pas, Suleiman répond de brillante façon à notre première interrogation. Une procession nocturne solennelle, menée par l'évêque de Nazareth, se retrouve devant une porte fermée. Le ton monte rapidement entre le serviteur de Dieu et les quelques hommes qui semblent occuper l'église, et l'évêque n'hésitera pas longtemps avant de retirer sa coiffe pour mettre en application ses menaces. Une porte défoncée et quelques frappes hors champ bien senties plus tard, la célébration du Seigneur peut se poursuivre alors qu'apparaît le titre ironique du film.

Maître contemporain de la saynète, Suleiman rappelle d'emblée la singularité de son univers. Et la première partie du film, qui propose de courtes scènes de la vie à Nazareth, se situe dans la continuité des films précédents. Un voisin un peu trop motivé décide de prendre en charge le citronnier du cinéaste. Un autre raconte une étrange histoire de serpent reconnaissant. Des policiers scrutent nonchalamment un quartier avec des jumelles alors qu'un homme saoul fracasse une bouteille devant eux. Quant à Suleiman, parti pour la campagne, il observe à travers les branches d'arbre la marche sensuelle et méthodique d'une jeune femme portant deux cruches d'eau. Entre élans poétiques, situations absurdes et moments de malaise, le cinéaste se met à nouveau en scène comme observateur passif, tristement amusé et inquiet de la vie en Palestine. Une inquiétude qui se transforme parfois en un profond désespoir

donnant envie de fuir, lorsqu'il croise deux policiers israéliens occupés à admirer leurs lunettes de soleil alors qu'une femme aux yeux bandés occupe la banquette arrière de leur voiture.

La fuite prendra la forme d'un voyage à Paris et New York (reconstituée à Montréal), dans le but de trouver, mais en vain, du financement pour son prochain film, une comédie sur le conflit israélo-palestinien qui n'inspire manifestement pas les producteurs potentiels. À travers ces deux escales, Suleiman travaille brillamment un double regard : celui du Palestinien sur le monde, et celui des Occidentaux sur les Palestiniens. Ainsi, sa première vision de Paris est celle d'un magnifique après-midi d'été où les Parisiennes passent devant lui dans une ambiance de défilé de haute couture rythmé par la voix de Nina Simone, alors que le Samu propose des plateaux-repas copieux aux sans-abri. Mais le dépaysement naïf est de courte durée. Il fait rapidement place aux rues désertes étrangement peuplées de chars d'assaut (14 juillet oblige), d'hommes menaçants dans le métro, et de policiers ridicules qui, lorsqu'ils ne prennent pas le plus sérieusement du monde les mesures réglementant les terrasses de café, poursuivent des passants en patins à roulettes. Depuis dix ans, c'est le monde entier qui ressemble à la Palestine, réalise Suleiman, dont l'une des dernières visions de la Ville Lumière met en scène deux nettoyeurs de rue amusants qui se figent tels des zombies devant la retransmission du défilé militaire.

Cette vision satirique s'amplifie à New York. Perpétuellement survolée par des hélicoptères, la Grosse Pomme vue par Suleiman est peuplée de citoyens joyeusement armés (du simple pistolet au lance-roquettes dans le coffre des voitures familiales) ou tristement déguisés (Halloween oblige). Et Suleiman de se retrouver dans la position du « perfect stranger », comme le présente un professeur de cinéma devant un groupe d'élèves dubitatifs. Outre sa capacité surnaturelle à manipuler les scanners de sécurité dans les aéroports, expérience personnelle oblige, il est en effet un étranger parfait puisqu'il est soit ignoré (malgré une introduction maladroite et bienveillante de son ami Gael García Bernal à une productrice), soit mis en valeur avec enthousiasme comme représentant de la Palestine. « Je n'ai jamais vu un Palestinien ! », s'exclame avec fierté un chauffeur de taxi auquel les applaudissements dignes d'un concert de rock d'une assemblée annuelle pour la Palestine répondent quelques instants plus tard. Seule la rencontre avec un Libanais lui permet d'avoir un véritable contact humain. « Vous êtes étranges, vous les Palestiniens. Nous buvons tous pour oublier, mais vous buvez pour vous souvenir. », lui dit l'homme avant de danser seul. Et Suleiman de nous rappeler qu'il a si souvent un verre à la main pour regarder le monde avec ce mélange d'affection et de désenchantement qui touche au cœur. Alors que le monde entier devient palestinien, il ne reste en effet peut-être plus qu'à danser en pensant que c'est le paradis.

Palestine, Qatar, Allemagne, Canada, Turquie 2019 | Ré. et scé. Elia Suleiman | Ph. Sofian El Fani | Mont. Véronique Lange | Mus. Stebe Bouyer, Pascal Mayer | Int. Elia Suleiman, Gael García Bernal, Tarik Kopty, Kareem Ghneim, Ali Suliman, Yasmine Haj, Grégoire Colin, Vincent Maraval, Fadi Sakr | 102 minutes | Dist. Maison 4:3

Une grande fille de Kantemir Balagov

PAR ANDRÉ ROY



154

Le deuxième film de Kantemir Balagov, *Une grande fille*, est une œuvre puissante d'un cinéaste de 28 ans né à Nalchik, en Kabardino-Balkarie, et élève d'Alexandre Sokourov. Il est inspiré d'un livre incontournable, *La guerre n'a pas un visage de femme*, de Svetlana Aleksievitch, une œuvre polyphonique qui décrit les vies brisées par la guerre.

Nous sommes en automne, à Leningrad, à la fin de la guerre. Le film débute magistralement par le son d'un halètement, suivi d'un gros plan d'une fille blonde, Iya, qui suffoque ; ses spasmes, liés à une étrange maladie, ponctueront le récit en autant de métaphores du caractère asphyxiant de l'existence. Cette fille surnommée, à cause de sa grande taille, « la girafe », travaille dans un hôpital de guerre comme subalterne et prend soin de Pashka, l'enfant de trois ans que son amie Masha lui a confié avant d'aller au front ; cette dernière s'installera à son retour dans l'appartement collectif où vivent son fils et Iya. Le caractère des deux filles est totalement opposé et le cinéaste tablera sur cette différence pour construire son récit. Aussi douce, lumineuse et patiente est Iya, aussi enjouée, volubile et agitée est Masha. Ce contraste irréductible donne toute la dynamique à la relation, souvent ambiguë, mais fertile en émotions, entre ces deux femmes, constamment en interaction avec d'autres personnages. En révélant la violence inhérente à la société répressive soviétique, à la guerre et à ses multiples traumatismes, à la difficile vie quotidienne, Balagov singularise ainsi le

destin tragique de ces deux êtres. Le talent du cinéaste permet de transcender, par la force de caractère d'Iva et Masha, les éléments terribles et sordides d'une société dévastée. Par leur résistance et leur volonté de vivre face à leurs blessures (Masha a reçu un obus dans le ventre et est devenue stérile), il construit une fresque historique intime, d'une vérité stupéfiante.

Cette fresque de survivantes doit sa force aux interactions et aux affects qui circulent entre les deux femmes, et entre elles et leurs lugubres comparses que sont les hommes, faibles victimes expiatoires de la guerre et du pouvoir. Dans un art inégalé de monstration, les événements, qui sont autant des moments de suspension que des *acting out* saisissants, évoquent le climat social et politique d'une époque cruelle et délétère. Ils forment la chronique d'une longue affliction qui ne laisse aucun répit ni aux personnages ni aux spectateurs. Ce tourbillon d'événements est d'une dureté hallucinatoire, ainsi : Iya, lors d'une crise respiratoire, écrase le petit Pashka, qui décède ; la douce mort par la fumée de cigarette de Stépan, un malade proche d'Iya ; l'échec d'Iya qui doit coucher avec le médecin chef de l'hôpital pour avoir un enfant qui remplacera Pashka ; l'amour brutal dans une voiture entre Masha et Sasha, fils de nomenklaturistes qui deviendra son copain ; la gauche scène d'amour entre Iya et Masha ; l'interminable danse de joie de Masha dans sa nouvelle robe verte ; l'affligeante visite de Masha chez les parents de Sasha. On ne finirait pas d'enchaîner ces moments qui deviennent par une mise en scène fine, pointilleuse même, de purs instants de cinéma, c'est-à-dire de poésie.

Les séquences se déroulent lentement, avec des êtres vivant comme des fantômes, dans une atmosphère à la fois concrète et immatérielle. Par les secondes que prennent les protagonistes à se répondre, créant un espace de silence (qui est celui des morts), les dialogues contribuent à cette lenteur qui rend improbable des propos pourtant pratiques. Les regards intenses échangés entre les deux femmes sont autant de scalpels découpant une angoisse que des brûlures de désir. Pour montrer le climat toxique qui règne partout, la mise en scène travaille le temps et l'espace d'une façon admirable, à laquelle collaborent le directeur photo et le décorateur, l'un par des plans d'une légèreté superbe, en contrepoint des situations pénibles, l'autre par des couleurs et des éclairages qui alternent entre douceur et âpreté, révélant la souffrance et l'énergie du désespoir dans lesquelles sont entraînées les protagonistes. C'est ainsi qu'entre l'absurdité des situations et la fureur de vivre des deux femmes, Kantemir Balagov décrit une société irrespirable pour Iya et invivable pour Masha. Sa peinture d'un monde en lambeaux est d'une radicale beauté. Et son portrait de femmes, impressionnant, ne peut qu'avoir des échos aujourd'hui.

Russie 2019 | Ré. Kantemir Balagov | Scé. Kantemir Balagov, Alexandre Terekhov | Ph. Kseniya Sereda | Mont. Igor Litoninskiy | Son Rostislav Alimov | Mus. Evgueni Galperine | Int. Viktoria Miroshnichenko, Vasilisa Pereilygina, Andrey Bykov, Igor Shirokov, Konstantin Balakirev, Ksenia Kutepova, Timofey Glazkov, Olga Dragunova | 137 minutes | Dist. Entract Films

Le traître

de Marco Bellocchio

PAR APOLLINE CARON-OTTAVI



156

S'il a fait grand bruit récemment, *The Irishman* de Martin Scorsese n'est pas le seul « film de mafia » qui ait vu le jour en 2019. *Le traître* s'impose d'ores et déjà comme un grand film sur le sujet, avec pour particularité notable qu'il est signé par un Italien, Marco Bellocchio. Du haut de ses 80 ans, le cinéaste s'est toujours penché sur les grandes institutions de son pays natal : la famille (*Les poings dans les poches*, *Le saut dans le vide*), la religion (*Au nom du père*, *Le sourire de ma mère*), la politique (l'extrême gauche avec *Buongiorno, Notte* ou le fascisme avec *Vincere*). Mais pour la première fois, il s'attaque à un autre gros morceau de la société italienne : la mafia, plus précisément la *cosa nostra*.

Fresque ambitieuse se déroulant sur plusieurs décennies, *Le traître* retrace le parcours de Tommaso Buscetta, mafieux sicilien devenu célèbre pour avoir brisé l'*omerta* et permis à la justice d'inculper de nombreux membres de la *cosa nostra*, en mettant en lumière le fonctionnement interne de l'organisation. Buscetta a toujours refusé d'être appelé un « repent », car il ne regrette rien : il trahit parce qu'il juge avoir été trahi par la mafia, dont il considère qu'elle a elle-même trahi ses propres principes originels. En titrant son film *Le traître*, Bellocchio indique que c'est l'enjeu de ces contradictions tragiques qui l'intéresse. Le fil conducteur du film est ainsi le rapprochement de Buscetta et du juge Falcone. Buscetta n'est pas un héros, cette relation n'est pas amicale, mais il y a là pourtant un respect mutuel, fondé sur l'indépendance d'esprit et le désir de résistance.

Le traître est un admirable tour de force en matière de cinéma, qui parvient à jouer brillamment de l'imaginaire lié à la mafia. Bien qu'ils n'aient pas été les seuls à en traiter, les films américains ont construit cet imaginaire, Bellocchio le sait. Il s'agit donc de s'en distinguer, d'adopter un point de vue « italien » sur cette histoire, sans pour autant occulter le spectacle, voire l'influence du cinéma sur la vie et du film de mafia sur les mafieux. Le film assume la dimension « opératique » de la saga familiale (la famille intime et la famille mafieuse se faisant concurrence), évitant par ailleurs de basculer dans une vision romantique de son sujet. Les événements sont reconstitués avec une frontalité et une précision parfois quasi documentaire, ce qui n'empêche pas la comédie grand-guignolesque de s'inviter à l'écran, tant la réalité est parfois aussi délirante que la fiction.

C'est sans aucun doute pour cette raison que *Le traître* est le film le plus cher du cinéaste à ce jour, et qu'il a eu recours au CGI pour la première fois afin de filmer une explosion et une impressionnante scène de chantage en hélicoptère. Mais la séquence la plus incroyable du film n'a pas besoin d'effets spéciaux ; juste d'excellents acteurs, en tête desquels Pierfrancesco Favino dans le rôle de Buscetta : il s'agit d'une scène de procès dans laquelle les accusés rivalisent d'ingéniosité et de verve pour déstabiliser Buscetta, retarder les procédures et tourner en dérision l'auditoire. On est ici dans la pure *commedia dell'arte*, dans une performance théâtrale aussi monstrueuse que comique, en un mot : féroce.

Bellocchio saisit brillamment la façon dont une gérontocratie ivre de pouvoir entretient la confusion la plus totale, et celle avec laquelle deux hommes apparemment aux antipodes s'allient pour révéler, et par là même démanteler, ce système d'oppression. Le cinéaste se lance dans une psychanalyse de l'Italie à travers le prisme de la mafia : le poids de la religion, de la famille nombreuse, de la communauté d'origine, du patriarcat, des codes sociaux ou de la hiérarchie sociale sont autant de thèmes qui ont traversé l'œuvre de Bellocchio et qui ont influé sur la vie des hommes de sa génération. Si le bouleversement subit de ces carcans à l'époque contemporaine a été l'occasion d'émanciper la société, le cinéma de Bellocchio s'interroge en creux pour sa part sur les nouvelles chimères tapies dans l'ombre d'un monde en quête de repères.

En cela, *Le traître*, bien que très différent dans sa démarche de *The Irishman*, partage quelque chose avec le film de Scorsese : un constat en forme d'avertissement, de la part de deux grands cinéastes au crépuscule de leur vie. La mafia telle que le cinéma l'a filmée est chose du passé, et il n'en reste sûrement que quelques vieillards hagards et presque oubliés. Mais loin d'avoir disparu, celle-ci emprunte désormais de nouvelles méthodes et de nouveaux costumes, d'autant plus dangereux qu'ils sont moins théâtraux et plus officiels. Peut-être aurions-nous alors besoin d'un nouveau type de traître.

Italie, France, Brésil, Allemagne 2019 | Ré. Marco Bellocchio | Scé. Marco Bellocchio, Valia Santella, Ludovica Rampoldi, Francesco Piccolo, Francesco La Licata | Ph. Vladan Radovic | Mont. Francesca Calvelli | Son Gaetano Carito, Adriana Di Lorenzo | Mus. Nicola Piovani | Int. Pierfrancesco Favino, Maria Fernanda Cândido, Luigi Lo Cascio, Alessio Pratico, Nicola Calì, Fabrizio Ferracane | 145 minutes | Dist. Métropole Films Distribution

Uncut Gems

de Josh Safdie et Benny Safdie

PAR ALEXANDRE FONTAINE ROUSSEAU



Le capitalisme n'a pas d'avenir. Il est incapable de concevoir l'avenir par-delà la perspective d'une croissance perpétuelle, par-delà l'obsession du profit qui lui permet de progresser soi-disant vers l'avant. Le seul désir qui existe, dans *Uncut Gems*, est celui de satisfaire une dépendance : à l'argent, au sexe, au pouvoir, au risque. Les personnages des frères Safdie n'existent ainsi qu'à travers leurs addictions, qui les emprisonnent invariablement dans l'instant présent. La mise en scène ne leur offre aucun autre horizon. Le montage nerveux, le cadrage serré contribuent à créer une sensation d'étouffement, réduisant à une sorte de tunnel leur champ de vision – de même que le nôtre, par la même occasion. Il n'existe plus que le rythme effréné des transactions, l'alternance furieuse entre arnaques et paris pour les mener d'un problème à l'autre et, ce faisant, d'une scène à l'autre.

Brillants cinéastes du mouvement, les Safdie canalisent en un discours cohérent une énergie cinétique qui menace constamment de dérailler. C'est évidemment l'énergie du désespoir qui propulse leur film sur sa trajectoire catastrophique. Au premier coup d'œil, le scénario de leur plus récent long métrage s'avère d'ailleurs on ne peut plus familier : Howard (Adam Sandler), bijoutier new-yorkais accumulant parallèlement à ses activités professionnelles des dettes de jeu considérables, semble toujours à un « gros coup » de se refaire. La chance semble justement vouloir lui sourire, sous la forme d'une opale d'une valeur inestimable achetée à prix avantageux à des mineurs éthiopiens. Mais avant même

de la vendre, voilà qu'il décide « d'investir » les profits espérés sur un pari sportif qui pourrait lui rapporter gros ou le ruiner. Bien entendu, rien ne se passe comme prévu. La descente aux enfers peut donc commencer.

Uncut Gems est un film sur l'argent, une allégorie vertigineuse d'un modèle économique fonçant droit à sa perte. Les magouilles qui s'y multiplient font écho aux causes des crises financières qui secouent périodiquement l'ordre établi, rappelant la faillibilité de celui-ci sans jamais qu'advienne l'effondrement définitif. Il y a bel et bien quelque chose de systémique à tout cela, comme si la structure même du monde représenté reposait entièrement sur cet équilibre précaire que nous donne à voir le film. Une sorte de maladie, partagée à différents degrés par tous les protagonistes du récit, gangrène le rapport au réel et les échanges sociaux. Le matérialisme exalté réduit les individus à l'état d'esclaves de désirs d'autant plus vides qu'ils se révèlent, de par leur nature cyclique, impossibles à satisfaire. Howard ne veut pas vraiment se refaire et n'a pas l'intention d'arrêter après un ultime gain. Il n'y a pas de « but » à atteindre, pas plus qu'il n'y a de fin en vue. Seule compte cette activité perpétuelle, ce mouvement fébrile organisant le chaos en données monnayables.

Le film n'échappe à cette tyrannie du présent qu'à travers la contemplation de l'opale, seule instance d'une conception cosmique de l'univers au sein de ce monde clinquant et claustrophobe. Le génie des Safdie, encore une fois, est de réduire cette vision métaphysique à une simple projection mentale indissociable, comme de raison, d'une marchandise qu'il s'agit de posséder. Tout, dans *Uncut Gems*, ramène au matérialisme ambiant. Même la transcendance y est assujettie aux lois du marché, séquestrée à même une pierre précieuse qui lui confère une valeur monétaire et en fait un objet de spéculation. Aux yeux du marché, rien ne la distingue fondamentalement de ce Furby encasté de diamants que Howard tente de vendre au joueur de basketball Howard Garnett lorsqu'il se présente dans sa boutique pour la toute première fois. Il s'agit d'un produit comme un autre, servant essentiellement à engendrer le désir et à générer des transactions.

L'attention minutieuse que portent les cinéastes aux objets et l'exactitude avec laquelle ils saisissent la vulgarité de cet univers à l'éclat grossier contribuent autant, sinon plus que la précision de leur écriture, à la pertinence de leur propos. La manière dont le mauvais goût côtoie ici la richesse frôle la perfection dérisoire, comme si l'argent n'était plus capable d'engendrer que la laideur indécente. *Uncut Gems* est un film de surfaces et d'apparences, de façades réfléchissantes qui trahissent la vacuité du monde qu'elles tapissent. C'est un film bruyant, épuisant, criard et oppressant, à la fois rebutant et séduisant, dont la tension soutenue alimente le dégoût autant que le suspense. C'est un portrait reluisant mais peu flatteur de son époque, d'une lucidité d'autant plus insidieuse qu'il semble faire corps avec celle-ci, glorieusement intoxiquée par un air du temps irrémédiablement vicié.

États-Unis 2020 | Ré. Benny et Josh Safdie | Scé. Ronald Bronstein, Benny Safdie, Josh Safdie | Ph. Darius Khondji | Mont. Ronald Bronstein, Benny Safdie | Mus. Daniel Lopatin | Int. Adam Sandler, Julia Fox, The Weeknd, Idina Menzel | 135 minutes | Dist. Netflix

Les misérables

de Ladj Li

PAR GÉRARD GRUGEAU



La citation de Victor Hugo qui clôt *Les misérables* ne laisse aucun doute. Ladj Li nous parle de transmission entre les générations et les enfants souvent victimes du monde des adultes sont le cœur battant de cette fresque sociale se déroulant à la cité des Bosquets, à Montfermeil, dans la banlieue même où fut écrit l'un des romans les plus emblématiques de la littérature française. Un visage d'enfant, celui d'Issa, ouvre d'ailleurs le film et le ferme dans une séquence saisissante qui nous renvoie autant à *Do the Right Thing* de Spike Lee et à *La haine* de Mathieu Kassovitz qu'à *Ma 6-T va crack-er* de Jean-François Richet. Entre l'euphorie suivant la victoire des Bleus à la coupe du monde de football en 2018 et l'explosion de violence finale où une jeunesse malmenée affronte les forces de l'ordre, *Les misérables* met à nu le point de rupture qui menace au quotidien le vivre-ensemble dans les cités-dortoirs abandonnées par les pouvoirs publics, là où sévit en premier lieu « la puissance de l'oppression par l'urbanisme » que dénonçait dès les années soixante la romancière Christiane Rochefort dans *Les enfants du siècle*. Cette ligne de faille mène ici à une insurrection qui résonne comme un cri d'alarme lancé à la société tout entière. Avec le raccord regard de l'ultime séquence, le spectateur prend pleinement conscience des effets délétères de l'engrenage fatal que la mise en scène aura déployé avec brio. Se resserrant par une fermeture à l'iris sur le visage tuméfié d'Issa, le dernier plan laisse dans un état d'hébétude, distillant à l'écran le poison de nos échecs collectifs.

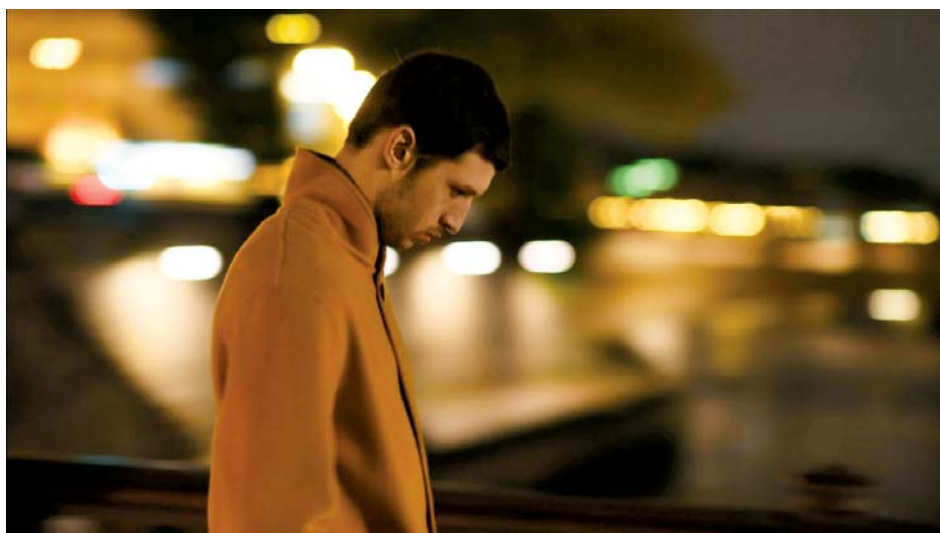
Si le film frappe juste et fort, c'est parce qu'il s'appuie sur une réalité documentaire qui a d'ailleurs déjà donné lieu à un court métrage éponyme. Médiateur à la cité des Bosquets, le cinéaste en connaît bien les codes langagiers et surtout le territoire qu'il cartographie ici, caméra à l'épaule, pour saisir tous les flux de vie qui convergent alentour. Tourné avec un petit budget, se déroulant sur une journée, *Les misérables* obéit à une unité de temps, de lieu et d'action comme dans une tragédie en plusieurs actes. On y suit trois policiers en patrouille, dont une nouvelle recrue fraîchement débarquée, qui vont nous servir de guides et révéler les multiples facettes d'un environnement urbain en perpétuelle ébullition. Au gré des déplacements qui constituent autant de trajets initiatiques (pour le novice et le spectateur), le cinéaste nous présente les lieux physiques et une kyrielle de personnages qui participent au maillage serré de l'organisation de la cité. Toutes ces forces en présence croisées en chemin seront les acteurs d'une dramaturgie qui débouchera sur une bavure policière dont les enfants feront les frais. Une approche chorale somme toute classique, mais à laquelle la connaissance du terrain chez le cinéaste confère une aura de crédibilité irréductible. Chez Ladj Ly, pas d'éléments fantastiques pour fuir une réalité insoutenable comme dans *De bruit et de fureur* de Jean-Claude Brisseau, juste le réel qui entre à pleines portes, se densifiant par couches successives, alors que des vues d'ensemble des barres d'immeubles filmées par drone interposées donnent sporadiquement au filmage l'ampleur d'une épopée prête à basculer dans le tragique à tout instant.

Grâce à une mise en scène tendue qui exploite les rapports de force entre les protagonistes, le cinéaste capte un microcosme à l'équilibre précaire tout en déjouant les clichés que les médias accolent volontiers aux banlieues. Loin de tout angélisme, Ladj Ly dynamite les idées reçues (drogue, prostitution, vente d'armes, radicalisation des jeunes par les religieux) en ancrant son récit avec force conviction sur le versant de la vie, exposant ainsi la complexité d'un tissu social en constante reconfiguration. À cet égard, *Les misérables* est l'anti *Deephan* le quel, enfermé dans sa logique mortifère, limitait chez Audiard le réel à un champ de bataille coupé du monde. Ladj Li n'est pas dupe pour autant, il connaît les lâchetés de l'âme humaine, il sait la misère sociale, la violence policière impunie et la faillite morale qui guette, menaçant l'avenir d'une jeunesse prise en otage et privée de parole. Après la bavure et avant l'insurrection finale, le film marque une pause, induit un espace de réflexion, renvoyant les personnages à leur conscience. Et le spectateur de se retrouver, lui aussi, face à sa responsabilité citoyenne, celle qui engage son regard sur les cités, et plus globalement sur la *polis*, la cité État, forme politique que les «cultivateurs» d'aujourd'hui et de demain auraient tout intérêt à remettre en mouvement avant que le pire n'advienne.

France 2019 | Ré. Ladj Ly | Scé. Ladj Ly, Giordano Gederlini, Alexis Manenti | Ph. Julien Poupard | Mont. Flora Volpelière | Mus. Pink Noise | Int. Damien Bonnard, Alexis Manenti, Djebriil Didier Zonga, Issa Perica, Al-Hassan Ly, Steve Tientcheu, Almany Kanoute, Nizar Ben Fatma, Raymond Lopez, Jeanne Balibar | 102 minutes | Dist. TVA Films

Synonymes de Nadav Lapid

PAR CÉDRIC LAVAL



162

Dès les premiers plans du film *Synonymes*, la caméra est nerveuse, et donne l'illusion que l'objectif épouse les perceptions d'un personnage marchant dans les rues de Paris. Puis, le personnage apparaît dans le cadre, introduisant un décalage entre les points de vue, là où l'on avait d'abord cru à leur superposition. Récurrente tout au long du film, cette fausse caméra subjective transpose, sur le plan technique, la dimension auto-fictionnelle du matériau narratif originel. Ce que vit le personnage principal (une expérience de déracinement volontaire et de fascination pour un modèle français idéalisé), le réalisateur Nadav Lapid l'a lui-même vécu après avoir quitté Israël pour venir poursuivre ses études en France. Il s'agit donc d'un film très personnel, comme en attestent la dédicace finale et la collaboration des parents du réalisateur au scénario et au montage, mais un film qui réinterprète une expérience autobiographique complexe.

Au commencement, donc, il y a Yoav, fraîchement débarqué à Paris, qui trouve refuge dans un grand appartement vide, laissé à sa disposition. Au commencement, surtout, il y a un corps nu, et ce motif est assez répété, tout au long du film, pour alerter le spectateur sur sa signification plurielle. Le corps nu de Yoav expose d'abord sa vulnérabilité au froid, au regard de l'autre, métaphore de la vulnérabilité consubstantielle à cette expérience du déracinement que vit l'exilé en terre d'accueil, pas forcément accueillante... Le corps nu de Yoav, recroquevillé dans la baignoire, est aussi symbole

d'une renaissance, qui passe par le rejet ostentatoire de son ancienne identité israélienne, dont il répudie la langue. Le couple de bobos parisiens qui viennent à son secours, Émile et Caroline, sera le vecteur principal de cette renaissance, en habillant ce corps nu, et en l'aimant. Car le corps nu de Yoav est surtout montré comme un catalyseur du désir, qu'il soit féminin ou masculin (la tension homo érotique est évidente dans de nombreuses scènes). Le corps nu de Yoav est enfin un champ de combat, où la masculinité triomphante du mâle israélien est humiliée lors d'une séance photo éprouvante, au cours de laquelle il déroge à sa volonté de ne plus parler hébreu. Cette prolifération du motif de la nudité ainsi que l'ambiguïté du discours qui l'accompagne dérangeant et fascinent à la fois, à l'image d'un film qui ne se laisse pas aimer facilement. L'exercice est réfléchi, sa sincérité ne peut être mise en doute ; mais certaines scènes ou dialogues cryptiques rejettent parfois le spectateur hors d'un système autarcique, qui résiste au réalisme aussi bien qu'à la métaphore transparente.

Une des clés qui permettrait de mieux appréhender le film consiste à le saisir à travers le prisme du conte philosophique. Yoav est un Candide des temps modernes, page blanche (corps nu) sur lequel viennent s'inscrire les expériences du monde. Il regarde, avec une insatiable curiosité, tout ce qui l'entoure ; il apprend de ce qu'il observe, il est tantôt passif, tantôt poussé à l'action par l'indignation. Les ruptures de ton présentes dans le film s'acceptent mieux si on les aborde sous le régime du conte philosophique : les scènes burlesques alternent avec d'autres, plus malaisantes, et d'autres encore, d'un lyrisme amoureux totalement assumé. Similaire, enfin, au conte philosophique est cette ambiguïté morale du dénouement, initié par une diatribe pleine de conviction et en même temps teintée par un irrépressible sentiment de désillusion, comme si l'ultime étape de l'apprentissage à travers lequel est passé Yoav ne pouvait être que celle de son échec : le discours laïc de la République n'est pas parvenu à intégrer cet Autre, en rupture de ban avec sa société d'origine.

Car ce qui reste, au final, de ce périple initiatique, au-delà de l'irritation produite par les zones obscures du discours, c'est cette énergie filmique qui se résout en rage impuissante. Les linguistes savent que la synonymie s'apparente à la quête d'une impossible concordance entre un terme et un autre. Le titre du film s'offre alors comme une ultime clé, permettant de mieux comprendre l'échec programmé de Yoav. Un grand nombre de scènes se passent sur un pont, comme si cet espace suspendu était aussi celui d'une promesse, celle que quelque chose va être franchi, qui permettra d'accéder à un avenir meilleur. Mais il s'agit d'une promesse trompeuse : Yoav n'accèdera jamais à cette concordance avec l'autre, avec cet insaisissable synonyme, et devra accepter de composer avec son identité éclatée, dans une douloureuse solitude. Au bout du pont, l'attend une porte close, heurtée en vain par son épaule.

France, Israël, Allemagne 2019 | Ré. Nadav Lapid | Scé. Nadav Lapid, Haim Lapid | Ph. Shai Goldman | Mont. Neta Braun, Era Lapid, François Gédigier | Son Marina Kertez, Sandy Notarianni, Christophe Vingtrinier | Int. Tom Mercier, Louise Chevillotte, Quentin Dolmaire | 123 minutes | Dist. Le Cinéma du Parc

Le Martien de Noël

DVD

de Bernard Gosselin

ENTRETIEN AVEC ROCK DEMERS, PRODUCTEUR
PAR ROBERT DAUDELIN



À l'été de 1970, alors que Bernard Gosselin amorce le tournage du *Martien de Noël*, tu consacres ton temps à Faroun Films, la maison de distribution spécialisée dans les films pour les jeunes que tu as fondée en 1965. Dans quelles circonstances as-tu été associé à la production du *Martien* ?

Le Martien de Noël était une production des Cinéastes associés. Jean Dansereau était le producteur en titre et le film avait un budget de 350 000 \$. C'était les tout débuts de Téléfilm Canada qui exigeait, avant d'étudier un projet, qu'un distributeur y soit impliqué. Étant donné mon activité spécialisée en distribution, Jean m'a supplié de l'aider à compléter son budget. J'ai mis 40 000 \$ dans la production du film, à titre de minimum garanti. Or le tournage s'est avéré compliqué, notamment à cause des problèmes de météo, et au 2/3 du film, le budget était complètement dépensé. Le film s'est arrêté et je perdais mes 40 000 \$.

Je suis donc allé voir Michael Spencer à Téléfilm et lui ai proposé que la société partage avec moi le montant nécessaire pour terminer le film. Il a dit oui sans hésiter : *Le Martien de Noël*, avec *La chambre blanche* de Jean Pierre Lefebvre – dont j'étais le distributeur – sont les deux premiers films dans lesquels Téléfilm a investi. Ceci réglé, j'ai projeté à Claude Jutra le matériel tourné et lui ai demandé : « Qu'est-ce qu'on doit tourner en plus, au minimum, pour avoir un film ? » Claude m'a répondu : « Vous avez le minimum qu'il vous faut. » Alors je suis retourné voir Jean Dansereau et j'ai négocié la reprise du film à 100 % : j'en devenais le distributeur pour le monde entier, et c'est moi qui ai terminé le film en tant que producteur.

Ce petit film de 65 minutes a été un énorme succès ici ; il est sorti en salles aux États-Unis, doublé en anglais, et a été vendu à plus de quarante pays. Je crois que c'est le premier film canadien à avoir connu une telle distribution à l'étranger. Sorti à Montréal à l'été 1971 (au Berri et au Crémazie), le film a eu droit à un grand lancement à Québec où nous avons fait transporter la soucoupe volante. Une fois le film lancé, pour répondre à la demande, Faroun a fait tirer 10 copies 35mm et 75 copies 16mm. En 1991, avec l'aide de l'ONF, on a remixé le film en stéréo, en prévision d'une ressortie en salle pour fêter son 20^e anniversaire, et Vittorio a dessiné une nouvelle affiche.

***Le Martien de Noël* annonce-t-il déjà *Les Contes pour tous* auxquels ton nom est associé ?**

Pour moi, *Le Martien de Noël*, c'est « l'ancêtre » des *Contes pour tous*, même si les *Contes* sont venus beaucoup plus tard.

Mais ton intérêt pour les films pour enfants ou pour jeune public date de beaucoup plus tôt...

Tout a vraiment commencé en janvier 1958 ! J'étais à Prague et je lunchais avec mon ami le peintre Václav Sivko ; à la table voisine, un jeune homme prêtait l'oreille à notre conversation... À la fin du repas, ce jeune homme vient vers nous et me dit : « Je comprends que vous êtes étranger, or je viens de terminer mon premier film et j'aimerais beaucoup que quelqu'un de l'extérieur le voie : seriez-vous disponible ? » Je l'ai vu le

lendemain matin : c'était *Aventure dans la baie d'or* et le cinéaste était Břetislav Pojar. Cette projection a décidé de ma carrière ! C'est ce film qui a fait naître mon intérêt pour le cinéma pour enfants. Jusque-là, je n'avais aucune idée que de grands cinéastes se consacraient à la réalisation de tels films. Dans la suite de mon voyage, en Pologne, en Grèce, en Yougoslavie, jusqu'au Japon, j'ai poursuivi mon enquête sur la production de films pour enfants.

Et cet intérêt s'est très concrètement traduit dans ton travail de programmation au Festival international du film de Montréal, de 1961 à 1967.

C'est vrai, mais je dois préciser qu'à la première édition du festival, en 1960, c'est Guy L. Coté qui avait programmé deux films pour enfants : *Ali and the Camel*, un film britannique et *Le cerf-volant du bout du monde* de Roger Pigaut dans lequel on voyait, peut-être pour la première fois, des images de la Chine. Par la suite il y a à peu près toujours eu un ou deux films pour enfants dans la programmation du festival – même une section spéciale « Cinéma pour les jeunes », au cinéma Élysée, en 1966.

Ce qui annonce déjà Faroun Films...

Quand j'ai quitté le festival, après l'édition de 1967 – et sans savoir que le festival allait s'arrêter – je voulais me consacrer à mon « hobby ». J'avais commencé à acheter des films pour enfants dès 1965 et cette activité devenait de plus en plus importante : je voulais m'y consacrer à plein temps. Ce qui m'avait convaincu de la justesse de ma décision, c'est que les séances de cinéma pour enfants au festival, que ce soit au Loew's ou à la Place des Arts, étaient toujours des séances à guichets fermés. Et beaucoup de gens nous disaient regretter que l'occasion de voir ces films en famille ne se présente qu'une fois par année...

J'ai alors sollicité l'appui financier des associations de parents qui existaient un peu partout à travers le Québec, à Sherbrooke, en Gaspésie, au Lac-Saint-Jean et j'ai ramassé 100 000 \$ avec lesquels j'ai pu acheter les droits de distribution d'un certain nombre de films qui ont constitué le premier catalogue de Faroun Films, publié en 1968.

La plupart des films étant originaires des pays d'Europe de l'Est, il fallait faire des versions en français et en anglais pour la distribution au Canada. Or, je me suis vite rendu compte que je n'arriverais jamais à récupérer le coût de ces versions au Canada. Étant donné le type de films que je recherchais, il était parfois possible d'acquérir les droits pour l'ensemble des pays de langue française, anglaise, voire espagnole. Mais les films ont d'abord été présentés à Montréal, à l'Élysée, puis dans certaines salles de Famous Players, avec une traduction simultanée : un homme et une femme, assis au premier rang de la salle, traduisaient au fur et à mesure. C'est aussi en traduction simultanée que ces films ont été diffusés pendant trois ans à la télévision de Radio-Canada.

Enfin, s'est greffé à toutes ces activités de distribution, le Club Faroun dont les membres, recrutés dans les écoles à travers le Québec, l'Ontario et le Nouveau-Brunswick, avaient droit à 7 films au cours de l'année. Le Club a compté jusqu'à

↑ **Le Martien de Noël** de Bernard Gosselin (1970) → **Rock Demers et les jeunes héros de Pas de répit pour Mélanie** (Jean Beaudry, 1990)



175 000 membres à travers le Canada ! À la fin de chaque saison, tous ceux qui avaient vu les 7 films, étaient éligibles à un tirage pour lequel il y avait 5 gagnants qui s'envoiaient pour un festival de films pour enfants, à Venise, à Téhéran, en Espagne...

Tu te départs de Faroun Films en 1977, tu diriges l'Institut québécois du cinéma durant deux ans; tu travailles aux Floralties... On s'approche des *Contes pour tous* ?

L'idée des *Contes* est née en 1982 de la lecture d'un article de La Presse sur les suicides des moins de 17 ans... J'avais 50 ans, cet article m'a bouleversé. Je voulais faire quelque chose en réaction à cette situation. J'ai donc élaboré un concept de film qui, fondamentalement, confirmait que la vie n'est pas facile, mais qu'elle vaut d'être vécue. À la même époque, j'ai participé à un colloque sur le cinéma pour enfants avec Roger Cantin et André Melançon. Cantin a profité de notre rencontre pour me remettre un projet de court métrage qu'il avait écrit avec Danièle Patenaude et qui s'intitulait « Le château de neige ». Je les ai convaincus de développer le projet et, quelques mois plus tard, nous avons un scénario de long métrage. Pour réunir le financement il nous fallait un réalisateur connu. Roger a suggéré Claude Jutra, moi, André Melançon. Claude n'était pas intéressé, j'ai donc pu confier *La guerre des tuques* à André.

Au moment d'élaborer le concept des *Contes pour tous*, je m'étais dit que ce grand projet ne démarrerait que le jour où j'aurais 5 films répondant à mon approche. J'ai donc fait circuler la nouvelle et, à ma grande surprise, j'ai reçu une soixantaine de projets. J'avais une autre exigence : je suis Québécois, le premier film serait en français ; je suis Canadien, le second serait en anglais ; je suis citoyen du monde, le troisième serait tourné dans une autre langue et dans un autre pays ! *Opération beurre de pinottes* de Michael Rubbo et *Le jeune magicien* de Waldemar Dziki ont donc suivi *La guerre des tuques*. Cette exigence s'est maintenue tout au long des *Contes*.

Entre 1984 et 2014, il y a eu 24 *Contes pour tous* : quelle était ton implication dans la naissance de ces films ?

Mon implication était totale : je suivais de près le développement de l'écriture du scénario ; je choisissais le réalisateur ; je participais aussi au choix des comédiens et des principaux membres de l'équipe technique (directeur photo, monteur, musicien). Pendant le tournage, je visionnais les rushes chaque soir. Au moment du montage, je laissais le réalisateur et le monteur faire un premier travail dont je discutais ensuite avec eux ; même processus avec un deuxième montage, mais, cette fois-ci, avec en plus un public témoin qui ne savait rien du projet. Enfin, j'étais en studio pour le mixage et au labo pour la coloration. Je me permets d'ajouter qu'aucun autre producteur n'a produit 24 films pour ce public cible, films qui ont connu une diffusion à travers le monde – il y a même eu des rétrospectives *Contes pour tous* dans plusieurs pays, dont la Chine. *Les Contes pour tous*... c'est l'œuvre de ma vie !



Lurelu: un regard éclairé sur notre littérature jeunesse

Lurelu lit, analyse et commente pour vous la majorité des ouvrages jeunesse publiés au Québec, du bébé-livre au roman, de l'album au documentaire.

Lurelu interviewe les auteurs, les illustratrices, les dramaturges, les éditeurs de cette littérature foisonnante.

www.lurelu.net
facebook.com/revuelurelu



Tangente

HIVER-PRINTEMPS 2020

tangentedanse.ca

