

Le cinéma d'animation a toujours été un objet d'étude à la définition problématique, du fait de sa fondamentale ambiguïté historique. Si sa dénomination actuelle n'est apparue qu'au cours des années 1950, en particulier avec l'annonce des Journées Internationales du Cinéma d'Animation (JICA) en 1956, les premières expériences d'animation graphique remontent pourtant au pré-cinéma (zootrope, praxinoscope, théâtre optique, etc.) et se perpétuent au sein de la cinématographie-attraction du début du XX^e siècle. En effet, l'animation fait partie d'une série culturelle qui préexiste au cinématographe et que les « photographies animées » se réapproprient, sous l'égide du « film à truc » et de la *stop-motion*. Elles créent alors, et c'est la seconde raison du caractère fondamentalement problématique de l'animation, une confusion générique, que l'institutionnalisation du cinéma dans les années 1910 se chargera de résoudre, en rejetant l'animation hors des frontières de la prise de vues réelles. Cette dichotomie prend donc sa source dans le processus définitionnel de ce que nous considérons comme étant du cinéma, ce processus étant encore, à l'heure actuelle, inachevé et inachevable.

De fait, depuis 2004, le procédé de la *Performance Capture* inauguré par Robert Zemeckis et sa société de production *ImageMovers* (qui a fermé ses portes en 2010) sur *Polar Express* a permis de faire bouger les lignes de démarcation entre cinéma d'animation et cinéma en prises de vues réelles. Dérivée de la *Motion Capture*, cette technique, permettant d'enregistrer en numérique la performance d'un acteur pour lui donner l'apparence d'une figure de cinéma d'animation, met en effet à mal la frontière esthétique-théorique évoquée ici en destituant l'animation de son procédé « image par image » définitionnel. Cette technologie nouvelle aux conditions d'émergence ultra-contemporaines permet donc de revenir aux sources du problème puisqu'elle redéfinit radicalement un art cinématographique en constante évolution au gré de contingences techniques historiquement variables, en inventant un nouveau cinéma, décloisonné, qui tient autant de la prise de vue réelle que de l'animation. Nous nous proposons d'étudier ici la trajectoire tracée par trois des cinq films produits par le studio, ceux réalisés par Zemeckis (*Polar Express*, *Beowulf* en 2007, et *A Christmas Carol* en 2009), chacun posant les jalons d'une méthode innovante, qui, contrairement aux apparences n'est pas de l'animation, mais une nouvelle façon d'enregistrer le jeu d'acteur, tout en offrant à la mise en scène la liberté fondamentale du cinéma d'animation. C'est ce qui amènera James Cameron ou encore Steven Spielberg à prendre acte de cette révolution copernicienne, en annonçant la « seconde venue » du cinéma avec *Avatar* en 2009, puis en perpétuant l'aventure avec *Tintin* en 2011. Il s'agira de comprendre comment Zemeckis a progressivement interrogé les limites et les potentialités du procédé (sous-découpage, liberté illimitée du point de vue du cinéaste, interrogation de la figure de l'acteur), ainsi que la frontière définitionnelle séparant l'animation de la prise de vue réelle, à travers sa mise en scène, tout autant que par le sujet même de ses films.

Jean-Baptiste Massuet est doctorant en études cinématographiques à l'Université de Rennes II, sous la direction de Laurent Le Forestier. Auteur d'un mémoire sur la « cartoonisation » du réel dans *The Great Race* de Blake Edwards, il prépare actuellement une thèse sur les hybridations entre cinéma d'animation et cinéma en prises de vues réelles, tout en communiquant régulièrement sur son sujet de recherche, à Rennes (sur la question de la matière dans *A Christmas Carol* de Zemeckis), Montpellier, Bath ou encore Montréal (une intervention à venir sur l'impact de la *Performance Capture* sur les théories du cinéma d'animation). Deux publications sont en cours, l'une aux Cahiers du Circav (la *Performance Capture* et la question de l'acteur) et l'autre pour le site Conserveries Mémoires (s'intéressant au public des salles de cinéma en relief).

Colloque International

Les révolutions de l'animation à l'ère postmoderne

sous la direction de **Vanessa Besand et Victor-Arthur Piegay**

<http://sites.google.com/site/colloqueanimationdijon2012>

16-17 février 2012

Amphithéâtre de la Maison des Sciences de l'Homme

Contact : jerome.martin@u-bourgogne.fr 03 80 39 55 41 / 55 27

LIBRAIRIE GRANGER 21 000 DIJON 03 80 50 82 50
Dijon cinémas DEVOSGE
Bourgogne UFR

Les révolutions de l'animation à l'ère postmoderne

sous la direction de **Vanessa Besand et Victor-Arthur Piégay**

Programme du colloque

« Révolutions de l'animation à l'ère postmoderne »

Judi 16 février

9h : accueil des participants et ouverture du colloque.

Séance plénière

Présidence : Victor-Arthur Piégay

10h-10h45 : Yvan West Laurence

« Présentation du monde de l'animation »

10h45-11h00 : Discussion

Pause

Première séance : Le domaine français

Présidence : Sylvie Laigneau-Fontaine

11h30-12h : Vanessa Besand (Université de Bourgogne)

« Le Court-métrage *Logorama* : une prouesse technique au service de la pluralité interprétative »

12h-12h30 : François-Ronan Dubois (Université Stendhal - Grenoble 3)

« Les Courts-métrages d'animation de fin d'études en France : un genre ? »

12h30-13h : Discussion

16-17 février 2012

Amphithéâtre de la Maison des Sciences de l'Homme

Contact : jerome.martin@u-bourgogne.fr 03 80 39 55 41 / 55 27

Gabriel Tremblay-Gaudette

« L'Élasticité plastique contrainte à la rigidité : quand le manga devient anime »

Le film d'animation japonais, plus connu en Occident à partir de la sortie du long-métrage *Akira* en 1988, a acquis ses lettres de noblesse grâce à des films de science-fiction dystopiques, dont l'une des œuvres les plus célébrées est *Ghost in the Shell* (1995) de Mamoru Oshii. Il est important de rappeler que ces deux films étaient adaptés d'une série de mangas : dans le cas d'*Akira*, c'est Katsuhiro Otomo, auteur de la série, qui a assuré la direction du film, mais pour *Ghost in the Shell*, Oshii s'est basé sur une œuvre de Masamune Shirow. Le passage du papier à l'écran a, dans le cas d'*Akira*, gardé relativement intact le style graphique et l'univers visuel du manga. Toutefois, pour *Ghost in the Shell*, l'approche visuelle plus élastique, loufoque et flexible de Shirow a été remplacée par une austérité et une précision qui tranchent nettement d'avec l'œuvre originale. Bien que reprenant certaines des grandes lignes du récit de Shirow, le film *Ghost in the Shell* s'en est distinguée par un traitement sérieux et philosophique autour d'enjeux technologiques et métaphysiques liés à une pénétration exacerbée des technologies de communication et de modifications cybernétiques du corps humain dans une société futuriste. Le changement de ton de l'œuvre dans l'adaptation filmique du manga se reflète également dans un univers iconographique soigné et régulier, faisant la part belle aux décors d'un Tokyo futuriste et présentant des personnages pour la plupart peu expressifs. L'évolution des technologies dans le monde du film d'animation n'a pas endigué le problème de la non-flexibilité du dessin animé : on peut le constater avec *Tekkon Kinkreet* de Tayio Matsumoto, manga publié de 1994 à 2000 et ensuite adapté pour le grand écran par Michael Arias et le Studio 4°C en 2006, dont la singularité de l'univers visuel ne peut être entièrement restituée dans le film d'animation, pour des raisons qui ont davantage à voir avec les contraintes techniques liées au médium du film d'animation que le choix éditorial dans le travail d'adaptation.

Je défendrai l'hypothèse que les transformations au plan de la forme et du contenu qui marquent l'adaptation du manga vers l'animé sont imputables à des raisons techniques qui ont un impact direct sur la démarche de transécriture qui y préside. Les moyens de production d'un film d'animation, notamment la nécessité de produire une quantité énorme d'images pour simuler le mouvement, posent des contraintes qui nécessitent des choix de cohérence et de constance de la part de l'équipe de production, limitant sérieusement la flexibilité plastique de la mise à l'écran de l'iconographie issue d'une bande dessinée à l'univers visuel éclaté. Cette communication se propose donc de comparer dans un premier temps *Ghost in the Shell* dans ses versions papier et écran afin d'en identifier les principales différences, en se concentrant particulièrement sur le traitement de l'image plutôt que sur le récit. Une étude comparative de ce premier cas me permettra de tirer des conclusions que j'appliquerai ensuite à une étude de *Tekkon Kinkreet*.

Gabriel Tremblay-Gaudette est étudiant au doctorat de sémiologie à l'UQAM, sous la direction de Bertrand Gervais. Titulaire d'une bourse de recherche Bombardier du Conseil de Recherche en Sciences Humaines du Canada, sa thèse porte sur l'iconotextualité dans les romans et la bande dessinée contemporaine.

Membre du comité de rédaction de Salon double, l'observatoire de littérature contemporaine, et de bleuOrange, la revue de littérature hypermédiatique, il est également membre étudiant de Figura, du Laboratoire NT2 et du Lower Manhattan Project.

Jean-Baptiste Massuet

« Préparer la « seconde venue » du cinéma : l'aventure du studio ImageMovers de Robert Zemeckis (2004-2010), pour une révolution du cinéma d'animation sans l'animation »

les visages des acteurs de l'histoire, leur donnant ainsi une plus grande latitude pour se livrer, sans une netteté de la photographie permettant éventuellement de les retrouver. C'est donc une garantie pour les témoins ; mais c'est aussi la garantie pour les spectateurs qu'ils naviguent dans une interzone, entre histoire et mémoire. L'animation permet enfin de rentrer complètement dans l'imaginaire du réalisateur, ce qui explique pourquoi certains réalisateurs de prise de vues réelles se tournent vers l'animation. Elle est la technique la plus proche d'une vision subjective, et elle permet au spectateur d'entrer en connexion avec l'imaginaire du créateur recomposant la réalité en la projetant dans un univers «fictionnellement vrai». De nombreux films documentaires d'animation sont ainsi basés sur des journaux ou des souvenirs de réalisateurs /animateurs (Jonathan Hodgson, Sébastien Laudenbach, Chris Landreth, Marjane Satrapi, Ari Folman...), car l'animation permet au réalisateur/animateur de montrer ses impressions *réelles* sous la formes d'impressions *audiovisuelles*, qui semblent réalistes car elles *sont* des impressions, et non de «vrais» sons et images photographiques. L'animation devient alors un documentaire sur l'animateur lui-même. Ce mode d'énonciation, qui est né à l'ère postmoderne, sera mis en relation avec des analyses littéraires sur l'autofiction, notamment.

Sébastien Denis est maître de conférences en cinéma à Aix-Marseille Université. Il a publié un livre sur Le Cinéma d'animation (Armand Colin, 2007, rééd. 2011) mais il travaille aussi sur les relations entre histoire et cinéma, et entre cinéma et arts plastiques.

Pierre Ancet

« *La Reconstruction de la mémoire dans Valse avec Bachir d'Ari Folman* »

« Cette histoire est mon histoire personnelle. Le film retrace ce qui s'est passé en moi à partir du jour où j'ai réalisé que certaines parties de ma vie s'étaient complètement effacées de ma mémoire », écrit Ari Folman. « Que s'est-il réellement passé ? », se demande le personnage principal, double du réalisateur, ce qui le conduit à s'interroger sur la genèse de son identité, sur le récit de sa vie au sein de l'histoire d'Israël et des guerres qui l'ont émaillée. Les thèmes de la mémoire et de l'oubli hantent ce film d'animation, qui a été réalisé sous cette forme précisément pour souligner la dimension imaginaire de la remémoration : ce que l'on voit dans ce film n'est jamais qu'une image du réel, une reconstruction possible, du cauchemar initial à la « réminiscence » finale. Nous analyserons ces thèmes au travers des concepts d'identité narrative et de représentance historique empruntés à Paul Ricoeur.

Pierre Ancet est maître de conférences en philosophie à l'Université de Bourgogne et chercheur au centre Georges Chevrier (UMR CNRS 5605). Il dirige aussi l'Université pour Tous de Bourgogne (UTB).

Parmi ses publications, on retiendra *Phénoménologie des corps monstrueux* (Paris, PUF, coll. « Science, histoire et société », 2006), *Viellir dans la dignité. Un combat pour demain* (dir. Ancet P., Mazen N.-J., Mourey F. et Pftizenmeyer P., Bordeaux, Études hospitalières, 2009), *Le Corps vécu chez la personne âgée et la personne handicapée* (dir., Paris, Dunod, 2010), *Éthique et handicap* (dir. Ancet P. et Mazen N.-J., Bordeaux, Études hospitalières, 2011) et *Dialogue sur l'altérité et le « handicap » : ressemblances dans la différence* (Ancet P. et Nuss M., Paris, Dunod, 2012, à paraître).

Deuxième séance : L'animation japonaise : un univers polymorphe

Présidence : Pierre Ancet

14h30-15h : Antonio Dominguez Leiva (Université du Québec à Montréal)

« Le Jardin des supplices de l'Anime, de la cyberviolence au *Ero guro* »

15h-15h30 : Victor-Arthur Piégay (Université de Bourgogne)

« *Metropolis* ou Babel animée »

15h30-16h : André Laidli (Université Jean Moulin - Lyon 3)

« Peindre la réalité quotidienne : le cinéma d'animation « à voix basse » d'Isao Takahata »

16h-16h30 : Discussion

Pause

Troisième séance : L'Amérique et ses valeurs

Présidence : Jacques Poirier

17h-17h30 : Sébastien Hubier (Université de Reims Champagne-Ardenne)

« *Team America, World Police* : pastiche, parodie et satire du rêve américain »

17h30-18h : Chloé Gauzi (Université de Reims Champagne-Ardenne)

« *“Do I dare live out the American dream?”* : subversion et réaffirmation des discours fondateurs dans *The Simpsons* »

18h-18h30 : Discussion

20h30 : Projection-débat au cinéma Devosge

projection de *Logorama and Co*, ensemble de six courts-métrages français sorti sur les écrans en octobre 2011, et sera suivie d'un débat (animé par Cyril Jacquens, directeur du cinéma) avec la distributrice du désormais célèbre *Logorama*, Émilie Nouveau.

Vendredi 17 février

Quatrième séance : Réécriture, clins d'oeil et parodie

Présidence : Vanessa Besand

9h-9h30 : Lucie Merijeau (Université Paris 3)

« Le Studio Pixar : (dé)construction d'un mythe auteuriste »

9h30-10h : Sébastien Decerle (Université de Bourgogne)

« Désillusion du personnage et transformation du genre : mise en scène de l'évolution du cinéma d'animation dans *Toy Story*, *Shrek* et *Il était une fois* »

10h-10h30 : Bérénice Bonhomme (Université Paris 3)

« Quand le cinéma d'animation enfile la panoplie du cinéma en prise de vue réelle »

10h30-11h : Discussion

Pause

Cinquième séance : Le film d'animation aux prises avec le monde actuel

Présidence : Didier Souiller

11h30-12h : Sébastien Denis (Université d'Aix-Marseille)

« Que l'animation documente-t-elle ? De l'Histoire à l'animateur »

12h-12h30 : Pierre Ancet (Université de Bourgogne)

« La Reconstruction de la mémoire dans *Valse avec Bachir* d'Ari Folman »

12h30-13h : Discussion

Pause

Sixième séance : Les spécificités du médium de l'animation

Présidence : Sébastien Denis

15h-15h30 : Gabriel Tremblay-Gaudette (Université du Québec à Montréal)

« L'Élasticité plastique contrainte à la rigidité : quand le manga devient anime »

15h30-16h : Jean-Baptiste Massuet (Université Rennes 2)

« Préparer la "seconde venue" du cinéma : l'aventure du studio *ImageMovers* de Robert Zemeckis (2004-2010), pour une révolution du cinéma d'animation sans l'animation »

16h-16h45 : Discussion et clôture du colloque

De façon un peu globale, on pourrait dire qu'à partir des années 80 le cinéma d'animation passe à l'âge adulte, en s'adressant à un public de plus en plus large et en traitant de questions historique et politique, autrefois, en grande partie, réservées au cinéma en prise de vue réelle. Mais pour devenir adulte, le cinéma d'animation a dû, pour reprendre une expression, emprunter « les affaires de son grand frère » (même si chronologiquement, le cinéma d'animation n'est pas récent). Je voudrais me concentrer sur ces emprunts.

Ainsi Disney, et plus largement beaucoup de studios d'animation, font désormais appel aux voix d'acteurs et d'actrices connus, qui sont mis en avant lors de la promotion du film et dans le générique. Par exemple, Robin Williams joue le génie d'*Aladdin* et Angelina Jolie la tigresse dans *Kung Fu Panda*.

Les films d'animation s'inspirent également des films en prise de vue réelle, jouant sur les genres comme la Science fiction (*Wall-E*) et certains styles. Par exemple, dans *Persépolis*, plusieurs séquences s'inspirent du cinéma expressionniste allemand. Cette inspiration peut se doubler d'un volet parodique de plus en plus présent dans le cinéma d'animation qui fourmille d'allusions et de références, suggérant une construction post-moderne. Ainsi dans *Toy Story 3* on peut découvrir une reprise de la fameuse scène d'action de *Mission impossible* où Tom Cruise, suspendu à un câble, cambriole une zone haute sécurité.

Enfin, on peut noter la présence assez récurrente d'une mise en abîme du dispositif cinématographique dans les films d'animations. Dans *Roger Rabbit*, le studio de cinéma fait son apparition, on filme les *toons* comme des acteurs en chair et en os. Chez Disney, ce jeu est également présent : dans *Kuzco*, remarquons ainsi une mise en abîme du dispositif cinématographique, qui brise un instant l'illusion référentielle. Dans *Perfect Blue* de Satoshi Kon, la mise en scène des procédés de fabrication du cinéma est permanente. Mais, justement, cette fabrique n'est pas celle du cinéma d'animation, qui procède selon d'autres ressorts. Il s'agira donc de mettre en exergue ce décalage qui est particulièrement significatif à étudier.

Bérénice Bonhomme est chargée de cours en cinéma à Paris III et travaille au service pédagogique de la Cinémathèque Française. A la suite de sa thèse, elle a écrit plusieurs livres sur les rapports entre Claude Simon et le cinéma. Elle réfléchit actuellement sur image et imaginaire (en particulier dans le cinéma d'animation) et sur la technique cinématographique dans son rapport à la création. Elle a publié récemment *Les Techniques du Cinéma* (Dixit, 2010).

Sébastien Denis

« *Que l'animation documente-t-elle ? De l'Histoire à l'animateur* »

La force considérable de l'animation réside dans sa distanciation obligatoire avec le réel, qui en fait paradoxalement un outil puissant dans le cadre du documentaire. Alors que le documentaire a longtemps été critiqué pour sa mise en scène du réel, le documentaire animé se concentre justement sur ce point problématique et le retourne totalement à son avantage. L'intérêt de l'animation (qui est un technique, pas un genre) est de pointer l'éloignement du réel pour mieux se focaliser sur la perception du réel par les protagonistes d'un événement historique. Elle repousse les limites de ce que peut ou doit être un documentaire, tout comme Vertov se proposait de renouveler la vision documentaire du quotidien à travers la vision mécanique. L'animation apparaît en effet comme un mode d'énonciation qui n'est pas moins probable, en tant que représentation de la mémoire, que d'innombrables reconstitutions du passé. Elle semble même plus probable au spectateur du fait qu'elle est clairement une surreprésentation. Il n'est dès lors pas étonnant que l'animation soit utilisée pour rendre compte d'événements tragiques comme les révolutions iraniennes (*Persépolis*, *The Green Wave*), le conflit israélien (*Valse avec Bachir*), les Chinois clandestins en Italie (*Giallo a Milano*) ou l'Armée rouge en Suède (*Tussilago*). Le dessin ou la peinture brouillent

« *Désillusion du personnage et transformation du genre : mise en scène de l'évolution du cinéma d'animation dans Toy Story, Shrek et Il était une fois* »

La fin des années 1990 a vu l'émergence de nouveaux studios d'animation dans le domaine de l' *entertainment*. Auparavant, l'hégémonie de Disney sur le long métrage d'animation était indiscutable, ce n'est qu'à partir de la reconnaissance des studios Pixar et Dreamworks qu'on a pu avoir une véritable offre concurrentielle dans le cinéma d'animation. Cela ne signifie pas pour autant qu'ils se soient imposés d'un jour à l'autre : il est difficile de rappeler l'intrigue de *Fourmiz* ou de citer les courts métrage des studios Pixar qui furent davantage des démonstrations que des œuvres à exploiter. Ce n'est qu'avec *Shrek* pour les studios Dreamworks et *Toy Story* pour les studios Pixar que ces firmes ont pu obtenir de véritables succès ; or ces succès se fondent sur le choix d'aller contre la tradition, notamment celle véhiculée par Disney, et de s'en moquer plus ou moins ouvertement. Nous aimerions interroger cette opposition à la tradition dans ce qu'elle a de mise en scène. En effet, le spectateur qui doit quitter les habitudes mises en place par les studios Disney depuis plusieurs décennies se trouve représenté par un personnage qui vit une désillusion : la princesse Fiona dans *Shrek* et Buzz l'éclair dans *Toy Story*, qui n'arrivent pas à faire le deuil de leurs rêves, de leurs croyances et de ces illusions qui avaient été mises en place par la tradition du cinéma d'animation (une tradition différente dans les deux cas, celle des contes de fée pour Fiona et celle des séries de science-fiction pour Buzz).

Bien sûr, les studios Disney n'ayant pas voulu rester à la traîne de la révolution technologique après la sortie de ces deux films, ils prirent la décision d'arrêter la production en animation 2D pour se concentrer uniquement sur l'animation 3D (décision qui fut remise en cause il y a peu avec la sortie de *La Princesse et la Grenouille*). Voulant s'illustrer également dans la prise de distance avec les classiques, ils ont produit le film *Il était une fois*, qui mêle film d'animation classique et film en prise de vue réelle et qui met en scène la désillusion d'une princesse, Giselle, lorsqu'elle quitte son monde de conte de fée pour le monde réel.

Nous nous demanderons donc comment ces trois films mettent en scène une désillusion et comment celle-ci reflète la destinée du film d'animation et montrerons également que ce modèle qui est, *a priori*, un modèle de transition entre un ancien et un nouveau système, est finalement devenu un mode d'expression à part entière puisqu'aujourd'hui, chaque film d'animation d' *entertainment* ou presque se doit d'être peu ou prou une parodie.

Sébastien Decerle a étudié la littérature à l'Université de Bourgogne et y a obtenu une maîtrise en Littérature Comparée en 2003. Certifié de Lettres Modernes depuis 2004, il enseigne désormais dans le secondaire. Parallèlement, il s'intéresse aux littératures de l'imaginaire (fantasy, science-fiction) et a publié en 2008 un article intitulé « Frontière, mort initiatique, miroir : les états de l'eau dans la fantasy ». Il a également participé en novembre 2008 à un colloque sur Harry Potter organisé à l'IUFM de Nice et intitulé « Harry Potter : la crise dans le miroir. Dédoulements, conflits et éducation à la complexité dans l'œuvre de J. K. Rowling et sa lecture-réécriture scolaire et privée ». Son intervention s'intitulait « Les figures de l'initiation dans Harry Potter » et l'article est en attente de parution. Passionné par les produits de mass culture et par la culture populaire, S. Decerle s'intéresse également de près aux films et aux séries d'animation.

Bérénice Bonhomme

« *Quand le cinéma d'animation enfle la panoplie du cinéma en prise de vue réelle* »

Yvan West Laurence

« *Présentation du monde de l'animation* »

Des premiers pas en recherche sur le mouvement, aidé de la photographie, ou même des dignes ancêtres de la lanterne magique, l'Animation est lié à la vision et surtout à la vision du mouvement. C'est une fenêtre ouverte sur l'imaginaire, la fantaisie, la poésie d'hommes souvent hors du commun, mais aussi un outil de communication et de propagande, dans tous les cas à destination d'un public captif et passionné. Revenons sur cette forme d'expression si particulière, si ancrée dans le développement du cinéma et de la télévision, qui se moque bien des frontières culturelles, linguistique ou politique et qui utilise tous les moyens artistiques mis à la disposition des vrais créateurs audio-visuels.

Yvan West Laurence est le fondateur du magazine sur l'animation et le manga *Animeland*, dont il a été le rédacteur en chef pendant 15 ans, de 1991 à 2006. De 1999 à 2008, il a aussi été rédacteur pour le magazine *Dixième Planète* (magazine portant sur les produits dérivés) et depuis 2006, il est journaliste freelance.

Depuis 1999 (sortie vidéo du *Tombeau des Lucioles*), il est également intervenant et médiateur pour Disney/Buena Vista autour de conférences sur le Studio Ghibli et organise des tournées régulières à chaque sortie de films de Miyazaki ou de Takahata.

Entre 2002 et 2005, il a été consultant et animateur d'avant-premières sur les sorties cinéma de *Metropolis*, *Cowboy Bebop* et *Steamboy* pour Columbia Tristar.

Membre du jury de pré-sélection pour le Festival d'Annecy en 2005, il est aussi modérateur et organisateur de débats lors de salons comme le Fan Festival à Cannes, la Fête de l'animation à Lille et le Festival des nouvelles images du Japon à Paris.

De 2007 à 2009, il a été formateur dans l'école privée Eurasiam pour des cours autour des produits dérivés, du journalisme spécialisé et du manga. Il est aussi responsable de formations autour de l'animation et/ou du manga en Bibliothèque et médiathèque.

Consulté par de nombreuses sociétés telle que Bandai, Hasbro, Disney, Columbia Tristar et régulièrement présent dans des salons et des conventions pour des tables rondes, des animations, des débats et des expositions de maquettes, il est un spécialiste du cinéma d'animation, de l'animation japonaise et du manga et travaille aussi sur les produits dérivés (concernant le cinéma, la télévision ou les jeux vidéo).

Vanessa Besand

« *Le court-métrage Logorama : une prouesse technique au service de la pluralité interprétative* »

Logorama, court-métrage français du collectif H5 (François Alaux, Ludovic Houplain, Hervé de Crécy) sorti en 2009, a connu un succès inattendu, avec notamment le prix Kodak à la semaine de la critique du Festival de Cannes 2009 et l'Oscar 2010 du meilleur court-métrage d'animation. Entièrement créé avec des logos publicitaires de grandes marques mondiales, le film, qu'il fallut six ans pour réaliser, se présente comme une véritable prouesse technique en même temps que comme un objet d'une grande originalité. Son aspect subversif tient au fait que les réalisateurs n'ont demandé aucune autorisation pour recourir aux plus de trois mille logos mentionnés et détournés, ce qui, dans une société où le droit des marques est extrêmement fort, était plus qu'osé. Les deux marques les plus exploitées sont sans doute Mac Donald's (dont l'emblème, le clown Ronald, devient ici un terrifiant trafiquant d'armes, sorte de nouveau Joker) et Michelin (dont le Bibendum est utilisé pour donner corps aux policiers qui prennent Ronald en chasse).

L'intérêt du film, éminemment postmoderne dans ses thèmes et dans son approche, est d'ouvrir les interprétations. Si ce monde, caractérisé par une débauche de marques et qui finit englouti, peut en premier lieu se lire comme une critique virulente de la société de consommation à outrance du début du XXI^{ème} siècle, les réalisateurs cherchent finalement avant tout à divertir, à travers la vision d'une Apocalypse joyeuse qui n'est pas étrangère à nombre de postmodernes, mais aussi à faire de cette récupération des logos un jeu de réécriture parodique et amusé (en référence, par exemple, aux films de Tony Scott dans les années quatre-vingts) qui est en accord avec les théories postmodernes des dernières décennies.

Nous voudrions donc profiter de cette communication pour étudier le phénomène technique qu'est *Logorama* et pour analyser quelques significations possibles du film.

Agrégée de Lettres Modernes, Vanessa Besand a soutenu une thèse en littérature comparée à l'Université de Bourgogne en décembre 2009 (« Discours théoriques et fictions narratives : France / États-Unis – des années 1920 à nos jours – »), qui portait sur les échanges culturels et théoriques entre la France et les États-Unis aux XX^{ème} et XXI^{ème} siècles à travers l'étude de la littérature narrative (romans et nouvelles), mais aussi du cinéma et de la peinture. Attachée temporaire d'enseignement et de recherches (ATER) à l'Université de Bourgogne de 2007 à 2011, Vanessa Besand poursuit ses recherches sur les transferts culturels dans les domaines français et américain, sur la théorie postmoderne (littérature et cinéma) et sur les études culturelles (critères définitoires, réflexion sur les différents niveaux de culture, sur la place de la culture populaire dans les arts et sur les différences entre culture populaire et culture de masse).

François-Ronan Dubois

« *Les courts-métrages d'animation de fin d'études en France : un genre ?* »

Le court-métrage de fin d'études, d'animation ou non, est un processus courant d'évaluation des jeunes cinéastes à la fin de leur cursus de formation. Jadis cantonné au circuit traditionnel de diffusion des courts-métrages, c'est-à-dire aux festivals, qui ne lui assurait qu'un public restreint et une durée de visibilité très limitée, le court-métrage d'animation profite désormais du développement des chaînes officielles de grandes écoles sur les sites de partage de vidéos (Youtube, Dailymotion). Objet pour spécialistes hier, le court-métrage de fin d'études est aujourd'hui en position de s'inscrire dans la consommation audiovisuelle classique de l'internaute. Il devient, de ce fait, un terrain d'études pour qui cherche à mesurer la part du cinéma d'animation dans la culture audiovisuelle moderne.

Le court-métrage de fin d'études, on l'imagine, répond d'abord à des contraintes académiques : les cinéastes, généralement une demi-douzaine par projet, doivent y produire une démonstration de leur savoir-faire. Je propose néanmoins d'occulter, pour un temps, la dimension génétique de l'étude de ces courts-métrages, pour partir d'une hypothèse qu'il s'agira d'éprouver et d'affiner (ou peut-être simplement d'abandonner) : le court-métrage de fin d'études est déjà une œuvre d'art, à défaut un produit fini.

Y a-t-il lieu alors de parler du genre *court-métrage d'animation de fin d'études* ? Y a-t-il des thématiques communes, d'une œuvre à l'autre ? Des styles, ou bien tout du moins des traits stylistiques, une rhétorique en commun ? Peut-on identifier des influences partagées ? Ces questions, bien évidemment, incitent à la comparaison. Comparaison avec le long-métrage d'animation d'abord. Peut-on dire que le court-métrage d'animation de fin d'études, en tant qu'il est l'œuvre de jeunes cinéastes destinés à s'inscrire dans le circuit de la plus grande distribution, est le reflet du cinéma d'animation de demain, ou bien constitue-t-il, tout au contraire, un domaine à part, par exemple propice aux expérimentations ? Comparaison, également, avec le court-métrage d'animation professionnel. En quoi les films de fins d'études

Chloé GAUZI est actuellement doctorante en littérature comparée à l'Université de Reims (URCA). Elle travaille sur les postmodernités américaines, en particulier sur les transferts culturels de la culture savante à la culture populaire. Elle a écrit plusieurs articles portant sur les représentations culturelles et sur la réception, notamment sur l'intertextualité dans les œuvres de Paul Auster et Don DeLillo (Epure, 2010), sur la nouvelle représentation du monde depuis les attentats du 11 septembre dans la *pop culture*, sur la représentation de Paris dans la fiction américaine, et sur la psychologie et la réflexivité du cartoon, de *Tom & Jerry* à *The Simpsons* (Murmure, à paraître).

Lucie Merijeau

« *Le Studio Pixar : (dé)construction d'un mythe auteuriste* »

Le studio Pixar, avec le film *Toy Story*, a marqué en 1995 l'entrée dans une nouvelle ère du long métrage d'animation en images de synthèse. Connaissant un succès énorme au box-office, acclamé par les critiques professionnels, le studio s'est rapidement forgé une aura auteuriste qui faisait jusque lors défaut aux studios producteurs de dessins animés. Ma communication propose d'analyser les manières dont Pixar parvient au statut culturel élevé auquel il vise ; statut qui, je le montrerai par la suite, est devenu un outil marketing plutôt qu'une réalité de production. J'étudierai notamment la stratégie des *easter eggs*. L'annonce de la production d'un film Pixar nourrit les horizons d'attentes des spectateurs, leurs espoirs et aussi leurs craintes par rapport aux films précédents de la firme. L'entre-deux films est un fort moment d'intertextualité qui anticipe le nouveau film et rejoue, à certains niveaux, le film précédent (Jonathan Gray, *Show Sold Separately*, NYU Press, 2010). Tissant des liens entre chaque film, Pixar emploie régulièrement la stratégie des *easter eggs*, ces clins d'œil référentiels à d'autres films du studio ou à certains éléments récurrents de leur mythologie. C'est une véritable chasse au trésor qui a lieu lorsque le trailer d'un nouveau film Pixar est diffusé sur Internet : les internautes prennent plaisir à le décortiquer pour trouver les *easter eggs*, qui sont une sorte de promesse offerte par le studio (dispositif ludique et participatif dans le web 2.0). Des dialogues se créent dans les réseaux entre les internautes, qui partagent ainsi leurs stratégies interprétatives. Par ailleurs, ce réseau intertextuel entre les films promeut l'image de ce studio unique, et renouvelle la notion d'aura. Les films promeuvent des univers narratifs (les leurs et ceux des produits dérivés qui sont mis en abîme), mais aussi le studio comme « marque ». La fascination qu'exerce Pixar et l'aspect mythologique de l'entreprise s'expliquent d'autant plus que le processus de création des films d'animation reste flou, pour les spectateurs et parfois même pour les critiques professionnels. C'est sur cette aura-là que joue aussi Pixar.

Lucie Merijeau est doctorante à l'IRCAV, et chargée de cours en Licence Cinéma et Audiovisuel à l'Université Paris 3. Sa thèse, sous la direction de Laurent Jullier, porte sur Le Cinéma d'animation et son image, une analyse des pratiques artistiques, industrielles et spectatorielles du cinéma d'animation américain contemporain.

Elle a publié un article intitulé « Cinéma d'animation et 3-D relief : le cas de Coraline d'Henry Selick » [Cinéma & Cie, vol. 10, no 14-15 (été-automne 2010), p. 121-128] et deux autres de ses publications paraîtront en 2012 : « La feuille d'animation : le cadre dans la 2D traditionnelle » (Actes des journées d'études de l'École Doctorale Arts et Médias, *Le Cadre : approches interdisciplinaires*, Maison de la Recherche de Paris 3, 4-5 juin 2010, à paraître chez L'Harmattan) et « Les Cinéphilies de Bill Plympton » (in *La Cinéphilie des cinéastes contemporains*, à paraître dans Cahiers des Champs Visuels).

ces schémas ampoulés sont réactualisés, ou, plus exactement, resémantisés. Cependant, ces jeux ne sont pas gratuits, loin s'en faut et *Team America* apparaît aussi comme la satire d'une Amérique qui, à la suite du 11 septembre, se rêve en nouvelle « police du monde », seule capable d'en finir avec l'axe du Mal (en l'occurrence Kim Jong-il). De ce point de vue, le film d'animation semble mis au service d'un système axiologique pour le moins ambigu : s'agit-il d'une critique radicale de la politique extérieure américaine, décrite comme réductrice et arrogante ? S'agit-il *a contrario* de soutenir, sur un mode léger, l'idéologie des faucons – Condoleezza Rice, Donald Rumsfeld et, plus encore, Paul Wolfowitz – qui avaient décidé, au lendemain des attentats de New York et Washington, de refaire la carte géopolitique du Proche-Orient et, au-delà, de changer le visage du monde ? La manière dont le film de Parker raille, sans complaisance, les opposants les plus déterminés – mais pas toujours les plus subtils – à l'administration Bush – Michael Moore, Alec Baldwin, Tim Robbins, Matt Damon – pourrait le laisser croire. A moins que *Team America* ne soit, plus généralement, une critique du rêve américain lui-même, tel, du moins, que Hollywood le représente : rêve de la bonne vie virginienne, rêve d'ascension sociale, rêve d'égalité, rêve de propriété, et rêve de réalisation de soi à la manière californienne.

Agrégé de Lettres Modernes, Sébastien Hubier est maître de conférences (Hdr) à l'université de Reims. Ses recherches portent notamment sur les liens qui unissent l'Europe et les Amériques, tout spécialement dans le cadre de la postmodernité et de l'hypermodernité. Il est l'auteur, notamment, de *Littératures intimes* (2003), du *Roman des quêtes de l'écrivain* (2004), de *Lolitas et « petites madones perverses »* (2007), de *L'Érotisme à l'âge bourgeois* (2009) et de *Comparatisme et anthropologie culturelle* (2010). Il prépare actuellement une étude culturaliste du cinéma de genre hollywoodien, *An American Dream*, et anime, au campus euro-américain de SciencePo, un séminaire intitulé « Littératures d'Europe et des Amériques. Modernité, modernisme, postmodernité ».

Chloé Gauzi

« *“Do I dare live out the American dream?” : subversion et réaffirmation des discours fondateurs dans The Simpsons* »

Depuis plusieurs décennies déjà, *The Simpsons* séduit petits et grands, associant à l'humour du *cartoon* un ton délicieusement impertinent, aux multiples parodies des cultures populaire et savante une incessante satire de l'identité américaine. Du consumérisme à la religion, de la politique à l'idéologie, en passant par le *showbusiness*, toutes les structures de la vie quotidienne américaine sont scrupuleusement subverties, passées au crible de la plume incisive des scénaristes. A bien des égards, *The Simpsons* semble *a priori* opposer au *mainstream* une vision rigoureusement postmoderne, à la fois ironique et réflexive de la culture contemporaine. Pourtant, à bien y regarder, ce discours second que constitue la parodie pourrait bien dissimuler, tapi au creux de l'ironie et de la subversion, un discours supplémentaire qui viendrait relativiser et compliquer un peu plus encore la portée du *sitcom*. En effet, les récurrentes représentations de la culture américaine, tant dans la sphère familiale des Simpson que dans les récits liés aux idéaux fondateurs semblent réaffirmer, *in fine*, ce que précisément elles tendaient à subvertir – notamment à travers la mise en scène des rôles genrés. Voilà de quoi étayer cette affirmation de Paul Cantor : « *the show provides elements of continuity that make The Simpsons more traditional that may first appear* » (Paul A. Cantor, in Mark I. Pinsky, *The Gospel According to the Simpsons. The Spiritual Life of the World's Most Animated Family*, John Knox Press, 2001, p. 218).

diffèrent-ils, par exemple, des créations récentes de Frits Standaert, Arnaud Demuyck, Momoko Seto ou Mathilde Philippon-Aginski ?

Cette étude, qui concernera le domaine francophone, se fondera sur deux chaînes officielles de partage de vidéos : celle, sur Youtube, de l'École des Gobelins, qui propose les courts-métrages de fins d'études de 2008 à 2011 et celle, sur Dailymotion, de l'École Supérieure des Métiers Artistiques, qui propose les courts-métrages de fins d'études de 2008 à 2010.

Certifié de Lettres Modernes, titulaire d'un Master en Lettres et Arts, spécialité Littératures, de l'Université Stendhal (Grenoble 3), François-Ronan Dubois est l'auteur de deux mémoires consacrés à *La Princesse de Clèves* (Marie-Madeleine de Lafayette), l'un s'attachant à la formation identitaire du personnage, l'autre à la méthodologie des lectures actualisantes. Toujours intéressé par *La Princesse de Clèves* (cf. « *La Princesse de Clèves : le problème de l'originalité dans la construction de l'identité* », *Studia si cercetari filologice. Seria limbi romanice*. Novembre 2011, à paraître), il oriente aussi ses recherches du côté de la portabilité des outils de la critique et de la théorie littéraires dans d'autres domaines, notamment dans celui de la sérialité audiovisuelle (cf. « *Doctor Who* (2005) : la science-fiction à la conquête du fantastique », *Poétique du merveilleux*, novembre 2012, à venir).

Antonio Dominguez Leiva

« *Le Jardin des supplices de l'Anime, de la cyberviolence au Ero guro* »

Un des aspects qui a le plus retenu l'attention dans l'anime japonaise est l'omniprésence de la violence et du macabre, à la fois stigmatisée par les censeurs qui y trouvent la confirmation de leurs hantises anomiques et soulignée par des analystes occidentaux qui tentent de comprendre la complexité du phénomène. Dans l'univers foisonnant de l'anime, la culture traditionnelle des supplices se transforme en de nouvelles formes de souffrance et de mise à mort, source de nouvelles jouissances. Cette mutation (mot-clé, comme on le verra, de cet univers figural) entraîne une profusion spectaculaire et obsessionnelle de corps suppliciés que ce soit dans le contexte « extroverti » de combats épiques de tout poil (cyborgs contre bionoïdes, samourais et rôlins contre démons, fantômes ou vampires, etc) ou dans le cas « introverti » de mutations monstrueuses et de son dérivé plus étrange encore, les coïts macabres chers à l'EroGoru mais aussi au *tentacle porn*. Ces trois grandes figures du combat, de la métamorphose et de l'accouplement qui hantent cet art industriel de masses débouchent sur une réécriture de la sexualité sado-masochiste devenue l'emblème de l'« Empire des sens ».

Antonio Dominguez Leiva a été maître de conférences en Littérature comparée à l'Université de Bourgogne et est maintenant professeur en Etudes Littéraires à l'UQAM (Montréal). Il est l'auteur de plusieurs ouvrages portant sur l'histoire culturelle des représentations de la cruauté et l'érotisme, dont *Décapitations, du culte des crânes au cinéma gore* (PUF, 2004) et *Messaline, impératrice et putain. Généalogie d'un mythe sexuel* (Murmure, sous presse) ainsi que de la co-édition de *Le Supplice oriental dans la littérature et les arts* (Murmure, 2005) ou *Délicieux supplices, érotisme et cruauté en Occident* (Murmure, 2008). Il s'est aussi intéressé à l'histoire culturelle des frontières du réel (*La vie comme songe. Une tentation de l'Occident*, EUD, 2007) et à la biographie collective des surréalistes (*Sexe, opium et charleston*, Murmure, 2007-2011) et a écrit une cinquantaine d'articles sur des sujets aussi variés que les mangas, les rêves mouillés maniéristes, les zombies ou les putti. Il est également romancier (avec notamment *Los Circulos*, Saymon, 2010) et scénariste.

Victor-Arthur Piégay

« Metropolis ou Babel animée »

Le long-métrage animé *Metropolis* (2001) réalisé par Rintarō et scénarisé par l'auteur d'*Akira*, Katsuhiro Ōtomo, s'apparente à une adaptation au second degré puisqu'il met en images le manga *Metropolis* d'Osamu Tezuka (1949), lui-même très librement adapté du film de Fritz Lang dont le mangaka n'aurait contemplé qu'une seule photo. Les caractéristiques de l'univers fictionnel du film de 1927, organisé autour d'une mégalopole futuriste révolutionnée par la création d'un androïde féminin, se voient ainsi essaimées dans le manga, mais surtout dans le dessin animé, plus fidèle, à bien des égards, à la version cinématographique originale. Pourtant, l'œuvre de Rintarō et Ōtomo ne se réduit pas à une réactualisation du proto-monde créé par Fritz Lang dans la mesure où ses ambitions semblent beaucoup plus vastes qu'un simple « repeuplement » avec des personnages plus ou moins distincts de ceux du film original.

Cette communication cherchera ainsi à prouver que *Metropolis* doit être considéré comme une œuvre-somme de la science-fiction possédant des ambitions peut-être inédites pour un dessin animé. Le film de Rintarō superpose en effet, comme autant de pierres bâtissant une tour de Babel animée dont la ziggurat construite au début du film est l'image, de multiples fragments de mondes science-fictionnels empruntés à la littérature, au cinéma ou au jeu vidéo, témoignant d'une circulation intermédiatique qui semble le propre d'une certaine animation japonaise postmoderne. Mais cette pluralité de références, passant par un syncrétisme typiquement nippon, ne doit pas être uniquement considérée selon la perspective ludique et gratuite souvent associée à la postmodernité. Elle permet surtout une réflexion sur la tradition et la modernité tout entière contenue dans la citation de Jules Michelet, qui sert d'épigraphe au film (« Chaque époque rêve la suivante »), et dont l'œuvre rend compte par sa forme même, via la mise en scène de personnages en animation traditionnelle inspirés du style de Tezuka dans un environnement entièrement en images de synthèse.

Professeur agrégé de lettres modernes et ATER en littérature comparée à l'Université de Bourgogne, il prépare actuellement, sous la direction du professeur Georges Zaragoza, une thèse intitulée « Allers et retours : la construction des mondes fictionnels dans le roman moderniste » qui se propose de traduire, dans le comparatisme français, le concept de *modernism* anglo-saxon par le biais d'un corpus de romanciers européens (Gide, Gómez de la Serna, Joyce, Mann, Woolf) étudié à partir des théories sémantiques et pragmatiques de la fiction.

Ses domaines de recherche incluent également les études de genre et les études filmiques. Il est l'auteur d'un ouvrage intitulé *Le Clivage de genres : Images du féminin et du masculin dans les œuvres de James, Montherlant, Schnitzler et Yourcenar* (Éditions Universitaires Européennes, 2011), version revue et corrigée d'un mémoire de maîtrise dirigé par Antonio Dominguez Leiva.

André Laidli

« Peindre la réalité quotidienne : le cinéma d'animation « à voix basse » d'Isao Takahata »

Dans le domaine du film d'animation, Isao Takahata occupe une place particulière : d'abord attiré par le récit fantastique, il s'oriente cependant peu à peu (en particulier à partir de *Heidi, la petite fille des alpes*, 1974) vers un cinéma d'animation réaliste, attentif aux détails, à l'ordinaire et au quotidien (par exemple la vie familiale dans *Mes voisins les Yamada* ou l'enfance dans les

années soixante et le parcours d'une femme ordinaire et célibataire dans le Tokyo moderne dans *Souvenirs goutte à goutte*), comme aux événements réels contemporains (l'urbanisation de Tokyo dans *Pompoko*, les réformes agraires dans *Souvenirs goutte à goutte* ou encore la guerre dans *Le Tombeau des lucioles*). Au fil de ses œuvres, Takahata se démarque de Miyazaki pour proposer une enquête animée sur la réalité quotidienne (ce qu'il appelle des « documentaires imaginaires »). Cette vision exigeante du cinéma d'animation, le réalisateur de *Pompoko* l'accompagne également de réflexions sur le réalisme et la représentation, en s'appuyant par exemple sur le théâtre de Bertolt Brecht ou en faisant certaines références au néoréalisme italien.

Le travail que nous nous proposons de mener, après avoir exposé les grandes lignes directrices de ce réalisme en animation, est de montrer que le geste artistique éminemment moderne qu'opère Takahata n'est pas sans antécédent dans le reste de l'art japonais. À proprement parler, Takahata opère pour le film d'animation japonais (et peut-être mondial) ce que certains auteurs comme Kawabata ou Tanizaki en littérature, mais également Ozu et Naruse au cinéma, ont également accompli. En cela, avec une force égale mais de manière assez différente de Miyazaki, Takahata imprime au film d'animation une orientation nouvelle, opposée au modèle classique « disneyen » ; mais il lui imprime également une direction dont les analogies avec le cinéma et la littérature sont nombreuses. Ce sont ces analogies que nous voudrions relever et analyser.

Pour ce faire, nous partons notamment d'un passage d'un entretien important donné par Mishima où celui-ci expliquait qu'une « originalité du roman japonais par rapport au reste de la littérature mondiale, c'est que, comme chez Kawabata, il y a des romans exclusivement composés de détails. Le fait que le roman soit exclusivement constitué de détails est contraire à la théorie romanesque. Je pense que ce phénomène est propre aux Japonais ». La thèse que nous chercherons à défendre, en étudiant en particulier *Souvenirs goutte à goutte* et *Mes voisins les Yamada*, est par conséquent la suivante : de la même manière que le roman japonais a cherché à prendre ses distances avec le « romanesque » et avec les codes « balzacien » du roman, pour explorer les dimensions banales et quotidiennes de la vie, de la même manière encore qu'un certain cinéma japonais (qu'Ozu lui-même qualifiait de « cinéma à voix basse ») a cherché à réduire les structures classiques du cinéma pour s'orienter vers la peinture de ce qu'il y a de moins cinématographique dans la vie de tous les jours, Takahata a cherché à prendre en charge dans le cinéma d'animation un domaine le plus souvent délaissé : le quotidien, le détail, l'ordinaire. C'est à cette lignée artistique tout à fait moderne que nous voudrions, en somme, le rattacher, pour présenter tout l'intérêt actuel de son cinéma.

Doctorant en philosophie à l'Université Lyon 3 Jean Moulin, André Laidli débute en parallèle une licence de japonais à l'INALCO.

Ses recherches ont pour objet une comparaison entre la littérature européenne et la littérature japonaise, ainsi qu'entre les structures de pensée sur lesquelles celles-ci reposent.

Sébastien Hubier

« Team America, World Police : *pastiche, parodie et satire du rêve américain* »

Réalisé grâce au procédé de *supermarionation*, *Team America* est un long-métrage scénarisé, réalisé et produit par Trey Parker, le co-inventeur de *South Park*. Conformément à la logique à la fois citationnelle et réflexive de la postmodernité, ce film, sorti sur les écrans en 2004, se présente tout naturellement comme un entremêlement de pastiches – celui, notamment, de la série Tv, *The Thunderbirds* qui avait connu au mitan des *sixties* un vif succès auprès du jeune public britannique – et de parodies, entre autres, des *actions movies* reganiens ou, si l'on préfère, *neocons*. Fraternité affectée des armes, longues et bruyantes virées à moto, idylles contrariées et déclarations pontifiantes (« *Sometimes believing is all we have* ») – le spectateur identifie immédiatement les *tópoi* du genre – à ceci près que, par la distance même qu'induit la présence de marionnettes,