ESTHÉTIQUE DE L'ANIMATION · COMPLÉMENT 5

La 3D qui montre ses coulisses

Complément de la fiche 5. L'histoire de l'animation 3D est presque toujours racontée du côté des grands studios, c'est-à-dire du côté du lissage : rendus toujours plus fins, poils, fourrures, reflets, eau. Il existe un courant exactement inverse, qui utilise les mêmes outils pour **dévoiler** ce que les studios s'emploient à masquer.

1. Le principe : dévoiler au lieu de masquer

Chez Pixar, Disney ou DreamWorks, tout l'effort technique consiste à rendre l'image lisse et à effacer les traces de sa fabrication. On ne doit voir ni le rig, ni la géométrie, ni la caméra, ni le calcul.

Le courant inverse fait exactement le contraire : il montre le hors-champ, les éléments neutres qui ne représentent rien, les armatures d'animation, parfois la caméra virtuelle elle-même. Le spectateur est placé là où normalement tout est caché.

Ce n'est pas une provocation gratuite. C'est une manière de **retrouver une matérialité** dans un médium réputé n'en avoir aucune : à force de tout lisser, l'image de synthèse avait perdu toute surface.

2. David OReilly

« RGB XYZ »

Le titre est déjà une déclaration : RGB, ce sont les canaux de couleur rouge, vert, bleu ; XYZ, ce sont les axes du repère de tout logiciel 3D. Le film est improvisé à partir de ces deux données, presque sans savoir à l'avance où il ira.

Ce qu'il fait, méthodiquement, c'est **tout ce qu'on apprend à ne pas faire** dans une formation 3D :

- le cadre est visible, et le hors-cadre aussi ;
- des éléments neutres, gris, sans texture, restent à l'image alors qu'ils ne représentent rien ;
- le repère XYZ apparaît en permanence ;
- et l'univers se **déconstruit** progressivement au lieu de se construire : les objets perdent leur définition, on retire des éléments, il reste de moins en moins.

Le récit, lui, est d'abord balzacien : un jeune homme monte à la ville, travaille, et tout se dégrade. C'est un Rastignac, en plus vulgaire et moins bien écrit, de l'aveu même du commentaire. Puis le film bascule dans la science-fiction, au moment précis où l'image se réduit à des polygones gris.

Le reste de son travail

OReilly a réalisé un épisode d'**Adventure Time** où il casse l'univers de la série pour en faire apparaître la mécanique, une séquence pour Spike Jonze, et un film de vingt minutes, *The External World*, où une mélancolie réelle est obtenue avec des moyens volontairement laids.

Fait notable : il a ensuite quitté le film pour le **jeu vidéo indépendant**, où il construit des mondes oniriques dans lesquels il ne se passe presque rien et où l'on se promène. Le passage de l'un à l'autre n'est pas une rupture : c'est la même recherche, dans un médium qui assume mieux l'exploration sans récit.

3. Nikita Diakur

Il travaille entre 3D et **intelligence artificielle**, ce qui en fait aussi le meilleur exemple disponible pour la question de l'IA dans l'animation.

« Ugly » raconte un chat laid, généré, recueilli dans une ville en démolition. Tout y est polygonal jusqu'à l'absurde : les personnages sont à peine animés, le vélo a des roues qui ne peuvent pas tourner, l'eau tombe en cubes. Rien ne fonctionne dans cet univers, et c'est le sujet.

« Backflip » est plus simple encore, et plus drôle : il voulait faire un salto arrière, il a eu peur de se casser le cou, alors il a construit un avatar et lui a appris à le faire. Le film entier est ce salto, répété, raté, recommencé.

4. Ce que ce courant permet de dire en cours

1. **La 3D n'a pas d'esthétique propre**, elle a une esthétique dominante. Les mêmes outils produisent le lissage Pixar et la déconstruction d'OReilly. 2. **Montrer la fabrication est un geste théorique.** C'est la même chose que le micro visible dans le documentaire animé, ou que la trace laissée par l'animateur dans un film dessiné : afficher le dispositif, c'est refuser l'illusion. 3. **La laideur assumée est un outil.** Ces films prouvent qu'on peut obtenir de l'émotion avec des moyens pauvres, voire repoussants, ce qui est exactement l'inverse du discours technique dominant.

Sources

Le cours du 18 novembre 2024, séance de 16 h 36. Pour prolonger du côté du jeu vidéo : Antoine Rigaud, *Cinéma d'animation et jeu vidéo : deux retours de la main*, thèse, 2023, en accès libre, et le dossier « Animation et jeux vidéo » du numéro 11 de la revue **Blink Blank**, qu'il a écrit.