L’animation limitée

Complément de la fiche 10.

Avertissement, et il est important. C’est le sujet le moins bien servi par les sources francophones en accès libre, et ce complément est donc plus court que les autres. La source décisive existe : la thèse de Marie Pruvost-Delaspre sur la Tôei Dôga, qui montre l’animation limitée comme un choix **qui stimule l’invention de mise en scène** et pas seulement comme une économie de moyens. Mais son texte intégral n’a jamais été déposé en accès libre. Pour ce contenu, il faut son livre, *Aux sources de l’animation japonaise. Le studio Tôei Dôga (1956-1972)*, aux Presses universitaires de Rennes, ou le numéro 13 de la revue Blink Blank.

Ce qui suit est donc établi à partir de sources latérales, et il est présenté comme tel.

1. De quoi parle-t-on

L’animation « pleine » calcule un dessin pour chaque image, soit vingt-quatre par seconde. L’animation limitée en calcule beaucoup moins, en tenant une image sur deux ou sur trois, en réutilisant des éléments, en ne faisant bouger qu’une partie du cadre, en exploitant des cycles.

Le vocabulaire courant en fait un appauvrissement. C’est une erreur d’analyse : **c’est une autre grammaire**, avec ses propres figures, qui produit d’autres effets que la fluidité.

2. La contrainte d’origine, du côté japonais

Le moteur est le **rythme télévisuel**. À partir d'« Astro le petit robot » (1963), il faut livrer un épisode par semaine avec des moyens de série. Aucune économie de production ne permet vingt-quatre dessins par seconde dans ces conditions.

La réponse ne se limite pas à réduire le nombre de dessins. Elle **déplace le travail ailleurs** :

- vers la composition du plan, puisque l’image bouge peu et doit tenir par elle-même ;
- vers le montage et le rythme, puisque l’effet naît du découpage plus que du mouvement ;
- vers une narration sérielle inspirée du manga et du cinéma en prise de vue réelle, avec ses ellipses et ses effets de suspension.

3. La contrainte d’origine, du côté américain

L’UPA fait le même mouvement pour d’autres raisons. Le studio est fondé par des anciens de Disney lassés de l’animation des animaux déformés et désireux d’une animation plus graphique et plus expérimentale.

Précision utile, faite en cours : il faut dire **expérimentale** et non « adulte ». *Boing Boing* n’est pas un programme pour adultes. Ce qui change, ce n’est pas le public visé, c’est le rapport au dessin.

Le film emblématique du studio fait d’ailleurs le lien avec le son : **« Gerald McBoing Boing »** raconte un garçon né sans voix humaine, qui ne produit que des onomatopées. Le même studio invente donc une économie de moyens dans l’image et un personnage entièrement fait de bruits. Économie graphique et invention sonore vont ensemble.

4. La diffusion, et le cas de Zagreb

Cette animation limitée se diffuse ensuite au Japon et à **l'école de Zagreb**, où elle rencontre une situation politique particulière, celle de la Yougoslavie et de sa troisième voie entre les blocs.

L'article universitaire de référence sur ce point est « Boomerangs and Bombs: The Zagreb School of Animation and Yugoslavia's Third Way Experiment », publié dans *Slavic Review* (Cambridge University Press). Il relie le style à la position politique du pays, ce qui rejoint exactement l'argument « la contrainte devient un style ». L'accès en est payant ; seul le résumé a été consulté pour ce complément, et il serait malhonnête d'en dire davantage.

5. Ce qu'il faut soutenir, et ce qu'il faut éviter

À éviter : présenter l'animation limitée comme de l'animation au rabais, ou comme une simple contrainte budgétaire subie.

À soutenir, et c'est documenté du côté japonais : il s'agit d'une contrainte de production qui produit une grammaire, et cette grammaire se diffuse ensuite mondialement, **y compris chez des auteurs qui n'ont aucune raison économique de l'adopter**. C'est le signe qu'elle est devenue une esthétique à part entière, et non un pis-aller.

Sources et manques

- Marie Pruvost-Delaspre, *Pour une histoire esthétique et technique de la production animée : le cas de la Tôei Dôga (1956-1972)*, thèse, 2014. **Notice seulement, texte intégral non déposé.** Version livre aux Presses universitaires de Rennes, 2021.
- Amid Amidi, *Cartoon Modern. Style and Design in Fifties Animation*, Chronicle Books, 2006, sur l'UPA, avec des chapitres sur Zagreb. En anglais, non consulté pour ce complément.
- « Boomerangs and Bombs », *Slavic Review*, accès payant, résumé seulement.
- Le numéro 12 de **Blink Blank**, sur la série américaine, pour la descendance télévisuelle.