

Réalité virtuelle et streaming : le film d'animation innove

Comme d'autres verticales du cinéma, à commencer par l'industrie pornographique, le film d'animation utilise la réalité virtuelle pour se réinventer. De quoi aiguïser les appétits des géants, à l'instar de Netflix.

Deux espaces dédiés à la réalité virtuelle, des conférences en pagaille sur le sujet et une présence remarquée des plateformes : au Festival d'Annecy, le monde de l'animation s'est tourné vers le futur, attentif aux évolutions technologiques du secteur. « *On a souhaité faire les évolutions nécessaires pour préfigurer ce que vont être dans les prochaines années le festival et le Mifa* », marché dédié au film d'animation, a indiqué à l'AFP Mickaël Marin, nouveau directeur de Citia, qui organise le festival.

« *On montrait depuis 2016 des oeuvres en réalité virtuelle (VR). Avec le nombre d'oeuvres reçues cette année, quasiment une centaine, et surtout leur qualité, on s'est dit qu'il y avait matière à faire une compétition.* » Cette année, à Annecy, un « *Dôme VR* », espace consacré à la réalité virtuelle, a été ouvert pour la première fois pour le grand public. Parallèlement, neuf oeuvres en réalité virtuelle ont été réunies dans une section compétitive, avec « *une tendance au gaming (jeu), c'est-à-dire à l'interactivité* », souligne Arnaud Miquel, coordinateur à Annecy du nouveau programme « *XR* », sur la réalité immersive. « *On va de plus en plus vers quelque chose où le spectateur a un rôle à jouer, soit à travers son regard, soit en se servant par exemple d'une manette pour interagir avec un objet* », poursuit-il, jugeant l'animation

« inséparable de l'avenir de la VR » .

À lire aussi

Le succès de la réalité virtuelle passe-t-il forcément par le porno ?

Parmi les films en lice, l'Américain *Wolves in the Walls, Chapter 2, it's all over*, de Peter Billington, propose une impressionnante expérience immersive aux côtés d'une petite fille qui nous entraîne dans sa maison où, est-elle persuadée, des loups se cachent dans les murs, sollicitant notre aide. Également remarquables en compétition, le franco-argentin *Gloomy Eyes* de Jorge Tereso et Fernando Maldonado, mettant en scène une petite fille et un enfant zombie, ou encore *Ayahuasca - Kosmik Journey* du Français Jan Kounen (*Blueberry, l'expérience secrète*), expérience interactive permettant de tester les sensations du rituel de l'ayahuasca, préparation hallucinogène des chamans d'Amazonie. Pour Jan Kounen, qui a sorti cette année trois films en réalité virtuelle et s'y est intéressé très tôt, l'animation « *a aujourd'hui les outils pour ce type d'expériences, là où le monde de la prise de vues réelles est un peu en retard* » .

Netflix, menace ou opportunité ?

Autre évolution, les plateformes de streaming ont été cette année en force à Annecy, à commencer par le géant américain Netflix, aux côtés notamment d'Amazon. « *Les plateformes ont commencé à venir il y a trois ou quatre ans, de manière très modeste, avec une ou deux personnes. Là, on a des délégations. Elles se positionnent énormément* » , constate Mickaël Marin. Plusieurs conférences étaient ainsi organisées par Netflix pour présenter ses projets d'animation partout dans le monde, du Japon au Canada en passant par la Zambie, et montrer aussi le travail en cours sur le film *Klaus*, qu'il distribuera.

« *Ils sont très offensifs* » , souligne Didier Brunner, producteur avec sa société Folivari de *Pachamama*, dont les droits monde ont été acquis cette année par Netflix à l'exception de quelques pays. Pour son film, comme pour *J'ai perdu mon corps* de Jérémy Clapin, Grand prix de la Semaine de la critique à Cannes, dont les droits monde ont aussi été acquis par Netflix, « *ce sont des offres qui ne peuvent plus se refuser* » , qui permettent « *une exposition colossale* » des

oeuvres, estime-t-il. « *L'arrivée de la plateforme Disney leur met la pression* », constate-t-il aussi, alors que le lancement de Disney+ devrait arriver en novembre aux États-Unis, privant Netflix d'une part majeure des films américains.

À lire aussi

Les acteurs français du streaming peuvent-ils s'imposer face à la concurrence américaine ?

Misant sur d'autres marchés, et soucieuse de recruter des jeunes talents, la plateforme de streaming a notamment annoncé à Annecy la création d'une bourse en partenariat avec la prestigieuse école d'animation française des Gobelins. Elle permettra chaque année à un diplômé des Gobelins d'aller travailler sur des productions Netflix au Japon.

Article écrit par SOPHIE LAUBIE (AFP)