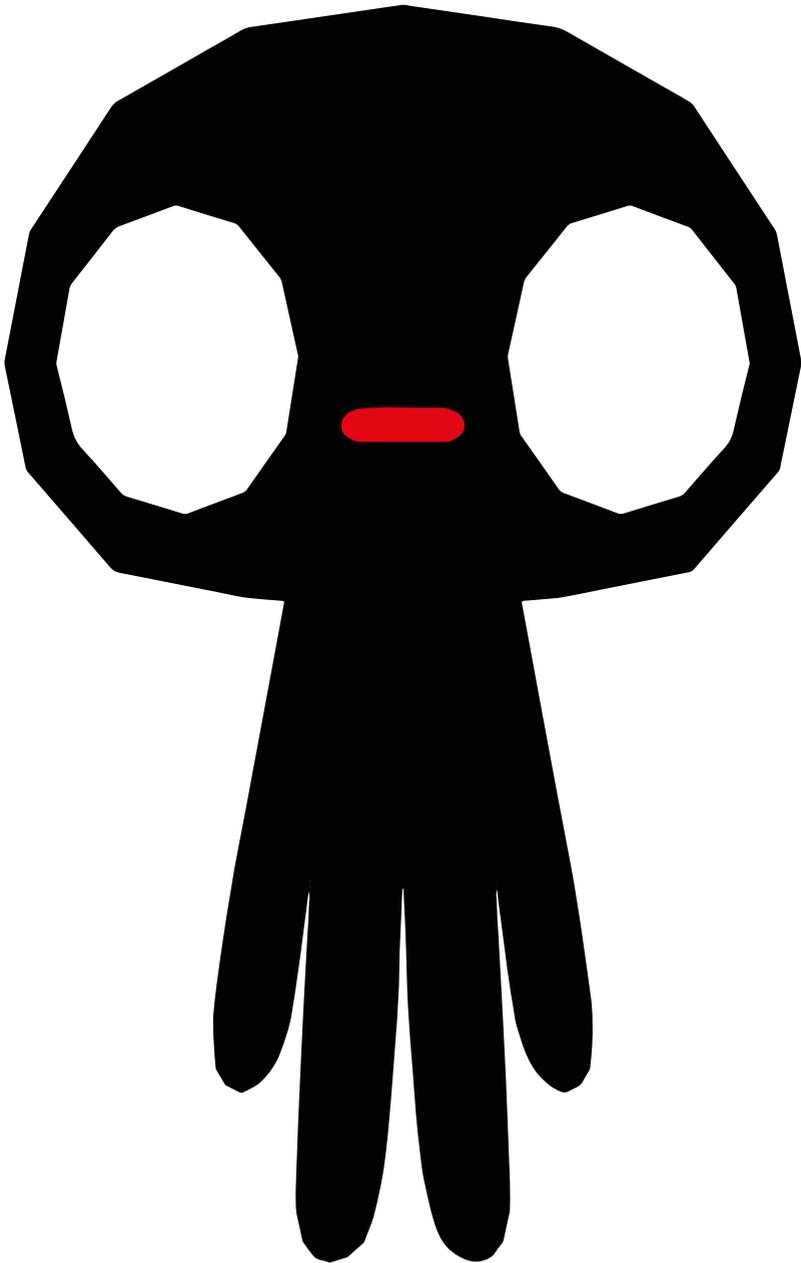
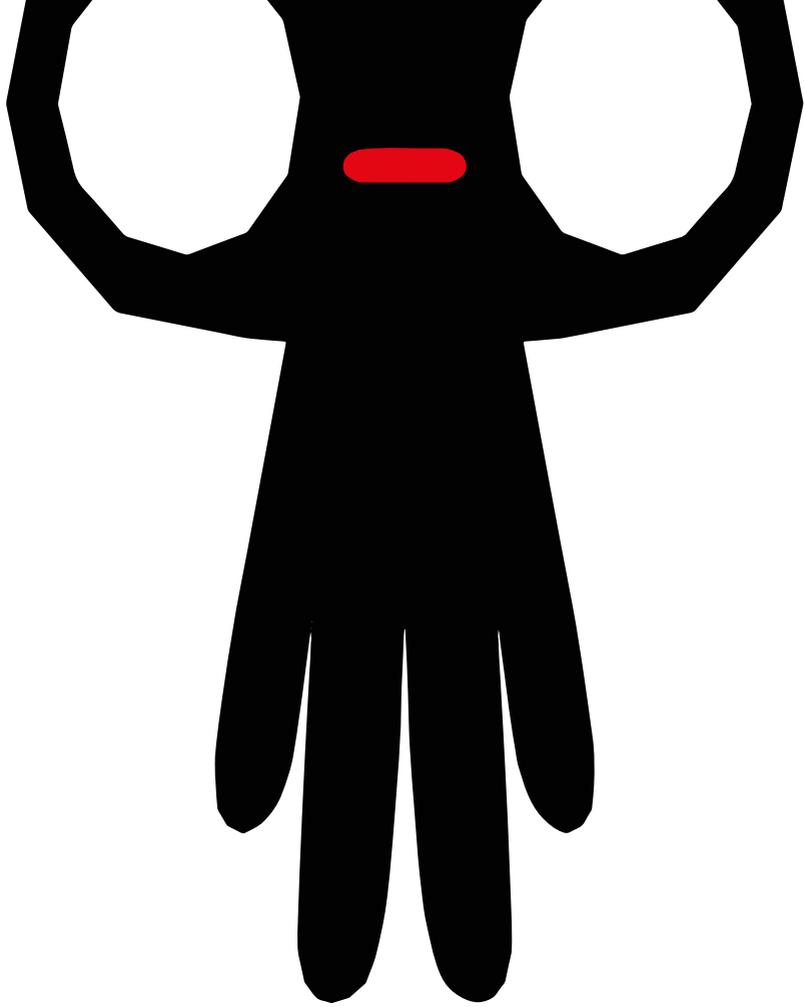


Everything, on David O'Reilly





La proposition de Paolo Moretti, directeur du Festival International du Film de La Roche-sur-Yon, d'accueillir David O'Reilly dans la première édition de l'exposition Constellation Numérique est une opportunité fantastique que nous avons saisie avec bonheur.

L'idée que le numérique soit un espace de création fait son chemin. L'expérimenter comme un matériau, chercher ses possibilités plastiques, narratives ou sonores ne surprend plus les artistes d'aujourd'hui qui l'ont intégré à leur domaine d'expérimentation, tour à tour, l'interrogeant pour mieux l'utiliser, à l'instar du pionnier que fut Nam June Paik. Ici, le numérique se révèle faire partie des modes d'expression artistique les plus engagés, les plus critiques de notre société. Il entraîne le spectateur hors de sa zone de confort et l'oblige à tout reconsidérer sous un autre angle.

L'exposition Constellation Numérique invite le public à explorer la diversité de la création contemporaine liée à l'édition numérique. Elle présente une sélection de ce qui existe de plus enthousiasmant en matière de livres, d'applications et de dispositifs numériques, principalement à destination de la jeunesse. Présenter le travail de David O'Reilly, à la tonalité plus sombre, c'est donner un souffle critique, permettre la découverte d'une démarche artistique, et révéler un regard engagé, à travers le jeu vidéo et l'image de synthèse.

Nous souhaitons que cette première édition de Constellation Numérique soit un rendez-vous pertinent et joyeux pour tous les publics en région Pays de la Loire et au-delà. À cette occasion, l'École d'art a décidé de concevoir la première édition française sur le travail de David O'Reilly et de la mettre gratuitement à disposition du public.

Cette exposition monographique, la première en France, sur le travail de David O'Reilly souhaite mettre en lumière une œuvre qui porte les marques très fortes de la contemporanéité, et révéler la trajectoire unique d'un artiste dont la méthode de travail n'est paradoxalement pas lointaine de celle d'un sculpteur classique. De l'animation 3D au jeu vidéo, David O'Reilly a su développer et imposer une vision extrêmement personnelle, en créant une procédure de travail adaptée à ses nécessités d'expression et un style qui lui est propre. Son esthétique, à la fois minimaliste dans la matière et dense dans la narration, est désormais iconique, comme l'humour noir et les soudaines envolées introspectives et philosophiques qui ponctuent ses travaux.

Les œuvres présentées couvrent la quasi totalité de son parcours, dès ses premières expériences avec l'animation entre 2000 et 2002, jusqu'à son dernier jeu vidéo, *Everything*, qui donne également le nom à cette exposition. Montrer l'ensemble de ses travaux rendra visible l'originalité d'une démarche éminemment contemporaine ainsi que sa profonde cohérence interne, qui va au delà de la perpétuelle évolution des formes et des pratiques. On pourrait dire que le travail d'O'Reilly sur les images de synthèse constitue une rupture et un bouleversement des conventions qu'il ne serait pas excessif de rapprocher de ce que les codes introduits par la Nouvelle Vague ont représenté pour le cinéma de l'époque, notamment par rapport à la simplification de la « machine » au profit de la vision d'auteur. Si les images de synthèse constituent la partie visible de son processus de création, ses références visuelles ainsi que ses sources d'inspiration ne s'arrêtent pas à la tradition ni aux théories du cinéma d'animation, dont il est pourtant l'un des chefs de file. L'univers d'O'Reilly se compose de multiples influences et on retrouve, comme en transparence derrière ses polygones, des références qui viennent de films de grands réalisateurs comme Andreï Tarkovski, Alejandro Jodorowsky, Sergueï Paradjanov, Michael Haneke, Robert Bresson ou encore Akira Kurosawa.

La présentation de l'œuvre de David O'Reilly, qui ouvre de nouvelles perspectives dans le domaine de l'image en mouvement, s'inscrit ainsi dans la volonté du Festival International du Film de La Roche-sur-Yon de présenter le spectre le plus large du cinéma contemporain ainsi que de ses possibles évolutions.

## Introduction

De ses débuts dans le court métrage d'animation à son intérêt actuel pour les jeux vidéo indépendants, le parcours de David O'Reilly est toujours en mouvement. Quel que soit le moyen d'expression, sa capacité à remettre en question nos vérités acquises et à découvrir de nouvelles dimensions est constante. C'est ainsi qu'il a révolutionné l'expression au sein de l'animation en images de synthèse. En effet, le plus souvent l'animation vise à dissimuler sa propre existence et ses manifestations : plus c'est réaliste, mieux c'est. Mais pour David, c'est le contraire. Son travail fait état de la matière brute qui le compose (polygones, cadres, plantages, bugs) de manière esthétique. Ses méthodes offrent aux artistes la possibilité de réaliser par eux-mêmes des films d'animation en images de synthèse, depuis un simple ordinateur <sup>→1</sup>. On a déjà assisté à de nombreuses tentatives dans les domaines du film expérimental ou encore du graphisme animé. Mais le mérite d'O'Reilly a été de le faire dans le domaine de l'animation de personnages, de manière à rendre son travail accessible au grand public et pas seulement aux amateurs d'art et professionnels. Ses œuvres impliquent une relation profonde et forte avec son public. Ses graphismes créés de toutes pièces sont pleins d'émotion et refondent notre manière de penser. Cet article revient sur l'aspect provocateur qui le caractérise.

<sup>1</sup>  
Voir à ce propos l'article de David Oreilly *Esthétique de base de l'animation* (p.49).

<sup>2</sup>  
Egon Schiele est un peintre, poète et dessinateur autrichien, né en 1890 et mort en 1918.

## Les débuts

David O'Reilly est né en 1985 à Kilkenny en Irlande où son père est un sculpteur reconnu. Il s'intéresse d'abord au dessin « classique » : l'un de ses artistes favoris n'était autre qu'Egon Schiel <sup>→2</sup>. Sa vie changea soudainement en 1999 quand un studio d'animation s'installa dans son quartier. Le jeune O'Reilly, alors âgé de quatorze ans, n'hésita pas à frapper à sa porte pour y travailler. Le studio, aujourd'hui mondialement connu, s'appelait Cartoon Saloon. C'est là qu'il tomba amoureux de l'animation, commençant par les bases de l'animation traditionnelle 2D. Il y est resté jusqu'à ses dix-huit ans. O'Reilly a impressionné tous ceux qui ont travaillé avec lui : il a inspiré la première mouture du personnage de Brendan pour le film *Brendan et le secret de Kells* (2009). C'est probablement sa personnalité qu'on retrouve dans le

personnage : un enfant ambitieux et confiant nourrissant de grands projets pour le futur.

Après avoir abandonné l'université en première année, il quitte l'Irlande pour rejoindre Londres. Il y travailla avec le célèbre groupe d'animation Shynola et le fameux Studio AKA. On retrouve ses productions dans des films tels que *Le Guide du voyage intergalactique* (2005) ainsi que *le Fils de Rambow* (2007). À partir de 2005, O'Reilly commença à considérer le potentiel de l'animation en images de synthèse comme mode d'expression artistique. Pour lui, il ne s'agissait pas de pouvoir recréer un monde fantastique comme le fait l'animation. Il cherchait plutôt la déconstruction et la simplification de ce monde. Il s'est efforcé de comprendre en quoi cette forme d'animation différait des techniques traditionnelles : les bugs et erreurs de logiciel l'excitaient plus que de produire un look naturel et lisse. C'est à l'occasion d'un séjour en Italie que sa carrière d'artiste démarra. Un petit court métrage d'animation du nom de *WOFL2106* (2006) contient en germe tous les éléments repris plus tard par O'Reilly : il suscite chez le spectateur une attente avant de la briser de manière dramatique. Le film ouvre sur un joli loup apparaissant sur un champ de neige, dans une ambiance élégante et distinguée, mais rapidement d'étranges phénomènes se produisent. Alors que l'animal fait offrande d'un parent décédé à une divinité symbolique, il se transforme soudainement en une horrible tête humaine, semant le chaos. Démarrant sur un air lyrique, il se termine sur du son 8-bit de jeu vidéo. C'est ce qui caractérise O'Reilly : rien n'est semblable du début jusqu'à la fin.

### Le temps du court métrage d'animation

En 2007, O'Reilly s'est rendu à Berlin où il a réalisé les courts métrages qui ont fait sa renommée mondiale. Ses films possèdent un trait que l'on ne trouve chez aucun autre réalisateur. Le plus souvent, leurs films ont seulement pour but de divertir le public, lequel acquiesce à ce que propose le réalisateur, alors que les films d'O'Reilly impliquent le spectateur de manière plus interactive. Le spectateur ne peut pas rester dans sa zone de sécurité ou compter sur son anticipation. Toute vérité tenue pour acquise se trouve mise à plat. On se trouve abasourdi et contraint de tout considérer d'une autre manière ou depuis un autre point de vue.

*RGB XYZ* (2007) fait un usage maximal de visuels « déstructurés » générés par l'animation en images de synthèse, tout en conservant une ligne narratrice relativement

courante : un garçon ayant grandi à la campagne, quitte sa contrée pour la ville. Les habitants se montrant seulement préoccupés par la poursuite de leurs propres désirs renvoient l'enfant dans la souffrance de sa solitude. Cette trame classique prend alors une drôle de tournure. Abandonné de tous, l'enfant se trouve dépourvu de sentiments et le monde tourne littéralement au gris, quand surgit un démon qui déclare que le destin de la terre est entre les mains de l'enfant. Le démon l'attaque en semant « l'ennui » à quoi l'enfant réagit et oppose « l'intention ». La bataille achevée, un mystérieux maître lui remet une nouvelle arme : la chaîne alpha. Et lui conseille de retourner sur ses terres.

Si le choix de ses sujets n'a rien de particulier, le génie d'O'Reilly demeure dans sa capacité à combiner et arranger ses idées de manière inattendue et sans transition. Cela commence par une histoire moderne avant de revêtir un aspect fantastique pour finir dans un jeu vidéo, tous les changements s'articulant autour d'une histoire simple. Les visuels à l'écran paraissent donc « déstructurés », les personnages comme les décors étant composés de blocs à l'état brut et de couleurs primitives. La qualité de l'image est typique des visionnages d'essai en logiciel d'animation, et le film fait constamment état de ce choix. La caméra continue de bouger et pivoter comme si elle était victime d'une sorte de bug, ou possédée par une Intelligence Artificielle hors contrôle alors que l'axe XYZ demeure lui aussi à l'écran en permanence. Ce style visuel déconstruit permet de relier les histoires entre elles. La perception du spectateur se trouve dépourvue tel un navire pris dans la tempête, sans pouvoir questionner les changements abrupts, forcée d'accepter sans condition chaque nouveau scénario. O'Reilly compte sur la connaissance et la familiarité du spectateur avec certains types d'histoires pour bousculer ses attentes et gagner de nouveaux horizons. *RGB XYZ* analyse comment un être humain comprend et reconnaît ce à quoi il se trouve confronté. Dans cette confusion sous contrôle, le spectateur projette ce qu'il sait déjà. En fait, elle lui révèle à quel point il est conditionné par ce qu'il croit savoir.

*Please Say Something* (2008) s'inscrit, d'une manière plus contrôlée, dans la continuation de l'expérimental *RGB XYZ*. L'histoire traite de la relation violente entre un chat et une souris. Dépendants l'un de l'autre d'une manière destructive, la souris se montre violente vis à vis du chat, et ses trop rares manifestations de tendresse ne sont destinées qu'à le garder auprès d'elle. Une première version du film — diffusé en ligne avant son achèvement — contenait un titre

décrivant le film comme le « 21<sup>st</sup> century cartoon ». En fait, le format classique du dessin animé américain se trouve redéfini pour une nouvelle génération. La violence burlesque de *Tom et Jerry* se retrouve transformée en violence conjugale. Le rire cède à la mélancolie et la maladie. Le temps est compressé en épisodes de 25 secondes, et bien entendu, l'ancien dessin animé sur pellicule est devenu numérique, sans gêne aucune.

Hommage évident au film de Michael Haneke, *Funny Games* (1997), le film ambitionne de mettre le spectateur au défi. Sans en faire pour autant un tour de passe-passe intellectuel, il nous remplit plutôt d'émotions parfois jusqu'aux larmes. Quel secret dissimule-t-il ? Le style visuel, fait de polygones à l'état brut mais au raffinement considérable comparé à celui de *RGB XYZ*, est même plus beau. O'Reilly nous révèle quelle est son intention à travers son style visuel dans un article intitulé *Esthétique de base de l'animation* <sup>→ p.49</sup>. Il y explique comment des personnages ayant l'air totalement artificiels peuvent émouvoir le public. O'Reilly y souligne à quel point le réalisme visuel n'est pas la seule manière de gagner la crédulité du spectateur. En fait, c'est en mettant au grand jour la cohérence interne que le spectateur est en mesure de croire en la réalité d'un monde artificiel. Pour remplir cet objectif avec son film *Please Say Something*, O'Reilly a établi un grand nombre de règles quant au design visuel afin d'obtenir un monde cohérent, crédible, interdisant par exemple l'usage de l'effet de flou. D'une certaine façon, ces règles enferment les personnages visuellement, lesquels se retrouvent ensuite limités dans leur comportement en tant qu'animaux animés. Dans *Please Say Something*, le chat comme la souris ne parviennent pas à changer — ils se trouvent conditionnés par une manière de penser, dont même la mort ne peut les délivrer. Le chat meurt après un grave accident de voiture. La souris tente alors de se suicider. Mais le foulard du chat — souvenir d'un heureux moment partagé — sauve la souris puis ressuscite le chat d'entre les morts. En guise de conclusion, le chat et la souris saluent le public, ayant joué leurs rôles respectifs, tout en étant conscients de ne pouvoir y échapper, demeurant ce qu'ils sont. Juste après cette séquence, le temps s'accélère alors qu'on les observe dans leur quotidien à toute vitesse. Ils sont demeurés ensemble pour toujours. La tristesse ressentie provient de notre identification avec ces personnages, répétant la même boucle continuellement et sans parvenir à en échapper.

Ces personnages faits de polygones basiques au pouvoir évocateur se retrouvent dans l'œuvre d'O'Reilly au delà de *Please Say Something*. Il applique la même méthodologie

pour réaliser le clip de U2, *I'll Go Crazy If I Don't Go Crazy Tonight* (2009) qu'il a co-réalisé avec Jon Klassen, auteur-illustrateur déjà récompensé. Ils ont co-réalisé le film intitulé *Black Lake*. Cette boucle de 2 minutes, qui accompagne la musique de *World's End Girlfriend* explore la beauté d'une animation en images de synthèse en décomposition. *The External World*, le dernier d'une trilogie de courts métrage d'O'Reilly, interroge à quel point les manières de penser et de vivre des personnages se trouvent elles-mêmes conditionnées par les propres limites des histoires familiales qu'ils illustrent. Dans ce film, d'absurdes personnages de dessins animés cohabitent avec des humains et sont uniquement préoccupés par eux-mêmes et leur apparence vis à vis des autres. Comme le suggère le titre, leur critère de compréhension se trouve à l'extérieur, ce qu'ils perçoivent en direct résume leur existence. Un homme allume son briquet et une voiture toute proche explose simultanément, l'homme s'estime responsable. Bien évidemment, il s'agit seulement d'une coïncidence, mais le monde extérieur répond à ses attentes — c'est un véritable déclencheur et le voilà maintenant capable de faire exploser quoi que ce soit.

Les personnages de ce film font preuve de points de vue très limités. Ils ne semblent pas prêter attention ou se soucier du fait que les immeubles et décors autour d'eux se trouvent cassés ou incomplets. Le film est fait de micro-épisodes qui adoptent le format des stupides shows télé. Chacun des personnages est condamné à rester stupide — une marionnette faite d'idées et archétypes. Ils s'expriment conformément à leurs traits d'origine et ne peuvent y échapper. Certains soupçonnent que quelque chose ne tourne pas rond. Un personnage souffrant de maladie mentale, absorbe un médicament et se trouve guéri. Certains d'entre eux attaquent tout bêtement, ridiculisent ou détruisent les autres. Le film met en scène la brutalité d'individus dont la capacité de compréhension apparaît limitée, tel un miroir du monde dans lequel nous vivons. Vers la fin du film, une scène violente provoque de manière inappropriée l'hilarité d'un membre virtuel du public, lequel se trouve traîné de derrière la caméra avant d'être déchiqueté, comme pour rappeler que notre existence est semblable à la leur. Le spectateur continue de rire avant d'être écrabouillé par un train qui passe.

Le film illustre aussi l'aspect rédempteur du monde. Ces trois films ont un seul motif en commun : ils possèdent leur propre système interne de composition. Pour *RGB XYZ* cela prend la forme des lignes délimitant l'espace de sécurité créés à l'aide de l'animation en images de synthèse.

Pour *Please Say Something*, on retrouve ce trait via l'image récurrente de la mire d'essai, sur laquelle figure le timecode du film et les métadonnées hashtags. Ces hashtags servent à la fois à décrire et imposer les sentiments des personnages ainsi que le contexte dans lequel ils se trouvent coincés. Pour *The External World*, on trouve au début ainsi qu'à la fin du film, un repère qui rogne le cadre en dehors des limites de la planète Terre, pour évoquer comment, nous les humains, nous trouvons coincés par cette limite. Ces photogrammes, tout en composant le système, impliquent aussi son contraire, à savoir des limites établies, qui nous incitent à nous échapper et aller au-delà. Pour *The External World*, les personnages du chat et de la souris sont fondamentaux. L'environnement du film est déstructuré et plein de bugs, on y voit un chat entrer par une petite ouverture et réaliser un bond d'une dimension à une autre. Le film se termine par le récital du garçon au garçon, personnage principal, lequel joue devant toute la distribution des personnages rassemblés dans un grand hall. Alors qu'il commence à jouer, elles se mettent à pleurer — il y a quelque chose de bouleversant dans le son du piano et sa mystérieuse mélodie. Finalement, tous les personnages pleurent ensemble. *The External World* nous assène que le contact avec une véritable œuvre d'art peut totalement changer notre perception du monde, après quoi l'œuvre découvre les repères qui rognent notre perception. Comme pour nous rappeler que notre point de vue peut se trouver remis en question et amplifié par l'art.

Entracte : quelques morceaux  
réjouissant glanés sur Internet

On ne peut passer en revue les activités de David O'Reilly, sans s'attarder sur certains des projets qu'il conçoit et diffuse en ligne. Le plus important, paru sur YouTube, est probablement *Octocat* (2008). Il s'agit d'une série de cinq épisodes racontant l'épopée d'une espèce d'animal, mélange de pieuvre et de chat, à la recherche de ses parents. Le film a été diffusé sous l'identité d'un garçon de douze ans du nom de Randy Peters. Cette série au style crue et enfantin est réalisée à partir d'un logiciel de peinture très basique, ce qui permet de gagner la crédulité des spectateurs quant au personnage et son créateur. La vérité sur la création de ce film surgit au milieu de l'épisode final lorsque le monde bascule soudainement en un espace à trois dimensions. Au-delà de l'événement, les fans du personnage ont continué de l'aimer et lui consacrer du fanart.

Ses expériences se retrouvent sur les réseaux sociaux.

O'Reilly est à l'origine du compte Twitter « Free Facts », lequel imite les nombreux comptes tweetant des tuyaux pratiques dans le but de faire de l'argent et gagner des followers. Il y posta de fausses informations, qui étaient soit fausses, soit la vérité crue. « #HYPERREALCG » est un compte Tumblr et Instagram regroupant des photos dont le réalisme semble provenir d'un rendu d'animation en images de synthèse mais sont en réalité de vraies photographies. Plusieurs sites d'informations, soucieux de glaner des vues et clics, se sont laissés prendre et ont publié des articles consacrés au projet. Ces expériences en ligne ne sont que des versions édulcorées du fort caractère interactif des productions artistiques de David O'Reilly.

### L'époque des commandes

À la suite de *The External World*, O'Reilly a cessé de réaliser des courts métrages indépendants et déménagea de Berlin pour Los Angeles, où il fit l'objet d'une plus grande attention recevant la commande d'une série d'œuvres. L'objectif d'O'Reilly semble alors de marquer le public dans son propre intérêt. Ses idées pouvant surgir dans des endroits ou sous des formes inattendus, ces œuvres peuvent comploter de nous ébranler pour notre propre bien. Cette méthode est un prolongement de ce qu'il pratiquait dans ses courts métrages. En associant de forts contrastes à une exécution de haute qualité, il impressionne le spectateur tout en le conduisant vers des chemins inexplorés, ainsi vise-t-il à remettre en question ses principes et lui fournir une opportunité de voir le monde d'une nouvelle manière.

En 2013, O'Reilly a été invité à réaliser un épisode de la fameuse série *Adventure Time* pour la chaîne Cartoon Network. Événement relativement inhabituel, Pendleton Ward, le créateur de la série, fan du travail d'O'Reilly, l'invita alors qu'il n'était même pas membre du personnel du studio. Il devint ainsi le premier réalisateur invité de la série. L'épisode intitulé *A Glitch Is A Glitch* constituait le premier épisode de la série réalisé entièrement en animation en images de synthèse. Le familier y côtoie immédiatement le répugnant. Au début de l'épisode, le public comme les personnages sont contraints de regarder une femme manger ses propres cheveux. En dépit de la présence récurrente du motif des Uroboros dans l'épisode, cette scène met simplement mal à l'aise, et ce n'est que le début d'une aventure très bizarre. Très vite, un méchant répand des bugs dans le but de demeurer le seul survivant sur terre et d'épouser la princesse.

À l'occasion d'une interview, David était interrogé sur les motifs grotesques de l'épisode, et s'il pensait qu'ils pouvaient être montrés aux enfants. D'après lui, les enfants sont déjà exposés à des choses bien plus extrêmes sur Internet et qu'il s'agit là de contenus relativement légers. Analysant son travail jusqu'à présent, il faut lui reconnaître encore une autre intention, celle d'injecter une petite dose de poison afin de stimuler l'immunité. Ce propos quasiment extrême est adapté au format d'une série populaire telle que *Adventure Time*, provoquant le large éventail de son public tout en respectant les contraintes d'un show télévisé pour enfants. Cette tendance à générer des extrêmes afin de tester et de renforcer le système immunitaire de la société se retrouve dans son travail. En 2015, il a secrètement diffusé en ligne une série de mystérieux films « art horror » sous le nom 109645790437692847650, sans aucune information additionnelle. Ces courts métrages sont simplement terrifiants. Leur sortie avait pour but de combattre le déclin du mystère et des ombres de l'Internet, lequel est devenu un espace créatif de plus en plus commercial.

Dans le film *Her* de Spike Jonze, sorti en 2013, O'Reilly tient un rôle spécial. Le film raconte la relation entre Theodore (Joaquin Phoenix) et une Intelligence Artificielle du nom de Samantha. O'Reilly devait créer le jeu vidéo en hologrammes auquel s'adonne Theodore. Le personnage Alien Child est une création très impressionnante, tel un personnage issu de *The External World*. Petit et mignon, il est pourtant mauvaise langue et pourvu d'un égo colossal. Autant l'épisode réalisé par David pour *Adventure Time* choque dans son contexte, autant l'Alien Child demeure un événement significatif et mémorable du film. Quelles que soient les circonstances créatives, O'Reilly parvient toujours à repousser les limites. À l'occasion d'une commande pour *Adult Swim*, une station télé pour adultes, ses œuvres sont devenues plus dures. Ces courts métrages représentent des enfants torturés de joie et de tensions extrêmes alors que sa mini-série *Heaven's Countryland* est remplie de plaisanteries agressives politiquement incorrectes. Il franchit la frontière entre ce qui est autorisé ou non, et exploite les deux camps.

#### L'ère des jeux vidéo indépendants

Après avoir réalisé les jeux fictifs à l'occasion du film *Her*, O'Reilly est à l'origine d'un vrai jeu. Au cours des dernières années, les jeux vidéo indépendants sont devenus un des domaines les plus créatifs et stimulants. À une époque où

les artistes peuvent vendre leurs propres jeux en ligne, les jeux vidéo indépendants se sont développés dans un marché prospère. La demande croissante pour des jeux plus courts et plus petits a accompagné l'introduction des smartphones et tablettes. Dans ces conditions, ces jeux ont profité d'un médium permettant au designer de poursuivre sans compromis sa propre vision et maintenir une équipe réduite par le biais de ventes indépendantes. Les jeux constituent un nouveau support pour la création individuelle de même qu'un espace et un marché pour des idées par forcément bienvenues dans le monde de l'animation.

Les jeux sont devenus le nouveau foyer d'O'Reilly. Il est convaincu que l'animation en images de synthèse et les jeux indépendants sont similaires, la différence tenant à l'interaction supplémentaire ainsi que la dissolution de la timeline. L'animation a recours à un temps linéaire alors que les jeux, un temps multidimensionnel. Comme évoqué précédemment, ses films ont toujours dissimulé un germe d'interaction — ils provoquent et attendent la réaction du spectateur. Les jeux d'O'Reilly, conçus avec son programmeur Damien Di Fede, mettent fortement au défi mais de manière pacifiée, n'hésitant pas à remettre en question la notion même de jeu.

O'Reilly a confié que son jeu *Mountain* (2014) a constitué la première occasion pour son expression artistique de rencontrer un large public. *Mountain* confronta son travail au marché des jeux vidéo, bien plus important que celui de l'animation. Alors que les courts métrages sont typiquement mis en ligne gratuitement, les jeux ont été un moyen d'obtenir du public un soutien financier à son travail. *Mountain* a été décrit comme un « anti-jeu » et fut à l'origine d'une controverse à son lancement. Le jeu ne délivre pas au joueur un but ou une cible spécifiques. Alors que le jeu commence, le joueur répond par un dessin à des questions simples mais profondes telles que « Quel est ton plus vieux souvenir ? ». C'est alors qu'une montagne isolée est générée et tourne dans l'espace. Le joueur, lui, ne peut que se contenter d'observer sa création avant qu'elle ne meure dans un événement catastrophique tel une collision planétaire — ce qui peut prendre jusqu'à soixante heures. Le jeu ne figure aucun but spécifique à remplir. De manière occasionnelle, un objet au hasard surgit de l'espace et tombe sur la montagne. Le temps varie du jour à la nuit, comme de saison en saison. Parfois une phrase courte apparaît à l'écran, mais aucune indication ne nous renseigne sur son origine. C'est une méditation sur la distance entre le joueur et la montagne.

*Everything* (2017), second jeu créé par David, va au-

delà des idées de Mountain . Le site web officiel décrit *Everything* comme une « expérience interactive non cloisonnée et un jeu de simulation du réel ». Les joueurs apparaissent d'abord sous la peau d'un animal dans un environnement inconnu, ils parviennent à posséder tout ce qu'ils voient. Ce jeu nous fait expérimenter l'univers depuis toutes les perspectives imaginables. En acquérant des biens toujours plus importants, ils finissent par atteindre les limites reculées de l'univers jusqu'à pouvoir devenir des galaxies. Le macrocosme connecte alors avec le microcosme, et le joueur de retourner dans un nouveau monde à petite échelle, en retrouvant son échelle habituelle. Un design à l'économie, une musique d'ambiance, et une atmosphère de calme invitent la conscience du joueur à dériver et rêver. Les objets peuvent se transformer et changer de taille alors que des scènes surréalistes commencent à faire leur apparition — une toute petite galaxie peut se retrouver à flotter autour d'une petite ville accompagnée d'une tranche de pizza. Les animaux tournent tels des jouets. Cette juxtaposition enrichit l'aspect multidimensionnel du jeu. Le joueur se trouve ainsi simultanément en train d'explorer une représentation de la terre et dans le rôle de Dieu contrôlant l'univers.

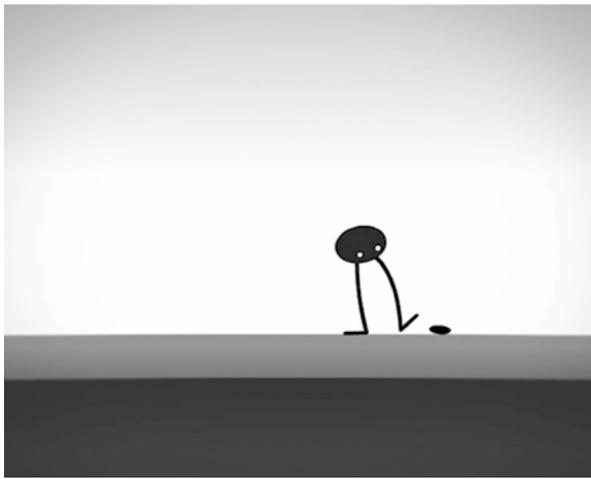
Le joueur peut collectionner des enregistrements de conférences données par Alan Watts. Celles-ci interrogent comment l'être humain peut être considéré comme une extension de l'univers tout entier. Tous les éléments matérialisent ces idées sous la forme d'un jeu. En évoluant parmi diverses perspectives, le joueur expérimente le monde à une échelle plus grande que celle que à laquelle il est habitué. O'Reilly déclare que les jeux ont « cette capacité de décrire le monde par ses systèmes », dès lors jouer à ce jeu revient à incarner le monde lui-même.

### Conclusion temporaire

En parcourant la carrière de David O'Reilly, le chemin qu'il trace sort des sentiers battus. Il a commencé par tourner le dos au photoréalisme en utilisant les images générées par l'animation en images de synthèse comme moyen d'expression. Ses courts métrages — en dépit de leur abstraction visuelle — dépeignent l'être humain dans son essence. Avec le passage par les œuvres de commande, cet aspect humain s'est étendu vers l'Intelligence Artificielle et les personnages symboliques, enfin la création de jeux a permis de souligner le caractère non humain de la nature. Dans *Everything*, une « chose » importante est absente :

l'homme. On retrouve des objets humains dans le jeu mais pas d'avatar de l'homme. Il est possible qu'O'Reilly ait de l'aversion pour les êtres humains — leur préoccupation pour les petites choses, leur attention prise au piège par les préjugés, sans jamais évoluer. Pour autant, il laisse montrer une croyance en la capacité de l'homme à dépasser les frontières. Vu sous cet angle, on peut appréhender le processus propre à O'Reilly de se détacher du déjà vu comme un effort afin d'accroître l'étendue de la pensée humaine.

La conscience de la délimitation reste ici un enjeu primordial. En nous montrant comme piégés, nous sommes en mesure de découvrir des territoires inexplorés. O'Reilly a déclaré que l'animation avait besoin de contraintes pour devenir créative, et c'est cette pensée qui lui a permis d'opérer une révolution au sein de l'animation par ordinateur. Il en est de même pour les êtres humains, ils sont en mesure de se transcender en prenant conscience de leurs limites. O'Reilly ne tient pas à être étiqueté. Bien conscient des contraintes, il évite de se retrouver cloisonné, ce qui lui permet d'avoir cette carrière en constante évolution. L'animation d'O'Reilly est simple et économique, ce qui augmente son potentiel et ses possibilités. Rien ne ressemble au tout, aussi son travail renferme-t-il de multiples possibilités à la merci du seul spectateur. Qu'y trouve-t-on précisément ? Cela ne dépend que de chacun.



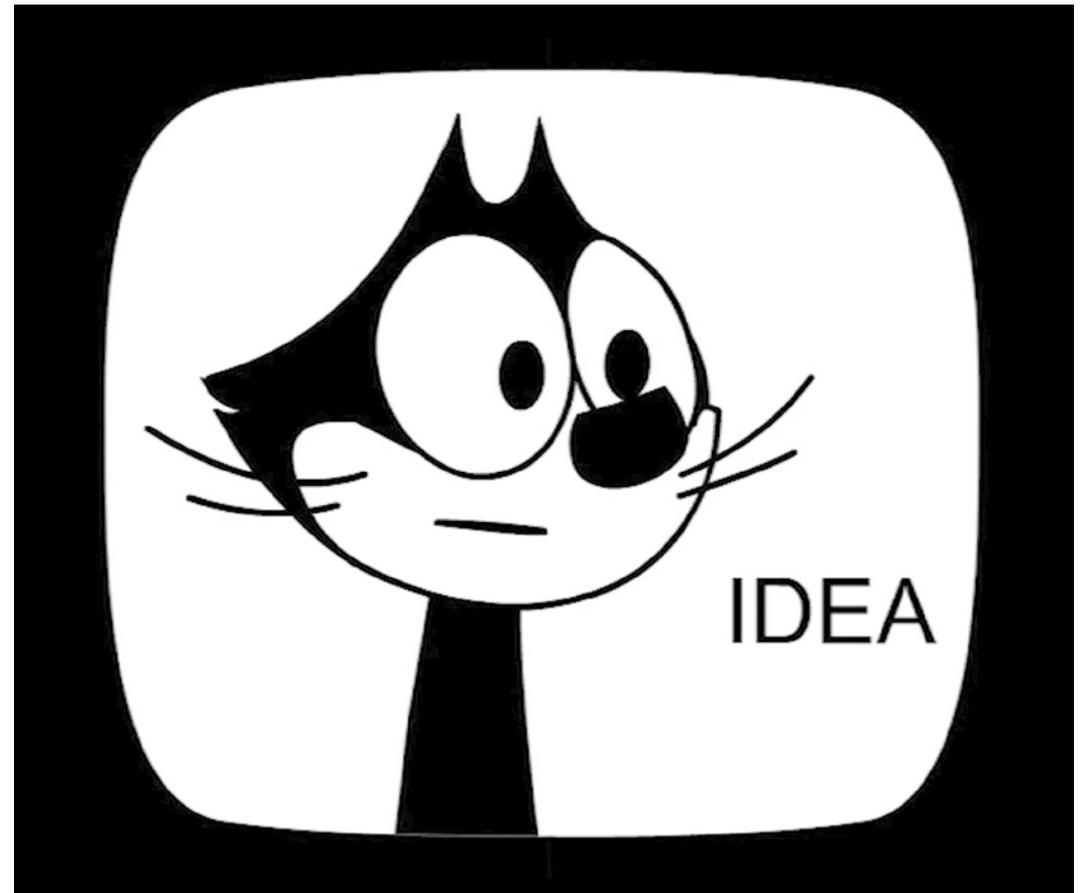
1

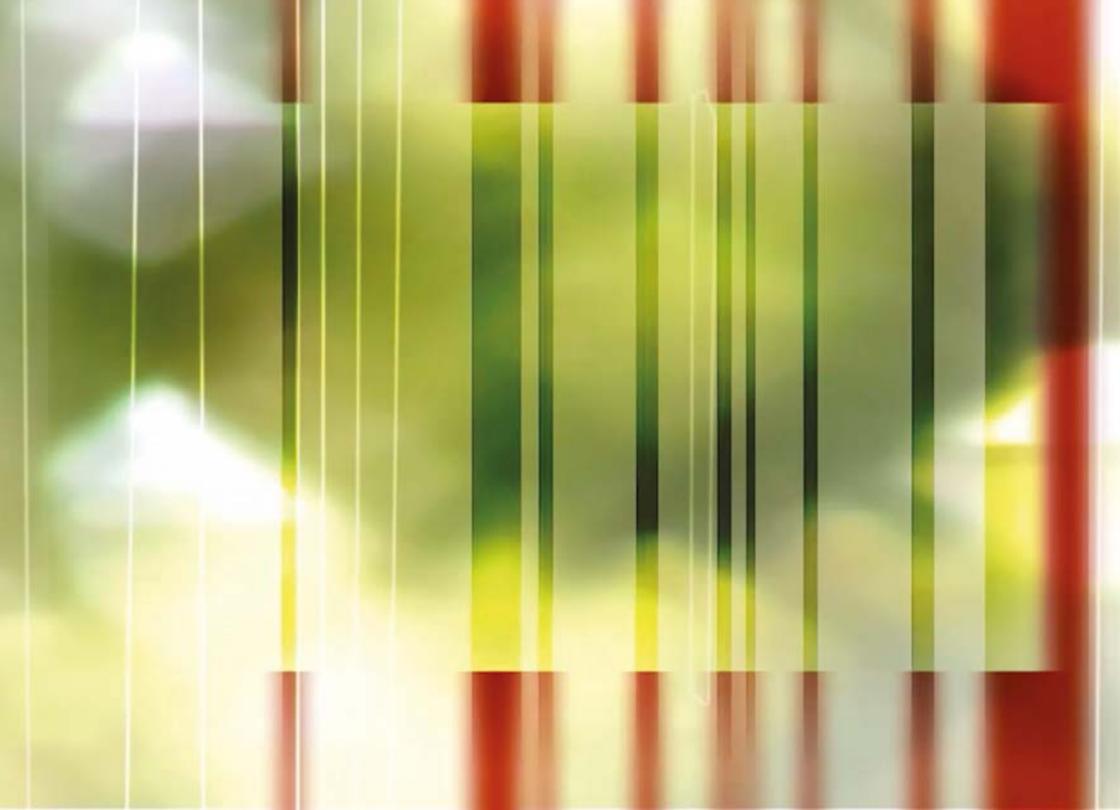


2

1, 2 3 untitled films (2'30), 2000-2002  
3 Felikksz digs a Hole (2'20), 2003

3





4



5



6



7



9

8

```
david = 0x21061985, dev 0
*** STOP: 0x0000000A (0x00000258, 0x0000000C, 0x00000000, 0x801E2F36)
IRQL NOT LESS OR EQUAL*** Address 801e2f36 has base at 801dc000 - cystic.sys

ECTOZ: Limbic Con. 1.1.2.3 irq!c SYSVER 0xf0000565

Dll Base DateStmp - Name Dll Base DateStmp - Name
80100000 405977cd - helixhlix.exe 80001000 35e5d874 - metacrh.dll
801dc000 414bee5c - axton.sys 80013000 3b3a534a - FASPIRL.SVS
8001c000 36c4abae - dilatex.sys 8020d000 375704e5 - CELLSHIFT.SVS
80211000 36321495 - ynovia.sys 80215000 36e5f31c - oculo.sys
80217000 37c5705c - axlla.sys

Address svidd unformation Build (0000) - Name
11235813 50734807 02128537 15919919 90099905 31028472 93703204 - michbun.sys
21345589 52697677 27234602 48530947 51680708 07576137 29973934 - egnschl.exe
14423337 78742049 48141117 55497160 85485832 17413913 88322204 - fleishb.sys
76109871 12586269 66903046 50064381 30728362 16641027 67111114 - nadia.exe
59725844 02520365 09941903 63670882 11434898 75062056 73984623 - hierobsh.sys
18167651 01107432 92490709 59695496 48422977 36620962 69175933 - ofischg.sys
09461771 95128009 13530806 91112258 13530185 69257485 11648143 - chrlyburs.exe
12865746 95331629 15211701 54201961 23447067 08234281 51698201 - chldrwn.SVS
36075025 11738626 29498454 40727489 46049218 07600943 71800015 - SIMNRODL.sys
1139319 75712721 01187926 67367989 9229583 56677625 35835225 - mgtmktsh.sys
64103178 39583862 48045155 21763866 4551690 88548447 49909666 - hrryclrk.sys
11514229 44522585 33049393 12258110 26354224 38105704 40871840 - jderbera.sys
83204013 14337173 13049665 00877783 84817926 92524767 86700073 - cuvier.sys
46269217 65435296 44928657 66101931 19150755 08912581 98507948 - PTRCOK.SVS
83093524 16259128 21114850 17799794 73147844 41141140 65805192 - alhirsch.sys
57857028 67298799 77978050 16004714 01381708 59301025 11402836 - vramchr.sys
87922746 56722026 34164546 18928000 41019273 94397055 66534989 - ruemern.sys
51493035 04115630 22906707 7194370 72692393 2294843 15286923 - carrvgio.sys
22415781 08755320 55279397 81612046 07899917 51825793 76122698 - albdurr.SVS
73908816 25047307 00884757 60046610 61500520 03309636 37405200 - davncl.sys
96324598 81961405 89443943 37553030 53620689 63332986 68639569 - jhnrksfl.exe
61023341 27395378 23791464 97540113 60032772 11126818 75682367 - rchdwkns.SVS
55165580 81655747 14472334 80474634 42789322 97706691 26740705 - VRbs.SVS
14126791 03198421 02467622 64291220 83999750 85524831 50577925 - gstvklnt.sys
42964334 06102098 12341672 01604151 82453392 62952612 58994435 - aubrdsly.sys
9443701 57223171 83484676 8187646 2187646 81016328 94251147 - jnnandjn.sys
40873311 67680127 85378890 19740274 06871169 48857817 37512643 - salvdali.sys
34903170 56527777 62373143 21986822 73063563 74079430 21287512 - chrsware.sys
18363119 89003528 80661305 31673194 06993006 98723020 59615185 - granelies.exe
03297121 84494557 79072161 04346349 84624818 34371264 54630184 - chtphrns.sys

Restart and set the recovery options in the limbic system / memory console
or the /FORMAT C:/ execution dialogue. If this message reappears,
I will set your face on fire.
```



10

7 Untitled (1'50), 2004  
 8 Venetian Snares Szamar Madar (4'00), 2004  
 9, 10 WOFL 2106 (3'00), 2006



11



13



12



14

- 11 IHologram (0'30), 2007
- 12 RGB XYZ (12'20), 2007
- 13 Serial Entoptics (10'20), 2007
- 14 Dumb Dance (2'00), 2008



15

16



17



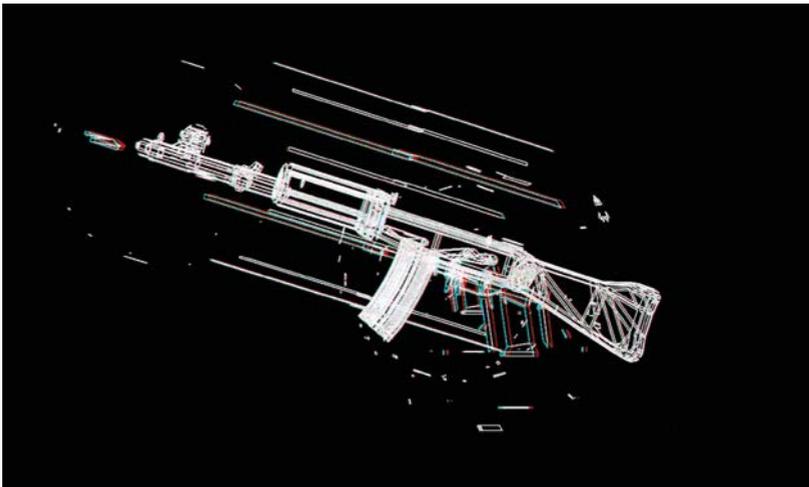


18

20



19



18 ?????/HELL (1'00), 2009  
19 M.I.A. Bang (1'20), 2009  
20 Dream (3'00), 2009



21

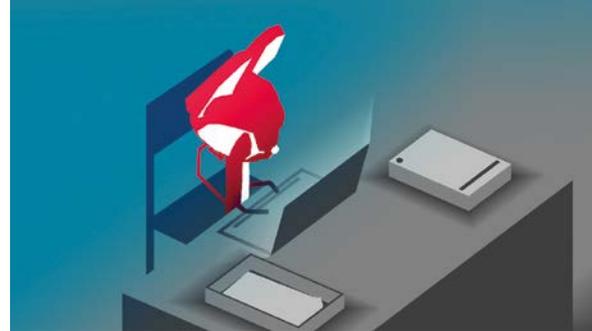
21 I'll Go Crazy If I Don't Go Crazy Tonight (4'00), 2009  
22, 23, 24, 25 Please Say Something (10'), 2009



22



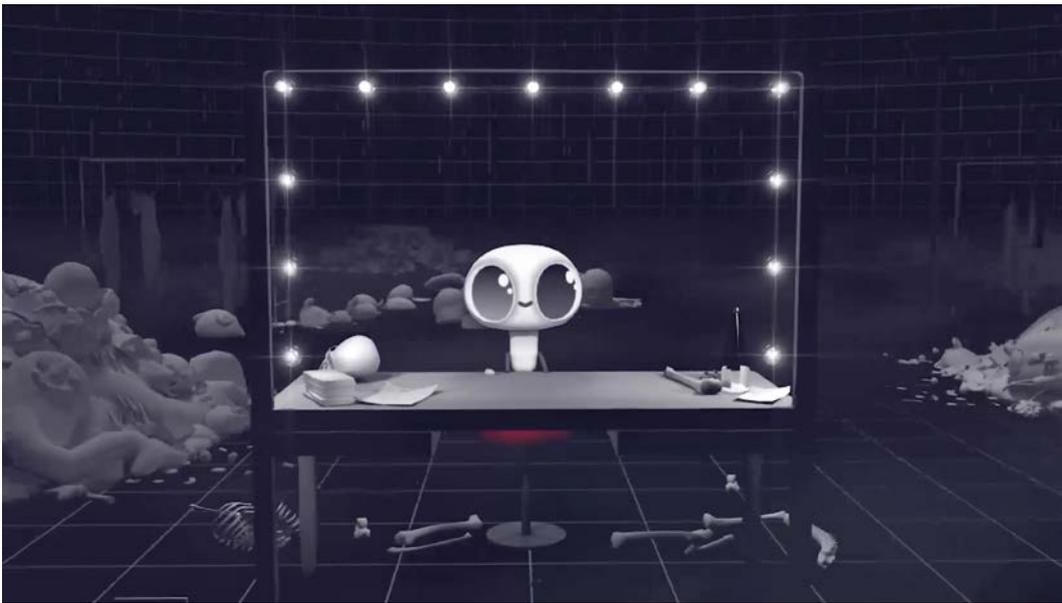
23



24



25



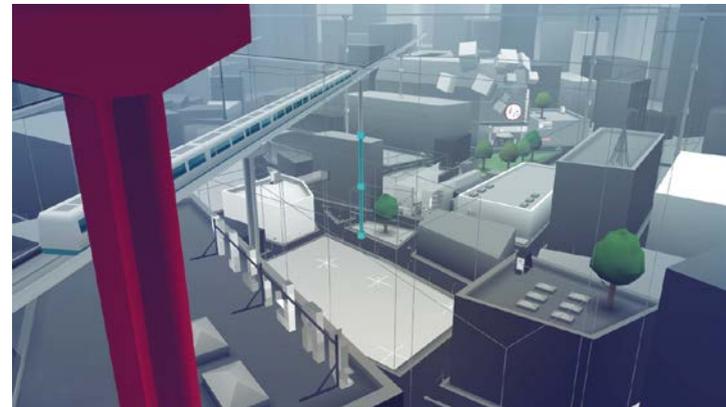
26

26 When you're smiling (1'00), 2009  
27 Black Lake (2'30), 2010  
28, 29, 30 The External World (17'), 2010

27



28



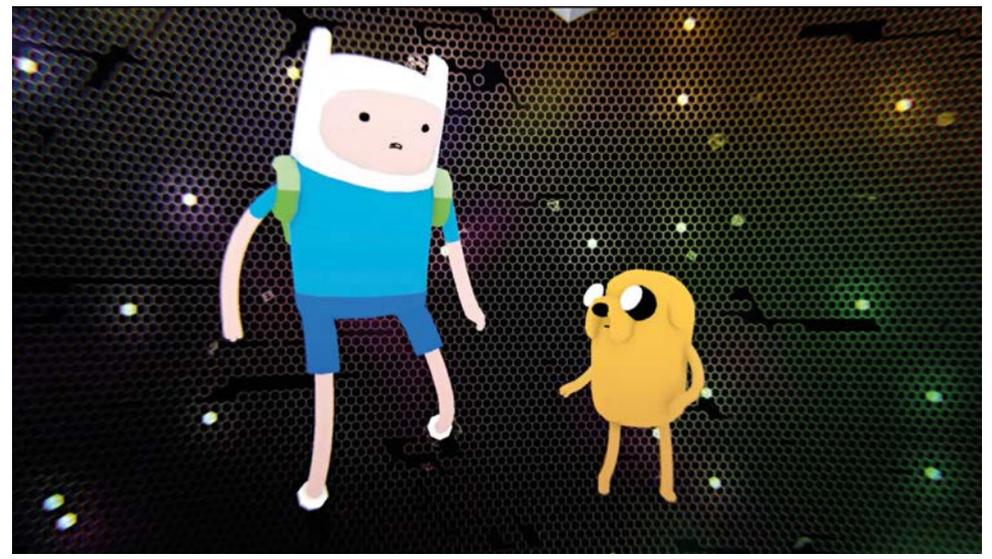
29

30





31



32

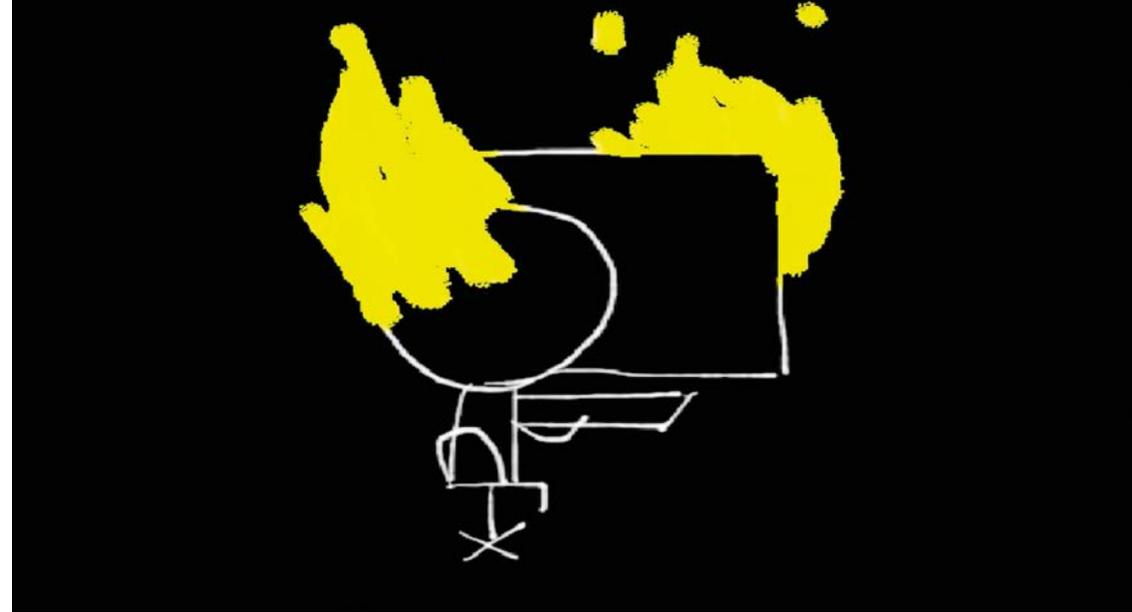




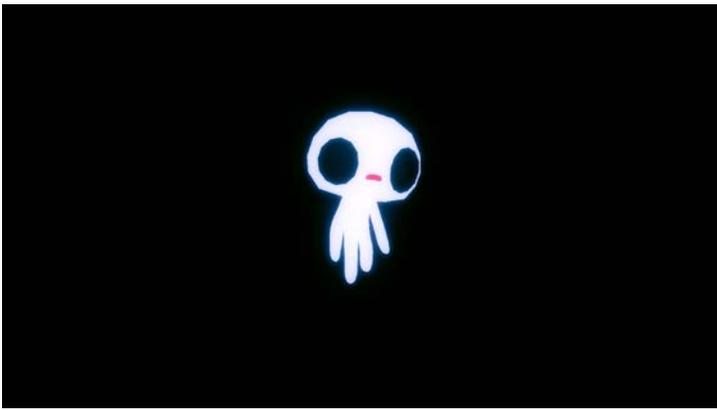
34



35



36



37



38



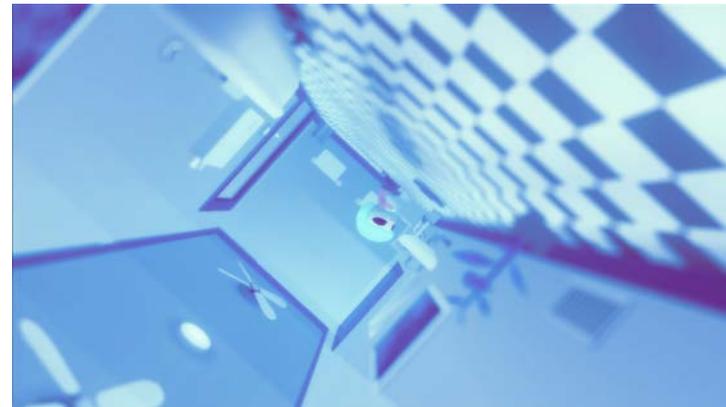
39



40



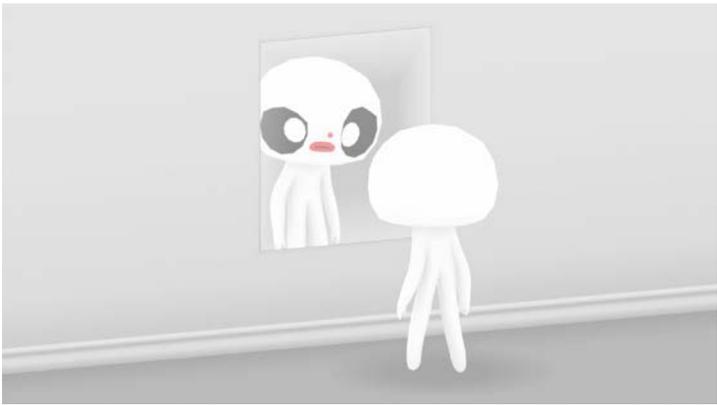
41



42

37 109645790437692847650 — 754 524 (Hello My Baby) (0'38), 2014  
38 109645790437692847650 — Childrens Song (1'07), 2014  
39 109645790437692847650 — Horse Raised By Spheres (2'38), 2014

40 109645790437692847650 — NDA (1'27), 2014  
41 109645790437692847650 — The Fractals (1'07), 2014  
42 109645790437692847650 — Wrong Number (2'46), 2014



43



44

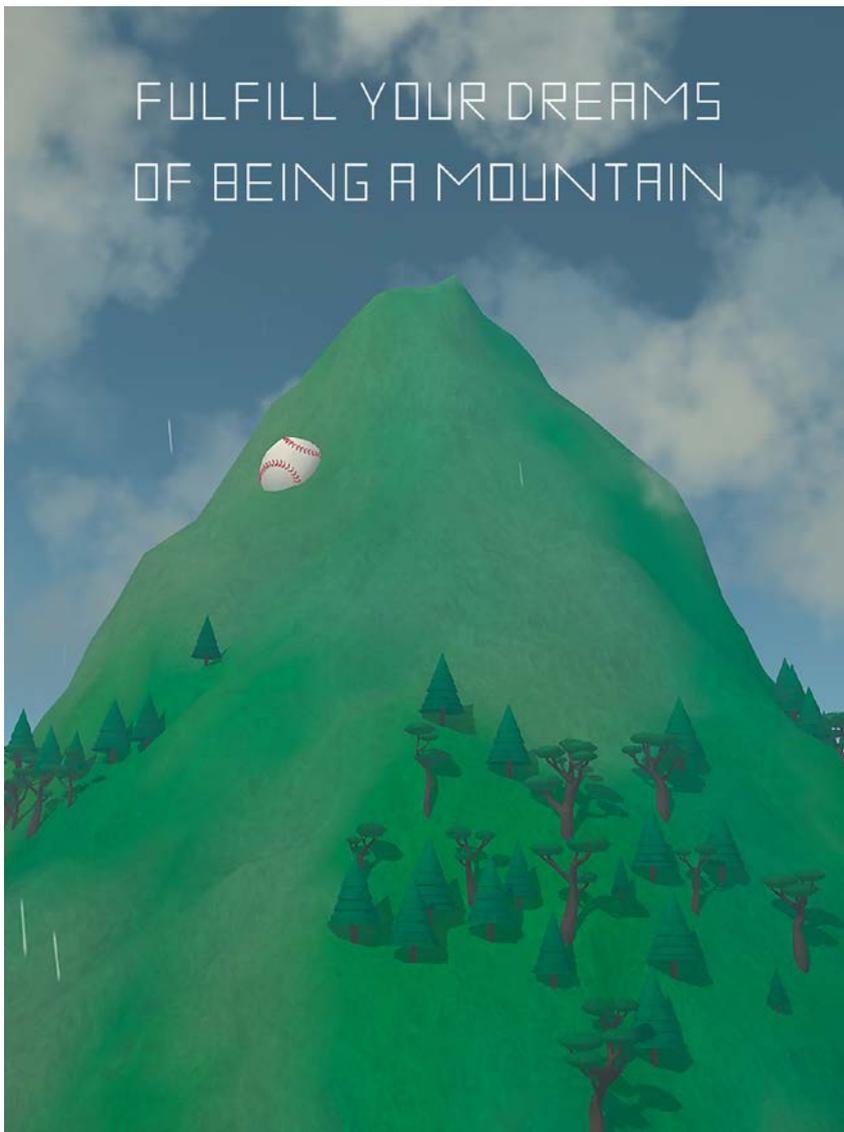


45



46

- 43 Adult Swim Bumps – Mirror (0'30), 2014
- 44 Adult Swim Bumps – Bomb (1'00), 2014
- 45 Adult Swim Bumps – Childhood (0'45), 2014
- 46 Handicar (21'46), South Park (saison 18, épisode 4), 2014



47



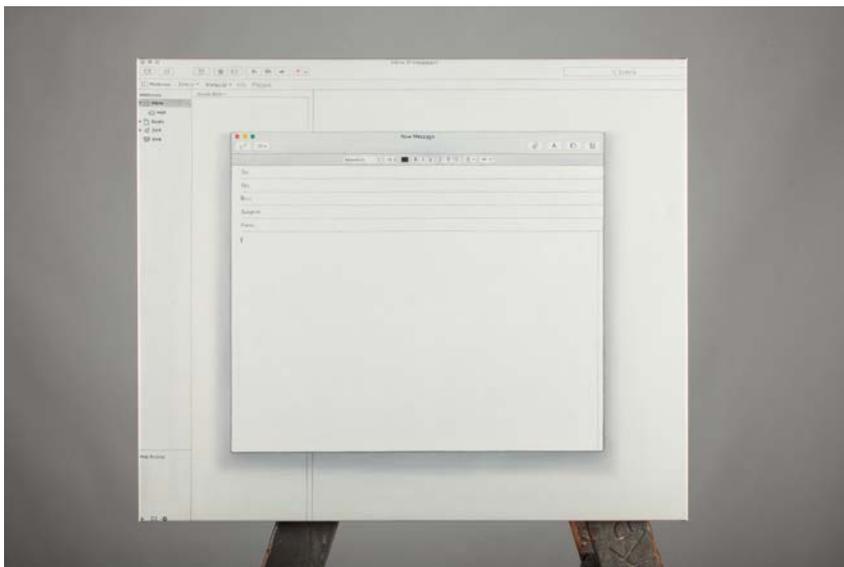
48



49



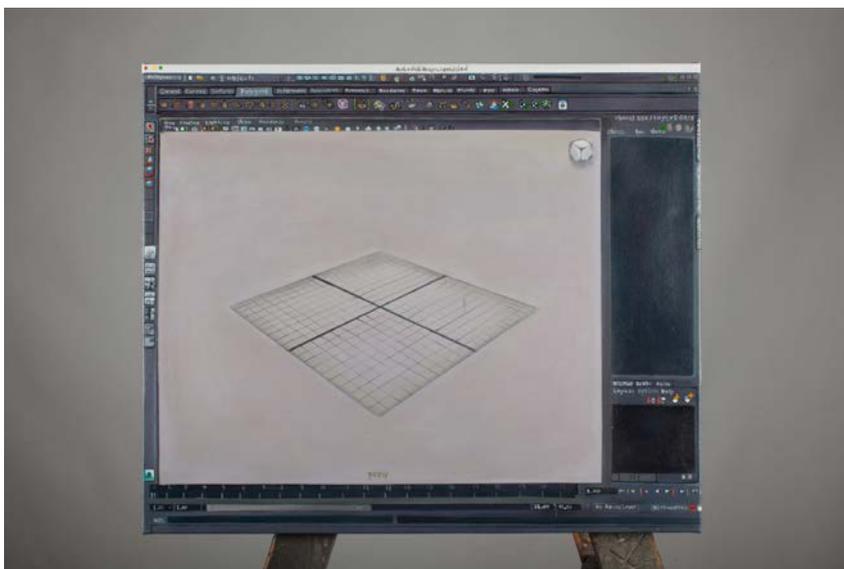
50



51



53



52



54

- 51 New Message, huile sur toile, 24 x 20 cm, 2016
- 52 Untitled Maya Scene, huile sur toile, 24 x 20 cm, 2016
- 53 Untitled Photoshop Document, huile sur toile, 24 x 20 cm, 2016
- 54 Untitled Word Document, huile sur toile, 24 x 20 cm, 2016



55



58



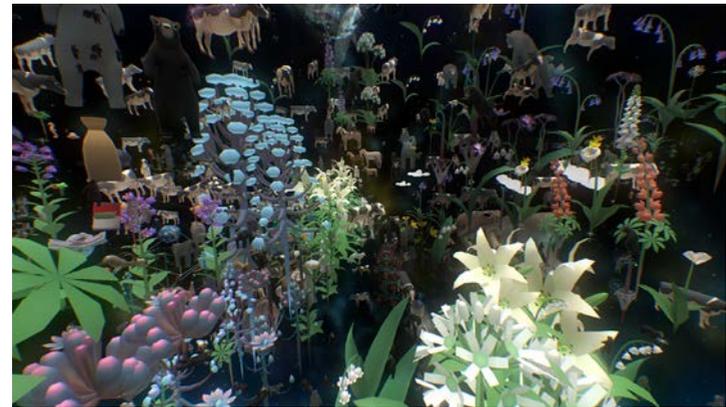
56



59



57



60



61

En ce qui concerne l'animation, l'esthétique se résume à tous les éléments participant à l'univers d'un film, ses structures visuelles et sonores.

Son importance est à la fois subtile et fondamentale. Cela peut sembler un sujet superficiel, d'autant plus que le cinéma lui-même repose beaucoup plus sur l'histoire et le contenu que sur l'expérience esthétique, néanmoins la nature visuelle de l'animation mérite de lancer le débat. Que ce soit dans le domaine commercial ou indépendant, on trouve le plus souvent toute une série de films qui se ressemblent, ce qui selon moi ne devrait pas forcément être le cas. Plus on se penche sur la question et plus l'animation par ordinateur devient intéressante et divertissante, ce médium est comme une boîte de Pandore, tout juste ouverte, et qui est encore en train d'être examinée, analysée et domptée.

De même, si on est souvent en mesure d'expliquer pourquoi une histoire fonctionne ou pas, la manière avec laquelle ces pixels se fondent sur l'écran est au-delà de notre compréhension. Une animation peut nous paraître toute à la fois réelle et irréelle. Une mauvaise esthétique peut laisser le film exprimer des choses inattendues, paraître amateur ou repoussant. L'attention portée sur l'esthétique permet de gagner la confiance du spectateur, lequel oublie qu'il est en train de visionner un film et peut alors ressentir toutes sortes d'émotions. Dès lors, mon objectif est d'expliquer pourquoi certaines choses fonctionnent et d'autres non.

Au stade actuel de l'animation 3D, beaucoup ont accès à l'ensemble de ses outils mais très peu disposent encore des bonnes instructions pour savoir s'en servir. Le problème de base, c'est que l'on a trop de pouvoir et trop peu de contrôle, en gros on en a beaucoup plus que pour son argent. D'autres formes d'animation ont tiré parti de leurs propres limites, mais celles-ci ont disparu avec la 3D.

Cet essai se concentrera essentiellement sur mon dernier court métrage, Please Say Something, lequel a récemment remporté l'Ours d'Or du meilleur court métrage lors de la dernière édition de la Berlinale. Ce prix n'est pas le sujet ici, mais il m'a néanmoins convaincu du bien fondé de mon approche de l'esthétique tout comme de la théorie sur laquelle elle repose. De plus, je n'ai jamais eu à expliquer ces éléments du film, ni de manière explicite dans le film lui-même, ni même à l'occasion de sa promotion. En tant que tel,

cet essai ne vise pas à expliquer le film mais analyser ma démarche.

Mon idée centrale à l'heure de créer l'univers du film était de prouver qu'il est possible de communiquer des émotions et tenir une vérité cinématographique à travers quelque chose de totalement artificiel et irréel. Le film ne fait aucun effort pour masquer le fait qu'il est généré par un ordinateur, il a recours à un ensemble d'artifices qui lui font prendre de la distance par rapport à la réalité, qui le lient fermement au logiciel de sa création. C'est une idée à contre courant de tout ce qu'on observe dans les tendances actuelles de l'animation, lesquelles s'efforcent désespérément de paraître réel, le plus souvent par un éclairage réaliste et le rendu ou en exagérant l'aspect artisanal ou naïf. A l'heure de cet essai, cette tendance semble bien perdurer.

### La cohérence esthétique

«Un phénomène est honnêtement créé dans une œuvre d'art à travers l'effort pour recréer l'ensemble structurel vivant de ses connections intérieures.» – Andreï Tarkovsky

Mon idée principale est que la clé de l'esthétique réside dans la cohérence. En 3D, nous créons surtout des modèles artificiels d'univers, je maintiens que leur vraisemblance dépend simplement d'à quel point ils sont cohérents; comment tous les éléments sont liés par un certain nombre de règles qui les gouvernent en permanence. Cette cohérence se retrouve dans tous les domaines du film: dialogue, design, son, musique, mouvement etc. Tout ensemble, ils alimentent une boucle de rétroaction nous assurant que ce que l'on regarde est vrai. L'œil humain recherche cette harmonie esthétique.

L'aspect intéressant dans le domaine de l'animation, étant que ce sens du réel peut prendre toutes les formes que vous souhaitez. De même qu'un mensonge répété un nombre suffisant de fois devient vérité, les règles à la source d'un monde animé peuvent être totalement arbitraires et artificielles tant qu'elles sont en adéquation. Si quelque chose dans cet univers paraît hors de propos, s'il enfreint ou s'écarte des règles, la vraisemblance s'envole (2). C'est pour cette raison que l'on peut regarder une animation très simple, au style basique, et la trouver aussi captivante que s'il s'agissait d'acteurs de classe mondiale filmés dans un décor élaboré. Même s'il s'agit d'animation de piètre qualité technique, mais qu'il en est ainsi dans la durée, elle sera cohérente et donc potentiellement vraisemblable. C'est ce qui explique encore pourquoi un film d'action réelle peut

se montrer tout aussi convaincant en noir et blanc qu'en couleurs.

L'harmonie esthétique dérive de règles. Certaines peuvent découler de limites techniques, d'autres du style, de la capacité, du budget ou même de l'arbitraire. La cohérence ne vient pas du fait de poursuivre des idées précises telles que des formes «séduisantes» ou certaines combinaisons de couleurs mais de maintenir une règle de manière constante. En 3D, certaines règles sont pratiquement universellement respectées, telle que celle interdisant de laisser les objets se croiser, alors que d'autres sont plus aléatoires telle que celle d'utiliser des modèles peu ou très détaillés. Il est futile de dire qu'une règle est bonne et l'autre mauvaise. Je pense qu'une telle affirmation est condamnée à être rejetée. Le studio Disney a publié plusieurs ouvrages pour démontrer pourquoi leurs méthodes sont les seules capables de créer de la vraisemblance, mais cela ne tient pas face à quelque chose comme South Park, que seulement une minorité ne trouve pas d'un intérêt équivalent. C'est pourquoi je ressens que la seule manière de comprendre la vraisemblance reste à travers l'idée de cohérence.

Dans un film, les règles exactes tout comme les limites d'un univers ne peuvent être réellement connues que de son réalisateur(-trice). Tous les sentiments, sons, atmosphères, personnages, couleurs, formes et autres devraient immédiatement relever, pour lui ou elle, de l'évidence. Il est toujours utile de mettre à plat les règles esthétiques qui imprègnent l'univers de votre création. Le réalisateur(-trice) qui s'approprie au plus haut point son univers et s'immerge lui-même (elle-même) dans ses couleurs, sons et sentiments, n'aura plus ensuite à y penser deux fois pour prendre une décision. Chaque petite chose lui paraîtra évidente et trouvera parfaitement sa place.

Mon court métrage Please Say Something s'appuie sur un ensemble spécifique de règles. Elles s'articulent toutes autour de l'économie. Un des principaux problèmes de la 3D, c'est qu'elle est très longue à maîtriser puis utiliser, depuis la construction d'un univers jusqu'à son rendu. Du fait des nombreux effets secondaires, elle empêche les personnes d'essayer de l'utiliser et en faire un usage artistique, le processus décourageant celui qui souhaite aller de l'avant et achever son film. De simples changements peuvent prendre des heures et très souvent, le processus est si rigide qu'il ne tolère aucun changement.

Mon objectif était donc de réduire le canal de production à un strict minimum. J'ai remplacé l'ensemble du processus

de rendu logiciel par des rendus d'aperçus, soit de simples clichés de ce que l'on voit à l'écran, et qui peuvent être générés en une fraction de seconde.

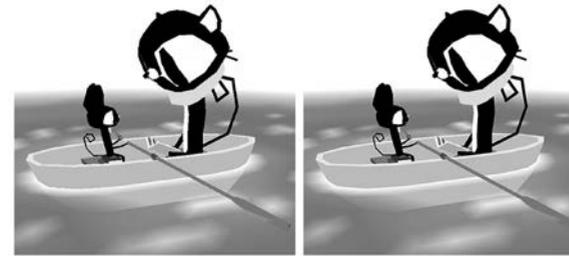
La deuxième décision en soi évidente était l'usage d'une géométrie simple (ou modèles) pour décrire l'univers, ce qui a facilité sa création, les changements et animation. Il faut comprendre qu'il est extrêmement facile de rendre lisse un objet ou personnage en 3D, il suffit simplement d'appuyer sur un bouton, ce que je n'ai pas estimé nécessaire de faire. De manière générale, j'ai toujours le sentiment qu'il faut éviter n'importe quel filtre destiné à ajouter facilement beaucoup de beauté à une image ou modèle 3D, car cela signifie souvent que le matériel de base n'était pas si bon. Les filtres sont comme le maquillage appliqué sur une femme, ils peuvent la rendre très belle, mais on est beaucoup plus intéressé par son apparence sans maquillage.



Simple géométrie... Cette scène avait 2100 polygones, moins de 1/100 de ceux contenus en moyenne dans un environnement 3D avec des personnages

Troisièmement, j'ai eu recours à un ombrage plat, on ne trouve aucune source de lumière ni ombre réaliste dans l'ensemble du film. La décision n'était pas seulement d'ordre économique puisque je pouvais utiliser les ombres de base, mais l'essentiel du drame est raconté à travers les dialogues parlés plutôt que par l'éclairage, il n'était donc simplement pas nécessaire.

Il y avait beaucoup d'autres décisions à prendre dans le film. Une des conséquences évidentes de l'usage de ce rendu d'aperçus est cette image crénelée (effet escalier) ou parasitée. Chaque pixel est d'une couleur unie qui relève d'un objet de la scène. Alors que c'est intrinsèquement beau, la plupart des logiciels et filtres sont destinés à travailler avec des images lisses ou non crénelées. J'expliquerai plus loin les obstacles qui en ont résulté et quelles solutions j'ai du appliquer pour les contourner et conserver la cohérence esthétique du film.



Gauche : image crénelée  
Droite : image non crénelée.

Tout d'abord je me suis mis en difficulté en m'interdisant d'utiliser le filtre anticrénelage, qui est pourtant un des effets les plus répandus.

Le problème, c'est qu'il annule l'esthétique crénelée et donc compromet la cohérence. Cette règle était facile à respecter, à l'exception d'une scène. J'ai fait une référence au film *Funny Games* de Michael Haneke, dans laquelle le personnage de la souris rembobine le film lui-même à l'aide d'une télécommande. Dans le film *Funny Games*, le personnage qui rembobine rentre fréquemment dans le point de focale et fait un clin d'oeil à la caméra, il s'agit d'un plan particulier et j'avais donc besoin que la souris fasse de même pour faire comprendre qu'il s'agissait d'une référence, je ne faisais pas que piquer l'idée du système de rembobinage.

Le problème, c'est que je devais utiliser une focale floue, ce qui allait contre mon interdiction de recourir au flou. C'est pourquoi j'ai eu recours à une alternative en utilisant de multiples images de la scène, lesquelles une fois superposées, produisaient un effet de flou, tout en laissant les pixels crénelés de manière cruciale.



Focale floue et pixels crénelés



Focale floue réaliste, beau mais pas cohérent avec l'esthétique du film

Une autre règle consistait à ne pas utiliser de fondus dans le film (3). La propriété du fondu est de changer l'opacité des pixels, or l'esthétique crénelée requiert de chaque pixel un aspect uni et pur. A plusieurs reprises, je souhaitais

ou pures, ou bien parce qu'ils sont en mesure de les recréer fidèlement grâce à leurs connaissances ou expériences. Les réalisateurs ne sont généralement pas conscients de leur style, ce qu'ils font est naturel et évident pour eux. Utiliser une palette de couleurs ou un angle de caméra est simplement pour eux la seule manière de le faire.

Le style est une conséquence de la poursuite de son idéal, non pas un ingrédient, c'est ce qui ressort d'un projet non pas ce qui y est intégré. Le style est souvent mal interprété comme une tentative de donner une identité en changeant l'aspect de son travail de manière artificielle. Les choix esthétiques dans ces œuvres n'ont peu ou rien à voir avec le contenu, tout en étant destinés à paraître différents ou tendance. Ce type de pensée peut être défini comme un style superficiel.

Les médias obsédés par le style superficiel sont les clips vidéo, la publicité et la mode. Leur raison d'être est de se distinguer, promouvoir une identité, plutôt que de poursuivre une vision, à l'exception de quelques uns. Les individus à l'origine de ces œuvres sont souvent obsédés par leur propre industrie et sont vicieusement conscients de se faire rouler ou voir leur style plagié, façon de parler. Bien entendu, on peut atteindre l'originalité par tout médium, c'est le souhait de chacun de créer quelque chose de nouveau, de différent et intéressant, mais cela ne peut être obtenu en exagérant simplement le look, cela doit venir des fondations

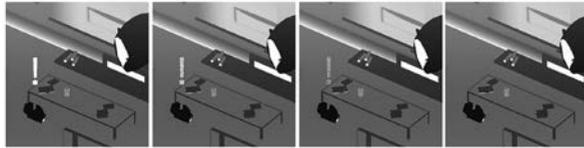
#### Remarques concernant la simplicité

«Tout doit être aussi simple que possible, mais pas plus simple.» – Albert Einstein

Les règles esthétiques délimitant un univers devraient être les moins nombreuses possibles (mais pas moins). Plus l'environnement est simple et élémentaire, plus les changements que l'on y introduit sont stimulants et visuellement récompensants. Par exemple, si un film utilise tout le spectre de couleurs à chaque instant, il perd la faculté de l'utiliser de manière créative au fil du temps.

Dans ce contexte, la simplicité ne renvoie pas nécessairement à la complexité ou au détail visuel, mais seulement au nombre de règles esthétiques autorisées. D'ailleurs, Michel-Ange avait peu de règles esthétiques: du pur marbre blanc, l'usage de formes audacieuses, précises et à une grande échelle. Même si certaines personnes auraient préféré plus de couleurs ou encore un mélange de marbres, cela correspond à sa

un effet fondu sans pour autant vouloir changer de règle, j'ai donc trouvé un moyen de fondre quelque chose pixel par pixel d'une manière qui ressemble à un changement d'opacité, l'effet ressemble à ça:



Objet fondu sans  
changer son opacité

Un dernier exemple a été la volonté de tout animer sur le 2's, soit une image sur deux frames. Nous sommes habitués à regarder de l'animation 3D totalement lisse (filmée sur le 1's, soit un mouvement pour chaque frame). C'était un des principaux avantages de la technologie à ses débuts, cette possibilité d'obtenir tout cet entre deux entre les images pour rien, alors que l'animation classique requiert de dessiner chaque image individuellement. L'œil acceptera facilement un mouvement toutes les deux images mais seulement si la caméra bouge lentement ou reste fixe, sans quoi si elle bouge trop, l'animation devient agitée et inhabituelle. A la fin du film, il me fallait un mouvement de caméra pour un plan, j'ai donc dû enfreindre brièvement la règle et animer chaque image.

Voilà donc quelques exemples d'obstacles rencontrés en voulant conserver un univers 3D cohérent et consistant. On en trouve de nouveaux à chaque projet, ils nous obligent à penser différemment et bien souvent à utiliser les logiciels d'une manière qui n'était pas prévue à leur origine. Le résultat final peut ne pas toujours sembler beau mais il sera cohérent et même s'il ne semble pas réaliste, il peut en donner la sensation.

#### Remarques concernant le style

«Se préoccuper de l'originalité de la forme est une chose plus ou moins vaine. Une personne véritablement originale avec un esprit vraiment original ne sera tout bonnement pas capable de fonctionner sous les anciennes formes et fera tout simplement quelque chose de différent. D'autres ont mieux fait de penser à la forme comme une sorte de tradition classique et d'essayer de travailler à partir d'elle.»

– Stanley Kubrick

Le style peut être appréhendé simplement comme les références esthétiques inconscientes des réalisateurs. Leur penchant va vers certains univers car ils paraissent plus authentiques

simplicité. L'idée de la simplicité esthétique produit cette qualité qu'est l'élégance. Plus on autorise de règles et plus cette élégance est compromise.

Encore un mot sur l'usage d'un nombre restreint de règles : si l'œuvre ne se trouve pas soutenue par une bonne exécution, elle risque d'être copiée ou imitée. Il y a toujours un débat autour de ce qui constitue un plagiat, surtout en ce qui concerne l'animation commerciale, même si je ne pense pas que ce soit subjectif. Le plagiat intervient lorsque les règles esthétiques d'une œuvre sont copiées par un autre. Les règles esthétiques peuvent être définies et donc comparées.

Celles gouvernant Please Say Something sont spécifiques et peuvent être énumérées, il s'agit : de pixels crénelés, utilisation d'une perspective isométrique (plate) mélangée à une perspective normale, des éléments destinés à bousculer la zone de confort, absence de texture (chaque couleur a été peinte directement sur la forme géométrique), l'utilisation de voix totalement synthétiques, et enfin l'animation sur le 2's soit une image sur deux frames. Naturellement, l'édiction de règles est toute aussi importante que le renoncement à d'autres, lesquelles étaient principalement : absence de flou cinématique, absence de focale floue, de lancer de rayon ou d'ombres complexes, pas de lissage des maillages, pas de caméra au poing, pas de portraits, pas de brillant, pas de fondus, ni de fondu enchaîné, ni de volets ou transitions.

### Conclusion

Voilà donc une brève introduction à ma manière de créer en animation ainsi que mon modèle d'analyse. Il est assez large pour englober toute forme d'animation, par extension jusqu'à des choses comme les effets spéciaux et les jeux vidéos, mais aussi assez spécifique pour isoler et décrire les détails.

La technologie en animation 3D se développe à la vitesse de la lumière, de nouveaux outils et techniques voient le jour chaque année, et seuls quelques films survivent à ce développement et parviennent à paraître hors du temps. Une des conséquences de toute cette inventivité est ce que l'on pourrait appeler la vidéothèque rapidement croissante de l'esthétisme, que tout animateur ou artiste numérique possède intérieurement. Chaque année, ce qui relève du réalisme 3D est lentement affiné, la vidéothèque personnelle de chacun se trouve mise à jour et soudainement les œuvres passées semblent dépassées et stylisées. Un public d'amateurs partage la même vidéothèque intérieure, seulement elle se trouve mise à jour sur de plus longues périodes de temps.

L'animation 3D qui auparavant surprenait le public par son réalisme ne produit plus d'effet, ou bien semble maladroite et non appropriée. Une seule personne dans le public peut avoir perçu une petite divergence esthétique, mais on sait par expérience qu'elles seront plus nombreuses dans quelques années, puis dans 10 ou 15 ans, les spectateurs la trouveront grossièrement évidente et en rigoleront. Bien entendu, on peut, sur le moment, laisser passer une esthétique médiocre, on peut éblouir le public avec de nouveaux effets et technologies, mais le fait est que l'histoire du cinéma est tatillonne avec l'esthétique. Elle est très sélective quant à ce qui perdure et ce qui s'oublie.

La compréhension de l'esthétique permet au réalisateur d'observer un film à la fois de loin et dans le détail, et le comprendre. C'est ce qui permet, à lui ou elle, de rendre n'importe quel univers vraisemblable en sachant exactement ce qui fonctionne ou pas, et plutôt que de sentir que les choses ne vont pas, être en mesure de les pointer du doigt précisément. Enfin, la connaissance de l'esthétique est une clé essentielle de l'originalité. Lorsqu'on se trouve forcé d'analyser ses choix esthétiques, on s'oriente vers de nouvelles manières de penser et de nouvelles idées. Ceux qui ne sont pas totalement conscients de l'essence esthétique de leur univers, retomberont dans les décisions prises par défaut, essentiellement la doctrine commune, ou la médiocrité.

Le fait est qu'il y a tellement de possibilités à partir des logiciels 3D pour créer des univers originaux qu'il n'y a simplement aucune excuse de ne pas essayer et d'en recréer d'autres. Pour y parvenir, il me semble qu'il faut tout oublier de l'idée de vrai ou faux, de la beauté et la laideur, et se concentrer sur l'idée de cohérence.

-----  
 (1) Publié sous le titre «Please Say Something. Zur Ästhetik in der digitalen Animation», dans la revue Objects, Berlin, 2009

(2) Une analogie serait celle du conteur qui prendrait un mot pour un autre; lorsque le flot est interrompu, notre attention bascule de l'histoire à l'erreur.

(3) Il y a un seul fondu au noir, à la fin de l'histoire, mais c'est l'exception à la règle.



62

2000-2002  
3 untitled films (2'30)

2003  
Felixksz digs a Hole (2'20)  
Music Experiments (3'00)

2004  
Animals (0'30)  
Ident (0'30)  
Untitled (1'50)  
Venetian Snares Szamar Madar (4'00)

2006  
WOFL 2106 (3'00)

2007  
IHologram (0'30)  
RGB XYZ (12'20)  
Serial Entoptics (10'20)

2008  
Dumb Dance (2'00)  
Octocat Adventures (4'50)

2009  
?????/HELL (1'00)  
M.I.A. Bang (1'20)  
Dream (3'00)  
I'll Go Crazy If I Don't Go Crazy Tonight (4'00)  
Please Say Something (10')  
When you're smiling (1'00)

2010  
Black Lake (2'30)  
The External World (17')

2011  
The Agency (71')

2013  
A Glitch is a Glitch (10'), Adventure Time (saison 5, épisode 15)  
Jeux vidéo fictifs pour le film Her de Spike Jonze (3'00)  
I am alone and my Head is on Fire (1'00)

2014  
109645790437692847650, collection de six films courts, 754 524 — Hello My Baby (0'38), Childrens Song (1'07), Horse Raised By Spheres (2'38), NDA (1'27), The Fractals (1'07), Wrong Number (2'46)  
Adult Swim Bumps, collection de trois films courts, Bomb (1'00), Childhood (0'45), Mirror (0'30)  
Handicar (21'46), South Park (saison 18, épisode 4)  
Mountain (jeu vidéo)

2016  
New Message, huile sur toile, 24 x 20 cm  
Untitled Maya Scene, huile sur toile, 24 x 20 cm  
Untitled Photoshop Document, huile sur toile, 24 x 20 cm  
Untitled Word Document, huile sur toile, 24 x 20 cm

2017  
Everything (10'37)  
Everything (jeu vidéo)

Nobuaki Doi est né en 1981 à Tokyo, et a travaillé comme conservateur, chercheur et critique dans le domaine de l'animation. Depuis 2015, il est le directeur du Festival International d'Animation de New Chitose Airport, le seul festival d'animation qui se déroule à l'intérieur d'un terminal d'aéroport. Avec Atsushi Wada, Mirai Mizue et Kei Oyama, Nobuaki Doi a été le co-fondateur de CALF, un label collectif indépendant d'animateurs japonais. En 2015, Nobuaki Doi reprend le département distribution de CALF et fonde New Deer, une nouvelle société de distribution d'animation indépendante. Il a publié deux livres sur l'animation, *Personal Harmony: Yuri Norstein and the Aesthetic of Contemporary Animation* (Film Art Sha, 2016) et *An Introduction to Animation in the 21st Century* (Film Art Sha, 2017).

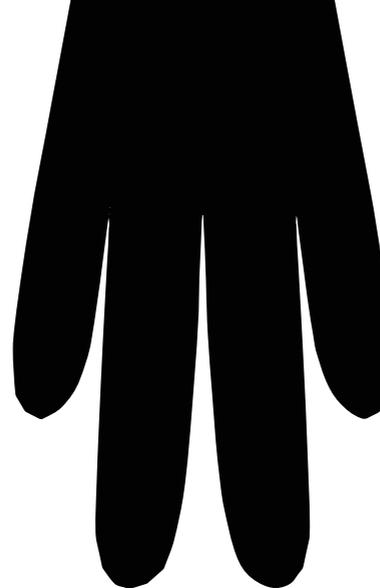
Ce catalogue a été conçu dans le cadre de l'exposition *Constellation Numérique* et du Festival international du Film de La Roche-sur-Yon présentée au Cyel du 18 au 28 octobre 2017

Commissariat :  
Hélène Galdin et Paolo Moretti  
Commissaire associée :  
Charlotte Serrand  
Coordination : Anne Cadiou  
Conception et fabrication de la  
Scénographie : Fichtre  
Régie : équipe technique du Cyel

Éditeur : ville de La Roche-sur-Yon  
Typographie : Maax Medium  
Crédits images : David O'Reilly  
Traduction : Katie Henfrey,  
Thomas Mory  
Relecture : Morgan Pokée,  
Charlotte Serrand

Remerciements : Sergio Fant,  
Émilie Rodière  
Imprimé à 1000 exemplaires par  
l'imprimerie Belz (La Roche-sur-Yon)

ISBN 978-2-9562191-0-1  
Cette édition est gratuite et ne peut  
être vendue. Reproduction interdite.



David O'Reilly, né en Irlande en 1985, est un cinéaste et artiste basé à Los Angeles. Créateur de courts métrages marquants (*Please Say Something, The External World*), son œuvre a remporté de nombreux prix et a fait l'objet de plusieurs rétrospectives internationales. David O'Reilly a donné des conférences à Pixar, Harvard, Yale, USC, CalArts et à de nombreux autres congrès et festivals à travers le monde. Il a réalisé et collaboré à l'écriture de célèbres séries d'animation (*Adventure Time, South Park*) et créé des jeux vidéo fictifs pour le film *Her* de Spike Jonze, primé aux Oscars. Il crée son premier jeu vidéo *Mountain* en 2015 puis *Everything* en 2017 qui a été mondialement salué comme un objet unique ouvrant de nouvelles perspectives de création dans ce domaine. En guise de présentation de ce jeu vidéo, il a réalisé un film du même nom, entièrement tourné dans l'univers visuel de *Everything*, et qui a récemment obtenu une qualification pour les Oscars.



Ce catalogue a été conçu dans le cadre de l'exposition Constellation Numérique et du Festival international du Film de La Roche-sur-Yon présentée au Cyel du 18 au 28 octobre 2017

Une édition de la ville de La Roche-sur-Yon

ISBN 978-2-9562191-0-1  
EAN 9782956219101