

Obras



par **Dick Tomasovic**

La lumière du crépuscule étire les ombres des promeneurs. La caméra glisse sur des façades d'immeubles, puis pénètre dans un appartement par une fenêtre, s'immiscant comme dans une brèche pour dévoiler l'intimité d'une grande ville, Barcelone. C'est le début d'un long mouvement d'appareil qui évoque poétiquement la vie chahutée de la métropole au cours des dernières décennies. Démolitions et disparitions, mais aussi reconstructions et renaissances, la ville semble perpétuellement en transformation. Au foisonnement sensuel des quartiers populaires du début se substituent les lignes épurées d'un quartier high-tech. Pour un temps seulement, car le film, comme mis en boucle par l'apparition d'une aimable forme féminine, promet de nouvelles mutations.

Hendrick Dusollier

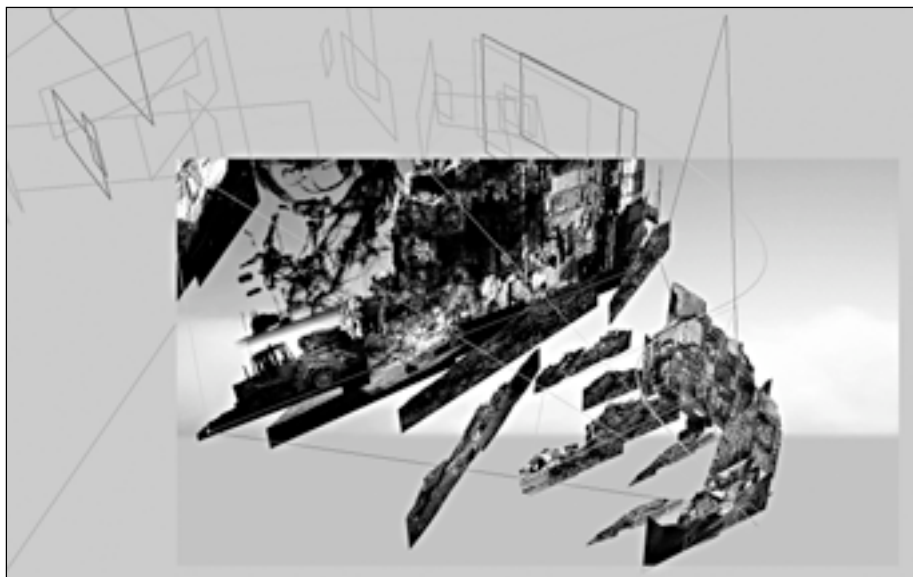
Né en 1974, Hendrick Dusollier, après une licence en histoire, suit les cours de l'École nationale supérieure des arts décoratifs de Paris (ENSAD). Un voyage Erasmus à Barcelone le sensibilise à la transformation de la grande ville et lui donne l'idée du film *Obras*. Il y travaille par ailleurs sur une campagne publicitaire internationale vantant les mérites d'un whisky... De retour à Paris, il crée et réalise de nombreux jingles et habillages visuels pour des émissions télévisées, principalement pour les canaux de France Télévision. Il prépare actuellement un nouveau film, qui devrait encore se tenir à la lisière du cinéma et du graphisme animé.

Fiche technique

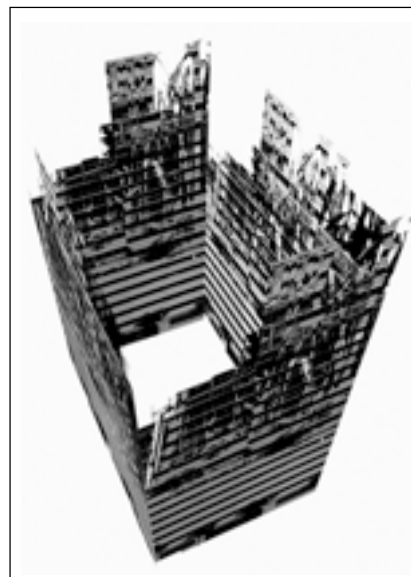
Production Autour de Minuit
Producteur Nicolas Schmerkin
Scénario, image Hendrick Dusollier
Son Jean-François Viguié
Animation Nobrain
Interprétation Eva Garcia

*France, 2004, 12 minutes, 35 mm, 1/1,85
Couleurs*

Barcelone : fragments du réel



Les images d'*Obras* en chantier



DES TABLEAUX ANIMÉS

Pour *Obras*, tous les plans ont été réalisés à partir de prises de vue réelles intégrées dans un espace 3D (voir piste 2). De manière générale, le traitement n'est pas réaliste. La plupart du temps, c'est de la « fausse 3D » : plutôt que de systématiquement modéliser en trois dimensions les immeubles, nous avons placé des photos dans un espace virtuel. Pour comprendre ce type de travail, on peut le comparer à un décor de théâtre où plusieurs plans donnent l'impression de profondeur. Il ne s'agit jamais de donner l'illusion de la réalité en ajoutant des éléments ou des modifications à un paysage et en travaillant une 3D réaliste : les images sont des sortes de collages et l'espace est complètement recréé à partir de morceaux de réalité. Nous sommes dans une interprétation plastique de la réalité. La caméra progresse dans une succession de tableaux animés.

Le travail d'animation et les techniques varient en fonction des parties du film. Ainsi, le début est réalisé à partir de prises de vue réelles, filmées à Barcelone. Le premier plan (filmé à la verticale) est non truqué. Ensuite, au fur et à mesure de l'avancée dans le film, les images deviennent de plus en plus abstraites. Les fenêtres de l'immeuble sont filmées une par une (depuis l'immeuble d'en face) et assemblées ensuite dans After Effects, un logiciel de traitement d'images, pour reproduire l'impression d'une promenade de notre regard sur un véritable immeuble. Puis, la caméra se déplace dans un espace virtuel en 3D où sont assemblés plusieurs éléments : photos d'immeubles, séquences filmées (les habitants du quartier, les passants, les ouvriers) et des matières filmées (peinture, encre, fumée, poussière...).

UN TOURBILLON DE TRANSFORMATIONS

Pour les vues en extérieur, la ville est reconstituée en 3D à partir de photos d'immeubles du quartier de la Ribera. Plusieurs groupes d'immeubles y étaient en chantier. On y trouvait toutes les étapes de la disparition des bâtiments anciens (immeubles abandonnés aux fenêtres murées, immeubles délabrés, partiellement détruits, immeubles effondrés réduits à l'état de débris, terrains vagues,...). J'ai suivi pendant quatre ans la transformation du quartier, en prenant tous les deux mois des photos de chaque étape. L'objectif n'a jamais été de recréer un processus réaliste de destruction mais bien d'en proposer une interprétation plastique. À cette fin, des séquences vidéo de matières en mouvement ont été filmées en studio. La caméra, placée au sol, filmait une plaque de verre translucide sur laquelle était projetée et manipulée de la peinture (un peu comme dans *Le Mystère Picasso* de H.G. Clouzot). Ces matières servent de masques (par zones d'incrustation) pour passer d'un état à l'autre. Ainsi la ville disparaît dans un tourbillon de transformations.

Pour les vues à l'intérieur des immeubles, nous avons modélisé les lieux et les objets en 3D selon la technique du « caméra map ». Cela consiste à recréer, grâce au logiciel Studio Max, les volumes des pièces puis à projeter (« mapper ») des photos panoramiques des pièces sur ces volumes. La pièce existe alors virtuellement et la caméra peut se déplacer à l'intérieur. C'est également ainsi que l'on parvient à projeter des images de personnages disparus sur les parois.

Enfin, la ville nouvelle se constitue de photos assemblées dans un espace virtuel en trois

dimensions pour que la caméra progresse dans un décor en formation. Le traitement est toutefois différent, plus graphique, un peu comme si on filmait une table d'architecte en accéléré, sur laquelle apparaîtraient des réseaux de lignes, de structures, des bâtiments, des routes, etc.

Certaines images ont été tournées dans la zone appelée « Diagonal Mar » qui se trouve à la sortie nord-est de la ville, au bord de la mer. C'est actuellement le projet urbanistique le plus important. En quelques années, la ville doit y avoir construit plusieurs centaines d'hectares de logements, hôtels, réseaux de transport, centres commerciaux, zones de loisirs...

TECHNIQUES HYBRIDES

Le procédé d'animation est ici essentiellement basé sur l'utilisation de masques qui découpent les images photographiques. Des éléments filmés sont également intégrés à l'ensemble : les machines de construction, les ouvriers du bâtiment, etc. Les technologies nouvelles liées à l'utilisation de l'ordinateur (traitement numérique, assemblage et animation 3D) rencontrent ici des techniques plus classiques (peinture, photographie, film, animation traditionnelle).

Parallèlement à ce travail d'animation, nous avons gardé pour la musique le même concept que pour la réalisation des images : recomposer un univers à partir de fragments de la réalité. Des prises de son ont été effectuées à Barcelone afin de restituer l'ambiance sonore de la ville (bruits des machines, cris des ouvriers, bribes de conversations, etc.) puis assemblées et traitées comme de la musique avec les sonorités classiques d'instruments mélodiques et rythmiques.

Images-attractions et sensations fortes

Film virtuel sur la destruction d'une ville, *Obras* avoue une réelle fascination pour les images d'anéantissement et de désagrégation d'une cité existante mais fantasmée et subjectivée. Sans jouer la logique du genre, le film partage avec le cinéma catastrophe un même regard ambigu, teinté d'une curiosité enfantine qui hésite entre l'effroi et l'émerveillement. Non content d'offrir des images impressionnantes et spectaculaires de destruction et de désolation, *Obras* met en scène la spectacularisation du regard même. Le court métrage animé insiste en effet sur sa propre mise en spectacle et sur le pouvoir d'attraction de ses images à la fois réalistes (basées sur de vraies captures d'images de la ville) et oniriques (leur mise à distance par le travail d'animation graphique), les installant dans un rapport de proximité ou de familiarité tout en les inscrivant dans un univers parallèle et artificiel.


La scène la plus emblématique de cette mise en spectacle de la ruine ainsi que du regard du spectateur se déroule à peu près au milieu du film. Il s'agit de ce moment où la caméra entreprend de parcourir les soubassements des immeubles et découvre, dans le méandre des lieux abandonnés, des images projetées sur les murs. Deux aspects sont à ce moment remarquables : le « téléguidage » hypnotique du regard du spectateur et la mise en abyme du dispositif cinématographique.

Obras est constitué d'un seul (faux) mouvement d'appareil. Après avoir lentement évolué au milieu des bulldozers et survolé les derniers bâtiments en place (1a, 1b, 1c), la caméra accélère son mouvement, bascule soudainement et plonge à travers une série de barreaux, descendant rapidement entre les structures d'acier séparant les étages des bâtiments (2). Le mouvement, vertigineux, piège le regard en le saturant. Reposant sur le principe de caméra subjective mise en rapide mouvement, il plonge le spectateur en plein cœur de

l'action en lui faisant vivre des sensations visuelles fortes. Un modèle de ce type de mouvement se trouve dans le célèbre épisode IV de *Star Wars* (1977) lors de l'attaque finale de l'Étoile noire. Depuis, il est devenu très commun à Hollywood et s'inscrit dans une industrie de l'attraction — ces « rides » sont aussi populaires dans les parcs d'attractions où ils sont renforcés par un dispositif forain d'animation physique des sièges de la salle de projection. Dans cette séquence, le mouvement d'appareil se fait plus entraînant et coercitif, seule importe ici la spectacularité du projet visuel. La suite de la séquence prolonge cette impression, puisque la caméra déambule dans les pièces comme le visiteur d'une attraction lorsque son chariot le promène à un rythme non modifiable de salle en salle, mais en rupture avec celui du reste du film (le changement de vitesse, entre le mouvement de plongée et celui de la visite même, ralenti, insiste sur un temps en suspension). La caméra évolue comme dans une autre temporalité, un passé révolu dont elle arpenterait les couloirs de manière contemplative, coincée entre deux dimensions. L'histoire est mise en tableaux, en spectacle.

Le second aspect révélant l'importance du spectaculaire dans *Obras* tient précisément dans la nature de ce qui est montré. Chaque mur devient un écran sur lequel défilent des images du passé, résurgentes, tirées de documentaires (sur la guerre civile notamment), de films d'auteur (Luis Buñuel ou Pedro Almodovar) ou du tournage effectué par Dusollier dans le quartier promis à la reconstruction. Ces images, fragiles, précèdent la séquence de destruction la plus marquante du film et témoignent d'une possible disparition de la mémoire de l'Espagne. Le film emmène ainsi son spectateur dans une sorte de musée virtuel où sont données à voir les images fragmentaires d'une mémoire souterraine (l'idée

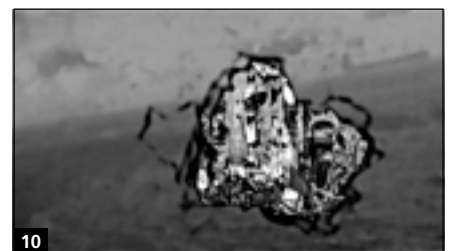
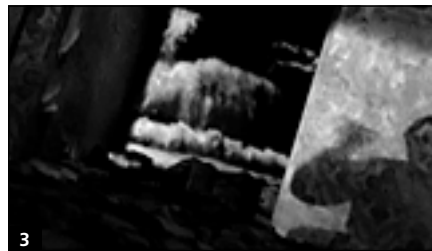
d'images refoulées, enfouies, est très prégnante).

Cette séquence d'*Obras* met ainsi en scène deux grands types d'images, d'une part celles d'une hantise des lieux par les événements historiques comme les explosions de la guerre (3) juxtaposées à celles du chagrin des femmes (4), et, d'autre part, des images plus anecdotiques mais symboliquement fortes, de ce qui est en train de muter, de disparaître : le vieux salon de coiffure dont le patron s'apprête à partir en retraite (5) ; la danseuse de flamenco japonaise, signe d'une Barcelone qui s'internationalise (6) ; le singe blanc du zoo de Barcelone, seul gorille albinos au monde et une des plus célèbres icônes, mutante, de la ville, récemment décédé (7) ; la collection de crucifix du musée Frederic Marès qui, dans une Espagne réputée pieuse mais dont la population ne fréquente presque plus les églises, est toujours désert (8) ; et, enfin, le ponton devant la mer (9). Ce « rompeolas » (brise-vagues) protège une partie du port. Anciennement lieu de promenade et de pêche, il est désormais fermé pour être remplacé par une nouvelle digue qui permettra d'accueillir des bateaux plus importants et nombreux ; à l'extrême limite de la ville, il est le lieu de l'interrogation sur l'avenir... Cette séquence introduit la scène des destructions : du ponton, on plonge littéralement dans la frénésie urbaine de notre époque, par un trou dans le mur où l'image est projetée (10). 

Mise en abyme du dispositif cinématographique, *Obras* insiste sur notre capacité à la sur-perception sensorielle (il y a beaucoup à entendre et à voir) et sur notre condition de spectateur immobilisé (nous sommes les prisonniers de la caméra). Il ne faut donc pas s'y tromper, loin de tout projet documentaire, ce n'est pas la destruction que donne à voir *Obras*, mais bien le spectacle de la destruction.

PISTE 1

Deux natures d'images. Il sera intéressant de comparer *Obras* avec *L'Amour existe*, les deux films réagissant de façon opposée à un même sujet d'inquiétude : la transformation de notre environnement urbain. Cette comparaison permettra notamment de réfléchir sur les différences de nature entre les images enregistrées et les images traitées ou créées par ordinateur. Le regard de Pialat transparait dans chacun de ses plans ; dans *Obras* on ne sait pas qui ou quoi regarde, car il ne s'agit plus de porter un regard sur le monde mais de donner forme à une vision. Alors que Pialat fait un état des lieux de la société de son temps en se confrontant à la réalité et en dénonçant les faux-semblants qui nous la masquent, Dusollier s'éloigne de la réalité pour recréer une Barcelone virtuelle et détachée du présent. Les photographies et les images vidéo que ce dernier utilise ne servent donc pas à attester d'une réalité indéniable mais sont destinées à être fondues dans un espace virtuel et à devenir une forme malléable à l'infini. Le sort de ces images se confond alors avec celui de la ville puisqu'elles sont, elles aussi, prises dans un perpétuel mouvement de destruction/reconstruction. Dans *L'Amour existe* l'espace est imposé par la réalité, dans *Obras* il est travaillé par l'imaginaire du cinéaste : les travellings de Pialat buttent contre les murs, le travelling de *Obras* les traverse. Il en est de même pour le temps : celui de *L'Amour existe* est à échelle humaine, c'est celui d'une vie, avec ses souvenirs et ses craintes, tandis qu'*Obras* accélère le temps pour nous projeter dans un improbable futur. Enfin, on peut se demander ce qu'il en est de l'humanité dans chacun des deux films, en comparant par exemple deux plans d'une femme à sa fenêtre. Celle de Pialat est un corps oppressé par une fenêtre trop petite, celle de Dusollier est une image derrière une baie vitrée. Pialat filme des corps et des individus, Dusollier imagine les silhouettes et les ombres d'une population qui semble sur le point de disparaître. Le travail plastique de Dusollier engendre donc une déréalisation qui va à l'encontre des spécificités de l'enregistrement cinématographique : il n'y a plus de hasard, plus de durée, plus de présence mais un monde remodelé dans un temps imaginaire.



PISTE 2

3D. Dans l'entretien page 33, Hendrick Dusollier utilise souvent un terme qui nécessite une explication : « 3D », c'est-à-dire « 3 dimensions ». Le film vu sur un écran de cinéma ou de télévision reste en 2 dimensions et il serait plus juste de parler d'« illusion de 3D ». À certains moments, les photographies utilisées par le réalisateur (en 2 dimensions) ont simplement été disposées à différents niveaux d'un espace virtuel en 3 dimensions de façon à créer une perspective, comme les pans d'un décor de théâtre. À d'autres moments, en particulier pour les intérieurs, les photographies ont été traitées par des logiciels informatiques qui leur ont ajouté des lignes, ombres, reflets, nuances de lumière et couleurs afin de donner du volume aux objets et de la profondeur aux espaces. Ces techniques modernes rejoignent des techniques anciennes utilisées en peinture pour les trompe-l'œil ou les tableaux hyperréalistes. L'informatique ajoute la possibilité d'animer ces formes et se déplacer dans ces espaces. Ainsi, on peut voir *Obras* comme une parfaite démonstration des possibilités offertes par les nouvelles technologies de l'image : donner du relief à des images planes jusqu'à créer de toute pièce un espace imaginaire, mettre en mouvement cet espace puis s'y promener.

PISTE 3

Fantômes de la guerre. Les premières images projetées sur les murs dans la séquence analysée ci-dessus sont des vues de la guerre civile espagnole. Elles suggèrent un rapprochement entre l'entreprise de démolition/reconstruction à l'œuvre dans *Obras* et la destruction des villes engendrée par la guerre. On précisera que Barcelone est l'une des villes qui a le plus souffert de la guerre civile. Pendant et juste après la Seconde Guerre mondiale, quelques cinéastes ont rendu compte de la vie dans des villes détruites par les bombes. C'est le cas de Roberto Rossellini avec *Allemagne année zéro* (1947) où les ruines évoquent de façon concrète la misère matérielle et morale d'un peuple, la destruction d'un pays et d'une culture. On se penchera sur l'ouverture du film où un long travelling et un panoramique lointain lient les ruines les unes aux autres et rendent compte de l'ampleur d'un désastre qui ne peut être contenu dans un cadre mais qui s'étend à perte de vue. À travers son long travelling, Hendrick Dusollier démontre également l'impossibilité de circonscrire la destruction d'une ville dans un cadre fixe.

Ré-animer la ville



L'histoire de ce film est d'abord celle d'une rencontre entre un jeune étudiant des arts déco, qui choisit l'Espagne en Erasmus pour retrouver un peu de ses origines familiales oubliées, et une ville séduisante et foisonnante, aux nombreux visages, aux ornements et aux architectures divers et changeants. La quête du passé de Dusollier montre vite ses limites dans la capitale de la Catalogne qui ne cesse de se modifier, entièrement tournée vers son avenir, prise dans une étrange course au changement. Barcelone détruit ses vieux quartiers populaires pour y construire de nouveaux bâtiments sans se soucier de son histoire et de son patrimoine, de ses formes baroques, de ses lignes sinueuses, de ses rues étroites et de ses couleurs chaudes. La normalisation des grandes métropoles la contamine irréversiblement.

Le premier projet du jeune homme est porté par son choc devant la brutalité des transformations. Il conçoit un cd-rom testament de la ville, un objet pour mémoire, qui, d'une part, pourrait conserver, du moins en images, les dernières bribes du passé de la cité, et d'autre part, dénoncer ces destructions massives et inconscientes. Mais en cours de travail, Dusollier connaît un deuxième ébranlement, d'ordre esthétique : il admet la fascination qu'exercent sur lui les images de destruction. Il fait en quelque sorte une expérience du sublime, et oublie alors sa mission de réveil des consciences pour devenir le témoin de ces moments extraordinaires et rares où les bâtiments deviennent poussières, où le gigantisme du vertical retourne à la désolation de l'horizontal (deux motifs forts du film). Hypnotisé par ce déclin des formes, Dusollier décide de réaliser *Obras*, un film qui se donne à voir comme une œuvre crépusculaire — les premières images du jour qui tombe ne disent pas autre chose. Si cette ville se meurt, alors *Obras*

est effectivement son embaumement, sa thanatopraxie — nulle conscience politique ici, juste une série de figurations poétiques.

Dusollier commence par personnaliser la ville. Il lui attache une musique et une lumière douces, une atmosphère charmante et des traits sensuels (c'est toute la première partie consacrée aux derniers jours, avec les différentes silhouettes qui profitent de la douceur d'un soir d'été, la délicatesse d'un personnage féminin, les rondeurs aimables d'un mannequin de couture, etc.). La rupture est alors brutale : la destruction, bruyante, et la lumière blanche, agressive, mènent aux pires images de désolation. L'humain est remplacé par des machines qui semblent grignoter les immeubles de l'intérieur, comme un cancer. La ville avoue un côté organique rongé par la maladie. C'est visiblement la partie intéressant le plus le réalisateur, qui y multiplie de spectaculaires effets plastiques : images qui se tordent ou se froissent, se couvrent de cendres et de poussières, se souillent et se tachent. L'encre éclabousse, salit, gagne tous les espaces et finit par redessiner une autre ville. Le troisième temps du film donne, avec ses lignes droites et sa lumière clinique, l'idée d'une convalescence forcée. La fin retrouve le climat agréable des premières images, moins comme une promesse de retour à la sérénité que comme l'annonce de nouveaux cycles possibles. ☞

Mais, surtout, le réalisateur, dans le cadre de son entreprise poétique, tente de rendre inséparables la forme et le fond. Le choix du cinéma d'animation pour évoquer la ville est ici très signifiant. Un certain nombre de points communs et de recoupements sont en effet remarquables. Tout d'abord, il faut rappeler que le cinéma d'animation se définit par la métamorphose. Il s'agit à la fois d'un trait

esthétique fort (les images animées proposent énormément d'effets de métamorphoses en jouant sur la déformation des lignes, des couleurs, des contours et des textures) et d'un élément fondamental du dispositif : le cinéma d'animation n'enregistre pas des unités spatio-temporelles comme le fait le cinéma en prise de vues réelles ; il se constitue image par image, en photographiant successivement des dessins ou des objets dans des positions légèrement différentes. Il s'agit toujours de transformer progressivement une image en une autre pour donner l'impression de mouvement. Il n'est pas besoin de rappeler que le processus de mutation ou de métamorphose est au cœur d'*Obras*. Ensuite, il faut dire combien le cinéma d'animation est un cinéma hybride, qui multiplie les emprunts à de nombreuses pratiques artistiques (dessin, sculpture, peinture, modelage, etc.). Cette hybridation du cinéma avec d'autres arts passe par la diversité des techniques et des matières utilisées. Dans *Obras*, elle participe pleinement à la disparité des architectures et des matériaux qui définit Barcelone.

Enfin, par son dispositif, le cinéma d'animation simule le mouvement et rend homogène ce qui est composé de particules hétérogènes. Hendrick utilise ici ce potentiel pour construire un film à l'unité virtuelle grâce à un très long faux plan-séquence qui permet de lier ce qui ne peut être simultané et réuni. Ainsi, métamorphose de la ville et des images, hybridation des architectures et des techniques, homogénéité impossible de la cité et unité simulée du mouvement d'appareil se répondent et se renforcent dans *Obras*, dont le titre même conjugue pleinement ces rapprochements puisque, dans la langue espagnole, le terme renvoie autant à la notion de chantier qu'à celle d'œuvre, au sens le plus noble.

Villes de rêve, villes de cauchemar

Dès sa naissance, le cinéma, art industriel, s'est emparé de la ville comme l'un de ses objets de composition, voire parfois de sujet d'étude, majeur et préféré. On pourra même soutenir, à l'instar de certains anthropologues, que les destins du cinéma et de la ville sont irrémédiablement liés et que l'on pourrait écrire une histoire du cinéma qui ne serait que l'une des faces de l'histoire de l'urbanisation, et inversement. Que l'on se rappelle les premières vues des frères Lumière : *Arrivée d'un train à la Ciotat*, *La Sortie de l'usine Lumière à Lyon*, *Le Débarquement du Congrès de Photographie à Lyon*, ou encore *La Place des cordeliers à Lyon* sont des films qui prennent pour décor des bâtiments citadins, mais aussi pour sujet l'agitation de la foule urbaine. Par la suite, le catalogue des Lumière regorgera de vues consacrées aux parades et aux monuments urbains. Sans oublier le fameux *Démolition d'un mur* qui partage peut-être déjà avec *Obras* une certaine fascination pour la destruction architecturale.

Cependant, si le cinéma est né dans la rue, il va vite grandir en studio. Il est dès lors nécessaire, pour une partie importante de la production de cinéma de fiction, de recréer artificiellement la ville, ses bâtiments et ses monuments. Ce passage au simulacre va rapidement exciter l'imaginaire de la destruction et permettre des narrations où la cité est soumise à d'innombrables catastrophes. Le cinéma, à l'aide de trucages divers, depuis la fabrication de maquettes jusqu'aux derniers travaux numériques, va offrir au long de son histoire de spectaculaires scènes de dévastation. Il croise ainsi le chemin du cinéma d'animation auquel il va emprunter ses techniques et ses images. En effet, depuis les dessins animés de Winsor McCay où les fantômes modernistes de gigantisme impliquent la destruction de la ville (dans *The Pet* en 1921, un petit animal ne cesse de grossir au point de ravager la ville ; en 1947, Tex Avery reprendra l'intrigue pour son *King-Size Canary*), le cinéma d'animation s'est souvent amusé et ému de la fragilité des villes et sa liberté de création a favorisé l'illustration de la catastrophe urbaine. On pense au *Superman* de Dave Fleisher, série animée produite dès 1941 qui fait la part belle aux images-catastrophes, mais aussi aux innombrables « japanimations » dont l'imaginaire est profondément marqué par les bombardements de Hiroshima et Nagasaki, qu'il s'agisse de films de science-fiction comme *Akira* de Katsuhiro Otomo (1988), *Neon Genesis Evangelion* de Hidaki Anno (1997) ou *Metropolis* de Ritaro (2001), ou d'œuvres plus



Little Nemo de Winsor McCay



Dark City (1998)



Brazil (1985)

sensibles qui osent aborder directement la catastrophe atomique (le terrifiant *Pica Don* de Renzo Kinoshita (1978) rapporte, avec une force visuelle peu commune, le bombardement du 6 août 1945). Le cinéma en prise de vues réelles ira ainsi régulièrement chercher ses techniques et ses artisans dans le domaine de l'animation. Des films aussi divers que *King Kong* de Cooper et Schoedsack, avec les animations de figurines de Willis O'Brien, ou *Independence Day* de Roland Emmerich (1996) avec ses mélanges de maquettes et d'effets digitaux, ou encore *The Matrix* (1999) des frères Wachowski (la séquence où l'on découvre la désolation de la planète en « matte paintings ») et l'étrange *Dark City* (1998) d'Alex Proyas (les effets de morphing sont appliqués aux bâtiments ; la ville y est en permanente métamorphose) témoignent de ces hybridations. Loin du film catastrophe, *Obras* est pourtant fasciné par l'émergence et la désagrégation urbaine. Né dans les rues (les fragments du réel qui le composent), il a grandi en studio pour se voir appliquer divers traitements visuels qui renforcent sa poétique de la destruction.

Plus certainement, la référence d'*Obras* et de ses mouvements irrationnels, de son artificialité affichée, de son état de crise d'une modernité urbaine dévorante, est probablement quelque part entre la ville aberrante que Tati avait fait construire pour *Playtime* (1967) et celle extravagante de Gilliam dans son *Brazil* (1985) (voir la séquence onirique de la ville qui pousse). On sait combien ces derniers cinéastes sont sensibles à la plastique de l'image, à une forme de graphisme visuel en mouvement. *Obras*, à sa manière, prolonge ce type d'approche. Pierre Hébert, cinéaste d'animation québécois, a souvent déclaré que l'animation et la ville entretenaient des rapports étroits. Le cinéaste d'animation, parce qu'il est imbriqué dans l'image par image, parce qu'il travaille à partir d'un rythme machinique, industriel, urbain, est totalement circonscrit par la ville, prisonnier d'une fiction urbaine. Plus encore que dans le cas de la prise de vues réelles, l'animateur vit intensément le rapport homme/machine. *Obras* en fait et en propose l'intense expérience.

« *La forme d'une ville, écrivait Baudelaire, change plus vite, hélas !, que le cœur d'un mortel* ». Elle est en conséquence le sujet rêvé du cinématographe, art du fugitif et du transitoire mais aussi de l'animatographe, comme disent les amoureux du cinéma d'animation, art de la métamorphose.