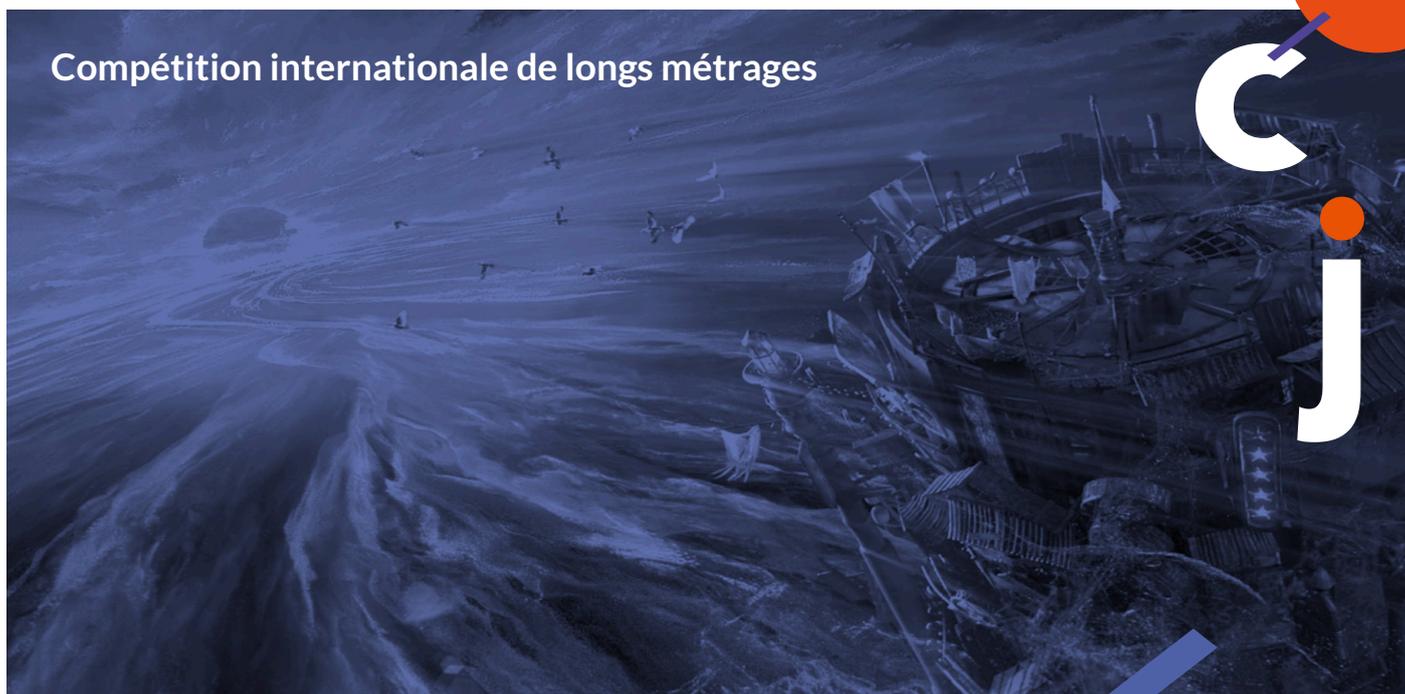


## Compétition internationale de longs métrages



Fiche rédigée par Alexandre Suzanne, médiateur cinéma &amp; jeu vidéo

# Le Royaume des abysses

Animation | Chine | 2023 | 1h52 | VOSTF

## Le point de vue

### Expérience sensorielle

Avec une grande liberté laissée à son équipe créative par le producteur Yi Qiao et un budget conséquent de 80 millions de dollars, le réalisateur Tian Xiaopeng délasse ici les récits héroïques de son précédent film pour une œuvre plus sombre et intime qui donne dans le spectaculaire.

Impossible d'aborder ce blockbuster d'auteur d'animation chinois sans détailler son rendu graphique, tant le film s'appuie sur

un univers visuel qui fait date dans les progrès de l'animation numérique.

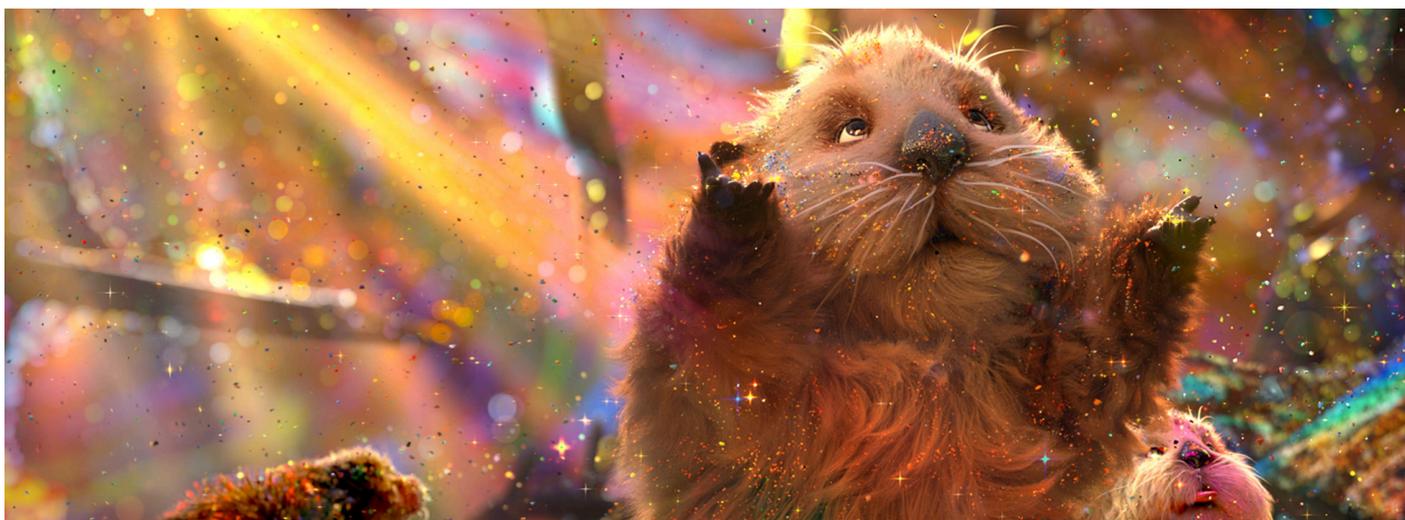
Véritable tour de force, sept ans de travail auront permis au réalisateur Tian Xiaopeng et à son équipe de créer un style visuel unique basé sur la peinture à l'encre de Chine, affirmant une originalité loin des standards de l'animation japonaise et américaine. L'animation frôle le brio technique : le style de rendu est impressionnant de précision, de la texture des tissus au grain de peau des personnages.

### Fiche technique

**Réalisation** : Tian Xiao Peng**Scénario** : Tian Xiao Peng, Tian Bo**Image** : Cheng Mazhiyuan**Décor** : Yin Hongyu**Musique originale** : Dou Peng**Son** : Wang Chong**Montage** : Lin Aner**Voix originales** : Wang Tingwen, Su Xin, Teng Kuixing, Yang Ting, Ji Jing, Fang Taochen**Voix françaises** : Maxime Van Santfoort, Pierre Bodson, Aaricia Dubois, Cécile Florin, Séverine Cayron, Frédéric Clou**Producteur** : Yi Qiao, Wang Jing, Yunyun Wei, Jin Sun, Linlin Cao, Wang Ren**Distributeur** : KMBO

**Tian  
Xiao Peng**

Né à Pékin en Chine, il est l'un des premiers artistes dans son pays qui se consacre à l'exploration de l'animation en images de synthèse. Après huit ans de développement, il réalise en 2015 son premier film *Monkey King : Hero is Back*, inédit en France. Son second long métrage *Le Royaume des abysses* a été sélectionné en compétition officielle au Festival international du film d'animation d'Annecy 2024 et sortira en salles le 21 février.



Certaines images donnent le tournis, autant par les nombreuses particules en flottement que par le photoréalisme qui s'en dégagent. La frontière entre l'animation et le réel est fine compte-tenu des techniques utilisées : "performance" & "motion capture" via de véritables acteurs pour animer les expressions des visages, techniques d'éclairage inspirée de la prise de vue réelle et transposition des formes floues typiques des peintures à l'encre de Chine.

À ce propos, on peut voir dans la forme du film un véritable héritage des peintures traditionnelles à l'encre de Chine. D'un côté, on retrouve la technique du "shui-mo 水墨" généralement monochrome avec une encre noire utilisée pour la calligraphie, qu'on concentre plus ou moins pour



créer des contrastes aux formes floues. Et de l'autre, la technique du "gongbi 寫意" beaucoup plus méticuleuse et nette dans ses lignes et qui se distingue dans l'utilisation de couleurs vives.

une expérimentation avant tout visuelle. Car si l'esthétique est saisissante, les moments de respiration sont rares et le film prend le risque d'abuser de sa technique visuellement ébouriffante au détriment de son histoire, pourtant complexe et profonde.



*Koi Fish With Lotus*, 1963 Roselyn Imani (technique de peinture "Gongbi")

La palette de couleurs du film est d'ailleurs sidérante. Certains plans font écho à des tableaux de maître - dans une explosion chromatique qui lorgne sur tout le spectre des couleurs visibles.

"J'aimerais que le public ait l'impression d'avoir fait un rêve en sortant de la salle de cinéma."<sup>1</sup> résumait le réalisateur. En effet, il vient créer ici un style visuel libre et éblouissant, pensé comme un spectacle qui se vit sur grand écran et qui brouille les pistes entre rêve et réalité. Ce passage par le rêve est d'ailleurs au centre du film.



*Qi Baishi, Fish of Longevity and Prosperity*, 1953 (technique de peinture "Shui Mo")



*Galloping Horse*, 1941 Xu Beihong (technique de peinture "Shui Mo")



<sup>1</sup> Note d'intention du réalisateur, [Dossier de presse "Le Royaume des Abysses"](#), KMBO Distribution

### Rêves guérisseurs

Un pull à capuche rouge au fond de l'eau, des pieds nus dans la neige, et la silhouette de l'héroïne Shenxiu qui erre dans le blizzard à la recherche de sa mère - avant de se réveiller en sursaut de ce cauchemar - récurrent dans le film. La scène d'ouverture sème ses indices et en dit long sur le motif du rêve comme vecteur de narration.

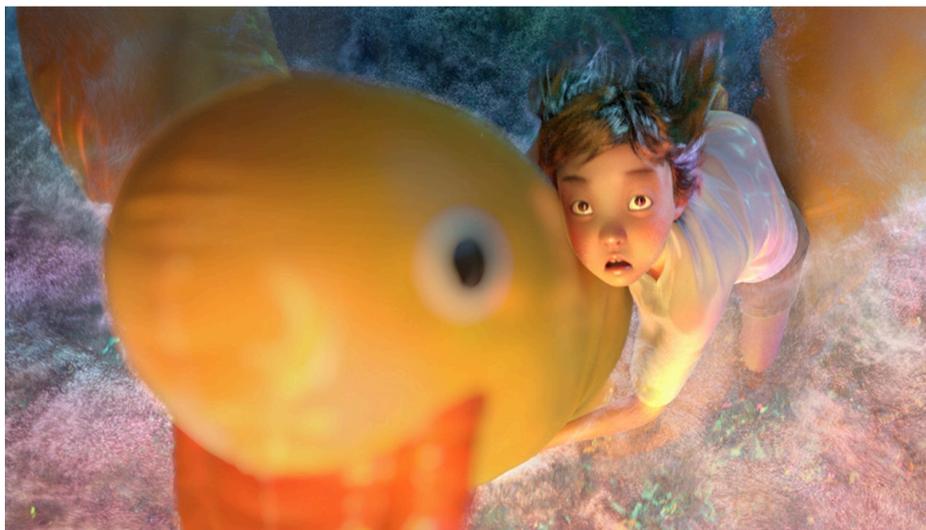
L'univers onirique est ici comme un espace exutoire où Shenxiu tente de surmonter ses traumatismes. Le film s'attache à raconter le drame familial d'une séparation de ses parents puis d'un isolement social de plus en plus important. Shenxiu n'a de cesse de chercher à renouer un lien parental perdu, mais sans qu'on lui tende la main dans le monde réel, il ne lui reste que l'espace de l'imaginaire pour trouver son réconfort. Comme Léna ayant perdu son père dans le film *Sea Sparkle* (Domien Huyghe, 2023), c'est la vision d'un monstre marin à bord d'un bateau qui va incarner la chimère de sa guérison.

Ce monstre marin qu'on a pu apercevoir dans son cauchemar prend le nom d'une espèce imaginaire, le Pokulus. Aux yeux de Shenxiu, il incarne autant sa mère qu'un moyen de la reprendre contact avec elle. À sa poursuite, elle bascule dans un univers où elle se retrouve comme la seule humaine au milieu d'un monde magique aux monstres anthropomorphes. Tous les ingrédients sont en place pour une analogie avec *Le Voyage de Chihiro* (Hayao Miyazaki, 2002). On peut d'ailleurs voir un vrai parallèle dans la scène où elle remonte pour la première fois des cuisines à la salle apeurée et qu'elle trébuche en se faufilant dans la foule, ses mouvements semblent presque calqués sur ceux de Chihiro.



*Le Voyage de Chihiro*, Hayao Miyazaki, 2001

Ces premiers pas (et brasses) dans ce nouveau monde ne sont que le début de ce voyage initiatique - au premier sens du terme car Shenxiu s'embarque en moussaillon sur un navire.



### Garder l'équipage à flot

Seule au milieu de cet océan, le navire-restaurant flottant des Abysses et l'amitié de son chef et capitaine survolté Nanhe seront pour Shenxiu une véritable bouée de sauvetage (pour faire écho à la séquence de fin du film).



*Le Château Ambulant*, Hayao Miyazaki, 2005

Elle va se créer un noyau social en faisant partie de cette communauté à bord du vaisseau - gigantesque en forme de baleine - dont la structure brinquebalante rappelle celle du *Château Ambulant* (Hayao Miyazaki, 2005). Pour citer un autre monument culturel, ce restaurant flottant n'est pas sans rappeler celui de l'univers de *One Piece* (Eiichiro Oda, 1997) où Sanji officie avant d'être recruté par Luffy, capitaine enthousiaste au grand cœur et véritable icône de la pop culture.



*One Piece*, Eiichiro Oda, 1997

Si Nanhe est un capitaine moins accueillant de prime abord, leur lien va se développer au fil du film et il saura se mettre en danger et sacrifier ses ressources pour venir en aide à Shenxiu quand elle en aura le plus

besoin. Il y a d'ailleurs dans cette séquence (comme dans leur rencontre) un vrai tempo de mise en scène dans la cadence des images. Le "slow motion" (ralenti) vient sublimer les instants suspendus de type "cliffhanger" - quand on retient son souffle devant une action décisive d'un personnage à l'écran - et les décors (fluides, particules en suspension) viennent faire écho à toute une grammaire cinématographique du jeu vidéo tel que Nathan Drake dans *Uncharted* pour n'en citer qu'un.



Nathan Drake, *Uncharted*



Le travail sur l'eau est remarquable par sa capacité à incarner une source de vie. Tout remue, danse, s'active, dégouline, se tord et se sature dans un chaos absolu hypnotisant. Chaque détail cache des richesses, à chaque objet sa texture, ses reflets, ses éclaboussures.

En définitive, ce voyage en mer permet à Shenxiu comme au film d'affirmer son message : malgré les tempêtes et au gré des marées, l'important est d'aller de l'avant, tous-tes ensemble à bord du même bateau.

## Un sourire sincère

Il faut préciser que *Le Royaume des abysses* n'est pas un film familial traditionnel, du fait de son récit non linéaire, morcelée de flashbacks et de retournements de situation - et ces couches narratives qui, si elles complexifient la compréhension de l'histoire, apportent aussi un traitement mature des thématiques du film - et un deuxième niveau de lecture pour les plus grands.

Dans son final, le film, construit comme des montagnes russes d'effets numériques, parvient pourtant à émouvoir au travers d'une conclusion où le moindre détail compte dans la composition des plans, des objets dans les décors ou dans les mots exprimés. Après le sensationnel, vient une autre profondeur dramatique et au bout du compte de la réconciliation familiale.

Nanhe y incarne plus que jamais un mentor et un allié pour Shenxiu. D'abord, dans une

séquence faisant écho aux films de naufragés à la dérive comme *L'Odysée de Pi* (Ang Lee, 2012) ou de Robinson Crusoe en herbe comme le récent *Le Royaume de Kensuké* (Neil Boyle, Kirk Hendry, 2024). Puis, lors d'un dernier dialogue l'encourageant à poursuivre, à s'accrocher aux instants de bonheur et à y trouver la fougue de vivre pour affronter la tristesse des mauvais jours.

Inscrivant "À tous ceux qui vivent des moments difficiles" sur son dernier écran, le film parle bien ici de santé mentale via le parcours de Shenxiu et des monstres ambivalents qui peuplent son imaginaire.

Le Pokulus représente à la fois son espoir de retrouvailles et ses peurs. Lorsqu'elle se sent bien, le Pokulus est petit et mignon, mais lorsqu'elle a peur, le Pokulus grossit et se transforme en cauchemar. Tandis que Le Fantôme Rouge, sorte d'antagoniste du film et qui vient du pull-over rouge que

Shenxiu tient de sa mère, symbolise une protection, mais aussi une prison, un masque qui cache la vérité - le mal-être - et l'empêche de correctement traiter ses problèmes.

Nanhe finit sur une dernière demande qui sonne comme un conseil : "Arbore un sourire sincère". Dans l'idée de ne pas mettre un masque et de ne pas minimiser ses émotions comme l'incite à le faire son père dans un flashback, autre figure venant apporter un regard complexe sur une conclusion qui ne cède pas au manichéisme - selon les volontés du réalisateur :

"Le film n'a pas de fin heureuse. Je ne peux pas résoudre les problèmes de Shenxiu. Je veux juste donner de la force aux enfants et faire en sorte que leurs parents puissent comprendre leurs problèmes."<sup>2</sup>



## Pistes pédagogiques

### Vous n'avez pas les bases

Pour faire contraste avec l'utilisation débordante d'effets numériques assistés par ordinateur, rien ne vaut de revenir aux fondamentaux en proposant aux participant-es de se saisir d'un petit flip book et de venir y animer - page par page - le déplacement d'un monstre marin de leur invention que les élèves auraient aimé voir dans le film. L'avantage du flip book est de pouvoir varier à la main la cadence des pages que l'on fait défiler afin de montrer toute la magie de notre bonne vieille per-

sistance rétinienne et comment nous percevons l'animation.

### Tu seras bienvenu chez moi

Seuls humains d'un monde imaginaire, il serait intéressant de faire l'analyse de séquence de la rencontre entre Shenxiu et Nanhe. Démarrant juste après l'apparition du titre à l'écran, cette scène est aussi celle de la découverte du restaurant flottant. Les détails sont nombreux à analyser et d'autant plus marquants que c'est la première fois que le film déroule l'ensemble

de ses outils (la séquence précédente se situant dans le monde réel est plus sobre) : couleurs éclatantes, variation de la cadence d'images de la "caméra" avec des ralentis et accélérés, angles et mouvements de caméra. La séquence étant assez longue (7 minutes) jusqu'à la capture du Bokulus et la phrase de Nanhe : "Mais elle me vole mes affaires !", on peut se concentrer sur la caractérisation des personnages et du restaurant.



### Jeux vidéo et débats

On l'a dit mais l'univers du film et ses graphismes aux polygones léchés renvoient à tout un pan du jeu vidéo contemporain qui convoque une science de la mise en scène qui lui est propre et d'une quête sans fin du photoréalisme. Le jeu vidéo moderne n'a eu de cesse de s'inspirer du cinéma pour raconter ses histoires - à tel point qu'on peut s'amuser à recréer l'ambiance du film via des titres précis. Tous devant un seul et même écran, on peut jouer en groupe, en se partageant la manette au très beau

jeu **Abzû** (Giant Squid, 2016) dans lequel on incarne un plongeur qui découvre la diversité de la faune sous-marine avec une approche non-violente qui tend à se développer dans le média.

Avec trois autres manettes sous la main connectées à l'ordinateur ou la console de jeu, on peut revivre l'esprit communautaire de l'équipage du Restaurant des Abysses avec des jeux coopératifs. Prenez **Overcooked** (Ghost Town Games, 2016), où les commis devront travailler de concert

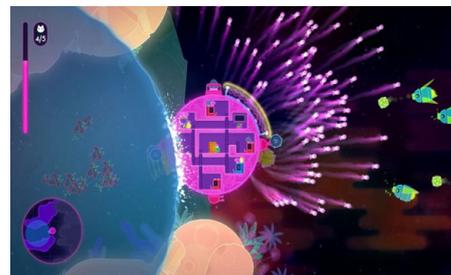
pour ne pas se faire enguirlander par les client-es comme dans le film - ou bien **Lovers in dangerous spacetime** (Asteroid Base, 2015) où votre mission d'astronautes sera de manoeuvrer chacun les modules de votre vaisseau pour progresser malgré les obstacles et ennemis de la galaxie "Bisous". Un bon moyen de créer un esprit d'équipe et d'adapter la pratique du jeu à un groupe en étant tour à tour spectateur·trice/joueur·euse.



Jeu, **Abzû**, 2016



Jeu, **Overcooked**, 2016



Jeu, **Lovers in dangerous spacetime**, 2015

### Colore la foule

Si on devait illustrer l'attachement à la peinture dans le film via un jeu vidéo (pour rester dans le thème), **Okami** (Clover Studio, 2006) est un bon candidat même si son introduction est longue et qu'il met en jeu l'art de la calligraphie - mais côté japonais.

Or ici, c'est bien des techniques chinoises qui sont transposés dans le film, on le rappelle : le "shui-mo 水墨", (littéralement "eau et encre"), également appelée aquarelle ou peinture à l'encre et au lavis, et "gongbi 寫意" (signifiant "méticuleux"), utilisant des coups de pinceau très détaillés et de façon très colorée pour représenter des sujets figuratifs ou narratifs.

C'est donc vers le jeu **Chinese Ink Painting Puzzle & Creator** (Unico Game Studio, 2018) que l'on peut se tourner pour composer nos propres cadres. Pour proposer une alternative aux écrans et laisser exprimer toute sa créativité, on peut utiliser des sachets de sables colorés et venir les déposer soit en volume dans un petit pot, soit sur une surface plane.



De quoi retrouver tout à fait les couleurs éclatantes et les effets de particules sablées tout au long du film - ou entre les pattes des loutres de l'équipage.

•

### Aller plus haut

Il faut à nouveau saluer l'expertise technique du film qui repousse les limites de ce qu'il était possible de faire en animation.

Cela peut faire écho au **Monde de Dory** (Pixar, 2016) dont l'équipe avouait en interview que le personnage de Hank, pieuvre aux tentacules complexes et la séquence qui se déroule dans une forêt d'algues était des éléments inimaginables à l'époque du premier film sur Nemo en 2003, tant la technique de l'époque étant trop limitée pour permettre ce genre de rendu ; celle du **Royaume des Abysses** précise "Il nous a fallu créer des effets de courants et d'eau réalistes autour des algues - en plus d'un éclairage à travers les liquides. Finalement, cela apporte de l'authenticité à cet environnement marin."<sup>3</sup>

On peut donc s'interroger ensemble sur les prochaines limites qui seront repoussées à l'avenir dans le cinéma. Qu'est-ce qu'on pourrait imaginer inventer ? Et surtout qu'est-ce qui est vraiment recherché selon les sensibilités ?

Est-ce la technique visuelle - aussi impressionnante soit-elle comme dans le film



Le Monde de Dory, Pixar, 2016

**La Passion selon Van Gogh** (Dorota Kobiela et Hugh Welchman, 2017) ? Des mouvements de caméra impossibles qui traversent les murs comme dans les batailles d'**Albator** (Shinji Aramaki, 2013) ? Ou des transitions entre deux plans inventés comme dans **Paprika** (Satochi Kon, 2005) ?

On pourra noter les exemples et mots-clés émis par chacun sur un paperboard au fur et à mesure de la discussion ou d'extraits diffusés au groupe.

Au bout du compte se pose la question : selon eux, comment raconte-t-on une histoire et via quels outils ? Et est-ce que le cinéma est le média le plus adapté pour construire leurs imaginaires ?

•

### 3 Allociné

